FİLM SANATI

Film Art: An Introduction

9th Edition



DAVID BORDWELL

KRISTIN THOMPSON

Çevirenler
Ertan Yılmaz
Emrah Suat Onat

deki Sinema

GENİŞLETİLMİŞ BASKI

FİLM SANATI

BİR GİRİŞ

David Bordwell Kristin Thompson

TÜRKÇESİ: ERTAN YILMAZ - EMRAH SUAT ONAT

deki
Sinema

37 ► David Bordwell - Kristin Thompson

Film Sanatı: Bir Giriş

Film Art: An Introduction

© De Ki Basım Yayım Ltd. Şti., 2011◆Published by McGraw-Hill, an imprint of The McGraw-Hill Companies, Inc. ◆ Copyright © 2010 by Hamilton Gregory. (2010, 9th Edition) ◆5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu uyarınca her hakkı saklıdır.◆De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.'nin yazılı izni olmaksızın kısmen veya tamamen çoğaltılamaz.

Dizi Editörü: Ali Karadoğan◆**İngilizceden Çevirenler**: Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat ◆**Yayına Hazırlayan:** Ali Karadoğan◆**Kapak Tasarım:** Ali Karadoğan◆**Kapak Fotoğrafı:** *Kapak Fotoğrafı: Serseri Aşıklar (À bout de souffle, Jean-Luc Godard 1960)* ◆**Baskı**: Korza Yayıncılık Basım San. ve Tic. Ltd.Şti. ◆**Birinci Baskı:** Ocak 2009 (1100 Adet), **İkinci Baskı:** Mart 2012 (1100 Adet)◆ISBN: 978-9944-492-61-4
◆Bandrol Seri No Aralığı: THE-AEA 137640'tan 138739'a kadar

De Ki Basım Yayım Ltd. Şti. İlkyerleşim Mahallesi, Elele Sitesi, 1989 Sok. No: 8 Batıkent/Ankara◆**Tel-Fax:** + 90 312 386 2758

bilgi@deki.com.tr◆www.deki.com.tr

Ebeveynlerimiz
Marjorie ve Jay Bordwell
ile Jean and Roger Thompson'a

YAZARLAR HAKKINDA

David Bordwell University of Wisconsin-Madison, Film Studies'de Emekli Profesör'dür. University of Iowa' da yüksek lisans ve doktora yapmıştır. Yazdığı kitaplar şunlardır: *The Films of Carl-Theodor Dreyer* (University of Califonia Press, 1981), *Narration in Fiction Film* (University of Wisconsin Press, 1985), *Ozu and Poetics of Cinema* (Princeton University Press, 1988), *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (Harvard University Press, 1989), *The Cinema of Eisenstein* (Harvard University Press, 1993), *On the History of Film Style* (Harvard University Press, 1997), *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment* (Harvard University Press, 2000), *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging* (University of Califomia Press, 2005), *The Way Hollywood Tells It: Story and style in Modem Movies* (University of Califomia Press, 2006) ve *Poetics of Cinema* (Routledge, 2008). Üniversite Özel Öğretim Ödülü ve University of Copenhagen'de bir onursal derece kazanmıştır. www.davidbordwell.net internet adresinden çalışmalarına ulaşılabilir.

Kristin Thompson University ofWisconsin-Madison'da Onursal Üye'dir. University Of Iowa'da yüksek lisans ve University of Wisconsin-Madison'da doktora yapmıştır. Yazdığı kitaplar şunlardır: *Eisenstein's Ivan the Terrible: A Neoformalist Analysis* (Princeton University Press, 1981), *Exporting Entertainment: America in the World Film Market 1907-1934* (British Film Institute, 1985), *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Princeton University Press, 1988), *Wooster Proposes, Jeeves Disposes, or, Le Mot Juste* (James H. Heineman, 1992), *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* (Harvard University Press, 1999), *Storytelling in Film and Television* (Harvard University Press, 2003), *Herr Lubitsch Goes To Hollywood: German and American. Film after World War I* (Amsterdam University Press, 2005) ve *The Frodo Franchise:The Lord of the Rings and Modern Hollywood* (University of California, 2007). David ile birlikte www.davidbordwell.net/blog adresinde yazılar yazmaktadır. Ayrıca www.kristinthompson.net/blog adresinden kendisinin blog sayfası olan "The Frodo Franchise"a ulaşılabilir. Boş zamanlarında ise eski Mısır uygarlıkları üzerine çalışmaktadır.

Yazarlar ayrıca *Film History: An Introduction* (McGraw-HiIl, 2. baskı, 2003) adlı kitabı birlikte ve *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (Columbia University Press, 1985) adlı kitabı Janet Staiger ile birlikte yazmışlardır.

Ertan Yılmaz 1963 yılında doğdu. 1987 yılında DEÜ, GSF, Sinema-TV'den mezun oldu. 1996 yılında Doktor, 1998 yılında Doçent, 2004 yılında Profesör unvanını aldı. Halen aynı kurumda öğretim üyesi olarak çalışmaktadır. *(Kitapları: Amerikan Sinernasında Savaş ve Vietnam Filmleri,* İstanbul, Antrakt Yayınları, 1997; 1968 *ve Sinema,* Ankara, Kitle Yayınları, 1997; *Avrupalı Yönetmenler,* Ortak Kitap, Ankara, Kitle Yayınları, 1997. *Çevirileri: Jean-Luc Godard - Konvansiyonele Karşı Modemist Sinema* (derleme çeviri), Ankara, Gece Yayınları, 1993; *Yalnızlık Sineması,* Robert P. Kolker, Ankara, Öteki Yayınları, 1999; *Bir Film Nasıl Okunur?,* James Monaco, İstanbul, Oğlak Yayınlan, 2001; *Kutsal Olmayan Savaş, İslamcı Terör* (Nuray Yılmaz ile birlikte), John L. Esposito, İstanbul, Oğlak Yayınları, 2002; *Hitchcock Sineması,* Robin Wood, İstanbul, Kabacı Yayınevi, *2004; Sinema ve Devrim,* James Roy MacBean, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2006; *Yeni Dalga,* James Monaco, İstanbul, +1 Yayıncılık, 2006; *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji* (Yeliz Taşkan ile birlikte), William Indick, İstanbul, 2007; *Story, Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri* (Nuray Yılmaz ve Fatih Kınalı ile birlikte), Robert McKee, İstanbul, Plato Yayınları, 2007; *Değişen Bakış – Uluslararası Sinema*, Robert Kolker, Ankara, De Ki Yayınları, 2010; *Modernizmi Seyretmek – Avrupa Sanat Sineması*, Andras Balint Kovacs, Ankara, De Ki Yayınları, 2010; *Godard – Sanatçının Yetmiş Yaşında Bir Portresi*, Colin McCabe, Ankara, Dipnot Yayınları, 2011; *Filmde Yöntem ve Eleştiri*, Derleme, Ankara, De Ki Yayınları, 2011; *Politik Film – Üçüncü Sinemanın Diyalektiği*, Mike Wayne, İstanbul Yordam Kitap, 2011; *Caligari'den Hitler'e Alman Sinemasının Psikolojik Tarihi*, Siegfried Kracauer, Ankara, De Ki Yayınları, 2011; *Sinemayı Anlamak – Marksist Perspektifler*, Mike Wayne (Derleme), Ankara, De Ki Yayınları, 2012.

Emrah Suat Onat 1977'de İzmir'de doğdu. 2000 yılında DEÜ, GSF, Sinema-TV Bölümü'nden mezun oldu. 2005 yılında yüksek lisansını tamamladı. Halen doktora tezini hazırlıyor.

KISA İÇİNDEKİLER

Önsöz *xv*

KISIM BİR • Film Sanatı Film Yapımı

1 Sanat Olarak Film: Yaratıcılık, Teknoloji ve İş 2

KISIM İKİ • Film Biçimi

2 Film Biçiminin Önemi 56

3 Biçimsel Bir Sistem Olarak Anlatı 78

KISIM ÜÇ • Film Stili

4 Çekim: Mizansen 118

5 Çekim: Sinematografi 167

6 Çekimi Çekime Bağlamak: Kurgu 223

7 Sinemada Ses 269

8 Özet: Biçimsel Bir Sistem Olarak Stil 312

KISIM DÖRT • Film Tipleri

9 Film Türleri 328

10 Belgesel, Deneysel ve Canlandırma Sineması 349

KISIM BEŞ • Filmlerin Eleştirel Analizi

11 Film Eleştirisi: Örnek Analizler 396

Ek 443

KISIM ALTI • Sinema Tarihi

12 Film Sanatı ve Sinema Tarihi 454

Sözlükçe *490*

Teşekkürler *496*

Tavsiye Edilen DVD Ekleri *496*

AYRINTILI İÇİNDEKİLER

Önsöz *xv*

KISIM BİR • Film Sanatı Film Yapımı

BÖLÜM 1 Sanat Olarak Film: Yaratıcılık, Teknoloji ve Ticaret *2*



Film Yapımında Alınan Sanatsal Kararlar *3*
Gece Gözüyle Görmek: *Collateral* Filminin Yapımında Alınan Sanatsal Kararlar *4*
Filmlerin Mekanizması *8*
Yanılsama Makineleri *8*
Film Kullanan Makineler *9*
Dijital Kameralar *11*
Film Yapmak: Film Yapımı *16*
Senaryo Yazımı ve Para Bulma Aşaması *16*
Hazırlık Aşaması *17*
Çekim Aşaması *19*
Çekim Sonrası Aşama *22*
YAKINDAN BAKIŞ: Film Yapımındaki Bazı Terimler ve Roller 24
Yapım Sürecinin Sanatsal İçerimleri *27*
Yapım Tarzları *28*
Büyük Ölçekli Yapım *28*
Yetenek Gösterisi, Bağımsız Yapım ve Kendin Yap *28*
Küçük Ölçekli Yapım *30*
Farklı Yapım Tarzlarının Sanatsal İçerimleri *32*
Filmi İzleyiciye Ulaştırmak: Dağıtım ve Gösterim *34*
Dağıtım: Gücün Merkezi *34*
Gösterim: Sinema Salonu ve Sinema Salonu Dışı *38*
Yan Pazarlar: Filmleri Sinema Salonlarının Ötesine Götürmek *41*
KUTU: Sinema Salonlarındaki Filmler: Sinema Salonları Gösteriminin 2007 Profili *39*
Dağıtım ve Gösterimin Sanatsal İçerimleri *43*
ÖZET *48*
OKUMA ÖNERİLERİ *48*

KISIM İKİ • Film Biçimi

BÖLÜM 2 Film Biçiminin Anlamı *56*



Filmde Biçim Anlayışı *56*
Sistem Olarak Biçim *56*
"İçeriğe" Karşı "Biçim" *58*
Biçimsel Beklentiler *58*
Uylaşımlar ve Deneyim *60*
Biçim ve Duygu *61*
Biçim ve Anlam *62*

Değerlendirme *65*
Film Biçiminin İlkeleri *67*
İşlev *67*
Benzerlik ve Yineleme *68*
YAKINDAN BAKIŞ: Modelleri Ayırt Etmek *69*
Farklılık ve Çeşitleme *70*
Gelişme *72*
Uyum ve Uyumsuzluk *74*
ÖZET *75*
OKUMA ÖNERİLERİ *75*

BÖLÜM 3 Biçimsel Bir Sistem Olarak Anlatı *78*



Anlatı İnşasının İlkeleri *78*
Anlatı Nedir? *79*
Olay Örgüsü ve Öykü *80*
Neden-Sonuç *82*
Zaman *84*
Mekan *86*
YAKINDAN BAKIŞ: Öykü Zamanıyla Oyunlar Oynamak *87*
Başlangıç, Bitiş ve Gelişme Modelleri *90*
Anlatım: Öykü Enformasyonunun Akışı *93*
Öykü Enformasyonunun Alanı *93*
Öykü Enformasyonunun Derinliği *95*
Anlatıcı *100*
YAKINDAN BAKIŞ: Işıklar Söndüğünde *Anlatı* Başlar *98*
Anlatımı Özetlemek *100*
Klasik Hollywood Sineması *102*
Citizen Kane'deki Anlatı Biçimi *104*
Citizen Kane'de Anlatı Beklentileri *104*
Citizen Kane'deki Olay Örgüsü ve Öykü *105*
Citizen Kane'in Nedenselliği *106*
Citizen Kane'de Zaman *107*
Citizen Kane'de Motivasyon *110*
Citizen Kane'deki Koşutluk *111*
Citizen Kane'de Olay Örgüsünün Gelişme Modelleri *111*
Citizen Kane'de Anlatım *112*
ÖZET *114*
OKUMA ÖNERİLERİ *115*

KISIM ÜÇ • Film Stili

BÖLÜM 4 Çekim: Mizansen *118*



Mizansen Nedir? *118*
Gerçekçilik *118*
Mizansenin Gücü *119*
Mizansenin Kapsamı *121*
Dekor *121*
Kostüm ve Makyaj *125*
Işık *131*
Sahneleme: Hareket ve Performans *138*

YAKINDAN BAKIŞ: Sinema Oyuncusunun Alet Çantası 141
Hepsini Bir Araya Getirmek: Mekan ve Zamanda Mizansen *146*
Mekan *148*
Zaman *156*
Our Hospitality'deki Mizansenin Anlatı İşlevleri *159*
ÖZET *163*
OKUMA ÖNERİLERİ *163*

BÖLÜM 5 Çekim: Sinematografisi *167*



Fotoğrafik İmge *167*
Tonlamalar Alanı *167*
Hareketin Hızı *171*
Perspektif *173*
YAKINDAN BAKIŞ: Canavarlardan Sıradan Olana: *The Lord of the Rings*'deki Bilgisayar Görüntüleri 184
Çerçeveleme *186*
Çerçevenin Oranları ve Biçimi *186*
Ekran İçi ve Ekran Dışı Mekan *191*
Çerçevelemenin Açısı, Düzlemi, Yüksekliği ve Mesafesi *193*
Hareketli Çerçeve *199*
Görüntünün Süresi: Uzun Çekim *212*
Uzun Çekimin İşlevleri *213*
Uzun Çekim ve Hareketli Çerçeve *215*
ÖZET *218*
OKUMA ÖNERİLERİ *218*

BÖLÜM 6 Çekimi Çekime Bağlamak: Kurgu *223*



Kurgu Nedir? *223*
Film Kurgusunun Boyutları *225*
A Çekimi ile B Çekimi Arasındaki Grafik İlişkileri *225*
A Çekimi ile B Çekimi Arasındaki Ritmik İlişkiler *228*
A Çekimi ile B Çekimi Arasındaki Mekansal İlişkiler *231*
A Çekimi ile B Çekimi Arasındaki Zamansal İlişkiler *233*
Devamlılık Kurgusu *236*
Mekansal Devamlılık: 180 Derece Kuralı *236*
The Maltese Falcon Filminde Devamlılık Kurgusu *238*
Devamlılık Kurgusu: Bazı Hassas Noktalar *242*
Biraz Daha Rötuş: Aksı Kırmak *246*
Almaşık Kurgu *246*
Zamansal Kurgu: Düzen, Sıklık ve Süre *248*
YAKINDAN BAKIŞ: Yoğunlaştırılmış Devamlılık *L.A. Confidential* ve Çağdaş Kurgu 250
Devamlılık Kurgusuna Alternatifler *256*
Grafiksel ve Ritimsel Olanaklar *256*
Mekansal ve Zamansal Devamsızlık *257*
Devamsızlık Kurgusunun İşlevleri: *October* *262*
ÖZET *265*
OKUMA ÖNERİLERİ *265*



BÖLÜM 7 Sinemada Ses *269*

Sesin Gücü *270*
Filmsel Sesin Kökenleri *273*
Algısal Özellikler *273*
Seçim, Değişim ve Bileşim *274*
Film Sesinin Boyutları *281*
Ritim *281*
Kaynağa Bağlı Kalmak *283*
Mekan *284*
YAKINDAN BAKIŞ: Görüntü Dışı Ses ve Bakış Açısı: *Jackie Brown* Filminde Para Değişimi *286*
Zaman *294*
Film Sesinin İşlevleri: *The Prestige* *298*
Yer Değiştiren Adamlar *299*
Sihrin Sesleri *300*
Yankılar, Görsellik ve İşitsellik *301*
İki Günlük *303*
Sırlar İçin İpuçları *304*
Giriş *304*
ÖZET *308*
OKUMA ÖNERİLERİ *308*



BÖLÜM 8 Özet: Biçimsel Bir Sistem Olarak Sitil *312*

Stil Kavramı *312*
Stil ve Yönetmen *312*
Stil ve İzleyici *313*
Film Stilini Çözümlemek *314*
1. Aşama: Düzenleme Yapısını Belirlemek *314*
2. Aşama: Dikkat Çeken Teknikleri Tanımlamak *314*
3. Aşama: Tekniklere Ait Modellerin İzini Sürmek *314*
4. Aşama: Dikkat Çeken Tekniklere ve Oluşturdukları Modellere İşlev Yüklemek *316*
YAKINDAN BAKIŞ: *Shadow of a Doubt*'daki Film Stili *317*
Citizen Kane Filminde Stil *318*
ÖZET *326*
OKUMA ÖNERİLERİ *326*

KISIM DÖRT • Film Tipleri

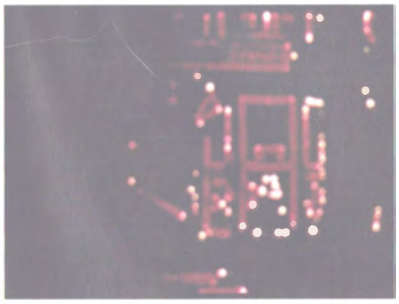
BÖLÜM 9 Film Türleri *328*



Türü Anlamak *328*
Bir Türü Tanımlamak *328*
Bir Türü Analiz Etmek *330*
Türün Tarihi *331*
YAKINDAN BAKIŞ: Çağdaş Bir Tür: Suç Gerilim *332*
Türlerin Toplumsal İşlevleri *336*
Üç Tür *337*
Western *337*

Korku Filmi *339*
Müzikal Film *342*
ÖZET *346*
OKUMA ÖNERİLERİ *346*

BÖLÜM 10 Belgesel, Deneysel ve Canlandırma Sineması *349*



Belgesel *349*
Belgesel Nedir? *349*
Belgeselin Türleri *351*
Belgesel ile Kurmaca Arasındaki Sınırlar *351*
Belgesel Filmse Biçim Türleri *353*
Kategorik Biçim *353*
Retorik Biçim *359*
Deneysel Film *366*
Deneysel Filmlerde Biçim Türleri *368*
Canlandırma Sineması *381*
ÖZET *390*
OKUMA ÖNERİLERİ *390*

KISIM BEŞ • Filmlerin Eleştirel Analizi

BÖLÜM 11 Film Eleştirisi: Eleştirel Analiz *396*



Klasik Anlatı Sineması *396*
His Girl Friday *396*
North by Northwest *400*
Do The Right Thing *404*
Klasik Film Yapımında Anlatı Alternatifleri *408*
Breathless (A Bout de Souffle) *408*
Tokyo Story (Tokyo Monogatari) *413*
Chungking Express (Chung Hing sam lam) *417*
Belgesel Biçimi ve Stili *422*
Man with a Movie Camera (Chelovek s kinoapparatom) *422*
The Thin Blue Line *425*
Biçim, Stil ve İdeoloji *432*
Meet Me in St. Louis *432*
Raging Bull *438*

EK Bir Filmin Eleştirel Analizini Yazmak *443*

Yazmaya Hazırlanmak *443*
1. Adım: Dikkat Çeken Tekniklere ve Oluşturdukları Modellere İşlev Yüklemek *443*
2. Adım: Bütün Filmi Bölümlere Ayırmak *443*
3. Adım: Film Tekniğinin Önemli Örneklerine Dikkat Çekmek *444*
Organize Etmek ve Yazmak *445*
ÖZET *446*
Örnek Makale: *The King of Comedy*'de Fantazi ve Gerçeklik *447*
OKUMA ÖNERİLERİ *450*
DVD ÜZERİNDE ÖRNEK ANALİZ FİLMLERİ *450*

KISIM ALTI • Sinema Tarihi



BÖLÜM 12 Film Sanatı ve Sinema Tarihi *454*

İlk Dönem Sinema (1893–1903) *455*
Klasik Hollywood Sinemasının Gelişimi (1908–1927) *458*
Alman Dışavurumculuğu (1919–1926) *461*
Fransız İzlenimciliği ve Gerçeküstücülük (1918–1930) *464*
- İzlenimcilik *464*
- Gerçeküstücülük *466*

Sovyet Montajı (1924–1930) *467*
Sesin Gelişinden Sonra Klasik Hollywood Sineması *470*
İtalyan Yeni Gerçekçiliği (1942–1951) *473*
Fransız Yeni Dalgası (1959–1964) *475*
Yeni Hollywood ve Bağımsız Film Yapımı *477*
Hong Kong Sineması: 1980–1990 *482*
OKUMA ÖNERİLERİ *486*
TAVSİYE EDİLEN DVD'LER *489*

Sözlükçe 490
Teşekkürler 496
Tavsiye Edilen DVD Ekleri 496

ÖNSÖZ

Film Sanatı'nı filmin kolejlerde ve üniversitelerde düzenli bir inceleme konusu halinde geldiği 1977 yılında yazmaya başladık. O dönemde sinemayla ilgili giriş niteliğinde birkaç ders kitabı mevcuttu, bunlar bize aşırı basitleştirilmiş ve net bir organizasyon anlayışından yoksun görünüyorlardı. 1960'lardan bu yana sinemayı incelemenin ve Madison'daki Wisconsin Üniversitesi'nde bir sinemaya giriş dersi vermenin ardından, öğrendiklerimizi bir araya getirmeye çalıştık.

İki amacımız vardı. Birincisi, temel sinema tekniklerini -mizansen, sinematografi, kurgu ve ses- net bir şekilde ve baştan sona tanımlamayı, Onun da ötesinde, daha önceki kitapların yapmayı denememiş olduğu bir şeyi yapmayı istedik. Öğrencilere bir filmin biçiminin ve yapısının nasıl anlaşılacağını göstermeyi arzuladık. Amaç, yalnızca tek tek sahneleri değil filmlerin bütününü analiz etmekti. Film aracının farklı tekniklerinin filmin daha geniş bağlamı içinde nasıl işlev gördüğünü göstermeyi istedik.

Bu hedeflere ulaşmak için, eleştirmenlerin ve kuramcıların bizden önce söylediklerini özetlemenin ötesine geçmeye çalıştık. Kuşkusuz önemli düşünürleri ihmal edemezdik. Ancak filmleri inceledikçe, filmin birçok önemli yanına uzun süreden beri dikkat edilmemiş olduğunu daha fazla anladık. Sentezden daha fazlasını yapmak, yenilik getirmek zorundaydık.

Bazen bir disiplinin tarihinde ilk olarak ortaya çıkan inceleme kitapları orijinal bir çalışmayı ortaya çıkarır ve *Film Sanatı* bunu yapmayı amaçlıyor. Örneğin, film kurgusunun daha önce sistematik olarak asla sunulmamış bir olanaklar alanını barındırdığını anladık. Benzer biçimde, hiç kimse bir filmin kullanabileceği çeşitli biçimleri incelemeye çalışmamıştı. Neredeyse her defasında, anlamadaki boşlukları doldurmaya ve sinemacıların yaptığı yaratıcı tercihlerdeki yeni anlayışları bulmaya çalıştık.

Bu projeye başlamamızdan bu yana geçen otuz yılda, *Film Sanatı* birkaç kez gözden geçirilmiştir. Bu çalışmayı, onu yararlı bulan sinema hocalarının gereksinimlerine göre düzelttik ve filmlerin yapılma ve izlenme tarzlarındaki değişimlere uygun hale getirmeye çalıştık. İlk baskısı 1979 yılında yayımlandığında, Betamax video bir tüketim nesnesi olarak yeni ortaya çıkıyordu. Günümüzde insanlar filmleri iPod'larında izliyorlar. Bütün bu yıllar boyunca, sinema sanatı temel olarak değişmemiştir. İnternet ve dijital filmler sinemacıların her zaman kullanmış oldukları aynı temel teknikleri ve biçimsel stratejileri kullanıyorlar. Benzer biçimde *Film Sanatı*'nın hedefi de aynı kalmıştır: bir sanat formu olarak sinemanın temel özelliklerini okuyucuya tanıtmak.

Üç tür okuyucuyu düşünüyoruz. Birincisi, filmleri seven ve onlarla ilgili daha fazlasını öğrenmek isteyen, ilgili genel okurdur. İkincisi, *Film Sanatı*'nın bir ders kitabı işlevi gördüğü sinemaya giriş dersindeki öğrencidir. Üçüncüsü, burada sinema estetiği üzerine uygun bir taslağı ve uzman düzeyindeki çalışmalar için fikirleri bulabilecek olan daha üst düzeydeki öğrencidir.

Film Sanatı'nın ilk yayımlanışından bu yana, başka bir dizi giriş niteliğindeki ders kitabı yayımlanmıştır. Kitabımızın hâlâ film sanatının en kapsamlı ve sistematik anlatımını sunduğuna inanıyoruz. Ayrıca kitabımız başka yerlerde düşünülmemiş olan yaratıcı olanaklara dair tartışmaları sunuyor. Sinema üzerine bilimsel çalışmalarda sık sık *Film Sanatı*'ndan sinema estetiği üzerine yetkin ve özgün bir kaynak olarak bahsedilmesi bizi mutlu ediyor.

Film Sanatının Düzeni

Böyle bir kitabı organize etmenin bir yolu film incelemelerine yönelik bütün çağdaş yaklaşımları incelemek olabilirdi ve bu yaklaşımı izleyen kitaplarda kıtlık yoktur. Ancak biz öğrencilerin farklı akademik yaklaşımlarla tanışmadan önce filmin temel özelliklerini bilmeyi istediğine inanıyoruz. Bu nedenle *Film Sanatı* okuyucuyu filmin bütününü oluşturan teknikler ve yapılar aracılığıyla mantıksal adımlarla ilerleten bir yaklaşımın öncülüğünü yaptı.

Film izleyicileri filmlerin içine parçalar halinde değil, eksiksiz deneyimler olarak çekilirler. Bizim tercih ettiğimiz yaklaşım özel yollarla yapılmış, baştan sona tutarlılık gösteren, belirli dışavurum tekniklerini kullanan ve tarihte var olan bir bütün olarak filmi öne çıkarıyor. Yaklaşımımız bir dizi soruyla başlıyor.

Bir film, planlama aşamalarından ekrana nasıl gelir? Filmi bir sanat olarak anlamak, insanların bir filmi nasıl yarattığını ve izleyicilere ulaştırdığını anlamaya yardım eder. Bu soru bizi filmin yapımı, dağıtımı ve gösterimine dair olan "Film Sanatı ve Film Yapımı" adlı Birinci Kısım'daki araştırmaya götürür. Bundan sonra bu etkinliklerin son ürünü nasıl biçimlendirdiklerini görebiliriz. Her aşamadaki kararlar ekranda gördüklerimizi ve duyduklarımızı etkiler.

Bütün bir film nasıl işlev görür? Bütün sanat yapıtları gibi bir filmin de bir *biçim*e sahip olduğunu varsayıyoruz. Film izleyici üzerinde bir etki yaratmak için özel ve düşünülmüş yollarla birbiriyle ilişkili olan parçalardan oluşur. "Film Biçimi" başlıklı İkinci Kısım'da film biçimi düşüncesini ve bunun bizi nasıl etkilediğini inceliyoruz. Aynı zamanda biçimin en bilinen tipi olan anlatıyı ortaya koyuyoruz.

Film teknikleri filmin biçimine nasıl katkıda bulunur? Film farklı bir araçtır ve her film kendi biçimi içinde çeşitli teknikleri bir araya getirir. "Film Stili" başlıklı Üçüncü Kısım'da başlıca film teknikleri olan mizansen, sinematografi, kurgu ve sesin sanatsal olanaklarını inceliyoruz. Her birine bir alt başlık ayrılıyor ve her alt başlık bu tekniklerin bir filmin biçimine nasıl katkıda bulunduğunun analiz edilmesiyle bitiyor.

Filmleri nasıl sınıflandırırız? İzleyeceğimiz filmin türüne dair bilgi sahibi olmadan nadiren film izlemeye gideriz. "Film Tipleri" başlıklı Dördüncü Kısım filmleri gruplamamın iki temel yolunu inceliyor. Bir yolu *tür*dür. Bir filme bir bilim-kurgu filmi, bir korku filmi ya da bir müzikal dediğimizde, tür kategorilerini kullanıyoruz. Aynı zamanda filmleri filmin gerçeklikle ilişkisine bir anlayışla ya da yapım tarzına göre sınıflandırıyoruz. Bu nedenle canlı aksiyon kurmaca filmlerinin yanı sıra, *belgesel*, *canlandırma filmleri* ve *deneysel filmleri* tanıyoruz. Bu tipler aynı zamanda biçime anlatısal olmayan yaklaşımın örneğini oluşturuyorlar.

Bir filmi eleştirel olarak nasıl analiz edebiliriz? O Filme dair bir anlayışa sahip olduktan sonra, belirli filmlerin analizine geçebiliriz. "Filmlerin Eleştirel Analizi" başlıklı Beşinci Kısım'da birkaç önemli filmi inceleyerek, analiz tekniklerini göstermeye çalışıyoruz.

Film sanatı tarih boyunca nasıl değişir? Kitabımızı filmin biçimsel yönlerinin tarihsel bağlamlar içinde nasıl değiştiğini anlatarak bitiriyoruz. "Film Sanatı ve Sinema Tarihi" başlıklı Altıncı Kısım'da biçimi anlamanın bize filmlerin daha geniş bağlamını tanımlamaya nasıl yardım ettiğini göstermek için sinema tarihindeki bazı önemli dönemleri ve akımları inceliyoruz.

Yaklaşımımız: Filmin Bütününü Analiz Etmek

Filme bir bütünün parçaları arasında bağlantı kurma biçimindeki yaklaşımımız sinema hocalığı yıllarının ürünüdür. Öğrencilerin incelediğimiz filmlerde daha fazlasını görmesini ve duymasını istedik, ancak sadece ders hocasının bakışını vermek öğrencilerin sinemayı anlamalarına yardım etmezdi. İdeal olarak öğrencilerin, kendilerine filmleri incelemelerine yardım edecek araçlara sahip olmaları gerektiğine karar verdik. Filmin sanatsal potansiyelini ortaya koymanın en iyi yolunun biçim ve stilin genel ilkelerine dikkat çekmek ve bu ilkelerin belirli filmlerdeki işleyişlerini göstermek olduğuna ikna olduk. Yani becerilere vurgu yaptık. Teknik ve biçimle ilgili temel anlayışları inceleyerek, öğrenciler her filmin tarzına dair kendi değerlendirmelerini güçlendirebilirler.

Beceriler üzerine vurgunun başka bir sonucu daha vardır. Sinemanın alanını ve çeşitliliğini göstermek için çok sayıda önemli filmle ilgilendik. Ancak çoğu okuyucunun bu filmleri görmediğini de biliyoruz. *Film Sanatı* kavramsal becerilerin önemini öne çıkardığı için, okuyucu genel ilkeleri kavramak için bahsettiğimiz filmleri görmek zorunda değildir. Benzer noktaları belirtmek için başka birçok film kullanılabilirdi.

Örneğin, kamera hareketinin birçok olasılığı *Grand Illusion* ile olduğu kadar kolayca *La Ronde* ya da *Elephant* ile de gösterilebilir. Klasik Hollywood film yapımını göstermek için *My Darling Clementine*, *North by Northwest* kadar işe yarayabilir. Her ne kadar bir ders, *Film Sanatı*'nda kullanılan bir dizi önemli örneğe sadık kalabilirse de, sinema dersi verenler tamamen farklı filmleri kullanmaya karar verebilirler.

Herhangi bir sanata bir girişin bilinen örneklerle bilinmeyenleri dengelemesi gerektiğini inandığımızı söylemiştik. Eğer sinemadaki sanatsal olanakların alanını göstermek istiyorsak, kendimizi son dönem Hollywood yapımlarıyla sınırlayamayız. Eğitimcinin görevlerinden biri öğrencilerin ufuklarını genişletmek, hazlarını artırmak ve onları alışkın olduklarının ötesine geçirmektir. Filmler etkilidir ve bizlerin düşünme ve hissetme tarzlarını değiştirebilir ve bizler kendimizi mümkün olduğunca geniş bir şekilde onlara açarak onlardan yararlanabiliriz. Bu nedenle haberdar olunmayan, sessiz dönemden, diğer ülkelerden ve deneysel gelenekten gelen filmlerden bahsetmekte tereddüt etmedik. Bu filmlerin çoğu bizim yaşamlarımızı değiştirmiştir ve belki de başkalarının yaşamlarını değiştirebilirler.

Film Sanatı'nın Özellikleri

Büyütülmüş Çerçeveler ve Başlıklar

Film üzerine bir kitap yoğun bir şekilde fotoğraflı olmalıdır ve çoğu kitap da öyledir. Ancak birçok sinema kitabı filmin çekimi sırasındaki çekilmiş fotoğrafları kullanır. Bunlar fotoğraf makinesiyle çekilirler ve neredeyse asla kameranınkiyle aynı konumda değildir. Sonuç, bitmiş filmdeki görüntüye tekabül etmeyen bir fotoğraftır. Filmlerden görüntülerimizin neredeyse tamamı büyütülmüş çerçevelerdir –16mm ve 35mm film kopyalarındaki görüntülerden alınmış büyütülmüş fotoğraflar. *Film Sanatı*'nda bu türdeki diğer kitaplardan daha fazla fotoğraf bulundurmaktadır ve renkli filmlerden alınan bütün fotoğraflar tam renkleriyle sunulmaktadır. (Büyütülmüş çerçeveler üzerine daha fazlası için bkz. Kısım Bir "Okuma Önerileri" alt başlığı.)

"Eğer davetsizce bir sette dolaşırsanız, her zaman yönetmen yardımcısını görürsünüz, çünkü muhtemelen sizi setten kovacaktır. Yönetmen yardımcısı 'Mekanlar!' 'Sette sessizlik!' 'Öğle yemeği – bir buçuk saat!' ve 'Paydos millet!' diye bağıracaktır. Bütün bunlar askeri bir tesisteki kalk ve yat boruları gibidir, birincisi sinirlendirici, ikincisi de tuhaf biçimde rahatlatıcıdır."

— Christine Vachon, bağımsız yapımcı, yönetmen yardımcıları üzerine

Okuma Önerileri Alt Başlıkları

Film üzerine bir kitap yoğun bir şekilde fotoğraflı olmalıdır ve çoğu kitap da öyledir. Ancak birçok sinema kitabı filmin çekimi sırasındaki çekilmiş fotoğrafları kullanır. Bunlar fotoğraf makinesiyle çekilirler ve neredeyse asla kameranınkiyle aynı konumda değildir. Sonuç, bitmiş filmdeki görüntüye tekabül etmeyen bir fotoğraftır. Filmlerden görüntülerimizin neredeyse tamamı büyütülmüş çerçevelerdir –16mm ve 35mm film kopyalarındaki görüntülerden alınmış büyütülmüş fotoğraflar. *Film Sanatı*'nda bu türdeki diğer kitaplardan daha fazla fotoğraf bulundurmaktadır ve renkli filmlerden alınan bütün fotoğraflar tam renkleriyle sunulmaktadır. (Büyütülmüş çerçeveler üzerine daha fazlası için bkz. Kısım Bir "Okuma Önerileri" alt başlığı.)

"Yakından Bakış" Kutuları

Bu kutular ana metindeki düşünceler ile mevcut film yapımındaki konular arasında ilişki kuruyor. Örneğin, *The Lord of the Rings*'i tartışırken bilgisayar görüntüleri (computer-generated imagery – CGI) kullanılmıştır.

Sayfa Kenarlarındaki Alıntılar

Kitabın başından sonuna sayfa kenarlarında yazarlardan, yapımcılardan, yönetmenlerden, görüntü yönetmenlerinden ve oyunculardan vd. alıntılar yer alıyor. Eğlendirici ya da zekice, bilgilendirici ya da önyargılı olsun, sayfa kenarlarındaki bu alıntılar öğrencileri bir sinemacının bakış açısından baktırmaya çalışıyor.

Sözlükçe

Bütün sanat formları gibi sinema da özel bir terminolojiye sahiptir ve bu nedenle biz bir sözlükçeyi kitaba dâhil etmeye karar verdik. Bir terim metin içinde ilk kez geçtiğinde koyu karakterle yazdık ki, bu da terimle ilgili sözlükçede daha fazla bilgi olduğunu gösteriyor.

Dokuzuncu Edisyonda Yeni Olan

Yenilenmiş 1. Bölüm

1. Bölüm pelikül filmlerle dijital sinemanın giderek iç içe geçmesi nedeniyle tamamen değiştirilmiştir. Bu bölüm dijital teknolojinin yapım, dağıtım ve gösterim aşamasında nasıl kullanıldığıyla ilgili bilgi vermekte ve Michael Mann'ın *Collateral* (Tetikçinin Gecesi) filmini de örnek inceleme olarak ele almaktadır. 9. edisyonda bu bölüm içinde incelenen ve pek çok sinema eğitmeninin son derece yararlı bulduğu *Shadow of a Doubt* filminin incelemesi 8. Bölüme kaydırılmıştır. Orada film stiline ait işlevlerin bir örneği olarak hizmet vermektedir.

7. Bölüm: Yeni Bir Örnek Film İncelemesi

İlk edisyondan bugüne ses üzerine yazdığımız bölüm Robert Bresson'un *A Man Escaped* filminin incelemesini içermekteydi. Filmin Fransızca olması bazı sinema eğitmenleri için sorun teşkil etmiştir: öğrencilerinin alt yazıları takip ederken ses kuşağına gereken önemi veremediklerini bildirmişlerdir. Bu nedenle, *A Man Escaped* filmini Christopher Nolan'ın, yine ses, müzik ve dış ses kullanımı konusunda geniş yelpazeli bir yapıya sahip, *The Prestige* filmi ile değiştirdik. *A Man Escaped* filminin orijinal analizine www.davidbordwell.net/filmart/index.php adresinden ulaşılabilir.

Gözden Geçirilmiş "Okuma Önerileri" Alt Başlıkları

Her bölümün sonunda yer alan bu alt başlıklar sınıftaki tartışmaları teşvik eden konuları ortaya atıyor. Ayrıca bunlar araştırma için daha fazla okumayı öneriyor ve bölüm içindeki özgül konular için kaynakça işlevi görüyor.

David Bordwell ve Kristin Thompson'un www.davidbordwell.net'teki Blog'u

David ve Kristin kendi düşüncelerini ve deneyimlerini blog'larında sinema hocaları ve öğrencileriyle paylaşacaklardır. Sık sık güncellenen bu blog film ve kitap yorumlarını, festivallerden haberleri ve yorumları ve *Film Sanatı*'ndaki düşünceleri şimdiki sinema ortamıyla ilişkilendiren makaleler içermektedir.

Blog yazılarını daha ulaşılabilir kılmak için sayfa kenarlarından ilgili URL'ler verilmektedir. Bu yolla sinema eğitmenleri ve öğrencileri üzerinde durulan belirli düşüncelere, terimlere ve film örneklerine daha rahat ulaşabileceklerdir.

Diğer Eğitici Malzemeler

Öğrenciler İçin

Metne-özgü öğretici bir CD-ROM filmlerden parçaların (klip) kullanılmasıyla (bölüm başına 1-2), her film parçası için ona uyan bir yorumla ve öğrencilerin malzemeleri anlamalarını test etmek için bir ara sınavla metinde kullanılan özel kavramları netleştirecek ve destekleyecektir. Bu CD-ROM *Film Sanatı, Dokuzuncu Edisyon*'un bütün yeni kopyalarından ayrı bir pakettir.

Film Sanatı'na eşlik eden **Öğrenci web sitesi** www.mhhhe.com/filmart9'dır. Öğrenciler burada bilgilerini artırmak kadar metinden öğrendiklerini destekleyecek sayısız fırsat bulacaklardır. Burada her bölümle bağlantılı Örnek Çoktan Seçmeli Ara Sınavlar, Makale Soruları ve İnternet Sınavları bulunmaktadır.

Sinema Eğitmenleri İçin

Bütün ders malzemeleri www.mhhhe.com/filmart9'da bulunabilir. Derse hazırlık için **Instructor's Manual** (Hocanın El Kitabı) bölüm taslaklarını, bölümün hedeflerini ve misafir eğitmenler için önerileri, örnek incelemeleri, kaynakçayı ve makale ödevleri için önerileri ve DVD takviyelerini içeriyor.

Ara sınav ve testler için ayrıca kitabın web sitesinde bir **Password Protected Test Bank** bulabilirsiniz. Bu da örnek çoktan seçmeli, doğru/yanlış ve makale sorularını içeriyor.

Anmak İstediklerim

30 yıldan fazla bir süredir birçok insan bu kitabın yazılışında ve gözden geçirilişinde bize çok yardım etmiştir. Ernest R. Acevedo-Mufioz, David Allen, Rick Altman, Tino Balio, Lucius Barre, John Beiton, Joe Beres, Ralph Berets, Jake Black, Robin Blaetz, Les Blank, Vince Bohlinger, Eileen Bowser, Edward Branigan, Martin Bresnick, Ben Brewster, Michael Budd, Peter Bukalski, Colin Burnett, Elaine Burrows, Richard B. Byrne, Mary Carbine, Jerome Carolfi, Corbin Carnell, Jerry Carlson, Kent Carroll, Noel Carroll, Paolo Cherchi Usai, Jeffrey Chown, Gary Christenson, Anne Ciecko, Gabrielle Claes ve Cinematheque Royale de Belgique

çalışanları, Bruce Conner, Kelley Conway, Modern Sanat Müzesi Film Fotoğrafları Bölümünden Mary Corliss, Susan Dalton, Robert E. Davis, Ethan De Seife, Dorothy Desmond, Marshall Deutelbaum, Kathleen Domenig, Suzanne Fedak, Susan Felleman, Wisconsin Center for Film and Theater Research'den Maxine Fleckner-Ducey, Don Fredericksen, Jon Gartenberg, Ernie Gehr, Kristi Gehring, Kathe Geist, Rocky Gersbach, Douglas Gomery, Claudia Gorbman, Ron Gottesman, Eric Gunneson, Debbie Hanson, Howard Harper, Dorinda Hartman, Denise Hartsough, Kevin Heffernan, Paul Helford, Linda Henzl, Rodney Hill, Michele Hilmes, Richard Hincha, UC LA Film Arşivinden Jarı-Christopher Horak, Lea Jacobs, Bruce Jenkins, Derek Johnson, Kathryn Kalinak, Charlie Keil, Vance Kepley, Laura Kipnis, Barbara Klinger, Jim Kreul, Don Larsson, Jenny Lau, Thomas M. Leitch, Gary London, Jose Lopez, Kongre Kütüphanesi Sinema Bölümünden Patrick Loughney, Moya Luckett, Film Forum'dan Mike Maggiore, Charles Maland, Mark McClelland, Roger L. Mayer, Norman McLaren, Donald Meckiffe, Ulusal Film Arşivinden Jackie Morris, Charles Musser, Toho Films'den Kazuto Ohira, David Popowski, Badia Rahman, Hema Ramachandran, Paul Rayton, Matt Rockwell, Cynthia S. Runions, Leo Salzman, Focus Features'dan James Schamus, Ethan de Seife, Rob Silberman, Modern Sanat Müzesi Film Araştırmaları Merkezinden Charles Silver, John Simons, Ben Singer, Scott Sklenar, Joseph Evans Slate, Harry, W. Smith, Jeff Smith, Michael Snow, Katerina Soukup, Katherine Spring, John C., Stubbs, New Yorker Films'den Dan Talbot, Richard Terrill, Jim Udden, Edyth von, Slyck, Susan White, Tona Williams, Beth Wintour, Chuck Wolfe, James Yates ve Andrew Yonda'ya minnettarız.

Bu edisyonu hazırlarken yukarıda anılanlardan başka aşağıdaki isimlere de teşekkür ediyoruz: George Angell, Sony Pictures Classics'ten Michael Barker, Christina King, James Naremore, Daniel Reynolds, and Jonathan Rosenbaum. Kevin Joel Berland (Pennsylvania State-Shenango), Marfa Elena de las Carreras (California State University-Northridge, University of California-Los Angeles), Anna Froula (East Carolina University), Gregory Leon Miller (University of Lodz), Randall Moon (Hazard Community and Tech College), Brian Price (Oklahoma State University), Lynn Ramey (Vanderbilt University), Todd Rendlernan (Seattle Pacific University), Laura E. Ruberto (Berkeley City College), Ann Sorenson (Northwestern College), Nicholas Tanis (New York University), Theresa Villeneuve (Citrus College), Diane Waldman (University of Denver), and Ken Windrum'a da (Los Angeles Pierce College) önerileri nedeniyle teşekkür ediyoruz.

Her zaman olduğu gibi McGraw-Hill yayım ekibine, özellikle de Nadia Bidwell, Betty Chen, Chris Freitag ve Mel Valentin'e teşekkür borçluyuz.

KISIM 1

Film Sanatı Film Yapımı

Film yeni bir araçtır, en azından birçok diğer araçla karşılaştırıldığında. Resim, edebiyat, dans ve tiyatro yüzyıllardan bu yana var olmuştur, ancak film bir yüzyıldan yalnızca biraz fazla bir süre önce ortaya çıkmıştır. Yine de bu oldukça kısa sürede film kendisini enerjik ve güçlü bir sanat dalı olarak kabul ettirmiştir.

Bu kitapta filmin bu yönünü inceleyeceğiz. Aşağıdaki bölümler yaratıcı insanların bize değer verdiğimiz deneyimleri sunmak için filmi nasıl kullandıklarını gösterecektir. Filme öyküler anlatma, duyguları ifade etme ve düşünceleri tetikleme gücünü veren ilkeleri ve teknikleri inceleyeceğiz.

Ancak bu sanat önem vermemiz gereken bazı alışılmamış özelliklere sahiptir. Film diğer sanatlardan daha fazla olarak karmaşık bir teknolojiye bağlıdır. Makineler olmadan filmler çekilemez ve sinemacılar gerekli araçlara sahip olamazlardı. Ek olarak film sanatı genellikle birçok insanın işbirliğini, kesin olarak kanıtlanmış çalışma rutinlerini izleyen insanları gerektirir. Filmler yalnızca yaratılmaz, aynı zamanda yapılırlar (produce). Aynı zamanda onların açıkça kendi toplumsal ve ekonomik bağlamlarıyla ilişkili olmaları da önemlidir. Filmler dağıtılır ve izleyicilere gösterilirler ve para her aşamada önem taşır.

Bölüm 1 film yapım sürecinin bütün bu yönlerini inceliyor. Filmi genelde sanat olarak değerlendirerek başlıyoruz ve sanatın nasıl hünerli ve etkili olabileceğini gösteren bir filmi inceliyoruz. Bu bölüm teknolojiyi, çalışma pratiklerini ve sinemanın iş yanını inceleyerek devam ediyor. Bütün bu bileşenler filmi bir sanat olarak biçimlendirir ve destekler.

1

BÖLÜM



Sanat Olarak Film: Yaratıcılık, Teknoloji ve Ticaret

Filmler o kadar çok yaşamımızın bir parçasıdır ki, onlarsız bir dünyayı düşünmek zordur. Onlardan sinema salonlarında, evde, bürolarda, otomobillerde, otobüslerde ve uçaklarda keyif alırız. Filmleri dizüstü bilgisayarlarımızda ve iPod'larımızda yanımızda taşırız. Düğmeye basarız ve makinelerimiz onları keyfimiz için önümüze getirirler.

Yaklaşık 100 yıldır insanlar bu aracın bizi bu kadar nasıl büyülediğini anlamaya çalışmışlardır. Filmler enformasyon ve düşünce iletirler ve bize başka türlü bilemeyeceğimiz yerleri ve yaşam tarzlarını gösterirler. Ancak bunlar kadar önemlisi, daha fazla bir şeyler kazanılır. Filmler bize görme biçimlerini ve yoğun biçimde sevindirici bulduğumuz duyguları sunarlar. Onlar bize deneyimleri gösterirler. Bu deneyimleri bize dikkatimizi çeken karakterler aracılığıyla aktırırlar, ancak bir film aynı zamanda bir düşünceyi geliştirebilir ya da görsel nitelikleri ya da işitsel dokuları inceleyebilir. Bir film bizi bir yolculuğa çıkarabilir, akıllarımızı ve duygularımızı meşgul eden bir şablon, bir deneyimi sunabilir.

Bu tesadüfen olmaz. Filmler izleyiciyi etkilemek için *tasarlanır*lar. Filmler, 19. yüzyılın sonunda bir halk eğlencesi olarak ortaya çıktılar. Başarılı oldular, çünkü geniş bir izleyici kitlesinin hayali gereksinimlerine hitap ettiler. Ortaya çıkan bütün gelenekler -kurmaca öyküler anlatma, gerçek olayları kaydetme, nesneleri ya da resimleri canlandırma, saf biçimle denemeler yapma- izleyicilere diğer medyalardan alamayacakları deneyimleri sunmayı hedefledi. Filmleri yapan erkekler ve kadınlar izleyiciye daha zengin ve daha çekici deneyimleri sunmak için sinemanın özelliklerini kontrol edebilecek lerini keşfettiler. Birbirlerinden öğrenerek ve mevcut seçenekleri iyileştirerek ve genişleterek, sinemacılar bir sanat formu olarak filmin temeli haline gelen yetenekleri geliştirdiler.

Sinemanın popüler kökenleri, bazı yaygın konuşma tarzlarının filmi anlamada bize çok fazla yardım etmeyeceğini akla getirir. *Sanat* ve *eğlence* arasındaki ayrımı düşünün. Bazı insanlar çok salonlu sinemalarda gösterilen gişe bombası filmlerin eğlence olduğunu, oysa daha küçük bir kitleye hitap eden filmin -belki de bağımsız filmlerin, festival filmlerinin ya da özel deneysel çalışmaların- gerçek sanat olduğunu söyleyebilirdi. Genellikle sanat/eğlence ayrımı çok gizli olmayan bir değer yargısını taşır: sanat yüksek niteliklidir, oysa eğlence yüzeyseldir. Ancak her şey bu kadar basit değildir. Henüz belirttiğimiz gibi, sinemanın sanatsal kaynaklarının çoğu genel halk için çalışan sinemacılar tarafından keşfedildi. Örneğin 1910'lu ve 1920'li yıllar boyunca yalnızca eğlence olmayı hedefleyen birçok film, film kurgusu için yeni olanaklar ortaya çıkardı. Değer konusuna gelince, popüler geleneklerin yüksek nitelikli sanatı besleyebileceği açıktır. Tıpkı Shakespeare'in ve Dickens'ın geniş bir okur kitlesi için yazmaları gibi, caz ve blues de dâhil olmak üzere 20. yüzyılın en önemli müziklerinin kökenleri de popüler geleneklerdeydi. Sinema bir sanattır, çünkü sinemacılara izleyiciler için deneyimleri tasarlama yol-

larını sunar ve bu deneyimler, izleyiciler hangi kökenden gelirse gelsin, değerli olabilir. Filmler izleyiciler için sinema dediğimiz o çok kapsamlı sanata ait olarak hem küçük hem de büyüktür.

Bazen de insanlar *sanat* filminden, *ticari* olarak görülen filmin tersi olarak bahsederler. Bu bölünme eğlence meselesiyle ilişkilidir, çünkü eğlence genellikle kitlesel bir izleyiciye satılır. Ancak yine, modern toplumlarda hiçbir sanat ekonomik bağlardan özgür değildir. İyi, kötü ya da vasat romanlar yayımlanırlar, çünkü yayıncılar onların satılmasını beklerler. Ressamlar koleksiyoncuların ve müzelerin kendi yapıtlarını edinmelerini umarlar. Doğrudur, bazı sanat yapıtları vergilerle ya da özel bağışlarla desteklenirler, ancak bu işlemler de sanatçıyı mali süreçlere dâhil eder. Filmler de farklı değildir. Bazı filmler izleyicilerin/tüketicilerin onları izlemek için para ödeyecekleri umuduyla yapılır. Diğerleri yardımla (bir yatırımcı ya da organizasyon yapılan filmi görmeyi ister) ya da kamunun parasıyla finanse edilir (örneğin Fransa film projelerini cömertçe destekler). Kendi dijital filminizi yapmaya karar verseniz bile, bunun için ödeme sorunuyla karşılaşırsınız –ve harcadığınız bütün zaman ve çaba için biraz ekstra kazanmayı umarsınız.

Burada önemli olan nokta, para kaygılarının sanatçıyı ille de daha az yaratıcı ve daha az değerli projeler yapmaya zorlamamasıdır. Para her iş alanını yozlaştırabilir (politikayı düşünün), ancak böyle olmak zorunda değildir. Rönesans İtalya'sında ressamlar Katolik Kilisesi tarafından İncil'deki olayları resmetmekle görevlendirildiler. Michelangelo ve Leonardo da Vinci kiralık çalıştılar, ama bunun onların sanatçılıklarını zedelediğini öne sürmek zor olurdu.

Burada sanat filminin eğlenceye engel olduğunu varsaymayacağız. Yalnızca Hollywood'un kitlesel-pazar filmlerinin dikkate değer olduğunu iddia ederek karşıt kutbu da savunmayacağız. Benzer biçimde, sanat filminin ticari taleplerin üstünde olduğunu düşünmüyoruz, ancak paranın her şeye hükmettiğini de varsaymıyoruz. Her sanat formu geniş bir yaratıcı olasılıklar alanı sunar. Bizim temel varsayımımız bir sanat olarak filmin izleyicilerin izlemeye değer -eğlendirici, etkileyici, şaşırtıcı ya da kendinden geçirici- bulduğu deneyimleri sunduğudur. Ancak filmler bunu nasıl yapar?

Bu soruya yanıt vermek için bir adım geri giderek şunu soracağız; filmler nereden gelir? Çok temel olarak üç yerden. Onları yaratan sinemacıların hayal gücünden ve sıkı çalışmasından. Görüntüleri kaydeden ve yeniden oynatan son derece karmaşık makine setlerinden. Ve bu sinemacı ve teknolojiye para yatıran şirket ve bireylerden. Bu bölüm filmlerin gerçekleşmesini sağlayan sanatsal, teknolojik ve ticari özellikleri ele almaktadır.

BAĞLAN

Film sanatı pek çok ülkeden ve zaman diliminden oluşmuştur. Sadece İngilizce konuşulan renkli filmleri izlememenin neden önemli olduğunu anlatan kişisel bir inceleme için aşağıdaki adreste yera alan "Subtitles 101" bölümüne bakınız.

www.davidbordwell.net/blog/?p=361

Film Yapımında Alınan Sanatsal Kararlar

Fransız yönetmen François Truffaut *La Nuit Americaine* filminde Meet Pamele adında bir film çeken bir yönetmeni canlandırır. Set ekibi yönetmene set tasarımları, peruklar, arabalar ve kuru sıkı tabancalar getirir ve bizler yönetmenin düşüncelerini dile getiren sesini duyarız: "Yönetmen nedir? Bir yönetmen her şey hakkında sorular soran kişidir."

Film yapımı sadece yönetmenin değil ama onunla birlikte bir takım içinde çalışan tüm uzmanların seçme ve karar vermesine dair uzun bir işlem sürecidir. Alınan ilk kararlar daha senaryo aşamasında başlar ve filmle ilgili çeşitli unsurlar düzenlenir. Film çekimi başladığında yaşanan aksiliklere ve doğan fırsatlara bağlı olarak günlük kararlar da alınır. Son çekim tamamlanana kadar bu karar alma süreci devam eder. Bu kararlar hayati önem de taşıyabilir (başrolü kimin oynayacağı gibi), son derece önemsiz de olabilir (kostümün üzerindeki düğmenin rengi gibi).

Ekranda gördüğümüz ve duyduğumuz her şeyi etkileyen unsur alınan pek çok kararın bir araya gelmesiyle oluşur. Bir aşk sahnesinin atmosferini güçlendirecek ne tür ışıklar kullanılmıştır? Anlatılan öykünün gerekliliklerine göre ana karakterin ne düşündüğü izleyiciye gösterilmiş midir, yoksa karakter gizemli biri olarak mı bırakılmıştır? Bir sahne açıldığında izleyicinin zaman ve mekan hakkında fikir

sahibi olması için en ekonomik, en anlaşılır yol hangisidir? Hangisi daha dramatiktir; bir patlamayı göstermek mi yoksa görüntü dışından sadece sesini vermek mi? Alınan tüm kararların toplamı, bitmiş bir filmin sonucunu yaratır.

Kimi zaman alınan kararlar yapımın ekonomik yönüyle alakalı olur. Daha az para harcamanın yolları nedir? Dar bir bütçeyle gerçekleştirilen özel efektlerden hangileri daha önemli ve gereklidir? Burada alınan kararlar da bitmiş bir filmde ne görüp, ne duyduğumuzu etkileyecektir. Bunun dışında bazı kararlar ise filmin nasıl olacağı ile çok da bağlantılı değildir. Örneğin bir dış çekimde güç kaynağı olarak kullanılacak olan elektrik jeneratörünün markası.

Bu kitapta film sanatının iki temel özelliğine değineceğiz: biçim ve stil. **Biçim**, yineleme ve varyasyonlar, olay örgüsü ve karakter özellikleri gibi kalıplarca şekillenmiş ve bir araya getirilmiş filmin tüm parçalarının toplamıdır (Bölüm 2 ve 3). **Stil** ise film yapım tekniklerinin kullanılma yoludur. Bu teknikler dört ka-tegoriye ayrılır: (l)mizansen ya da filme alınacak kişi, mekan ve nesnelerin düzenlenmesi (Bölüm 4); (2) sinematografi; görüntü ve sesleri kaydetmek için kamera ve diğer araçların kullanımı (Bölüm 5); (3) kurgu, tek tek çekimlerin birbirine eklenmesi (Bölüm 6); (4) ses, filmin ses kuşağında yer alan müziğin, seslerin ve efektlerin iç içe geçirilmesi (Bölüm 7). Bu kitap boyunca hayal gücümüzü yönlendiren, bizi eğlendiren ve bilgilendiren filmleri yaratmak için çekimlerin nasıl işlendiğini ve bir araya getirildiğini inceleyeceğiz.

İlk kez film izlediğimizde filmin yapım aşamasında ne gibi sanatsal kararların alındığını hakkında bilgimiz yoktur ya da bunun üzerine düşünmeyiz. Film tarihi boyunca pek çok izleyici belirli bir filmin yapımı konusunda çok şey öğrenecek şansa hiç sahip olamamıştır. Ama bugün DVD'lerin kamera arkası ekleri ve sinemacıların film yapımı hakkındaki görüşlerini yansıtan yorumları bulunmaktadır. İnternet de film yapımı konusunda klipler, röportajlar ve makaleler sunmaktadır. Şimdi, tek bir film üzerinden sinemacıların hangi tür sanatsal kararlar aldığını inceleyelim.

Gece Gözüyle Görmek: Collateral Filminin Yapımında Alınan Sanatsal Kararlar

Michael Mann'ın *Collateral* adlı filmi 2004 yılında gösterime girmiştir. Görsel olarak güzel bir psikolojik suç gerilimi filmidir. Öykü Los Angeles şehrinde geçmektedir ve ana karakterlerinden birisi, kendisini bir gece içinde farklı farklı randevu noktalarına götürmesi için bir taksi şoförü tutan Vincent'tır (Tom Cruise). Taksi şoförü ise Max'tır (Jamie Foxx). Max bu randevuların bir dizi cinayetle ilgili olduğunu öğrenince anlaşmayı bozmak ve kaçmak ister. Fakat Vincent onu bırakmaz. Bir gece boyunca iki adam sözlü olarak atışırlar ve kademe kademe birbirlerine kusurlarını gösterirler.

Mann ve ekibi *Collateral*'in yapımı boyunca binlerce karar almıştır. Biz burada bu kararlardan büyük öneme sahip beşini inceleyeceğiz: bunlardan biri filmin biçimini, diğer dördü de mizansen, sinematografi, kurgu ve sesi etkilemiştir.

Senaryo yazarı Stuart Beattie'nin *Collateral* senaryosunda olaylar New York şehrinde geçmektedir. Max bir zavallı ve münzevi olarak tasvir edilmiştir. Vincent onu hataları konusunda tahrik etmektedir. Ta ki Max'ın canına tak edip Vincent'e karşı gelene kadar. Filmin yönetmeli olarak işe başladığında Mann'ın yaptığı ilk iş öykünün geçtiği şehri Los Angeles'a taşımak olmuştur. Max daha az zavallı ve dünyayı oturduğu direksiyonun başından gözlemleyen, müşterileriyle iletişime giren ve hep ertelediği limuzin servisi kurma hayalinin peşinden koşan rahat ve zeki bir adam geline gelmiştir. Öykü temel olarak Max ve Vincent arasındaki çatışmaya odaklandığından Max'ın özelliklerinin bu biçimde dönüştürülmesi gerekmiştir. Gönülsüzce de olsa yavaş yavaş gelişen karşılıklı saygı ve hatta arkadaşlık, ikili arasındaki ilişkinin boşluklarını doldurmaktadır. Bu nedenle Max filmin büyük bölümünde bizlerin bakış açısı haline gelir. Profesyonel bir katil üzerine yapılan bir filmde pek görülmeyecek biçimde, izleyiciler, ilk cinayeti görmemekte aksine Max ile birlikte takside kalmaktadırlar (ceset taksinin tepesine düşene kadar).

Öykü mekanının Los Angeles'a çevrilmesi film stilinin pek çok özelliğini de etkilemiştir. Mann için bir yol hikayesi olan bu öykünün en çekici yanlarından biri aksiyonun hava karanlıkken yani akşam saat 18:04 ile sabaha karşı 04:20 arasında geçiyor olmasıdır. Yönetmen yapay ışıkların şehre hakim ince sise ve bulutlara vurarak ıslak zemine yansıdığı Los Angeles'ın atmosferik gecesini resmetmek istemiştir. Görüntü yönetmenlerinden biri olan Paul Cameron'a göre "amaç Los Angeles gecesini, tıpkı öyküdeki kahramanlar Vincent ve Max gibi, başlı başına bir karakter haline getirmektir".

Filmin görselliğini en çok etkileyen işte bu önemli karar olmuştur. Mann da gerekli olandan daha fazla yapay ışık kullanmama kararı almıştır. Yönetmen büyük ölçüde mevcut cadde aydınlatmalarıyla, neon ışıklarla, araçların farlarıyla ve çekimlerin gerçekleştiği mekanlarda bulunan diğer ışık kaynaklarıyla yetinmiştir. Yönetmenin ekibi tekinsiz bir atmosfer yaratmak için gelişmiş teknolojiden faydalanmıştır.

Yüksek Çözünürlük Sinematografisi Kitabın üçüncü bölümü ilk olarak mizanseni ele alıyor olsa da, burada ilk önce sinematografi ile başlayacağız. Bunun nedeni *Collateral* filminin sinematografisi için alının belirli kararların filmin görsel atmosferiyle ilişkili ve diğer kararlar üzerinde de önemli etkilere sahip olmasıdır.

On yıllardır geleneksel Hollywood yapımları pelikül filmlerin ağır yüküyle donatılmış kameralarla çekiliyordu. Gece yapılan dış çekimler için pelikül filmin görüntüyü kaydetmesi adına büyüklü küçüklü pek çok ışık kaynağı kullanılırdı. Eğer yeterli miktarda ışık kullanılmazsa karanlık alanlarda kalan nesneler tamamen siyah bir alanın içinde kaybolurdu.

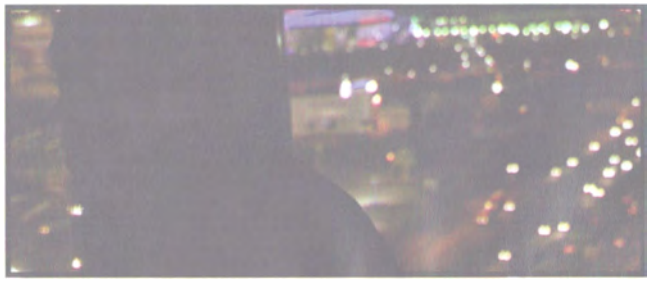
Mann ve görüntü yönetmenleri *Collateral* 'nin büyük kısmını henüz yenilenmiş dijital kameralarla çekmeye karar vermişlerdir. Bu kameralar çekim alanında hiç ışık yokken ya da çok az ışık altında bile çekim yapmaya imkan tanımaktadır **(1.1)**. Aynı zamanda Los Angeles'e özgü gece aydınlığını filme alabilmektedirler. Mann'ın belirttiği gibi, "Pelikül filmi gece gördüğümüz görüntüyü kayıt edemez. Bu nedenle yüksek çözünürlüklü dijital video ile çekim yapmayı tercih ettim – çıplak gözün görebileceği ve göremeyeceği her şeyi kaydedebilmek için. Filmde ağaçlar ve tepeler ve tuhaf ışık dokularıyla karamsar bir manzara görürsünüz. Vincent ve Max'ın içinde bulundukları dünyayı yansıtmak istedim". Görüntü yönetmeni Dion Beebe de hayranlığını gizlemez; "formatın en güçlü noktası ışığa karşı aşırı hassasiyeti. Los



1.1 Belli belirsiz aydınlatılmış bir dar sokakta çekim yapan dijital kamera. Burada ve diğer pek çok çekimde Los Angeles şehir merkezinin silüeti belirgin bir şekilde görünmektedir.



1.2 Karanlık gökyüzü önünde bir dizi palmiye ağacının silüetiyle ürkütücü derecede güzel bir şehir görüntüsü sadece dijital kameralar yardımıyla filme alınabilmektedir.



1.3 Aşırı derecede az ışığa sahip ortamlarda dijital film çekimi. Bu teknik Vincent'ın yeni kurbanını bulmaya çalıştığı bu sahnede gerilim yaratmaktadır. Sıradan pelikül filmlerde fondaki görüntü tamamen karanlık görünecektir.

Angeles'da gece çekim yapabiliyor ve fondaki gece göğünün önünde palmiye ağaçlarının silüetlerini görebiliyorduk, bu da çok heyecan vericiydi." **(1.2)**.

Vincent'ın şehir manzarasına hakim büyük pencereli hukuk kütüphanesinde kurbanının peşine düştüğü sahneler gibi özellikle karanlık mekanlarda film ekibi dijital kameranın olanaklarını sonuna kadar kullanmışlardır. Birkaç çekimde karakterler arkalarındaki sayısız ışık önünde sadece dış hatları belli olan siyah şekiller olarak görünürler **(1.3)**. Hangi çekimde hangi karakter nerede diye anlamaya çalışırken, filmin gerilimi de artmaktadır.

Dikişsiz Kurgu Bir gerilim-macera filmi olarak *Collateral* pek çok dinamik aksiyon sahnesi içerirken bunlardan biri de gösterişli kaza sahnesidir. Çekim planına göre taksi saatte 100 km hızla giderken takla atacak, yerde zıplayacak ve tavanı üzerinde durmadan önce de birkaç kez kendi etrafında dönecektir. Bu hızla giden bir taksi kazadan sonra ancak onlarca metre sürüklendikten sonra durabilecektir. Film ekibinin bu kazayı göstermek için kullanabileceği pek çok yol mevcuttur. Bunlardan biri de kamerayı tek bir noktaya yerleştirerek, araba ilerledikçe kamerayı döndürmek ve kazayı başından sonuna kadar tek bir çekimde kaydetmektir. Eğer sahne olayı izleyen birinin gözünden gösteriliyor olsaydı bu yöntem iyi bir seçenek olurdu. Fakat filmde kazayı gören bir karakter yoktur.

Film ekibi heyecanı yaratmak için, araba taklalar atarken, kazanın güzergahı boyunca birbirinden farklı açılarda planlar göstermek istemişlerdir. Bunu yapmak için kullanılabilecek bir yöntem birden fazla taksinin kullanılması ve her taksiyle aynı kazanın farklı açılardan ve farklı yerdeki kameralardan çekiminin kullanılması olabilirdi. Fakat bu yöntem hem çok maliyetli olurdu, hem de çekilen hiçbir kaza bir diğeriyle aynı şekilde gerçekleşmezdi. Tekrarlanan her kazaya ait çekimler birleştirilirken arabanın konumunda uyuşmazlıklara neden olur ve 5. Bölümde inceleyeceğimiz bir terim olan "aksiyon uyumu"nda zayıf bir etki yaratırdı.

Bunun yerine film ekibi daha çok büyük aksiyon sahneleri için kullanılan bir teknik üzerinde karar kıldı. Hepsi olayı bir kerede çekecek olan pek çok kamera kazanın güzergahı boyunca konumlandırıldı **(1.7)**. Böylece sadece tek bir araba



1.4 Özel olarak taksinin içini aydınlatmak üzere üretilmiş ELD panellerinden biri.



1.5 Vincent olarak Tom Cruise'u aydınlatmak üzere koltuğun arkasına yapıştırılan paneller.



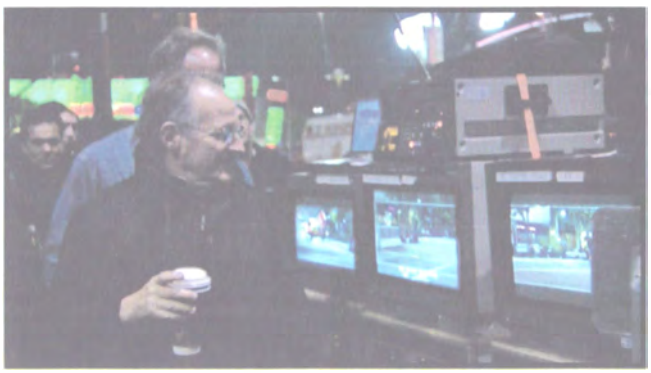
1.6 İki ana karakter üzerine yansıyan belli belirsiz aydınlatma.

kazada hurdaya dönecek ve çekim tekrarları sırasında pek çok set çalışanına verilecek paradan tasarruf edilecek daha karlı bir çekim gerçekleştirildi. İşin sanat boyutunda ise ortaya çıkan çekimler kurgu ekibine hatırı sayılır derecede esneklik kazandırmış ve ekip her hangi bir çekimin istediği parçasını alıp, başka bir çekimdeki parçayla, tam da aynı yerden, birleştirebilmiştir. **(1.8, 1.9)** Sonuç, taksinin net bir şekilde görüldüğü ve her biri birbirinden farklı yerlerden çekilmiş heyecan verici bir çekimler dizisi olmuştur.

Hareketteki Müzik Film müziği bestecileri yaptıkları müziğin öyküye çok iyi hizmet ettiği için izleyiciler tarafından fark edilmediğini belirtmeyi severler. *Collateral* için Mann besteci James Newton Howard ile çalışmış ve filmin doruk noktası için yavaş yavaş yükselen ve heyecan dolu bir müzik istemiştir. Howard şöyle anlatır, "Michael filmin doruk noktasının üç bölümden oluşması konusunda son derece açıktı". Buradaki adı geçen "Bölüm" bir senfoninin, konçertonun ya da sonatın parçaları için kullanılan sanatsal bir terimdir. Buradaki ana fikir filmin son bölümüne eşlik edecek olan müziğin, aksiyonun ilerlemesi ve ritminin şekillendirilmesinde önemli bir rol oynayacak olmasıdır.

Filmin doruk noktasını oluşturan bu bölümde Vincent, Max için önemli bir karakteri öldürmeye çalışmakta ve Max da telaş içinde hem bu karakteri, hem de kendisini kurtarmaya çabalamaktadır. Vincent kovalamaca sırasında Max'ın önüne geçtiği ve kurbanın olduğu binaya ulaştığı için Howard ve Mann ilk bölüme "Uyarı Yarışı" adını vermiştir. Her ne kadar iki karakter de bir yarış halinde olsalar ve henüz yarışın sonucu da belli olmasa da Howard çok hızlı ritimlerden kaçınır. Derin ve gümbürdeyen bir sesin üzerine döşediği yaylıların çaldığı ve uzun süren akorlarla başlar, ardından güçlü bir vuruşun eşlik ettiği uzatılmış tiz akorlar ekler. Bu eşlik dinamiktir fakat heyecanın en yüksek perdesine ulaşmaz.

İkinci bölüm, "Kedi Fare", Vincent'ın binaya girdiği, elektriği kapattığı ve karanlık içinde kurbanını aradığı bölümdür (1.3). Burada yine akorlar yavaştır ve



1.7 *Collateral* filminde kaza sahnesi çekildikten sonra yönetmen Michael Mann aksiyonu kaydeden kameraların görüntülerini dijital monitörlerden inceliyor.



1.8 Taksinin hareketi kesintisiz olarak bir kameradan kayda alınırken araç takla atar ve kaportası çılgınca savrulurken kesme ile bir sonraki plana. . .



1.9 . . . geçilir. Burada kamera zemine konumlandırılmıştır ve aynı hareket devam ederken taksi savrularak izleyicilerin üzerine doğru gelmektedir. Bu çekimi gerçekleştiren kamera oldukça kalın bir metal kafes içine yerleştirilmiştir.

kasvetli alçak sesler ve uyumsuz kaydırmalar mevcuttur. Birkaç noktada Vincent hedefine doğru ilerlerken hızlı ve ürkütücü yüksek tonlu yaylılar duyulur. Sah-nenin en çatışmalı yerinde (Vincent ve kurbanı karanlık bir odada iken) yaylılar ve yumuşak perküsyon karakterlerin kararsız hareketlerine eşlik eder.

Finaldeki hızlı kovalama sekansında Howard en sonunda müziği, tehlike giderek artarken, çok hızlı bir ritme dönüşen dinamik timpani vuruşlarıyla daha yüksek ve hızlı hale getirir. Filmin finalinin yoğun gerilimi sona erdiğinde perküsyon susar ve sessiz son çekimlere yavaş ve düşük tonlu yaylıların oluşturduğu bir final eşlik eder.

Collateral filminin gösterdiği gibi film yapımının teknolojik temeli, yönetmeninin sanatsal planlarını gerçeğe taşımasında önemli rol oynar. Son zamanlarda yapım için kullanılan dijital araçların sayısındaki artışla birlikte çekim ekipleri için alternatifler artmıştır.

Collateral'nin çekimleri sırasında Mann ve ekibinin aldığı bu gibi pek çok karar bizim filmle olan etkileşimimizi etkiler. Kullanılan dijital kameralar ve yenilikçi aydınlatma yöntemleri ile elde edilen Los Angeles şehrinin alışılmamış görüntüsü ilgimizi mekanlara yönlendirerek karakterin var olduğu dünyanın daha gerçekçi duygusunu sunar. Filmin doruk noktasının gidişatını belirleyen hızlı-kovalamaca/yavaş-takip/hızlı kovalamaca bölümlerine eşlik eden müzik gerilimin yoğunlaşmasına ve heyecanın yaratılmasına katkıda bulunur.

Filmlerin Mekanizması

Filmler artık her yerdedir, neredeyse basılı malzeme (gazete, kitap vb.) ya da müzik kadar yaygın bir şekilde mevcuttur. Ancak ilk olarak nasıl yapılırlar? *Bir film yapmak* iki farklı şeydir. Birincisi insanlar filmleri makinelerle yapar. Bir kalemi ve kâğıdı olan herkes bir roman yazabilir ve gitarı olan yetenekli bir genç bir müzisyen olabilir. Filmler bundan daha fazlasını gerektirir. En basit ev video kameraları bile çok zekice karmaşık teknolojilere dayanır. Önemli bir film, gelişkin kameraları, ışık teçhizatını, çok kanallı ses bileştirme (mix) stüdyolarını, gelişkin laboratuvarları ve bilgisayarda üretilen özel efektleri içerir. Bir film yapmak aynı zamanda ticari ilişkileri içerir. Şirketler teçhizatı üretir, diğerleri film için para sağlar, diğer şirketler de bunu dağıtır ve son olarak sinema salonları ve diğer kanallar da izleyiciye son ürünü sunarlar. Bu bölümün geri kalanında, film yapmanın bu iki yanının -teknoloji ve ticaret- bir sanat olarak filmi nasıl oluşturduğunu inceleyeceğiz.

Yanılsama Makineleri

Film ve video gibi hareketli görüntü medyası insanın yaratıcılığı mükemmel olmasaydı var olamazdı. Gözlerimiz çok duyarlıdır, ancak aldatılabilirler. Bir DVD'yi durduran herkesin bildiği gibi, bir film bir dizi çerçeveden ya da fotoğraftan oluşur. Ancak bizler bu ayrı çerçeveleri algılamayız. Bunun yerine sürekli ışık ve hareketi görürüz. Bu izlenimi yaratan nedir?

Tam yanıtı kimse bilmiyor. Birçok insan bu etkinin "görüşün devamlılığının," bir görüntünün kısa süre retinamızda kalmasından kaynaklandığını düşündü. Eğer böyle olsaydı, akıcı bir aksiyon yerine, üst üste bindirilmiş fotoğrafların sersemletici bulanıklığını görürdük. Şimdilerde araştırmacılar sinemasal harekete iki psikolojik işlemin dâhil olduğuna inanıyorlar: etkili kırpışma birleşimi ve görünen hareket.

Bir ışığı giderek daha hızlı parlatırsanız, belirli bir noktada (yaklaşık saniyede 50 parlama) titreşen bir ışığı değil, sürekli bir ışını görürsünüz. Bir film genellikle saniyede 24 kare çekilir ve gösterilir. Göstericinin (projector) örtücüsü (obtüratör) yeni bir görüntü yerine kaydığı sırada ışın demetini keser. Böylece her kare aslında ekranda iki kez yansıtılır. Bu da *etkili kırpışma birleşimi* denen eşiğe gelen parlama sayısını yükseltir. İlk dönem sessiz filmler daha düşük bir oranda (genellikle saniyede 16 ya da 20 kare) çekildiler ve göstericiler yalnızca her karede ışını

kestiler. Filmin belirgin bir kırpışması vardı –bu nedenle ilk dönemde filmler için kullanılan argo "kırpışmalar" (filmler) terimini, günümüzde de insanlar bir filme bir "kırpışma" (sinema) diyerek yaşatırlar.

Görünen hareket, sinemanın yanılsamasını yaratmada ikinci bir faktördür. Eğer bir görüntü hızla değişiyorsa, gözümüz hareketi izlerken aldanır. Neon reklam levhaları çoğu kez bir oku gösterirken görünür, ancak bu yanılsama basitçe yanan ve sönen sabit ışıkların belirli bir oranda parlamasıyla yaratılır. Gözümüzdeki ve beynimizdeki belirli hücreler hareketin analizine ayrılmıştır ve harekete benzeyen her uyaran, yanlış mesajlar göndererek bu hücreleri yanıltır.

Görünen hareket ve etkili kırpışma birleşimi görsel sistemimizdeki garipliklerdir ve teknoloji bu gariplikleri yanılsama yaratmak için kullanabilir. Bazı hareketli görüntü makineleri filmin icadından önceki bir tarihe aittir **(1.10, 1.11)**. Bildiğimiz haliyle film, fotoğrafik görüntülerin ilk olarak esnek selüloit kuşaklar üzerine basıldığında ortaya çıkar.

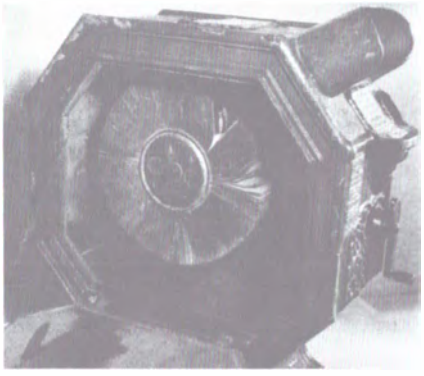


1.10 Ortaya çıkışı 1834 yılına kadar giden Zoetrope görüntüleri dönen bir silindirdeki kâğıt bir kuşak üzerinde döndürür.

Film Kullanan Makineler

Bir filmin yaşamının her aşamasında makineler film kuşağını bir ışık kaynağı geçtiği her an bir kare ilerletir. Birincisi *kameradır* **(1.12)**. Karanlık bir ortamda, itici bir mekanizma pozlanmamış filmi verici makaradan (a), bir mercekten (b) ve açıklıktan (aperture) (c) geçirerek alıcı makaraya (d) doğru ilerletir. Mercek bir sahneden yansıyan ışığı filmin üzerindeki her kareye (e) odaklar. Bu mekanizma filmi aralıklı olarak ilerletir, her kısa duruşta bir kare açıklıkta tutulur. Bir örtücü (f) yalnızca her kare hareketsiz ve pozlanmaya hazır olduğunda mercekten gelen ışığı kabul eder. Sesli filmin standart çekim oranı saniyede 24 karedir.

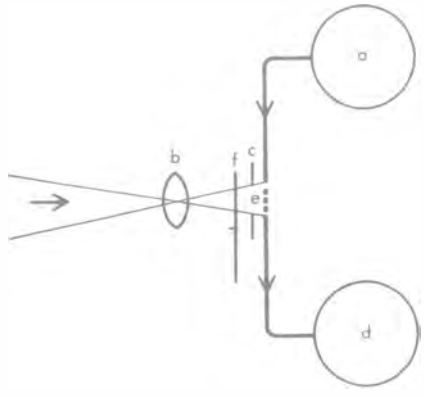
Gösterici temel olarak ters yönde işleyen bir kameradır, ışık kaynağı dış dünyada değil, göstericinin içindedir **(1.13)**. İtici bir mekanizma verici makaradan (a), bir mercekten (b) ve açıklıktan (c) geçirerek, alıcı makaraya (d) geçirir. Işık imgeye (e) yayılır ve bir sahne üzerine yansıması için mercek tarafından büyü-tülür. Yine bir mekanizma filmi aralıklı olarak açıklıktan geçirirken, bir örtücü (f) ışığı yalnızca her çerçeve durduğu sırada kabul eder. Daha önce gördüğümüz gibi, sesli film için standart gösterim oranı saniyede 24 karedir ve örtücü perdede kırpışma etkisini azaltmak için her kareyi bloke eder ve iki kez gösterir.



1.11 20. yüzyılın başındaki eğlence olan Mutoscope bir vizörün önünden bir dizi kartın çevrilmesiyle görüntüleri gösterdi.

Uzun metrajlı bir film çok uzun bir imgeler şerididir, iki saatlik bir film için yaklaşık iki mil. Sinema salonlarının çoğunda, gösterici filmi dakikada 90 feet oranında ilerletir. Normal bir sinema salonunda film büyük bir teker üzerine takılır, film göstericiden geçtikten sonra alttaki başka bir alıcı tekere geçer **(1.14)**. Dijital sinema salonu gösteriminde, film sabit disklere (hard discs) kaydedilerek depolanır.

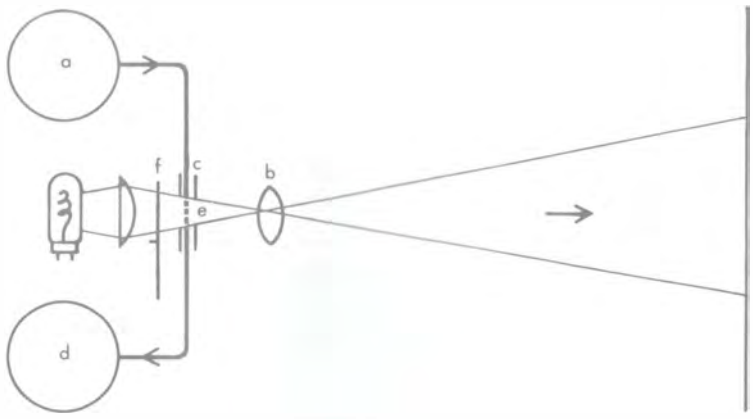
Kameradan çıkan film genellikle bir *negatif*tir. Yani renkleri ve ışık değerleri orijinal sahnedekilerin tam tersidir. Görüntülerin yansıtılması için bir *pozitif* baskının yapılması gerekir. Bu ise başka bir makinede, kameradan gelen filmi çoğaltan ve değiştiren *basıcı*da (printer) yapılır. Gösterici gibi basıcı da film -bu durumda negatif- boyunca ışığın geçişini kontrol eder. Bir kamera gibi basıcı da bir görüntüyü -bu durumda pozlanmamış film- oluşturmak için ışığı odaklar. Bütün basıcılar bir negatif ya da pozitif filmi verici makaradan (a), bir açıklıktan (b) geçirerek, alıcı makaraya (c) ileten karanlık odalardır. Aynı zamanda pozlanmamış film makarası (a', c') ya aralıklı ya da sürekli olarak açıklıktan (b) geçer. Bir mercek (d) aracılığıyla, açıklıktan yayılan ışık görüntüyü (e) pozlanmamış filmin (e') üzerine basar. İki film makarası aynı anda açıklıktan geçebilir. Bu tür basıcıya *değmeli (kontak) basım aygıtı* denir **(1.15)**. Değmeli basım aygıtları çeşitli özel efektlerin yanı sıra iş kopyalarını ve gösterim kopyalarını basmak için kullanılırlar.



1.12 Kamera.

Her ne kadar yönetmen çizerek, boyayarak ya da karalama yaparak film kuşağı üzerinde fotoğrafik olmayan görüntüler yaratabilirse de, yönetmenlerin çoğu kameraya, basıcıya ve diğer görüntü teknolojilerine bağlıdır.

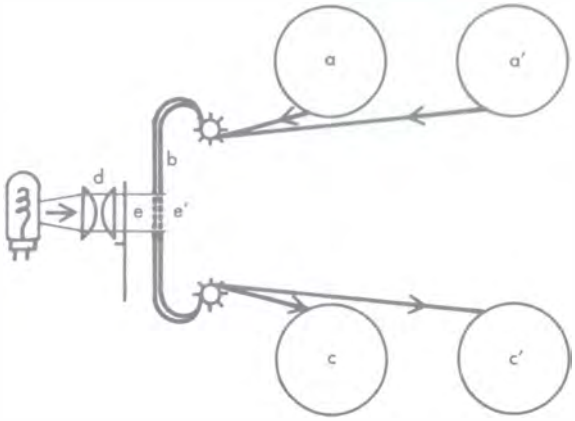
Eğer bu makinelerden geçen bir filmi kullansaydınız, birkaç şeye dikkat ederdiniz. Bir yan diğerinden daha parlaktır. Sinema filmi, ışığa duyarlı malzemeleri



1.13 Gösterici.



1.14 Çok salonlu sinemaların çoğu filmi uzun kuşaklar halinde döndüren ve (sol kenarda görülen) bir göstericiye geçiren düz yataklı gösterici kullanır. Tekerlerin üzerindeki film Imax 70mm kopyadır.



1.15 Değmeli (Kontak) basım aygıtı.

içeren jelatin katmanları olan bir *duyarkat*ı (emülsiyon) destekleyen şeffaf bir asetat *temel*den oluşur. Siyah-beyaz bir film kuşağında, duyarkat gümüş tuz tanelerinden oluşur. Bir sahneden yansıyan ışık bunlara çarptığında, küçücük noktalar içindeki kristal kümesini oluşturan kimyasal bir tepkimeyi harekete geçirir. Pozlanan filmin her karesinde milyarlarca küçük nokta oluşur. Bir araya gelen bu

noktalar filme çekilen sahnedeki aydınlık ve karanlık alanlara tekabül eden bir gelişmemiş görüntüyü oluşturur. Kimyasal işlem bu gelişmemiş görüntüyü beyaz bir zemin üzerindeki siyah noktaların görünümü olarak görülür hale getirir. Ortaya çıkan görüntüler kuşağı negatiftir ve bundan pozitif kopyalar yapılabilir.

Renkli film duyarkatı daha fazla katmanlıdır. Bunlardan üçü kimyasal boyaları içerir, her biri bir ana renge (kırmızı, sarı ya da mavi) duyarlıdır. Ekstra katmanlar ışığı diğer renklerden süzerler. Pozlama ve geliştirme sırasında gümüş tuz kristalleri, boyalar ve duyarkat katmanlarındaki diğer organik kimyasallarla tepkime sonucu bir görüntüyü oluşturur. Renkli negatif filmde, geliştirme işlemi orijinal renk değerlerine zıt ya da tamamlayıcı olan bir görüntüyü verir: örneğin mavi, negatif üzerinde sarı olarak görünür.

Filmin kameradan, basıcıdan ve göstericiden geçmesini sağlayan nedir? Film kuşağı her iki yanı boyunca deliklidir, böylece makinedeki (dişliler denen) küçük dişler deliklere (perfore) geçebilir ve filmi düzenli bir oranda ve pürüzsüzce ilerletebilir. Bu kuşakta aynı zamanda ses kuşağı için de bir yer vardır.

Deliklerin yeri ve büyüklüğü ile ses kuşağının işgal ettiği alan dünyanın her yerinde standartlaşmıştır. Aynı durum *format* denilen ve milimetrelerle ölçülen filmin genişliği için de geçerlidir. Ticari sinema salonları 35mm kullanır, ancak diğer formatlar da uluslararası olarak standartlaşmıştır: Süper 8mm, 16mm ve 70mm **(1.16 – 1.20)**.

Genellikle görüntünün kalitesi filmin genişliğiyle artar, çünkü görüntü alanı genişledikçe daha kesin ve ayrıntılı görüntüler verir. 35mm 16mm'nin verdiğinden daha iyi bir görüntü niteliği sağlar ve 70mm her ikisinden de üstündür. Şimdilerde film gösterimleri için en iyi görüntü kalitesini Imax sistemi sunuyor **(1.21)**

Ses kuşağı görüntü kuşağının yan tarafındadır. Ses kuşağı *manyetik* ya da *optik* olabilir. Manyetik tipte (1.20), filmin kenarlarında bir ya da daha fazla manyetik kayıt bandı kuşağı vardır. Gösterim sırasında, filmin kuşağı bir teypte bulunana benzer bir ses kafası tarafından "okunur." Manyetik kuşaklar günümüzde sinema salonlarında neredeyse kullanılmamaktadır.

Film kuşaklarının çoğunda sesli enformasyonu, kareler boyunca akan aydınlık ve karanlık biçiminde kodlayan optik bir ses kuşağı vardır. Yapım sırasında bir mikrofondan gelen elektriksel vuruları, devinen film kuşağı üzerine görüntüsel olarak kaydedilen ışığın titreşimlerine çevrilir. Film gösterilirken, optik kuşak yeniden elektriksel vurularına ve daha sonra da ses dalgalarına çevrilen ışığın değişen yoğunluklarını üretir. 16mm filmin optik ses kuşağı sağ taraftadır (1.17), oysa 35mm filmde optik kuşak soldadır (1.18, 1.19). İkisinde de ses *değişir-alan*, görüntü kuşağının yanındaki siyah-beyaz dalgalı bir konturu olarak kodlanır.

Bir filmin ses kuşağı *tek boyutlu* ya da *üç boyutlu* olabilir. 16mm film kuşağının (1.17) ve ilk 35mm film kuşağının (1.18) tek boyutlu ses kuşağı vardır. Üç boyutlu optik ses kuşağı sol yanda bulunan bir çift görülmesi güç kodlar olarak kaydedilir (1.19). Dijital ses için, filmin deliklerinin yanındaki ya da delikler arasındaki veya karelerin sol yanına çok yakın olan noktalar ve çizgiler dizisi ses kuşağı enformasyonunu sağlar. Gösteri sanki bir bar kodu okuyormuş gibi bu işaretleri tarar.

Sevdiğimiz filmlerden belleğimizde olanların köklerinin delikli bir selüloit kuşağı kadar hareketsiz görünen bir şeylerde olduğunu düşünmek gariptir. Duygularımıza ve imgelememize hitap etmesine rağmen, filmler maddi malzemelere ve makinelere bağlıdır. Onlar olmadan yönetmen resmi olmayan ressam kadar kayıp olurdu. Bu bölümde inceleyeceğimiz sanatsal becerinin çoğu sinemacıların teknolojinin sağladığı paleti nasıl kullanmayı tercih ettiğine bağlıdır.

Dijital Kameralar

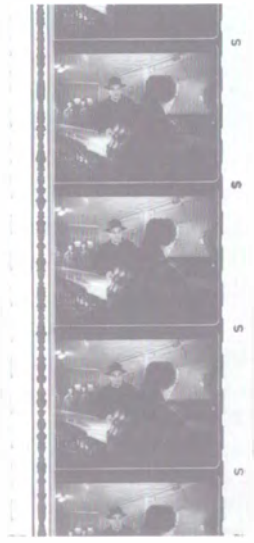
Sinemanın doğduğu günden yaklaşık yüz yıl sonra, 1990'lar ve 2000'lerin başında dijital sinema kameraları gittikçe daha yaygın olarak kullanılmaya başlandı. Kimilerine göre dijital devrim 35mm kameraları demode hale getirecekti. Bu kehanet



1.16 Süper 8mm amatörler ve deneysel sinemacılar için popüler bir formattır. Neil Young'un bir konser filmi olan *Year of the Horse* kısmen Süper 8mm ile çekildi.



1.17 16mm film hem amatör hem de profesyonel film çalışması için kullanılır. Sağ tarafta değişir-alanlı bir optik ses kuşağı vardır.



1.18 35mm standart sinema salonu filmi formatıdır. Görüntülerin sağ tarafında değişir alanlı ses kuşağı vardır.



1.19 *Jurassic Park*'tan bu 35mm kuşağındaki, görülmesi zor olarak kodlanan iki paralel optik üç boyutlu ses kuşağına dikkat edin. Sol taraftaki kuşak, üç boyutlu kuşak ile görüntü alanı arasındaki Morse kodları gibi noktalar ve dişlilerin etrafındaki noktalı alanlar, kopyanın farklı dijital ses sistemleri üzerinde de kullanılabileceğini gösterir.



1.20 Bir diğer sinema salonu formatı olan 70mm 1990'larda tarihsel seyirlikler ve epik aksiyon filmleri için kullanıldı. *The Hunt for Red October*'dan bu kuşakta, film kuşağının her iki yanında da bir üç boyutlu manyetik ses kuşağı vardır.



1.21 Bu Imax görüntüsü 70mm filme basıldı, ancak kuşak boyunca yatay olarak akar ve her görüntünün 35mm'ye göre 10 kat ve 70mm'ye göre üç kat daha büyük olmasına olanak sağlar. Bu Imax filmi hiçbir ayrıntı kaybı olmaksızın çok büyük bir ekranda gösterilebilir.

gerçekleşmedi, zira 35mm kameralar son teknoloji yüksek-çözünürlüklü (HD) videonun sahip olamayacağı pek çok avantajı barındırıyordu.

Ama yine de birkaç sinemacı büyük bir hevesle daha ucuz ve kolay buldukları ve film yapımının her aşamasında kullanım rahatlığı sağladığını düşündükleri HD teknolojisine sarıldı. Bununla birlikte sinema endüstrisindeki yönetmenlerin çoğu çekimlerini pelikül film ile gerçekleştirip, kurgu, özel efektler ve ses miksajı için dijital teknolojinin olanaklarından yararlanmayı tercih ettiler.

Pek çok açıdan dijital sinema kameraları 35mm kameralardan çok da farklı değildir. Sahneleri kaydetmek için ışığa duyarlı objektifler kullanırlar. Sahnenin kadrajını yapmak için bir vizöre ve filmin kayıt hızını ve objektiften giren ışığın miktarını kontrol edecek düzeneklere sahiptirler. Herhangi sıradan bir izleyici 35mm kamera ile dijital kamera görüntüsü arasındaki farkı anlayamayacaktır. Aslında üreticiler dijital kameraları bu yeni teknolojiyi kullanma konusunda isteksiz görünen görüntü yönetmeleri için 35mm kameralara yakın bir biçimde imal etmişlerdir. Hatta bu kameralardan bazıları geleneksel 35mm kameraların kullandıkları objektifleri kullanırlar.

Dijital kameraların en önemli farkı kaydın yapıldığı medyumdur. Işık objektiften geçtikten sonra görsel bilgiyi digital olarak (açılımı 0 ve 1 rakamlarından oluşan karmaşık bir seri biçiminde) disklere, dijital kasetlere, hafıza kartlarına ya da sabit disklere aktaran ve bir alıcı gibi işleyen bir bilgisayar çipine çarpar. Çekimler bittikten sonra kayıt edilmiş bu görüntüler bilgisayarlara yüklenir ve yeniden kullanıma uygun hale getirilir (ham film bu noktada oldukça maliyetlidir). Kamera üzerindeki kayıt cihazı, 35mm kameraya bağlanan geleneksel pelikül film magazinlerine benzemektedir **(1.22).**

Tıpkı pelikül filmde olduğu gibi dijital video'nun (DV) farklı görsel formatları vardır ve bunlar farklı tip kameralarla işler. *Amatör* kameralar öyle ya da böyle Süper 8mm kameranın eşdeğeri olarak görülebilir. Nispeten daha az çözünürlüklü görüntü verirler ve genel olarak amatörler tarafından kullanılırlar. Bunlar bir elin avucuna sığabilecek kadar küçük kameralardır ve bir doğum günü partisini ya da bir spor müsabakasını kaydetmek için kullanılırlar. Amatör kameraları kullanarak çocuklar bile kendi filmlerini çekebilir ve basit bilgisayar programlarıyla bu filmleri kurgulayabilirler.

Bir üst düzey ise *yarı-profesyonel* adı verilen araçlardır ve bunların eşdeğerlisi 16mm kameralardır. İsminden de anlaşılacağı gibi bu kameralar daha iyi görüntü kalitesi isteyen amatörler ve profesyoneller içindir. Son model benzerlerinden daha ucuz olan bu kameralar, filmlerini festivallerde göstermek ya da DVD'lerini satmak isteyen bağımsız sinemacılar tarafından da kullanılmaktadır.

En üst düzey ise profesyonel HD kameralardır (1.22). Bu kameraların amatör ve yarı profesyonel modellere nazaran iki önemli avantajı vardır: (1) öncelikli olarak, hiç sıkıştırılmayan ya da çok az sıkıştırılan dosyaları kullanırlar ve (2) saniyede 24 kare film çekerler (profesyonel olmayan DV kameralar bir saniye içinde daha fazla sayıda kare kaydeder). Bu faktörler bir araya gelerek daha yüksek görüntü



1.22 *Superman Returns* gibi filmlerde kullanılan Panavision Genesis. Kayıt için kameranın arkasında, üst kısma bağlanmış dijital kaset aparatı kullanır. Bu kaset 50 dakika kayıt alabilir.

kalitesi üretirler ve görüntülerin sinemalarda gösterilmek üzere 35mm filme transferini mümkün kılarlar. Bu kameralarda objektifin arkasında daha büyük bir alıcı mevcuttur ve daha yüksek çözünürlüklü görüntü kaydederler. Bu alıcılar genellikle 35mm filmin bir karesi boyutunda olur.

Tüm dijital teknoloji ürünlerinde olduğu gibi dijital dosyaların dosyalama alanları giderek artmaktadır. Dijital kayıt kapasitesi televizyonlardaki ve monitörlerdeki elektronik görüntüyü oluşturan küçücük noktalar olan piksel'ler ile ölçülür ("görüntü öğeleri"nin [*picture elements*] kısaltılmış hali). Profesyonel dijital kayıt sürecinde kullanılan dört genel çözünürlük düzeyi vardır: 720p, 1080p, 2K ve 4K. Her görüntüde iletilen bilgi hem yatay, hem de dikey olarak büyüyeceğinden, her düzey bir önceki düzeyin çözünürlüğünü ikiye katlar. Buna göre 4K, 2K'nın çözünürlüğünün iki katını değil, dört katını sunar.

720p formatı temel olarak HD videoların internet sunumlarında ya da televizyon yayınlarında kullanılır. George Lucas *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* filmi için Sony şirketinden daha yüksek çözünürlüğe sahip bir dijital kamera talep etmiştir. Bu film Hollywood'da en çok kullanılan standarttaki kamera olan 1080p ile çekilmiştir. Michael Mann da *Collateral* filmi için 1080p'lik bir dijital kamera kullanmıştır (bkz. 1.1).

İlk 4K kamerayı (Red One) çıkaran şirket bu kamerayla Peter Jackson'a *Crossing the Line* adında bir kısa film çektirmiş ve bu film 2008 yılında endüstriye yönelik fuarlarda kamerayı tanıtmak amacıyla gösterilmiştir. Steven Soderbergh de *Che* (2008) filmini bu kamerayla çekmiş ve ardından kameranın kullanımı yaygınlaşmıştır. Pek çok sinemacıya göre 4K'nın görüntüleri, görsel olarak, 35mm film kamerasının görüntüleriyle aynı niteliklere sahiptir.

6K'lık sistemler için yapılan araştırmalar ve yenilemeler devam ederken, çok kısa bir süre sonra film yapımının 4K'nın üzerine çıkacağı kesindir. Bununla birlikte dijital film gösterimi çok yaygın değildir ve kullanılan gösterimcilerin pek çoğu da 2K ve altındadır. Diğer bir nokta ise sinema salonunun ilk altı sırasından sonra 2K ile 4K arasındaki detay farkları insan gözü tarafından algılanamamaktadır. Dahası, yüksek çözünürlüklü film çekimi ve gösterimi görüntülerin transferi, işlenmesi ve depolanması için akıl almaz miktarda veri ve veri alanı gerektirmektedir.

1990'lar boyunca düşük bütçeli film çeken yönetmenler daha ekonomik çekim olanakları ve esneklik nedeniyle DV'yi tercih ettiler. Ellen Kuras'ın görüntü yönetmenliğini yaptığı Spike Lee'nin *Bamboozled* filminde olduğu gibi deneyimli bir görüntü yönetmeni tarafından aydınlatılması yapılan amatör formattaki videolar bile etkileyici görüntüler sunabilirler. Belki de en önemlisi, eğer öykü sürükleyici ise, izleyiciler görüntüdeki yetersizlikleri görmezden gelmektedirler. Güçlü olay örgüleri ve performanslar *Chuck and Buck, Pieces of April, Personal Velocity: Three Portraits* ve DV ile çekilen diğer bağımsız filmlerin beğenilmesini sağlamıştır.



1.23 *Julien donkey-boy,* filminde piksel ve grenler kendine has bir doku oluştururken yüksek kontrast saf renkleri ve şekilleri ön plana çıkararak sanrısal bir görüntü yaratır.

Bazı yönetmenler DV'nin kendine özgü resim özelliklerini benimsemişlerdir. Giderek körleşen genç bir annenin hayal dünyasını anlatırken Lars von Trier *Dancer in the Dark* filminde DV'nin doygun görselliğini kullanır. Harmony Korine *Julien donkey-boy*'u amatör bir mini-DV ile çekmiş, görüntüleri filme aktarmış ve birkaç kez yeniden basmıştır **(1.23)**.

Büyük bütçeli film çeken bazı yönetmenler dijital HD formatları gönülden benimsemiştir. Lucas, muhteşem özel efektler elde etmenin yanı sıra, *Attack of the Clones ve Revenge of the Sith* filmlerinde HD kullanarak milyonlarca dolar tasarruf ettiğini belirtmiştir. Benzer bir sistem, oyuncuların HD görüntüleriyle çekim sonrası aşamada oluşturulan mekanların üst üste yerleştirildiği *Sin City* filminde de kullanılmıştır. Tüm projeyi dijital teknoloji üzerine kurmak yönetmen Robert Rodriguez'e Austin, Texas'taki evinde bulunan stüdyoda filmi kurgulama, ses miksajını yapma ve özel efektler yaratma imkanı tanımıştır. Adı geçen bu iki önemli yönetmen yeni formatı bütün yönleriyle benimsemiş ve bir daha pelikül film ile film çekmemeye karar vermiştir. Hatta Rodriguez şöyle söyler: "Pelikül filmi sonsuza dek terk ettim. Artık geri gidemezsiniz. Bu durum kayıt özelliği olan bir DVD göstericiniz varsa, yeniden eski video kaydedicinize dönmeye benzer".

Ancak yine de ana akım Hollywood sinemasında bu yönetmenler bir azınlığı teşkil etmektedirler. Dijital film yapım teknolojisinin karmaşıklığı, kameraların bazı mo-delleri arasındaki uyumsuzluklar ve yardımcı araçlardaki yenilikler pek çok görüntü yönetmeninin ve yönetmenin tecrübe ile sabit 35mm kameralardan şaşmamasını sağlamıştır. Ayrıca kimi yönetmenler en iyi verimi elde edebilmek için filmlerinde bazı yerlerde dijital kameralar, bazı yerlerde ise 35mm kameralar kullanmaktadırlar. Örneğin Michael Mann *Collateral*'in büyük bölümünü dijital kamera ile çektiyse de iç mekanlar ve yavaşlatılmış çekimler için 35mm kamerayı tercih etmiştir.

Bazı görüntü yönetmenleri dijital film yapımının para tasarrufu sağladığı ve sette meydana gelen ufak tefek problemlerin çözümü için uzun zaman harcanmasının önüne geçtiği fikrini reddetmektedirler. Michael Haneke'nin *Cache* filminin görüntü yönetmeni Christian Berger dijital teknolojiden yakınmaktadır: "devamlı bozulması yüzünden filmi altı kamera ile bitirebildik ve her gün en azından iki ya da üç kere netlik problemimiz oldu... bütün sorunların üstesinden geldik ama filmi dijital olarak çekmek kesinlikle yapımcı için daha ucuz *değil*."

Hiç şüphesiz bu tartışmalar daha uzun süre devam edecek fakat şu an için pek çok yönetmen ve görüntü yönetmeni çekimlerde temel olarak pelikül filmi tercih ederken, bazı sahneler için HD teknolojisine yöneliyorlar.

İster 35mm olsun, ister dijital, profesyonel film yapımı genel olarak kiralık kameralar üzerinden işler. Bu nedenle daha eski kamera modelleri hala bulunabilmektedir. *Collateral* için kullanılan Viper modeli hala kullanılmaktadır ve 2K ve 4K'ların bunları demode kılması pek mümkün görünmemektedir. Tüm bu kameralara ait görüntüler sinema salonlarında gösterim sırasında izleyicinin yadırgamayacağı derecede yüksek kalitede görüntü sunmaktadırlar.

Film Yapmak: Film Yapımı

Teknoloji kadar önemli olan, filmlerin toplumsal kurumların da parçası olmasıdır. Bazen toplumsal bağlam, bir ailenin kendi yaşamlarını dostlarına ve akrabalarına göstermek için filme almalarında olduğu gibi, çok içtendir. Ancak halkı hedefleyen filmler daha geniş bir kurumlar alanına girerler. Bir film normal olarak üç aşamadan geçer: *yapım, dağıtım* ve *gösterim.* Bir grup ya da şirket filmi yapar, bir dağıtım şirketi kopyaları sinema salonlarına kiralar ve yerel sinema salonları da filmi gösterir. Daha sonra DVD sürümü mağazalar zincirine ya da kiralama dükkânlarına dağıtılır ve TV ekranlarında, bilgisayarda ya da taşınabilir göstericilerde izlenir. Talep üzerine video ve çok sayıda amatör video için İnternet bir dağıtım servisi hizmeti görür.

Bütün sistem filmlerin dağıtılmasına dayanır, bu nedenle yapım sürecini inceleyerek başlayalım. Filmlerin çoğu dört farklı aşamadan geçer:

1. *Senaryo yazımı ve para bulma aşaması.* Bir film düşüncesi gelişir ve bir senaryo yazılır. Sinemacılar proje için finansal destek sağlarlar.
2. *Film için hazırlık aşaması.* Senaryo az ya da çok tamamlandığında ve en azından biraz para bulunduğunda, sinemacılar fiziksel yapımı planlarlar.
3. *Çekim aşaması.* Sinemacılar filmin görüntülerini ve seslerini yaratırlar.
4. *Çekim sonrası aşama.* Görüntüler ve sesler son biçimlerinde bir araya getirilirler. Bu süreç görüntü ve sesi kurgulamayı, özel efektleri eklemeyi, müzik ya da ekstra diyalogu araya sokmayı ve isimleri eklemeyi içerir.

Bu aşamalar örtüşebilirler. Sinemacılar filmin çekimi ve bir araya getirilişi sırasında para bulabilirler ve bazen bir araya getirme filmin çekimi sırasında olur. Ayrıca her aşama kendinden önceki aşamayı değiştirebilir. Film düşüncesi senaryo şekillendiğinde kökten değişebilir; senaryodaki aksiyonun anlatımı çekim sırasında büyük ölçüde değiştirilebilir ve çekilen malzeme bir araya getirme işleminde yeni bir anlam kazanabilir. Fransız yönetmen Robert Bresson'un söylediği gibi, "Bir film kafamda doğar ve onu kâğıt üzerinde öldürürüm. Bu, oyuncularla yeniden hayat bulur ve daha sonra onu kamerada öldürürüm. Daha sonra ayrı parçaların son üründe bir araya getirildiği kurgu odasında üçüncü ve son yaşamı içinde yeniden canlanır."

BAĞLAN
"Do filmmakers deserve the last word?" başlıklı bölümde yönetmenlerin sunduğu iddiaların her zaman doğru olup olmadığı konusunda dikkatli olmayı öneriyoruz.
www.davidbordwell.net/blog/?p=1174

Bu dört aşama birçok özel işi içerir. Sinema salonlarında izlediğimiz filmlerin çoğu yüzlerce uzmanın yaptığı düzinelerce özel işin sonucudur. Bu iyi yapılmış işbölümü büyük bütçeli filmlerin hazırlık, çekim ve çekim sonrasının güvenilir bir yolunu sağlar. Daha küçük yapımlarda bireyler birkaç rol oynarlar. Bir yönetmen filmi de kurgulayabilir ya da setteki ses kayıt şefi ses bileştirmesini (mix) yönetebilir. Sorunlu bir ailede büyümenin biyografisi olan *Tarnation* için Jonathan Caouette 19 yıllık fotoğrafları, ses bantlarını, evde çekilmiş filmleri ve videoları bir araya getirdi. Malzemenin bir bölümü onun ebeveynleri, bir bölümü de bu gencin kendisi tarafından çekilmişti. Caouette yeni sahneleri çekti, her şeyi iMovie'de kurguladı, sesleri bileştirdi ve hepsini dijital videoya aktardı. Bu kişisel belgeseli yaparken Caouette film yapımının bütün aşamalarını kendisi gerçekleştirdi.

BAĞLAN
Yönetmen adayları şu başlığa göz atmalılar: "The Magic 30, give or take 4"
www.davidbordwell.net/blog/?p=1300

Senaryo Yazımı ve Para Bulma Aşaması

Bu aşamada iki rol merkezi önemdedir: yapımcı ve senaryo yazarı. *Yapımcı*nın başlıca görevleri finans ve organizasyondur. O bir "bağımsız" yapımcı olabilir, film projelerini keşfeder ve yapım şirketlerini ya da dağıtımcıları filmi finanse etmek için ikna etmeye çalışır. Ya da yapımcı bir dağıtım şirketi için çalışabilir ve filmler için düşünceler geliştirebilir. Bir stüdyo da bir yapımcıyı özel bir paketi oluşturması için kiralayabilir.

Yapımcı senaryo yazımı süreci boyunca projeyi besler, finansal destek sağlar ve filmde çalışacak personelin kiralanmasını düzenler. Çekim ve çekim sonrası

aşama boyunca yapımcı genellikle yazar ya da yönetmen ile filmi finanse eden şirket arasındaki ilişkileri sürdürür. Film tamamlandıktan sonra yapımcı çoğunlukla filmin dağıtımını, tanıtımını ve pazarlanmasını düzenleme ve prodüksiyona yatırılan paranın geri dönüşünü denetleme işini yapar.

Yapımcı tek başına üç görevi üstlenebilir, ancak günümüz Amerikan sinema endüstrisinde yapımcının işi daha da bölünmüş durumdadır. *Başyapımcı* (executive producer) genellikle projenin finansmanını sağlayan ya da romanların telif haklarını alan kişidir (ancak bazı yönetmenler başyapımcıların nüfuzunun bazen çok az iş yapan kişilere verildiğinden şikâyet ederler). Yapım başladığında, *uygulayıcı yapımcı* (line producer) yönetmenin, oyuncuların ve ekibin etkinlerini gün-be-gün kontrol eder. Uygulayıcı yapımcı laboratuvarla ya da teknik personelle ilişki kuran *yardımcı yapımcı* (associate producer) tarafından görevlendirilir.

*Senaryo yazarı*nın başlıca işi *senaryo*yu hazırlamaktır. Bazen yazar senaryoyu, onu bir yapım şirketine teslim edecek bir temsilciye gönderir. Ya da deneyimli bir senaryo yazarı senaryolarla ilgili düşüncelerini söyleyeceği bir görüşmede bir yapımcıyla buluşur. Robert Altman'ın *The Player* filminin ilk sahnesi ünlü senaryo yazarlarının "*Pretty Woman* ile *Out of Africa*'nın birleşmesi" gibi zoraki düşünceleri önermelerini göstererek bu görüşmeleri hicveder. Alternatif olarak bazen bir yapımcı bir film fikrine sahiptir ve bunu geliştirmesi için bir senaryo yazarını kiralar. Bu yaklaşım, eğer yapımcı bir roman ya da oyunun haklarını satın aldıysa ve bunu filme aktarmayı istiyorsa, yaygındır.

Senaryo birkaç aşamadan geçer. Bu aşamalar filmin konusunu kısaca anlatan bir metni (sinopsis-synopsis), bir *geliştirim senaryosu*nu (tretman-treatment), daha sonra bir ya da daha fazla tamamlanmış senaryoyu ve son düzenleme olan *çekim senaryosu*nu (shooting script) içerir. Kapsamlı yeniden yazım yaygındır ve yazarlar çoğu kez kendi çalışmalarının tekrar tekrar yeniden düzenlenmesini gördükleri için istifa etmek zorundadırlar.

Çekim senaryoları da sürekli olarak değiştirilir. Bazı yönetmenler oyuncuların diyalogu değiştirmesine izin verir ve mekândaki ya da setteki sorunlar sahnedeki değişimleri gerektirebilir. Çekim sonrası aşamada, çekilmiş olan senaryo sah-neleri çoğu kez kısaltılır, yeniden düzenlenir ya da tamamen atılır.

Eğer bir yapımcı ya da yönetmen bir yazarın senaryosunu tatmin edici bulmuyorsa, bu senaryoyu düzeltmesi için başka yazarlar kiralanabilir. Hollywood senaryo yazarlarının çoğu başka yazarların senaryolarını yeniden yazarak para kazanırlar. Hayal edebileceğiniz gibi, bu durum çoğu zaman filmin tanıtma yazılarında (jenerik) yazar ya da yazarların hak ettiği yer konusunda çatışmaya yol açar. Amerikan sinema endüstrisinde bu anlaşmazlıklara çözümü Screen Writers' Guild getiriyor.

Senaryo yazılırken ya da yeniden yazılırken, yapımcı, filmin finansmanını planlar. Umut verici bir yatırım olarak görünen proje için bir yönetmen ve yıldız oyuncular arar. Yapımcı *çizgi-üstü-giderler* (romanın telif hakkı, senaryo yazarı, yönetmen ve başrol oyuncularının maliyetleri) ile *çizgi-altı-giderler*i (ekibe, yan rollere, çekime, çekim sonrası aşamasına, sigorta ve reklama ayrılan harcamalar) ayrıntılarıyla açıklayan bir bütçe hazırlamak zorundadır. Çizginin altı ve üstü maliyetlerin toplamına *negatif maliyet* (yani filmin master negatifini ortaya çıkaran toplam maliyet) denir. 2005 yılında ortalama Hollywood negatifi yaklaşık 60 milyon dolara mal oldu.

Bazı filmler senaryoya tamamen bağlı kalmaz. Örneğin belgesellerin peşinen senaryoya bağlı kalmaları zordur. Ancak para bulmak için projeler normal olarak bir özete ya da taslağa gereksinim duyarlar ve bazı belgeselciler filmin film çekimi sırasında gelişeceğini kabul etseler bile yazılı bir planı tercih ederler. Çekilmiş filmlerden bir **derleme belgesel film** yapıldığında, sinemacılar çoğu kez görüntü kuşağı için çok önemli olan metnin son versiyonunu yazmadan önce dış-ses yorumu içermesi için önemli noktaların bir taslağını hazırlarlar.

"Bir senaryo ile film arasıdaki ilişki, bir şekilde, bir partisyon ile senfoni arasındaki ilişkiye benzer. Bir partisyonu okuyup senfoniyi 'duyan' insanlar vardır – ama iki yönetmen aynı senaryoyu okuyunca aynı görüntüleri görmez. iki boyutlu ve iç içe geçmiş renkli ışıklar ses şeridinin tek boyutundan çok daha karmaşıktır."

— **Arthur C. Clarke**, *2001: A Space Odyssey* **filminin yardımcı senaryo yazarı.**

Hazırlık Aşaması

Para az ya da çok güvence altına alındığında ve senaryo filmin çekimine yetecek kadar olgunlaştığında, sinemacılar fiziksel prodüksiyon için hazırlık yapabilirler.



1.24 Hitchcock'un *The Birds* filminin resimli senaryo taslağından bir sayfa.

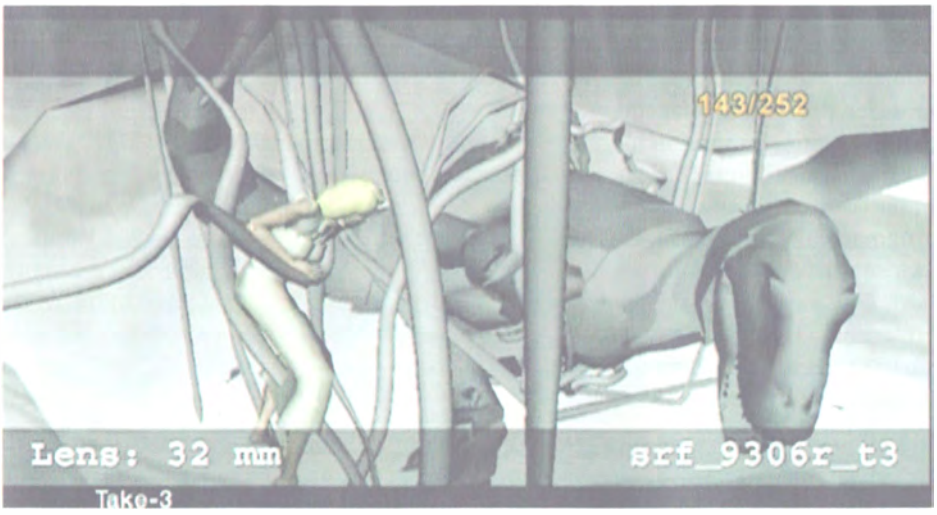
Ticari film yapımında bu etkinlik aşamasına **yapım öncesi aşama** (preproduction) denir. Daha önceki bir noktada projenin kenarında olabilen *yönetmen* bu ve sonraki aşamalarda merkezi bir rol oynar. Yönetmen filmi yaratmak için ekibi koordine eder. Her ne kadar yönetmenin otoritesi mutlak değilse de, o genellikle filmin son halinden en sorumlu kişi olarak düşünülür.

Bu noktada yapımcı ve yönetmen bir yapım bürosu kurarlar, ekibi kiralarlar, rolleri dağıtırlar ve filme uygun mekânları saptarlar. Aynı zamanda çekim programını hazırlarlar. Bu işler, bütçe göz önünde tutularak yapılır. Yapımcı ayrı çekimlerin devamlılık olmaksızın –yani yapım için en uygun düzende- yapılmasını ve bunların kurgu odasında birleştirilmesini üstlenir. Teçhizatın ve personelin bir mekâna nakledilmesi büyük bir masraf olduğundan, yapımcılar genellik bir mekânda geçen bütün sahneleri orada peş peşe çekmeyi tercih e-derler. Örneğin *Jurassic Park*'ta başkarakterlerin filmin başında adaya gelişleri ve filmin sonunda ayrılışları, çekimlerin başında Hawaii'deki mekânda üç hafta boyunca çekildi. Bir yapımcı aynı zamanda her gün sette bulunamayacak oyuncuların çekimlerini planlamak zorundadır. Birçok yapımcı en zor sahneleri oyuncular ve ekip yorulmaya başlamadan önce, başta çekmeyi planlamaya çalışır. Örneğin *Raging Bull*'da ilk olarak karmaşık profesyonel boks maçları çekildi, diyalog sahneleri ise daha sonra çekildi. Beklenmedik durumları aklında tutan yapımcı oyuncuları, ekibi, mekânı ve hatta süreleri en etkili şekilde kullanan bir program oluşturur.

Yapım öncesi aşamada yönetmen ve yapımcının denetiminde aynı anda birkaç şey olur. Bir yazar senaryoyu gözden geçirebilirken, bir oyunculuk süpervizörü oyuncuları arayıp bulur. Büyük ölçekli yapımdaki uzmanlaşmış işbölümü nedeniyle, yönetmen birkaç birimin katkısını düzenler. *Set birimiyle* ya da başında bir sahne tasarımcısının (production designer) olduğu *sanat yönetimi birimiyle* birlikte çalışır. Sahne tasarımcısı filmin geçtiği ortamları görselleştirmekten sorumludur. Bu birim mimariyi belirleyen çizimleri ve planları yaratır ve setlerin renk şemalarını planlar. Sahne tasarımcısının gözetimi altında, bir *sanat yönetmeni* (art director) setlerin inşasını ve boyanmasını denetler. *Set dekorcusu* (set decorator) genellikle iç mekân dekorlarında deneyimli biridir, setleri özel film çekim amaçlarına uygun olarak düzenler, aksesuarları bulan personeli ve çekim sırasında setteki şeyleri düzenleyen bir *set donatımcısını* (set dresser) denetler. *Kostümcü* (costume designer) yapım için giysiler planlanmasından ve yapılmasından sorumludur.

Sahne tasarımcısıyla birlikte çalışan bir *grafik sanatçısı* her sahnedeki çizgi roman benzeri çizimler serisi olan bir **resimli senaryo taslağını** (storyboard) üretmekle görevlendirilebilir ve buna kostüm, ışık ve kamera çalışması üzerine notlar da dâhildir (**1.24**). Yönetmenlerin çoğu her sahne için bir resimli senaryo taslağı talep etmez, ancak özel efektleri ve karmaşık kamera çalışmasını kullanan aksiyon sekansları ve çekimleri ayrıntılı olarak çizilmeyi gerektirebilir. Resimli senaryo taslağı görüntü yönetimi birimine ve özel efektler birimine bitmiş çekimin neye benzeyeceğine hazır olma duygusu verir. Resimli senaryo taslağı görüntüleri filme alınabilir, kurgulanabilir ve sahneyi görselleştirmeye yardım etmesi için sesli canlandırılabilir. Bu, *canlandırma*nın bir biçimidir.

Bilgisayar grafikleri planlamayı daha da ileri götürebilir. **Önceden görselleştirme** resimli senaryo taslağını üç boyutlu canlandırma içinde yeniden işler, onu hareket eden figürlerle, diyalogla, ses efektleriyle ve müzikle tamamlar. Günümüzde yazılım (software) ortamları ve karakterleri filme çekilecek olana makul ölçüde yakın olarak yaratabilir ve metinler ve gölgelendirme eklenebilir. Önceden görselleştirme canlandırmaları çok sık olarak karmaşık aksiyon sahnelerini ya da özel efektleri planlamak için kullanılır (**1.25**). Örneği *Star Wars Episode III – Revenge of the Sith*'de George Lucas'ın önceden görselleştirme takımı 6500 ayrıntılı çekim yarattı ve bunların üçte biri bitmiş filmdeki çekimlerin temelini oluşturdu. Ayrıca önceden görselleştirme yönetmenin sahneleri çekme, kamerayı devindirme ve sekansları zamanlama seçeneklerini test etmesine yardım eder.



1.25 *King Kong*'dan canlandırılmış önceden görselleştirme.

Çekim Aşaması

Her ne kadar *yapım* sözcüğü bir filmin yapımının bütün sürecine gönderme yapsa da, Hollywood sinemacıları bu terimi aynı zamanda *çekim aşaması*na (shooting) gönderme yapmak için kullanırlar. Çekim de *en önemli görüntüleme evresi* olarak bilinir.

Çekimler sırasında yönetmen şu personelden oluşan ve *yönetmenin ekibi* denen grubu yönetir:

- Klasik stüdyo çağında "devamlılık yazmanı" (script girl) olarak bilinen *senaryo süpervizörü*. (Günümüzde Hollywood senaryo süpervizörlerinin beşte biri erkektir.) Senaryo süpervizörü çekimden çekime **devamlılığın** ayrıntılarından sorumludur. Süpervizör oyuncuların görünümlerinin ayrıntılarını (son sahnede kaşanfil sağ ilikte mi yoksa sol ilikte miydi?), aksesuarları, ışığı, hareketi, kameranın konumunu ve her çekimin süresini kontrol eder.
- İyi kötü her işi yapan kişi olan *birinci yardımcı yönetmen* (BYY) yönetmenle birlikte her günün çekim programını planlar. BYY yönetmenin onayı için her çekimi hazırlarken, oyuncuları dikkatle izler, güvenlik koşullarını denetler ve enerjiyi üst düzeyde tutar.
- *İkinci yardımcı yönetmen* BYY, kamera ekibi ve elektrikçiler arasındaki bağlantıyı kurar.
- *Üçüncü yardımcı yönetmen*, yönetmen ile personel arasındaki iletişimi kurar.
- *Diyalog yönetmeni* oyuncuların diyaloglarını söylemelerine yardımcı olur ve diğer oyuncuların çekimleri sırasında ekran dışı karakterlerin diyaloglarını söyler.
- *İkinci takım yönetmeni* ana çekimlerin yapıldığı yerden uzaktaki dublörleri, dış mekân çekimlerini, aksiyon sahnelerini vb. çeker.

"Eğer davetsizce bir sette dolaşırsanız, her zaman yönetmen yardımcısını görürsünüz, çünkü muhtemelen sizi setten kovacaktır. Yönetmen yardımcısı 'Mekanlar!' 'Sette sessizlik!' 'Öğle yemeği – bir buçuk saat!' ve 'Paydos millet!' diye bağıracaktır. Bütün bunlar askeri bir tesisteki kalk ve yat boruları gibidir, birincisi sinirlendirici, ikincisi de tuhaf biçimde rahatlatıcıdır."

— Christine Vachon, bağımsız yapımcı, yönetmen yardımcıları üzerine.

Çalışanların en görülen grubu *oyunculardır*. Oyuncular arasında önemli rollerin verildiği ve izleyici çekmesi çok muhtemel ünlü oyuncular olan *yıldız oyuncular* olabilir. Oyunculara *yardımcı oyuncular* ya da ikincil rollerdeki oyuncular, küçük rollerdeki oyuncular ve *figüranlar* da dâhildir; caddeden geçen bu isimsiz figüranlar kalabalık sahneleri oluştururlar ve büyük bürolarda arka taraftaki masaları doldururlar. Yönetmenin önemli işlerinden biri oyuncuların performansını şekillendirmektir. Yönetmenlerin çoğu bir diyalogun ya da jestin nasıl ifade edilmesi gerektiğini açıklamak için büyük zaman harcar, oyuncuya filmin bir sahnesindeki yerini hatırlatır ve oyuncunun tutarlı bir performans yaratmasına yardım

eder. BYY genellikle figüranlarla çalışır ve kalabalık sahne-lerin düzenlenmesinin sorumluluğunu alır.

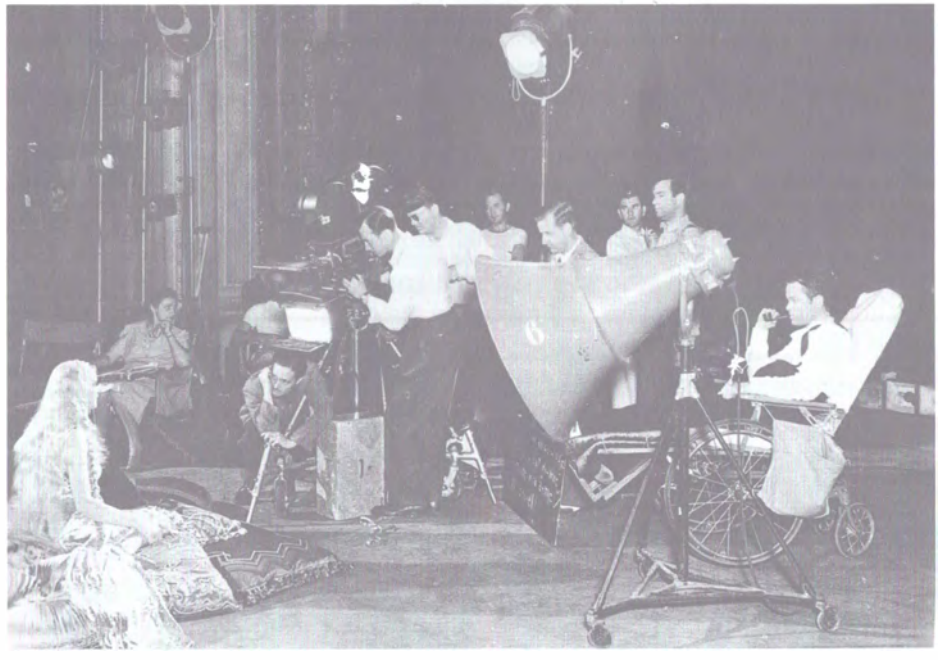
Bazı yapımlarda daha da uzman roller vardır. *Dublörler* bir *dublör koordinatörü* tarafından denetlenecekler, profesyonel dansçılar da bir *koreograf*la çalışacaklardır. Eğer hayvanların rolü varsa, onlar bir eğitici tarafından idare edileceklerdir. Domuz eğiticileri (*Mad Max Beyond Thunder Dome*), yılan eğiticileri (*Raiders of the Lost Ark*) ve örümcek eğiticileri (*Arachnophobia*) olmuştur.

Bir diğer uzman çalışma birimi *görüntü birimi*dir. Bu birimin başında *görüntü yönetmeni* (GY) vardır. Görüntü yönetmeni görüntüleme işlemleri, aydınlatma ve kamera tekniği konusunda uzmandır. *Collateral* filminde istenen görüntü-lerin yaratılmasında Michael Mann'ın iki görüntü yönetmeninin (Dion Bebe ve Paum Cameron) önemini görmüştük. Görüntü yönetmeni her sahnenin nasıl aydınlatılacağı ve çekileceği konusunda yönetmene danışır (**1.26**). Görüntü yönetmeni aşağıdakileri kişileri denetler:

- Kamerayı kullanan ve kameraya film koyacak yardımcıları olan, odağı ayarlayan ve takip eden, kaydırma arabasını iten vb. *kameraman.*
- Setçileri denetleyen *set şefi.* Setçiler teçhizatı, aksesuarları ve set ile ışık malzemelerini taşır ve düzenlerler.
- Işıkların yerini ve donanımını denetleyen baş elektrikçi *ışık şefi.*

Ses birimi görüntü birimine paraleldir. Bu birimin başında *ses yönetmeni* vardır. Ses yönetmeninin başlıca sorumluluğu çekim sırasında diyalogu kaydetmektir. Normal olarak ses yönetmeni teyp ya da dijital kaydedici ve birkaç tür mik-rofon ve sesleri birleştirmek ve dengelemek için bir ses masası kullanır. Sesçiler aynı zamanda oyuncuların konuşmadığı sırada bazı çevre seslerini yakalamaya çalışırlar. Bu çevre sesi parçaları daha sonra diyaloglar arasındaki boşlukları doldurmak için kullanılır. Ses yönetmenin ekibi aşağıdaki kişileri içerir:

- Mikrofonu yönlendiren ve oyuncuların üzerindeki mikrofonları gizleyen *bum operatörü.*
- Diğer mikrofonları yerleştiren, ses kablolarını döşeyen ve çevre sesini kontrol etmekten sorumlu olan *üçüncü sesçi.*



1.26 *Citizen Kane*'in setinde Orson Welles sağ tarafta tekerlekli sandalyede filmi yönetiyor, görüntü yönetmeni Gregg Toland kameranın altında çömelmiş ve oyuncu Dorothy Comingore solda dizlerinin üzerinde oturuyor. Senaryo süpervizörü sol arka planda oturuyor.



1.27 *Jurassic Park: The Lost World* için hazırlanan bir model dinozor. Bu model dijital yönlendirme için bir bilgisayarda tarandı.

Bazı yapımlarda ayrıca hazırlık evresinde devreye giren ve filmin bütününe uygun ses tarzını planlayan bir *ses tasarımcısı* vardır.

*Görsel efektler birimi*nin başında geriden gösterimleri, minyatürleri, örtü (matte) çalışmasını, bilgisayar grafiklerini ve diğer teknik çekimleri hazırlamak ve yapmakla sorumlu olan **görsel efektler süpervizörü** vardır (**1.27**). Planlama aşamasında yönetmen ve sahne tasarımcısı hangi efektlerin gerekli olduğuna karar verecekler ve bu süpervizör de yönetmen ve görüntü yönetmeniyle sürekli görüş alış verişinde bulunacaktır. Görsel efektler birimi kukla ve model yapanlardan dijital düzenlemede uzmanlara kadar yüzlerce çalışandan oluşabilir.

Diğer birimler arasında *makyaj personeli*, *kostüm personeli*, *kuaförler* ve oyuncular ile ekibi taşıyan *ulaştırma görevlileri* vardır. Çekimler sırasında yapımcıyı *yapımcının ekibi* denen bir grup temsil eder. Burada merkezi rol yiyecekler ve konaklama gibi günlük organizasyon işlerini yürüten *yapım görevlisi*ndedir. *Yapım muhasebecisi* (ya da *yapım denetçisi*) harcamaları denetler, *yapım sekreteri* birimler arasında ve yapımcıyla telefon iletişimini koordine eder ve *yapım yardımcıları* gerekli şeyler için sağa sola koşarlar. Sinema endüstrisine yeni gelenler genellikle yapım yardımcısı olarak başlarlar.

Belki de yüzlerce insanı içeren bütün bu eşgüdümlü çalışma yüzlerce feet uzunluğunda birçok filmle ve teybe kaydedilmiş sesle sonuçlanır. Senaryoda ya da resimli senaryo taslağında belirtilen her çekim için yönetmen birkaç çekim ya da versiyon çeker. Örneğin bitmiş film bir diyalogu söyleyen bir oyuncunun çekimini gerektiriyorsa, yönetmen bu diyalogu söyleyişin, her biri oyuncudan farklı bir söylemeyi talep eden birkaç çekimini yapabilecektir. Bu çekimlerin hepsi basılmaz ve yalnızca biri bitmiş filme dâhil edilir. Ekstra film sinema salonlarındaki "gelecek program" fragmanlarında ve elektronik medyada kullanılabilir.

Sahneler nadiren öykünün düzeninde çekildiği için, yönetmen ve ekip her çekimi etiketlemek zorundadır. Kamera çalışır çalışmaz görüntü yönetmeninin ekibinden biri objektifin önünde bir klaket tutar. Klaketin üzerinde yapımın adı, sahne ve çekimin adı yazılır. Üzerinde açılır kapanır bir üst kısmı olan klaket sesçinin ses kuşağını çekim sonrasında filmle eşlemesine olanak sağlayan sert bir çarpma sesi çıkarır (**1.28**). Böylece ilerde her çekim tanınacaktır. Ayrıca her çekimin otomatik olarak bulunmasını ve dijital okumayı sağlayan elektronik klaketler de vardır.



1.28 Jean-Luc Godard'ın *La Chinoise* filminde bir çekimin başlangıcında görülen bir klaket.

Bir sahneyi filme alırken yönetmenlerin çoğu ve teknisyenler organize bir prosedürü takip ederler. Ekipler ışığı ve ses kaydını düzenlerler, yönetmen oyuncularla prova yapar ve görüntü yönetmenine talimat verir. Yönetmen daha sonra bir *ana çekim* (master shot) gerçekleştirir. Bu ana çekim normal olarak bütün ak-



1.29 *Jurassic Park*'ın zirvesi için, oyuncular ziyaretçi merkezindeki sette çekildiler, ancak velociraptor'lar ve *Tyrannosaurus rex* sonradan eklenen bilgisayar görüntüleriydi.

siyonu ve sahnenin diyaloglarını kaydeder. Bu ana çekimin birçok çekimi yapılabilir. Sahnenin parçaları yeniden oynanır ve değişik açılardan daha yakından çekilir. Bu çekimlere *açılama* (coverage: sahnenin çeşitli açılardan çekilmesi) denir ve her biri birçok kez çekilmeyi gerektirebilir. Günümüzde birçok yönetmen çoğu kez aynı anda iki ya da daha fazla kamera kullanarak çok sayıda açılama çekimi yapıyor.

Sinema tarihinin büyük bölümünde sahneler farklı noktalardan değişik durumlara yönelen tek bir kamerayla çekildi. Daha yakın zamanlarda, ana görüntülemeyi mümkün olduğunca hızla yapma baskısı altındaki yönetmen ve kamera birimi iki ya da daha fazla kamera kullanabilir. Aksiyon sahneleri çoğunlukla aynı anda birkaç açıdan çekilir, çünkü takiplerin, çarpışmaların ve patlamaların yeniden çekim için tekrarlanması zordur. *Gladiator*'deki savaş sahneleri 7 kamera ile çekilirken, *XXX*'deki figüranlar için 13 kamera kullanıldı. Diyalog sahnelerinde yaygın taktik diyalogların bir A kamerası ve bir B kamerası ile filme çekilmesidir – iki oyuncuyu birbirini izleyen çekimlerde yakalayan bir düzenleme. Dijital video kameraların daha düşük maliyetli olması bazı yönetmenlerin performanslardaki beklenmedik kendiliğindenliği yakalamak umuduyla konuşmaları aynı anda birçok açıdan çekerek denemeler yapmasına olanak sağlamıştır. Lars von Trier'in *Dancer in the Dark* filmindeki bazı sahnelerde 100 dijital kamera kullanıldı.

Özel efektlerin dâhil edilmesi gerektiğinde, çekim aşaması bunlara uygun olarak dikkatli bir şekilde planlanmak zorundadır. Birçok durumda oyuncular mavi ya da yeşil bir arka planın önünde filme alınacaklar, böylece onlar bilgisayarın yarattığı ortamlara dâhil edileceklerdir. Ya da yönetmen oyuncuları diğer malzemelerin çerçeve içindeki düzenlenişlerini düşünerek çekecektir (**1.29**). Eğer hareket eden kişi ya da hayvan bir bilgisayar yardımıyla yaratılacaksa özel bir ekip *hareket yakalama* teknolojisini (*motion capture*) kullanır. Burada nesnenin üzerine küçük alıcılar yerleştirilir ve bu nesne boş bir fon ya da bir set önünde hareket ettikçe özel bir kamera onun hareketlerini kaydeder (**1.30**, **1.31**). Her alıcı bilgisayar üzerindeki tel çerçeve figürünün bir noktasını oluşturur. Daha sonra bu canlandırılmış görüntü filme dijital olarak yerleştirilecek ve tamamen dijital olarak taranmış insan ya da hayvana uygulanır.

Çekim Sonrası Aşama

Sinemacılar çekimlerden sonrasına *çekim sonrası aşama* (*postproduction*) derler. (Eğer bir şeyler yanlış giderse, birileri "sonra düzeltiriz" vaadinde bulunurlar.) Ancak bu aşama çekimlerin bitmesinden sonra başlamaz. Çekim sonrası ekibinin üyeleri çekimler boyunca sahnelerin arkasında çalışırlar.

Çekimler başlamadan önce yönetmen ya da yapımcı bir *kurgucu* ile anlaşır. Bu kişi çekimler sırasındaki üretilen görüntüleri kataloglar ve bir araya getirir. Kurgucu ayrıca filmin nasıl en iyi şekilde kurgulanacağı konusunda yaratıcı kararlar almak için yönetmenle birlikte çalışır.



1.30 *Jurassic Park*'ın zirvesi için, oyuncular ziyaretçi merkezindeki sette çekildiler, ancak velociraptor'lar ve *Tyrannosaurus rex* sonradan eklenen bilgisayar görüntüleriydi.



1.31 aynı görüntüde karakterin figürüne kısmen tamamlanmış bilgisayar animasyonu eklenir.

Her çekim genellikle birkaç çekim halinde olduğu, film öykünün düzeninde çekilmediğini ve ana-çekim/açılama yaklaşımı çok uzun bir filmi ortaya çıkardığı için, kurgucunun işi çok zor olabilir. Yaklaşık 9000 feetlik 35mm filme varan 100 dakikalık bir uzun metrajlı film 500.000 feetlik filmden ortaya çıkarılır. Bu nedenle büyük Hollywood yapımlarında çekim sonrası aşama çoğu kez 7 hafta sürer. Bazen bu sürece birkaç kurgucu ve asistan dâhil olur.

Normal olarak kurgucu mümkün olduğunca çabuk laboratuvarda işlemden geçmiş filmi alır. Bu film *günlük iş kopyası* (*dailies* ya da *rushes*) olarak bilinir. Kurgucu bu günlük iş kopyalarını gözden geçirir, görüntü ve sesi eşlemesi ve çekimleri sahnelere göre ayırması için *yardımcı kurgucu*ya bırakır. Kurgucu günlük iş kopyalarını incelemek için yönetmenle bir araya gelir ya da eğer çekimler uzakta bir yerlerde yapılıyorsa, kurgucu yönetmeni çekimlerin nasıl göründüğü konusunda bilgilendirir. Yeniden yapılan çekimler maliyetli ve zahmetli olduğundan, odak, pozlama, çerçeveleme ya da diğer görsel faktörlerle ilgili sorunları görmek için iş kopyalarının sürekli kontrol edilmesi önemlidir. Yönetmen iş kopyalarından en iyi çekimleri seçer ve kurgucu bu tercihleri kaydeder. Paradan

"Bir kafede oturmuş birkaç kişi eğlenceli bir şey yazmak için işe koyulur; ellerinde kameraları olan birkaç kişi eğlenceli bir şey çekmek için işe koyulur; kurgu odasındaki birkaç kişi önlerine atılan çöplükten bir anlam yaratmak için işe koyulur."

— ***David Mamet, yönetmen,*** *The Spanish Prisoner* **ve** *Redbelt*

FİLM YAPIMINDA BAZI TERİMLER VE ROLLER

Paket yapımların artması ve sendikalaşmış işçilerin baskısı ve diğer faktörler yapımcıları bir filmde çalışan herkesi jeneriğe dâhil etmeye zorlamıştır. Bu arada büyük ölçekli film yapımının uzmanlaşması kendi jargonunu yaratmıştır. En öne çıkan terimlerin bazılar metin içinde açıklanmaktadır. Burada bir filmin tanıtım yazılarında görebileceğiniz bazı terimler yer almaktadır.

ACE: Kurgucunun adının altındaki bir meslek birliği olan Amerikan Cinema Editors'un (Amerikan Kurgucular Birliği) kısaltması.

ASC: Görüntü yönetmeninin adının altındaki bir meslek birliği olan Amerikan Society of Cinematographers'ın (Amerikan Görüntü Yönetmenleri Topluluğu) kısaltması. Bunun Britanya'daki karşılığı BSC'dir.

Basınla ilişkiler sorumlusu (Publicist, Unit publicist): Yapımla ilgili tanıtım malzemesini hazırlayan yapımcının ekibinin üyesi. Basınla ilişkiler sorumlusu yönetmenle basın ve televizyon röportajları düzenler ve kitle iletişim araçlarında yapımın gündeme gelmesini sağlar.Çevre sorumlusu: Dekorlardaki ağaçları, çalıları ve çimleri seçen ve bakımını sağlayan ekip üyesi.

Çevre sorumlusu (Geenery man): Dekorlardaki ağaçları, çalıları ve çimleri seçen ve bakımını sağlayan ekip üyesi.

Diyalog kurgucusu (Dialogue editor): Kaydedilen konuşmaların duyulabilir olmasını sağlayan uzman ses kurgucusu

Donatım ustası (Property master): Filmdeki bütün aksesuarların kullanımını denetleyen set ekibi üyesi

Ek görüntüleme (Aditional photography): Görüntü yönetmeninin başında olduğu ana görüntülemeden uzakta film çeken ekip.

Işık şefi yardımcısı (Best boy): Orijinal olarak klasik stüdyo çağından gelen bir terim. Günümüzde film jeneriklerinde hem ışık şefi yardımcısı hem de set şefinin yardımcısı olan set işçisi olarak yer almaktadır.

Klaketçi (Clapper boy): Her çekimin künyesini veren klaketi kullanan ekip üyesi.

tasarruf etmek için iş kopyaları yapımcıya ve yönetmene çoğu kez videoda gösterilir, ancak video orijinal filmdeki kusurları gösteremediğinden, kurgucular filmi kurgulamadan önce orijinal çekimleri kontrol ederler.

Film biriktikçe kurgucu filmin parçalarını bir *kaba kurgu* içinde birleştirir – çekimler ses efektleri ve müzik olmadan gevşek bir şekilde birbirine bağlanır. Kaba kurgular genellikle uzun olma eğilimindedir. *Apocalypse Now*'ın kaba kurgulu hali 7,5 saat sürer. Kaba kurgudan sonra kurgucu, yönetmenle görüş alış verişi içinde bir *ince kurgu* ya da *son kurgu* yapar. Kullanılmayan çekimlere *atılan çekimler* (outtakes) denir. Son kurgu hazır olduğunda *ikinci takım*ın çekimleri belirli yerleri doldurmak üzere araya yerleştirilir. Bunlar genellikle kentlerin ya da havaalanlarının genel çekimleri ya da nesnelerin yakın-çekimleridir. Bu noktada ara yazılar hazırlanır ve daha fazla laboratuvar çalışması ya da özel efektler çalışması yapılabilir.

1980'lerin ortalarına dek kurgucular kameradaki negatiften basılan film olan *iş kopyalarını* kesip kurguladılar. Artık fiilen bütün ticari filmler elektronik olarak kurgulanıyor. Günlük iş kopyaları ilk olarak banda ya da diske, daha sonra da bir sabit sürücüye aktarılır. Kurgucu her çekim üzerindeki notları bir bilgisayarın veri tabanına girer. Genellikle *doğrudan erişimli kurgu* (nonlinear editing) sistemleri olarak bilinen bu tür kurgulama sistemleri bütün filme rasgele erişimi sağlar. Kurgucu herhangi bir çekimi alıp, onu diğer çekimlerin yanına yapıştırabilir, kesip düzeltebilir ya da çöpe atabilir. Her ne kadar doğrudan erişimli sistemler kurgu işlemini büyük ölçüde hızlandırdıysa da, kurgucu genellikle renk, ayrıntılar ve hız denetimini kontrol etmek için önemli sahnelerin 35mm gösterim kopyalarını ister.

Kurgu ekibi görüntüleri sıraya sokarken ekibin diğer üyeleri bilgisayar yardımıyla çekimlerin görüntülerini işler. Eğer görüntüler filme çekildiyse *dijital ara kopya* (*Digital intermediate* – DI)) oluşturmak için film bilgisayar tarafından kare kare taranır. DI, çekimin görüntüsünün *dijital renk düzeltimi* ile değiştirilmesi de

Model tasarımcısı (Model maker): (1) İnşa edilmesi gereken setler için mimari modeller hazırlayan sahne tasarımı biriminin üyesi. (2) Gerçek ölçüde olanların yerine geçmek üzere mekanların, aletlerin ve karakterlerin modellerini üreten özel efektler biriminin üyesi.

Oyuncu yönetmeni (Casting director): Film için oyuncu arayan ve yetenek denemeleri yapan ve baş roller ve (oldukça standartlaşmış ve steretipik roller olan) karakter rolleri için oyuncuları öneren kişi. Ayrıca figüranları da (arka plandaki ya da konuşmayan roller) seçer.

Renk düzeltici (Timer, color timer): Baskıda en iyi rengi ve tüm karelerde aynı renk yoğunluğunu elde edebilmek için laboratuvarda filmin renk düzenlemesini yapan kişi.

Sahne ressamı (Scenic astist): Setin dekorlarını boyayan ve biçimlendiren set ekibi üyesi.

Ses efektçisi (Foley artist): Ses efektlerini gerçekleştiren ve yöneten kişi. Adını yapım sonrası seste bir öncü olan Jack Foley'den alır.

Set fotoğrafçısı (Still photographer): Sahnelerin fotoğrafları ve oyuncular ile diğerlerinin kamera arkası görüntülerini çeken set ekibi üyesi. Bu fotoğraflar ışığı, set tasarımını ya da rengi kontrol etmek için kullanılabilirler ve bunların birçoğu filmin tanıtımı ve reklamında kullanılacaktır.

Şaryocu (Dolly grip): Kamerayı ya bir setten diğerine taşıyan ya da çekim sırasında kamerayı devindiren ekip üyesi.

Takıcı (Loader): Kamerayı ya bir setten diğerine taşıyan ya da çekim sırasında kamerayı devindiren ekip üyesi.

Örtü sanatçısı (Matte artist): Arka planları boyayan özel efektler biriminin üyesi. Bu arka planlar daha sonra özel bir dekoru göstermek için fotoğrafik ya da dijital olarak bir çekim içinde birleştirilecektir.

Tasarımcı (Consept artist): Kamerayı ya bir setten diğerine taşıyan ya da çekim sırasında kamerayı devindiren ekip üyesi.

Video kameralı bakaç (Video asist): Işığı, çerçeveyi ya da oyunculukları kontrol etmek için film kamerasının üzerine monte edilen bir video kamerinin kullanımı. Bu yolla yönetmen ve görüntü yönetmeni bir çekimi ya da sahneyi filme çekmeden önce videoda görebilir.

Yapım görevlisi (Lead man): Set için çeşitli dekor malzemelerini ve aksesuarları bulmaktan sorumlu set ekibi üyesi.

dahil olmak üzere pek çok şekilde kullanılabilir. Renk düzeltimi yapan kişi düşük bütçeli bir filmde tek başına işi başarabilirken, yüksek bütçeli filmlerde asistanlarını yönlendirebilir.

Sinemacılar özel efektler için bilgisayar görüntülerini (CGI) kullanırlar. Bazen rahatsız edici fon görüntüsünün silinmesini, bazen de çekilen sadece birkaç kişiden büyük insan toplulukları oluşturulmasını sağlarlar. George Lucas, bir oyuncu yanlış zamanda göz kırparsa bunun dijital olarak silinebileceğini belirtmiştir. CGI fotoğrafik film ile yaratılması imkansız olan görüntüler yaratabilir (**1.32**). Bilgisayarlar *The Lord of the Rings* filmindeki Gollum gibi gerçekçi görünümlü karakterler yaratırlar. CGI'ın gelişiminden en çok beslenen türler fantezi ve bilim kurgu



1.32 *Attack of the Clones* filminde Coruscant'da havada yapılan takipte oyuncu mavi ya da yeşil bir ekran önünde filme kaydedilmiş, fon ve hareket eden araçlar CGI vasıtasıyla yaratılmıştır.

(Apocalypse Now için ADR) oyuncuların çok canını sıktı, çünkü bütün film yeniden seslendirildi ve kuşkusuz seslerin tümü yeniden oluşturulmak zorundaydı. Bu nedenle oyuncular günlerce bir odaya kilitlendiler ve bağırıp çağırdılar. Ya bir helikopter gürültüsü üzerine ya da bir teknenin gürültüsü üzerine bağırıp çağırıyorlardı.

*— **Walter Murch, ses tasarımcısı***

filmleri olsa da, bir oyuncunun gülünç çoğaltımının kullanıldığı *Charlie and the Chocalate Factory* filminden, dijital olarak gerçekliği güçlendirilmiş Omaha Sahili taarruzunun gösterildiği *Saving Private Ryan* filmine kadar tüm diğer film türleri de bundan yararlanmıştır. *The Curious Case of Benjamin Buton* filminde CGI makyajın yaptığı işi yaparak gençlikten yaşlılığa Bard Pitt ve Cate Blanchett'ın oynadıkları karakterleri sunmalarına yardımcı olmuştur.

Çekimler son ürüne yakın bir şekilde düzenlendiğinde, *ses kurgucusu* ses kuşağının oluşturulması işini üstlenir. Yönetmen, besteci, görüntü kurgucusu ve ses kurgucusu filmi izlerler ve *ses yerlerini belirleme* (spotting) olarak bilinen müzik ve efektlerin nereye yerleştirileceğine karar verirler. Ses kurgucusunun, üyeleri diyalog, müzik ya da özel efektleri bileştirmede (mix) uzman olan bir ekip olabilir.

Şaşırtıcı bir şekilde film çekimi sırasında kaydedilen sesin çok azı bitmiş filmde bulunur. Diyaloğun yarısı ya da daha fazlası çekim sonrası aşamada *otomatik diyalog yerleştirme* (ADR) olarak bilinen bir işlem kullanılarak yeniden seslendirilir. ADR genellikle mekân seslerinden daha iyi bir nitelik sağlar. *Pilot ses* işini gören setteki kayıtla ses kurgucusu stüdyoda oyuncuların kendi diyaloglarını söyleyişini kaydeder (buna **dublaj** denir). Bir kalabalıktan gelen ve Hollywood'da "walla" (rabarba – anlaşılmayan kalabalık sesleri) olarak bilinen anlaşılmaz sesler gibi senkronize olmayan sesler de ADR ile eklenir.

Benzer biçimde bir filmde duyduğumuz seslerin çok azı film çekimi sırasında kaydedilir. Bir ses kurgucusu ses efektlerini ekler, stok ses kütüphanesinden yararlanır ya da bu film için özel efektler yaratır. Ses kurgucuların rutin olarak ayak seslerini, araba çarpışmalarının seslerini, silah seslerini ve (genellikle bir baltayla bir karpuza hızla vurulmasıyla üretilen) bedene inen yumrukların seslerini oluşturur. *Terminator 2*'de T-1000 biyonik insanın bir hapishane hücresinin parmaklıklarından gelen sesi, bir konserveden yavaşça çıkarılan bir köpek yemeğinin sesidir. Ses efekti teknisyenlerinin duyarlı kulakları vardır. Tecrübeli bir ses teknisyeni kapılar arasındaki farkları fark etti: "Banyo kapısının oda kapısına göre daha az hava boşluğu vardır. Ön kapı sert ses vermelidir; kapı mandalının sesini duymanız gerekir. . . Sadece kapıyı kapatmayın, kapattığınızdan emin olun."

Görüntü kurgusu gibi ses kurgusu da bilgisayar teknolojisine bağlıdır. Kurgucu kaydedilen sesleri bir veri tabanında depolayabilir, onları arzulanan biçimde sınıflandırabilir ve yeniden düzenleyebilir. Bir sesin niteliği alçak ya da yüksek frekansları düzenleyerek, perdeyi, yankılamaları, denkleştirmeleri ya da hızı değiştirebilir. *The Hunt for Red October*'daki uğultu ve titreşme yavaşlatıldı ve bir yüzme havuzuna dalan bir dalgıç, bir bahçe hortumundan çıkan su ve Disneyland'ın fabrikasının havalandırılması sesi gibi sıradan kaynaklardan yeniden işlemden geçirildi. Filmdeki bir teknisyen dijital ses kurgusuna "sesin heykelini yapma" dedi.

Ses kuşağının yerleştirilmesi sırasında filmin *bestecisi* de filmin birleştirilmesi aşamasına dâhil olur. Besteci müziğin nerede başlayacağı ve ne kadar süreceğinin tam olarak listesini kaydeder. Besteci müziği yazar ve belki kişisel olarak orkestraya uyarlar. Besteci çalışırken, kaba kurgu kaydedilen şarkılar ya da klasik parçalardan alınan bir eşliği (accompaniment) bir *geçici seslendirme* ile eşler. Müzisyenler son kurguyla eşlenmiş metronom vuruşlarının banda alınışı olan bir klik bandının yardımıyla besteyi kaydederler.

Diyalog, efektler ve müzik farklı kuşaklar üzerine kaydedilir ve ne kadar küçük olursa olsun sesin her parçası ayrı bir kuşakta yer alır. Bileştirme ya da miksaj (mixing) boyunca her sahne için görüntü kuşağı, her bir ses için, uygun uyumun sağlanması adına tekrar işlenir. Bu görevi yapan kişiye *yeniden kaydedici miksajcı* ya ya da *bileştirici* (*rerecording mixer*) adı verilir. Bu kişi genelde bir miksaj ekibinden sorumludur. Her sahne, hepsi iç içe geçirilen düzinelerce ses kuşağı içerebilir. Dengeleme, filtreleme ve diğer düzenlemeler bu safhada yapılır. Ses üzerinde yapılan değişimler final miksajında görüleceği için bir yönetmen genel olarak bu son miksajı denetler. O kadar çok kuşak vardır ki yönetmen müzik orkestrasyonunu -bazı enstrümanları dışlayarak ya da orkestranın belli bölümlerinin sesini yükselterek- değiştirme şansına bile sahiptir. Tamamen bileştirilen master kuşak manyetik sesleri optik ya da dijital enformasyon olarak kodlayan 35mm sesli filme aktarılır.

Günlük iş kopyalarının kaynağı olan filmin *kamera negatifi* de son baskılar için kaynak olarak işlev görmesi açısından çok değerlidir. Geleneksel olarak negatif filmden laboratuvar bir *ara pozitif* çıkarır ve bu da bir *ara negatif* sağlar. Ara negatif daha sonra son kurguya

uygun olarak birleştirilir ve gelecekteki baskıların başlıca kaynağı olarak iş görür. Bir seçenek *dijital ara kopya* oluşturmaktır. Burada negatif yüksek seçme gücüyle, kare kare dijital olarak taranır. Sonuç daha sonra bir ara negatif olarak yeniden filme kaydedilir. Dijital ara kopya görüntü yönetmeninin rengi düzeltmesine, çizikleri ve tozları gidermesine ve rahatça özel efektler eklemesine olanak sağlar.

Ara negatif oluşturulduğunda, master ses kuşağı bununla eşlenir. Görüntü ve seslerle tamamlanmış olan ilk pozitif kopyaya *denetim kopyası* denir. Yönetmenin, yapımcının ve görüntü yönetmeninin bir denetim kopyasına onaylamasından sonra, *dağıtım kopyaları* basılır. Dijital bir ara kopya eski ara negatifler yıprandıkça yenilerinin oluşturulmasına imkan sağlarken orijinal negatifte ya da ara pozitifte herhangi bir yıpranmaya neden olmaz.

Yapım işi son sinema salonu gösterim versiyonu yapıldığında bitmez. Yapımcı ve yönetmenler görüş alış verişi içinde yapım sonrası aşama ekibi uydu ve kablolu televizyon versiyonlarını hazırlar. Başarılı bir film için yönetmenin kurguladığı ya da daha geniş bir versiyonun DVD kopyası yapılır. Bazı durumlarda farklı ülkeler için farklı versiyonlar hazırlanır. Sergio Leone'nin *Once upon a Time in America* filmindeki sahneler Amerika'daki gösterim için tamamen yeniden düzenlendi. Stanley Kubrick'in *Eyes Wide Shut* filminin Avrupa kopyaları, çıplak çiftin bazı sahnelerinin ön plana eklenen bazı dijital figürlerle engellendiği Amerikan kopyalarından daha fazla çıplaklık içeriyordu. Farklı versiyonlara karar verildiğinde, her biri bir master video banda ya da gelecek versiyonların kaynağı olan bir sabit sürücüye kopyalanır. Bu videoya transfer işlemi çoğu kez rengin niteliği ve ses dengesi hakkında yeni kararları gerektirir.

Film yapım süreciyle ilgili birçok kurmaca film yapılmıştır. Federico Fellini'nin *8½* filmi çekimleri başlamadan önce bırakılan bir filmin yapım öncesi aşamasıyla ilgilidir. François Truffaut'nun *Day for Night*, David Mamet'ın *State and Main*, Christophler Guest'in *For Your Consideration* ve Tom DiCillo'nun *Living in Oblivion* filmleri çekim aşaması boyunca geçmektedir. Brian De Palma'nın *Blow Out* filminin aksiyonu, küçük bütçeli bir gerilim filminin ses kurgusu sırasında geçer. *Singin' in the Rain* bütün film boyunca tek bir filmi taklit eder ve son çekimi devasa bir reklam panosu doldurur.

Yapım Sürecinin Sanatsal İçerimleri

Sanatçı zamanın, paranın ve fırsatın sınırları içinde çalışır. Bütün sanat dalları arasında film yapımı en sınırlayıcı olanlardan biridir. Bütçeler korunmalı, bitiş tarihlerine uyulmalıdır, hava ve mekânlar öngörülemezdir ve her grubun eşgüdümü öngörülemez kötüye gidişleri ve değişimleri içerir. Sınırsız özgürlük sunuyor gibi görünen bir Hollywood gişe bombası filmi bile gerçekten birçok düzeyde sınırlıdır. Büyük bütçeli filmlerin yönetmenleri bazen yüzlerce insandan oluşan ekibi koordine etmekten yorulurlar ve milyon dolarlık kararlarla boğuşurlar ve hangi çalışmanın daha iyi olabileceği üzerine düşünmek için daha fazla zaman sunan daha küçük bütçeli çalışmaları özlemeye başlarlar.

Yapım halindeki her filmin sınırlamalar içinde bir uzlaşma olduğunu anladığımızda filmleri daha fazla takdir ederiz. Mark ve Michael Polish kendi bağımsız filmleri *Twin Falls Idaho*'yı tasarlarken, öykünün birkaç ülkede geçmesini planlamışlardı. Yolculuk ve mekân çekimlerinin maliyeti onları filmin olay örgüsünü yeniden düşünmeye zorladı: "Filmin ikizlerle mi yoksa yolculuk hakkında mı olacağına karar vermek zorundaydık." Benzer biçimde, senaryo aşamasında güçlü bir yönetmenin devreye girmesi filmi yeniden biçimlendirebilir. *Witness*'in orijinal senaryosunda kahraman, John Book'un âşık olduğu Amish[1*] dulu Rachel'di. Romans ve Rachel'in duygu karmaşası ana olay örgüsünün gelişimini biçimlendirdi. Ancak yönetmen Peter Weir pasifizm ile şiddet arasındaki çatışmayı öne çıkarmayı istedi. Böylece William Kelley ve Earl Wallace senaryolarını gözden geçirerek gizemli olay örgüsünü öne çıkardılar, aksiyonu Book'a odakladılar ve barışçıl Amish topluluğunun içine kentsel bir suçu dâhil ettiler. Yeni sınırlamalar nedeniyle senaryo yazarları *Witness* için yeni bir biçim buldular.

Bazı yönetmenler sınırlamalara karşı mücadele ederler ve yapılabilir olarak düşünülenin sınırlarını zorlarlar. Sonraki bölümlerde inceleyeceğimiz bir film olan *Citizen Kane*'in yapımı birçok açıdan oldukça yenilikçidir. Ancak bu proje bile stüdyo rutinlerini ve mevcut teknolojilerin sınırlarını kabul etmek zorundaydı. Daha yaygın olarak bir yönetmen diğer yönetmenler için mevcut olan aynı mönüyle çalışır. Michael Mann *Collateral* filmini yönetirken, dijital kamera ve

1* Amish Mennonitleri olarak da bilinirler. Kadim Amish Mennonit Kilise'sine bağlı olan Kuzey Amerika'da yaşayan tutucu bir Hıristiyan grubun üyeleri. (Ç.)

düşük ışık yoğunluğu kullanımı ve senaryo yapısıyla ilgili 2004 yılında film çeken herhangi bir yönetmenin alacağı sanatsal kararlar almıştır – fakat Mann bu tekniklerin kullanımında yeni yollar tercih etmiştir. Yönetmenin aldığı bu kararlarla, taksinin içinde kullandığı ELD panelleriyle yeni bir aydınlatma aracının deneyini yapmıştır. Sonuçta ortaya çıkan netice daha önce hiçbir filmde görülmeyen görsel bir stildir (ve kısa bir süre sonra diğer filmler de bu yöntemi benimsemişlerdir).

Bitmiş bir filmde ekranda dikkat ettiğimiz her şey yapım sürecinde yönetmenlerin aldığı kararlardan çıkar. Film sanatını incelemeye bir yapımı inceleyerek başlamak görüntülerin ve seslerin sunduğu olanakların bazılarını anlamamıza olanak sağlar. Daha sonraki bölümler yapım sırasında alınan kararların sanatsal sonuçlarının, öykü anlatma stratejilerinden, sahneleme, çekim, kurgu ve ses tekniklerine kadar her şeyin izlerini sürecek. Yapımın sınırlamaları içinde tercih yaparak sinemacılar filmin biçimi ve stilini yaratırlar.

Yapım Tarzları

Büyük Ölçekli Yapım

Tanımlıyor olduğumuz gelişkin işbölümü *stüdyo* tarzı film yapımının özelliğidir. Bir stüdyo filmler yapma işindeki bir şirkettir. En ünlü stüdyolar 1920 ile 1960 arasında Hollywood'da ortaya çıktı – Paramount, Warner Bros., Columbia vd. Bu şirketler teçhizata ve geniş fiziksel alanlara sahip oldular ve çalışanlarının çoğunu uzun vadeli kontratlarla çalıştırdılar. Her stüdyonun merkezi yönetimi bütün projeleri planladı, daha sonra yöneticilere stüdyonun çalışanlar havuzundan oyuncuları ve ekibi bir araya getirme yetkisini verdiler.

Etkili iş yerleri olarak organize olan stüdyolar kâğıt kayıtlar aracılığıyla bütün süreci dikkatle takip etme geleneğini yarattılar. Başlangıçta senaryonun versiyonları vardı; çekimler sırasında kameradaki filmle, ses kaydıyla, özel efektlerle ve laboratuvar sonuçlarıyla ilgili kayıtlar tutuldu; çekim sonrası aşamada kurguda kataloglanan çekim defterleri ve müzik, bileştirme, seslendirme ve jenerik düzeni için çeşitli listeler vardı. Tutulan bu türden kayıtlar, bunlar günümüzde çoğunlukla bilgisayarda yapılsa da, film yapımının bir parçası olarak kalmıştır.

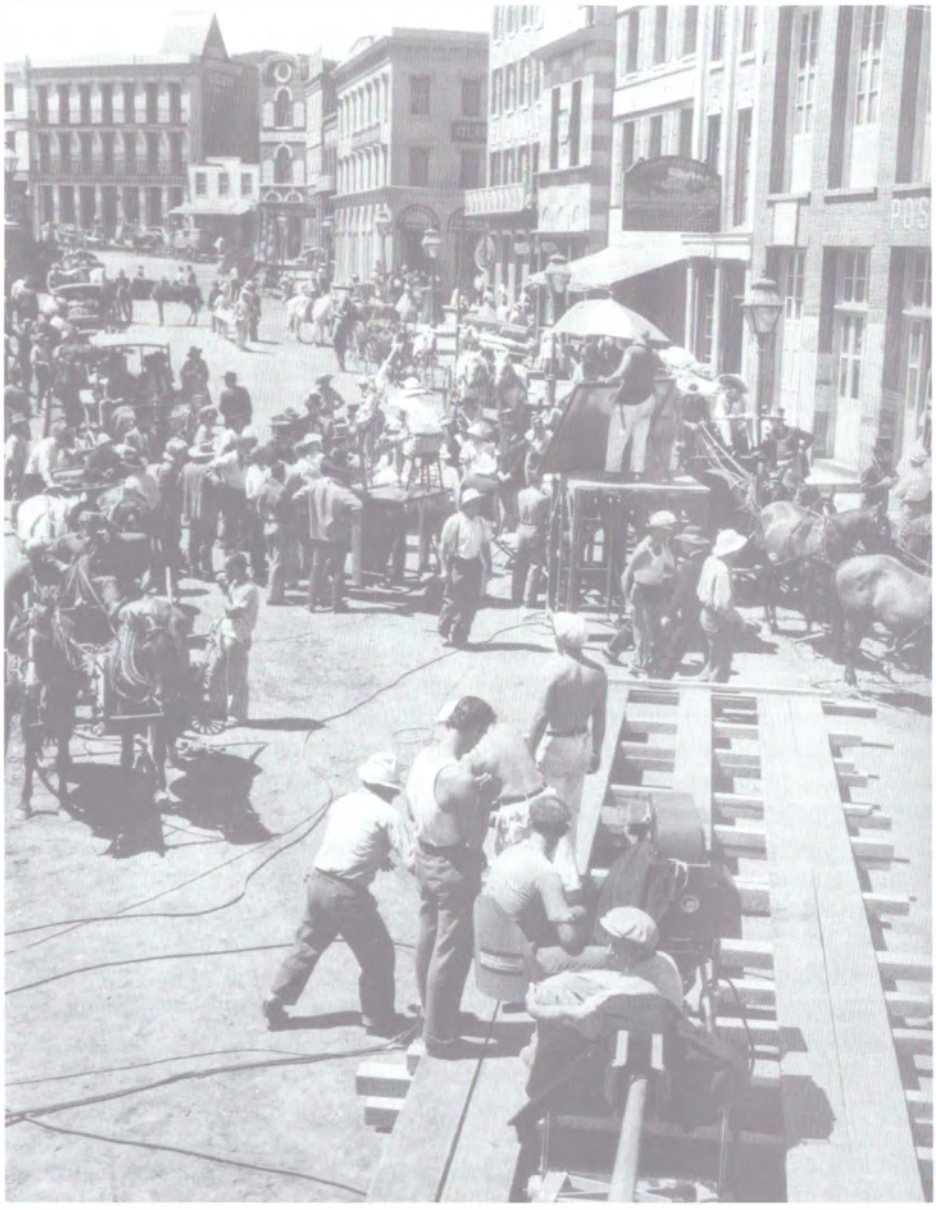
Her ne kadar stüdyo yapımı bir fabrikanın montaj hattına benzer görünüyorsa da, her zaman otomobilleri ya da televizyonları üretmekten daha yaratıcı, işbirliğine dayalı ve kaotikti. Her film temel bir tasarımın kopyası değil, eşsiz bir üründür. Stüdyo film yapımında yetenekli uzmanlar böylesi bir ürünü yaratmak için işbirliği yaparlarken, yönetimin hazırladığı plana bağlı kalırlar. (**1.33**).

Merkezileşmiş stüdyo yapımı hemen hemen ortadan kalkmıştır. Hollywood'un altın çağının devleri dağıtım şirketleri olmuşlardır, ancak çoğu kez dağıttıkları filmlerin yapımını başlatır, finanse eder ve denetlerler. Eski stüdyoların sözleşmeli yıldız oyuncuları ve ekibi vardı, böylece filmden filme aynı grup insanlar bir arada çalışıyorlardı. Günümüzde her film ayrı bir paket olarak planlanıyor; yönetmen, oyuncular, ekip ve teknisyenler yalnızca bir proje için bir araya geliyorlar. Stüdyo proje için kendi ses stüdyolarını, setleri ve büroları sağlayabilir, ancak çoğu durumda yapımcı kameraları, yiyecekleri, mekânları, özel efektleri ve gereken diğer her şeyi sağlamak için dışarıdaki firmalarla anlaşır.

Ayrıntılı yapım aşamaları, stüdyo yapımının zirvede olduğu günlerdekiyle hâlâ aynıdır. Aslında film yapımı büyük ölçüde yapım bütçelerinin artması ve bilgisayara dayalı özel efektlerin gelişmesi nedeniyle daha da karmaşıklaşmıştır. *Titanic*'in son tanıtım yazıların 1400 isim vardır.

Yetenek Gösterisi, Bağımsız Yapım ve "Kendin Yap" (KY)

Yukarıda bahsedilen işbölümünü kullanan filmlerin tümü büyük şirketlerin finanse ettiği büyük bütçeli projeler değildir. Özel bir pazara -ilk on yıllarda merkezden uzak sinema salonları ve arabalı açık hava sinemaları; günümüzde ise video kiraları ve satışları- yönelik küçük bütçeli *yetenek gösterisi filmler* vardır. *The Toxic Avenger* filmini yapan Troma Films 100.000 dolar veya daha azına korku filmleri ve gençlik seks komedileri üreten belki de en bilinen başarılı şirkettir. Bununla birlikte yetenek gösterisi filmi yönetmenleri işi stüdyo



1.33 Çok sayıda üst düzeyde uzman yapım rolleri stüdyo yapımının ayırt edici özelliğidir. Burada birkaç birim *Well Fargo* (1937) için bir devinen kamera çekimi için hazırlık yapıyor.

tarzında bölerler. Yapımcının bir rolü, yönetmenin bir rolü vb. vardır ve yapım görevleri kabaca kitlesel üretim uygulamalarına uyacak şekilde dağıtılır.

Yetenek gösterisi filmi çoğu kez insanları iki kat çalışmaya zorlar. Robert Rodriguez *El Mariachi*'yi İspanyolca video pazarı için bir yetenek gösterisi filmi olarak yaptı. 21 yaşındaki yönetmen aynı zamanda yapımcı, senaryo yazarı, görüntü yönetmeni, kamera operatörü, set fotoğrafçısı, ses kayıtçısı ve bileştiricisiydi. Rodriguez'in arkadaşı Carlos Gallardo başrolde oynadı, ortak yapımcı ve ortak senaryo yazarıydı; aynı zamanda yapım görevlisi ve setçi işlevini gördü. Gallardo'nun annesi oyuncular ve ekip için yemek yaptı. *El Mariachi* yalnızca yaklaşık 7000 dolara mal oldu.

El Mariachi'den farklı olarak, çoğu yetenek gösterisi filmi sinema salonları pazarına girmez, ancak gevşek bir şekilde *bağımsız* filmler olarak bilinen diğer küçük bütçeli yapımlar girebilir. Bağımsız filmler sinema salonları pazarı için yapılır, ancak filmi büyük bir dağıtımcının finanse etmesi söz konusu değildir. Bazen bağımsız yönetmen endüstri normunun önemli ölçüde altındaki bütçelerle çalışmayı

"Derine indikçe, Birleşik Devletler'deki herkes bir gün eğer fırsatını bulursa, sigorta görevlileri, yasal sekreterler, diplomalı hesap uzmanları ya da mafya üyeleri olarak işten ayrılabilecekleri ve çıkıp kendi küçük bütçeli filmlerini yapabileceklerine dair umutsuz bir gereksinim duyuyor. Aksi takdirde gelecek fazlasıyla nahoştur."

— ***Joe Queenan, Eleştirmen ve bağımsız yönetmen***

tercih eden Spike Lee, David Cronenberg ya da Joel ve Ethan Cohen gibi tanınan bir yönetmendir. Küçük ölçekli yatırım yönetmenin öyküleri ve oyuncuları seçmede daha özgür olmasına olanak sağlar. Yönetmen genellikle projeyi başlatır ve bir yapımcıyla ortak olarak tamamlar. Para genellikle Avrupa televizyon firmalarından gelir ve eğer proje ümit verici görünüyorsa büyük Amerikan dağıtımcıları yapıtın haklarını satın alırlar. Örneğin David Lynch'in küçük bütçeli filmi *The Straight Story* Fransız ve İngiliz televizyonları tarafından finanse edildi ve daha sonra Disney tarafından dağıtım için satın alındı.Danny Boyle'un filmi *Slumdog Millionaire* 15 milyon dolara mal oldu ve Warner Bros. filmin sinema gösteriminden vazgeçince neredeyse doğrudan sadece DVD olarak piyasaya sürülecekti. Sanat filmi dağıtımcısı Fox Searchlight filmi aldı ve *Slumdog Millonaire* beklenmedik biçimde eleştirel ve finansal anlamda büyük başarı kazandı. Filmin yarısından azı 35mm kamera ile, geri kalanı ise hem daha küçük olan hem de kalabalık Bombay sokaklarında çekim yapmaya olanak sağlayan 2K dijital kameralarla çekilmişti.

Bekleyebileceğimiz gibi, bu endüstriye bağlı bağımsızlar yapımı tam stüdyo tarzına çok yakın tarzlarda organize ederler. Bununla birlikte, bu projeler daha az parayı gerektirdiği için, yönetmenler yapım süreci üzerinde daha fazla kontrolü talep edebilirler. Örneğin Woody Allen'a sözleşmesi gereği ilk kurgusunu yaptıktan sonra filmin büyük bölümünü yeniden yazması ve çekmesi olanağı sağlanır.

Bağımsız yapım kategorisi geniştir ve aynı zamanda daha az bilinen yönetmenlerin daha mütevazı yapımlarını içerir. Victor Nuñez'in *Ulee's Gold* ve Miranda July'nin *Me and You and Everyone We Know* filmleri buna örnektir. Her ne kadar bu bütçeler çoğu ticari filminkinden çok daha küçük olsa da, bağımsız yapımlar birçok engelle karşılaşırlar (**1.34**). Yönetmenler akrabalarının ve yardımsever yatırımcıların yardımıyla kendi projelerini finanse edebilirler: aynı zamanda bağımsız ve küçük bütçeli filmlerde uzman olan bir dağıtımcıyı bulmak zorundadırlar. Bununla beraber birçok yönetmen bağımsız olmanın avantajlarının zorluklara daha ağır bastığına inanıyorlar. Bağımsız yapım büyük ölçekli yapımın görmezden geldiği konuları işleyebilir. Jim Jarmush'un *Stranger Than Paradise* ve Kevin Smith'in *Clerks* filmlerini hiçbir film stüdyosu desteklemezdi. Bağımsız film maliyetini karşılamak için büyük bir izleyici grubuna gereksinim duymadığından, daha kişisel ve tartışma yaratıcı olabilir. Ve yapım süreci ne kadar küçük bütçeli olursa olsun, hâlâ stüdyo geleneğinin yerleştirdiği temel rolleri ve aşamalara bağlıdır.

BAĞLAN

"Independent film: How Different?" bölümünde stüdyo filmleriyle bağımsız filmlerin her zaman birbirinden çok da farklı olmadığını gösterdik.

www.davidbordwell.net/blog/?p=22



1.34 *Just Another Girl on the IRT*'yi yaparken bağımsız yönetmen Leslie Harris çekimleri hızlı bir şekilde yapmak için mevcut ışığı ve mekânları kullandı; filmi yalnızca 17 günde bitirdi.



1.35 *The Riddle of Lumen*'de Stan Brakhage gölgeleri ve gündelik nesneleri canlı, belirsiz modellere dönüştürdü.

Küçük Ölçekli Yapım

Büyük ölçekli ve bağımsız yapımda birçok insan çalışır ve her biri özel bir görevde uzmandır. Ancak bir insanın her şeyi yapması da olasıdır: filmi planlama, finanse etme, oyunculuk yapma, kamerayı kullanma, sesi kaydetme ve hepsini bir araya getirme. Bu tip filmler ticari sinema salonlarında nadiren izlenirler, ancak onlar deneysel ve belgesel gelenekler için merkezi önem taşırlar.

Stan Brakhage'yi düşünün. Onun filmleri şimdiye kadar yapılmış en doğrudan kişisel filmler arasındadır. *Window Water Baby Moving* gibi bazı filmler kendi evi ve ailesinin lirik incelemeleridir (**1.35**). *Dog Star Man* gibi diğerleri ise doğanın mitsel işlenişleridir; *23rd Psalm Branch* gibi diğerleri de savaş ve ölümün yarı belgesel incelenişleridir. Bağışlarla ve kendi kişisel kaynaklarıyla finanse edilen Brakhage filmlerini gerçekten hiç yardım almadan kendisi hazırladı, çekti ve kurguladı. Bir film laboratuvarında çalıştığı sırada, filmini işlemden geçirdi ve bastı. 150'den fazla filmle Brakhage yönetmenin bütün temel yapım işlerini yapan yetenekli biri olduğunu kanıtlamıştır.

Küçük ölçekli yapım için alışılmış formatlar 16mm ve dijital videodur. Finansal destek çoğu kez yönetmenden, bağışlardan ve belki de yardıma hazır arkadaşlardan ve akrabalardan gelir. Burada çok az işbölümü söz konusudur; yönetmen her yapım görevini denetler ve bunların çoğunu kendi yapar. Teknisyenler ya da oyuncular yardım etse de, yaratıcı kararları yönetmen verir. Deneyselci Maya Deren'in *Meshes of the Afternoon* filmi kocası Alexander Hammid tarafından çe-

kildi, ancak senaryoyu Deren yazdı, yönetti, kurguladı ve başrolde kendisi oynadı (**1.36**). Amos Poe uzun ve çağrışımcı deneysel filmi *Empire II*'yi küçük bir dijital kamerayı Manhatten'da bir binanın penceresine yerleştirerek ve bir yıl içinde belirli aralıklarla görüntüler alarak çekmiştir (**1.37**). Poe filmi kendisi kurgulamış, görüntülerle dijital olarak oynamış ve ses kuşağını zaten var olan şarkılarla Mader'in orijinal müziğini birleştirerek oluşturmuştur.

Bu tip bir küçük ölçekli yapım belgesel film yapımında da yaygındır. Fransız antropolog Jean Rouch yabancı kültürlerde yaşayan marjinal insanların hayatları kaydetmek için kendi çabasıyla ya tek başına ya da küçük bir ekiple birkaç film yaptı. Rouch yaygın olarak izlenen ilk filmi *Les Maîtres fous*'u (1955) yazdı, yönetti ve görüntüledi. Bu filmde Rouch üyelerinin çifte hayat yaşadığı bir Gana kültünün seremonilerini inceledi: zamanın çoğunda onlar düşük ücretli işçiler olarak çalıştılar, ancak törenlerinde onlar çılgınca bir transa girdiler ve kendi sömürge yöneticilerinin kimliklerini üstlendiler.

Benzer biçimde Barbara Koppel dört yılını Kentucky maden işçilerinin sendika temsili için mücadelesinin bir kaydı olan *Harlan Country, U.S.A.*'yı yapmaya ayırdı. En sonunda birkaç kurumdan para bulduktan sonra o ve küçük bir ekip 13 ayı işçilerin grevi sırasında madencilerle yaşayarak geçirdiler. Filmin çekimi sırasında Koppel ses kayıtçısının işini gördü, kameraman Hart Perry ile birlikte çalıştı ve bazen de ışıkçılık yaptı. Kalabalık bir ekibe yalnızca Koppel'in bütçesi değil, aynı zamanda doğal olarak topluluğa uyum sağlama gereksinimi de engel oldu. Madenciler gibi sinemacılar da sürekli olarak grev kırıcılar tarafından şiddet uygulamakla tehdit edildiler (**1.38**).

Bazen küçük ölçekli yapım *kolektif* yapım haline gelir. Bu durumda projeyi biçimlendiren tek bir yönetmen yerine, birkaç sinemacı eşit olarak katkıda bulunur. Grup ortak bir amaca sahiptir ve yapım kararları demokratik bir biçimde alınır. Roller de sıra ile değişir: bir gün ses kayıtçısı olan kişi ertesi gün görüntü yönetmeni olarak çalışabilir. Yakın tarihli bir örnek *Atanarjuat: The Fast Runner* adlı Kanada filmidir. Üç Eskimo (Zacharias Kunuk, Paul Apak Angilirq ve Paul Qulitalik) ve bir New Yorklu (Norman Cohn) 1990 yılında Igloolik Isuma Productions'ı kurdu. Birkaç kısa video filmi ve bir televizyon dizisi çektikten sonra bu grup yaşam, cinayet ve intikamla ilgili bir öykü üzerine bir senaryo oluşturdular. Televizyondan ve National Film Board'dan sağlanan parayla oyuncular ve ekip altı ay Kuzey Kutbu'nda çekim yaptılar, çadırlarda kaldılar ve fok eti yediler. Cohn "bizde hiyerarşi yoktur" diye açıkladı. "Yönetmen ya da birinci, ikinci, üçüncü ya da dördüncü yönetmen yardımcısı yoktur. Bizler bu çalışmanın nasıl yapılacağını düşünen bir ekibiz." Eskimo yaşamının komünal doğası nedeniyle, Igloolik ekibi projeye yerel insanları katarak kolektif çabayı genişletti. Bunlardan bazıları kemik ve taştan alet ve hayvan derisinden giysi yapmayı yeniden öğrenmek zorundaydı. Cohn "Eskimo süreci çok ufkidir" dedi. "Filmimizi uzlaşma ve işbirliğiyle Eskimo tarzında yaptık." Dijital Beta videonun gücünü gösteren (**1.39**) *Atanarjuat: The Fast Runner* 2002 Cannes Film Festivali'nde en iyi film ödülünü aldı. Cohn'un dediğine göre "dünyanın ucundaki bir grup Eskimo bir film yapmaya yetecek kadar gelişkin olabiliyordu."

Küçük ölçekli yapım sinemacılara projeyi sıkıca kontrol etme olanağı sağlar. Dijital video formatlarının ortaya çıkışı küçük ölçekli yapımı daha görülür hale getirmiştir. *The Gleaners and I*, *The Corporation*, *The Yes Men, Encounters at the End of the World* ve diğer yakın tarihli yapımlar sinema salonları pazarında tek bir yönetmen ya da küçük yapım birimlerince yapılan filmler için alan olduğunu gösterir.

Amatör ve yarı-profesyonel dijital kameraların gelişi ve bilgisayarda post-prodüksiyon işlemleri için ucuz programların piyasaya çıkması "Kendin Yap" (KY) tarzı yönetmenliğin doğmasını sağlamıştır. Bireysel olarak ya da küçük gruplar halindeki amatörler kendi filmlerini yapabilir ve YouTube ya da benzeri siteler üzerinden internette paylaşabilirler. Belki de en çok bilinen KY tarzı film Arin Crumley ve Susan Buice'in, bir çiftin sıra dışı aşkının yeniden canlandırıldığı film olan *Four Eyed*



1.36 *Meshes of the Afternoon*'da kahramanın çok sayıda versiyonu yönetmen Maya Deren tarafından oynandı.



1.37 *Empire II* filmi için Amos Poe Manhattan göğünün bu cezbedici görüntüsüyle dijital olarak oynamış ve onu şiirsel bir biçimde sunmuştur.



1.38 *Harlan Country, U.S.A.*'da geçen bir kamyonun sürücüsü film ekibine ateş eder.

BAĞLAN

Poe's Empire II'si, üzerine bir inceleme ve filmin web sitesine bağlanmak için:

www.davidbordwell.net/blog/?p=1709



1.39 *Atanarjuat: The Fast Runner*'ın kahramanı buz üstündeki seyri sırasında durur.

Monster filmidir. Film her ne kadar birkaç sinemada ve bazı festivallerde gösterildiyse de asıl dağıtım kişisel olarak yayınlanan DVD ile sağlanmıştır. Filmin yönetmenleri Second Life, YouTube ve kendi internet sitelerinde filmin tanıtımını yapmışlardır. Sonuçta *Four Eyed Monster* Bağımsız Film Kanalı'nda (Independent Film Channel) gösterim hakkı kazanmış ve ayrıca yeni bir DVD sürümü yayınlanmıştır.

Farklı Yapım Tarzlarının Sanatsal İçerimleri

Filmleri nasıl yapıldıkları temelinde sınıflandırırız. Bir *belgesel* filmi bir *kurmaca* filmden yapım aşamaları temelinde ayırırız. Genellikle belgesel sinemacı yalnızca hazırlık, çekim ve çekim sonrasının belirli değişkenlerini kontrol eder. Bazı değişkenler (senaryo ve prova gibi) atlanabilir, oysa (set, ışık ve figürlerin hareketleri gibi) diğer değişkenler vardır, ancak çoğu kez kontrol dışıdırlar. Bir olaya tanık olan insanla röportajda sinemacı normal olarak kamerayı ve kurguyu kontrol eder, ancak röportaj yaptığı kişiye ne söyleyeceğini ya da nasıl davranacağını söylemez. Örneğin *Manufacturing Consent: Noam Chomsky and the Media* adlı belgeselin senaryosu yoktu. Sinemacılar Mark Achbar ve Peter Wintonick bunun yerine Chomsky'nin görüşlerini açıkladığı uzun röportajları çektiler. Kurmaca filmin ayırıcı özelliği ise tersine hazırlık ve çekim aşamaları üzerinde çok daha fazla kontroldür.

Benzer biçimde bir *derleme* film bir konuda tarihsel tanıklık sağlayan mevcut görüntüleri ve sesleri bir araya getirir. Derleme film yönetmeni çekim aşamasını azaltabilir ve arşiv filmlerinden bir öykü yaratabilir. *The Power of Nightmares*'de Adam Curtis II. Dünya Savaşı'ndan sonra köktendinci politika ile dinin yükselişinin izlerini sürmek için haber filmlerini ve televizyon filmlerini, televizyon reklamlarını ve kurmaca filmlerden parçaları bir araya getirdi.

Bir film türü daha onun yapılma tarzıyla ayırt edilir. *Canlandırma* filmi kare kare yaratılır. Görüntüler doğrudan film kuşağı üzerine çizilebilir ya da kamera *Wallace and Grommit* filmlerinde olduğu çizimleri ya da üç boyutlu modelleri görüntüleyebilir. *Corpse Bride* film kamerası kullanılmadan yaratıldı; bunun yerine her kare bir dijital fotoğraf kamerasıyla kaydedildi ve filme aktarıldı. Günümüzde hem sinema salonlarındaki hem de İnternet üzerindeki canlandırma filmlerinin çoğu doğrudan grafik yazılım programına sahip bilgisayarda yaratılıyor.

Yapım ve Auteurlük Yapım uygulamalarının film açısından bir sanat formu olarak başka bir içerimi vardır. Çoğu kez "auteur"ün, yani filmden sorumlu kişinin kim olduğu sorulur. Bireysel bir yapımda auteur sadece yönetmen olmalıdır – Stan Brakhage, Louis Lumière, siz. Kolektif film yapımı kolektif auteurlüğü yaratır: auteur bütün gruptur. Auteurlük meselesi özellikle stüdyo tarzında büyük ölçekli yapım söz konusu olduğunda yanıtlaması zor bir hale gelir.

Stüdyo film yapımı o kadar çok kişiye görev verir ki, çoğu kez kimin neyi kontrol ettiğini ya da neye karar verdiğini saptamak zordur. Auteur yapımcı mıdır? Hollywood'un ilk yıllarında yapımcının çekimlerle hiçbir ilişkisi yoktu. Yazar mı? Yazarın senaryosu çekimlerde ve kurguda tamamen dönüştürülebilir. Kolektif yapım gibi bir durumda grup auterlüğü mü söz konusudur? Hayır, çünkü az sayıda insanın önemli kararlar verdiği bir hiyerarşi vardır.

Dahası, eğer yalnızca kontrol etmeyi ve kararlar almayı değil, aynı zamanda bireysel stili de düşünürsek, bazı stüdyo çalışanlarının çalıştıkları filmler üzerinde bilinen ve eşsiz izler bıraktıkları kesin görünür. Gregg Toland gibi görüntü yönetmenleri, Hermann Warm gibi sahne tasarımcıları, Edith Head gibi kostümcüler, Gene Kelly gibi koreograflar – bu insanların katkıları yaptıkları filmlerde öne çıkar. Bu nedenle stüdyo yapımı film, auteurlük fikrini nerede terk eder?

Sinemayı inceleyen insanların çoğu yönetmeni filmin başlıca auteurü olarak düşünür. Yazar bir senaryo yazsa da, daha sonraki yapım aşamaları senaryoyu tanınmayacak halde değiştirebilir. Ve her ne kadar yapımcı bütün süreci denetlese de, nadiren setteki etkinliği an be an kontrol eder. Oyunculuk, sahneleme, ışık, çerçeveleme, kurgu ve ses konusunda can alıcı kararları veren yönetmendir. Genelde yönetmen çoğunlukla bir filmin nasıl görüneceği ve ses vereceği konusunda en fazla kontrole sahip olan kişidir.

Bu, yönetmenin her işin uzmanı olduğu ya da her ayrıntıyı dikte ettiği anlamına gelmez. Yönetmen işleri güvenilir personele verebilir ve yönetmenler alışkanlık olarak belirli oyuncularla, görüntü yönetmenleriyle, bestecilerle ve kurgucularla birlikte çalışır. Stüdyo film yapımı günlerinde yönetmenler oyuncular ve ekibin farklı yeteneklerini bir filmde nasıl birleştirileceğini öğrendiler. Humphrey Bogart'ın eşsiz yetenekleri *Casablanca*'da Michael Curtiz, *Maltese Falcon*'da John Huston ve *The Big Sleep*'te Howard Hawks tarafından çok farklı bir şekilde kullanıldı. Gregg Toland'ın görüntü yönetimi Orson Welles (*Citizen Kane*) ve William Wyler (*The Best Years of Our Lives*) tarafından farklı yönlere itildi.

1950'ler boyunca genç Fransız sinema eleştirmenleri Hollylwood stüdyo sistemi içinde çalışan ancak kendi ayrıksı tarzlarını yarattığını düşündükleri Hollywood yönetmenlerine *auteur* (yazar, yaratıcı) kelimesini yakıştırmışlardır. Daha sonra Amerikalı eleştirmenler de sinema akademisyenleri ve öğrencileri için temel bir fikir haline gelen "auteur kuramını" benimsemişlerdir. Artık saygın bir yönetmeni tanımlamak için kullanılan bu terimi dergi yazılarında veya televizyon spotlarında, sıklıkla görebilirsiniz.

Bugün çok tanınan yönetmenler büyük ölçekli yapımı önemli ölçüde kontrol edebilirler. Steven Spielberg ve Ethan ve Joel Cohen kurgunun dijital olarak değil de, elle yapılmasında ısrar edebilirler. Hem merhum Robert Altman hem de Martin Scorsese ADR'den hoşlanmaz ve bitmiş filmde sette kaydedilen diyaloğu kullanır. Hollywood stüdyo sistemi günlerinde bazı yönetmenler daha dolaylı olarak güç kullandılar. Stüdyoların çoğu yönetmenin kurguyu denetlemesine izin vermedi, ancak John Ford çoğu kez her çekimi yalnızca bir kez yapacaktı. Kafasında filmi önceden kurgulayan Ford gerçekten kurgucuyu kendi planladığı gibi çekimleri birleştirmeye zorladı.

Bütün dünyada yönetmen genellikle anahtar faktör olarak kabul edilir. Avrupa, Asya ve Güney Amerika'da yönetmenler sık sık film projesini başlatır ve senaryo yazarlarıyla yakın işbirliği içinde çalışır. Hollywood'da ise yönetmenler genellikle serbest çalışırlar ve zirvede olanlar kendi projelerini seçerler. Çoğunlukla filmin eşsiz biçimini ve stilini şekillendiren yönetmendir ve bu iki bileşen (biçim ve stil) bir sanat olarak sinema için merkezi önemdedir.

"Beni üzen şey, her zaman karşılaştığım ... sinema tarihiyle ilgili hiçbir şey bilmeyen bir sürü gencin olmasıdır. .. Citizen Kane'i Orson Welles'in yönettiğini söyleyemeyenlerin sayısı şaşırtıcıdır. .. Onlar film yapımıyla ilgili değiller, akılları işle, bu işin sahte cazibesiyle çelinmiş."

— ***Stacy Sher,**** Pulp Fiction* ***ve*** *Erin Brockovich'in yapımcısı*

BAĞLAN

Senaryo yazarları auteur'lük üzerine sıklıkla anlaşmazlığa düşseler de biz bu düşünceyi "Who the devil wrote it? (Apologies to Peter Bogdanovich)" başlıklı yazımızda savunuyoruz.

www.davidbordwell.net/blog/?p=41

Filmi İzleyiciye Ulaştırmak: Dağıtım ve Gösterim

Film yapımını düşünerek biraz zaman harcadık, çünkü film sanatının başladığı yer burasıdır. Film yapımının diğer iki aşaması nedir? Yapımda olduğu gibi para hem dağıtımda hem de gösterimde önemli bir rol oynar. Bu aşamaların film sanatı ve izleyicilerin belirli filmleri deneyimlemesi üzerinde etkilerinin olduğunu da göreceğiz.

Dağıtım: Gücün Merkezi

Dağıtım şirketleri ticari film endüstrisindeki ekonomik gücün merkezini oluştururlar. Yönetmenler yapıtlarının dağıtılmasına gereksinim duyarlar; gösterimciler kendi salonlarının filmlerle desteklenmesine ihtiyaç duyarlar. Avrupa ve Asya bazı önemli medya gruplarının evidir, ancak altı Hollywood şirketi dünyanın en büyük dağıtımcılarıdır ve isimleri de bildiktir: Warner Bros., Paramount, Walt Disney/Buena Vista, Sony/Columbia, Twentieth Century Fox ve Universal.

Bu şirketler dünyanın her yerinde sinema salonlarına anaakım eğlenceyi sağlarlar. Bunların dağıttıkları filmler Birleşik Devletler'deki ve Kanada'daki bilet satışlarının %95'ini ve uluslararası pazarın yarısından fazlasını açıklar. Dünyadaki büyük başkentlerde bu şirketlerin filmlerin reklamını yapan, gösterimleri planlayan ve (ya seslendirerek ya da altyazı ekleyerek) yerel dillerde gösterilmelerini düzenleyen büroları vardır. Her bölgedeki güçlü pazarlama birimleriyle bu şirketler Hollywood ürünlerinin yanı sıra ABD yapımı olmayan filmleri de dağıtabilirler. Örneğin Hayao Miyazaki'nin popüler canlandırma filmleri (*Spirited Away*, *Howl's Moving Castle*) Miyazaki'nin anavatanı Japonya da bile Disney'in Bueno Vista kolu tarafından video olarak dağıtıyor.

Büyük dağıtımcılar büyük güç kazanmışlardır, çünkü en çok büyük şirketler sinema salonuna yönelik film yapımının risklerini karşılayabilirler. Film yapımı maliyetlidir ve çoğu film sinema salonu gösteriminden kâr elde etmez. Bütün dünyada bütün filmler arasında zirvedeki 10 film gişe gelirlerinin %50'sini kazanır. En popüler filmlerin %30'u gişe gelirlerinin %80'ini elde eder. Normal olarak bir film yalnızca kablo, uydu ve ev video gösteriminden sonra kâr eder.

Birleşik Devletler'de sinema salonu sahipleri her film için dağıtımcıya teklif verir ve her durumda onların teklif vermeden önce filmi görmesine izin verilmek zorundadır. Dünyanın başka yerlerinde dağıtımcılar gösterimcileri bir filmi izlemeden, belki de film tamamlanmadan önce kiralamaya zorlayabilirler (buna *görmeden kiralama* [blind booking] denir). Gösterimcilere filmleri paket halinde kiralamalarına yönelik baskı yapılabilir (*toptan kiralama*).

"Benim işim yiyecek satmak. Bir sinema salonunda daha yeni çalşmaya başladım."

— New York'un merkezinden uzak sinema salonu yöneticici

BAĞLAN

Her Pazartesi günü hafta sonunda elde edilen gişe hasılatları sonuçları yayınlanır fakat bu ne anlama gelmektedir? Yanıtı için aşağıdaki linkte bulunan "What won the weekend? Or how to understand box-office figures." başlıklı yazıya bakınız.

www.davidbordwell.net/blog/?p=21.

Gösterimci filmin gösterilmesi için bir kez sözleşme imzaladığında, dağıtımcı sert şartlar talep edebilir. Sinema salonu şaşırtıcı bir biçimde (*brüt* olarak bilinen) toplam gişe gelirlerinin küçük bir yüzdesini alır. Standart bir düzenleme dağıtımcıya ilk haftanın brütünün minimum %90'ını garantiler ve bu oran izleyen haftalarda giderek %30'a düşer. Bu şartlar gösterimci için hoş değildir. Hızla sona eren bir başarısızlık sinema salonuna neredeyse hiçbir şey kazandırmaz ve başarılı bir film bile parasının çoğunu gösterimin ilk iki ya da üç haftasında kazandıracak ve gösterimci hâsılatın çok azını alacaktır. Ortalama olarak, uzun süreli başarılı bir film sinema salonuna brüt gelirin %50'sinden daha fazlasını vermeyecektir. Bu dezavantajı telafi etmek için dağıtımcı gösterimcinin salon işletme masraflarını brüt gelirden çıkarmasına izin verir. Ek olarak gösterimci salonun kârının %70'ini veren büfeden gelen nakit paranın tümünü alır. Pahalı yiyecekler olmadan sinema salonu yaşayamazdı.

Brüt gelirler gösterimciyle paylaşıldığında, dağıtımcı kendi payını (*kira bedeli*) alır ve bunu daha da böler. Büyük bir ABD dağıtımcısı normal olarak kendi dağıtım ücreti olarak kira bedelinin %35'ini alır. Eğer dağıtımcı filmin finansmanına yardım ettiyse, başka bir yüzde daha alır. Baskı ve reklam maliyetleri de çıkarılır. Geriye kalan sinemacılara gider. Yapımcı kazançtan bütün *kâr ortaklarına*

-kira gelirlerinde pay alma müzakeresi yapmış olan yönetmenler, oyuncular, sorumlular ve para yatıranlar- ödeme yapmak zorundadır.

Çoğu film için, yapım şirketine geri dönen miktar görece olarak azdır. Çalışanlara ücretleri ödendiğinde, yapımcı ve diğer önemli aktörler genellikle kendi paylarını video ve diğer yan pazarlardan beklemek zorundadır. Bu gecikme ve büyük dağıtımcıların yanıltıcı muhasebe uygulaması kuşkusu nedeniyle, güçlü oyuncular ve yönetmenler kendi paylarını filmin dağıtımcıya geri dönen ilk parasından talep etmişlerdir.

Büyükler ve Küçükler Büyük dağıtımcıların tümü boş zaman etkinliklerine yatırım yapan çok-uluslu şirketlere aittirler. Örneğin Time Warner filmleri yapan ve dağıtan Warner Bros.'un ve aynı zamanda da yan şirketler olan New Line Cinema, Picturehouse ve Warner Independent Pictures'un sahibidir. Ayrıca Time Warner, İnternet sağlayıcı America On Line'a sahiptir. Bu şirketler grubu CNN, HBO ve Cartoon Network gibi televizyon ve kablo servislerine, yayınevlerine ve dergilere (*Time*, *Life*, *Sport Illustrated*, *People* ve DC Comics), müzik şirketlerine (Atlantic, Elektra), konulu parklara (Six Flags) ve spor takımlarına (Atlanta Braves ve Atlanta Hawks) sahiptir. Bu şirketler sürekli olarak başka şirketleri ele geçirdiği ve onları yan şirket haline getirdiği için, bütün resim beklenmedik bir şekilde değişebilir. Örneğin 2005 yılının sonunda Universal ile aynı düzeydeki bir yapım şirketi olan DreamWorks SKG, Paramount tarafından satın alındı. 2008 yılında Dreamworks Paramount'dan ayrılarak dağıtımını Universal'ın yapacağı bağımsız bir şirket olacağını duyurdu. Fakat 2009 yılının başında dağıtım ortağı olarak Disney ile anlaştı.

Bağımsız ya da deniz aşırı yönetmenler genellikle doğrudan büyük dağıtım şirketlerinden para almazlar, bu nedenle yapımı finanse etmek için dağıtım haklarını önceden satmaya çalışırlar. Film bittiğinde, film festivallerinde dağıtımcıların dikkatini çekmeye çalışırlar. 2005'te Cannes Film Festivali'ndeki güçlü yorumların ardından, Woody Allen'ın *March Point* filmi DreamWorks SKG tarafından ABD dağıtımı için seçildi. Aynı yıl Güney Afrika yapımı *Tsotsi* Toronto Uluslararası Film Festivali'nde Halk Oylaması'nı kazandı ve filmin Kuzey Amerika hakları Buena Vista tarafından satın alındı.

New York firmaları olan Kino ve Milestone gibi uzman dağıtımcılar yabancı ve bağımsız filmlerin haklarını sanat sinemalarına, kolejlere ve müzelere kiralamak için satın alırlar. Bu filmlerin izleyicilerinin sayısı 1990'lı yıllarda arttığı için, büyük dağıtımcılar bu pazara girmeye çalıştılar. Bağımsız şirket Miramax, Disney şirketinin satın almasına yetecek kadar küçük bütçeli başarılı yapımlar üretti. Disney'in para yatırmasının yararıyla ve daha geniş bir dağıtım olanağı bulmasıyla, Miramax'ın *Pulp Fiction*, *Scream*, *Shakespeare in Love* ve *Hero* gibi filmleri daha da büyük gişe gelirleri kazandılar. Sony Pictures Classics *Crouching Tiger, Hidden Dragon* gibi bazen çok salonlu sinemalara köprü olan sanat filmlerine parasal kaynak sağladı. Daha yakın zamanlarda Fox Searchlight Warner Bros.un geri çevirdiği *Slumdog Millionaire* filmini piyasaya sürdü ve film eleştirel ve popüler anlamda başarılı oldu.

Çok-uluslu şirketlere ait olmaları sayesinde film dağıtımcıları banka finansmanına ve diğer finans kaynaklarına ulaşırlar. Önemli ülkelerdeki büroları bir filmi dünyadaki bütün pazarlara götürebilir. Sony'nin küresel menzili *Spider-Man 2* için 11 farklı ses kuşaklı CD'yi dağıtmasına olanak sağladı; bunların her biri yerel bölgelerde tanınmış sanatçılar tarafından seslendirildi. Benzer biçimde, büyük medya şirketleri *sinerji* -şirket içindeki tek bir içerik etrafındaki sektörlerin koordinasyonu- oluşturabilir. *Batman* ve *The X-Files* bir şirketin film, televizyon, yayım ve müzik dallarının nasıl birbirlerini takviye ettiklerinin ünlü örnekleridir. Her ürün diğerini destekler ve ana şirketin her dalı işin bir parçasını yapar. Bir film kendi öyküsü içinde bir başkasının reklamını bile yapabilir **(1.40)**. Her ne kadar sinerji bazen başarısız olsa da, mültimedya devleri bundan yararlanmak için en iyi konumdadırlar.

BAĞLAN

Böyle bir değişimin tüm endüstriyi nasıl etkileyeceğini, New Line Cinema şirketinin 2008 yılında Warner Bros. tarafından kendi bünyesine bağlanması örneği üzerinden "Filling the New Line gap" başlıklı yazıda ele aldık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=2983.

"Temel Felsefemiz bütün iletişim araçlarının bir olduğudur."

— Rupert Murdoch, News Corp. ve Twentieth Century Fox'un sahibi



1.40 *Lethal Weapon*'da Murtaugh ve Riggs bir hot-dog standından ayrılırlarken, başka bir Warner Bros. filmi olan ve *Lethal Weapon*'dan dört ay sonra gösterime girecek olan *The Lost Boys*'un reklamını yapan bir sinema salonunun önünden geçerler. Bu çekimde Pepsi-Cola'nın öne çıkışı *ürün yerleştirme*nin -bir filmde iyi bilinen markaları ön plana çıkarma- bir örneğidir.

BAĞLAN

Bazı meslektaşlarımızın da yardımıyla son günlerde fenomen haline gelen film bayiliğini ele aldık ve fikri "Live with it! There'll always be movie sequels. Good thing, too " başlıklı yazıda savunduk

www.davidbordwell.net/blog/?p=836.

Dağıtımcılar gösterim tarihlerini, kopyaların basılmasını ve reklam kampanyalarının başlatılmasını düzenlerler. Büyük şirketler için dağıtım yüksek verimli olabilir, çünkü maliyetler birçok birime dağıtılabilir. Bir afiş tasarımı birkaç pazarda kullanılabilir ve bir laboratuvardan bir kopya sipariş eden bir dağıtımcı, bir tane sipariş veren yönetmene göre baskı başına daha az ödeyecektir. Büyük şirketler aynı zamanda dağıtım maliyetleriyle başa çıkmak açısından en iyi konumdadırlar. Günümüzde ortalama bir Hollywood filminin yapılmasının 70.8 milyon dolar ve ayrıca da dağıtım için 35.9 milyon dolar gerektirdiği tahmin edilir.

Kitlesel pazara yönelik film yapımının riskli yapısı büyükleri iki dağıtım stratejisine yöneltmiştir: *tanıtma* ve *yaygın gösterim/açılış*. Tanıtma stratejisinde film ilk olarak birkaç büyük kentte gösterime girer. Her ne kadar her toplulukta gösterilmeyebilirse de, film daha sonra ülkedeki sinema salonlarına gönderilir. Eğer bu strateji başarılı olursa, film için öngörü gerçekleşir ve film aylarca bir tartışma konusu olarak kalır. Büyük dağıtımcılar *Munich* ve eleştirel destek ve hakkında olumlu söylenti çıkmasını sağlamak için zamana gereksinim duyan *Brokeback Mountain* gibi alışılmamış filmler için bu stratejiyi kullanma eğilimindedirler. Küçük dağıtımcılar zorunluluktan bu stratejiyi kullanırlar, çünkü yaygın gösterime yetecek kopyaya bütçeleri uygun değildir, ancak giderek filmin hakkında daha fazla konuşulması kendi lehlerine işleyebilir.

Yaygın gösterimde bir film aynı anda birçok kent ve kasabada gösterime girer. Birleşik Devletler'de bu aynı kopyadan binlerce basılmasını gerektirir, bu nedenle yaygın gösterim anaakım filmlerin tipik stratejisidir; iki ya da üç yeni isimle her gösterime giriş hafta sonu 2000-4000 salonda gerçekleşir. Yaygın gösterimde bir film orta bütçeli bir film olabilir –bir komedi, bir aksiyon filmi, bir korku veya bilim-kurgu filmi ya da çocuklara yönelik bir canlandırma filmi. Bu çok büyük bütçeli bir yapım, *War of the Worlds* ve Harry Potter'ın son bölümü gibi yoğun reklamı yapılan bir film de olabilir.

Dağıtımcılar yaygın açılışın "görülmesi gereken" filmin, en yeni büyük filmin işaretini vermesini umarlar. Yaygın açılış aynı zamanda maliyetlerin daha hızlı karşılanmasına yardım eder, çünkü dağıtımcı gişe gelirinin büyük bölümünü en başta alır. Ancak bir film ilk hafta sonunda başarısız olursa, neredeyse asla toparlanmaz ve çok hızlı bir şekilde para kaybedebilir. Başarılı filmler bile genellikle gösterildikleri her hafta gelirlerini %40 ya da daha fazlası oranında kaybederler. Bu nedenle iki büyük bütçeli film aynı hafta sonu yaygın gösterime girerse, rekabet ikisine de zarar verir. Şirketler kendi gösterime giriş tarihlerini kafa kafaya mücadeleden kaçınmak üzere planlama eğilimindedirler. Mayıs 2005'teki hafta sonunda Fox'un *Star Wars* destanının son bölümü ABD'deki 3700 salonda gösterime girdiğinde, diğer dağıtımcılar hiç yaygın gösterim teklif etmediler. *Episode III – Revenge of the Sith* dört günde yaklaşık 160 milyon dolar kazandırdı.

Yaygın gösterim bütün dünyaya yayılmıştır. Video korsanlığı yaygınlaştıkça, dağıtım şirketleri Birleşik Devletler'de yaygın açılışın ve deniz aşırı ülkelerde yaygın gösterim için haftalarca ya da aylarca beklemenin risklerini anladılar. Daha sonra yasa dışı DVD'ler mevcut olacaktı.

Sonuç olarak Amerikan şirketleri en büyük filmleri için *gün-ve-tarih* ile denemeler yapmaya başlamışlardır. *Matrix: Revolutions* aynı anda Birleşik Devletler'de 8000 salonda ve 107 ülkede 10.000 salonda gösterime girdi. Bir şovmenlik çabası içinde ilk gösterimin bütün saat dilimlerinde aynı anda başlaması sağlandı.

Filmi Satmak Dağıtımcı yalnızca filmi sağlamaz, aynı zamanda bir reklam kampanyası da düzenler. Sinema salonuna gelecek filmin kısa bir ön izlemesi olan bir *fragman* gönderilir. Birçok yetkili, bir fragmanın reklamın etkili parçası olduğuna inanır, çünkü fragman sürekli sinema izleyicilerinin dikkatini çeker. Resmi bir sinema internet sitesine, YouTube'a ve pek çok fan sitesine gönderilen fragman büyük kitleler tarafından izlenir.

Yayıncılar basın toplantısı düzenler, hızlı magazin muhabirleri yıldız oyuncularla ve önemli sinemacılarla setlerde ya da kaldıkları otellerde röportajlar yapar. Yazılı basındaki ve yayın ya da internet medyasında "eğlence-haber" yazıları çıkar ve izleyicide farkındalık yaratılır. Stüdyo tarafından çektirilen "kamera arkası" belgeseli paralı televizyon kanallarında gösterilebilir. Öne çıkan bir filmin galası daha fazla basın materyali için olanak sağlar (**1.41**). Filmin dağıtımcısı gazeteciler için fotoğraflarla, yıldız oyuncu röportajlarıyla ve önemli sahnelerden parçalarla tamamlanmış elektronik basın dosyaları hazırlar. *Waiting to Exhale* gibi bütçesi mütevazı olan bir yapımın bile yoğun bir tanıtımı vardı: beş ayrı müzik videosu, yıldız oyuncunun Oprah Winfrey'in programına katılması, binlerce kitapçıdaki ve güzellik salonlarındaki gösterimler. *My Big Fat Greek Wedding* 5 milyon dolara mal oldu, ancak yapımcılar tanıtım için 10 milyon dolar harcadılar.

1999'da iki genç yönetmen kendi hedef izleyicilerini Blair Cadısı'nı inceleme iddiasında olan bir web sitesi yaratarak buldu. Bir stüdyo yetkilisi şöyle dedi: "Bu film bir web sitesinin uzantısıydı." *The Blair Witch Project* Birleşik Devletler'de 130 milyon dolardan fazla para kazandırdığında, dağıtımcılar İnternetin gücünü fark ettiler. Günümüzde her filmin olay örgüsü enformasyonuyla, yıldız oyuncu biyografileriyle, oyunlarla, ekran koruyucularla ve ürüne bağlantılarla izleyiciyi

BAĞLAN

Son zamanlarda yaygınlaşan ve hayran kitlelerine ulaşan Comic-Con gibi etkinliklerin Hollywood dağıtımcıları için popüler filmleri yeni pazarlama yöntemi olduğunu "Comic-Con 2008, Part 2" başlıklı yazıda ele aldık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=2710.



BAĞLAN

Oscar yarışının kendisi bile hatırı sayılır bir reklam sayılmaktadır. There will be Blood için bir stüdyonun, filmin Oscar'ı kazanması adına yaptığı numaraları görmek için, bakınız "I drink your Oscar promo."

www.davidbordwell.net/blog/?p=1959.

1.41 1 Aralık 2003'te *The Lord of the Rings: The Return of the King*'in dünya prömiyerinin bir parçası olarak Yeni Zelanda, Wellington'daki Te Papa Museum'da bir basın konferansı düzenlendi.

ayartan bir web sayfası vardır. Dağıtımcılar web sörfçülerinin, eğer onlara mesajlara katılma izni verilirse, büyük şevkle "virüs pazarlamayı" yaratacaklarını anlamışlardır. Harry Knowles'ın Ain't It Cool News'ü gibi fan siteleri sürekli haber sızdırma ve özel erişimler aracılığıyla gelecek filmlerin reklamını yapabilirler. Online yarışmalar ürünlerin ve diğer filmlerin promosyonu için e-posta adresleri sağlayabilir. *Lord of the Rings* web kültürünü geliştirme üzerine oluşturulan Peter Jackson bir fan sitesine *King Kong*'un yaklaşık 90 tane Yapım Günlüğü'nü gönderdi ve bunlar daha sonra kapsamlı bir DVD seti içinde yer aldılar. Fragmanların cep telefonlarına yüklenmesi ve *Cry Wolf*'da olduğu gibi metin mesajı gönderme kampanyalarıyla, kablosuz iletişim bir sonraki mantıksal adım haline geldi.

BAĞLAN

İnternet siteleri başarıyı garantilemez. Bunun nedenlerini "Snakes, no, Borat, yes. Not all Internet publicity is the same" başlıklı yazıda ele aldık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=269.

Pazarlama, yatırımı doğrudan geri döndüren bir promosyon biçimidir. Pazarlama şirketleri filmin karakterlerini, adını ya da ürünler üzerindeki görüntüleri kullanma haklarını satın alırlar. Bu lisans ücretleri yapım ve dağıtım maliyetlerini karşılar ve eğer mal moda olursa, dağıtımcıya uzun vadede filmi hiç görmemiş izleyiciden gelir sağlayabilir. Her ne kadar *Tron* 1982 yılında sinema salonlarında etkisiz bir şekilde gösterildiyse de, *Discs of Tron* video oyunu popüler bir atari salonu oyunu haline geldi. Günümüzde neredeyse bütün büyük filmler pazarlamaya dayanır; keşke sadece bir romanlaştırılsa ya da bir ses kuşağı CD olsaydı, ancak çocuklara yönelik filmler bir dizi olasılığı sömürme eğilimindedir: oyuncaklar, oyunlar, beslenme çantaları ve okul çantaları. *Shrek* çalan telefonlar ve bowling topları vardı. George Lucas'ın eğlence imparatorluğunun temeli *Star Wars* ürünlerinin lisans haklarının tutulmasıydı.

Benzer bir taktik bir filmin ve ürünün aynı anda reklamının yapılmasına olanak sağlayan *çapraz satış* ya da *marka ortaklığı*dır. Ortak şirketler reklamlara belirli bir miktar harcamayı kabul ederler; stüdyoları reklam maliyetlerinde on milyonlarca dolardan kurtaran bir uygulamadır bu. MGM James Bond filmi *Tomorrow Never Dies*'ın yıldız oyuncularının Heineken, Smirnoff, BMW, Visa ve Ericsson reklamlarında görünmelerini sağladı. Bu beş ortak şirket kampanyada yaklaşık 100 milyon dolar harcadı ve dünya çapında filmin reklamını yaptı. Geri ödeme olarak bu film bu ürünleri gözle görülür şekilde öne çıkaran sahneleri içerdi. *Shrek 2* için Burger King, Pepsi-Cola, General Mills, Hewlett-Packard ve Activision da dâhil olmak üzere birçok şirket ortak markalı reklamlar yaptılar. Baskin-Robbins mağazaları dev bir "Shrek dondurmaları" reyonunun çevresine kartondan Shrek, Donkey ve Puss-in-Boots figürlerini koydu. ABD Posta Servisi üzerinde Shrek ve Donkey'in olduğu posta damgalı milyonlarca mektup pulu bastı. Daha az anaakım başarılar da çapraş satışa bağlıdır. Starbucks kendi mağazalarını *Akeelah and the Bee*'nin afişleriyle, kahve fincanlarıyla ve diğer promosyon malzemeleriyle doldurdu. Belgesel *Hoop Dreams*'in tanıtımı Nike ve National Basketball Association tarafından yapıldı.

Gösterim: Sinema Salonu ve Sinema Salonu Dışı

Bu işin en aşina olduğumuz evresi, bir film için bilet aldığımızda ya da bir DVD satın aldığımızda veya bir film indirdiğimizde başlayan an olan gösterimdir. *Sinema salonu* gösterimi filme giriş ücreti ödeyen insanlara yapılan gösterimi içerir. Diğer salon alanları kent sanat merkezleri, müzeler, film festivalleri ve sinema kulüpleridir. *Sinema salonunda olmayan* gösterim evde izlenen video, kablo ve uydu yayınları ile okullar ve kolejlerde yapılan gösterimler gibi diğer bütün sunumları kapsar.

Buna karşılık halka açık film gösterimi ticari sinema salonunda yapılır. Salonların çoğu büyük dağıtımcılardan gelen filmleri gösterirken, diğerleri yabancı dilde ya da bağımsız filmlerde uzmanlaşmıştır. Hepsinde sinema salonlarına giden izleyici sayısı çok muazzam değildir. Birleşik Devletler'de satılan bilet sayısı haftada 30 milyondur. Bu sayı büyük bir sayı gibi görünüyor, ancak haftalık televizyon izleyici sayısının 200 milyon olduğu göz önünde tutulursa, çok büyük sayılmaz. Halkın yalnızca beşe biri düzenli olarak sinemaya gidiyor.

gus van sant: *Filmlerimiz Amerika, Minneapolis, Columbus'daki müze çevrelerine hakim oldu . . .*

derek jarman: *Evet, özellikle de Minneapolis. Burası gerçekten filmlerin yaşam bulduğu yer. Onları bir yaşamı olan öğrenci müfredat programına nüfuz ettiler. Şimdi de video aracılığıyla devam ediyorlar. Asla engellendiğini hissetmiyorum.*

— Gus Van Sant'ın, bağımsız sinemacı Derek Jarman ile röportajından.

Sinema Solonlarındaki Filmler: Sinema Salonları Gösteriminin 2007 Uluslararası Profili

Sinema salonuna yönelik film yapımının dünyadaki sayısı: **5039 film**

Dünyada sinemaya gidiş: **7.1 milyar bilet**

Dünyada salon sayısı: **147,207**

Dünyada gişe gelirleri: **$26 milyar**

ABD'de gişe gelirleri: **$8.84 milyar**

Batı Avrupa'da gişe gelirleri: **$7.5 milyar**

Japonya'da gişe gelirleri: **$1.69 milyar**

Ülkeler ve Sinema Sayıları

En çok: ABD 38,974; Çin 36,112; Hindistan 10,189; Fransa 5398; Almanya 4832; İspanya 4296; İtalya 4071; Meksika 3936; Birleşik Krallık 3596; Japonya 3221

En az: Lüksemburg 24; Umman 19; Azerbaycan 17; Cezayir 10

Milyon insan başına sinemalar

En çok: İzlanda 156

En az: Hindistan 9.2

Diğerleri: ABD 129; İsveç 115; İspanya 95; Avustralya 95; Kanada 91; Birleşik Krallık 59; Çin 27; Japonya 25; Rusya 19

Ortalama bilet fiyatları

En çok: Norveç $12.80; Denimarka $12.47; İsviçre $12.17; İsveç $11.71

En az: Peru $1.79; Bolivya $1.67; Filipinler $1.61; Hindistan $0.53

Diğerleri: Birleşik Krallık $10.12; Avustralya $8.87; Fransa $8.16; Kanada $7.70; ABD $6.82

Yerli Filmlerin Yurt Dışı Gişe Payları

En çok: Çin, 54.5%; Japonya, 47.7%; Güney Kore, 44.6%

En az: Avustrya, 1.9%; Litvanya, 2.6%; Portegiz, 2.7%

Diğerleri: İtalya, 31.7%; Meksika, 13.2%; Litvanya, 5.4%

Source: *Screen Digest*

Çok yoğun biçimde izleyici çeken salonlar sinema salonları zincirinin parçasıdırlar ve çoğu ülkede bu zincirler birkaç şirketin kontrolündedir. 1980'lere kadar çoğu sinema tek bir salona sahipti, ancak gösterimciler tek çatı altındaki birkaç salonun maliyetleri azaltacağını anlamaya başladılar. Üç ya da daha fazla salonu içeren çok salonlu sinemalar (multiplex) ve 16 ve daha fazla salona sahip olan çok büyük sinemalar (megaplex) tek salonlu sinemaya göre çok daha büyük kalabalıkları çekti. Merkezileşmiş projeksiyon standları ve büfeler de maliyetleri azalttı. Çok salonlu sinema binalarındaki artış gösterimcilerin gösterimin kalitesini artırma, stadyum koltuğu ve dijital ses sunma olanağı sağladı ve hatta bazı durumlarda Imax ve 3D teknolojisine sahip çok salonlu sinemalar belirli bir müşteri kitlesine de gösterim yapmaya başladılar; örneğin canlı opera yayınları ya da çocuklu kadınlara yönelik haftalık sabah matineleri gibi. Çok salonlu sinemalar günümüzde Kuzey Amerika'da, Avrupa'da ve Asya'nın kimi bölgelerinde kuraldır – her yerde patlamış mısır ve şekerleme vardır, ancak Avrupa'da bira ve Hong Kong'da da kurutulmuş kalamar bulunmaktadır.

BAĞLAN

Neden annelerin ve çocuklarının talepleri karşılanmalıdır? Bu konuyu "Women and Children first" başlıklı yazıda inceledik.

www.davidbordwell.net/blog/?p=2917.

Birleşik Devletler küresel gişe gelirlerine %32 katkıyla dünyanın en kârlı sinema salonu pazarıdır. (Tabloya bakınız.) Ülkeler açısından Japonya öncelikle bilet fiyatları çok yüksek olduğu için ikinci sıradadır. Onları Batı Avrupa ülkeleri ve Asya-Pasifik ülkelere izlemektedir. Küresel gişe gelirinin %25'ini sağlayarak Batı Avrupa (Birleşik Krallık ve İskandinav ülkeleri de dâhil) Kuzey Amerika dışındaki en önemli bölgesel pazardır. Bu nedenlerle dünyadaki yönetmenler filmlerinin bu refah ülkelerinde dağıtılmasını amaçlarlar.

Güney Amerika, Doğu Avrupa, Çin, Hindistan, Orta Doğu ve Afrika daha az önemlidir. Çok salonlu sinema stratejisi bu bölgeleri açmanın anahtarı olmuştur. Bu ülkelerin nüfus başına fazla sinema salonları yoktur ve girişimciler Rusya, Çin ve Latin Amerika'da çok salonlu sinema projelerini başlatmışlardır. Hollywood dağıtımcıları deniz aşırı çok salonlu sinemaları altın bir fırsat olarak görürler. Buralarda sinema salonlarına yatırım yaparak onlar kendi ürünleri için bir çıkışı garanti altına alırlar. (ABD anti-tröst yasası onların ülke içinde sinema salonlarına sahip olmalarına engeldir.) Tarihsel olarak Hollywood dağıtımcıları birçok ülkeye, yerel bilet fiyatları kâr elde etmeye engel olacak kadar düşük olduğunda filmleri vermemiştir. 2000 yılında Filipinler'de ortalama bilet ücreti 70¢ civarındaydı, Hindistan'da ise 20¢. Az gelişmiş ülkeler kendi orta sınıflarını genişlettiler ve lüks çok salonlu sinemalar eski tek salonlu sinemalara gitmeyen üst sınıf izleyicilere cazip geldi. 2007'te büyük ölçüde çok salonlu sinemaların yayılması sayesinde, küresel ortalama bilet fiyatı bütün zamanların en yüksek oranı olan 3.73 dolardı.

1999 yılında *Star Wars: Episode I – The Phantom Manace* filmini oynatan 3126 sinema salonundan sadece dördünde dijital projektör mevcuttu. Bu dördü manşetlere çıktılar ve insanlar sinema salonlarının zamanla dijital teknolojiye döneceğini anladı. Avantajları son derece açıktı. Binlerce 35mm'lik filmin bu kadar geniş bir alana yayılması oldukça maliyetliydi ve ayrıca nakliye ücretleri de hem dağıtımcılar hem de sinema salonları için son derece ağırdı. Filmlerin sinema salonlarına sabit disklerle taşınması kıyaslanmayacak kadar ucuzdu. Gösterim makaradan yapılmadığı için projeksiyon görevlisine verilecek yüksek ücret de ortadan kalkıyordu; salonun yöneticisi birkaç düğmeye basacak ve kaç perde olursa olsun, gösterim başlayacaktı. Film baskısı üzerinde çizikler oluşmayacak, tozlanma derdi ortadan kalkacaktı.

Burada sorun, tek bir salonun dijital teknolojiyle donatılması 150.000 dolar gibi bir meblağ tutarken, 35mm projeksiyon sistemlerinin sadece 30.000 dolar olmasıydı (ve pek çok sinema daha uzun yıllar kullanacağı projeksiyon makinelerine sahipti). Dijital teknolojiye geçiş hızı beklenenden yavaştı ve Hollywood stüdyoları isteksiz salon sahiplerine hem baskı uyguluyor hem de kira ücretlerinden kesinti yapmayı teklif ediyorlardı. Dreamworks Animation'dan Jeffrey Katzenberg gibi yapımcılar ve James Cameron gibi yönetmenler özellikle, dijital projeksiyon makineleri gerektiren, 3D teknolojisiyle çalışmak istiyorlardı. 2008 yılında, dünyayı etkileyen ekonomik kriz görünür hale gelirken, Birleşik Devletlerdeki 38.159 sinema salonundan sadece 4847 tanesi dijital gösterime geçmişti. Ağır ekonomik sıkıntılar değişimi daha da yavaşlattı. 2009 yılında Katzenberg 5000 tane 3D teknolojisine sahip salonda göstermeyi planladığı *Monsters vs. Aliens* filminin gösterim sayısını ortalama 2000 gibi bir rakama çekti.

Filmler her ne kadar müzeler, arşivler ve sinema klüplerinde gösteriliyor olsa da ticari sinema salonlarının en önemli alternatifi *film festivalleri* olmuştur.

Yıllık olarak düzenlenen en büyük film festivali Venedik'te, 1938 yılında başlamış, 2. Dünya Savaşı nedeniyle faaliyetine ara vermiş fakat savaştan sonra günümüze kadar etkinliklerini sürdürmüştür. Cannes, Berlin, Karlovy Vary, Moskova, Edinburgh ve daha pek çok şehir festivallere ev sahipliği yapmaktadır. Günümüzde dünyanın dört bir yanında binlerce film festivali vardır – bazıları Toronto Film Festivali gibi büyük ve etkilidir, bazıları ise, tıpkı Madison'daki Wisconsin Film Festivali gibi, yerel izleyici ile sıra dışı filmleri buluşturmayı amaçlamaktadır. Bazı festivaller, tıpkı Brüksel Uluslararası Fantastik Filmler Festivali gibi belli türleri ön plana çıkarırken, bazıları da, tıpkı New York Gay ve Lezbiyen Film Festivali gibi belirli temalara sahiptir.

Kimi zaman bu tarz festivaller önemli Hollywood filmlerini de gösterir. 2006 yılında *The Da Vinci Code* Cannes Film Festivalinin açılış gecesi filmiydi. Fakat genel eğilim ana akım olmayan filmlerin gösteriminden yanadır. Cannes ya da Güney Kore'deki Pusan gibi film festivalleri dağıtımcılar için bir pazar işlevi de görür. Hatta Uluslararası Rotterdam Film Festivali gelişmekte olan ülkelerde yapılan filmler için maddi destek de sağlar. Her film festivalinin değil ama bazı büyük festivallerin ödülleri (en dikkat çekenleri Cannes, Venedik ve Berlin'dir) mevcut yüzlerce film festivali içinde dikkatten kaçacak önemli filmleri ön plana çıkarır.

BAĞLAN

Cannes Film Festivali film festivalleri içinde en büyüğüdür. Festivalin tarihini "Cannes: Behind the art, hype, and politics" başlıklı yazıda bulabilirsiniz.

www.davidbordwell.net/blog/?p=931.

Festivaller yapıldıkları ülkeler dışında varlıkları bile asla bilinemeyecek filmler için ticari bir dağıtım ve gösterim alanı sunarlar. Örneğin 1980'lerin ortalarında festival yöneticileri İran'dan gelen yeni ve etkileyici filmlere yöneldiler. Sinema salonlarında çok fazla gösterilmeden bile Abbas Kiarostami, Mohsen Makhmalbaf ve diğer İranlı yönetmenler festivallerin ilgi odağı haline geldi. Bu yönetmenlerin kamuoyunca yakından tanınmaları bazı filmlerin Avrupa ve Kuzey Amerika'da ticari olarak dağıtımına olanak sağladı. Her ne kadar festival gösterimleri kâr getirmese de, İran hükümeti ülkenin ve İran kültürünün uluslararası arenada daha fazla tanınması adına bu filmlere sponsor oldu.

"Şunu fark ettim ki, benim festival gösterimlerim aslında filmimin günlük gösterim seansları haline gelmiş."

— ***Joe Swanberg, bağımsız film yönetmeni,*** *Hannah Takes the Stairs*

Bir festivalden diğerine geçmek, yıldız oyuncusunun ya da yönetmeninin katılımıyla tanıtılan pek çok film için bir dağıtım yoludur. Eğer bir film sinema salonları için bir dağıtımcı bulamazsa bu film doğrudan DVD olarak basılır veya Birleşik Devletler'deki Sundance Channel ve Bağımsız Film Kanalı gibi özel paralı televizyon kanallarında gösterilir.

Film festivalleri, pek çok filmi yerel sinema salonlarında gösterdikleri ve bilet sattıkları için tam bir "sinema salonu" gösterimi sunarlar. Örneğin iki haftalık Palm Springs Uluslararası Film Festivalinde dokuz salonluk ve buna ek olarak başka bir üç salonluk multiplex ve yerel bir müzede ve bir sanat merkezinde bulunan toplamda iki konferans salonu kullanılmıştır.

Yan Pazarlar: Filmleri Sinema Salonlarının Ötesine Götürmek

Bir filmin sinema salonu gösterimi sona erdiğinde bile, yaşamaya devam eder. 1970'lerin sonundan bu yana video geniş bir yan pazarlar alanı yaratmıştır ve bunlar tipik olarak sinema salonları gösterimlerine göre daha fazla parayı geri döndürürler. Dağıtım şirketleri kendi video gösterimlerini dikkatle planlarlar; filmi ilk olarak uçaklarda ve otel televizyonlarında, sonra televizyonda ücret karşılığı (loca ya da salon) gösterirler, daha sonra DVD kopyaları satışa çıkarırlar ve en sonunda da kablolu yayında ve ulusal kanallarda yeniden gösterirler. Video daha küçük dağıtımcılara da rahatlık sağlamıştır. Yabancı ve bağımsız filmler sinema salonlarında fazla para kazandırmaz, ancak video pazarları onları kârlı bir ürün haline getirebilir.

BAĞLAN

DVD'ler filmlerin anlatım yöntemlerini değiştirdi mi? Bunun pek de öyle olmadığını "New media and old storytelling" başlıklı yazımızda anlatmaya çalıştık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=827.

Tüm Amerikalıların sadece beşte biri düzenli olarak sinema salonuna gitse de televizyon, öyle ya da böyle, bu pazarı döndürmektedir. 1960'lar boyunca Amerikan televizyon ağları Hollywood'u stüdyo yapımlarının yayın haklarını satın alarak desteklemekteydi. Düşük bütçeli filmler çeken yönetmenler Avrupa'daki televizyon kanallarına ve Amerikan paralı televizyon kanallarına yapılan film satışlarıyla ayakta kalıyordu. Televizyon, film stüdyolarının her halükarda para kazanabildiği ve sinema salonuna ihtiyaç duymayan önemli bir pazar yarattı.

Video kaset kiralama uygulaması 1980'lerde yaygın hale geldiğinde stüdyolar zarar edecekleri konusunda hem fikirdi. Ama öyle olmadı.1990'lar boyunca tüm dünyada sinema salonuna giden izleyici sayısı önemli derecede arttı. DVD formatın doğduğu 1997 yılında tüketiciler bu yeni teknolojiyi büyük bir hevesle kucakladılar. Diskler taşınabilirdi, saklamak için daha az yere ihtiyaç duyuyorlardı ve çok daha kaliteli görüntü ve ses özelliklerine sahiptiler. Masaüstü ve taşınabilir oynatıcılarda, oyun konsollarında ve bilgisayarlarda gösterilebiliyorlardı. Bu durum aileleri büyük televizyon ekranları ve çoklu hoparlörleri olan ev sinema sistemleri almaya sevk ediyordu. Ve bunlara ulaşmak da artık son derece kolaydı. Birleşik Devletlerde Wal-Mart alışveriş merkezi zincirleri, tüm satışların üçte birini yaparak, DVD'ler için ana tedarikçi konumuna yükseldi. Ve yine, film stüdyolarının endişelerini boşa çıkaracak biçimde, DVD'lerin gelişi insanların sinema salonlarına gitmesine engel olmadı.

Büyük Amerikan film stüdyoları DVD'lerini satmak üzere kendi ev eğlencesi (home entertainment) departmanlarını kurdular. Diskler, VHS kasetlere göre çok daha az maliyetli olduğu için stüdyolar büyük oranda tasarruf ettiler. 2007 yılında büyük Amerikan stüdyoları dünya çapında sinema salonu gösterimlerinden 9.6 milyar dolar kazanırken, ev videosu ve kira gelirleri 24 milyar dolardı. Video gelirlerinin büyük bölümü, kira yönteminden çok daha kârlı olan, DVD satışlarından geliyordu.

Günümüzde DVD pazarı tüm dünyada sinema filmi yapımına para sağlamaktadır ve sinema salonları da hala gösterim sistemi için merkez konumundadır. Sinema gösterimi toplumun ilgisini filme odaklamaktadır. Eleştirmenler filmi incelemekte, televizyon ve basın filmin reklamını yapmakta, insanlar da film hakkında konuşmaktadır. Salon gösterimi bir film için fırlatma rampasıdır ve genellikle filmin yan pazarlarda ne kadar başarılı olabileceğini belirlemektedir. Sinema salonunda başarılı olmuş filmler bir video mağazasının ya da internet film servisinin kira gelirinin en fazla %80'ine tekabül etmektedir.

1990'lar boyunca dünya çapındaki izleyici sayısı artsa da bu büyümenin büyük bölümü yeni pazarlarda olmuştur. Amerikan ve Avrupalı sinemaya giden izleyici sayısı yavaş yavaş

azalmaya başlamıştır. Ticari sinemalar ev sineması, video oyunları ve internet eğlenceleri ile rekabet içine girmiştir. 2000'li yılların başından itibaren gösterimciler bir filmin sinema gösterimiyle DVD ya da diğer platformlarda piyasaya sürülmesi arasında geçen aralığın kapanmasından yakınmaktadır. Çünkü eğer filmin DVD'si sinema salonu gösteriminden çok kısa bir süre sonra piyasaya sürülürse izleyici sinemaya gitmek yerine bu sürümü beklemeyi tercih etmektedir. Bazı küçük dağıtım şirketleri bir filmi sinema salonları, DVD'ler ve paralı televizyon kanallarına aynı anda göndererek yeni bir yöntem denemektedirler. Bu durum gösterimcileri koruyan, yukarıda bahsedilen aralığı tehdit etmektedir.

İzleyicileri sinema salonlarında tutmanın bir diğer yolu da çoklu sinema salonlarında Imax salonları kurmak ve stüdyoların büyük yapımlarını bu devasa formatta sunmaktır. *The Polar Express, Chicken Little* ve diğer büyük yapımlar kârlarının büyük bölümünü Imax ve 3D Imax'ten elde etmektedir. *Harry Potter* ya da *Batman* film serileri ise hem Imax hem de normal sinema salonlarında gösterilebilmektedir. Yüksek bilet fiyatları hem gösterimci hem de stüdyolar için kâr anlamına gelmektedir.

Filmlerin tanıtımını internet üzerinden yapmakla beraber Hollywood amazon.com gibi internet siteleri üzerinden DVD de satmaktadır. Bu durum mağaza temelli alışverişten daha fazla film seçeneği sunmakta ve film satış mağazalarının olmadığı yerlere de filmlerin ulaşmasını sağlamaktadır. Film gösterimlerinin Netflix üzerinden yapılması da (üyelik ücreti karşılığında sınırsız sayıda filmin internet üzerinden izlenebilmesini sağlayan bir sistem) kârlı olabilmektedir. Blockbuster gibi büyük film kiralama şirketleri de, mağaza zincirleriyle birlikte, benzer bir yöntem uygulamaktadır.

Stüdyolar için bir sonraki adım filmlerin fiziksel kopyalarından doğan maliyeti düşürmek adına filmleri duraksız video aktarımı (streaming video) şeklinde internet üzerinden kiralamak ya da indirilmesinden para kazanmaktır. Geniş bant ve hızlı internet bağlantısı her uzunluktaki filmin internet üzerinden izlenmesine olanak sağlamaktadır. Film ısmarlama da büyük kârlar getirmekte ve dijital şifreleme yöntemleri filmlerin kopyalanmasının önüne geçebilmektedir. Bu tarz dağıtımcıların ana hedefi filmin satın alınarak ya da kiralanarak tekrar tekrar izlenebilmesinden çok, filmin her izlenişinden kâr elde edecek bir sistem yaratmaktır.

Bunun da ötesine geçmeyi hedefleyen Netflix verdiği servisi genişleterek "anında izle" özelliğini hayata geçirmiştir. Aylık üyelik ücretleri karşılığında müşteriler, filmleri neredeyse DVD kalitesine yakın biçimde, duraksız video aktarımı olarak kiralayabilmektedirler. Bir filmi indirmenin gerektirdiği uzun zamana karşılık izleyiciler filmi bir dakika içinde izlemeye başlayabilmekte ama filmin kopyasına sahip olamamaktadırlar. Apple da kendi iTunes internet mağazasında PC'lerde, Mac'lerde, iPhone'larda ve iPod'larda gösterilmek üzere film kiralamaktadır. Bu sistemlerde yeni filmlere, DVD olarak piyasaya sürülmelerinden bir ay sonra ulaşılabilmektedir. Daha eski filmler ise daha ucuz fiyatlarla satılmaktadır.

Formatın süratli başarısına rağmen DVD'ler dağıtımcıları endişeye de sevk etmiştir. Disklerin kopyalanması kolay olduğundan yığınlar halinde yeniden imal edilebilirler. Bu nedenle film korsanlığı dünya çapında patlama yaşamıştır. Bir Hollywood filminin kaçak DVD'si Çin'de 80 sente satılmaktadır. Dahası 2005 yılında dünya çapında 60000 film çıkmıştır ve daha az satılan filmler ucuzluk sepetlerine atılmıştır. Dağıtımcılar yüksek çözünürlüklü DVD'lerin film korsanlığını keseceğini ve izleyicilerin yine filmleri satın alacağını umut etmektedir. Uzun vadede tüketicilerin bu tarz sürümlerden vazgeçeceklerini ummaktadırlar. Filmleri internet üzerinden satın almak ve Xbox 360 ya da PlayStation gibi konsollar vasıtasıyla televizyon üzerinden izlemek çok daha sağlıklı görünmektedir. Fakat bu durumda bile sinema salonları büyük tehdit atlındadır.

Ev video sistemleri her halükarda ticari filmleri eve getirmektedir. Sinema salonuna ihtiyaç duymayan diğer bir gösterim türü özellikle amatör ve hevesli yönetmenlerin çektiği filmlerle doğmaktadır. Bunların çoğu filmlerini YouTube ya da diğer siteler vasıtasıyla internet üzerinden paylaşmaktadır. Ancak hala bazı yönetmenler filmlerini izleyici önünde göstermekten yanadır.

Bu talebi karşılamak üzere, Los Angeles merkezli olup diğer şehirleri de gezen KY Film Festivali gibi, KY festivalleri doğmuştur. Bir diğeri ise 2001 yılında Washington, DC'de başlamıştır (10 küçük ekip 48 saat içinde birer kısa film çekme yarışına girmiştir). Tamamlanan filmler, 48 saatlik sürer biter bitmez gösterilmiştir. Bu etkinliğin sonucunda 48 Saatlik Film Projesi doğmuştur ve her yıl, giderek artan sayıda şehirde (2009 yılında 70 şehir) etkinlikler düzenlenmektedir. Kino hareketi ise 1999 yılında, Montreal'de şu sloganla doğmuştur: "elinde hiç bir şey yokken iyi şeyler yap, elinde az bir şey varken daha iyisini yap, ama hadi şimdi yap!" Bu hareket dünya çapında 50 yerel organizasyondan oluşmaktadır. Bunlar kendi üyelerine ait son filmleri izlemek üzere ayda bir kere toplanmaktadırlar.

Video kameraların cep telefonlarına girmesiyle ve ucuz post prodüksiyon yazılımlarıyla pek çok insan sinema eğitimi almadan film çekebilmektedir. Bu kişilerin çektikleri genelde işlenmemiş görüntüler olarak kalmakta ve arkadaşlara veya aileye gösterildikten sonra silinmektedir. Müzik de

BAĞLAN

Yasal veya korsan yollardan pek çok film internetten indirilebilmektedir. Ama bu her filmin bir gün internette yer alacağı anlamına gelmez. Bu konuyu filmleri yenileyen iki uzmanla "The Celestial multiplex" başlıklı yazı altında ele aldık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=595.

BAĞLAN

Bir filmi İPod üzerinden izleme üzerine düşünceler için bakınız, "Area man lives in fear that attractive woman will ask what's on his iPod".

www.davidbordwell.net/blog/?p=40.

BAĞLAN

Kaçak DVD'ler konusunu "Our first anniversary, with a note on the unexpected fruits of film piracy" başlıklı yazıda inceledik.

www.davidbordwell.net/blog/?p=1351.

çekilen görüntülere eklenebilmekte ve bir bütün oluşturabilmektedir. Dijital teknoloji sayesinde sinema salonuna gitmeden film izleme şimdiye dek hiç olmadığı kadar yaygınlaşmıştır.

Dağıtım ve Gösterimin Sanatsal İçerimleri

Brüt gelirler, sinerji, bilet fiyatları ve video oyun konsolları üzerindeki filmler bir sanat olarak film meselesinden çok uzak görünebilir. Ancak film genellikle geniş bir kitleyi hedefleyen teknolojik bir araçtır, bu nedenle filmlerin dağıtılma ve gösterilme tarzları izleyicinin deneyimini etkileyebilir. Ev videosu, izlemeyi küçük bir gruba ya da bireysel etkinliğe dönüştürür, ancak kalabalık bir salonda film izlemek değişik bir tepkiyi sağlar. Birçok insan komedi filmlerinin, gülmenin bulaşıcı bir şekilde bütün kalabalığa yayılabildiği bir sinema salonunda daha fazla eğlendirici olduğunu hisseder. Yönetmenler bu farklılığın farkındadırlar ve komedileri, kalabalığın gülmesinin önemli bir diyaloğu boğmamasına yetecek hızla ilerletmeye çalışırlar.

Video dağıtımı ve gösterimi öykü anlatma alanında yeni tercihler yaratmıştır. 1980'lere kadar insanlar bir filmi istedikleri zaman yeniden izleyemezlerdi. Video bantla ve özellikle de DVD'lerle ile izleyiciler bir filmi inceleyebilirler. Ekstra malzemeler izleyicileri kaçırdıkları şeyleri bulmak için filmi yeniden izlemeye cesaretlendirir. Bazı yönetmenler hayranların olay örgüsü bilmecelerinin ipuçlarına dikkatle baktıkları *Memento* ve *Donnie Darko* gibi *puzzle filmleri* yaratarak bu fırsatın avantajından yararlanmışlardır (**1.42**, **1.43**). Video versiyonlar sinema salonunda gösterilen versiyonu karmaşıklaştırabilir, *The Butterfly Effect*'in ekstra sonunun yaptığı gibi. Bazı interaktif DVD filmleri izleyicilerin olay örgüsünün nasıl gelişeceğini seçmesine olanak sağlar. Greg Marks'ın *11:14* filminin DVD'si farklı noktalarda paralel öykü hatlarına girmenize, sonuçta filmin biçimini baştan sona yeniden oluşturmanıza izin verir.

İnternet daha yaygın bir dağıtım platformu haline gelirken, anlatı biçimindeki değişimleri beklemeliyiz. Kısa-biçimli öykü anlatımı komedi ve çizgi film biçiminde şimdiden evde online'dır. 48 Saatlik Film Projesi gibi festival etkinlikleri, filmlerin daha sonra internette yayınlanacağı kesin olduğundan, kısa film yapmak isteyen yönetmenleri cesaretlendirmektedir. Özellikle mobil telefonlar için tasarlanmış filmleri bulmamız olasıdır: *24* gibi televizyon dizileri şimdiden yayınlanan öykü çizgisini dallandıran cep telefonuna yönelik bölümler (mobisode) yaratıyor. Web aksiyonu ayrıntılandırmak ya da dolambaçlı hale getirmek için bağlar (hyperlink) kullanan interaktif filmlerin mantıksal yeridir.

Ticaret ve pazarlama sinema salonu filminin öyküsünü şaşırtıcı biçimlerde genişletebilir. *Star Wars* romanları ve video oyunları karakterlere daha fazla serüven sağlar ve izleyicinin filmlere katılımını artırır. *Memento* web sitesi filmi yorumlama yollarını ima etti. *Matrix* video oyunları filmlerin olay örgüleri için enformasyon sağladı, bu arada üçlemenin ikinci filmi oyunları kazanmanın yollarını gizlice ima etti. Bir öykünün dünyası platformdan platforma değiştikçe, bir multimedya destanı yaratılır ve izleyicilerin deneyimi buna uygun olarak değişecektir. *Matrix*'in, oyunları hiç oynamamış izleyicisi öyküyü, oyunları oynamış olanlardan biraz farklı anlayacaktır.

Stil dağıtım ve gösterimden, görüntünün boyutunda olduğu gibi etkilenebilir. 1920'lerden 1950'lere kadar filmlerin geniş mekânlarda gösterilmesi istendi (**1.44**). Kentteki normal bir sinema salonunda 1500 izleyici oturuyor ve salon sahibi 50 feet genişliğindeki sahneden övünç duyuyordu. Bu ölçek görüntüye büyük bir varlık kazandırdı ve ayrıntıların kolayca görülmesine olanak sağladı. Yönetmenler birkaç karakterin çerçeve içinde, hepsinin ön planda olduğu diyalog sahneleri çekebildiler (**1.45**). O dönemin sinema salonunda çok yakın bir çekim müthiş bir etki yaratırdı.

1950'lerde televizyon popülerleştiğinde, görüntüsü pek net değildi ve çok küçüktü, kimi durumlarda diyagonal olarak yalnızca 10 inçti. İlk TV programları küçük bir ekranda kolayca okunabilen yakın çekimlere dayalıydı (**1.46**). 1960'larda

BAĞLAN

Yeni medya çağının bugünlerinde filmler izleyiciler için eski önemini yitirdi mi? Kimileri bu soruya 'evet' yanıtını verse de biz "Movies still matter" başlıklı yazıda tersini iddia ediyoruz.

www.davidbordwell.net/blog/?p=475.

Hollywood filmleri uluslararası düzeyde eski çekiciliklerini yitirdiler mi? Buna inanmıyoruz ve "World rejects Hollywood blockbusters!?" başlıklı yazıda nedenlerini açıklıyoruz.

www.davidbordwell.net/blog/?p=458.

"Matrix bir anlatı oluşturmak için çok sayıda metni bir araya getiren iletişim araçlarının birleştiği çağa uygun bir eğlencedir, öylesine ki, bu tek bir iletişim aracı içinde tutulamaz."

— Henry Jenkins, medya analizcisi

BAĞLAN

Göz alıcı biçimde restore edilmiş bir sinema sarayının resimleri için aşağıdaki adreste yer alan "A tale of 2-make that 1 and 1/3 screens" başlıklı yazıya bakınız.

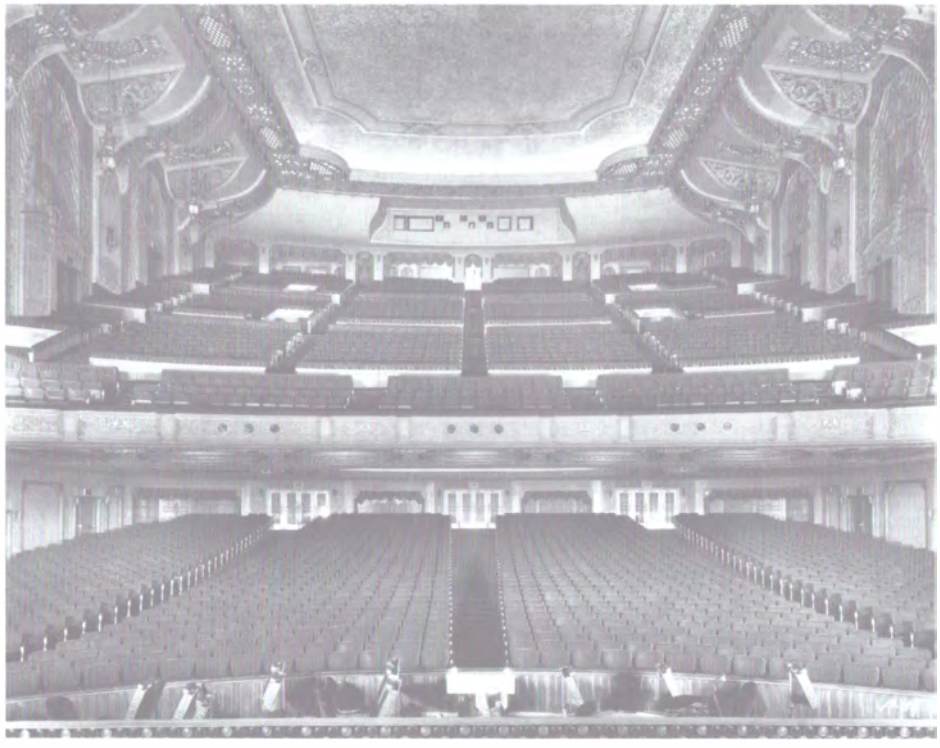
www.davidbordwell.net/blog/?p=3941.



1.42 *Magnolia*'da zirvedeki olağanüstü meteorolojik olay, Kutsal Kitap'taki (Musa Peygamber zamanında Musevilerin Mısır'dan) Çıkış öyküsüne gönderme yapan 82 rakamının sürekli ortaya çıkışıyla önceden haber verilir.



1.43 *Magnolia*'da 82 rakamı çatıda dolanmış hortum olarak ortaya çıkar.



1.44 Oregon, Portland'da 1928 yılında yapılan Paramount Sinema Salonu'nun içi. Kentin nüfusunun yaklaşık 300.000 olduğu dönemde bu salonun kapasitesi 3000 koltuktu. Dönemin "sinema sarayları'nın tipik özelliği olan duvarlardaki ve tavanlardaki süslemelere dikkat edin.

ve 1970'lerde sinemaya gitme azaldı ve salonlar küçüldü. Salonlar *küçülürken*, sinemacılar daha fazla TV tarzında yakın-çekime yöneldiler. Bu eğilim bugüne kadar sürmüştür. Her ne kadar modern çok salonlu sinemaların perdeleri oldukça geniş olsa da, izleyiciler en çok büyük yüzlerden oluşan sahnelere alışmışlardır **(1.47)**. Günümüzde filmlerin çoğunun videoda ve birçoğunun da elde kullanılan aygıtlarda izlenmesi nedeniyle, ticari filmlerin konuşma sahnelerinin çok yakın-çekimde görüntülenmesine devam etmesi olası görünüyor. Bu açıdan teknoloji ve gösterim ortamları stilistik kısıtlamalar yaratmıştır. Ancak bazı yönetmenler eski tekniğe takılıp kalmışlar, sonuçta izleyicilerden kendi filmlerini büyük sinema perdesinde izlemelerini istemektedirler **(1.48)**.

Bir de görüntünün oranları konusu vardır ve burada yine televizyon gösteriminin etkisi söz konusudur. 1950'lerin ortalarından bu yana hemen hemen bütün sinema salonları filmleri geleneksel televizyon ekranlarından daha geniş olan ekranlarda göstermişlerdir. On yıllarca filmler televizyonda gösterildiğinde, belirli alanlar dışarıda bırakılarak kırpıldılar **(1.49 – 1.51)**. Tepki olarak bazı yönetmenler çekimlerini, ana aksiyonu televizyon ekranına rahatça uyabilecek bir yerde geçen, "güvenli bir alanı" içerecek şekilde düzenlediler. Bu da bir çekimin görsel efektle-



1.45 Bir sinema sarayının geniş ekranında *The Thin Man*'den (1934) bu çekimdeki bütün figürler ve yüzler tamamen görülebilir durumdadır.



1.46 *Dragnet* (1953): İlk dönem televizyon küçük ekran ölçüsü nedeniyle yoğun bir şekilde yakın-çekimlere dayalıydı.



1.47 Filmleri videoda izlemenin bir tehlikesini daha bulduk: görüntüler üzerine bindirilen logolar. Bakınız, "Bugs: the secret history".



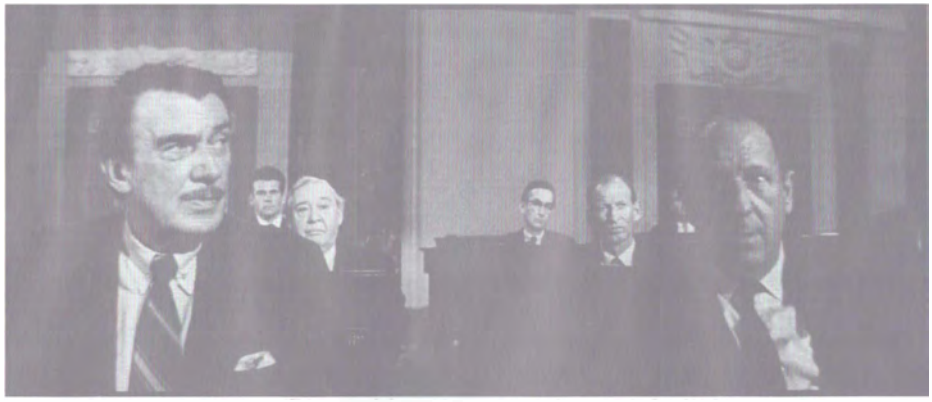
1.48 *Flowers of Shanghai*'de yönetmen Hou Hsiao-hsien her sahneyi birkaç karakterin doldurduğu çekimlerden oluşturur. Sonuç küçük bir ekranda gösterimde enformasyonun kaybolmasıdır ve en iyisi filmin bir sinema salonu perdesinde izlenmesidir.

> *"North by Northwest'in yeniden büyük ekranda izleyene kadar ekran boyutunun ne kadar büyük fark yarattığını anlayamadım. . . Bu, genç insanların eski filmleri izlerken zorlanmalarının başka bir nedeni olabilir: onlar o filmleri yalnızca televizyonda izlediler ve bu da filmlerin gizemini ve mitsel etkisini azaltır."*
>
> — ***Peter Bogdanovich**, The Last Picture Show* ***and*** *Mask'ın yönetmeni*

BAĞLAN

Filmleri videoda izlemenin bir tehlikesini daha bulduk: görüntüler üzerine bindirilen logolar. Bakınız, "Bugs: the secret history".

www.davidbordwell.net/blog/?p=3296.



1.49 Otto Preminger'in *Advise and Consent* filminde orijinaldeki ikili çekim . . .



1.50 . . . televizyon versiyonunda tekli çekim haline gelir . . .



1.51 . . . bu nedenle oyuncuların birbirlerine aynı andaki tepkilerine dair duygu yok olur.



1.52 Rose rolündeki *Titanic*'in kadın kahramanı geminin pruvasında "uçuş" keyfi yaşar; çekimdeki güçlü ufki kompozisyon onun geniş bir ufkun önünde kanatlar gibi kollarını açmasını gösterir.



1.53 Video versiyonunda ufki kompozisyona dair neredeyse bütün duygu kaybolur.

rinde gizli farklılıkları yarattı **(1.52, 1.53)**. Güvenli alana bel bağlamak çoğu kez yönetmenleri yalnızca tek bir oyuncuyu gösteren tekli çekimleri daha fazla kullanma konusunda cesaretlendirdi. Geniş ekran bir karede, bir kişi TV'nin talep ettiği kırpmayı giderebilir **(1.54).**

"Peki ya her filmin bir mobil versiyonuna ne dersiniz? Belki de gelecekte dört versiyon olacaktır – film, TV, DVD ve mobil. Henüz kimse bilmiyor."

— Arvind Ethan David, multimedya şirketi Slingshot'un yöneticisi.

Günümüzde filmlerin çoğu kablo televizyon ve DVD versiyonu *zarf boyludur* (letterbox).[2*] Ekranın üstündeki ve altındaki bantlar filmin sinema salonundaki oranlarına yakındır. Yönetmenlerin büyük çoğunluğu bunu onaylar, ancak Stanley Kubrick filmlerinin bazılarının video versiyonlarının "tam ekran" gösterilmesini tercih etti. Bu nedenle *The Shining*'den çekimleri (2.7, 2.8) tam ekran aldık, her ne kadar bu filmi bir

2 Geniş ekrana göre çekilmiş bir filmi televizyon ekranında orijinal boyutunda gösterebilmek için, ekranın alt ve üstünde kullanılan siyah çubuklarla oluşturulan dikdörtgen çerçeve. (Bkz. Nijat Özön, *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2000.)



1.54 *Catch Me If You Can*: Birçok modern geniş-ekran filmlerde olduğu gibi, ekranda verilen temel enformasyon geleneksel televizyon formatına uyar. Bununla beraber kırpılan bu görüntü ikincil bir enformasyon parçasını kaybeder – Ajan Harraty'nin günlerce masasında bulunduğunu akla getiren yiyecek kutuları.



1.55 Godard'ın *Dedective* filminin zirvesinden çok yoğun bir çekim. Her ne kadar Godard'ın filmleri bazen sinema salonu gösterimlerinde ve DVD'de kırpılsa da, bu düzenleme daha eski, kare çerçevenin avantajını en iyi şekilde gösteriyor.



1.56 *Angel Face* filminin geniş ekran televizyon monitöründe yanlış biçimde işlenmiş hali.

sinema salonunda izleyen hiç kimse bu kadar çok boşluk payını görmemiş olsa da. Günümüzde neredeyse hiçbir sinema salonu filmleri tam ekran gösteremez, ancak Jean-Luc Godard genellikle çekimlerini bu formata uygun olarak düzenler; **1.55**'yi kompozisyonu zayıflatmaksızın zarf boylu oluşturamazsınız. Bu örneklerde, dağıtım ve sinema salonu gösterimi ilk olarak yönetmenlerin tercihleriyle sınırlanır, daha sonra da video versiyonları bu sınırlamaları artırır.

Geniş ekran televizyon setleri film görüntüleri için yeni bir sorunu da beraberinde getirdi. Eski filmleri gösteren geleneksel TV setleri 4:3 çerçeve oranına sahiptir. Geniş ekran televizyonlar yeni filmler için uygun olsa da eski filmlerde sorun çıkarırlar – buna standart setlere uygun biçimde çekilmiş televizyon programları da dahildir. Geniş ekran bir televizyonun çerçeve oranı 16:9'dur. Eğer 4:3 çerçeve oranını üç ile çarparsak 12:9 sonucuna ulaşılırız. Yani geniş ekran görüntüsü standart olanın üç katıdır. Bazı setler bu oranı düzenleyecek kontrollere sahiptir ve ekranın iki yanına siyah bantlar çekerek, sinemaskop'un dikey eşdeğerlisi olan, "pencere çerçevesi" yaratırlar. Eğer pencere çerçevesi sistemi yoksa resim yatay biçimde esneyecek ve insanlar ve nesneler üstten sıkıştırılmış gibi görünecektir (**1.56**). pek çok izleyici çerçeve değiştirmeyi bilmediği gibi bazı video monitörleri de sorunun düzeltilmesini daha zor hale getirirler.

Ürün yerleştirme bile bazı sanatsal fırsatlar sunar. Ekranda aniden bir Toyota kamyonu ya da bir Frosted Flakes kutusu göründüğünde genellikle dikkatimiz dağılır, ancak *Back to the Future*'da markalar öykü içinde zekice birleştirilir. Marty McFly 1985 yılından 1955 yılına döner. Diyet sodanın var olmadığı bir zaman dilimine düşen Marty bir büfeden bir bedava Pepsi ister, ancak tezgâhtar onun bedava olmadığını söyler – ücretini ödemek zorundadır. Daha sonra madeni para ile çalışan bir satıcı makineden bir Pepsi şişesi satın alan Marty çılgınca şişenin kapağını açmaya çalışır, ancak onun babası olacak olan George McFly birden makinenin içindeki açacakla ortaya çıkar. Hafif Pepsi içecekleri bütün filme yayılır, Marty'nin kendi ebeveynlerinin çağına komik uyumsuzluğunu gösterir – belki de gündelik yaşam parçalarının kendi gençliklerinden bu yana ne kadar değişmiş olduğunu hatırlayan izleyicilerde bir miktar nostalji yaratır.

BAĞLAN

Jean Luc Godard'ın filmi "Godard comes in many shapes and sizes" başlıklı yazıda gösterdiğimiz gibi hem filmi gösteren kişiye hem de DVD yapımcısına özel zorluklar çıkarır.

www.davidbordwell.net/blog/?p=1592.

ÖZET

Film sanatı ilk denemelerden en son bilgisayar programlarına kadar teknolojiye bağlı olmuştur. Aynı zamanda bu teknolojiyi kullanan, filmleri yapmak için bir araya gelen, onları dağıtan ve gösteren insanlara da bağımlıdır. Bir film küçük de olsa bir kitleyi hedeflediği sürece yapım, dağıtım ve gösterimin toplumsal dinamiğinin içine girer. Teknolojiden ve çalışma süreçlerinden sinemacılar izleyiciler için bir deneyim yaratırlar. Bu süreçte onlar kaçınılmaz olarak biçim ve stille ilgili tercihler yaparlar. Onlar için mevcut seçenekler nelerdir? Sinemacılar filmi bir bütün olarak nasıl organize edebilirler? Onlar bu aracın teknolojisini nasıl kullanırlar? Bu kitabın izleyen iki bölümü bu olasılıkları inceliyor.

OKUMA ÖNERİLERİ

Collateral Filminin Kamera Arkası

Örnek incelememiz olan *Collateral* filminin yapım süreci ile ilgili bilgiler kısmen kamera arkası belgeselinden gelmektedir (City of Night: The Making of *Collateral*). Bu 39 dakikalık belgesel HD-video çekimi, taksi içi çekimlerde kullanılacak olan aydınlatma yöntemi ve filmin doruk noktasında kullanılan müziğin oluşturulması hususunda alınan kararları göstermektedir. Bu ve prova yapan oyuncuların bazı kısa filmleri ve final sekansında kullanılan özel efektler iki disklik DVD seti içinde bulunmaktadır 'Dreamworks Home Entertainment #91734; bu DVD sadece sinemaskop versiyon olarak basılmıştır).

Jay Holben'in *American Cinematographer* makalesi "Hell on Wheels" (Ağustos 2006 sayısı, sayfa 40-51) yapımda kullanılan kameraları ve aydınlatma tekniğini detaylı biçimde ele alır. "*Collateral:* Stuart Beattie's Character-Driven Thriller" içinde David Goldsmith New York'da geçen orijinal senaryoyu anlatır (*Creative Screenwriting*, 11, 4 [2004]: 50-53). Filmin yapımında alının kararlar ve stil üzerine iki internet makalesi için bkz. Bryant Frazer, "How DP Dion Bebe Adapted to HD for Michael Mann's *Collateral*", Uluslararası Görüntü Yönetmenleri Birliği'nin internet sayfasındaki www.cameraguild.com/interviews/chat_beebe/beebe_collateral.html adresten; ve bkz. Daniel Restuccio'nun "Seenig in the Dark for *Collateral*: Director Michael Mann Reinvents Digital Filmmaking" (Ağustos 2004), findarticles.com/p/articles/mi_MOHNN/is _8_19/ai_n6171215/pg_1.

Sinemasal Hareketin İllüzyonu

Sinema üzerine yazanlar, 80 yıldır, filmlerdeki hareketi görme nedenimizin "görme sürekliliğinden" kaynaklandığını söylemektedirler. Günümüzde algı üzerine çalışan hiçbir araştırmacı bu açıklamayı kabul etmeyecektir. Bazı optik süreçler bu duruma hizmet etse de, bölüm içinde belirttiğimiz gibi, asıl önemli iki neden kırpışma birleşimi ve görünen harekettir. Daha belirgin biçimde, görüntüdeki küçük ölçekli değişimlerle oluşan görünen-hareketteki "kısa aralıklı" uyaran görsel korteksin farklı parçalarındaki faaliyetleri tetikler. Filmsel hareket beynimizde gerçekleşir, retinamızda değil. Bu düşüncelerin açıklaması ve geleneksel açıklamanın kapsamlı bir eleştirisi için bkz. Joseph ve Barbara Anderson, "The Myth of Persistence of Vision Revisited", *Journal of Film and Video*, 45, 1 (Bahar 1993): 3-12. Ayrıca internet üzerinden erişmek için www.uca.edu/org/ccsmi/ccsmi/classicwork/myth%20revesited.htm..

Filmin Teknolojideki Kökenleri

André Bazin insanlığın sinemayı ortaya çıkmasından çok önce düşlediğini öne sürer. "İnsanların buna dair anlayışı tabir caizse sanki platonik bir cennetteymiş gibi tam olarak akıllarında vardı" (*What Is Cinema?* Vol. 1 [Berkeley: University of California Press, 1967], s. 17). Öncülleri Antik Yunan'da ve Rönesans'ta olsa bile, sinema teknik olarak yalnızca 19. yüzyılda olanaklı olmuştur.

Filmler çeşitli bilimsel ve endüstriyel alanlardaki birçok keşfe bağlıydı: optik ve mercek yapımı, (özellikle ark lambaları aracılığıyla) ışığın kontrolü, (özellikle selülozun üretimi de dâhil) kimya, çelik üretimi, kusursuz makineler ve diğer alanlar. Sinema makinesi dönemin diğer makineleriyle yakından ilişkilidir. Örneğin 19. yüzyılda mühendisler bir şeridi düzenli bir oranda başlatan, ilerleten, delen, yine ilerleten ve sonuçlandıran makineler tasarladılar. Kameralardaki ya da göstericilerdeki itme aygıtı dikiş makinesini, telgraf bandını ve makineli tüfeği olanaklı kılmış olan teknolojinin geç bir ürünüdür. Filmin mekanik ve kimyasal işlemlere dayanan 19. yüzyıldaki kökenleri bugün özellikle ortadadır, çünkü bizler elektronik ve dijital medyaya alışmış bulunuyoruz.

Film teknolojisinin tarihi için bkz. Barry Salt, *Film Style and Technology: History and Analysis* (Londra: Starword, 1983) ve Leo Enticknap, *Moving Image Technology: From Zoetrope to Digital* (Londra: Wallflower, 2005). Douglas Gomery film teknolojisinin ekonomisinin incelenişinde öncü olmuştur: bir inceleme için bkz. Robert C. Allen ve Douglas Gomery, *Film History: Theory and Practice* (New York: Knopf, 1985). Bu konudaki en kapsamlı referans kitabı için bkz. Ira Konisberg, *The Complete Film Dictionary* (New York: Penguin, 1997). Film teknolojisinin ilginç bir

değerlendirmesi için bkz. Nicholson Baker'ın *The Size of Thoughts* (New York: Vintage, 1994) adlı kitabındaki "The Projector" bölümü, ss. 36-50. Brian McKernan *Digital Cinema: The Revolution in Cinematography, Post-Production, and Disribution* (New York: McGraw-Hill, 2005) içinde dijital teknolojinin doğuşu ve gelişimini ele alır.

Filmin Dağıtımı ve Gösterimi

For comprehensive surveys of the major "content providers" today, see Benjamin M. Compaine and Douglas Gomery, *Who Owns the Media? Competition and Concentration in the Mass Media Industry* (Mahwah, NJ: Erlbaum, 2000); Barry R. Litman, *The Motion Picture Mega-Industry* (Boston: Allyn & Bacon, 1998); and Edward S. Herman and Robert W. McChesney, *The Global Media: The New Missionaries of Global Capitalism* (London: Cassell, 1997).
Edward J. Epstein offers an excellent overview of the major distributors' activities in *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood* (New York: Random House, 2005). Douglas Gomery's *The Hollywood Studio System: A History* (London: British Film Institute, 2005) traces the history of the distributors, showing their roots in vertically integrated studios, which controlled production and exhibition as well.

On moviegoing, see Bruce A. Austin, *Immediate Seating: A Look at Movie Audiences* (Belmont, CA: Wadsworth, 1988); Gregory A. Waller, ed., *Moviegoing in America: A Sourcebook in the History of Film Exhibition* (Oxford: Blackwell, 2002); and Richard Maltby, Melvyn Stokes, and Robert C. Allen, eds., *Going to the Movies: Hollywood and the Social Experience of Cinema* (Exeter: University of Exeter Press, 2007). Douglas Gomery's *Shared Pleasures: A History of Moviegoing in America* (Madison: University of Wisconsin Press, 1992) offers a history of U.S. exhibition.

Film Yapımının Aşamaları

Yapımın çok iyi bir incelemesi için bkz. Stephen Asch ve Edward Pincus, *Filmmaker's Handbook* (New York: Plume, 1999). Yapımcı için bkz. Paul N. Lazarus III, *The Film Producer* (New York: St. Martin Press, 1991) ve Lynda Obst'un sert biyografisi, *Hello, He Lied* (New York: Broadway, 1996). *Untouchables* ve *Fight Club*'ın yapımcısı Art Linson kendi rolüyle ilgili iki ilginç kitap yazmıştır: *A Pound of Flesh: Perilous Tales of How to Produce Movies en Hollywood* (New York: Grove Press, 1993) ve *What Just Happened? Bitter Hollywood Tales from the Front Line* (New York: Bloomsbury, 2002). Hazırlığı ve çekimi organize etmenin ayrıntılarının açıklanması için bkz. Alain Siver ve Elizabeth Ward, *The Film Director's Team: A Practical Guide for Productin Managers, Assistant Directors and All Filmmakers* (Los Angeles: Silman-James, 1992). Yönetmenliğin bir incelenişi için bkz. Tom Kingdon, *Total Directing: Integrating Camera and Performance in Film and Television* (Beverly Hills, CA: Silman-James, 2004). Birçok kitap resimli senaryo taslaklarını içermektedir; ayrıca bkz. Steven D. Katz, *Film Directing Shot by Shot* (Studio City, CA: Wiese, 1991). Set ve sahne tasarımı için bkz. Ward Preston, *What an Art Director Does* (Los Angeles: Silman-James, 1994). Norman Hollyn'in *The Film Editing Room Handbook* (Los Angeles: Lone Eagle, 1999) adlı kitabı görüntü ve ses kurgulama işlemlerinin ayrıntılı bir açıklamasını sunar. Bilgisayara dayalı yöntemlerin tartışılması için bkz. Gael Chandler, *Cut by Cut: Editing Your Film or Video* (Studio City, CA: Michael Wiese, 2004). Yönetmen Yardımcısı'ndan çeşitli seslerin koordinatörüne kadar çalışanların kendilerini anlattıkları geniş bir branş jeneriği için bkz. Barbara Baker, *Let the Credits Roll: Interview with Film Crew* (Jefferson, NC: McFarland, 2003).

Birkaç kitap bağımsız filmlerin nasıl finanse edildiğini, yapıldığını ve satıldığını açıklar. En kapsamlı olanları için bkz. David Rosen ve Peter Hamilton, *Off-Hollywood: The Making and Marketing of Independent Films* (New York: Grove Weidenfeld, 1990) ve Gregory Goodell, *Independent Feature Film Production: A Complete Guide from Concept Through Distribution* 2. Baskı (New York: St. Martin Press, 1998). Billy Frolick'in *What I Really Want to Do Is Direct* (New York: Plume, 1997) adlı kitabı küçük bütçeli film yapmaya çalışan yedi sinema okulu mezununun izlerini sürer. *Boys Don't Cry* ve *Far from Heaven*'ın yapımcısı Christine Vachon *Shooting to Kill*'de (New York: Avon 1998) görüşlerini paylaşır. Ayrıca bkz. Mark Polish, Michael Polish ve Jonathan Sheldon, *The Declaration of Independent Filmmaking: An Insider's Guide to Making Movies Outside of Hollywood* (Orlandı, FL: Harcourt, 2005).

How I Made a Hundred Movies in Hollywood and Never Lost a Dime (New York: Random House, 1990) adlı kitabında Roger Corman yetenek gösterisi filmi alanındaki kariyerini anlatır. Örnek bir pasaj: "1957'nin ilk yarısında Rusların Sputnik uydusunu fırlatmalarından sonra sansasyonel manşetlerden yararlandım. . . On günden kısa sürede *War of the Satellites*'i çektim. Kimse uydunun neye benzediğini bile bilmiyordu. Bütün söylediğim, uydunun buna benzemesi gerektiğiydi" (ss. 44-45). Corman aynı zamanda *The Class of Nuke 'Em High* ve *Chopper Chicks in Zombietown* gibi Troma klasiklerinin yapımını ayrıntılı olarak anlatan Lloyd Kaufman'ın *All I Needed to Know about Filmmaking I Learned from the Toxic Avenger: The Shocking True Story of Troma Studios* (New York: Berkeley, 1998) adlı kitabına önsözü yazdı. Bu konuda toplanan röportajlar için bkz. Philip Gaines ve David J. Rhodes, *Micro-Budget Hollywood: Budgeting (and Making) Feature Films for $50.000 to $500.000* (Los Angeles: Silman-Jones, 1995).

Bir yapımcı, dağıtımcı ve festival takipçisi olan John Pierson *Spike, Mike, Slackers and Dykes*'da (New York: Hyperion Press, 1995) *Clerks*, *She's Gotta Have It*, *sex, lies and videotape* ve diğer küçük bütçeli filmlerin nasıl başarılı olduklarının izlerini sürer. Emanuel Levy'nin *Cinema*

oft Outsiders: The Rise of American Independent Film (New York: New York University Press, 1999) adlı kitabı tarihsel bir inceleme sağlar. Bağımsız filmlerin önemli bir dağıtımcısı olan Miramax'ın ilk dönem tarihinin incelenişi için bkz. Alissa Peren, "sex, lies and marketing: Miramax and the Development of the Quality Indie Blockbuster," *Film Quarterly 55*, 2 (Kış 2001-2002): 30-39.

Dikkatli örnek incelemelerden yapımla ilgili çok sayıda ayrıntıyı öğrenebiliriz. Bkz. Rudy Behlmer, *America's Favorite Films: Behind the Scenes* (New York: Ungar, 1982); Aljean Harmetz, *The Making of "The Wizard of Oz"* (New York: Limelight, 1984); John Sayles, *Thinking in Pictures: The Making of the Movie "Matewan"* (Boston: Houghton Mifflin, 1987); Ronald Haver, *"A Star Is Born": The Making of the 1954 Movie and Its 1985 Restoration* (New York: Knopf, 1988); Stephen Rebello, *Alfred Hitchcock and the Making of "Psycho"* (New York: Dembuer, 1990); Paul M. Sammon, *Future Noir: The Making of "Blade Runner"* (New York: Harper Prism, 1996); Dan Aulier, *"Vertigo": The Making of a Hitchcock Classic* (New York: St. Martin's, 1998). John Gregory Dunne'nun *Monster: Living off the Big Screen* (New York. Vintage, 1997) adlı kitabı *Up Close and Personal* haline gelen senaryoyu yazmak için harcanan sekiz yılın biyografisidir. Spike Lee'nin filmlerinin çoğu yayımlanan günlüklerle ve yapım notlarıyla belgelenmiştir; örneğin bkz. *"Do the Right Things": A Spike Lee Joint* (New York: Simon & Schuster, 1989). Bağımsız bir sahne için yukarıda belirtilen Vachon'un *Shooting to Kill*'i Todd Haynes'in *Velvet Goldmine* filminin yapımını belgeler.

Sinemacılar Konuşuyor

Yönetmenlerle röportajların koleksiyonları son on yıllarda yaygınlaşmıştır. Biz tasarımcılarla, görüntü yönetmenleriyle, kurgucularla, ses teknisyenleriyle ve film tekniği üzerine bölümlerde diğerleriyle yapılan röportajları anacağız. Ancak bütün süreci denetleyen yönetmendir, bu nedenle burada en iyi röportaj kitaplarını listeliyoruz: Peter Bogdanovich, *Who the Devil Made It* (New York: Knopf, 1997); Mike Goodrich, *Directing* (Crans-Prés-Céligny, 2002); Jeremy Kagan, *Directors Close Up* (Boston: Focal Press, 2000); Andrew Sarris (der.), *Interviews with Film Directors* (Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1967) ve Gerald Duchovnay, *Film Voices: Interview from Post Script* (Albany: SUNY Press, 2004). Paul Cronin *On Filmmaking*'de (Londra: Faber & Faber 2004) Alexander Mackendrick'in yazıları topladı. Mackendrick iyi bir yönetmen ve harika bir hocaydı ve bu kitap senaryo yazımından ("Karakterleri sorunlardan kurtaran değil, sorunlar yaşatan tesadüflerin kullanımı") kurguya ("Sahnenin coğrafyası izleyici için açık olmalıdır") kadar yapımın bütün aşamaları üzerine zekice tavsiyeler sunar. Ayrıca bkz. Laurent Tirard, *Moviemakers' Master Class: Private Lessons from the World's Foremost Directors* (New York: Faber & Faber, 2002). Önemli yönetmenler kendi meslekleri üzerine kitaplar yazmışlardır; bunlar arasında Edward Dmytryk, *On Screen Directing* (Boston: Focal Press, 1984); David Mamet, *On Directing Film* (New York: Penguin, 1992), Mike Figgis, *Digital Film Making* (New York: Faber & Faber, 2007) ve Sidney Lumet, *Making Movies* (New York, Knopf, 1995) sayılabilir.

Rick Lyman'ın bir yönetmene ya da bir oyuncuya bir filmi tercih etme ve onun nasıl gösterildiğiyle ilgili yorumu soran ilginç bir fikri vardı. Sonuçlar için bkz. *Watching Movies: The Biggest Names in Cinema Talk About the Films That Matter Most* (New York: Henry Holt, 2003). Ayrıca bkz. Mark Cousins, *Scene by Scene: Film Actors and Directors Discuss Their Work* (Londra: Laurence King, 2002).

Senaryo Yazımı ve Kurallar

Kitlesel üretilen film yapımında senaryo yazarından geleneksel öykü anlatma modeline uyması beklenir. Birkaç on yıldır Hollywood senaryolardan iyi tanımlanmış hedeflere ulaşma mücadelesini veren güçlü baş karakterler istemiştir. Çoğu uzmana göre bir senaryo üç bölümlü bir yapıya sahip olmalı, ilk bölümün zirvesi filmin yaklaşık üçte birinde gelmeli, ikinci bölümün zirvesi yaklaşık filmin üçte ikisinde olmalı ve son bölümün zirvesinde kahramanın sorunu çözülmelidir. Yazarlardan ayrıca aksiyonu yeni yönlere yöneltecek değişimler olan *aksiyon noktalarını* dâhil etmeleri beklenecektir.

Bu formüllerin tartışmaları için bkz. Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (New York: Delta, 1979); Linda Seger, *Making a Good Script Great* (New York: Dodd, Mead, 1987) ve Michael Hauge, *Writing Screenplays That Sell* (New York: HarperCollins, 1988). Kristin Thompson kahramanın önemli hedefleri tanımlamasına ve değiştirmesine bağlı olarak bitmiş filmlerin üç değil, dört bölüme sahip olması gerektiğini öne sürer. Bkz. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Tecnique* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999). Ayrıca bkz. David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley: University of California Press, 2006). Senaryo yazımı üzerine eski, ama hâlâ yararlı kitaplar için bkz. Eugene Vale, *The Technique of Screenplay Writing* (New York: Grosset & Dunlap, 1972) ve Lewis Herman, *A Practical Manual of Screen Playwriting for Theater and Television Films* (New York: New American Library, 1974).

Yönetmen J. J. Murphy bağımsız senaryo yazımının ayırt edici uylaşımlarını *Me and You and Memento and Fargo: How Independent Screenplays Work* (New York: Continuum, 2007) içinde tanımlar ve inceler.

Roger Ebert *Ebert's Little Movie Glossary*'de (Kansas City: Andrews & Mc Meel, 1994) çok çalışılmış öykü anlatma geleneklerinin ilginç bir koleksiyonunu sağlar."

Küçük Ölçekli Yapım

Yetenekli ve kolektif film yapımı üzerine birkaç çalışma vardır, ancak burada bazı bilgilendirici çalışmaları veriyoruz. Jean Rouch üzerine bkz. Mick Eaton (der.) *Anthropology – Reality – Cinema: The Films of Jean Rouch* (Londra: British Film Institute, 1979). *Harlan Country, U.S.A.*'yı yapanlar ve diğer bağımsız sinemacıların kendi yapım yöntemlerini tartışmaları için bkz. Alan Rosenthal, *The Documentary Conscience: A Casebook in Film Making* (Berkeley: University of California Press, 1980). Maya Deren'in filminin analizi için bkz. P. Adams Sitney, *Visionary Films: The American Avant-Garde 1943-2000*, 3. Baskı (New York. Oxford University Press, 2002). Stan Brakhage *Brakhage Scrapbook: Collected Writings*'de (New Paltz, NY: Documentext, 1982) film yapımına yaklaşım meselesini derinlemesine düşünür. Diğer deneysel sinemacılar üzerine enformasyon için bkz. Scott MacDonald, *A Critical Cinema: Interviews with Independent Filmmakers* (Berkeley: University of California Press, 1988) ve David E. James, *Allegories of Cinema: American Film in the Sixties* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1989).

Kolektif film yapımı için bkz. Bill Nichols, *Newsreel: Documentary Filmmaking on the American Left* (New York: Arno, 1980) ve Michael Renov, "Newsreel: Old and New – Towards an Historical Profile," *Film Quarterly* 41, 1 (Sonbahar 1987): 20-33, Sinemada ve diğer iletişim araçlarındaki kolektif yapım için bkz. John Downing, *Radical Media: The Political Experience of Alternative Communication* (Boston: South End Press, 1984).

KY hareketi büyük ölçüde internetten beslenmiştir. KY Film Festivali'nin internetteki sayfası için bkz. www.diyconvention.com 48 Saatlik Film Projesi için bkz. www.48hourfilm.com. Pek çok filme bu sayfalardan erişebileceğiniz gibi YouTube'da "DIY film" ya da "48 Hour Film Project" kelimeleriyle tarama yaparsanız binlerce filme daha ulaşabilirsiniz. Belli bölgelerde yapılmış 48 Saatlik Film Projesi örneklerinin hangi şehirlerde gösterildiğini öğrenmek için bkz. en.wikipedia.org/wiki/48_Hour_Film_Project. Yeni Zelanda, 48Saat adını verdiği kendi özel versiyonunu geliştirmiştir, bkz. www.48hourfilm.com . Bu festivalde gösterilen filmlere YouTube'da "48 Hour New Zeland" aramasıyla ulaşabilirsiniz.

Set Fotoğraflarına Karşı Büyütülmüş Çerçeve

Bir film, filmi deneyimlememiz kadar fotoğraflar aracılığıyla da belleğimizde yaşayabilir. Fotoğraf bir filmden alınan bir karenin bir kopyası olabilir; bunlara genellikle *büyütülmüş çerçeve* denir. Ancak kitaplarda ve dergilerde gördüğümüz film fotoğraflarının çoğu setteki bir set fotoğrafçısının çektiği *set fotoğraflarıdır.*

Set fotoğrafları genellikle fotoğrafik olarak büyütülmüş çerçevelerden daha nettirler ve setin ya da kostümün ayrıntılarını incelemede yararlı olabilirler. Ancak bunlar film kuşağı üzerindeki görüntüden farklıdırlar. Genellikle set fotoğrafçısı oyuncuları yeniden düzenler ve yeniden aydınlatır ve çekimi bitmiş filmde görülene benzemeyen bir açıdan ve mesafeden çeker. Bu nedenle büyütülmüş çerçeveler bitmiş filmin çok daha sadık bir kaydını sunarlar.

Örneğin hem **1.57** hem de **1.58** Jean Renoir'ın *Rules of the Game* filminin tartışmasını aydınlatmak için kullanılmıştır. Bir set fotoğrafı olan 1.58'de oyuncular çok dengeli bir düzenleme için poz vermişlerdir ve üç karakterin en net görünümüdür. Filmden gerçek çekim 1.59'da görünüyor. Büyütülmüş çerçeve bu düzenlemenin set fotoğrafındakine göre daha gevşek olduğunu gösteriyor. Büyütülmüş çerçeve aynı zamanda Renoir'ın aksiyonun derinlik içinde geçtiğini akla getirmesi için ana kapıyı kullandığını ortaya koyuyor. Çoğu kez olduğu gibi burada da bir set fotoğrafı yönetmenin görsel stilinin önemli özelliklerini yakalamaz.

Bu kitaptaki fotoğrafların tümü gerçekten büyütülmüş çerçevelerdir.



1.57 Renoir'ın *The Rules of the Game* filminden bir set fotoğrafı.



1.58 *The Rules of the Game*'den bir çerçeve.

Web Siteleri

Genel Referans

www.imdb.com/ Dünya çapında filmler, insanlar ve şirketler için genel bir referans. Power Search özellikle yararlıdır. Hatasız değildir, bu nedenle diğer siteler de kontrol edilmelidir.

www.afi.chadwyck.com/ ABD filmlerine dair American Film Institute'un kataloğu. Ayrıntılı olay örgüsü sinopsisleri de dahil olmak üzere filmlerin ayrıntılarını sunuyor.

www.fii.chadwyck.com/ Filmler ve insanlar hakkında biyografik enformasyonu içeren bir Film Index sitesi. Kütüphanelerden erişilebilir.

Film yapımı ve sinema endüstrisi üzerine iki yararlı internet yayını için bkz."Movies on the radio," at www.davidbordwell.net/blog/?p=902.

Sinema Endüstrisi Üzerine

www.cjr.org/tools/owners/ Holdinglerin güncellenmiş listesiyle birlikte medya devleri üzerine *Columbia Journalism Review* sitesi.

www.boxofficemojo.com/ Önceki on yıllarda gösterilmiş filmlerin kayıtlar kadar mevcut filmlerin de (ABD ve uluslararası) brüt gelirlerini listeliyor.

www.indiewire.com/ ABD bağımsız sineması üzerine yeni bilgiler sağlıyor

www.wis-kino.com/kino.htm/ Dünyadaki kino hareketine bağlantılar sunuyor.

www.aintitcoolnews.com/ Harry Knowles'ın ev sahipliği yaptığı bir popüler film fan sitesi.

www.mpaa.org/ Büyük dağıtım şirketlerinin korsanlık karşıtı etkinliklere yoğun bir vurgunun olduğu resmi sitesi.

www.natoonline.org/ National Association of Theatre Owners'ın bazı istatistiklerin olduğu resmi sitesi.

Film yapımı ve sinema endüstrisi üzerine iki yararlı internet yayını için bkz. "Movies on the radio," at www .davidbordwell.net/blog/?p=902.

Tavsiye Edilen DVD'ler

Sunday Morning Shootout: Best of Season 1. Variety'nin editörü Peter Bart ve Mandalay Pictures'dan Peter Guber şimdiki endüstri eğilimlerini tartışıyorlar. Stacy Sher'den sayfa kenarına aldığımız alıntı bu setteki üçüncü diskten alınmıştır.

Tavsiye Edilen DVD Ekleri

Lazer disk ve DVD'lerden önce, yapılış belgeselleri (kamera arkası görüntüleri) yaygın değildi, ancak eski filmler üzerine belgeseller modern oyuncularla ve ekiple röportajlar, bitmiş film, set fotoğrafları ve diğer malzeme kullanılarak birleştirilmiştir. Bu mükemmel örnekler arasında "The Making of *American Graffiti*," " The Making of *Jaws*," "The Making of *Amadeus*", "Guns for Hire: The Making of *Magnificent Seven*" ve "Destination Hitchcock: The Making of *North by Northwest*" vardır. *Alien*'ın ekleri "yapım öncesi," "yapım," ve "yapım sonrası" bölümleri olarak gruplanmış ve özellikle iyi bir deneme filmi örneği (Sigourney Weaver) dâhil edilmiştir. "The Making of *20.000 Leagues Under the Sea*" bu film için DVD'deki birkaç ekten biridir ve eski bir filmin (1954) alışılmamış bir şekilde eksiksiz tretmanını oluşturur.

Lazer disk ve özellikle de DVD çağı başladığında, ekler sette çekilen filmler ve önceden planlanmış röportajlarla birlikte film yapımı sürecinin bir parçası haline geldi. Güzel bir örnek ekleriyle birlikte "The Making of *Jurassic Park*"tır. DVD eklerin popülerliği artıkça, daha uzun ve sistematik ekler hazırlandı. Önemli bir örnek *Master and Commander* için "The Hundred Days" belgeselidir. *The Lord of the Rings* için süresi uzatılmış DVD'ler üçlemedeki her film için iki ek diskle birlikte kapsamın derinleştirilmesinde çıtayı yükseltti.

Ekler genellikle resimli senaryo taslağı görüntülerini içerirler. Yönetmen Ridley Scott resim ve desen eğitimi aldı ve onun *Alien* için yarattığı etkileyici resimli senaryo taslağı görüntülerinin bazıları filmin eklerinde yer almaktadır. *Toy Story*'nin belgesellerinin "öykü" bölümü bir resimli senaryo taslağı sanatçısının aksiyonu yönetmen ve diğerlerine açıklama sahneleri gösterir ve onun sunumuyla yan yana eskizler gösterilir. Daha sonra bunlar filmdeki görüntülerle karşılaştırılır.

Birçok belgesel, film yapımının en önemli parçalarıyla ilgilidir: tasarım, müzikal düzenleme, oyuncular. Ancak ara sıra bu sürecin alışılmamış yönleri kapsama dâhil edilir. Hayvan kullanımını düşünün. Atlar açıkça konudur ve *The Lord of the Rings: The Return of the King*'in "Home of the Horse Lords" kuşağı onlarla ilgilidir. *The Silence of the Lambs*'ın belgeseli "Inside the Labyrinth" güve kullanımını içerir. Bu tip bölümlerin en eğlendirici olanlarının biri *Charlie and the Chocolate Factory* DVD'sindeki "Attack of the Squirrels" olmalıdır.

Bazı alışılmamış ekler bağımsız film *Mongolia*'nın gelenekçel olmayan güncesini ve *Terminator 2: Judgement Day*'in çekimlerinden 8 dakikalık derleme film "T2: On the Set"i içerir. "The Making of *My Own Private Idaho*" küçük bütçeli bir bağımsız filmde maliyetlerin nasıl kısılabileceği çok iyi gösterilir.

Önceden görselleştirme (previsualization) yaygın-laştıkça, DVD ekleri şu bölümleri içermeye başladı: *War of the World* (canlandırma görüntülerin bölünmüş ekranda bitmiş filmin yanında gösterildiği) diskindeki "Previsualization," *The Lord of the Rings*'in her bölümü için canlandırmalar ve *King Kong: Peter Jackson's Production Diaries*'deki "Day 27: Previsualization," bunun yanı sıra önceden görselleştirme üzerine bir kısa film, (1.27'deki sahnenin de dâhil olduğu) "The Making of a Shot: T-Rex Fight."

Bir filmin pazarlaması fragmanların ve afişlerin çoğu kez diskle birlikte gelmesinden ayrı olarak nadiren DVD üzerinde tanımlanır. Set fotoğrafçısının sette tanıtım fotoğraflarını çekmesinin kapsama alındığı nadir örnekler vardır: "Taking Testimony Pictures" (*A Hard Day's Night*) ve

"Day 127: Unit Photography" (*King Kong: Peter Jackson's Production Diaries*). Aynı iki DVD "Dealing with 'The Men from the Press"i, Beatles'ın halkla ilişkiler uzmanıyla röportajı ve *King Kong*'un halkla ilişkiler biriminin seti ziyaret eden bir grup muhabire eşlik ettiği "Day 113: International Press Junket"i içerir.

Genelde *King Kong: Peter Jackson's Production Diaries* film yapımının ve dağıtımın bu bölümde bahsettiğimiz özel yanıyla ilgilidir: "Day 25: Clapperboards," (sette çalışan kamera operatörlerinin nasıl çalıştıklarını göstermek için cihazlarını açtıkları) "Day 62: Cameras," "Day 113: Second Unit" ve bir dağıtımcılar grubunun ziyareti üzerine "Day 110: Global Partner Summit."

Agnès Varda *Vagabond*'un belgeselinin Fransız DVD'sine orijinal adı *Sans toit ni loi* olan mükemmel bir film-deneme dâhil eder (hem filmin hem de ekin İngilizce alt yazıları vardır). Varda'nın büyüleyici belgeseli yapımı, dağıtımı ve *Vagabond*'un uluslararası festivallerde gösterilmesini içerir. Varda, kocası Jacques Demy'nin 1967 yılı yapımı *Young Girls of Rochefort* filminin kamera arkasını da hazırlamıştır (British Film Institute'un DVD sürümünde bulunmaktadır).

Hellboy II: The Golden Army filminin uzun bir kamera arkası mevcuttur ve "*Hellboy*: In Service to the Demon" içinde prodüksiyonun pek çok aşaması ele alınır. *Pirates of the Caribbean:Dead Man's Chest* filminin iki ayrıntılı ama şaşırtıcı şekilde gizlenmiş DVD-eki mevcuttur: "Charting the Return," ön yapım aşamasını, "According to Plan" ise temel görüntü yönetimini ele alır. *The Golden Compass* isimlerinden çok daha ilginç bir seri kısa belgesele sahiptir. "Finding Lyra Belaqua" oyuncu seçme aşamasını ele alırken sadece deneme çekimlerini göstermekle kalmaz; "The Launch" basın toplantılarını ele alırken, basın toplantısı yöneticisi ile bir röportajı da içerir. Diğer faydalı kamera arkası belgeselleri için bkz. "Deciphering Zodiac" *(Zodiac)* ve "I Am Iron Man" *(Iran Man)*.

Film Sanatı içinde önerdiğimiz DVD ekleriyle ilgili daha fazla bilgi için bkz. "Beyond praise: DVD supplements that really tell you something,"(www.davidbordwell.net/blog/?p=1339 ve "Beyond praise 2: More DVD supplements that really tell you something" (www.davidbordwell.net/blog/?p=4004). Bu başlıkta ele alınan *The Da Vinci Code* DVD'si için bkz. "Another little *Da Vinci Code* mystery,' (www.davidbordwelL.netlblog/?p=224). Daha fazla yazı sık sık bu bölüme eklenecektir.

KISIM 2

Film Biçimi

Bölüm 1 teknolojiyle çalışan insanların filmleri yapma yollarının bazılarının taslağını çıkardı. Artık biraz daha soyuta yönelip, diğer soruları sorabiliriz. Bir filmi bir araya getiren ilkeler nelerdir? Bir bütünü yaratmak için farklı parçalar birbiriyle nasıl ilişki kurarlar? Bu sorulara yanıt vermek tek tek filmlere nasıl tepki verdiğimizi ve sinemanın sanatsal bir araç olarak nasıl işlediğini anlamamıza yardım edecektir.

Bundan sonraki iki bölümde bu tip soruları yanıtlamaya başlayacağız. Filmin rastgele öğelerin toplamı olmadığını varsayıyoruz. Öyle olsaydı, izleyiciler filmlerin başlarını ya da sonlarını kaçırıp kaçırmadıklarına ya da filmlerin ardışık olarak yansıtılıp yansıtılmadığına dikkat etmezdi. Ancak izleyiciler buna dikkat eder. Eğer bir kitabı "yazması zor" ya da bir müzik parçasını "zorlayıcı" olarak tanımlarsanız, orada bir modelin olduğunu, bir mantığın parçalar arasındaki ilişkilere hükmettiğini ve ilginizi çektiğini ima edersiniz. Parçalar arasındaki bu ilişkiler sistemine biçim diyoruz. Bölüm 2 bu kavramı sinemayı bir sanat olarak anlamamız için çok önemli hale neyin getirdiğini görmek için filmdeki biçimi inceliyor.

Her ne kadar filmleri birleşmiş biçimsel bütünler içinde organize etmenin birkaç yolu varsa da, filmlerde en yaygın olarak karşılaştığımız bir yol öykü anlatımını içerir. Bölüm 3 anlatı biçiminin nasıl ilgimizi çektiğini ve bizi başından sonuna bir dizi olayı takip etmeye nasıl ikna ettiğini inceliyor. Anlatı biçimi bu olayların dramatik değişimlere ve tatmin edici bir sonuca yöneleceği beklentisini vaat eder.

2
BÖLÜM



Film Biçiminin Anlamı

Sanatın bize sunduğu deneyim yoğun bir şekilde içine alıcı olabilir. Filmlerin *bizi çektiğini* ya da *filmin içine daldığımızı* söyleriz. Bir kitaba dalarız ya da bir şarkının içinde kayboluruz. Bir romanı bitiremediğimizde, "içine giremedim" deriz ve sanki mıymıntı bir konuşma partneriymiş gibi hoşlanmadığımız müzik için "bana hitap etmiyor" deriz.

Bütün bu hitap tarzları, sanat yapıtlarının duyularımızı, hislerimizi ve aklımızı bir sürecin içine sokarak bizi içine aldığını akla getirir. Bu süreç ilgimizi artırır, bağlanımımızı sıkılaştırır, bizi teşvik eder. Bu nasıl olur? Sanatçı bir model yarattığı için. Sanat yapıtları biçime yönelik insani arzumuzu harekete geçirir ve tatmin eder. Sanatçılar yapılandırılmış bir deneyime sahip olabilelim diye yapıtlarını tasarlarlar – onlara biçim verirler.

Bu nedenle biçim, hangi sanat dalı olursa olsun, sanat yapıtlarında merkezi önemdedir. Sanatsal biçim düşüncesi yüzyıllardır filozofların, sanatçıların ve eleştirmenlerin düşüncesini işgal etmiştir. Bunu burada haklılaştıramayız, ancak biçimle ilgili iyi bilinen düşünceler filmleri anlamamız için çok yardımcıdır. Bu bölüm bunlardan bazılarını gözden geçiriyor

Filmde Biçim Anlayışı

Sistem Olarak Biçim

Sanatsal biçim en iyi, oyun izleyen, roman okuyan, müzik dinleyen ya da film seyreden insanla ilişkili olarak düşünülür. Yaşamın bütün evrelerinde algılama bir *etkinlik*tir. Caddede yürürken, göze çarpan görünümler nedeniyle etrafınızı tararsınız – bir arkadaşın yüzü, tanıdık bir marka, bir yağmur işareti. Akıl asla hareketsiz değildir. Sürekli olarak düzeni ve anlamı arar, alışılmış modeldeki değişiklikler nedeniyle dünyayı kontrol eder.

Sanat yapıtları insan aklının bu dinamik, birleştirici niteliğine dayanır. Onlar dikkat etme, gelecek olayları tahmin etme, parçalardan bir bütün oluşturma ve o bütüne duygusal tepkiyi hissette yeteneğimizi geliştirdiğimiz ve uyguladığımız düzenlenmiş oluşumlardır. Her roman imgeleme bir şeyler bırakır; her şarkı bizden melodideki belirli gelişmeleri beklememizi ister; her film bizi sekansları daha büyük bir bütün içinde bağlantılandırmaya ikna eder. Bu süreç nasıl işler. Cansız bir nesne, bir kâğıt parçası üzerindeki şiir, parktaki heykel bizi nasıl bu etkinliklerin içine çeker?

Bu soruya bazı yanıtlar açıkça yetersizdir. Etkinliğimiz sanat yapıtının kendisinin içinde olamaz. Bir şiir yalnızca kağıt üzerindeki sözcüklerdir; bir şarkı yalnızca akustik titreşimlerdir; bir film yalnızca beyaz perdedeki ışık ve karanlık

modelleridir. Nesneler hiçbir şey yapmaz. O halde açık bir biçimde sanat yapıtı ile onu deneyimleyen kişi birbirlerine bağlıdır.

Sorumuza en iyi yanıt, sanat yapıtı bize etkinlikte bulunmamız için ipuçları verir gibi görünüyor. Sanat yapıtının teşviki olmadan, bu süreci başlatamaz ya da sürdüremezdik. Bu ipuçlarını vermeden ve onlara uygun davranmadan, sanat yapıtı sadece yapay bir ürün olarak kalırdı. Bir resim bizi resmedilen alanı tahayyül etmeye, renk ile dokuyu karşılaştırmaya, gözümüzü kompozisyona belirli bir yönden baktırmaya davet etmek için renkler, hatlar ve diğer teknikler kullanılır.Bir şairin sözcükleri bir sahneyi hayal etmeye, ritimdeki kırılmaya dikkat etmeye ya da kafiyeyi beklemeye yönlendirebilir.

"Senaryo bir yapıdır."

— **William Goldman**, *Butch Cassidy and the Sundance Kid 'in senaryo yazarı*

Tıpkı bir resim ya da tablo gibi bir film de bizi yönlendiren bazı ipuçları taşır. *Collateral* filminin girişinde taksi şoförü Max'ı, çıkacağı gece vardiyası öncesinde, arabasını detaylı şekilde temizlerken görürüz. Ardından arabasının güneşliğine bir kartpostal yerleştirir. Kısa bir an için tropik bir adanın resmi olan bu kartpostala bakar. Bu davranış şekilleri bize Max karakterinin düzenli ve tertipli olduğunu anlatır. Aynı zamanda şehrin hengamesi içinde kendisine sakin bir ruhsal alan yarattığını gösterir. Bir sonraki sahnede Max hakkındaki bu düşüncelerimiz güçlendirilir. Taksinin arka koltuğunda bir çift kavga ederken, Max güneşliği indirir ve sanki arkasında gerçekleşen tatsızlıktan kaçıp uzaklaşmak istercesine tropik adanın resmine bakar.

Bir sanat yapıtının bize etkinlikte bulunmamız için nasıl ipucu verdiğini tanımlamaya devam edebiliriz. Bu ipuçları basitçe rasgele değildir; onlar *sistemler* içinde düzenlenirler. Tüm sistemlerde bir grup öğe diğerlerini etkiler. Örneğin insan vücudu bu tip bir sistemdir. Birbirlerine bağlı ve birbirlerini etkileyen herhangi bir öğeler dizisini sistem olarak düşünelim. İnsan bedeni böylesi bir sistemdir: eğer bir organ, örneğin kalp, işlev görmezse, diğer bütün parçalar tehlike içinde olacaktır. Bedenin içinde sinir sistemi ya da optik sistem gibi daha küçük sistemler vardır. Bir arabanın çalışmasındaki tek bir küçük arıza bütün sistemin durmasına neden olabilir; diğer parçaların tamir edilmesi gerekmez, ancak bütün sistem her parçanın işleyişine bağlıdır. Daha soyut ilişkiler dizisi de bir ülkeyi yöneten yasalar ya da bir göldeki vahşi yaşamın ekolojik dengesi gibi sistemleri oluştururlar.

Bu sistemlerin her biri gibi, bir film de rasgele bir öğeler topluluğu değildir. Bütün sanat yapıtları gibi bir filmin de **biçimi** vardır. Film biçimi derken, en geniş anlamda bütün filmde öğeler arasında algıladığımız bütün bir ilişkiler sistemini kastediyoruz. Kitabın bu bölümünde ve Bölüm 3'te (film stili) birbirlerini etkileyen öğeleri inceleyeceğiz. İzleyici bu öğeleri tanıyarak filmden anlam çıkardığı ve bunlara farklı şekillerde tepki verdiği için, biçim ve stilin izleyicinin deneyimine nasıl katıldığını da düşüneceğiz.

Biçimin bu tanımlaması hâlâ çok soyuttur, bu nedenle çoğu insanın izlemiş olduğu bir filmden bazı örnekler verelim. *The Wizard of Oz*'da izleyici birçok özel öğeye dikkat eder. Çok açık bir şekilde bir dizi *anlatı* öğesi vardır: bunlar filmin öyküsünü oluştururlar. Dorothy düşünde bir kasırganın kendisini Oz'a sürüklediğini görür. Dorothy düşünden kendisini Kansas'taki evde bulmuş olarak uyanır. Ayrıca bir dizi stilistik öğeyi da ayırt edebiliriz: kameranın hareket tarzı, çerçevedeki renk modelleri, müziğin kullanımı ve diğer aygıtlar. Stilistik öğeler daha sonraki bölümlerde inceleyeceğimiz çeşitli film tekniklerine bağlıdır.

"Karakterim nedeniyle her zaman yönetim mühendisliğine ilgi duydum. Yönetmen Mark Sandrich'in Fred Astaire'in müzikallerinde dans numaralarını yapacağı yeri hesaplamak için çizimleri nasıl yaptığıyla ilgili duyduklarımı seviyorum. İzleyiciden neyi anlamasını istiyorsunuz? Şeyleri nasıl netleştirirsiniz? Bir filmde sekansları nasıl oluşturursunuz? Sonra, bundan nasıl kurtulursunuz?"

— **Stephen Frears**, *The Grifters 'ın yönetmeni*

The Wizard of Oz bir sistem olduğu ve sadece karmakarışık bir şey olmadığı için, aktif olarak her dizi içindeki öğeleri birbiriyle ilişkilendireceğiz. Biz kasırgayı Dorothy'nin Oz'a yolculuğunun nedeni olarak görüyoruz; Oz'daki karakterleri Dorothy'nin Kansas'daki yaşamındaki karakterlere benzer olduklarını düşünüyoruz. Farklı stilistik öğeler de ilişkilendirilebilir. Örneğin Dorothy ne zaman bir arkadaş edinse, "Wizard'ı Görmek İçin Kapalıyız" melodisinin farkına varıyoruz. Filmin bütünlüğünü tüm filmin daha büyük sistemi içindeki -biri anlatısal, diğeri stilistik- iki düzenleyici ilkeye bağlıyoruz.

Dahası, akıllarımız bu sistemleri birbirine bağlamaya çalışır. *The Wizard of Oz*'da anlatı gelişimi stilistik modelle ilişkilendirilebilir. Renkler önemli manzaraları tanımlar, örneğin Kansas (siyah-beyaz) ve Yellow Brick Road (Sarı Tuğlalı Yol) gibi. Kamera hareketleri dikkatimizi öykünün aksiyonuna çeker. Müzik de belirli karakterleri ve durum-

ları tanımlamaya hizmet eder. Bu, *The Wizard of Oz*'un biçimini oluşturan çeşitli öğeler arasındaki ilişkiler modelidir.

"İçeriğe" Karşı "Biçim"

Çoğunlukla insanlar "biçim"i "içerik" denen şeye karşı olarak düşünürler. Dışsal bir biçim olan sürahi kolayca bir fincanda ya da şişede tutulabilecek bir şeyleri içerir. Bu varsayıma göre biçim, içerdiği sanılana göre daha az önemli hale gelir.

Bu varsayımı kabul etmiyoruz. Eğer biçim izleyicinin filme atfettiği bütün bir sistemse, o zaman içeri ya da dışarı yoktur. Her bileşen izleyicinin ilgisini çeken *bütün modelin parçası olarak işlev görür*. Bu nedenle bazı insanların içerik olarak gördüğü birçok şeyi biçim olarak ele alacağız. Bizim bakış açımızdan konu ve soyut düşüncelerin hepsi sanat yapıtının bütün sisteminin içine girer. Bunlar bize belirli beklentileri oluşturmak ve çıkarımlarda bulunmak için ipuçları verebilir. İzleyiciler bu öğeleri birbiriyle dinamik bir şekilde ilişkilendirir. Sonuç olarak konu ve düşünceler yapıtın dışında olabileceğinden biraz farklı hale gelir.

Amerikan İç Savaşı gibi bir tarihsel konuyu düşünün. Gerçek İç Savaş incelenebilir, nedenleri ve sonuçları tartışılabilir. Ancak David W. Griffith'in *The Birth of a Nation*'ı gibi bir filmde, İç Savaş tarafsız bir konu değildir. Bu İç Savaş diğer öğelerle ilişkilere girer: iki aile, Yeniden İnşa hakkındaki politik düşünceler ve savaş sahnelerinin epik film stiliyle ilgili bir öyküdür. Griffith'in filmi İç Savaş'ı filmdeki diğer öğelerle koordineli bir şekilde tanımlar. Başka bir yönetmenin farklı bir filmi aynı konu olan İç Savaş'ı kullanabilir, ancak o filmde konu farklı bir biçimsel sistem içinde değişik bir rol oynardı. *Gone With the Wind*'de İç Savaş kadın kahramanın aşkı için bir arka plan işlevi görür, oysa *The Good, the Bad and the Ugly*'de bu savaş üç iyiliğe inanmayan erkeğin altın arayışlarına yardım eder. Bu nedenle konu filmin biçimsel bağlamıyla ve onu algılayışımızla şekillenir.

Biçimsel Beklentiler

Artık izleyicilerin etkinliklerine rehberlik etmede daha iyi bir konumdayız. Neden kesilen bir şarkı ya da tamamlanmamış bir öykü bizi hayal kırıklığına uğratır? Biçime yönelik güçlü arzumuz nedeniyle. Yapıt içindeki ilişkiler sisteminin tamamlanmamış olduğunu anlarız. Biçimin bütün ve tatmin edici olması için daha fazlasına gerek vardır. Öğeler arasındaki karşılıklı ilişkilere dalarız ve modelleri geliştirmeyi ve tamamlamayı isteriz.

O halde biçimin deneyimimizi etkilemesinin bir yolu "her şeyin orada olduğu" duygusunu yaratmaktır. Filmin başında bir an görünen bir karakterin bir saat sonra yeniden ortaya çıkması ya da çerçevedeki bir şeklin başka bir şekil tarafından dengelenmesi neden tatmin edicidir. Çünkü parçalar arasındaki bu tip ilişkiler filmin kendi organize edici yasaları ya da kuralları -kendi sistemi- olduğunu akla getirir.

Dahası bir sanat yapıtının biçimi izleyicide özel türden bir bağlanım yaratır. Gündelik yaşamda çevremizdeki şeyleri pratik bir şekilde algılarız. Ancak bir filmde ekranda olup biten şeyler bizim için öyle pratik amaçlara hizmet etmez. Onları farklı bir şekilde görürüz. Yaşamda eğer sokakta birisi düşerse, muhtemelen aceleyle o kişiye ayağa kalkması için yardım ederiz. Ancak bir filmde Buster Keaton ya da Charlie Chaplin düştüğünde güleriz. Bölüm 5'te bir çekimin çerçevelenmesi gibi film yapımındaki temel bir işin bile özel bir görme biçimi yarattığını göreceğiz. Artık gündelik yaşamda "orada" olmayan bir modeli göreceğiz; o artık bağımsız bir bütün içindeki hesaplanmış bir parça haline gelmiştir. Hatta film biçimi şeyleri yeni bir biçimde görmemizi sağlayabilir, alışkın olduğumuz şeyleri sarsabilir ve duymanın, görmenin, hissetmenin ve düşünmenin yeni yollarını gösterebilir.

Saf biçimde biçimsel özellikleri izleyiciyi içine alma yollarına dair bir anlayışa sahip olmak için aşağıdaki denemeyi yapalım. "A"nın bir serinin ilk harfi olduğunu varsayalım. Ardından ne gelir?

"Eğer aksiyon filmleri çekiyorsanız belirli miktarda yineleme –ki bu kesinlikle deli gömleği gibi bir şeydir- kullanmak zorundasınızdır. Çatışmalarla ve kovalamacalarla uğraşırsınız... bu bir nevi oyun haline gelir. İzleyici sonucu bilir ve siz yine de onları eğlendirmek zorundasınızdır. İzleyicinin beklentisiyle oynarken uçurumun kenarında yürüyorsunuzdur..."

— **Walter Hill,** *The Driver* **and** *The Warriors* yönetmeni

AB

"A" bir başlama işaretiydi ve bu temelde muhtemelen harflerin alfabetik düzende geleceği hipotezini oluşturursunuz. Beklentiniz onaylandı. AB'yi ne izler? Çoğu insan "C" diyecektir. Ancak biçim her zaman başlangıçtaki beklentiye uymaz:

ABA

Burada biçim biraz sürpriz yapar. Eğer biçimsel bir gelişme nedeniyle kafamız karışırsa, beklentilerimizi yeniden düzenler ve tekrar deneriz. ABA'yı ne izler?

ABAC

Buradaki başlıca olasılıklar ya ABAB ya da ABAC idi. (Beklentilerinizin olasılıkları seçmek kadar onları *sınırladığına* dikkat edin.) Eğer ABAC'yi beklediyseniz, beklentiniz gerçekleşti ve güvenli bir şekilde bir sonraki harfi bekleyebilirsiniz. Eğer ABAB'yi beklediyseniz, hâlâ bir sonraki harfle ilgili güçlü bir hipotez oluşturmalısınız.

ABACA

Bu bize bu oyun kadar basit olarak, biçimin içine alıcı gücünü gösterir. İzleyici ya da dinleyici olarak siz basit bir şekilde parçaların önünüzden geçmesine izin vermezsiniz. Onlarla aktif bir ilişkiye girersiniz, model gelişirken beklentilerinizi yaratır ve yeniden düzenlersiniz.

Şimdi bir filmdeki bir öyküyü düşünelim. *The Wizard of Oz* Dorothy'nin köpeği Toto ile birlikte kaçışıyla başlar (**2.1**) Bunun hemen ardından, bizde beklentiler oluşur. Belki de Dorothy başka bir karakterle karşılaşacak ya da hedefine ulaşacaktır. Böylesine basit bir eylem bile izleyiciden daha sonra ne olacağını merak ederek süregiden sürece aktif bir katılımı ve beklentilerin uygun bir şekilde yeniden düzenlemeyi ister. Filmde çok sonra Dorothy'nin Kansas'a geri dönmeyi isteyeceği beklentisine sahip oluruz. Gerçekten de filmin ortamları (setting) *The Wizard of Oz*'a büyük ölçüde ABA biçimi kazandırır: Kansas-Oz-Kansas.

Beklenti sanat yapıtını deneyimlememize yayılır. Gizemli bir öyküyü okurken bir noktada, genellikle sonda bir çözümün sunulacağını bekleriz. Bir müzik parçasını dinlerken, bir melodinin ya da motifin yinelenmesini bekleriz. (Dizeleri değiştiren ve tekrarlayan şarkılar yukarıda bahsettiğimiz ABACA modeline uyar.) Bir resme bakarken, en önemli özellikler olduğunu beklediğimizi arar, daha sonra fazla önemli olmayan bölümleri tararız. Başından sonuna bir sanat yapıtıyla ilişkimiz büyük ölçüde beklentilerimize bağlıdır.

Bu, beklentinin hemen karşılandığı anlamına gelmez. Beklentilerimizin karşılanması ertelenebilir. Alfabe uygulamamızda, ABA'yı sunmak yerine, şunu sunabilirdik:

AB . . .

Üç nokta sonraki harfin gösterilmesini erteler ve siz onu bulmak için beklemek zorundasınız. Normal olarak *geciktirim* (suspense) dediğimiz şey, yerleşik bir beklentiyi karşılamada bir ertelemeyi içerir. Terimin ima ettiği gibi, geciktirme bir şeyleri muallâkta bırakır – yalnızca bir sonraki öğeyi değil, aynı zamanda bizim tamamlama arzumuzu da.

Beklentiler, ABC'yi beklediğimiz, ama karşımızda ABA'yı bulduğumuzda olduğu gibi aldatılabilir de. Genelde *sürpriz* bir beklentinin doğru olmadığının ortaya çıkmasının bir sonucudur. 1930'lar Chicago'sundaki bir gangsterin garajında bir uzay aracı bulmasını beklemeyiz; eğer bulursa, tepkimiz bu öyküde olabileceklerle ilgili varsayımlarımızı yeniden düzenlememizi gerektirir. (Bu örnek komedinin çok sık olarak beklentileri aldatmaya dayalı olduğunu akla getirir.)

Beklentilerimizin bir modelinin daha tanımlanması gerekiyor. Bazen bir sanat yapıtı, yapıttaki bu noktadan önce gelmiş olanı tahmin etmek için bize ipucu verecektir. *The Wizard of Oz*'un başında Dorothy yolda kaçarken, onun yalnızca nereye gidiyor olduğunu değil, aynı zamanda nerede olmuş olduğunu ve neden kaçtığını da merak ederiz. Benzer biçimde bir resim ya da fotoğraf izleyiciden biraz önceki olay

> *"Gerilim kavramı, kurmaca ile son derece yakından ilişkilidir. Şu şekilde olması gerekir: öykü anlatmak gerilim yaratmak demektir ve öykü anlatıcısının sanatı sıradan konuları ve sonu daha başından bilinen öyküleri ilginç hale getirebilme yeteneğinde yatar"*
>
> — ***Thomas Mann***



2.1 Dorothy *The Wizard of Oz*'un başında Toto ile birlikte kaçarken durur.

BAĞLAN

Bir filmi yeniden izlerken ve sonucunu bilirken bile neden hala gerilim hissederiz? "This is your brain on movies, maybe" başlıklı yazıda bu konuyu tartışıyoruz.

www.davidbordwell.net/blog/?p=300.

üzerine düşünmesini isteyen bir sahneyi tanımlayabilir. Buna *merak etme* diyelim. Bölüm 3'ün göstereceği gibi merak anlatı biçiminde bir faktördür.

Şimdiden sanat yapıtının aktif olarak ilgimizi çekebildiği birkaç yola sahibiz. Sanatsal biçim bize beklentiler oluşturmak ve daha sonra da ya hemen ya da sonunda bunları tatmin etmek için ipuçları sunabilir. Ya da biçim beklentilerimizi rahatsız etme yönünde işleyebilir. Çoğu zaman sanatı barış ve huzurla ilişkilendiririz, ancak birçok sanat yapıtı bize çatışma, gerilim ve şok sunar. Hatta bir sanat yapıtının biçimi bizi dengesizlikleri ve zıtlıkları nedeniyle bir nahoşluk olarak çarpabilir. Örneğin deneysel filmler bizi yatıştırmaktan çok sarsar. İzleyiciler *Eat*, *Scorpio Rising* ve diğer avangard çalışmalardan şaşkına dönüp, şok hissederler (ss. 366 – 368). Ve Eisenstein'ın *October* (Bölüm 6) ve Godard'ın *Breathless* (Bölüm 11) filmlerini incelerken benzer sorunlarla karşılaşacağız.

Ancak bizi rahatsız ederken bile bu tip filmler hâlâ biçimsel beklentiler ortaya çıkarır ve biçimlendirirler. Örneğin çoğu film öyküsünü deneyimlememizin temelinde, filmin ilk bölümünde ortaya çıkan başkarakterlerin ikinci yarısında olacağını bekleriz. Ancak Wong Kar-wai'nin *Chungking Express* (ss. 445 – 446) filminde bu olmaz. Beklentilerimize engel olunduğunda, kafa karışıklığı hissederiz, ancak daha sonra bunları film biçimiyle ilgilenmenin diğer, daha uygun yollarını bulmak için yeniden düzenleriz.

Eğer beklentilerimizi kafa karıştırıcı bir yapıta uygun hale getirebilirsek, yapıt bizi derinden içine alabilir. Huzursuzluğumuz yapıtın alışılmamış biçimsel sistemine alıştıkça azalır. Örneğin Hollis Frampton'un *Zorns Lemma* filmi izleyiciyi bir dizi görüntüyü alfabenin harfleriyle ilişkilendirme konusunda yavaşça eğitir. İzleyiciler çoğu zaman sinemasal bir görüntü bilmecesi olarak biçim alan serileri izlemenin tamamen içine çekilirler. *Chungking Express* ve *Zorns Lemma* filmlerinin de gösterdiği gibi, rahatsız edici bir yapıt biçimle ilgili beklentilerimizi açığa çıkarabilir. Bu tip filmler değerlidir, çünkü bizi bir filmin nasıl olması gerektiğiyle ilgili gerçek kabul edilen varsayımlar üzerinde düşünmeye zorlarlar.

Bir filmin düzenlenme yollarının sınırı yoktur. Bazı filmler beklentilerimizi sert yollarla yeniden düzenlerler. Yine de sinema keyfimiz eğer biçimsel olarak meydan okuyucu filmlerin sunduğu alışılmamış deneyimleri hoş karşılayabilirsek, artabilir.

Uylaşımlar ve Deneyim

ABAC örneğimiz başka bir noktayı daha aydınlatır. Önsezilerinizin bir rehberi *önceki deneyim*di. İngilizce alfabe bilginiz ABA sıralamasını yapmanızı olanaksızlaştırır. Bu olgu estetik biçimin diğer deneyimlerden kopuk saf bir etkinlik olmadığını akla getirir.

Kesinlikle sanat yapıtları insan yaratımları olduğu ve sanatçı tarihin ve toplumun içinde yaşadığı için, sanatçı yapıtını bir biçimde diğer yapıtlarla ve genelde dünyanın halleriyle ilişkilendirmekten kaçınamaz. Bir gelenek, baskın bir stil, popüler bir biçim – bu tip öğeler farklı sanat yapıtları için ortak olacaktır. Bu ortak özelliklere genellikle *uylaşımlar* denir. Örneğin bir filmin ilk birkaç sahnesi genellikle karakterler ve aksiyon hakkında gerekli bilgiyi bize açıklarken, bu tarz bir açıklama bir anlatı uylaşımıdır. 9. bölümde göreceğimiz üzere *Türler* yoğun biçimde uylaşımlara bağımlıdır. Şehirde geçen suç filmleri göz alıcı araba kazası sahneleri içerdiklerinden Michael Mann'da bu özelliği, türsel bir uylaşım olarak, *Collateral* filminde kullanmıştır. *The Wizard of Oz*'da olduğu gibi karakterlerin şarkı söylemeleri ve dans etmeleri müzikal filmin bir uylaşımıdır. Anlatı biçiminin bir uylaşımı finalde karakterlerin karşılaştığı sorunların çözülmesidir ve benzer biçimde *The Wizard of Oz* da Dorothy'nin Kansas'a dönüşünü sağlayarak bu uylaşımı kabul eder.

Eğer bir yönetmen sanat ile gerçek hayatı birbirine bağlamayı başaramazsa, izleyici de yapamaz. Filmlerdeki ipuçlarını yorumlarken günlük yaşamımız ve diğer sanat eserleri ile olan deneyimlerimizi kullanırız. Alfabeyi öğrenmiş olduğunuz için ABAC oyununu oynayabiliyorsunuz. Bunu gündelik yaşamda (bir sınıfta ya da ebeveynlerinizden) ya da bir sanat yapıtından öğrenmiş olabilirsiniz (bazı

BAĞLAN

Slumdog Millionaire filmi, "Slumdogged by the past" başlıklı yazıda gösterdiğimiz gibi pek çok yerleşik yöntemi sıra dışı biçimde kullanmıştır."

www.davidbordwell.net/blog/?p=3592

çocukların artık alfabeyi televizyondaki çizgi filmlerden öğrenmeleri gibi). Benzer biçimde *The Wizard of Oz*'daki yolculuk modelini de tanıyabiliyoruz. Yolculuklara çıktık ve bu model etrafında organize edilen (*Stagecoach* ya da *North by Northwest* gibi) başka filmler izledik ve bu model Homeros'un *Odyssey*'i ya da J. R. R. Tolkien'in *The Lord of the Rings*'i gibi diğer sanat yapıtlarında da bulunur

O halde film biçimini tanırken izleyicinin yaşam ve diğer sanat yapıtlarının bilgisi aracılığıyla biçimsel ipuçlarını anlamaya hazırlanması zorunludur. Ancak iki ilke çatışırsa ne olur? Normal hayatta insanlar *The Wizard of Oz*'da olduğu gibi durduk yerde şarkı söylemeye ve dans etmeye başlamazlar. Çoğu kez uylaşımlar sanat biçimini yaşamdan ayırır, ima yollu "Bu türden sanat yapıtlarında gündelik yaşamın kuralları işlemez. Bu oyunun kuralları gereği gerçek olmayan bir şeyler olabilir" der. Operadan, baleden ve pantomimden sopalama komedisine (slapstick) kadar bütün stilize sanatlar izleyicinin gündelik yaşamın kurallarını bir kenara bırakmaya istekli olmasına ve özel uylaşımları kabul etmesine bağlıdır. Bu basitçe bu tip uylaşımların gerçek olmadığında ısrar etmenin ya da Tristan'ın neden Isolde'ye şarkı söylediğini veya Buster Keaton'ın neden gülmediğini sormanın ötesindedir. Çoğu kez biçimin anlamaya yönelik en uygun önceki deneyim gündelik yaşam deneyimi değil, benzer uylaşımlara sahip yapıtlarda önceden karşılaşmadır.

Ayrıca sanat yapıtları yeni uylaşımlar yaratabilirler. Oldukça yenilikçi bir çalışma, beklediğimiz kurallara uymayı reddettiği için ilk bakışta tuhaf görünebilir. Kübist resim, 1950'lerdeki Fransız "Yeni Roman"ı ve çevresel müzik uylaşımlara bağlı olmadıkları için başlangıçta garip göründüler. Ancak daha yakından bir bakış tanımayı ve tepki vermeyi öğrenebileceğimizi gösterebilir. Sonuç olarak, bu tip alışılmamış çalışmaların sunduğu yeni sistemler uylaşımları yenileyebilirler ve böylece yeni beklentiler yaratabilirler.

"Bir öykü anlatıcısı için bir yolculuk mükemmel bir araçtır. Kafasındaki çok sayıda şeyi yeni, farklı, öngörülemez, ama tutarlı bir şekilde sıralayabildiği güçlü bir düşünüş silsilesi sağlar. Benim bu biçimi kullanmamın başlıca nedeni tekniktir."

— J.R.R. Tolkien

Biçim ve Duygu

Duygu biçime dair deneyimimizde kesinlikle büyük bir rol oynar. Bu rolü anlamak için sanat yapıtında *temsil edilen duygular* ile izleyici *tarafından hissedilen duygusal tepki* arasında ayrım yapalım. Eğer bir oyuncu acı içinde yüzünü buruşturursa, filmde acı duygusu sunulur. Ancak eğer acı dolu ifadeyi gören izleyici (komedi filminde olduğu gibi) gülerse, izleyici eğlenme duygusunu hisseder. Duygunun her iki tipinin de biçimsel içerimleri vardır.

Film içinde sunulan duygular filmin bütün sisteminin parçaları olarak birbirlerini etkilerler. Örneğin acıyla yüz buruşturma karakterin kötü haberlere tepkisine uygun olabilir. Bir karakterin şakacı ifadesi bizi daha sonra onun hain yanının ortaya çıkmasına hazırlayabilir. Ya da keyifli bir sahne kederli bir sahneye karşıtlık içinde kurulabilir. Trajik bir olay neşeli bir şarkıyla baltalanabilir. Bir filmde sunulan bütün duygular filmin biçimi aracılığıyla sistematik bir biçimde birbirleriyle ilişkili olarak görülebilir.

İzleyicinin filme duygusal tepkisi biçimle de ilişkilidir. Sanat yapıtındaki ipuçlarının önceki deneyimimizle, özellikle de sanatsal uylaşımlara dair deneyimlimizle nasıl etkileştiğini görmüştük. Çoğu kez sanat yapıtlarındaki biçim (örneğin cinselliği, ırkı ya da toplumsal sınıfı içeren) belirli imgelere hazır tepkilere başvurur. Ancak biçim eski olanlarda ısrar etmek yerine yeni tepkiler yaratabilir. Tıpkı biçimsel uylaşımların çoğu kez gerçek yaşam deneyimimize dair normal duygumuzu bir kenara bırakmamıza yol açması gibi, biçim gündelik yaşamdaki duygusal tepkilerimizi de bir kenara bırakmamızı sağlayabilir. Yaşamda önemsemediğimiz insanlar bir filmdeki karakterler olarak büyüleyici hale gelebilirler. Bir film normalde bizi sıkan bir konuyla bizi büyüleyebilir. Bu deneyimlerin bir nedeni bizim biçime dâhil olduğumuz sistematik tarzdadır. Örneğin *The Wizard of Oz*'da, Oz'un yaşadığı yeri Kansas'tan çok daha çekici bulabiliriz. Ancak bu filmin biçimi eve dönme arzusu nedeniyle Dorothy'ye sempati duymaya yöneltildiğimiz için, sonunda o Kansas'a geri döndüğünde büyük bir tatmin yaşarız.

"Eğer filmim bir insanı daha mutsuz hissettirirse, işimi iyi yapmış olduğumu düşünürüm.."

— **Woody Allen**, *Hannah and Her Sisters'ın yönetmeni*

En önemlisi, duygularımızı harekete geçiren biçimin dinamik yanıdır. Örneğin beklenti duyguyu kışkırtır. "Sonra ne olacak" ile ilgili beklentiye sahip olmak duruma bir duygu getirmektir. Bir beklentinin ertelenen tatmini -geciktirim- endişe ya da sempati yaratabilir. (Dedektif suçluyu bulacak mı? Oğlan kızı tavlayabilecek mi? Melodi tekrar çalacak mı?) Karşılanan beklentiler bir tatmin ya da rahatlama duygusu yaratabilir. (Dedektif gizemi çözer; oğlan kızı tavlar; melodi bir kez daha çalar.) Boşa çıkarılan beklentiler ve geçmiş malzemeyle ilgili merak şaşkınlık ya da daha yoğun bir ilgi uyandırabilir. (O dedektif miydi? Bu bir aşk hikâyesi miydi? İlk melodinin yerine geçecek ikinci bir melodi var mı?)

Bu olasılıkların hiçbirinin olmayabileceğini de belirtelim. Bir romanı ya da filmi "doğru" duygusal tepki üretmesi için düzenlemenin genel bir reçetesi yoktur. Bu tamamen bir bağlam, yani her yapıtın biçimi olan özel sistem meselesidir. Kesin olarak bütün söyleyebileceğimiz, izleyicinin yaşadığı duygunun yapıtta algıladığı biçimsel ilişkilerin toplamından çıkacak olmasıdır. Bir filmdeki biçimsel ilişkilere mümkün olduğunca çok dikkat etmemizin bir nedeni budur; algımız zenginleştikçe, tepkimiz de daha derin ve karmaşık hale gelir.

Bağlam içinde anlaşılan bir filmde sunulan duygular ile izleyici tarafından hissedilenler arasındaki ilişkiler tamamen karmaşık olabilir. Bir örneği düşünelim. Çoğu insan bir çocuğun ölümünden daha keder verici bir olayın olamayacağına inanır. Birçok filmde bu olay gerçek yaşamda hissettiğimiz kederi teşvik edecek şekilde temsil edilir. Ancak sanatsal biçimin gücü bu olayın bile duygusal anlamını değiştirebilir. Jean Renoir'ın *The Crime of M. Lange* filminde sinik yayımcı Batala genç çamaşırcı kadın Estelle'e tecavüz eder ve sonra da terk eder. Batala'nın ortadan kaybolmasından sonra Estelle çevresiyle kaynaşır ve eski nişanlısına geri döner. Ancak Estelle, Batala'dan hamiledir ve onun çocuğunu taşımaktadır.



2.2 *Crime of M. Lange* filminde komşular Batala ve Estele'in bebeğinden gelen haberle önce üzüntülerini gösterirler.

Estelle'in patronu Valentine'in çocuğun ölü doğduğunu duyurduğu sahne sinemadaki duygusal olarak en karmaşık sahnelerden biridir. Gösterilen ilk tepki ağırbaşlılık ve kederdir: karakterler büyük üzüntü yaşarlar (**2.2**). Birden Batala'nın kuzeni "Çok kötü. O bir akrabaydı" der. Filmin bağlamı içinde bu bir şaka olarak alınır (**2.3**). Filmde sunulan duygudaki bu değişim bizi hazırlıksız yakalar. Bu karakterler kalpsiz olmadıkları için ölüme ve onların verdiğe tepkiye tepkimizi yeniden ayarlamamız gerekir. Estelle'in yaşaması Batala'nın çocuğunun ölümünden çok daha önemlidir. Filmin biçimsel gelişimi gündelik yaşamda tersine dönebilen bir tepkiyi uygun bir şekilde ifade etmiştir. Bu cesur, aşırı bir örnektir, ancak dramatik olarak ekrandaki her iki duygunun ve tepkilerimizin de biçimin yarattığı bağlama nasıl bağlı olduğunu gösterir.



2.3 Ardından yine aynı karakterler Batala'nın kuzeninden gelen lafa karşılık gülümseyerek ve kahkaha atarak tepki verirler.

Biçim ve Anlam

Duygu gibi **anlam** da sanat yapıtlarını deneyimlememiz için önemlidir. Dikkatli bir algılayıcı olarak izleyici daha büyük bir anlam için, ne söylüyor ya da öne sürüyor diye yapıtı test eder. İzleyicinin bir filme atfettiği anlam türleri önemli ölçüde değişebilir. *The Wizard of Oz*'un anlamıyla ilgili söyleyebileceğimiz dört konuya bakalım.

1. ***Göndergesel anlam.*** *Büyük Bunalım döneminde bir kasırga genç bir kızı ailesinin Kansas'taki çiftliğinden alır, mitsel Oz bölgesine götürür. Bir dizi serüvenden sonra genç kız evine geri döner.*

Bu çok somuttur ve en temel olay örgüsü öğelerinin özetine yakındır. Burada anlam izleyicinin özel öğeleri teşhis edebilme yeteneğine bağlıdır: Amerika'nın 1930'lardaki Büyük Bunalımı, Kansas Eyaleti, Orta Batı ortamının özellikleri. Bu tip bilgilere sahip olmayan bir izleyici filmin ipuçlarını verdiği anlamın bir bölümünü kaçıracaktır. Böylesi kavranabilir anlama *göndergesel* diyebiliriz, çünkü film zaten anlamla kuşatılmış şeylere ya da yerlere gönderme yapar.

Bir filmin konusu -*The Wizard of Oz*'da 1930'larda Amerikan çiftlik yaşamı- genellikle göndergesel anlam aracılığıyla oluşturulur. Ve bekleyebileceğiniz gibi, göndergesel anlam bu filmin bütün biçimi içinde, İç Savaş konusunun *The Birth*

of a Nation'ın içinde işlev görüşünü öne süreceğimiz tarzda işlev görür. Yavan, kıt, kırsal Kansas'da yaşayan Dorothy yerine, filmde Beverly Hills'de yaşayan bir Dorothy'nin olduğunu düşünün. Dorothy Oz'a gittiğinde (muhtemelen aniden gelen bir selle aktarıldığında), Oz'un zenginliğiyle genç kızın yaşadığı bölgenin zenginliği arasında keskin bir karşıtlık olmayacaktı. Burada Kansas'ın göndergesel anlamı filmin biçiminin yarattığı ortamların karşıtlığında kesin bir rol oynar.

2. ***Açık anlam.*** *Genç bir kız sorunlarından kaçmak için evinden ayrılmayı hayal eder. Ancak ayrıldıktan sonra ailesini ve arkadaşlarını ne kadar çok sevdiğini anlar.*

Bu açıklama filme atfettiği anlam açısından oldukça somuttur. Eğer birisi size bu filmin *amacını* -açıklamaya çalışıyor göründüğü nedir- sorsaydı, muhtemelen şöyle yanıt verirdiniz. Dorothy'nin öğrendiklerinin bir sonucu olarak finaldeki diyalogu olan "Ev gibisi yok" derdiniz. Açıkça iddia edilen anlamın bu türüne *açık anlam* diyelim.

Göndergesel anlámlar gibi, açık anlamlar da filmin biçiminin bütünü içinde işlev görürler. Bunlar bağlam tarafından tanımlanırlar. Örneğin bütün filmin anlamının bir ifadesi olarak "Ev gibisi yok" cümlesini almayı isteyebilirdik. Ancak birincisi, *neden* bunu güçlü bir şekilde anlamlı diyalog olarak anlıyoruz? Sıradan konuşmada bu bir klişedir. Ancak bağlam içinde bu cümle büyük bir güç kazanır. Yakın-çekimde söylenir, filmin sonunda gelir (biçimsel olarak ayrıcalıklı bir an) ve Dorothy'nin bütün arzularına ve geçtiği çetin sınava gönderme yapar, filmin onun hedefine ulaşmasına yönelik anlatı gelişimini hatırlatır. Bu cümleye alışılmamış bir önem kazandıran filmin *biçim*idir.

Bu örnek bir filmdeki açık anlamların bütün sistemin diğer öğeleriyle nasıl etkileştiğini incelememiz gerektiğini gösterir. Eğer "Ev gibisi yok" cümlesi yeterli ve özlü bir şekilde *The Wizard of Oz*'un anlamını özetliyorsa, kimsenin filmi görmesine gerek yoktur: bu özet yeterli olurdu. Ancak duygular gibi, anlamlar da biçimin dinamiklerinden doğarlar. Onlar bütün sistemi oluşturan diğer öğelerle birlikte rol oynarlar.

Genellikle bizler özel olarak önemli bir anı izole eder ve onun bütün filmin anlamı olduğunu iddia ederiz. Ancak *The Wizard of Oz*'daki *bir* anlamlı öğenin özeti olarak güçlü olan "Ev gibisi yok" cümlesinin bile filmin bütün aldatıcı Oz fantezisinin bağlamı içine yerleştirilmesi gerekir. Eğer "Ev gibisi yok" filmin bütün amacı olsaydı, o zaman neden Oz'da bu kadar çok haz vardır? Bir filmin açık anlamları filmin *bütününden* çıkar ve birbirleriyle dinamik ilişki içinde oluşturulur.

Daha büyük bir bütünün parçaları olarak bir filmin anlamlı anlarını görmeye çalışırken, tek tek önemli anları birbirine karşı olarak koymak genellikle yararlıdır. Böylece Dorothy'nin finalde söylediği cümle, Emerald City'ye varışının ardından şık giyinmiş karakterlerin sahnesiyle yan yana konabilir. Bu filmin şu ya da bu hakkında değil de, ikisinin, yani bir fantezi dünyasının haz ve riskine karşı evin rahatı ve istikrarı hakkında olduğunu görmeye çalışabiliriz. Bu nedenle filmin bütün sistemi filmin içinde bulabileceğimiz herhangi bir açık anlamdan daha büyüktür. "Bu filmin anlamı ne?" diye sormak yerine "Filmin *bütün* anlamları birbirleriyle nasıl ilişki kuruyor?" diye sorabiliriz.

3. ***Örtük Anlam.*** *Yakında yetişkin dünyasıyla karşılaşmak zorunda olan bir genç, çocukluğunun yalın dünyasına dönmeyi arzular, ancak sonunda büyümenin gerektirdiklerini kabul eder.*

Bu, ilk iki tanımdan daha soyuttur; filmde açıkça ifade edilenin ötesine geçer ve *The Wizard of Oz*'un bir anlamda çocukluktan yetişkinliğe geçiş hakkında olduğunu akla getirir. Bu açıdan film ergenlik döneminde insanların çocukluğun görünüşte karmaşık olmayan dünyasına geri dönmeyi arzuladıklarını ima eder ya da akla getirir. Dorothy'nin halası ve amcasıyla ilgili yaşadığı hayal kırıklığı ve "gökkuşağının üzerinde" bir yere kaçmaya yönelik güçlü isteği gençliğe dair genel bir anlayışın örnekleridir. "Ev gibisi yok" cümlesinden farklı olarak, bu anlam doğrudan ifade edilmez. Bu iddianın bir *örtük anlamı* akla getirdiğini hatırlarız. İnsanlar bir sanat yapıtına örtük anlamı atfettiklerinde, genellikle onların filmi *yorumladıkları* söylenir.

"Eleştirmenler bir sanat eserinin parçalarının daha büyük tasarımlara nasıl hizmet ettiğini gösterirler. Bu durum eleştirmenlerin eserin daha büyük hedeflerinin yorumu ve açıklamasını gerektirse de bu görüşler, büyük oranda, eserlerin içindeki parçaların işlevlerini açıklamak üzere sunulurlar."

*— **Noël Carroll, sanat felsefecisi***

Açık bir şekilde **yorumlar** çeşitlidir. Bir izleyici *The Wizard of Oz*'un gerçekten ergenlik üzerine olduğunu öne sürebilir. Bir başkası bu filmin cesaret ve ısrarla ilgili olduğunu ve yetişkin dünyası üzerine bir yergi olduğunu iddia edebilir. Sanat yapıtlarının cazip yönlerinden biri, onların bizden hemen çeşitli biçimlerde kendilerini yorumlamamızı istemeleridir. Yine, sanat yapıtı bizi belirli etkinliklerde bulunmaya -burada örtük anlamları oluşturmaya- davet eder. Ancak bir kez daha, sanat yapıtının bütün biçimi bizim örtük anlamlara dair düşüncemizi biçimlendirir.

Bazı izleyiciler bir filme yaşamla ilgili dersler alma beklentisiyle yaklaşır. Onlar bir filme etkileyici ve anlamlı mesajlar verdiği için hayran olabilirler. Ancak anlam kadar önemli olan, bu tutumun filmi içerik (anlam) ile biçim (içeriğin aracı) arasında bölerek çoğu kez yanılgıya düşmesidir. Örtük anlamların soyut niteliği genellikle *temalar* denilen daha genel kavramlara götürebilir. Bir filmin teması cesur ve güçlü sadık aşka sahip olabilir. Bu tip tanımlamaların bir değeri vardır, ancak bunlar çok geneldir; yüzlerce film bunlara uyar. *The Wizard of Oz*'u sadece ergenlik sorunlarıyla ilgili olarak özetlemek, bir deneyim olarak bu filmin özel niteliklerinin hakkını vermez. Örtük anlamları incelemenin bir filmin *özel* ve *somut* özelliklerini arkada bırakmaması gerektiğini öne sürüyoruz.

Bu ise bizim filmleri yorumlamadığımızı söylemek değildir. Ancak her filmin tematik anlamlarının filmin bütün sistemi tarafından nasıl gösterildiğini görerek yorumlarımızı kesinleştirmeye çalışıyoruz. Bir filmde hem açık hem de örtük anlam anlatı ile stil arasındaki ilişkilere yakından bağlıdır. *The Wizard of Oz*'da Yellow Brick Road'un kendi içinde bir anlamı yoktur, ancak onun anlatıyla, müzikle, renklerle vb. ilişki içinde işlevini incelersek, Yellow Brick Road'un gerçekten anlamlı bir şekilde işlev gördüğünü öne sürebiliriz. Dorothy'nin eve gitmeye yönelik güçlü arzusu bu yolu dönme arzusunun simgesi haline getirir. Dorothy'nin Kansas'a geri dönmesi kadar yolun sonuna ulaşmada başarılı olmasını isteriz; bu nedenle yol evin arzulanabilirliği temasına katkıda bulunur.

Yorumun kendi içinde bir amacının olması gerekmez. Aynı zamanda filmin biçimini anlamamıza da yardım eder. Ne de yorum bir aygıtın olanaklarını tüketir. Yellow Brick Road'un anlamının filmin tematik malzemesiyle nasıl ilişkili olduğuna dair daha birçok şey söyleyebilirdik. Yolun Oz'a işaret ettiğini belirtebiliriz, çünkü gerçek dünyada tuğlalar kahverengimsi kırmızı renktedir. Yolun nasıl yol boyunca dans etmenin ve şarkı söylemenin aşamaları haline geldiğini analiz edebilirdik. Dorothy'nin, kararsızlığının bir yol ağzında Scarecrow (bostan korkuluğu) ile karşılaşmasını mümkün kılması nedeniyle, bunun anlatısal olarak önemli olduğunu görebilirdik. Birbirine karşıtlık oluşturan sarı yol, kırmızı terlikler, yeşil Emerald City vb. açısından filmin renk şemasını analiz edebilirdik. Bu bakış açısından, yorum bir tür biçimsel analiz, filmin örtük anlamını ortaya koymaya çalışan analiz olarak görülebilir. Bu anlamlar bütün filmin somut dokusu içine yerleştirilerek sürekli test edilmelidir.

4. ***Semptomatik anlam**. İnsanın değerinin parayla ölçüldüğü bir dünyada, ev ve aile insani değerlerin son sığınağı olarak görünebilir. Bu inanış Birleşik Devletler'in 1930'larda yaşadığı gibi, ekonomik bunalım dönemlerinde özellikle güçlüdür.*

Üçüncü tanım gibi bu da soyut ve geneldir; filmi 1930'lar boyunca Amerikan toplumunun özellikleri olduğu varsayılan düşünüş eğiliminin içine yerleştirir. Bu iddia eşit şekilde birçok diğer filmin yanı sıra çok sayıda romana, oyuna, şiire, resme, reklama, radyo programına, politik konuşmaya ve dönemin sayısız kültürel ürününe uygulanabilirdi.

Ancak bu ifadeyle ilgili belirtilmeye değer birkaç şey daha vardır. Bu ifade *The Wizard of Oz*'daki örtük anlamı ("Ev gibisi yok") bütün bir topluma ait olan daha geniş bir değerler dizisinin ortaya konması olarak sunar. Örtük anlamları benzer biçimde ele alabilirdik. Eğer bu filmin önemli bir geçiş dönemi olarak ergenlikle ilgili bir şeyleri ima ettiğini söylersek, yaşamın özel bir dönemi olarak ergenliği öne çıkarmanın Amerikan toplumunun yinelenen bir ilgi alanı oldu-

ğunu belirtebiliriz. Bu nedenle bir filmin açık ve örtük anlamlarını özel bir dizi toplumsal değerin izlerinin taşınması olarak anlamak olasıdır. Buna *semptomatik anlam* diyebiliriz ve ortaya konan değerler dizisi toplumsal bir **ideoloji** olarak düşünülebilir.

Semptomatik anlamlara dikkat etme olasılığı bize ister göndergesel, ister açık, isterse örtük olsun anlamın büyük ölçüde toplumsal bir olgu olduğunu hatırlatır. Filmlerin anlamlarını büyük bölümü nihayetinde ideolojiktir: yani onlar dünyayla ilgili kültürel olarak özel inanış sistemlerinden ortaya çıkarlar. Dini inanışlarımız, politik görüşlerimiz, ırk veya cinsiyet ya da toplumsal sınıfa dair düşüncelerimiz, hatta yaşama dair en yerleşmiş düşüncelerimiz – bütün bunlar ideolojik referans çerçevemizi oluştururlar. Sanki inanışlarımız tek gerçek ve dünyanın nasıl olduğunun gerçek açıklamalarıymış gibi yaşayabilirsek de, kendi ideolojimizi, bunların tarihsel ve toplumsal olarak nasıl şekillendiğini görmek için başka bir grubun ya da kültürün ya da çağın ideolojisiyle karşılaştırmaya gereksinim duyarız. *Ev* ve *ergenliğin* 1930'lar Amerika'sında taşıdığı anlamların başka dönemlerde ve yerlerde geçerliliği yoktur.

Diğer sanat yapıtları gibi filmler de semptomatik anlamları açısında incelenebilirler. Ancak yine bu tip anlamların soyut ve genel niteliği bizi filmin somut biçiminden uzaklaştırabilir. Örtük anlamları analiz ederken olduğu gibi, izleyici filmin özel yönlerindeki semptomatik anlamları saptamaya çalışır. Bir film kendi özel ve eşsiz biçimsel sistemiyle ideolojik anlamları *harekete geçirir*. Bölüm 11'de *Meet Me in St. Louis*'deki anlatı ve stilistik sistemin ideolojik içerimler açısından nasıl analiz edileceğini göreceğiz.

Özetlersek: Filmlerin anlamı vardır, çünkü onlara anlam yükleriz. Bu nedenle anlamı filmden çıkarılacak basit bir içerik olarak göremeyiz. Bazen yönetmen bize belirli anlamlar yönünde rehberlik eder; bazen yönetmenin amaçlamadığı anlamları buluruz. Aklımız bir sanat yapıtını anlam açısından birkaç düzeyde inceler. Filmle bir deneyim olarak ilişkimizin bir işareti göndergesel, açık, örtük ve semptomatik anlamları aramamızdır. Anlam yüklemelerimiz soyutlaştıkça ve genelleştikçe, filmin özgül biçimsel sistemini kavramada riskimiz artar. Filmleri analiz ederken filmi daha geniş bir anlamın içine yerleştirme isteğimiz ile somut sisteme yönelik ilgimizi dengelemeliyiz.

Değerlendirme

Bir sanat yapıtı hakkında konuşurken insanlar çoğu kez onu *değerlendirirler*, yani onun iyi ya da kötü oluşu üzerine iddiada bulunurlar. Gazeteler ve dergilerdeki ve İnternet'teki yorumlar bize neredeyse sadece bir filmin görülmeye değer olup olmadığını söyler; arkadaşlarımız genellikle bizi en son gözdelerine gitmeye zorlarlar. Ancak çok ama çok sık olarak birilerinin değer verdiği bir filmin bizim için sıradan olduğunu keşfederiz. O noktada çoğu insanın filmleri kendi, hayli kişisel beğenileri temelinde değerlendirdiğinden şikâyet edebiliriz.

O halde hangi nesnellik düzeyiyle filmleri değerlendiririz? *Kişisel beğeni* ile *değerlendirici yargı* arasında bir fark olduğunu anlayarak başlayabiliriz. "Bu filmi sevdim" ya da "Nefret ettim" demek, "Bu iyi bir film" ya da "Bu kötü bir film" demenin eşiti değildir. Dünyadaki çok az insan kendi hazzını yalnızca en iyi yapıtlarla sınırlar. Çoğu insan özel olarak iyi olmadığını bildiği bir filmden haz alabilir. Bu tamamen makuldür – insanları bu hoş filmleri gerçekten ölümsüz başyapıtların arasına dâhil etmeye ikna etmeye çalışmadığımız sürece. O noktada diğer insanlar muhtemelen onların yargılarını dinlemeye son vereceklerdir.

Bu nedenle kişisel tercihin bir filmin kalitesini yargılamanın tek temeli olması gerekmez. Gerçekten, göreceli olarak nesnel bir değerlendirmede bulunmayı isteyen eleştirmen özel *ölçüt* kullanacaktır. Bir ölçüt birçok yapıtın değerlendirilmesine uygulanabilen bir standarttır. Bir ölçüt kullanarak eleştirmen filmleri görece nitelik açısından karşılaştırmanın bir temelini edinebilir.

Birçok farklı ölçüt vardır. Bazı insanlar filmleri *gerçekçi* ölçüte göre değerlendirir. Askeri tarih fanatikleri bir filmi tamamen savaş sahnelerinde tarihsel olarak doğru silahların kullanılıp kullanılmadığına göre yargılayabilirler; anlatı, kurgu, karakterleştirme, ses ve görsel stille fazla ilgilenmeyebilirler.

Diğer insanlar filmleri, aksiyonu inandırıcı bulmadıkları için kınarlar. Onlar bir sahneyi "X'in Y ile doğru anda buluştuğuna gerçekten kim inanır?" diyerek reddederler. Sanat yapıtlarının çoğu kez gerçekliğin yasalarını ihlal ettiğini ve kendi uylaşımlarına ve içsel kurallarına göre işlediğini daha önce görmüştük. Özellikle mahcup edici anlarda gerçekleşen rastlantısal karşılaşmalar komedi filmlerinin uylaşımıdır.

İzleyiciler ayrıca filmleri değerlendirmek için *ahlaki* ölçüt kullanabilirler. Çok dar bir şekilde, filmin içerdiği yanlar filmin biçimsel sistemi içindeki bağlamlarının dışında yargılanabilirler. Bazı izleyiciler çıplaklığın, ağız bozukluğunun ve şiddetin olduğu bir filmin kötü olduğunu düşünebilirken, diğerleri bu yanları övülmeye değer bulabilirler. Bu nedenle bazı izleyiciler *The Crime of M. Lang*'da yeni doğan bebeğin ölümünü sahnenin bağlamına bakmaksızın kınayabilmişlerdir. Daha genel olarak izleyiciler ve eleştirmenler filmin bütün anlamını değerlendirmek için ahlaki ölçütü kullanabilirler ve burada filmin bütün biçimsel sistemi ilgili hale gelir. Bir film yaşama bakışı, farklı bakışı açılarını göstermeye istekliliği ya da duygusal alanı nedeniyle iyi olarak değerlendirilebilir.

Gerçekçi ve ahlaki ölçüt özel amaçlara çok iyi uyar, bu kitap da filmlere sanatsal bütünler olarak değer biçmeyi öneriyor. Böylesi bir ölçüt her filmin biçimini mümkün olduğunca çok açıklamamıza olanak sağlar. *Tutarlılık* bu tip bir ölçüttür. Çoğu kez *birlik* olarak gönderme yapılan bu nitelik geleneksel olarak sanat yapıtlarının olumlu bir özelliği olarak kabul edilmiştir. Bu nedenle de *etki yoğunluğuna* sahiptir. Eğer bir sanat yapıtı canlı, çarpıcı ve duygusal olarak etkili ise, daha değerli olarak düşünülebilir.

Bir diğer ölçüt *karmaşıklık*tır. Bütün diğer şeylere eşit olarak karmaşık filmin iyi olduğunu öne sürebiliriz. Karmaşık bir film birçok düzeyde ilgimizi çeker, birçok ayrı biçimsel öğe arasında çok sayıda ilişki yaratır ve duyguların ve anlamların merak uyandırıcı modellerini yaratır.

Ancak başka bir ölçüt *özgünlük*tür. Kuşkusuz özgünlük sadece bir şeylerin farklı olması onun iyi bir şey olması anlamına gelmediği için kendi içinde anlamsızdır. Ancak eğer bir sanatçı bildik bir uylaşıma başvurur ve onu yeni bir deneyimi oluşturacak şekilde kullanırsa, o zaman ortaya çıkan çalışma estetik bir görüş açısından iyi olarak değerlendirilebilir.

Bütün bu ölçütlerin bir düzey meselesi olduğuna dikkat edin. Bir film diğerinden daha karmaşık olabilir, ancak daha basit olan film üçüncü bir filmden daha karmaşık olabilir. Dahası, çok sık olarak ölçütler arasında bir uzlaşma vardır. Bir film çok karmaşık, ancak tutarlılık ve yoğunluktan yoksun olabilir. Bir siyah ekranın doksan dakikası özgün bir filmi oluşturabilir, ancak bu çok karmaşık bir film olmayabilir. Bir katliam (slasher) filmi belirli sahnelerde büyük bir yoğunluk yaratabilir, ancak düzenlenmediği ve basitleştirici olmasının yanı sıra hiç de orijinal olmayabilir. Bu ölçütü uygularken bir analizci genellikle birini diğerine karşı tartmak zorundadır.

Değerlendirme birçok yararlı amaca hizmet edebilir. İhmal edilen sanat yapıtlarına dikkat çekebilir ya da kabul edilmiş klasiklere karşı tutumumuzu yeniden düşünmemizi sağlayabilir. Ancak tıpkı anlamları keşfetmenin biçimsel analizin tek amacı olmaması gibi, değerlendirmenin de filmin yakından incelenişiyle desteklendiğinde en verimli olduğunu öne sürüyoruz. Genel ifadeler ("*The Wizard of Oz* bir başyapıttır") nadiren bizi çok aydınlatır. Genellikle bir değerlendirme filmin özelliklerine işaret ettiği ve bize kaçırmış olduğumuz ilişkileri ve nitelikleri gösterdiği sürece yararlıdır: *The Wizard of Oz* Bayan Gulch'un Toto'yu almaya yönelik yazılı emrinin Kötü Cadı'nın Emerald City'nin yurttaşlarına yönelik olarak gökyüzüne ateşten yazdığı "Dorothy'ye teslim olun" emrinde yankılandığında olduğu gibi Kansas'taki ve Oz'daki karakterleri ustaca karşılaştırır. Yorum gibi değerlendirme de bizi yeniden biçimsel bir sistem olarak filme yönlendirdiğinde, bu sistemi daha iyi anlamamıza yardım ettiğinde çok yararlıdır.

Bu kitabı okurken, genel olarak değerlendirmeyi en aza indirgediğimizi göreceksiniz. Filmlerin ve sekansların çoğunu az ya da çok bahsetmiş olduğumuz sanatsal ölçüte dayalı olarak analiz ettiğimizi düşünüyoruz, ancak bu kitabın amacı size bir başyapıtlar listesini kabul ettirmek değildir. Bunun yerine, eğer filmlerin sanatsal sistemler olarak nasıl anlaşılabileceğini gösterirsek, sizin yapmayı istediğiniz her türlü değerlendirme için sağlam bir temele sahip olacağınıza inanıyoruz.

Film Biçiminin İlkeleri

Film biçimi bir sistem, yani bir dizi ilişkili, bağımsız öğenin birleştirilmesi olduğu için parçalar arasındaki ilişkileri kurmaya yardım eden bazı ilkelerin olması gerekir. Bilim dallarında ilkeler fiziksel yasalar ya da matematiksel önermeler biçimini alabilir. Araştırmacılar ya da mucitler için bu tip ilkeler neyin mümkün olduğu konusunda açık rehberlik sağlarlar. Örneğin bir uçağı tasarlayan mühendisler aerodinamiğin temel yasalarına uymak zorundadırlar.

Ancak sanatlarda biçimin bütün sanatçıların uymak zorunda oldukları kesin ilkeleri yoktur. Sanat yapıtları kültürün ürünleridir. Bu nedenle sanatsal biçimin birçok ilkesi bir uylaşım meselesidir. Bölüm 9'da farklı türlerin nasıl çok farklı uylaşımlara sahip olduğunu inceleyeceğiz. Bir Western klasik Western'in uylaşımlarına uymuyorsa hatalı değildir. Sanatçı *normlara* -yasalara değil, uylaşımlara- itaat eder (ya da etmez).

Ancak bu toplumsal uylaşımların içinde, her sanat yapıtı kendi özgül biçimsel ilkelerini oluşturma eğilimindedir. Farklı filmlerin biçimleri inanılmaz derecede çeşitlidir. Ancak bir filmin biçimsel sistemini deneyimlemede dikkat ettiğimiz beş ilkeyi ayırt edebiliriz: işlev, benzerlik ve yineleme, farklılık ve çeşitleme, gelişme ve uyum/uyumsuzluk.

İşlev

Eğer sinemada biçim öğelerin farklı sistemleri arasındaki etkileşim ise, her öğenin bir ya da daha fazla **işlev**e sahip olduğunu varsayabiliriz. Yani her öğe bütün sistem içinde rolleri yerine getiriyor olarak görülecektir.

Bir filmin içindeki bir öğe için, "Bunun işlevleri nedir?" sorusunu sorabiliriz. *The Wizard of Oz*'da bütün temel karakterler bir ya da daha fazla rolü oynar. Örneğin Toto'yu Dorothy'den almayı isteyen Bayan Gulch, Kötü Cadı gibi Oz bölümünde yeniden ortaya çıkar. Filmin açılış bölümünde Bayan Gulch evinden kaçan Dorothy'den korkar. Oz'da Cadı, Dorothy'yi Emerald City'den uzak tutarak ve kırmızı ayakkabıları ele geçirmeye çalışarak, Dorothy'nin eve dönmesine engel olur.

Köpek Toto gibi görünüşte fazla önem taşımayan bir öğe bile birkaç işlev görür. Toto konusundaki tartışma Dorothy'nin evden ayrılmasına ve kasırgadan korunmak amacıyla geri dönmek için fazlasıyla geç kalmasına neden olur. Daha sonra Dorothy Oz'dan ayrılmak üzereyken, Toto'nun bir kediyi kovalaması onun yükselen bir balondan atlamasına yol açar. Toto'nun gri renkleri Oz'un parlaklığının karşısında, filmin başındaki Kansas bölümlerinin siyah-beyazlığıyla bir bağlantı oluşturur. O halde işlevler neredeyse her zaman çok sayıdadır. Hem anlatının hem de stilistik öğelerin işlevleri vardır.

Bir öğenin işlevinin kavramanın bir yolu, diğer öğelerin neyi sunması gerektirdiğini sormaktır. Örneğin anlatı Dorothy'nin evden ayrılmasını gerektirir, bunun için Toto aksiyonu harekete geçirme işlevi görür. Ya da başka bir örneği alırsak, Dorothy, Kötü Cadı'dan tamamen farklı görünmek zorundadır, bu nedenle kostüm, yaş, ses ve diğer özellikler ikisinin zıtlığını gösterme işlevi görürler. Ek olarak, siyah-beyazdan renkli filme geçiş Oz'un parlak fantezisine varışın işareti işlevini görür.

İşlev kavramının her zaman yönetmenin niyetine dayanmadığına dikkat edin. Çoğu kez filmlerin tartışılması yönetmenin belirli bir öğeyi dâhil ederek ne yapıyor olduğunu bilip bilmemesi sorusu içinde boğulur. İşlevle ilgili soru sorarken, yapım tarihini sormayız. Niyet açısından, Dorothy "Over the Rainbow" şarkısını MGM Judy Garland'dan hit bir şarkıyı söylemesini istediği için söyler. Ancak işlev açısından Dorothy'nin o şarkıyı söylemesinin belirli anlatısal ve stilistik işlevleri yerine getirdiğini söyleyebiliriz. Şarkı onun evden ayrılma arzusunu ifade eder, şarkının gökkuşağına gönderme yapması onun havadan renkli Oz bölgesine yolculuğunu haber verir vs. Bundan dolayı biçimsel işlevle ilgili soru sorarken, "Bu öğe niye orada?" diye değil, daha çok "Bu öğe orada ne yapıyor?" ve "Tepki için bize nasıl ipucu veriyor" diye sorarız.

Bir öğenin işlevlerine dikkat etmenin bir yolu, o öğenin **motivasyon**unu düşünmektir. Filmler insan ürünleri olduğu için, filmdeki bir öğenin orada olmasının haklı bir nedeni olacağını bekleyebiliriz. Bu haklılık o öğe için motivasyondur. Örneğin Bayan Gulch, Oz'daki Cadı olarak ortaya çıktığında, Kansas'taki daha önceki sahnelerin onu Dorothy'ye bir tehdit olarak tanıttığı gerçeğini hatırlayarak onun yeni vücut buluşunu haklı buluruz. Toto bir kediyi kovalamak için balondan atladığında, köpeklerin etrafta kediler olduğunda nasıl davrandığı bilgisine sahip olarak onun davranışının nedenini anlarız.

Bazen insanlar "motivasyon" sözcüğünü, bir katilin belirli nedenlerle cinayet işlediğinde olduğu gibi, yalnızca karakterlerin davranış nedenlerine atfederler. Ancak biz burada "motivasyonu" filmdeki, izleyicinin bazı zeminlerde haklı bulduğu bir öğeye atfetmek için kullanacağız. Örneğin bir kostüm motivasyon gerektirir. Örneğin bir erkeği bir balodaki seçkin bir topluluğun ortasında dilenci kıyafetiyle görürsek, onun neden bu şekilde giyindiğini sorarız. O kişi, bunun bir maskeli balo olduğuna inandırarak aldatan eşek şakası yapanların bir kurbanı olabilirdi. Arkadaşlarını şok etmek isteyen bir eksantrik milyoner de olabilirdi. Böylesi bir sahne *My Man Godfrey*'de vardır. Balodaki dilencinin varlığının motivasyonu bir leşçi avıdır.[1*] Genç insanlar diğer şeylerin yanı sıra bir dilenciyi getirmekle görevlendirilir (**2.4**). Bu av olayı uygunsuz bir şekilde giyinmiş bir karakterin varlığının motivasyonudur.



2.4 *My Man Godfrey* filminin kadın kahramanı kendi ödülünü incelerken kalabalık topluluk işsiz Godfrey'in bir konuşma yapması için ona baskı yapar.

Motivasyon filmlerde o kadar yaygındır ki, izleyiciler bunları kanıksamışlardır. Bir karakterin üzerindeki gölgeli, titreşen ışığın nedeni odadaki bir mumun varlığı olabilir. (çekimde ışık çerçeve dışındaki lambalardan gelir, ancak ışık kaynağının mum olduğu düşünülür) Bir odada dolaşan bir karakter kameranın aksiyonu takip etmesini ve karakteri çerçeve içinde tutmasını motive eder. Anlatı biçimini (Bölüm 3) ve farklı film tiplerini (Bölüm 9 ve 10) incelerken, motivasyonun öğelere nasıl özgül işlevler kazandırdığına daha yakından bakacağız.

Benzerlik ve Yineleme

ABACA modeli örneğimizde seriler içinde nasıl bir sonraki adımı öngörebildiğimizi gördük. Bunun bir nedeni öğelerin düzenli yinelenme modeliydi. Müzikteki tempo, şiirdeki vezin gibi, modelimizdeki A'nın yinelenmesi biçimsel beklentileri oluşturur ve tatmin eder. O halde benzerlik ve yineleme film biçiminin önemli bir ilkesini oluşturur.

Yineleme herhangi bir filmi anlamamız için temeldir. Örneğin tekrar göründükleri her zaman karakterleri ve ortamları hatırlamamız ve teşhis etmemiz gerekir. Her filmin başından sonuna diyalog ve müzikten kamera konumlarına, karakterlerin davranışına ve öykudeki aksiyona kadar oldukça gizli bir şekilde yinelemeleri görürüz.

> *"Örneğin Angels with Dirty Faces gibi bir filmi düşünün. James Cagney bir çocuktur ve arkadaşı Pat O'Brien'a "Ne duyuyorsun, ne söylüyorsun?" -kendini beğenmiş çocuk- ve daha sonra kaba bir genç olarak kendisi için işlerin yolunda olduğunda "Ne duyuyorsun, ne söylüyorsun?" diye sorar. Daha sonra Cagney elektrikli sandalyede idam edilmek üzeredir ve Pat O'Brien oradadır, onun itirafını duyar ve "Ne duyuyorsun, ne söylüyorsun?" der. Aynı karakterlerin üç farklı mekanda diyaloğun son bölümünü basitçe yinelemesi ortamların herhangi bir uzun tartışmanın yapacağından çok daha etkili bir şekilde değiştiğini gösterir."*
>
> — **Robert Towne, senaryo yazarı,** *Chinatown*

Biçimsel yinelemeleri tanımlamak için bir terime sahip olmak yararlıdır ve en yaygın terim **motif**tir. *Bir filmde yinelenen önemli bir öğeye* motif diyoruz. Bir motif bir nesne, bir renk, bir yer, bir kişi, bir ses ve hatta bir karakter özelliği olabilir. Bir aydınlatma modeline ya da bir kamera konumuna, eğer filmin akışı boyunca yineleniyorsa bir motif diyebiliriz. (Bkz. "Yakından Bakış") *The Wizard of Oz*'un biçimi her türlü motifi kullanır. Görece olarak bu tip basit bir filmde bile, biçimsel ilkeler olarak benzerlik ve yinelemelerin yaygın varlığını görebiliriz.

Film biçimi tam kopyalamaların yanı sıra genel benzerlikleri kullanır. *The Wizard of Oz*'u anlamak için üç Kansas ırgatı ile Bostan Korkuluğu, Teneke Adam ve Korkak Aslan arasındaki benzerlikleri görmek zorundayız. Çerçeve öykü ve fantezideki karakterler arasındaki ek yansımaları fark etmemiz gerekir**(2.9–2.12).** Kopyalama mükemmel değildir, ancak benzerlikler çok güçlüdür. Bu tip benzerliklere *koşutluk*, filmin bir benzerliği vurgulayarak izleyicinin iki ya da daha fazla farklı öğeyi karşılaştırması işlemi denir. Örneğin bir yerde Dorothy, Bostan

1* Oyuncuların belirli şeyi belirli bir zaman dilimi içinde satın almaksızın elde etmeye çalıştığı oyun (Ç.)

MODELLERİ AYIRT ETMEK

Bir sanat olarak filmi incelerken bazen merak edersiniz: dikkatimizi çeken bütün biçim ve stil modelleri gerçekten filmde var mıdır? Yönetmenler gerçekten onları filmlere koyarlar mı, yoksa sadece bunları biz mi okuyoruz?

Sorulduğunda, yönetmenler genellikle kendi biçimsel ve stilistik tercihlerinin özel etkiler yaratmayı hedeflediğini söylerler. Bir mühendis yeteneğine sahip bir yönetmen olan Hitchcock öykülerini dikkatle planladı ve tekniklerini onların olanaklarının tamamen farkında olarak tercih etti. Rope adlı filmi aksiyonu tek bir apartman dairesiyle ve yalnızca 11 çekimle sınırlar. Rear Window aksiyonu kahramanın kendi dairesinden görebildikleriyle sınırlı tutar. Bu ve diğer filmlerinde Hitchcock kendisi için kasıtlı olarak izleyiciyi takip etmeye davet eden biçimsel ve stilistik meydan okumalar yarattı. Çoğu yönetmen bu kadar serüvenci değildir, ancak bu kitabın başından sonuna sinemacılardan sunduğumuz düşüncelerin nasıl onların becerilerinin parçası olduğunu gösteren yorumlar aktaracağız.

Bazen sinemacılar daha sezgisel bir yolla çalışırlar, ancak hâlâ şu ya da bu öykü gelişimini, şu ya da bu tekniği tercih etmek zorundadırlar. Bitmiş filmin baştan sona bir birliği olabilir, çünkü anlık tercihler tuzağa düşürebilir. Blood Simple, Raising Arizona ve Fargo'yu yaratan kardeşler Joel ve Ethan Coen akıllarında belirli stille yola çıkmadıklarını söylüyorlar. Ethan'ın belirttiği gibi, "Filmi yapma noktasında, bu yalnızca bireysel tercihler yapmakla ilgilidir." Joel bu düşünüş tarzını geliştirir:

> . . .(stil) öyküyü, sahne sahne anlatmanın en iyi yoluyla ilgilidir. O özel sahne için ilginç, zorlayıcı ya da uygun olduğunu düşündüğünüz özel tercihler yaparsınız.Daha sonra günün sonunda bunları bir araya getirirsiniz ve birileri buna bakar ve eğer tutarlılık söz konusuysa, "İşte bu onların stili" derler.

BAĞLAN

"Do filmmakers deserve the last word?" başlıklı yazımızda yönetmenlerin sunduğu iddiaları kabul ederken her zaman dikkatli olmanızı öneriyoruz."

www.davidbordwell.net/blog/?p=1174.

Coen'ler her seçeneği önceden planlamasalar bile, bitmiş filmler biçim ve stilin ayırt edici modellerini gösterirler (2.5, 2.6).

Profesyoneller diğer yönetmenlerin biçimsel ve stilistik tercihlerine dikkat ederler. Stanley Kubrick'in The Shining filmini izlerken Nicole Kidman bir çekimin hem o andaki amaca hem de uzun erimli bir öykü amacına nasıl sahip olduğunu belirtti (2.7):

> Burada, bu sahnede çocuğun (Danny) başının üzerinde arka planda asılı duran şu bıçak rafına bakın. . . Bu önemli, çünkü bu yalnızca çocuğun tehlikede olduğunu göstermiyor, aynı zaman-da öyküde daha sonra çocuğun annesi olan Wendy, kendisini kocasından korumak için bu bıçaklardan biri kullanıyor [2.8].

Kubrick, Kidman'a bir yönetmenin izleyici sahip olabilsin diye öykü enformasyonunu yinelemek zorunda olduğunu söyledi. Başka bir deyişle, model filmi organize etmeye yardım etti ve böyle yaparak bilinçdışı olsa da izleyicinin deneyimini biçimlendirdi.



2.5 *Hudsucker Proxy*'de patron ortalanmış perspektif düzenlemesi içinde caddenin üzerinde aşırı yüksekten asılıdır.



2.6 Hudsucker şirketindeki masaların yerleşim planını göstermek için de aynı türden düzenleme kullanılır.

Kubrick'in yorumu modelleri ayırt ederken bir güvene sahip olmamızın başka bir nedenine işaret eder. Bir yönetmen bir karalamadan bir film yaratabilir. Bütün filmler başka filmlerden ve diğer sanat formlarından düşünceleri ve öykü anlatma stratejilerini ödünç alır. Filmlerde olan biten birçok şeye, genellikle uylaşımlar denen geleneksel kurallar hükmeder. Kubrick bize Danny'nin ardındaki bıçakları gösterirken, çok eski bir öykü anlatımı geleneğini izler: izleyiciyi daha sonra olacak olan aksiyona hazırlar. The Hudsucker Proxy bir kara mizah filmidir ve 2.5 ve 2.6'daki perspektif mizah yaratmak üzere abartının kullanıldığı bir uylaşımın izinden gider.

Çok sık olarak bir filmdeki modeller daha önce başka filmlerde gördüğümüz modellere benzer. Yönetmenler ne yaptıklarını açıklamasalar bile, deneyimli izleyiciler olarak bizler onların biçim ve tekniğin bilinen geleneklerini nasıl işlediklerini fark edebiliriz.



2.7 *The Shining*'de Overlook Oteli mutfağındaki daha önceki bir sahne Halloran ile anne-babası kış boyunca otelden sorumlu olan Danny arasındaki telepatik ilişkiyi gösterir. Bıçaklar mutfağın doğal parçasıdır, ancak Danny'nin başının üzerinde sıraya dizilmişlerdir.



2.8 Daha sonra farklı bir açıdan görülen Danny'nin annesi Wendy bir silah elde etmek için aynı bıçak rafına gider.

Korkuluğu'nu, Teneke Adam'ı ve Korkak Aslan'ı daha önceden bildiğini hissettiğini söyler. Başka bir yerde bir çekim bu aşinalığı güçlendirir **(2.13, 2.14).**

Motifler koşutluğu yaratmaya yardım ederler. İzleyici Dorothy'nin Oz'da bir karakterle karşılaştığı her ana ve sahnenin "We're Off to See the Wizard" ile bitmesine dikkat edecek, hatta onu bekleyecektir. Koşutluğu tanımamız, tıpkı kafiyelerin şiirin gücüne katkıda bulunması gibi, bir filmi izlerken hazzımızın bir bölümünü sağlar.

Farklılık ve Çeşitleme

Bir filmin biçimi yalnızca yinelemelerden oluşturulamaz. AAAAAA oldukça sıkıcıdır. Aynı zamanda küçük de olsa bazı değişimlerin ya da çeşitlemelerin olması gerekir. Bu nedenle farklılık film biçiminin bir diğer temel ilkesidir.

Filmlerdeki farklılığı, zıtlığı ve değişimi kolayca anlarız. Karakterler farklılaştırılmalı, ortamlar tanımlanmalı ve farklı zamanlar ve etkinlikler oluşturulmalıdır. Görüntü içinde bile tonlama, doku, yön ve hareketin hızı vb.'deki değişimleri ayırt ederiz. Biçim benzerliklerin ve yinelemelerin istikrarlı bir arka planına gereksinim duyar, ancak aynı zamanda da farklılıkların yaratılmasını talep eder.

Bu da her ne kadar motifler (sahneler, ortamlar, aksiyonlar, nesneler, stilistik aygıtlar) yinelenebilirse de, *tam olarak* nadiren yineleneceği anlamına gelir. *The Wizard of Oz*'daki üç Kansas ırgatı Oz'daki "ikizleriyle" tam olarak aynı değildir. Bu nedenle koşutluk çarpıcı benzerlik kadar bir farklılık düzeyini de gerektirir.



2.9 Gezgin Kansas falcısı Profesör Marvel ile . . .



2.10 . . . Oz Büyücüsü olarak bilinen yaşlı şarlatan çarpıcı bir benzerliğe sahiptir.



2.11 Filmin başındaki Bayan Gulch'un bisikleti. . .



2.12 . . . Oz'daki cadının süpürgesine benzer.



2.13 Aslan kendi korkaklığını tanımlarken, karakterler öylesine dizilirler ki.



2.14 . . . arkadaşlarının domuzlardan korktuğu için Zeke ile alay ettiği daha önceki sahnenin tersine dönmüş ayna imgesini oluştururlar.

Profesör Marvel küçük bir kristal küre üzerinde Dorothy'nin geleceğini okuyormuş gibi yaparken (2.9), burada bir görüntü görmeyiz (2.9). Dorothy'nin düşü bu kristali korkutucu sahnelerin göründüğü Cadı'nın şatosunda daha büyük bir küreye dönüştürür (**2.15**). Benzer biçimde Toto'nun bir durumu kesintiye uğratmasının yinelenen motifi onun işlevini değiştirir. Kansas'ta Bayan Gulch'u rahatsız eder ve Dorothy'yi Toto'yu uzaklaştırmaya ikna eder, ancak Oz'da onun araya girmesi Dorothy'nin eve geri dönüşüne engel olur.

Öğeler arasındaki farklılıklar çoğu kez onlar arasındaki kesin karşıtlıklar için keskinleşebilir. Karakterler arasındaki çatışmalar olarak biçimsel karşıtlıklara çok aşinayızdır. *The Wizard of Oz*'da Dorothy'nin arzusu çeşitli noktalarda Em Teyze, Bayan Gulch, Kötü Cadı ve Büyücü'nün farklı arzularıyla zıtlık gösterir, böylece filme dair beklentimiz dramatik çatışma aracılığıyla oluşturulur. Ancak karakter çatışması biçimsel farklılık ilkesinin kendisini göstermesinin tek yolu değildir. Ortamlar, aksiyonlar ve diğer öğeler de birbirine zıt olabilir. *The Wizard of Oz* renk karşıtlıklarını gösterir: siyah-beyaz Kansas'a karşı renkli Oz. Siyahlar içindeki Cadı'ya karşı kırmızı, beyaz ve maviler içindeki Dorothy. Ortamlar da birbirine zıttır – yalnızca Kansas'a karşı Oz değil, aynı zamanda Oz içindeki farklı mekanlar da (**2.16**, **2.17**). Ses kalitesi, müzik ve diğer çok sayıda öğe birbirlerine karşı işlev görürler, bir motifin başka birine karşıtlık oluşturabileceğini gösterirler.

Kuşkusuz farklılıkların tümü basit karşıtlıklar değildir. Dorothy'nin Oz'daki üç arkadaşı -Bostan Korkuluğu, Teneke Adam ve Aslan- yalnızca dışsal özellikleriyle değil, aynı zamanda yoksun oldukları üç öğeyle de (bir beyin, bir kalp, cesaret) ayırt edilirler. Diğer filmler daha az keskin karşıtlıklara dayanabilirler, Jean Renoir'ın *The Rules of the Game* filminde olduğu gibi, karakterler arasındaki sıralama skalasını da gösterebilirler. Aşırı uçta, soyut bir film, J. J. Murphy'nin



2.15 Karenin üst yarısının merkezinde bulunan Emerald City. . .



2.16 Karenin üst yarısının merkezinde bulunan Emerald City. . ..



2.17 . . .Batı'nın Kötü Cadı'sının şatosunu gösteren benzer kompozisyona çarpıcı bir karşıtlık yaratır.



2.18 Dorothy ayağını ince bir çizgiden başlayıp giderek genişleyen Yellow Brick Road'un başlangıcına koyuyor.

Print Generation filmindeki aynı filmin her geri dönüşüne eşlik eden küçük değişimlerde olduğu gibi, kendi parçaları arasında minimal çeşitlemeler yarabilir.

Yineleme ve çeşitleme bir madeni paranın iki yüzüdür. Birine dikkat etmek diğerine de dikkat etmektir. Filmleri düşünürken, benzerliklere ve farklılıklara bakmak zorundayız. İkisi arasında mekik dokuyarak, motifleri belirtebiliriz ve geçirdikleri değişimleri karşılaştırabiliriz, yineleme olarak koşutlukları tanıyabilir ve çok önemli çeşitlemeleri görebiliriz.

Gelişme

Benzerlik ve farklılığın film biçimi içinde nasıl işlediğinin farkında olmamızın bir yolu, parçadan parçaya gelişme ilkelerine bakmaktır. Gelişme benzer ve farklı öğelerin bir modelini oluşturur. Modelimiz ABACA yalnızca yinelemeye (yinelenen A motifi) ve farklılığa (araya B ve C'nin girmesi) değil, aynı zamanda bir kural olduğunu söyleyebileceğimiz *ilerleme* ilkesine de dayanır: A'nın alfabedeki ardışık harflerle birbiri ardına gelmesi. Basit olsa da bu bütün serinin biçimine hükmeden *gelişme* ilkesidir.

Biçimsel gelişmeyi *başlangıçtan ortadan geçerek sona doğru bir ilerleme* olarak düşünün. *The Wizard of Oz*'un öyküsü birçok yönde gelişmeyi gösterir. Bu her şeyden önce bir *yolculuktur*: Kansas'tan başlayıp Oz'a, oradan da Kansas'a. İyi cadı Glinda bu modeli Dorothy'ye "Baştan başlamak her zaman en iyisidir" diyerek vurgular (**2.18**). Birçok filmde böyle yolculuğa dayalı olay örgüsü vardır. *The Wizard of Oz* aynı zamanda evden ayrılışla başlayan, eve geri dönüş yolunu bulmaya yönelik bir dizi çabayı içeren ve eve dönüşle biten bir *arayıştır*. Filmin içinde ayrıca genellikle aynı başlangıç-orta-son modeline sahip bir *gizem* modeli vardır. Bir soruyla başlarız (Oz Büyücüsü kimdir?), buna yanıt bulma çabasının içine gireriz ve sorunun yanıtlanmasıyla sona geliriz. (Büyücü bir sahtekârdır.) Çoğu uzun metrajlı film birkaç gelişme modelinden oluşur.

Filmin gelişme modelini analiz etmek için genellikle bir *bölümleme* yapmak iyi bir fikirdir. Bir bölümleme basitçe bir filmin, parçaların ardışık sayılar ve harflerle belirtildiği büyük ve küçük parçalara ayrılmış yazılı taslağıdır. Eğer bir anlatı filminde 40 *sekans* varsa, o zaman her sekansa 1'den 40'a kadar sayı verebiliriz. Bazı parçaları daha da bölmek yararlı olabilir (örneğin 6a ve 6b sahneleri). Bir filmi bölümlere ayırmak yalnızca benzerlikler ve farklılıklara dikkat etmemizi değil, aynı zamanda biçimin bütün ilerleyişinin planını çıkarmamızı da sağlar. Aşağıda *The Wizard of Oz*'un bir bölümlemesini görüyorsunuz. (Filmleri bölümleyerek, başlangıç jeneriğini "C" ile, son jeneriği "E" ile ve diğer bütün bölümleri de sayılarla belirteceğiz.)

THE WIZARD OF OZ: OLAY ÖRGÜSÜ BÖLÜMLEMESİ

C. Jenerik

1. Kansas
- **a.** Dorothy evindedir, Bayan Gulch'un Toto'yu tehdit etmesinden endişelidir.
- **b.** Kaçış. Dorothy kendisini eve dönmeye ikna eden Profesör Marvel ile karşılaşır.
- **c.** Bir kasırga, içinde Dorothy ve Toto olan evi, gökyüzüne savurur.

2. Munchkin City
- **a.** Dorothy, Glinda ile tanışır ve Munchkinliler Doğu'nun Kötü Cadısının ölümünü kutlarlar.
- **b.** Batı'nın Kötü Cadısı kırmızı ayakkabılar konusunda Dorothy'yi tehdit eder.
- **c.** Glinda, Dorothy'yi Büyücü'den yardım almaya gönderir.

3. The Yellow Brick Road
- **a.** Dorothy Bostan Korkuluğu ile tanışır.
- **b.** Dorothy Teneke Adam ile tanışır.
- **c.** Dorothy Korkak Aslan ile tanışır.

4. **The Emerald City**
   - **a.** Cadı kentin yakınında bir afyon tarlası yaratır, ancak Glinda bir grup yolcuyu kurtarır.
   - **b.** Grup kentin yurttaşları tarafından hoş karşılanır.
   - **c.** Onlar Büyücü'yü görmeyi beklerken, Aslan kral olmanın işaretlerini verir.
   - **d.** Korkunç Büyücü grubun Kötü Cadı'nın uçan süpürgesini ele geçirmesi karşılığında gruba yardım etmeyi kabul eder.
5. **Cadı'nın şatosu ve yakınlardaki orman**
   - **a.** Ormanda uçan maymunlar Dorothy ve Toto'yu taşırlar.
   - **b.** Cadı kırmızı ayakkabıları elde etmek için Dorothy'yi öldürmesi gerektiğini anlar.
   - **c.** Bostan Korkuluğu, Teneke Adam ve Aslan gizlice şatoya yaklaşırlar: takip sırasında Dorothy Cadı'yı öldürür.
6. **The Emerald City**
   - **a.** Bir sahtekarlık olduğu ortaya çıksa da, Büyücü, Bostan Korkuluğu, Teneke Adam ve Aslanın isteklerini yerine getirir.
   - **b.** Dorothy, Büyücü'nün balonuyla kaçmayı başaramaz, ancak kırmızı ayakkabılarla eve nakledilir.
7. **Kansas—Dorothy Oz'un ailesine ve arkadaşlarına anlatır**

E. Son Jenerik

Bir bölümleme hazırlamak biraz kılı kırk yarma gibi görünebilir, ancak bu kitap boyunca sizi bunun filmler üzerine daha fazla ışık tuttuğunu ikna etmeye çalışacağız. Şimdilik yalnızca şu karşılaştırmayı düşünün.

Bir binanın içinde yürürken, zamanla deneyiminiz gelişir. Örneğin birçok katedralde giriş kapıları oldukça dardır. Ancak içerdeki alana (kilise merkezi) girdiğinizde, uzam dışa ve yukarı doğru genişler, bedeninizin küçüldüğünü hissedersiniz ve dikkatiniz uzakta merkezi olarak yerleştirilmiş altara yönelir. Biraz dar olan giriş kapısı, genişleyen ve yükselen uzama karşıtlık oluşturduğunu hissetmenize neden olur. Deneyiminiz bir konulu park gezintisi kadar dikkatle planlanmıştır. Yalnızca bu konuda yeniden düşünerek, binanın farklı kısımlarının planlı gelişiminin sizin deneyiminizi biçimlendirdiğini anlayabilirsiniz. Eğer binayı yapanın planlarını incelerseniz, bir bakışta bütün düzenlemeyi görürsünüz. Bu, binaya dair an be an deneyiminizden çok farklı olurdu, ancak deneyiminizin nasıl biçimlendirildiğine daha fazla ışık tutardı.

Bir film bundan farklı değildir. Filmi izledikçe, derine ineriz. An be an biçimsel gelişmeyi takip ederiz ve giderek daha fazla içine girebiliriz. Eğer şeylerin biçimlerini baştan sona incelemeyi istiyorsak, biraz geri çekilmemiz gerekir. Filmler planlarla değil, bir olay örgüsü bölümlemesi yaratarak ortaya çıkar. Filmin bütün tasarımına dair benzer bir duyguya sahip olabiliriz. Bir bakıma, bir filmin temel mimarisini yeniden yapıyoruz. Bir bölümleme filmi izlerken sezgisel olarak hissettiğimiz model oluşturmayı görmemizi sağlar. Bölüm 3 ve 10'da farklı film tiplerinin nasıl bölümleneceğini inceleyeceğiz ve Bölüm 11'deki örnek analizler filmlerin nasıl işlediğini göstermek için bölümlemeler kullanacaktır.

Bir filmin biçimsel olarak nasıl geliştiğini değerlendirmenin başka bir yolu, *başlangıç ile sonu karşılaştırmaktır*. Başlangıç ile son arasındaki benzerlikler ve farklılıklara bakarak, filmin bütün modelini anlamaya başlayabiliriz. Bu tavsiyeyi *The Wizard of Oz* üzerinde test edebiliriz. Başlangıç ile sonun karşılaştırılması Dorothy'nin yolculuğunun evine dönüşüyle bittiğini gösterir; bir yolculuk "gökkuşağının üzerinde" ideal bir yer bulma arayışı Kansas'a geri dönüşün bir yolunu bulma arayışına dönüşmüştür. Final sahnesi başlangıçtaki anlatı öğelerini yineler ve geliştirir. Stilistik olarak başlangıç ve son yalnızca siyah-beyaz ham film kullanan bölümlerdir. Bu yineleme anlatının düş diyarı Oz ile kasvetli Kansas manzarası arasında yarattığı karşıtlığı destekler.

BAĞLAN

"First Shots" başlıklı yazının gösterdiği gibi bir filmin girişi son derece önemlidir.

www.davidbordwell.net/blog/?p=139



2.19 Final sahnesindeki ziyaret.

Filmin sonunda Profesör Marvel Dorothy'yi ziyarete gelir (**2.19**); Dorothy'nin kaçmaya çalışırken onu ziyarete gelmesi tersine döner. Başlangıçta Marvel onu eve dönmeye ikna etmişti; daha sonra Oz bölümündeki Büyücü gibi Marvel de Dorothy'nin eve geri dönme umutlarını temsil etmişti. Sonunda, Dorothy, Profesör Marvel'i ve ırgatları düşündeki karakterlerin temeli olarak kabul ettiğinde, Oz'dan evine dönmeyi ne kadar çok istediğini hatırlar.

Daha önce film biçiminin dinamik bir şekilde duygularımızı ve beklentilerimizi harekete geçirdiğini öne sürmüştük. Şimdi bunun neden olduğunu görmek için daha iyi bir konumdayız. Benzerlik ile farklılık, yineleme ile çeşitleme arasındaki sürekli etkileşim izleyiciyi filmin biçimsel sistemiyle etkin bir ilişkiye sokar. Bir filmin gelişimini bölümleme yaparak statik terimlerle göstermek zor olabilir, ancak biçimsel gelişmenin bir *ilerleme* olduğunu unutmamamız gerekir. Biçim filmi deneyimlememizi şekillendirir.

Uyum ve Uyumsuzluk

Bir filmdeki öğeler arasındaki ilişkilerin tümü bütün filmsel sistemi yaratır. Eğer bir öğe filmin geri kalanıyla düpedüz uygunsuz bir ilişki içinde olsa bile, onun filmin parçası olmadığını gerçekten söyleyemeyiz. Bu ilişkisiz öğe en fazla bilmecemsi ya da tutarsız olabilir. Bu, filmin bütünleşmiş sistemi içinde bir kusur olabilir – ancak filmin bütününü etkiler.

Bir filmde algıladığımız bütün ilişkiler net ve ekonomik bir şekilde dokunursa, filmin bir uyumu var deriz. Film sıkı bir şekilde birleştirilmiş deriz, çünkü biçimsel ilişkilerde bir kopukluk görünmemektedir. Sunulan her öğenin bir dizi işlevi vardır, benzerlikler ve farklılıklar saptanabilirdir. Biçim mantıksal olarak gelişir ve hiçbir öğe gereksiz değildir. Filmin uyumlu olması bize bir bütünlük ve tatmin duygusu yaşamamızı sağlar.

Ancak uyum bir düzey meselesi değildir. Neredeyse hiçbir film, finali belirsiz bırakma konusunda cimri değildir. Örneğin The Wizard of Oz'da bir noktada Büyücü, Dorothy'ye ona ve arkadaşlarına böceklerle saldırılmış olduğundan söz eder, ancak biz bunu görmeyiz ve söz ediş bir bilmece haline gelir. Gerçekten bir arı saldırısı sekansı çekilmiş, ancak daha sonra kurguda çıkarılmıştı. Büyücü'nün böcek saldırısıyla ilgili söyledikleri artık motivasyondan yoksundur. Daha çarpıcı olanı filmin finalindeki belirsiz bırakılan öğedir: Bayan Gulch'a ne olduğunu asla öğrenmeyiz. Muhtemelen o Toto'yu almak için yasal emre sahiptir, ancak son sahnede kimse bundan bahsetmez. Ancak izleyici bu uyumsuzluğa aldırmamaya meyledebilir, çünkü Bayan Gulch'un koşut karakteri olan Cadı Oz fantezisi içinde öldürülmüştür ve onu yeniden canlı görmeyi beklemeyiz. Mükemmel uyum güçlükle başarılabildiği için, uyumlu bir filmin dahi birkaç bütünleşmemiş öğeyi ve yanıtlanmamış soruyu içerebileceğini beklemek zorundayız.

Eğer uyuma bir değerlendirme ölçütü olarak bakarsak, birkaç nedensiz öğeyi içeren bir filmi bir başarısızlık olarak değerlendirebiliriz. Ancak uyum ve uyumsuzluğa değerlendirme açısından değil de, özel biçimsel uylaşımların sonuçları olarak da bakılabilir. Pulp Fiction gangster olay örgüsünün merkezinde yer alan bir evrak çantasının içinde ne olduğunu asla göstermemesi açısından bir finalden yoksundur. Ancak çantanın içinde çok büyük bir değeri olan bir şey vardır (bu da klasik bir kara film olan Kiss Me Deadly'deki çanta içindeki malzemeyi akla getirir). Nesneleri göstermeden film bizi karakterlerin onlara yönelik tepkilerini karşılaştırmaya davet eder – en dikkate değer olanı son sahnedeki akşam yemeğinde Pumpkin'in ona büyük bir istekle bakması ve yeni kiralık katil olan Jules'un sakin bir şekilde onu patrona teslim edeceğinde ısrar etmesidir. Bu şekilde, anlık uyumsuzluklar daha büyük modellere ve tematik anlamlara katkıda bulunurlar.

BAĞLAN

Film biçiminin kendine özgü örneklerinden biri farklı farklı yönetmenlerin parçalar çekerek bir filmi oluşturdukları derleme filmlerdir. "Can you spot all the auteurs in this picture?" başlıklı yazımızda bu tema ve çeşitleme yaklaşımını ele aldık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=932.

ÖZET

Eğer bir konuya estetik biçimi işleyişimiz hükmediyorsa, bunun *somutluk* olduğu söylenebilir. Biçim bir sanat yapıtında algıladığımız ve model haline getirilmiş ilişkilerin özgül sistemidir. Böylesi bir anlayış bize normal olarak içerik olarak düşündüğümüz öğelerin -konu ya da soyut düşünceler- bir yapıt içinde nasıl özel işlevler yüklendiğini anlamamıza yardımcı olabilir.

Bir sanat yapıtını deneyimlememiz aynı zamanda somut bir deneyimdir. Yapıt içindeki ipuçlarını toplayarak, ortaya çıkarılan, rehberlik edilen, ertelenen, aldatılan, tatmin edilen ve rahatsız edilen beklentilerimizi düzenleriz. Merak ederiz, geriliriz ve şaşırırız. Sanat yapıtının özel yönlerini yaşamdan ve sanattan bildiğimiz genel uylaşımlarla karşılaştırırız.

Sanat yapıtının somut bağlamı duyguları ifade eder ve harekete geçirir ve bizim çok sayıda anlamı oluşturmamızı sağlar. Sanat yapıtlarını değerlendirirken genel ölçütleri uyguladığımızda bile, o ölçütleri daha fazla ayrım yapmaya, sanat yapıtının belirli yönlerine daha derinlemesine nüfuz etmeye yardım etmesi için kullanmamız gerekir. Bu kitabın geri kalanı sinemadaki sanatsal biçimin bu özelliklerini incelemeye adanıyor.

Film biçiminin ilkelerini herhangi bir film hakkında sorabileceğimiz bir dizi soru olarak özetleyebiliriz:

1.Filmdeki herhangi bir öğenin bütün biçim içindeki işlevleri nelerdir? Bu öğe nasıl motive olur?

2. Öğeler ya da modeller film boyunca yineleniyor mu? Eğer yineleniyorsa, nasıl ve hangi noktalarda? Motifler ve koşutluklar bizden öğelerin karşılaştırılmasını istiyor mu?

3. Öğeler birbirlerine nasıl karşıtlık ve birbirlerinden farklılık gösteriyorlar? Farklı öğeler birbirlerine nasıl zıtlık gösteriyor?

4. İlerlemenin ya da gelişmenin hangi ilkeleri film boyunca işliyor? Daha özgül olarak, başlangıç ve sonun bir karşılaştırması nasıl bir filmin bütün biçimini ortaya koyar?

5. Filmin bütün biçimi içinde uyum hangi düzeyde sunuluyor? Uyumsuzluk uyuma tabi mi, yoksa uyumsuzluk hâkim mi?

Bu bölümde sanat yapıtları olarak filmlerin biz izleyicilerin nasıl ilgisini çektiğinin bazı önemli yönlerini inceledik. Ayrıca film biçiminin bazı genel ilkelerini gözden geçirdik. Bu ilkelerle donanmış olarak film sanatını anlamak için çok önemli olan biçimin daha özel tiplerini ayırt etmeye devam edebiliriz.

OKUMA ÖNERİLERİ

Filmde ve Diğer Sanatlarda Biçim

Bu bölümdeki düşüncelerin çoğu diğer sanat dallarında bulunan biçim üzerine düşüncelere dayanıyor. Aşağıdaki kaynakların tümü daha fazla okumaya yardımcı olacaktır: Monroe Beardsly, *Aesthetics* (New York: Harcourt Brace & World, 1958), özellikle 4. ve 5. bölümler; Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception* (Berkeley: University of California Press, 1974), özellikle 2., 3. ve 9. bölümler; Leonard Meyer, *Emotion and Meaning in Music* (Chicago: University of Chicago Press, 1956); ve E. H. Gombrich, *Art and Illusion* (Princeton NJ: Princeton University Press, 1961) (*Sanat ve Yanılsama*, çev. Ahmet Cemal, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1992).

Biçim ile izleyici ilişkisi üzerine bkz. Meyer'in yukarıda künyesi verilen kitap. ABACA örneğimiz Barbara Herrnstein'ın edebi biçim üzerine mükemmel incelemesinden ödünç alınmıştır. Herrnstein, *Poetic Closure* (Chicago: University of Chicago Press, 1968): Kenneth Burke'nin iddiasıyla karşılaştırın: "Biçim denetçinin aklındaki isteğin yaratılması ve bu isteğin yeterince tatmin edilmesidir." (Bkz. Kenneth Burke, "Psychology and Form," *Counter-Statement* içinde [Chicago: University of Chicago Press, 1957], ss. 29-44.)

Bu bölüm her yönetmenin temel biçimsel ilkeleri kullandığını varsayıyor. Ancak yönetmen kullanıyor olduğu biçimsel ilkelerin tam olarak farkında mıdır? Birçok yönetmen biçimsel ilkeleri sezgisel olarak kullanır, ancak diğerleri bunları tamamen bilerek uygularlar. Spike Lee'nin görüntü yönetmeni Ernest Dickerson şunları söyledi: "*School Daze*'in başından sonuna kullandığımız bir motif iki insanın profilden yüzlerinin görülmesiydi. Bu bilinçli bir karardı." (*Uplift the Race: The Constructin of 'School Dace'* [New York: Simon & Schuster, 1988], s. 110). Sidney Lumet *Twelve Angry Men*'in öyküsü geliştirirken farklı kamera konumlarında çekim yaparak sert bir ilerleme kazandırmaya karar verdi. "Film açıldıkça jüri salonunun giderek daha da küçülmesini istedim. . . Filmin üçte birini göz hizasının üzerinde, üçte birini göz hizasında ve üçte birini de göz hizasının altında çektim. Bu yolla sona doğru tavan görünmeye başladı." Sidney Lumet, *Making Movies* (New York: Knopf, 1995) s. 81. Nicole Kidman'ın *The Shining* filmindeki bıçak motifi ile ilgili sözleri için bkz. *Watching Movies: The Biggest Names in Cinema Talk About the Films That Matter Most* (New York: Henry Colt, 2003).

Meshes of the Afternoon filminin yönetmeni Amerikalı deneysel sinemacı Maya Deren biçimsel ilkeler konusunda bilgilidir. Ona göre bir film, başta zaman ve mekan kullanımı olmak üzere, onu diğer sanatlardan ayıran özellikleri kullanmalıdır. Deren bir filmin düzenlemesinin görüntülerin birbirleriyle zarif biçimde etkileşime girmesiyle doğduğuna inanır. "Bütünü oluşturan unsurlar ya da parçalar kendi gerçek değerlerini kaybederler ve bu özel bütün içindeki işlevleriyle var olurlar". Bu konuyla ilgili daha fazla düşünce için yönetmenin 1946 yılı makalesi "An Anagram of Ideas on Art, Form and Film"e bakınız (*Essential Deren: Collected Writing on Film by Maya Deren*, der. Bruce R. McPherson [Kingston, N.Y.: Documentext, 2005]).

Biçim, Anlam ve Duygu

Sinema nasıl duygu uyandırır? Gerçekten bu biraz bilmecemsidir. Dev bir maymun caddede bize doğru hantalca yürüseydi, korkuyla kaçardık. Ancak King Kong ekranda bize doğru hantalca yürüdüğünde, korkuyu hissederiz, ama salondan kaçmayız. Korkuyu hissediyoruz da, kaçma dürtümüze nasıl engel oluyoruz? Yoksa hissettiğimiz gerçek korku değil de, korkuyormuş gibi mi yapıyoruz? Benzer biçimde bir karakterle *özdeşleştiğimizi* söylediğimizde, bu ne anlama gelir? Karakterin hissettikleriyle tamamen aynı duyguları mı hissediyoruz? Ancak bazen karakterin hissetmediği duyguları hissederiz, ona yönelik sempatimizin acıma ya da endişeyle birleşmesi gibi. Bir karakterle özdeşleşebilir miyiz ve onun sahip olduğu duygulara sahip olmaz mıyız?

1990'larda filozoflar ve sinema kuramcıları bu konuları aydınlatmaya çalıştılar. Bir örnek için bkz. Carl Plantinga ve Greg M. Smith (der.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1999). Bu derlemedeki makaleler bazı etkili kitaplar etrafındaki tartışmalardan ortaya çıktı: Noël Carroll, *The Philosophy of Horror; or, Paradoxes of the Heart* (Londra: Routledge, 1990); Murray Smith, *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema* (Oxford: Oxford University Press, 1995); Joseph Anderson, *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory* (Carbondale: University of Southern Illinois Press, 1996); ve Torben Grodal, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition* (Oxford: Oxford University Press, 1997). Ayrıca bkz. Greg M. Smith, *Film Structure and the Emotion System* (Cambridge: Cambridge University Press, 2003).

Bu yazarların pek çoğu *bilişsel çalışmalar* adı verilen yaklaşımdan yararlanırlar. Blogumuzda benzer konuları aktarmaya çalıştık. www.davidbordwell.net/blog/?p=2004 adresindeki "Minding movies"de bilişsel çalışmaların filmi algılamamız ve anlamamız konusunda nasıl işlediğini anlatmaya çalıştık. Benzer bir yaklaşım için bkz. "Simplicity, clarity, balance: A tribute to Rudolf Arnheim" (www.davidbordwell.net/blog/?p=956.)

Filmlere izleyicinin tepkisini anlamaya yönelik alternatif bir yaklaşıma *alımlama incelemeleri* denmiştir. Bir gözden geçirme için bkz. Janet Staiger, *Media Reception Studies* (New York: New York University Press, 2005). Bu gelenek içinde çalışan araştırmacılar çoğu kez etnik gruplar ya da tarihsel olarak yerleşmiş izleyiciler gibi özel toplumsal grupların onlara sunulan filmlere nasıl tepki verdiğini anlamaya çalışırlar. Bu konuda etkili örnekler için bkz. Kate Brooks ve Martin Barker, *Judge Dredd: Its Friends, Fans, and Foes* (Luton: University of Luton Press, 2003) ve Melvin Stokes ve Richard Maltby (der.), *American Movie Audiences: From the Turn of the Century to the Early Sound Era* (Londra: British Film Institude, 1999). *Perverse Spectators: The Practices of Film Reception*'da (New York: New York University Press, 2000) Janet Staiger izleyicilerin ve eleştirmenlerin sinemacıların öngöremeyecekleri biçimlerde nasıl tepki verebildiklerini tartışır.

Birçok eleştirmen filmlere örtük ve semptomatik anlamlar yüklemeye konsantre olur – yani filmleri yorumlar. Yorumlayıcı yaklaşımların bir incelemesi için bkz. R. Barton Palmer, *The Cinematic Text: Methods and Approaches* (New York: AMS Press, 1989). Film yorumundaki eğilimlerin incelenişi için bkz. David Bordwell, *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (Cambridge MA: Harvard University Press, 1989).

Doğrusal Bölümleme ve Diyagramla Gösterme

Senaryo ile çekilmiş kurmaca bir filmi incelerken, onu parçalara ayırmak için genelde senaryo yazarının yaratıcı adımlarını takip ederiz. Yazar genel olarak bir sahneler listesinden senaryoyu oluştururken kimi zaman her bir sahneyi bir karta yazar ve bu kartları düzenleyerek olay örgüsünü kurar.

Günümüz uzun metraj filmleri kısa sahnelere sahip olma eğilimi gösterdiğinden (genel olarak her biri 1 ile 3 dakika arasıdır) bir filmde 60 ya da daha fazla sekans bulunmaktadır. Daha eski filmler ise nadiren 40'ın üzerine çıkarken sessiz filmlerde bu rakam 10 ile 20 arasındadır. Kuşkusuz sekanslar ve sahneler daha da alt bölümlere ayrılabilir. Bir filmi bölümlemede, bir taslak formatı ya da doğrusal bir diyagram kullanmak biçimsel ilişkileri (başlangıç ve sonlar, koşutlukları, gelişme modelleri) görselleştirmenize yardım eder. Bir sonraki bölümde *Citizen Kane*'i ve Bölüm 10'da film yapım tarzlarını tartışırken bir taslak formatı kullanıyoruz.

Web Siteleri

www.uca.edu/org/ccsmi/ Filme verilen psikolojik ve duygusal tepkilerin çeşitli yönlerini inceleyen Center of Cognitive Studies of the Moving Image'e ayrılmış bir site.

http://en.wikipedia.org/wiki/Art. Farklı sanat dallarında biçimin rolü üzerine yardımcı bir giriş niteliğindeki yazı.

Tavsiye Edilen DVD Ekleri

The Wizard of Oz filminin Warner Bros.dan çıkan iki disklik özel sürümü filmin yapımı ile ilgili bilgiler içermektedir. Ayrıca bkz. Aljean Harmetz, *The Making of the Wizard of Oz* (New York: Limelight, 1984) ve John Frickle, Jay Scarfone ve William Stillman, *The Wizard of Oz: The Official 50th Anniversary Pictorial History* (New York: Warner Books, 1989).

Film post prodüksiyon aşamasındayken MGM yetkilileri "Over The Rainbow" şarkısını çıkarmayı düşünmüşlerdir. Bazıları şarkının çok uzun olduğunu ve hızı düşürdüğünü ifade ederken, diğerleri çiftlik avlusunda şarkı söylemenin pek ağırbaşlı olmadığını ifade etmişlerdir. Yapımcı Arthur Freed ise şarkıyı tutma konusunda tutkulu biçimde ısrarcıdır ve sonuçta onun dediği olur. Bunun nedenini bir anısında açıklarken bu şarkının Dorothy'nin seyahati için ne kadar önemli olduğunu vurgulamaktadır:

> *Snow White* filmindeki tüm aşk hikayesi Pamuk Prenses kuyunun içine bakarken söylediği "Some Day My Prince Will Come" adlı şarkıyla anlatılmıştır. Diyaloglar bunun yarısı kadar bile etkili olamazdı. *Wizard of Oz* senaryosunun içine, benzer bir mantıkla, çiftlikte geçen müzikal bölümü ekleyerek amacımızı gösterdim. Bunu bu şekilde müzik yardımıyla yapınca sahnenin düz olay örgüsünün tüm basmakalıp yapısı ortadan kalkmış oldu. (Fricke, Scarfone ve Stillman'dan alındı, *The Wizard of Oz*, s. 30).

DVD ekleri sahne arkasındaki yapım bilgisine ve özel efektler ve müzik gibi tekniklerin nasıl uygulandığını göstermeye odaklanma eğilimindedir. Ancak bazen bu tip anlatımlar filmin biçimsel yönlerini analiz eder. *Charlie and the Chocolate Factory*'deki müzik üzerine olan ek "Sweet Sounds"da besteci Danny Elfman yaramaz çocukların her birinin ortadan kaybolmasını izleyen müzik parçalarının nasıl onlar arasında koşutluklar yarattığını ve farklı müzik tiplerinden alınarak çeşitliliğin nasıl başarıldığını anlatır.

Hard Day's Night'ın DVD eki "Their Production Will Be Second to None" yönetmen Richard Lester'le röportajları içerir. Lester filmin biçimi hakkında konuşur. Örneğin filmin ilk üçte birinde, Beatles'ın kaçtığı açık alanların aşırı kontrasına hazırlık yapmak için kasıtlı olarak sınırlı mekanlar ve alçak tavanlar kullandığını söyler.

The Golden Compass filminin "Yapım Tasarımı" adlı eki motifleri ele alır: kadın kahraman Lyra ile sette ve sahne donanımında ilişkilendirilen dairesel unsurlar ve kötü kahraman Bayan Coulter ve Magisterium ile ilişkilendirilen oval unsurlar.



3
BÖLÜM

Biçimsel Bir Sistem Olarak Anlatı

Anlatı İnşasının İlkeleri

Öyküler bizi kuşatır. Çocukluğumuzda peri masalları ve mitleri öğreniriz. Büyüdükçe, kısa öyküler, romanlar, tarih ve yaşam öyküleri okuruz. Din, felsefe ve bilim çoğu kez kendi öğretilerini bize öyküler ve masallar aracılığıyla sunar. Oyunlar öyküler anlatır, tıpkı filmlerin, televizyon programlarının, çizgi romanların, resimlerin, dansın ve diğer birçok kültürel olgunun yaptığı gibi. Konuşmalarımızın çoğu anlatılan öykülerle doludur –geçmiş bir olayı hatırlama ya da bir şaka yapma. Gazete yazılarına bile öyküler denir ve bir şeyin açıklanmasını istediğimizde, "Öykü ne?" diye sorabiliriz. Uyurken bile kaçamayız, çünkü çoğu kez düşümüzde küçük anlatılar görürüz. Anlatı insanın dünyayı anlamasının temel bir yoludur.

Öykülerin yaşamlarımızda yaygın oluşu, filmlerin **anlatı biçimi**ni nasıl oluşturduğuna daha yakından bakma ihtiyacımızın bir nedenidir. "Sinemaya gidiyorum" dediğimizde neredeyse her zaman bir anlatı filmini -bir öykü anlatan bir filmi- görmeye gidiyor olduğumuzu kastederiz.

Anlatı biçimi kurmaca filmlerde en yaygın biçimdir, ancak diğer tiplerde de ortaya çıkabilir. Örneğin belgeseller çoğu kez anlatı biçimini kullanırlar. *Primary* Hubert Humphrey ile John F. Kennedy'nin 1960 başkanlık seçiminde Wisconsin'de nasıl kampanya yürüttüklerini anlatır. Disney filmleri, Warner Bros. kısa çizgi filmleri gibi canlandırma filmleri de öyküler anlatırlar. Bazı deneysel ve avangard filmler, her ne kadar öykü ya da onun anlatılma tarzı Bölüm 10'da göreceğimiz gibi tamamen alışılmamış tarzda olsa da, anlatı biçimini kullanırlar.

Öyküler her yanımızda olduğu için, izleyiciler bir anlatı filmine kesin beklentilerle yaklaşırlar. Filmin bize anlatacağı özel öyküyle ilgili çok şey bilebiliriz. Belki de filmin dayandığı kitabı okumuşuzdur ya da bir devam filmi olduğu için önceki filmi izlemişizdir. Ancak daha genel olarak anlatı biçiminin özellikleri olan beklentilerimiz vardır. Birbiriyle iç içe geçecek olan karakterlerin ve bir aksiyonun olacağını biliriz. Bir biçimde ilişkili olacak olan bir dizi olayı bekleriz. Ayrıca muhtemelen aksiyonun akışı boyunca ortaya çıkın sorunlar ya da çatışmaların bir final durumuna ulaşacağını bekleriz –ya çözüleceklerdir ya da en azından onlara yeni bir ışık tutulacaktır. İzleyici bir anlatı filmini anlamaya hazır olarak gelir.

İzleyici filmi izlerken, ipuçlarını toplar, enformasyonu hatırlar, ardından gelecek olanı tahmin eder ve genellikle filmin biçiminin yaratımına katılır. Film merakı, gerilimi ve sürprizi teşvik ederek belirli beklentiler oluşturur. Finalin bir bütün olarak film tarafından tahrik edilen beklentileri tatmin etme ya da aldatma görevi vardır. Final ayrıca daha önceki olayları incelemesi, belki de onları yeni bir ışıkta düşünmesi için izleyiciye ipuçları vererek belleği harekete geçirebilir. 1999'da *The Sixth Sense* gösterime girdiğinde, birçok izleyici finaldeki sürpriz dönüşle o kadar meraklandılar ki, yeniden filmi görmeye gittiler ve beklentilerinin nasıl yönlendi-

rildiğinin izlerini sürdüler. Benzer bir durum *The Prestige* filminde de gerçekleşmiştir. Anlatı biçimini incelerken, farklı noktalarda onun izleyiciyi nasıl dinamik bir etkinlik içine dâhil ettiğini inceleyeceğiz.

Anlatı Nedir?

Bir *anlatıyı zaman ve mekân içinde olan neden-sonuç ilişkisi içindeki bir olaylar zinciri* olarak düşünebiliriz. Bir anlatı genellikle *öykü* terimi ile kastettiğimizdir, ancak daha sonra *öykü*yü biraz farklı bir şekilde kullanacağız. Normal olarak bir anlatı bir durumla başlar; bir neden-sonuç modeline uygun olarak bir dizi değişim olur; sonunda anlatıyı bitiren yeni bir durum ortaya çıkar. Öyküyle ilişkimiz değişim ve istikrar, neden ve sonuç, zaman ve mekân modelini anlamamıza dayanır.

Tanımımızın bütün bileşenleri -nedensellik, zaman ve mekân- bütün medya ortamlarında anlatılar için önemlidir, ancak nedensellik ve zaman merkezi önemdedir. Gelişigüzel olaylar zincirini bir öykü olarak anlamak zordur. Aşağıdaki aksiyonları düşünün: "Bir adam yatakta döner durur, uyuyamaz. Bir ayna kırılır. Telefon çalar." Bunu bir anlatı olarak anlamakta sorun yaşarız, çünkü olaylar arasındaki nedensel ve zamansal ilişkileri saptayamayız.

Bu aynı olayların yeni bir tanımlamasını düşünün: "Bir adam patronuyla kavga etmiştir. Gece boyu yatakta döner durur. Sabah hâlâ öylesine kızgındır ki, tıraş olurken aynayı kırar. Daha sonra telefonu çalar; patronu özür dilemek için aramıştır."

Şimdi bir anlatıya sahibiz. Olayları mekânsal olarak birbirine bağlayabiliriz. Adam önce bürosunda, sonra yatağındadır; ayna banyodadır; telefon evin içinde bir yerlerdedir. Daha da önemlisi, bu üç olayın bir neden-sonuç dizisinin parçası olduğunu anlayabiliriz. Patronla tartışma uykusuzluğa ve aynanın kırılmasına neden olur. Patrondan gelen telefon anlaşmazlığı çözer ve anlatı sona erer. Bu örnekte zaman da önemlidir. Uykusuzluk, kendisi de telefon görüşmesinden önce olan aynanın kırılmasından önce olur; aksiyonun bütünü bir günden ertesi sabaha doğru akar. Anlatı çalışan ile patron arasındaki başlangıçtaki çatışmadan ortaya çıkar, bu anlaşmazlığın neden olduğu bir dizi olaydan geçerek, çatışmanın çözümlenmesi yönünde gelişir. Örneğimiz olan bu basit ve minimal anlatı nedensellik, mekân ve zamanın anlatı biçimi için ne kadar önemli olduğunu gösteriyor.

Bir anlatının nedenselliği zaman ve mekâna dayanması gerçeği, diğer biçimsel ilkelerin filme hükmedemediği anlamına gelmez. Örneğin bir anlatı koşutluğu kullanabilir. Bölüm 2'de belirtildiği gibi koşutluk farklı öğeler arasındaki benzerlikleri gösterir. Örneğimiz, *The Wizard of Oz*'daki üç Kansaslı ırgatın Dorothy'nin Oz'daki üç arkadaşına koşutluk göstermesiydi. Bir anlatı karakterler, ortamlar, durumlar, günün çeşitli zamanları ya da diğer öğeler arasındaki koşutluklara dikkat çekmek için ipuçları verebilir. Veřá Chytilová'nın *Something Different* filminde, bir ev kadının yaşamından ve bir jimnastikçinin kariyerinden sahneler art arda sunulur. İki kadın hiç tanışmadıkları ve tamamen ayrı hayatları yaşadıkları için, iki öyküyü nedensel olarak ilişkilendirebilmemizin yolu yoktur. Bunun yerine iki kadının davranışlarını ve durumlarını karşılaştırırız – yani koşutluklar kurarız.

Belgesel film *Hoop Dreams* daha da güçlü koşutluklar kurar. Chicago'nun siyah gettosundan iki lise öğrencisi profesyonel basketbol oyuncusu olmanın hayalini kurar ve film her birinin sportif kariyerlerini takip eder. Filmin biçimi bize onların kişiliklerini, karşılaştıkları engelleri ve yaptıkları tercihler karşılaştırmaya davet eder. Ek olarak film onların liseleri, koçları, ebeveynleri ve onların sportif zafer hayallerini paylaşan daha yaşlı erkek akrabaları arasında koşutluklar yaratır. Koşutluk filmin yalnızca bir kahramana yoğunlaşmaktan daha fazla zenginleşmesine ve karmaşıklaşmasına olanak sağlar.

Yine de *Hoop Dreams*, tıpkı *Something Different* gibi, bir anlatı filmidir. Aksiyonun iki hattının her biri zaman, mekân ve nedensellikle düzenlenir. Bu film daha büyük nedensel güçleri de gösterir. İki genç erkek de kentte yoksulluk içinde büyümüştür ve spor onlar için en görünür başarı alanı olduğu için, umutlarını o yönde beslerler.

> *"Anlatı bilginin organize edilme yollarından biridir. Her zaman onun bilgiyi aktarmanın ve anlamanın en önemli yolu olduğunu düşünmüşümdür. Şimdi bundan daha az eminim –ancak anlatıya yönelik şiddetli arzu asla azalmamıştır ve buna aç olmak Mt. Sinai, İsa'nın çarmıha gerildiği yer ya da bataklıkta olmak kadar canlıdır."*
>
> — **Toni Morrison**, *Beloved'ın yazarı*

> *"Kendimi gerçekten çok karışık olan bir öykünün tuzağına düşürmüştüm ve eğer senaryo aşamasında öyküyü basitleştirirsem, daha sonra atmalar yapabilecektim, ancak bir öykünün mantığının duvarının karşısında olduğum bir noktaya varmıştım. O aşamada çok fazla atma yaparsam, izleyici kayıpları hissedecekti."*
>
> — **James Cameron**, *Aliens'in yönetmeni*

BAĞLAN

2008 yılındaki başkanlık seçimi kampanyaları üzerinden anlatı kavramının çok daha kuramsal bir tartışması için bakınız, "It was a dark and stormy campaign".

www.davidbordwell.net/blog/?p=2962.

BAĞLAN

Devam filmleri öyküyü genişletebilir ve hatta, eğer bir ön film yapıldıysa, zamanda önceye sıçramalar bile yapabilir. Filmden önce karakter ve olayların yazıyla tanıtıldığı bölümleri "Originality and origin stories" başlıklı yazıda inceledik.

www.davidbordwell.net/blog/?p=44.



3.1 *North by Northwest*'te Manhattan'daki aceleyle yürüyen insanlar..



3.2 Maggie, Roger Thornhill'den direktifler alır.

Olay Örgüsü ve Öykü

O halde bir anlatıyı, olaylarını tanıyarak, onları neden ve sonuç, zaman ve mekânla ilişkilendirerek anlarız. İzleyiciler olarak bizler diğer şeyleri de anlarız. Çoğu kez açıkça sunulmayan olayları anlarız ve öykünün dünyasına yabancı olan malzemeyi tanırız. Bu şeyleri nasıl anlamayı başardığımızı tanımlamak için, *öykü* ile *olay örgüsü* (bazen *öykü* ve *söylev* denen) arasında bir ayrım yapabiliriz. Bu kavraması zor bir ayrımdır, ancak hâlâ biraz daha ayrıntılı olarak bunu incelememiz gerekiyor.

Çoğu kez bir anlatıdaki olaylarla ilgili varsayımlarda bulunur ve çıkarımlar yaparız. Örneğin Alfred Hitchcock'un *North by Northwest* filminin başında Manhattan'da trafiğin en yoğun olduğu anda olduğumuzu biliriz. İpuçları açık bir şekilde ortadadır: gökdelenler, aceleyle yürüyen yayalar, yoğun trafik (**3.1**). Daha sonra Roger Thornhill'i sekreteri Maggie ile birlikte asansörden çıkarken, lobiye doğru yürürken ve Maggie'ye bir şeyleri dikte ederken görürüz (**3.2**). Bu ipuçlarına dayanarak bazı sonuçlar çıkarmaya başlarız. Thornhill yoğun yaşamı olan bir yöneticidir. Thornhill ve Maggie'yi görmeden önce Thornhill'in ona direktif vermeye başladığını varsayarız; zaman açısından olaylar dizisinin ortasında dâhil oluruz. Aynı zamanda direktif vermenin asansöre binmeden önce büroda başladığını varsayarız. Başka bir deyişle, nedenleri, zamansal dizilimi ve her ne kadar bu enformasyon doğrudan verilmese de, başka bir mekânı tanır, anlarız. Muhtemelen farkında olmadan çıkarımlarda bulunuruz, ancak bunlar dikkat edilmeden geçilecek şeyler değildir.

Bir anlatı içindeki bütün bu olaylar dizisi, hem açıkça gösterilenler hem de izleyicinin anladıkları, **öykü**yü oluşturur. Örneğimizdeki öykü en az iki tanımlanan olaydan ve iki anlaşılan olaydan oluşuyor. Anlaşılan olayları parantez içinde belirterek bunları listeleyebiliriz:

(Roger Thornhill iş yerinde yoğun bir gün geçirmiştir.)

Manhattan'ın en yoğun saati.

(Sekreteri Maggie'ye direktifler verirken, Roger bürodan ayrılır ve asansöre biner.)

Hala direktifler veren Roger, Maggie ile asansörden çıkar ve lobiye doğru yürür.

Öykü aksiyonunun bütün dünyasına bazen filmin *diegesis*i (Yunanca'da "anlatılan öykü") denir. *North by Northwest*'in başlangıcında gördüğümüz trafik, caddeler, gökdelenler ve insanlar, ekranın dışında varolduğunu varsaydığımız trafik, caddeler, gökdelenler ve insanlar gibi diegetiktir, çünkü onların filmin tanımladığı dünyada varoldukları varsayılır.

Olay örgüsü terimi önümüzdeki filmde görülebilir ve duyulabilir her şeyi tanımlamak için kullanılır. Olay örgüsü ilk olarak doğrudan tanımlanan bütün öykü olaylarını içerir. *North by Northwest* örneğimizde, olay örgüsünde yalnızca iki öykü olayı açıkça sunulur: yoğun trafik ve Roger Thornhill'in asansörden çıktıkları sırada Maggie'ye direktif vermesi.

Ancak filmin olay örgüsünün öykünün dünyasına yabancı olan malzemeleri içermesine dikkat edin. Örneğin *North by Northwest*'in başlangıcı Manhattan'daki yoğun trafiği tanımlarken, biz aynı zamanda jeneriği görür ve filmin müziğini dinleriz. Bu öğelerin hiçbiri diegetik değildir, çünkü bunlar öykünün dünyasına dışardan gelirler. (Karakterler jeneriği okuyamaz ve müziği duyamazlar.) Jenerik yazıları ve müzik bu nedenle *diegetik olmayan* öğelerdir. Bölüm 6 ve 7'de kurgu ve sesin diegetik olmayan şekilde nasıl işlev gördüğünü inceleyeceğiz. Bu noktada yalnızca filmin olay örgüsünün -filmin bütününün- diegetik olmayan malzemeyi ortaya çıkardığına dikkat edin.

Diegetik olmayan malzeme jenerik sekansından başka yerlerde de bulunabilir. *The Band Wagon*'da ümizsizce gösterişçi olan bir oyunun galasını izleriz. Sabırsız müşteriler tiyatroya gelir (**3.3**) ve kamera kapının üzerindeki afişe yaklaşır (**3.4**). Daha sonra koroya eşlik eden üç tane siyah-beyaz görüntü ortaya çıkar (**3.5 – 3.7**). Bu görüntüler ve sesler açıkça diegetik değildir, oyunun patladığı göstermek için



3.3 Oyundaki umutlu bir yatırımcı salona girer. . .



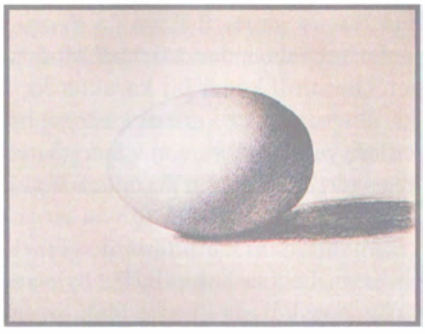
3.4 . . . Kamera müzikalin başarısını öngören bir afişi gösterir. . .



3.5 . . . ancak diegetik olmayan üç komik görüntü oyunun bir başarısızlık olduğunu ortaya koyar: bir tekne üzerindeki hayaletimsi figür. . ..



3.6 . . . çöldeki bir kafatası . . .



3.7 . . . ve bir yumurta.

öykünün dünyasına dışarıdan sokulmuşlardır. Olay örgüsü komik etki için öyküye malzeme eklemiştir.

Özetle öykü ve olay örgüsü bir yönden örtüşür ve diğer yönlerden ayrılır. Olay örgüsü belirli öykü olaylarını açıkça gösterir, böylece bu olaylar her iki alana da aittir. Öykü asla tanık olmadığımız bazı diegetik olayları ima ederek olay örgüsünün ötesine geçer. Olay örgüsü de aksiyonu anlayışımızı etkileyebilecek diegetik olmayan görüntüleri ve sesleri sunarak öykü dünyasının ötesine geçer. Bu durumun bir diyagramı şuna benzerdi:

Öykü

Varsayılan ve çıkarsanan olaylar	Açıkça gösterilen olaylar	Eklenmiş diegetik olmayan malzeme

Olay Örgüsü

Öykü ile olay örgüsü arasındaki bu farklılıkları iki bakış açısından anlayabiliriz. Öykü, anlatıcının -yönetmen- bakış açısında öykü anlatımındaki bütün olayların toplamıdır. Öykü anlatıcı bu olayların bazılarını doğrudan sunabilir (yani, onları olay örgüsünün parçası haline getirebilir), gösterilmeyen olayları ima edebilir ve basitçe diğer olayları ihmal edebilir. Örneğin *North by Northwest*'te her ne kadar daha sonradan annesinin Thornhill'e hâlâ yakın olduğunu öğrenirsek de, babasına ne olduğunu asla öğrenmeyiz. Yönetmen ayrıca *The Band Wagon*'da olduğu gibi diegetik olmayan malzeme ekleyebilir. O zaman bir anlamda yönetmen bir öyküyü bir olay örgüsüne dönüştürür.

İzleyicinin bakış açısından şeyler biraz farklı görünür. Önümüzdeki her şey olay örgüsüdür –filmdeki malzemenin olduğu haliyle düzenlenişi. Olay örgüsündeki ipuçları temelinde aklımızda öyküyü yaratabiliriz. Ayrıca olay örgüsü diegetik olmayan malzemeyi sunduğunda bunu fark ederiz.

Öykü-olay örgüsü ayrımı, eğer birine bir anlatı filminin sinopsisini vermeyi istiyorsanız, bunu iki yolla yapabileceğinizi akla getirir. En baştaki olaydan başlayarak öyküyü özetleyebilirsiniz, olay örgüsü size varsaymanız ya da çıkarsama

yapmanız için öykünün sonuna kadar ipuçları verecektir. Ya da filmi izlerken karşılaşacağınız ilk olaydan başlayarak olay örgüsünü anlatabilir ve anlatı bilgisini, filmden aldıkça, sunabilirsiniz.

İlk tanımımız ve olay örgüsü ile öykü arasındaki ayrımımız anlatının nasıl işlediğini analiz etmek için bir dizi aygıtı oluşturur. Öykü-olay örgüsü ayrımının anlatının üç yanını etkilediğini göreceğiz: nedensellik, zaman ve mekân.

Neden-Sonuç

Eğer anlatı yoğun bir şekilde neden-sonuca bağlıysa, hangi türden şeyler bir anlatıda nedenler olarak işlev görebilir? Genellikle neden ve sonucun aracıları *karakterlerdir*. Olayları tetikleyen ve onlara tepki veren karakterler filmin biçimsel sistemi içinde rol oynarlar.

Çoğu kez karakterler kişilerdir ya da en azından insana benzeyen varlıklardır –Bugs Bunny ya da E.T. ya da *Beaty and the Beast*'teki şarkı söyleyen demlik. Amaçlarımız açısından Michael Moore *Roger and Me*'de, *North by Northwest*'deki Roger Thornhill kadar bir karakterdir, ancak Moore gerçek, Thorhill ise kurmaca bir karakterdir. İster kurmaca isterse belgesel olsun her anlatı filminde karakterler nedenleri yaratırlar ve sonuçları gösterirler. Filmin biçimsel sistemi içinde onlar olayları gerçekleştirirler ve onlara tepki verirler. Onların aksiyonları ve reaksiyonları bizim filmle ilişkimize güçlü bir şekilde katkıda bulunur.

Romanlardaki karakterlerden farklı olarak film karakterleri normal olarak görülebilir bir bedene sahiptir. Bu öylesine temel bir gelenektir ki, bunu kesin olarak görürüz, ancak buna itiraz edilebilir. Ölü Obi-Wan Kenobi'nin *The Empire Strikes Back*'te Yoda'dan eğitim alan Jedi'yi Luke Skywalker'ı eğitmeye zorlamasında olduğu gibi, bazen bir karakter yalnızca bir sestir. Daha rahatsız edici bir şekilde, Luis Buñuel'in *That Obscure Object of Desire* filmindeki bir kadın karakter iki kadın tarafından canlandırılır ve onlar arasındaki fiziksel farklar her karakterin farklı yanını gösterir. Todd Solonz bu yeniliği *Palindromes*'de daha da ileri götürür ve 13 yaşındaki bir kız farklı yaşlarda ve ırklardan olan erkek ve kadın oyuncular tarafından canlandırılır.

Bir karakterin bedeninin yanı sıra, *özellikleri* vardır. Özellikler tutumlar, yetiler, alışkanlıklar, hazlar, psikolojik dürtüler ve karakteri ayırt edici kılan diğer niteliklerdir. Mickey Mouse gibi bazı karakterler yalnızca birkaç özelliği vardır. Bir karakterin birbirine uymayan birkaç farklı özelliğe sahip olduğunu söylediğimizde, o karaktere karmaşık ya da üç boyutlu veya çok iyi geliştirilmiş deme eğilimi taşırız. Sherlock Holmes gibi unutulmaz bir karakter çok sayıda özelliğe sahiptir. Bazıları müzik aşkı y · da kokain bağımlılığı gibi alışkanlıklar taşırken, diğer özellikler onun temel yapısını yansıtırlar: keskin zekâsı, aptallığı hor görmesi, mesleki gururu, ara sıra cesareti.

Dedikodu sevgimizi gösterirken, diğer insanları merak ederiz ve insanları izleme yeteneklerimizi anlatılara getiririz. Özellikleri hemen ekrandaki karakterlere yükleriz ve çoğu kez film bize bu konuda yardım eder. Karakterlerin çoğu kendi özelliklerini gerçek yaşamdakinden daha açık bir şekilde gösterir ve olay örgüsü bize onları hızla gösteren durumlar sunar. *Raiders of the Lost Ark*'ın başındaki sahne Indiana Jones'un özelliklerini sergiler. Hemen onun gözü pek ve becerikli olduğunu görürüz. Cesurdur, ancak korkuyu hissedebilir. Müzeler için antik hazineleri ortaya çıkararak Jones bilimsel bilgiye takdire değer bir bağlılık gösterir. Birkaç dakika içinde onun temel özellikleri açıkça sunulur ve onu tanır ve ona sempati duyarız.

Indiana Jones'un açılış sahnesinde sergilediği tüm özelliklerin *Raiders*'daki daha sonraki sahnelerle ilişkili olması tesadüfî değildir. Genellikle bir karaktere bütün öykü aksiyonu içinde nedensel rolleri oynayacağı özellikler verilir. Alfred Hitchcock'un *The Man Who Knew Too Much* (1934) filmindeki ikinci sahne kadın kahraman Jill'in tüfekle mükemmel bir nişancı olduğu gösterilir. Filmin büyük bölümünde bu özellik aksiyonla ilişkisiz görünür, ancak son sahnede Jill kötüler-

den birini nişancı polis vuramadığında vurabilir. Bu tüfek kullanma yeteneği Jill adlı bir karakteri oluşturmaya yardım eden bir özelliktir ve özel bir anlatı işlevine hizmet eder.

Anlatı içinde bütün nedenler ve sonuçlar karakterlerle ortaya çıkmaz. Felaket filmlerinde bir deprem ya da med cezir karakterlerde bir dizi aksiyona neden olabilir. *Jaws*'daki köpekbalığı topluluğu dehşete düşürdüğünde aynı ilke geçerlidir. Yine de bu doğal olaylar durumu bir kez oluşturduğunda, insanın arzuları ve hedefleri genellikle anlatıyı geliştirmek için harekete geçer. Bir selden kaçan bir insan en kötü düşmanını kurtarıp kurtarmama kararını verme konumuna yerleştirilebilir. *Jaws*'da kasaba halkı köpekbalığıyla ilgili çeşitli stratejilerin peşine düşer, böyle yaparak da olay örgüsünü ilerletirler.

Genelde izleyici neden ve sonuç aracılığıyla olaylar arasında bağlantı kurmaya çalışır. Bir olay nedeniyle, buna neyin neden olduğunu ya da onun neye neden olduğunu düşünme eğilimi taşırız. Yani nedensel motivasyonu ararız. Bölüm 2'de bunun örneğinden bahsetmiştik. *My Man Godfrey*'deki sahnedeki bir dilenci avı bir balodaki toplulukta bir dilenicinin varlığını doğrulan bir neden olarak işlev görür.

Nedensel motivasyon çoğu kez *The Shining*'deki mutfak sahnesinde (2.7, 2.8) gördüğümüz gibi, bir sahnenin ilerleyişine enformasyon yerleştirmeyi içerir. *L.A. Confidental*'de idealist dedektif Exley sinik meslektaşı Vincennes'e babasının öldürülmesinin onu polis olmaya yönelttiği sırrını söyler. Bu bilinmeyen katile özel olarak bütün cezalandırılmamış kötülerin simgesi haline gelen "Rollo Tomasi" adını vermiştir. Bu konuşma başlangıçta bir parça basit bir psikolojik kavrayış gibi görünür. Ancak daha sonra yoz polis şefi Smith, Vincennes'i vurduğunda, Vincennes son nefesinde "Rollo Tomasi" adını mırıldanır. Şaşıran Smith, Exley'e Rollo Tomasi kim diye sorduğunda, Exley'in daha önceki Vincennes ile konuşması, ölen Vincennes'in ona kendi katilini bulması için bir ipucu vermiş olduğunu şok olarak anlamasını motive eder. Finale yakın Exley, Smith'i vurmak üzereyken, polis şefinin Rollo Tomasi olduğunu söyler. Bu nedenle görünüşteki küçük bir ayrıntı büyük bir nedensel ve tematik motif olarak geri döner. Ve belki de alışılmamış isim Rollo Tomasi izleyicinin birkaç sahne boyunca bu önemli motifi hatırlamasına yardım etme işlevi görür.

Nedensellik üzerine söylediklerimizin çoğu, olay örgüsünün nedenleri ve sonuçları doğrudan sunmasıyla ilişkilidir. *The Man Who Knew Too Much*'da Jill iyi bir nişancı olarak gösterilir ve bu sayede kızını kurtarabilir. Ancak olay örgüsü aynı zamanda bizi nedenleri ve sonuçlara dair çıkarsama yapmaya yönlendirir ve böylece bütün bir öyküyü oluşturur.

Bir cinayet işlenmiştir. Yani bir sonucu biliriz ama nedenleri -katili, nedeni ve belki de yöntemi- bilmeyiz. Bu nedenle gizem öyküsü güçlü bir şekilde meraka, olay örgüsünün bize sunduğu olaylardan önce olmuş olan olayları bilme arzumuza dayalıdır. Bilinmeyen nedenleri açığa çıkarmak -katilin kimliğini teşhis etmek, nedeni açıklamak ve yöntemi açığa çıkarmak- finalde dedektifin işidir. Yani dedektif filminde olay örgüsünün (izlediğimiz aksiyonun) zirvesi öyküdeki daha önceki olayları (görmediğimiz olayları) açığa vurmaktır. Bu şöyle diyagram haline getirebiliriz:



a. Suç tasarlanır
b. Suç planlanır
c. Suç işlenir
d. Suç keşfedilir
e. Dedektif soruşturur
f. Dedektif a, b, ve c'yi açığa çıkarır

Her ne kadar bu model dedektif anlatılarında çok yaygınsa da, herhangi bir filmin olay örgüsü nedenleri vermeyebilir ve böylece merakımızı artırabilir. Korku ve bilim-kurgu filmleri çoğu kez belirli olayların ardında hangi güçlerin olduğu konusunda bizi geçici olarak karanlıkta bırakır. *Alien*'in üçte ikisi boyunca bilim



3.8 *The 400 Blows*'un son görüntüsü Antoine'ın geleceğini belirsiz bırakır.

subayı Ash'ın yaratığı korumak için planlanmış bir robot olduğunu öğrenmeyiz. *Caché*'de evli bir çift gündelik yaşamlarını kaydeden isimsiz bir videokaset alırlar. Filmin olay örgüsü onların bunu kimin ve neden yaptığını öğrenme çabasını gösterir. Genellikle bir film ne zaman bir gizem yaratsa, belirli öykü nedenlerini gizler ve yalnızca olay örgüsündeki sonuçları gösterir.

Olay örgüsü de nedenleri sunabilir, ancak öykü *sonuçlarını* vermeyebilir, izleyicide gerilimi ve belirsizliği kışkırtabilir. *The Silence of the Lambs*'de Hannibal Lecter'in Tennessee'de gardiyanlara saldırmasının ardından, polisin binayı araması bir asansörün üstünde yatan bedenin yaralı Lecter olması olasılığını ortaya çıkarır. Uzun bir gerilim sahnesinden sonra, ölü gardiyanın giysilerini giydiğini ve kaçtığını öğreniriz.

Bir olay örgüsünün sonuçları vermemesi güçlü bir final sağlar. François Truffaut'nun *The 400 Blows* filminin final anlarında önemli bir örnek vardır. Islahevinden kaçan genç Antoine Doinel kumsalda koşar. Kamera onun yüzüne zum yapar ve çerçeve donar (**3.8**). Olay örgüsü onun yakalanıp, geri götürüldüğünü göstermez, bize de Antoine'ın geleceğinde neler olabileceği konusunda tahminde bulunmak düşer.

Zaman

Nedenler ve onların sonuçları anlatı için temeldir, ancak bunlar zamanda olurlar. Burada yine öykü-olay örgüsü ayrımımız, zamanın bizim anlatı aksiyonunu anlamamızı nasıl biçimlendirdiğini netleştirmeye yardımcı olur.

Bir filmi izlerken, öykü zamanını olay örgüsünün sunduklarının temelinde oluştururuz. Örneğin olay örgüsü, olayları zamandizinsel düzenin dışında sunabilir. *Citizen Kane*'de bir adamın gençliğini görmeden önce ölümünü görürüz ve onun yaşamının zamandizinsel versiyonunu yaratmak zorundayızdır. Olaylar zamandizinsel düzende gösterilse bile, çoğu olay örgüsü her ayrıntıyı başından sonuna göstermez. Karakterlerin uyku zamanını olaysız geçirdiklerini, bir yerden başka bir yere yolculuk ettiklerini, yemek yedikleri vb. varsayarız, ancak ilişkisiz aksiyonu içeren öykü süresi atlanmıştır. Başka bir olasılık aynı öyküyü, bir karakterin travmatik bir olayı hatırlaması gibi, birden daha fazla anlatan olay örgüsüne sahip olmaktır. John Woo'nun *The Killer* filminde, başlangıçtaki sahnedeki bir kaza bir şarkıcının kör olmasına neden olur ve daha sonra aynı olayı kahramanın kederli bir şekilde onu düşündüğü sürece tekrar ve tekrar izleriz.

Bu tip seçenekler, filmin öyküsü olay örgüsünün dışında oluşturulduğunda, izleyicinin olayları zamandizinsel düzene sokmaya çalışacağı ve onlara bir *süre* ve *sıklık* yükleyeceği anlamına gelir.

Zamansal Düzen Filmlerin olayları öykü **düzen**inin dışında sunmasına çok alışığızdır. Bir geçmişe dönüş (flashback) basitçe bir öykünün olay örgüsünün zamandizinsel düzenin dışında sunduğu bir bölümüdür. *Edward Scissorhands*'de ilk olarak torununa yatma zamanı hikâyesi anlatan yaşlı bir kadın olan Winona Ryder karakterini görürüz. Daha sonra filmin büyük bölümü kızın bir lise öğrencisi olduğunda olan olayları gösterir. Bu şekilde bir yeniden düzenleme olayları mantıksal bir şekilde olmaları gerektiği düzende zihinsel olarak yeniden düzenlediğimiz için kafamız karışmaz: çocukluk yetişkinlik öncesi haline gelir. Olay örgüsünün düzeninden öykü düzenini anlarız. Eğer öykü olayları ABCD olarak düşünülebilirse, o zaman bir geçmişe dönüşü kullanan olay örgüsü BACD gibi bir şeyi sunar. Benzer biçimde ileriye sıçrama (flashforward) da -yani şimdiki zamandan geleceğe, yeniden şimdiki zamana yönelme- olay örgüsünün öykü düzenini nasıl karıştırdığının bir örneği olurdu. Bir ileriye sıçrama ABDC olarak temsil edilebilir.

Öykü olaylarını yeniden düzenlemenin yaygın bir yolu geçmiş ve şimdiki zamanın olay örgüsü içinde birbirini izlemeleridir. Terence Davies'in *Distant Voices, Still Lives* filminin ilk yarısında genç bir kadının düğün günü boyunca şimdiki zamanda geçen sahneleri izleriz. Bunların yerini genç kadının ailesinin ağzı bozuk, zihinsel olarak rahatsız babanın hâkimiyetinde yaşadığı bir döneme geçmişe dönüşler alır. İlginç bir şekilde geçmişe dönüş sahneleri zamandizinsel öykü düzeninin dışında düzenlenirler. Çocukluk bölümleri yetişkinlik sahneleriyle birleşir ve izleyiciye öyküyü birleştirmek için daha da ipucu verir.

Bazen sahnelerin oldukça basit yeniden düzenlenişi karmaşık etkiler yaratabilir. Quentin Tarantino'nun *Pulp Fiction* filmi bir çiftin kahvaltı ettikleri restoranı soymaya karar vermeleriyle başlar. Bu sahne öyküde biraz daha sonra olur, ancak izleyici bunu, bu soygun aynı restoranda kahvaltı yapan diğer, daha önemli karakterlerin söylediği bir diyaloğu kesintiye uğrattığı filmin finaline gelinceye kadar öğrenmez. Bir sahneyi düzenin dışına çıkararak ve onu başlangıca yerleştirerek, Tarantino bir sürpriz yaratır. *Pulp Fiction*'da daha sonra kiralık bir katil vurularak öldürülür. Ancak o, onu ve ortağını bir cesetten kurtulmaya çalışırken gösteren daha sonraki sekanslarda canlı olarak yeniden ortaya çıkar. Tarantino bir sahneler bloğunu öykünün ortasından (adam öldürülmeden önce) alır ve olay örgüsünün sonuna götürür. Filmin sonunda gelinmesiyle birlikte, bu bölümler, eğer zamandizinsel öykü düzenlerinde kalmış olsalardı kazanamayacakları bir önem kazanırlar.

Zamansal Süre *North by Northwest*'in olay örgüsü Roger Thornhill'in yaşamındaki dört dopdolu gün ve geceyi sunar. Ancak öykü bundan geriye doğru uzanır, çünkü olay örgüsünün akışı boyunca geçmişle ilgili cnformasyon verilir. Öyküdeki olaylar Roger'ın geçmişteki evliliklerini, ABD Gizli Servisi'nin Geoge Kaplan adlı sahte bir ajan yaratma entrikasını ve kötü karakter Van Damm'ın bir dizi kaçakçılık faaliyetini içerir.

Genellikle bir filmin olay örgüsü öykü **süre**sinin belirli dilimlerini seçer. Bu *North by Northwest*'in yaptığı gibi kısa, göreceli tutarlı bir zaman aralığına yoğunlaşmayı içerebilir. Ya da *Citizen Kane*'in, kahramanı gençliğinde gösterip, onu genç biri olarak göstermek için başka bir döneme sıçramasında, yine onu orta yaşında göstermek için başka bir zamana atlamasında yaptığı gibi, uzun sürelik bir dönemden bir zaman dilimine dikkat çekmeyi içerebilir. Bütün bu *öykü* süresi dilimlerinin toplamı *olay örgüsünün* bütün süresini verir.

Ancak bir ayrım daha yapmalıyız. Bir filmi izlemek zaman alır –20 dakika ya da iki saat veya (Hans Jürgen Syberberg'in *Our Hitler: A Film from Germany* filminde olduğu gibi) sekiz saat. Bu nedenle bir anlatı filminde *ekran* süresi diyebileceğimiz üçüncü bir süre vardır. Öykü süresi, olay örgüsü süresi ve ekran süresi arasındaki ilişkiler karmaşıktır (daha fazla bilgi için bkz. "Okuma Önerileri"), ancak amaçlarımız açısından şunu söyleyebiliriz: yönetmen ekran süresini öykü süresinden ve olay örgüsü süresinden bağımsız olarak yönlendirebilir. Örneğin *North by Northwest*'in öykü süresi birkaç yıl (bütün ilişkili geçmiş olaylar dâhil), olay örgüsü süresi dört gün ve gece, ekran süresi ise 136 dakikadır.

Tıpkı olay örgüsü süresinin öykü süresinden seçme yapması gibi, ekran süresi de olay örgüsü süresinden seçme yapar. *North by Northwest*'te bize yalnızca filmin dört gün ve gecesinden bölümler gösterilir. İlginç bir karşı örnek bir jürinin bir cinayet vakasını tartışmasının öyküsü olan *Twelve Angry Men*'dir. Filmin 95 dakikası yaklaşık olarak filmin karakterlerinin yaşamlarının aynı zaman dilimidir.

Daha özgül bir düzeyde olay örgüsü, öykü süresini umursamamak için ekran süresini kullanabilir. Örneğin ekran süresi öykü süresini uzatabilir. Ünlü bir örnek, Sergei Eisenstein'ın *October* filmindeki köprünün açılışıdır. Burada öyküde birkaç saniye süren bir olay film kurgusu tekniği aracılığıyla birkaç dakikaya uzatılır. Sonuç olarak bu aksiyon müthiş bir önem kazanır. Ayrıca ekran süresini saatlerce ya da günlerce süren bir süreci hızlı bir dizi çekime sıkıştırmasında olduğu gibi, olay örgüsü öykü zamanını sıkıştırabilir. Bu örnekler film tekniklerinin sahne süresini yaratmada önemli bir rol oynadığını gösterir. Bu konuyu Bölüm 5 ve 6'da daha ayrıntılı olarak inceleyeceğiz.

Zamansal Sıklık Çok yaygın olarak bir öykü olayı olay örgüsünde yalnızca bir kez sunulur. Ancak bazen tek bir öykü olayı olay örgüsünün işlenişinde iki ya da daha fazla ortaya çıkabilir. Eğer bir olayı filmin başında gördüysek ve daha sonra o olaya geri dönersek, aynı olayı iki kez görmüş oluruz. Bazı filmler her birinin aynı olayı tanımladığı çok sayıda anlatıcı kullanırlar: yine bunun birkaç kez olduğunu görürüz. Bu artan **sıklık** aynı aksiyonu birkaç yönden görmemize olanak sağlayabilir. Olay örgüsü bir öykü olayını tekrarladığında genellikle yeni bir bilgi iletme amacı taşır. Bu durum, *Pulp Fiction*'da filmi başlatan restorandaki soygun sahnesi tam anlamına ancak zirvede yeniden izlendiğinde ulaşmasında olur. *Run Lola Run*'da tek bir olay ilk kez olmasının ardından birçok kez yinelenir: Lola'nın erkek arkadaşı telefonla uyuşturucu parasıyla dolu bir çantayı (*Tasche*) kaybettiğini bildirir ve onu ve Lola'yı birkaç kez "Tasche" diye bağırdıklarını duyarız, aslında gerçekten bir ya da iki kez söylerler. Onların bağırışlarının yinelenişi bir bakıma yaşadıkları terörün altını çizer ve bu, aşırı hareketli bir filmin özelliğidir. *Citizen Kane*'i incelerken yinelemenin eski enformasyonu nasıl yeniden bağlamsallaştırdığının başka bir örneğini göreceğiz.

Bir filmin olay örgüsünün öykü düzenini, süreyi ve sıklığı yönlendirmesinin çeşitli yolları, anlatı filminden anlam çıkarmaya nasıl aktif olarak katıldığımızı gösterir. Olay örgüsü zamandizinsel düzen, aksiyonun süresi, bir olayın oluş sayısı hakkında ipuçları sağlar ve varsayımlarda bulunmak ve çıkarımlar yapmak ile beklentileri oluşturmak izleyiciye kalmıştır. Bazı durumlarda zamansal ilişkileri anlamak çok karmaşık olabilir. *The Usual Suspects*'te görünüşte önemsiz bir suçlu bir FBI ajanına kendi çetesinin yaptıklarını uzun uzadıya anlatır. Onun anlatımı, bazısı açılış sahnesinde tanık olduğumuz olayların yinelenmesi olan çok sayıda geçmişe dönüş içinde göz önüne serilir. Ancak sürpriz bir final dönüşümü, geçmişe dönüşlerin bazılarının yalanları içermek zorunda olduğunu ortaya koyar ve bizler hem olayların zamandizini hem de öykülerin gerçek neden-sonuç zinciri için parçaları birleştirmek zorunda kalırız. Bu nedenle zamanın karışması son on yıllarda çok yaygınlaşmıştır. (Bkz. "Yakından Bakış.")

Çoğu kez zaman yönlendirmelerini çok önemli olan neden-sonuç ilkesiyle yapmamız gerekir. Örneğin bir geçmişe dönüşe bir karakterin geçmişte bir olayı hatırlamasını tetikleyen bir olay neden olacaktır. Olay örgüsü, öykü süresi içinde eğer neden-sonuç zincirinde önemli hiçbir şey içermiyorsa yıllarca öteye sıçrayabilir. Aksiyonların yinelenmesi de olay örgüsünün izleyiciye belirli anahtar nedenleri çok net bir şekilde iletme gereksinimiyle motive olabilir.

Mekan

Bazı ortamlarda bir anlatı sadece nedenselliği ve zamanı öne çıkarabilir. Birbirimize anlattığımız anekdotların çoğu aksiyonun olduğu yeri belirtmez. Ancak film anlatısında **mekân** genellikle önemli bir faktördür. Olaylar Kansas ya da Oz, *Roger and Me*'deki Michigan, Flint ya da *North by Northwest*'te Manhattan gibi çok iyi tanımlanan yerlerde geçer. Bölüm 4'te mizanseni incelerken mekânı/ortamı daha ayrıntılı inceleyeceğiz, ancak kısaca da olsa olay örgüsü ve öykünün mekânı nasıl yönlendirebildiğini belirtmemiz gerekiyor.

ÖYKÜ ZAMANIYLA OYUNLAR OYNAMAK

Bir izleyici için olay örgüsünden öyküyü yeniden oluşturmak bir tür oyun olarak görülebilir. Hollywood filmlerinin çoğu bu oyunu oldukça basit oynar. Yine de aynı oyunu tekrar tekrar oynamaktansa yeni oyunların kurallarını öğrenmekten keyif almamız gibi, alışılmamış filmlerde öykü olaylarının beklenmeyen sunumlarının meydan okuyuculuğundan haz alabiliriz.

1980'lerden bu yana bazı filmler öykülerini anlatmak için doğrudan geçmişe dönüşlerden başka teknikler kullanarak bu keyfi kullanmışlardır. Örneğin, öykü olayları roman tarzında yeniden düzenlenebilir. *Pulp Fiction* (1994) bir restoranın soyulması sahneleriyle başlar ve biter – görünüşte geleneksel bir çerçeve öykü. Ancak öyküdeki son olay (Bruce Willis ve kız arkadaşı Los Angeles'dan kaçarlar) gördüğümüz son sahneden *sonra* gerçekleşir. Olayların yeniden düzenlenişi ilk bakışta şaşırtıcı ve kafa karıştırıcıdır, ancak finalin bizi daha önce izlemiş olduğumuz olayları yeniden düşünmeye zorlama tarzı dramatik olarak etkileyicidir.

Pulp Fiction'ın başarısı öykü düzeniyle böyle bir oyunu Amerikan film yapımında daha kabul edilebilir hale getirdi. *GO* (Doug Liman, 1999) tek bir gecenin aksiyonlarını üç kez gösterir ve her biri farklı bir karakterin bakış açısındandır. Neler olduğunu finale kadar tam olarak çözemeyiz, çünkü çeşitli olaylar ilk versiyonda verilmez, ikinci ve üçüncü versiyonlarda gösterilir.

Pulp Fiction ve *GO* bağımsız filmlerdi, ancak daha anaakım Hollywood filmleri de öykü ve olay örgüsünün zamansal ilişkileriyle oynamışlardır. Steven Soderbergh'in *Out of Sight* (1998) filmi beceriksiz bir banka soyguncusunun öyküsüyle başlar. Soyguncu peşinde olan bir FBI ajanına âşık olur. Onların tuhaf aşk ilişkileri sürerken, herhangi bir karakterin hatırlamasıyla motive olmayan geçmişe dönüşler dizisi vardır. Bunlar tamamen ayrı bir öykü hattını içeriyor görünür ve bunların amacı filmin son geçmişe dönüşün (belki de karakterin hatırlaması) filmi başlatan aksiyona bağladığı ve böylece ana olay örgüsü olaylarını açıklamaya yardım ettiği ikinci yarısına kadar kafa karıştırmaktır.

Anaakım filmleri genellikle "ya olursa?" anlatıları denen alternatif gelecekler sunmak için bilim-kurgu ya da fantezi öncüllerini kullanırlar. (Sinema endüstrisi web sitesi Box Office Mojo bile "ya olursa?"yı ayrı bir tür olarak listeler ve onu "Fantastik Araçlarla, Ama Gerçekçi Ortamlarda Geçen Metafizik Sorularla İlgili Komediler" olarak tanımlar.) Bu tip filmler tipik olarak başlangıçta bir durumu sunarlar, daha sonra eğer bir öğe değişseydi, farklı neden-sonuç zincirleri boyunca öykü nasıl ilerlerdi sorusunu işlerler. Örneğin, *Sliding Doors* (Peter Howitt, 1998) kadın kahraman Helen'i gösterir; işinden kovulmuştur ve eve gittiğinde erkek arkadaşına yatakta başka bir kadınla bulur. Helen'in metroya girişini ve trene binişini görürüz, ancak daha sonra aksiyon geriye doğru akar ve yeniden metroya girer, bu kez merdivenlerde bir çocuğu çarpar ve treni kaçırır. Filmin olay örgüsünün geri kalanı Helen'in iki alternatif geleceği arasında gider gelir. Treni yakalayarak Helen eve zamanında gelir ve ilişkiyi keşfeder ve orayı terk eder. Ancak treni kaçırarak, eve diğer kadın ayrıldıktan sonra gelir ve bu nedenle sadakatsiz erkek arkadaşıyla kalır. Olay örgüsü onları sonunda temiz bir şekilde birleştirmeden önce bu alternatif neden-sonuç zincirleri arasında gider gelir.

Groundhog Day (Harold Ramis, 1993) "ya olursa?" olay örgüsünün popülerleşmesine yardım etti. 1 Şubat'ta iğrenç meteoroloji uzmanı Phil Connor ünlü Goundhog kutlamalarına katılmak için Punxsutawney'e gider. Daha sonra 2 Şubat'ta her gün, bazen önem taşımayan şekilde, bazen yasaları ihlal ederek, nasıl davrandığına bağlı değişkenlerle tekrar tekrar yinelenen bir tuzağa düşmüş bulur **(3.9, 3.10)** ve daha sonra kendisini ıslah etmeye çalışır. Yalnızca epeyce



3.9 *Groundhog Day*'de 2 Şubat'ta yinelemelerin biri sırasında Phil suçtan yırtabileceğini mi, yoksa gece cezaevinde yatakta bir o yana bir bu yana mı döneceğini test eder. . .



3.10 . . . ancak yalnızca kendisini diğer Groundhog Günlerinde olduğu gibi yatak ve kahvaltı veren bir otelde uyanırken bulur.

bir günden sonra takdir edilen bir karakter haline gelir ve yinelemeler gizemli bir şekilde sona erer.

Ne *Sliding Doors* ne de *Grounhog Day* kahramanın yaşamının farklı yollara ayrılmasının bir açıklamasını verir. Sadece üstün bir gücün onun durumunu düzeltmesi için düzene müdahale ettiğini varsayarız. Diğer filmler değişimler için bir zaman makinesi gibi bir motivasyon sağlayabilir. Üç *Back to the Future* filmi (Robert Zemeckis, 1985, 1989, 1990) Marty'nin arkadaşı Doc'un böyle bir makine icat ettiğini gösterir ve ilk filmde bu makinenin yanlışlıkla Marty'yi 1955'e, yani anne ve babasının birbirine âşık olduğu yıla götürdüğünü anlatır. Onların aşkına neden olan ortamı istemeyerek değiştirerek Marty kendisinin 1985'teki varlığını tehlikeye atar. Öncelikle gençleri hedefleyen komediler olmasına ve değişimler için motivasyonu zaman makinesinin sağlamasına rağmen bu üç film, özellikle de 1. ve 2. filmler, neden ve sonucun karmaşık çapraz hatlarını yarattır. Marty anne ve babasını birbirlerine âşık olmaya ikna eder ve güvenli bir şekilde (yaşamının ilk zaman yolculuğunun bir sonucu olarak düzeldiği) 1985'e geri döner. Ancak onun 2015'teki yaşamında olan olayların 1955 üzerinde etkileri vardır, çünkü kötü karakter Biff geçmişe gitmek ve o zaman olanların başka bir şekilde değiştirmek için zaman makinesini kullanır –bir tanesinin Doc ve Marty'nin bütün ailesi için korkunç sonuçları vardır. Marty, Biff'in olayları değiştirmesini durdurmak için yeniden 1955'e gitmek zorundadır. 2. filmin sonunda, Doc kazara 1885'e giderken, Marty'de 1955'te kalır. 3. filmde Marty geleceğe yönelik başka bir dizi tehdit edici değişimler nedeniyle 1885'teki Doc'a katılır. Bütün bunlar karmaşık geliyorsa, öyledir. Her ne kadar anlatı neden-sonuç zincirinin önemli ölçüde uyumlu serisini korursa da, o kadar karışık hale gelir ki, bir yerde Doc, Marty (ve bizim) için karatahtada olayların bir diyagramını çıkarır.

BAĞLAN

Modern izleyici anlatının finalini ve tutarlılığını umursuyor mu? "The end of cinema as we know it – yet again" başlıklı yazıda bunu tartıştık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=39.

Bu tip anlatı oyunlarının Avrupa filmlerindeki benzer bir eğilimden etkilenmesi şaşırtıcı değildir. 1981'de Polonyalı yönetmen Krzysztof Kieslowski başlangıçta ya da değil, kahramanın treni yakalayıp yakalayamamasına bağlı olan üç sonucu gösteren *Blind Chance*'ı yaptı. Ancak *Sliding Doors*'dan farklı olarak *Blind Chance* bu alternatif gelecekleri birbiri ardına bağımsız öyküler olarak gösterir. Aynı yaklaşım *Run Lola Run*'da (Tom Tykwer, 1998, Almanya) ortaya çıkar. Filmin kadın kahramanın beceriksiz erkek arkadaşlarının uyuşturucu satıcılarına olan toplam miktarı yerine koymaya yönelik umutsuz girişimleri Lola'nın tarafında aksiyondaki küçük değişimlerinin ardından çok farklı bir şekilde biten üç öykü olarak gösterilir.

Her ne kadar zamansal karışma ve "ya olursa?" öncülleri bizim için öykü olaylarını birleştirmeyi zorlaştırsa da, yönetmenler bize genellikle bizi hayal kırıklığına uğratmayacak yeterince ipucu verirler. Genellikle film öyle çok sayıda alternatif gelecek sağlamaz –belki yalnızca iki ya da üç. Bu gelecekler içinde neden-sonuç zinciri biz parçaları birleştirebilelim diye doğrusaldır. Karakterler ve ortamlar bütün alternatif öykü hatları açısından tamamen tutarlı olma eğilimindedir –ancak çoğu kez olayların izini sürebilmemize yardımcı olması için görünüşteki küçük değişimler devreye sokulur **(3.11, 3.12).** Ayrı öykü hatları birbirine koşut olma eğilimindedir. *Run Lola Run*'daki olayların üç sunumunda da amaç ilerleme ve sonuçlar farklı olsa bile aynıdır. Olayların son sunumu bize son olanın gerçek olduğu izlenimini verme eğilimi taşır ve bu nedenle "ya olursa" filmleri genellikle bir bitiş duygusunu elde ederler. Hatta karakterler bazen, Doc'un *Back to the Future II*'deki karatahta açıklamasında olduğu gibi, kendi yaşamlarını değiştiren olaylarla ilgili konuşurlar. *Sliding Doors*'da Helen "eğer o lanet olası treni yakalasaydım, bunlar asla olmazdı" der.

Bu filmler bizim gündelik yaşamı düşünme tarzımıza cazip gelir. Bazen yaşamlarımız eğer tek bir olay farklı olsaydı nasıl değişirdi diye spekülasyon yaparız. Bu filmlerin sunduğu türden oyunları kolayca anlarız ve onunla oynamayı isteriz.

Bununla birlikte giderek daha fazla *bilmece filmleri* bizi bu uyum ve netlik düzeyinden mahrum bırakmıştır. Şimdilerde sinemacılar öykü zamanı ve nedenselliğe dair kafa karıştırıcı modeller yaratıyorlar,



3.11 *Sliding Doors*'un bir öykü hattında Helen onu ayırt edebilelim diye saçlarını kısa kestirir.



3.12 Diğer öykü hattındaki Helen ise uzun saçlıdır. (Alnındaki bandaj saç kesimi öncesindeki çok önemli bir ipucudur, çünkü öbür türlü iki Helen de aynı olurdu.)

izleyicilerin filmi yeniden izleyerek ipuçlarını arayacağına güveniyorlar. Christopher Nolan'ın kahramanın araştırmasının iki zaman kuşağı boyunca sürmesini gösteren *Memento* (1998) filmi bir ilk dönem örneğiydi. Kısa siyah-beyaz sahneler öykü aksiyonunun zamandizinsel olarak ilerlediği süre giden bir durumu gösterir. Renkli olan daha uzun sahneler, zamanda *geriye doğru* ilerler, bu nedenle izlediğimiz birinci olay örgüsü olayı finaldeki olay örgüsü olayıdır, ikinci olay örgüsü olayı sondan bir önceki olay örgüsü olayıdır vb. Bu taktik kahramanın kısa vadede belleğini yitirmesini yansıtır, ancak bu aynı zamanda izleyicinin parçaları bir araya getirmesine meydan okur. Aynı zamanda da, izleyicinin finalde çözülmeden kalmış bazı gizemler hakkında spekülasyon yapmasına yol açan kahramanın belleğiyle ilgili yeterince belirsizlikler vardır.

Sahnelere rasgele erişime olanak sağlayan DVD formatı yönetmenleri İnternet'in yaptığı gibi bu yolda cesaretlendirdi. Web siteleri ve sohbet odaları (chatrooms) *Donnie Darko* (2001), *Identity* (2003), *Primer* (2004) ve *Butterfly Effect*'de ne olduğu ile ilgili spekülasyonlarla doludur. Öykü zamanını değiştiren ya da kıran diğer filmler gibi bilmece filmleri de bizi anlatı biçiminin dinamiklerinin içine çekmeye çalışırlar.



3.13 *Exodus*'da Dov Landau toplama kampındaki travmatik kalışını anlatır. Bunu bir geçmişe dönüşle göstermek yerine, anlatı onun yüzünde kalır, bize de onun çetin sınavını görselleştirmek düşer.

"birden fazla bakış açısı çizgisel öykünün yerine aldı. Bir aksiyonun tekrarını izlemek ya da bir karşılaşmanın tekrar tekrar gerçekleşmesi izleyiciyi öyküye mıhlıyor. Sanki bir bulmacanın çözümünü izlemek gibi"

— **Gus van Sant, on** *Elephant* **filminin yönetmeni**

Normal olarak öykü aksiyonunun geçtiği yer aynı zamanda olay örgüsünün geçtiği yerdir, ancak bazen olay örgüsü bizi öykünün parçası olarak başka yerleri anlamaya sevk edebilir. Roger Thornhill'in bürosunu ya da Kane'i kovan kolejleri asla görmeyiz. Böylece anlatı bizden asla gösterilmeyen aksiyonları ve mekânları hayal etmemizi isteyebilir. Otto Preminger'in *Exodus* filminde bir sahne Dov Landau'nun katılmayı istediği bir terör örgütü tarafından sorgulanışına tahsis edilir. Dov kendini sorgulayanlara gönülsüzce bir Nazi toplama kampındaki yaşamını anlatır (**3.13**). Her ne kadar film bir geçmişe dönüş aracılığıyla bu mekânı asla göstermese de, sahnenin duygusal gücünün çoğu Dov'un eksik bir şekilde kampı anlatışını tamamlamak için imgelemimizi kullanmamıza bağlıdır.

Dahası ekran süresi kavramına yakın bir fikri ortaya atabiliriz. Öykü mekânı ve olay örgüsü mekânının yanı sıra sinema ekran mekânını kullanır: çerçeve içindeki görülebilir mekân. Sinematografik bir teknik olarak çerçeveyi analiz edeceğimiz Bölüm 5'te ekran mekânı ve ekran dışı mekânı inceleyeceğiz. Şimdilik, tıpkı ekran süresinin göstermek için belirli olay örgüsü sürelerini seçmesi gibi, ekran mekânının da olay örgüsü mekânının belirli bölümlerini seçtiğini belirtmek yeterlidir.

Başlangıç, Bitiş ve Gelişme Modelleri

Bölüm 2'de filmde geneldeki biçimsel gelişmeyi tartışmamız, çoğu kez başlangıçlar ile bitişleri karşılaştırmanın yararlı olduğunu öne sürmüştü. Bir anlatının nedenselliği, zamanı ve mekânı kullanımı genellikle başlangıçtaki bir durumun sondaki duruma doğru bir değişimini içerir.

Bir film yalnızca açılmaz, aynı zamanda *başlar*. Başlangıç bizim için anlatı içinde neyin başlayacağı ve geleceği için bir temel sağlar. Bazı durumlarda olay örgüsü zaten başlamış olan bir dizi aksiyonun içine getirerek bizde merak uyandırmaya çalışır. (Buna "bir şeylerin ortasında başlama" anlamına gelen Latince *in medias res* denir.) İzleyici sunulan olayların olası nedenleri üzerine düşünür. *The Usual Suspects* ana karakterlerden birini öldüren ve bir gemiyi ateşe veren Keyser Söze adlı gizemli bir adamla başlar. Filmin geri kalanının çoğu bu olayların nasıl olduğuyla ilgilidir. Diğer durumlarda, film önemli bir aksiyon olmadan önce bize karakterler ve durumlarını anlatarak başlar.

Her iki durumda da, olay örgüsü başlamadan olan olayların bazıları ifade edilecek ya da ima edilecektir, böylece öykünün bütünü bağıntılandırmaya başlayabiliriz. Başlangıçtaki durumda önemli öykü olaylarını ve karakter özelliklerini gösteren olay örgüsü bölümüne *serimleme* denir. Genelde başlangıç ne göreceğimize dair olası nedenler ve sonuçlarının özel bir alanını oluşturarak beklentileri ortaya çıkarır. Gerçekten bir filmin ilk çeyreği ya da bu civarda bir süreye genellikle *oluşturma* denir.

Olay örgüsü ilerlerken nedenler ve sonuçlar gelişmenin daha dar modellerini tanımlayacaktır. Olası olay örgüsü modellerinin kapsamlı bir listesi yoktur, ancak çoğu kez birkaç tane tip anmaya yetecek düzeyde beklenmedik biçimde ortaya çıkar.

Olay örgüsünün gelişmesinin çoğu modeli yoğun bir şekilde nedenlerin ve sonuçların bir karakterin durumunda bir değişiklik yaratmasına bağlıdır. En yaygın genel model *bilgide bir değişimdir*. Çok sık olarak bir karakter aksiyonun akışı boyunca, olay örgüsünün son dönüm noktasında ortaya çıkacak çok önemli bir bilgiyi öğrenir. *Witness*'da bir Amish çiftliğinde gizlenen John Book ortağının öldürüldüğünü öğrendiğinde, öfkesi kısa süre sonra zirvesel bir silahlı çatışmaya neden olacaktır.

Gelişmenin çok yaygın bir modeli, bir karakterin arzulanan bir nesneye ya da duruma ulaştığı *hedefe yönelik* olay örgüsüdür. *Arayışlara* dayalı olay örgüleri hedef olay örgülerinin örnekleri olurdu. *Raiders of the Lost Ark*'ta kahramanlar 10 Emri bulmaya çalışırlar; *Le Million*'da karakterler kayıp bir piyango biletini ararlar; *North by Northwest*'te Roger Thornhill, George Kaplan'ı arar. Hedefe yönelik olay örgüsü modelinin bir çeşitlemesi, kahramanın hedefinin bir nesne değil, genellikle gizemli nedenlerle bilgi olduğu dedektif filmlerinin tipik özelliği olan *araştırmadır*. Fellini'nin 8½ filminde olduğu gibi daha güçlü bir şekilde psikolojik olan filmlerde araştırma ve soruşturma, önemli bir yönetmen olan kahraman kendi yaratıcılık sorunlarının kaynaklarını keşfetmeye çalıştığında kendi doğasının parçası haline gelir.

Zaman ya da mekân da olay örgüsü modelleri sağlayabilir. Şimdiki zamanda olan ve filmin başında ve sonunda yer alan bir çerçeve durum *The Usual Suspects*'teki geçmişe dönüşlerde olduğu gibi olayların şimdiki duruma nasıl yol açtığını gösteren bir dizi geçmişe dönüşü başlatabilir. *Hoop Dreams* iki ana karakterin lise yaşamları etrafında organize edilir ve filmin her bölümü onların yaşamının bir yılına ayrılır. Olay örgüsü ayrıca aksiyon için özel bir süre, bir son an yaratabilir. *Back to the Future*'da kahraman şimdiki zamana geri dönmek için zaman makinesini, belirli bir anda düşecek yıldırımla eşlemek zorundadır. Bu da onun mücadelesini vermek zorunda olduğu bir amacı yaratır. Ya da olay örgüsü olayların dönüşmesi yoluyla yinelenen aksiyon modellerini yaratabilir: bilinen "işte yeniden gidiyoruz" modeli. Böylesi bir model bukalemun benzeri karakterin etrafındaki insanları taklit ederek sürekli kendi kimliğini yitirdiği Woody Allen'ın *Zelig* filminde vardır.

Mekân da bir olay örgüsü modeli için temel haline gelebilir. Bu genellikle aksiyon bir tren (Anthony Mann'in *The Tall Target* filmi) ya da bir ev (Sidney Lumet'in *Long Day's Journey into Night* filmi) gibi tek bir yerle sınırlı olduğunda olur.

Kuşkusuz belirli bir olay örgüsü bu modelleri birleştirebilir. *The Wizard of Oz* ya da *North by Northwest* gibi bir yolculuk etrafında oluşturulan birçok film bir son anı içerir. *The Usual Suspects*'te geçmişe dönüşler soruşturmanın hizmetine verilir. Jacques Tati'nin *Mr. Hulot's Holiday* filmi kendi komik yapısını oluşturmak için hem mekânsal hem de zamansal modelleri kullanır. Film kendisini deniz kıyısındaki bir sayfiyeyle ve buraya yakın yerlerle sınırlar ve bir haftalık yaz tatilinde geçer. Her gün belirli rutinler olur: sabah idmanı, öğle yemeği, öğleden sonra gezileri, akşam yemeği, gece eğlencesi. Filmin mizahının büyük bölümü Bay Hulot'nun diğer misafirleri ve kasaba halkını kendi geleneksel alışkanlıklarına yabancılaştırmasına dayanır (**3.14**). Her ne kadar neden ve sonuç hâlâ *Mr. Hulot's Holiday*'de işlese de, zaman ve mekân olay örgüsünün biçimsel modelinin merkezindedir.

Gelişmenin her modeli için izleyici özel beklentiler yaratacaktır. Film kendi özel biçimi içinde izleyiciyi eğittikçe, bu beklentiler giderek daha kesin hale gelir. Dorothy'nin eve dönme arzusunu anladığımızda, onun her hareketini hedefine doğru ilerleyişini sürdürme ya da durdurma olarak görürüz. Bu nedenle onun Oz boyunca yolculuğu bir gezinti turu değildir. Emerald City'ye, Cadı'nın şatosuna, yeniden Emerald City'ye olan yolculuğunun her adımına aynı ilke hükmeder: eve dönüş arzusu.



3.14 *Mr. Hulot's Holiday*'de Hulot'nun yaşlı, gürültülü arabasının lastiği patlar ve bir cenaze alayına engel olur.

Herhangi bir filmde orta bölümdeki gelişme modeli beklenen sonucu geciktirebilir. Dorothy sonunda Büyücü'ye ulaştığında, Büyücü ondan Cadı'nın süpürgesini isteyerek ona yeni bir engel çıkarır. Benzer biçimde *North by Northwest*'te Hitchcock'un yolculuk olay örgüsü Roger Thornhill'in Kaplan aldatmacasını öğrenmesini sürekli erteler ve bu da gerilimi yaratır. Gelişme modelleri de sürprizi, Dorothy'nin Büyücü'nün bir sahtekâr olduğunu keşfetmesinde ya da Thornhill'in yardakçı Leonard'ın patronu Van Damm'a yakından ateş ettiğini gördüğünde olduğu gibi bir beklentinin boşa çıkarılışını yaratabilir. Gelişme modelleri izleyiciyi ertelenen, aldatılan ya da hoşnut edilen uzun erimli beklentileri oluşturmada cesaretlendirir.

Bir film sadece sona ermez; *biter*. Anlatı normal olarak gelişmeyi yüksek bir noktaya ya da *zirveye* getirerek nedensel konuları çözüme kavuşturur. Zirvede aksiyon olası sonuçların dar bir alanına sahip olarak sunulur. *North by Northwest*'in zirvesinde Roger ve Eve Rushmore dağında asılı kalırlar ve yalnızca iki olasılık vardır: ya düşeceklerdir ya da kurtarılacaklardır.

Zirve olası sonuçları dar bir noktaya topladığı için, tipik olarak film boyunca olan nedensel olayları çözmeye hizmet eder. Belgesel film *Primary*'de zirve seçim gecesinde olur: hem Kennedy hem de Humphrey seçmenlerin kararını beklerler ve kazananı öğrenirler. *Jaws*'da köpekbalığıyla yapılan mücadeleler teknenin mahvolması, Kaptan Quint'in ölümü, görünüşe göre Hooper'ın ölümü ve Brody'nin sonunda zafer kazanmasıyla zirveye ulaşır. Bu tip filmlerde final neden-sonuç zincirlerini çözüme kavuşturur ya da sona erdirir.

Duygusal olarak zirve izleyiciyi daha yüksek bir tansiyon ya da gerilim düzeyine çıkarmayı hedefler. İzleyici aksiyonun gelişebilmesinin göreceli az sayıda yolunun olduğunu bildiği için, oldukça özel bir sonucu umabilir. Birçok filmin zirvesinde biçimsel çözüm duygusal tatminle aynı anda olur.

Bununla birlikte az sayıda anlatı kasıtlı olarak anti-zirveseldir. Neden-sonuç zincirinin nasıl çözüleceği konusunda beklentiler oluşturan film bunları çözmeyi kesin olarak reddederek beklentilere son verir. Ünlü bir örnek *The 400 Blows*'un son çekimidir. Michelangelo Antonioni'nin *L'Eclisse* filminde iki âşık barışmak için buluşmaya söz verirler, ancak buluşmaları gösterilmez.

Bu tip filmlerde son göreceli olarak açık uçlu kalır. Yani olay örgüsü bizi öykü olaylarının sonuçları konusunda belirsiz bırakır. Tepkimiz açık ve net bir zirveye ve çözüme sahip bir filme olduğundan daha az açıktır. Bu biçim bizi daha sonra ne olacağını hayal etmeye ya da beklentilerimizin tatmin edilebileceği diğer yolları düşünmeye cesaretlendirebilir.

Anlatım: Öykü Enformasyonunun Akışı

Bir olay örgüsü öykü enformasyonunu sunar ya da ima eder. *North by Northwest*'in başlangıcı trafiğin yoğun olduğu bir saatteki Manhattan'ı gösterir ve bir reklam şirketi yöneticisi olan Roger Thornhill'i tanıtır; ayrıca onun yoğun bir şekilde direktifler verdiğini görürüz. Yönetmenler uzun süredir izleyicinin ilgisinin dikkatli bir şekilde öykü enformasyonunun çeşitli noktalarda verilerek artırılabileceğini biliyorlar. Genellikle bir filme gittiğimizde, göreceli olarak öyküyle ilgili az da olsa bir şeyler biliriz; filmin sonunda daha fazlasını, çoğu kez öykünün tamamını. Arada ne olur?

Olay örgüsü ipuçlarını merak ya da sürpriz adına enformasyonu vermeyecek şekilde düzenleyebilir. Ya da olay örgüsü beklentileri yaratacak ya da gerilimi artıracak şekilde enformasyon sağlayabilir. Bütün bu işlemler **anlatım**ı, olay örgüsünün özel etkiler elde etmek için öykü enformasyonunu dağıtma yolunu oluşturur. Anlatım an be an bize olay örgüsünden öyküyü oluşturmada yardım eden süreçtir. Anlatıma birçok öğe girer, ancak amaçlarımız açısından en önemli olanları, olay örgüsünün sunduğu öykü enformasyonunun *alanını* ve *derinliğini* içerir.

Öykü Enformasyonunun Alanı

D. W. Griffith'in *The Birth of a Nation* filminin olay örgüsü kölelerin Amerika'ya nasıl getirildiğini ve insanların onların özgür olması için nasıl mücadele ettiklerinin anlatılmasıyla başlar. Olay örgüsü daha sonra iki aileyi gösterir: Kuzeyli Stoneman ailesi ve Güneyli Cameron'lar. Ayrıca olay örgüsü Lincoln'ün iç savaşı önleme umudu da dâhil olmak üzere politik meselelerden bahseder. O halde başından itibaren bilgi alanımız çok geniştir. Olay örgüsü bizi tarihsel dönemlere, ülkenin farklı bölgelerine ve farklı karakter gruplarına götürür. Öykü enformasyonunun genişliği film boyunca sürer. Ben Cameron Ku Klux Klan'ı bulduğunda, o anda diğer karakterlerin bunu öğrenmesinden önce onu etkileyen düşünceyi öğreniriz. Zirvede Klan'ın bir kulübede kuşatılmış olan birkaç karakteri kurtarmaya gittiğini biliriz, ancak kuşatılmış insanlar bunu bilmez. Genelde *The Birth of a Nation*'da anlatım *sınırsızdır*: karakterlerin herhangi birinden daha fazlasını bilir, daha fazlasını duyarız. Böylesine aşırı bilgi veren anlatıya genellikle *her şeyi bilen anlatım* denir.

Şimdi de Howard Hawks'ın *The Big Sleep* filminin olay örgüsünü inceleyelim. Bu film dedektif Philip Marlowe'un onu kiralamak isteyen General Sternwood'u ziyaret etmesiyle başlar. Ziyareti sırasında vakayı öğreniriz. Filmin geri kalanında Marlowe her sahnede vardır. Birkaç istisna dışında, onun göremediği ve duyamadığı hiçbir şeyi görmez ya da duymayız. Bu nedenle anlatı Marlowe'un bildikleriyle *sınırlıdır*.

Her alternatif belirli avantajlar sunar. *The Birth of a Nation* Amerikan tarihinde (özellikle ırkçı olarak görünen) bir dönemin panoramik bir görünümünü vermeye çalışır. Her şeyi bilen anlatım bu nedenle ülkenin geleceğiyle iç içe geçen birçok olaya dair duygu yaratmada esastır. Griffith *The Big Sleep*'in yaptığı tarzda anlatımı sınırlasaydı, öykü enformasyonunu sadece bir karakter -örneğin Cameron- aracılığıyla öğrenirdik. Başlangıç sahnesine ya da Lincoln'ün ofisindeki sahnelere veya savaş bölümlerinin çoğuna ya da Lincoln'e suikastın yapıldığı sahnelere tanık olmazdık, çünkü Ben bu olayların hiçbirinde yoktu. Olay örgüsü bu şekilde bir insanın İç Savaş ve Yeniden İnşa dönemini yaşayışına yoğunlaşabilir.

Benzer biçimde *The Big Sleep* işlevsel avantajlarını sınırlandırılmış anlatımından elde eder. Marlowe'un bilgi alanını sınırlayarak film merak ve sürpriz yaratır. Sınırlanmış anlatım gizem filmleri için önemlidir, çünkü filmler ilgimizi belirli önemli nedenleri gizleyerek çekerler. Olay örgüsünü inandırıcı bir şekilde soruşturmacının bilgi alanıyla sınırlamak diğer gizli öykü enformasyonunu motive eder. *The Big Sleep* diyelim Marlowe'un soruşturmasının sahneleriyle kumar oynayan ve suçu planlayan patronun sahneleriyle art arda gelmesiyle sınırlı olsaydı, o zaman gizemin bir bölümü kaybolurdu. İki filmde de anlatımın bilgi alanı izleyiciden özel tepkileri sağlama işlevi görür.

> *"Reservoir Dogs'un ilk bölümünde, Bay Orange'ın Bay Blonde'ı vurana kadar, karakterler neler olduğu konusunda sizden çok daha bilgilidir –ve onlar birbirine zıt enformasyona sahiptirler. Daha sonra Bay Orange sekansı olur ve bu herkesi aynı düzeye getirir. Olan biteni tam olarak anlamaya başlarsınız ve üçüncü bölümde zirve için depoya geri döndüğünüzde, tamamen herkesin önüne geçersiniz – karakterlerin herhangi birinden daha fazlasını bilirsiniz."*
>
> — ***Quentin Tarantino, yönetmen***

Sınırlanmamış ve sınırlanmış anlatım kusursuz kategoriler değildir, daha çok bir sürekliliğin iki yanıdırlar. Alan bir derece meselesidir. Bir film *The Big Sleep*'in yaptığından daha geniş bir bilgi alanı sunabilir, ama yine de *The Birth of a Nation*'ın her şeyi bilen anlatımına ulaşamayabilir. Örneğin *North by Northwest*'te ilk sahneler bizi Roger Thornhill'in gördükleri ve bildikleriyle epeyce sınırlar. Ancak o Birleşmiş Milletler binasından kaçtıktan sonra, olay örgüsü ABD Gizli Servis üyelerinin durumu tartıştıkları Washington'a geçer. Burada izleyici Roger Thornhill'in bir süreliğine öğrenemeyeceği bir takım bilgiler öğrenir: aradığı adam olan George Kaplan aslında yoktur. Bundan sonra Roger'dan daha fazlasını biliriz. En azından bir önemli açıdan Servis'in personelinden de bildiğinden fazlasının bilgisine sahip oluruz: karışıklığın nasıl olduğunu tam olarak biliriz. Ancak hâlâ Washington'daki sahnede anlatımın açığa vurabildiği diğer birçok şeyi bilmeyiz. Örneğin Servis'in personeli Van Damm'ın burnunun dibine soktukları gerçek ajanı teşhis edemezler. Bu şekilde her film sınırlanmış ve sınırlanmamış öykü enformasyonunun sunumu arasında gidip gelebilir.

Aslında bütün bir film boyunca anlatım asla tamamen sınırlanmaz. Her zaman bu yalnızca filmin nasıl biteceği olsa bile, bize söylenmeyen bir şeyler vardır. Bu nedenle genellikle tipik sınırlanmamış anlatımı *The Birth of a Nation*'da işlediği tarzda düşünürüz. Olay örgüsü enformasyon kaynağımızı değiştirmek için sürekli olarak karakterden karaktere değişir.

Benzer biçimde tamamen sınırlanmış bir anlatım yaygın değildir. Olay örgüsü tek bir karakter etrafında oluşturulsa bile, anlatım genellikle karakterin tanık olmadığı birkaç sahneyi içerir. *Tootsie*'nin anlatımı neredeyse tamamen oyuncu Michael Dorsey'e (Dustin Hoffman) bağlı kalsa da, birkaç sahne alışveriş yapan ve onu televizyonda izleyen tanıdıklarını gösterir.

Olay örgüsünün öykü enformasyonu alanı bir *bilgi hiyerarşisi* yaratır. Herhangi bir anda izleyicinin karakterlerden daha mı fazla, daha mı az yoksa aynı düzeyde mi bilgi sahibi olduğunu sorabiliriz. Örneğin buradaki, incelemiş olduğumuz üç filmdeki bilgi hiyerarşisinin nasıl göründüğüdür. Skalada yükselindikçe, bilgi alanı da genişler:

The Birth of a Nation	*The Big Sleep*	*North by Northwest*
(sınırlanmamış anlatım)	(sınırlanmış)	(karışık ve dalgalı)
izleyici	izleyici—Marlowe	Gizli Servis
bütün karakterler		izleyici
		Thornhill

Anlatım alanını analiz etmenin kolay bir yolu soru sormaktır. *Kim neyi ne zaman biliyor?* İzleyici, yalnızca herhangi bir karakterden daha fazla bilebileceğimiz için değil, aynı zamanda hiçbir karakterin sahip olmadığı bilgiye sahip olabileceğimiz için de, mutlaka "kimler" arasına dâhil edilmelidir. *Citizen Kane*'in finalinde bunun olduğunu göreceğiz.

BAĞLAN

Cloverfield filmi kendisini sadece karakterlerin çektiği filmin görüntüleriyle kısıtlayarak alışılmadık bir sınırlandırılmış anlatım kullanır. İncelememiz için bakınız, "A behemoth from the Dead Zone".

www.davidbordwell.net/blog/?p=1844.

Örneklerimiz anlatımın öykü enformasyonu alanını yönlendirerek elde ettiği güçlü etkileri göstermektedir. Sınırlanmış anlatım izleyicide büyük bir merak ve sürpriz oluşturma eğilimindedir. Örneğin bir karakter uğursuz bir evi araştırıyorsa ve biz karakterden daha fazlasını görmüyor ve duymuyorsak, kapı boşluğundan aniden çıkan bir el bizi ürkütecektir.

Tersine, Hitchcock'un belirttiği gibi, sınırlanmamış anlatımın bir düzeyi gerilimi oluşturmaya yardım eder. Hitchcock bu yolu Truffaut'ya şöyle açıkladı:

> Şu anda ikimiz son derece masum bir konuşma yapıyoruz. Şimdi, aramızdaki şu masanın altında bir bomba olduğunu varsayalım. Ortada hiçbir şey yokken ansızın "booom!" ve bir patlama. İzleyici şaşırıyor. Biz bu şaşırtmacanın öncesinde, izleyiciye son derece sıradan, hiçbir özelliği olmayan bir sahne gösterdik. Şimdi bir gerilim durumunu oluşturalım. Masanın altına bir bomba konmuş ve izleyici bunu biliyor. Belki de anarşistin onu yerleştirdiğini gördü. İzleyici, bombanın saat 1'de patlayacağını da öğrenmiş; şu anda saat bire çeyrek var ve dekorda bir duvar saati yer alıyor. Böyle durumlarda aynı sıradan konuşma birdenbire ilginçlik kazanır, çünkü izleyicinin olaya katılımı vardır. İzleyiciler perdedeki oyuncuları uyarma özlemindedirler: "Böyle önemsiz konuları tartışmayı bırakın. Altınızda bomba var. Patlamak üzere!"

> Birinci durumda izleyiciye patlama anında 15 saniyelik bir şaşırtmaca yaşattık. İkinci durumdaysa 15 dakika boyunca bir gerilim yaşar. Buradan varacağımız sonuç izleyiciyi her seferinde durum hakkında olabildiğince bilgilendirmek gerektiğidir. (François Truffaut, *Hitchcock* [New York: Simon & Schuster, 1967], s. 52.)[1*]

Hitchcock bu kuramı uygulamaya koyar. *Psycho*'da Lila Crane yukarıdaki hipotetik karakterimizin yaptığının aynısı tarzında Bates'lerin konağını araştırır. Norman ve annesi ile ilgili garip bilgiler öğrenirken, izole sürpriz anları vardır. Sekansın bütün etkisi, Bayan Bates'in evde olduğunu biz bildiğimiz, Lila bilmediği için gerilim üzerine kurulur. (Aslında *North by Northwest*'te olduğu gibi, bilgimiz tamamen doğru değildir, ancak Lila'nın araştırması sırasında, öyle olduğuna inanırız.) Hitchcock'un anekdotunda olduğu gibi, bizim daha fazla olan bilgi alanımız gerilim yaratır, çünkü karakterin öngöremeyeceği olayları bekleyebiliriz.

BAĞLAN

Anlatıdaki algısal ve zihinsel öznellik ile ilgili daha ayrıntılı ayrımlamamız için bakınız, "Categorical coherence: A closer look at character subjectivity".

www.davidbordwell.net/blog/?p=2927

Öykü Enformasyonunun Derinliği

Bir filmin anlatımı yalnızca bilgi alanını değil, aynı zamanda bilgimizin derinliğini de yönlendirir. Burada olay örgüsünün bir karakterin psikolojik durumlarına nasıl derinlemesine daldığına gönderme yapıyoruz. Tıpkı sınırlanmış ve sınırlanmamış anlatı arasında bir tayf olması gibi, nesnellik ile öznellik arasında da bir devamlılık vardır.

Bir olay örgüsü bizi tamamen karakterlerin söyledikleri ve yaptıkları, yani dışsal davranışları hakkındaki enformasyonla sınırlayabilir. Burada anlatım göreceli olarak *nesnel*dir. Ya da bir filmin olay örgüsü bize karakterlerin gördükleri ve duyduklarına erişim olanağı verir. Bir karakterin optik görüş açısından, **bakış açısı çekimi**nden yapılmış çekimler görebiliriz. Örneğin *North by Northwest* filminde bakış açısı kurgusu Van Damm'ın penceresine tırmanan Roger Thronhill'i gördüğümüzde kullanılır (**3.15-3.17**). Ya da karakterin duyduğu sesleri duyabiliriz, ses kayıtçıları buna *ses perspektifi* derler. İşitsel ve görsel bakış açısı bir öznellik derecesi sunar ve buna *algısal öznellik* diyebiliriz.

Eğer olay örgüsü karakterin aklına dalarsa, daha büyük bir derinlik olasılığı vardır. Buna *zihinsel öznellik* adı verilir. Karakterin düşüncelerini aktaran bir iç sesi duyabiliriz ya da belleği, fanteziyi, düşleri ya da sanrıları gösteren karakterin içsel görüntülerini görebiliriz. *Slumdog Millionaire* filminde kahramanımız bir bilgi yarışmasında yarışmacıdır fakat konsantrasyonu sıklıkla, özellikle sevdiği kadına ait bir görüntünün de aralarında olduğu, anılarına dair kısa çekimlerle kesilmektedir (**3.18-3.19**). Böyle durumlarda Jamal'ın anıları geçmişteki öykü olaylarını yeniden canlandırır.

Her iki öznellik türü de belirli film teknikleri ile gösterilebilir. Bir karakter sarhoşsa, uyuşturucu kullanmışsa ya da kendini kaybetmişse anlatı bu algısal durumları yavaş çekim, bulanık görüntü ya da bozulmuş ses kullanarak işleyebilir. Benzer stilistik özellikler bir rüya ya da sanrı çekimine de uygulanabilir.

Fakat bazen hayali eylemler özel olarak vurgulanmaz. *Slumdog Millionaire* filmindeki sahnede Jamal, inşaat halindeki bir gökdelenin çatısında, bir gangster olan kardeşi Salim ile karşı karşıya gelir. Jamal Salim'e doğru koşmaya başlar ve onların binadan düştükleri çekimi görürüz (**3.20-3.21**). Fakat sonraki çekimde Jamal hala gökdelendedir ve Salim'e bakmaktadır (**3.22**). Düşen gençlere ait olan görüntülerin Jamal'ın öfkesini anlatan tamamen hayali görüntüler olduğunu anlarız. Ama kısa bir süre için, düşme çekimlerine herhangi bir öznel vurgu yapılmadığı için, gerçekten düştüklerini düşünürüz.

İster algısal ister zihinsel öznellik olsun, her ikisi de tipik olarak nesnel anlatımın çerçevesi içinde yer alır. Bakış açısı çekimleri (*North by Northwest* filminde Robert Thornhill'e ait olanlar gibi) ya da geçmişe dönüşler ya da hayaller daha nesnel çekimlerle parantez içine alınmıştır. Jamal'ın Latika ile ilgili anısını ya da



3.15 *North by Northwest*'te Roger Thornhill Van Damm'ın penceresinden içeri bakar (nesnel anlatım).



3.16 Bunu Roger'ın bakış açısı çekimi izler (algısal öznellik).



3.17 Bu çekimi de bakmakta olan Roger'ın başka bir çekimi izler (yeniden nesnellik).

1* Bu metnin çevirisi Truffaut, *Hitchcock*, çev. İlyas Hızlı, İstanbul, Afa Yayınları, 1987, s. 68'den aynen alınmıştır. (Ç.)



3.18 *Slumdog Millionaire* filminin başında Jamal'ın yarışma sırasında geçmişi hatırlaması gösterilir.



3.19 En çok da tren istasyonunda Latika'nın anlık görüntüsü sunulur.



3.20 Salim'e öfkelenen Jamal onu kucaklar ve binanın kenarından boşluğa atlar.



3.21 Bir kaç çekim düşüşlerini gösterir.



3.22 Salim'e bakan Jamal'e kesme ile geri dönülür. Çekim Jamal'ın Salim'i sadece hayalinde öldürdüğünü gösterir.

Salim'i öldürme arzusunu, bu görüntüler olay örgüsünde gerçekten yaşanıyormuş gibi gördüğümüz eylemlere ait çekimlerle gösterildiği için, anlayabiliriz. Bununla birlikte diğer tür filmler bu uylaşımdan kaçınırlar. Fellini'nin *8½*, Bunuel'in *Belle de Jour*, Haneke'nin *Cache* ve Nolan'ın *Memento* filmleri nesnellik ile öznelliği belirsiz biçimde iç içe geçirir.

Sınırlı bir bilgi alanı daha büyük bir öznel derinliği yaratır mı? *The Big Sleep* görmüş olduğumuz gibi kendi bilgi alanında tamamen sınırlıdır. Şeyleri çok nadiren Marlowe'un algısal görüş noktasından görür ve duyarız ve asla onun aklına doğrudan erişmeyiz. *The Big Sleep* neredeyse tamamen nesnel anlatımı kullanır. Ancak *The Birth of a Nation*'ın her şeyi bilen anlatımı bakış açısı çekimleriyle, geçmişe dönüşlerle ve kahramanın finaldeki savaşsız bir dünyaya dair fantezi görüşüyle önemli ölçüde derine dalar. Hitchcock karakterlerin sahip olduğundan daha fazla bilgi vermekten keyif alır, ancak belirli noktalarda bizi onların algısal öznelliğiyle sınırlar (görmüş olduğumuz gibi, bakış açısı çekimlerine güvenir). Bilginin alanı ve derinliği bağımsız değişkenlerdir.

Yeri gelmişken, *bakış açısı* teriminin belirsiz oluşunun bir nedeni budur. Bilginin alanına (bir eleştirmenin "her şeyi bilen bakış açısı"ndan söz ettiğinde olduğu gibi) ya da bilginin derinliğine ("öznel bakış açısı"ndan söz ettiğinde olduğu gibi) gönderme yapabilir. Bu kitabın geri kalanında, "bakış açısı çekimi" teriminde olduğu gibi, bakış açısını yalnızca algısal öznelliğe gönderme yapmak için kullanacağız.

Bilginin derinliğini yönlendirmek birçok amacı başarabilir. Zihinsel öznelliğin derinliklerine dalmak bir karaktere sempatimizi artırabilir ve karakterlerin daha sonra ne söyleyecekleri ya da yapacakları konusunda istikrarlı beklentilerin ipuçlarını verebilir. Alain Resnais'nin *Hiroshima mon amour* filmindeki hatırlama sekansları ve Fellini'nin *8½* filmindeki fantezi sekansları baş karakterlerin özel-



3.23 *Sansho the Bailiff*'teki ilk geçmişe dönüşlerden biri, bir derenin yanında diz çökmüş, oğluyla bir birlikte sürgünde yaşayan anneyle başlar.



3.24 Onun görüntüsünün yerini oğlu Zushio'yu çağırmak üzere olan geçmişteki kocasının bir çekimi alır.



3.25 Geçmişteki sahnenin zirvesinde baba Zushio'ya merhamet tanrıçasının bir görüntüsünü verir ve ona her zaman başkalarına nezaket göstermesini öğütler.

likleri ve nesnel olarak sunulsa daha az canlı olacak gelecekteki olası davranışları hakkında enformasyon sağlar. Öznel olarak harekete geçen bir geçmişe dönüş Kenji Mizoguchi'nin *Sansho the Bailiff* (**3.23 – 3.26**) filmindeki anne ve oğlun paylaştığı geçmişe dönüşün yaptığı gibi, karakterler arasında koşutluklar yaratabilir. Bir olay örgüsü bir karakterin hareketleriyle ilgili merak yaratabilir ve daha sonra da bu davranışın nedenlerini açıklamak için öznelliğin bir düzeyini kullanabilir: örneğin iç yorum ya da öznel geçmişe dönüş. *The Sixth Sense*'de çocuk psikoloğunun karısına garip yabancılaşması, genç bir hastasının ona daha önce söylediği bir şeyleri içsel hatırlayışını duyduğumuzda anlaşılmaya başlar.

Diğer yandan nesnellik bilgi vermemenin etkili bir yolu olabilir. *The Big Sleep*'in Marlowe'u öznel olarak işlememesinin bir nedeni, dedektif türünün dedektifin akıl yürütmesinin izleyiciden gizlenmesini talep etmesidir. Eğer filmin finalinde açıklanana kadar dedektifin önsezilerini ve vargılarını bilmezsek gizemin kendisi daha da gizemli hale gelir.

Nesnel ve sınırlandırılmış anlatımın kullanılması için filmin mutlaka bu türe ait olması gerekmez. Julia Loktev'in *Day Night Day Night* adlı filmi gönüllü olarak bir intihar bombacısı olmak için eğitilen bir kadını anlatır. Örgüte kabul edilmesini, emir beklemesini ve sonunda görevi yerine getirmek üzere işe koyulmasını görürüz. Bir sahne görsel bakış açısını uzun uzadıya kullanırken, diğer bir sahne bunu kısaca yapar. Trafik gürültüsünün kaybolması gibi işitsel öznellikte de birkaç yönlendirme mevcuttur. Bunlar gibi öznel derinliğe dair patlamalar çok kuvvetli bir nesnel sunumun karşısında durur. Neredeyse tüm film boyunca kadının ruhsal durumuna onun sadece fiziksel davranışları ile ulaşmak zorunda kalırız. Dahası öykü ile ilgili bildiklerimiz son derece kısıtlıdır. Bu kadının hangi politik örgüte bağlı olduğunu ya da neden gönüllü olduğunu bilmeyiz. Kadının kendisi de eylemi, terörist örgütün diğer üyelerini ve kendisinin neden seçildiğini bilmez. Aslında bizler kadından daha az bilgiye sahibizdir çünkü geçmiş hayatıyla ilgili sadece birkaç ipucu vardır elimizde. *Day Night Day Night* filminin gayri şahsi ve son derece sıkı sınırlandırılmış anlatımı sadece kadının görevi ile ilgili gerilim yaratmakla kalmaz, aynı zamanda oldukça fazla öykü olayıyla ilgili merak da uyandırır.

Her hangi bir filmin herhangi bir anında şunu sorabiliriz, "karakterlerin algılarını, duygularını ve düşüncelerini ne kadar derinlemesine bilebilirim?" Bu sorunun yanıtı anlatının, izleyicide belirli bir etki yaratmak üzere, öykü bilgisini nasıl sunduğunda ya da gizlediğinde yatar.

Tüm bu örneklerde yönetmenin enformasyon alanı ve derinliği hususundaki tercihleri izleyicinin filme olan tepkisini belirler.



3.26 Normal işleyişte anneyi yeniden gösteren ve bunu onun hatırlaması olarak öne çıkaran geçmişe dönüşler gelirdi. Bunun yerine, tanrıçanın görüntüsünü taşıyan Zushio'nun bir çekimiyle şimdiki zamana döneriz. Sanki o ve annesi, babasının hediyesinin anısını paylaşmışlar gibidir

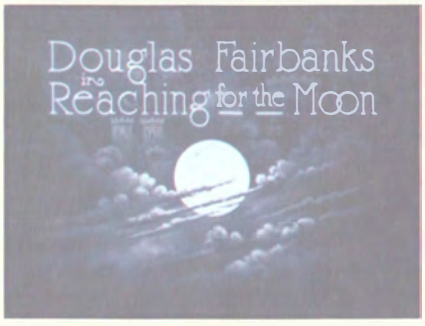
IŞIKLAR SÖNDÜĞÜNDE ANLATI BAŞLAR

Bir romanı okumaya başladığımızda aksiyonun daha romanın künyesinde başlamasını ya da öykünün son sahnesinin kitabın arka kapağında olmasını beklemeyiz. Oysa filmler ön jeneriğin başından, son jeneriğin sonuna kadar anlatı bilgisini iletmeye devam edebilirler.

Jenerik sekansı bir yapımda yer alanları tanıtma işlevi taşır ve günümüzde jenerik dakikalarca devam edebilir. 1910'ların sonunda yönetmenler jeneriğin çizimler ya da resimlerle film üzerine işlenebileceğini fark ettiler (**3.27**). 1920'lerden beri jeneriğin grafik tasarımı ve buna eşlik eden müzik film öyküsünün zamanını ve mekanını hızlıca anlatmaya başlar (**3.28**). Truffaut'nun *Jules and Jim* filminin neşeli jeneriği, yüzyıl sonunda Paris'te iki adamın dostluğunu yansıtırken, yaşanacak aksiyondan görüntüler de taşımaktadır.

Filme hakim olacak ruh hali genelde basit yazılar üzerine eklenen müzik ile oluşturulurken (tıpkı *The Exorcist* filminde olduğu gibi) jenerik yazı karakterleri, renk ve hareket vasıtasıyla daha etkin bir rol de oynayabilir. Tanınmış bir kurumsal logo tasarımcısı olan Saul Bass Alfred Hitchcock ve Otto Preminger'in filmlerine dinamik geometrik tasarımlar vermiştir (**3.29**). Rainer Werner Fassbinder, bazıları kendisinin çok sevdiği 1950'lerin Hollywood melodramlarına saygı niteliğinde olan, oldukça yaratıcı jenerik sekanslarıyla ünlüdür. Benzer biçimde Pedro Almodovar filmlerinin jeneriklerinde bulunan fazla atılgan kolajlar bizlere cinsel imalar sunar (**3.30**).

Olay örgüsü unsurları çok daha özel biçimde sunulabilir. İllüstrasyonlar bazı sahneler hakkında baştan



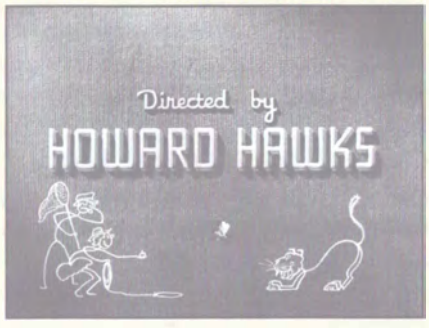
3.27 1917 yılı yapımı komedi filmi *Reaching for the Moon*'un resimlendirilmiş jeneriği.



3.30 Çok yönlü ve ışıltılı yaşam tarzlarına göndermede bulunan bir kolaj tasarımı (*Women on the Verge of a Nervous Breakdown*).



3.28 1948 yılı yapımı bir suç filmi olan *Raw Deal* bir hapishanede başlar ve ön jenerik aksiyon başlamadan önce mekan hakkında bilgi verir.



3.31 *Bringing Up Baby* filminin jeneriğindeki çizgi karakterler öykü içinde yer alan sahnelerden kesitler sunmaktadır.

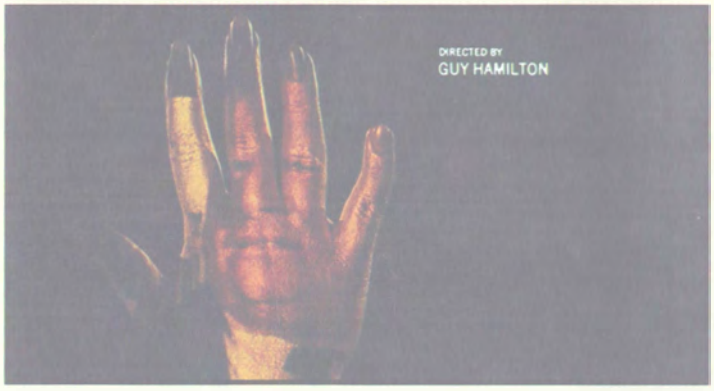


3.29 Baul Bass'ın *Advise and Consent* için yaptığı zarif biçimde basit jenerik öykünün Washington skandalları üzerindeki örtüyü kaldıracağını ima eder.

bilgi verebilir (**3.31**). *Se7en* filminin jeneriğindeki anlık kesme, dikme ve tahrif görüntüleri şiddet ve parçalamayı gösteren kabusvari bir jenerik sekansı döngüsü başlatmıştır. *Goldfinger* filminin jeneriği anahtar bir motifi gösterir ve bazı sahneler hakkında bilgi verir (**3.32**). *Catch Me If You Can* filmindeki pek çok sahne ön jenerikte kısaca gösterilirken filmin anlattığı dönemin animasyonlu jenerik tarzına müşfik bir saygı duruşu sergiler (**3.33**). *The Thomas Crown Affair* filminin açılışı, zarif biçimde, kahramanın bir tabloyu çalmasında kullandığı yöntemin ipuçlarını verir.

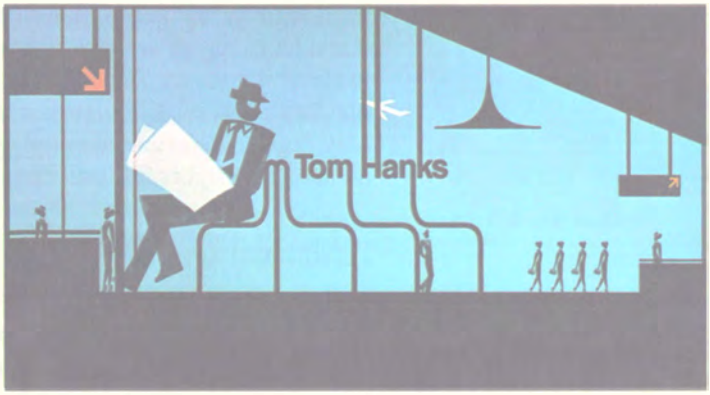
Filmler genellikle karakterlerin son hallerini gösteren son sözlerle anlatılarını bitirirlerken bu durum jenerikle birlikte sunulabilir (**3.34**). Kimi zaman son jenerikle birlikte önemli sahneler yeniden gösterilir ya da yeni bir olay örgüsü aksiyonu gösterilir. *Airplane!* filmi son jenerikte espriler yapılması modasını başlatmıştır.

Kimi zaman yönetmen izleyiciyi aldatır. Filmde görev alanların isimleri akmaya başladığında olay örgüsünün bittiğini düşünürüz. Fakat son jeneriğin ardından yeni bir görüntü gelir (**3.35**). Bu jenerik oyunları bizlere yönetmenin filmin her anını, bizim anlatıya yönelik beklentilerimizle oynayarak, kullanabileceğini gösterir.



3.32 *Goldfinder*: film içindeki bazı sahneler vücudu üzerine yansıtılırken altın yaldızla kaplanmış kadın film içinde yeniden görülecektir.

3.33 *Catch Me If You Can* filminin şık animasyonu 1960'ların jenerik sekanslarını anımsatırken öykü aksiyonu ve mekanlar hakkında görüntüler sunar. Burada Tom Hanks'in canlandırdığı karakter bir pilotmuş gibi davranan bir dolandırıcıyı canlandıran Leonardo DiCaprio'yu takip etmeye başlamaktadır.





3.34 *Slumdog Millionaire* filminin finalinde tren istasyonundaki dans hem jeneriği gösterir hem de filmden sahneleri.



3.35 Takeshi Kitano'nun filmi *Sonatine*'de son jeneriğin ardından terk edilmiş bir kumsalın görüntüleri gösterilirken bizlere önceki sahnelerde anlatılan çocukça bir gangstercilik oyununu anımsatır.

Anlatıcı

O halde anlatım olay örgüsünün öykü enformasyonunun izleyiciye sunduğu süreçtir. Bu süreç bilginin sınırlanmış ve sınırlanmamış alanları ve nesnelliğin ve öznelliğin değişen dereceleri arasında değişebilir. Anlatım aynı zamanda bize öyküyü anlatma amacı taşıyan özel bir aracı olan bir *anlatıcı*yı kullanabilir.

Anlatıcı öykü içindeki bir *karakter* olabilir. Huck Finn ya da Jane Eyre'in bir romanın aksiyonunu anlatmalarında olduğu gibi, bu geleneği edebiyattan biliriz. Edward Dmytryk'in *Murder, My Sweet* filminde, dedektif kendi öyküsünü soruşturma yapan polislere enformasyon sağlayan geçmişe dönüşler içinde anlatır. Belgesel *Roger and Me*'de Michael Moore anlatıcı karakter olarak kendi rolünü içtenlikle kabul eder. Filme Michigan, Flint'te büyümesinden hatırladıklarıyla başlar ve işçilerle röportajlarda ve General Motors'un güvenlik ekibiyle karşı karşıya gelişlerde kameranın önünde görünür.

Bir film aynı zamanda öykü içinde bir *karakter olmayan anlatıcı* kullanabilir. Karakter olmayan anlatıcılar belgesellerde yaygındır. *River*, *Private* ya da *Hoop Dreams*'de duyduğumuz anonim "Tanrı'nın sesi"nin kime ait olduğunu asla bilmeyiz. Bir kurmaca film de bu aygıtı kullanabilir. *Jules and Jim* bir nesnellik tadı veren kuru, heyecandan uzak bir anlatıcıyı kullanırken, diğer filmler, *Naked City*'de duyduğumuz ısrarcı dış-ses gibi bir gerçekçilik duygusu vermek için bu aygıta baş vurabilirler.

Bir film anlatıcı sesin kaynağını belirsiz bırakarak bu karakter/karakter olmayan ayrımıyla oynayabilir. *Film About a Woman Who. . .*'da bir karakterin anlatıcı olduğunu varsayabiliriz, ancak sesin hangi karaktere ait olduğunu söyleyemediğimiz için bundan emin olamayız. Gerçekten bu ses dışardan bir anlatıcıdan geliyor olabilir.

Her iki anlatıcı türünün de farklı anlatım tiplerini sunduğuna dikkat edin. Bir karakter anlatıcının sınırlanması gerekmez ve John Ford'un *The Quiet Man* filmindeki göreceli olarak küçük bir rolü olan kasabanın rahibi gibi, tanık olmadığı olayları anlatabilir. Karakter olmayan anlatıcının her şeyi bilmesi gerekmez ve anlatılanlar tek bir karakterin bildikleriyle sınırlanabilir. Bir karakter anlatıcı hayli öznel olabilir, bize kendi içsel yaşamının ayrıntılarını anlatabilir ya da nesnel olabilir ve anlattıklarını katı bir biçimde dış yaşamla sınırlayabilir. Karakter olmayan anlatıcı *Jules and Jim*'de olduğu gibi bizim öznel derinliklere erişmemizi sağlayabilir ya da *The Killing*'deki gayrı şahsi dış-ses anlatıcının yaptığı gibi, yüzeydeki olaylara sadık kalabilir. Her durumda izleyicinin ipuçlarını toplama, beklentileri geliştirme ve olay örgüsünden süregiden öyküyü oluşturma süreci kısmen anlatıcının anlattıklarıyla ya da anlatmadıklarıyla şekillenecektir.

Anlatımı Özetlemek

Anlatımın biçimlendirici gücünü George Miller'in (*Mad Max II* olarak da bilinen) *The Road Warrior* filmini inceleyerek özetleyebiliriz. Bu filmin olay örgüsü "savaşçı Max"i hatırlayan yaşlı bir anlatıcının dış-ses yorumuyla başlar. Toplumun yağmacı çeteler içinde yozlaşmasına neden olan dünya çapındaki savaşları anlatan açıklamayı sunduktan sonra, anlatıcı susar. Onun kimliği sorusu yanıtsız kalır.

Olay örgüsünün geri kalanı Max'in bir grup çöl insanıyla karşılaşması etrafında organize olur. Bu insanlar rafine ettikleri benzinle sahile kaçmayı isterler, ancak bir yağmacı çetenin kuşatması altındadırlar. Olay örgüsü aksiyonu Max'in benzin karşılığı yerleşimciler için çalışmayı kabul etmesini içerir. Daha sonra, kendisini yaralayan, köpeğini öldüren ve arabasını tahrip eden çeteyle kapışmasının ardından Max kendini kuşatmadan kaçan insanlara yardım etmeye adar. Çeteyle mücadele zirvesine direksiyonda Max'in olduğu bir tankerle kaçış girişiminde çıkar.

Max olay örgüsünün nedensel zincirinin merkezindedir; onun amaçları ve mücadelesi gelişen aksiyonu ilerletir. Dahası, ismi bilinmeyen anlatıcının giriş yapmasından sonra, filmin büyük bölümü Max'in bilgi alanıyla sınırlanır. *The Big Sleep*'teki Philip Marlowe gibi, Max de her sahnede vardır ve her şeyi onun aracılığıyla öğreniriz. Öykü enformasyonunun derinliği de tutarlıdır. Anlatım Max'in aracını sürdüğü sırada (**3.36**) optik bakış açısı çekimlerini ya da bir teleskoptan bir çatışmanın izlenmesini sağlar. Araba kazasından kurtarılmasından sonra, hezeyanı yavaş çekim, bindirmeli görüntü ve kısılan ses gibi geleneksel



3.36 Max'in *The Road Warrior*'da görünüşe göre terk edilmiş bir cayroya giderken, aracından bir bakış açısı çekimi.



3.37 Yaralı Max'in başı dönmüş halde kendini kurtarın kişiyi görüşünde ikizleme kullanılır.

ipuçlarını kullanan zihinsel öznellik olarak ifade edilir (**3.37**). Bütün bu anlatısal aygıtlar bizi Max'e sempati duyma konusunda cesaretlendirir.

Ancak belirli noktalarda anlatım daha sınırlanmamış hale gelir. Bu genellikle Max'in muhtemelen hakkında bir şey bilmediği olaylara tanıklık ettiğimiz takip ve çatışma sahnelerinde olur. Bu tip sahnelerde sınırlanmamış anlatım çatışmanın farklı yanlarında hem kovalayanları hem de kovalananları göstererek gerilim oluşturma işlevi görür. Zirvede Max'in kamyonu başarılı bir şekilde çeteyi güneye kaçan insanlardan uzaklaştırır. Ancak kamyonu devrildiğinde Max -ve biz- kamyonda sadece kumun olduğunu öğrenir(iz). Bu bir tuzaktır. Bu nedenle Max'in bilgi alanıyla sınırlanmış olmamız bir sürpriz yaratır.

Ancak daha da öğreneceğimiz şeyler vardır. En sonunda yaşlı anlatıcının sesi, tuzağı kuranın Max'in arkadaş olduğu vahşi çocuk olduğunu anlatmak için geri döner. Çöl halkı gider ve Max otoyolun ortasında tek başınadır. Filmin son görüntüsü -biz geri çekilirken tek başına uzaklaşan Max'in çekimi (**3.38**)- hem algısal öznelliği (Max'den uzaklaştığı sırada gencin bakış açısı) hem de zihinsel öznelliği (anlatıcı için donuklaşan Max'in anısı) gösterir.

The Road Warrior'da o halde olay örgüsünün biçimi yalnızca nedensellikle, zaman ve mekânla değil, aynı zamanda anlatımın tutarlı kullanımıyla elde edilir. Filmin orta bölümü daha az sınırlanmış bölümlerle yer değiştirerek beklentilerimizi Max ile duygusal bağ kurmaya kanalize eder. Ve bu orta bölüm uzak geçmişteki olayları anlatan gizemli bir anlatıcıyla çerçevelenir. Anlatıcının başlangıçtaki varlığı onun sonunda geri dönmesini ve belki de kim olduğunu açıklamasını beklememize yol açar. Böylece hem neden-sonuç organizasyonu hem de anlatının modeli filmin bize uyumlu bir deneyimi vermesine yardım eder.

> *"Anlatı gerilimi temel olarak bilginin saklanmasıyla ilgilidir."*
>
> *— Ian McEwan, yazar*



3.38 Kamera Max'den kayarak uzaklaşırken, anlatıcının sesini duyarız: "Yol Savaşçısı mı? Bu onu son görüşümüzdü. O yalnızca anılarımızda yaşıyor."

Klasik Hollywood Sineması

Olası anlatıların sayısı sınırsızdır. Ancak tarihsel olarak kurmaca film yapımına genellikle anlatı biçiminin tek bir geleneği egemen olmuştur. Bu egemen tarza bundan böyle "klasik Hollywood sineması" diyeceğiz. Bu tarz süresi, istikrarı ve etkili tarihi nedeniyle "klasik"tir ve bu tarz en gelişkin tarzını Amerikan stüdyo filmlerinde edindiği için "Hollywood"dur. Örneğin bir Avustralya filmi olsa da *The Road Warrior* klasik Hollywood tarzında oluşturulur. Ve *Primary* gibi çok sayıda belgesel Hollywood kurmaca anlatılarından türeyen geleneklere dayanır.

Anlatı anlayışı aksiyonun her şeyden önce *nedensel failler olarak bireysel karakterler*den ortaya çıkacağı varsayımına dayanır. Doğal nedenler (seller, depremler) ya da toplumsal nedenler (kurumlar, savaşlar, ekonomik krizler) aksiyonu etkileyebilir, ancak anlatı, merkezine kişisel psikolojik nedenleri alır: kararlar, tercihler ve karakterin özellikleri.

Genellikle bu tarz bir anlatıyı sürdüren şey bir karakterin *arzu*'sudur. Karakter bir şeyleri ister. Arzu bir *hedef*i oluşturur ve anlatının gelişmesinin rotasının bu hedefe ulaşmayı içermesi kuvvetle muhtemeldir. *The Wizard of Oz*'da daha önce gördüğümüz gibi bir dizi hedef vardır: birincisi Toto'yu Bayan Gulch'tan kurtarmak ve daha sonra da Oz'dan eve dönmek. İkinci hedef yol boyunca kısa vadeli hedefleri yaratır; Emerald City'ye gitmek ve Cadı'yı öldürmek.

Eğer bu bir hedefe varma arzusu mevcut tek öğe olsaydı, karakteri hemen hedefe ulaşmaktan alıkoyan hiçbir şey olmazdı. Ancak klasik anlatıda bir karşı güç vardır: kahraman kendisininkine zıt özellikleri ve hedefleri olan bir karakterle karşılaşır. Sonuç olarak kahraman hedefine ulaşabilmek için durumu değiştirmeye çalışmak zorundadır. Dorothy'nin Kansas'a dönme arzusu, hedefi Kırmızı Ayakkabıları ele geçirmek olan Kötü Cadı'nınkine zıttır. Dorothy eve dönmek için ayakkabıları kullanabilmekten önce sonunda Cadı'yı yok etmek zorundadır. *His Girl Friday*'de iki başkarakterin finaldeki çözüme kadar nasıl çatıştıklarını.

Neden ve sonuç *değişimi* ima eder. Eğer karakterler anlatının başında olduğu tarzdan farklı olan bir şeyi arzulamasaydı, değişim olmazdı. Bu nedenle karakterlerin özellikleri ve istekleri nedenlerin ve sonuçların güçlü bir kaynağıdır.

Ancak bütün anlatıların kahramanları böyle değildir. Gerçekten değildir. 1920'lerdeki Sergei Eisenstein'ın *Potemkin*, *October* ve *Strike* gibi Sovyet filmlerinde, hiçbir *birey* kahraman değildir. Eisenstein ve Yasujiro Ozu'nun filmlerinde olayların çoğuna karakterlerin değil, daha büyük güçlerin (ilkinde toplumsal dinamiklerin, ikincisinde ise doğanın) neden olduğu görülür. Michelangelo Antonioni'nin *L'Avventura* filmi gibi anlatı filmlerinde başkarakter etkin değil, edilgindir. Bu nedenle yaygın olsa da etkin, hedefe yönelmiş kahraman her filmde ortaya çıkmaz.

"Benim için filmler bir şeyleri istemek hakkındadır. Bir karakter bir şeyleri ister ve siz izleyiciler umutsuzca onun buna sahip olmasını istersiniz. Yazar olarak siz mümkün olduğunca onu istediğinden uzak tutarsınız ve daha sonra da bütün çabalarının sonunda ona ulaşmasını sağlarsınız.."

— *Bruce Joel Rubin, Ghost'un senaryo yazarı*

Klasik Hollywood anlatısında psikolojik etkenler anlatının diğer olaylarını yönlendirme eğilimi taşımaktadır. Zaman çoğu kez neden-sonuç zincirine tabi kılınır. Olay örgüsü yalnızca nedensel öneme sahip olayları göstermek için önemli araları atlayacaktır. (Dorothy ve arkadaşlarının Yellow Brick Road'da yürüyerek harcadıkları saatler atlanır, ancak olay örgüsü Dorothy'nin yeni bir karakterle tanıştığı anlarda kalır.) Olay örgüsü öykünün zamandizinini neden-sonuç zincirini en çarpıcı biçimde sunacak şekilde düzenler. Örneğin *Hannah and Her Sisters*'daki bir sahnede Michael (Woody Allen) intiharın eşiğinde depresyondadır. Onu birkaç sahne sonra gördüğümüzde, neşeli ve coşkuludur. Bu ani değişimle ilgili merakımız, bir geçmişe dönüş aracılığıyla, bir arkadaşına komik bir şekilde bir Marx Kardeşler filmini izlediği sırada yaşama yönelik sakin bir tutuma sahip olmayı başardığını açıklamasıyla artar.

Özel aygıtlar olay örgüsü zamanını neden-sonuç zincirine bağlı hale getirir. *Randevu* özel bir anda karakterlerin birbirleriyle buluşmasını motive eder. Olay örgüsü süresinin oluşturduğu *son an* neden-sonuç zincirine bağlıdır. Klasik anlatı filmindeki motivasyon baştan sona mümkün olduğunca net ve tam olmaya çalışır – şarkı ve dans numaralarının ya karakterlerin duygularını ifade etmeleriyle ya da karakterlerin sahne şovlarına başlamasıyla harekete geçen gerçeklerden uzak müzikal türünde bile.

Klasik Hollywood sinemasında anlatı çeşitli seçenekler kullanır, ancak daha önce tartışılan tarzda nesnel olmaya yönelik güçlü bir eğilim vardır. Anlatı, farklı algısal ya da zihinsel öznelliğin olmasına karşın temel olarak nesnel bir anlatı gerçekliğini sunar. Klasik sinema ayrıca oldukça sınırlanmamış bir anlatı sunma eğilimindedir. Tek bir karakteri takip etsek bile, karakterin görmediği, duymadığı ya da bilmediği şeylere erişmemizi sağlayan bölümler vardır. *North by Northwest* ve *The Road Warrior* bu eğilimin güzel örnekleridir. Bu ağırlık vermeye yalnızca, *The Big Sleep*'te işlediğini gördüğümüz kısıtlayıcılık türüne dayanmasıyla, dedektif filmi gibi yoğun biçimde gizeme bağlı olan türlerde önem verilmez.

Son olarak, klasik anlatı filmlerinin çoğu sonunda güçlü bir final sunarlar. Birkaç konuyu çözümsüz bırakan bu filmler finalde kendi nedensel zincirlerini tamamlamaya çalışırlar. Genellikle her karakterini kaderin öğreniriz, her gizem açıklığa kavuşur ve her çatışma sonuca bağlanır.

Yine, bu özelliklerin hiçbiri genelde anlatı biçimi için zorunlu değildir. Bir yönetmenin ölü zamanı ya da oldukça önemli olaylar arasındaki anlatısal olarak nedensiz araları sunmasını önleyen hiçbir şey yoktur. (François Truffaut, Jean-Luc Godard, Carl Dreyer ve Andy Warhol bunu farklı şekillerde olsa da sık sık yaparlar.) Yönetmenin olay örgüsü aynı zamanda nedensel zinciri *daha* kafa karıştırıcı hale getirmek için öykünün zamandizinini yeniden düzenleyebilir. Örneğin Jean-Marie Straub ile Danièle Huillet'in *Not Reconciled* filmi net bir şekilde değişim işaretlerini vermeden üç çok farklı zaman dilimi arasında gider gelir. Dušan Makavejev'in *Love Affair, or the Case of the Missing Switchboard Operator* filmi ana olay örgüsü aksiyonunun arasına serpiştirilen ileriye sıçramalar kullanır; bu sıçramaların şimdiki zaman olaylarıyla nedensel ilişkisini yalnızca tedrici olarak anlarız. Daha yakın zamanlardaki bilmece filmleri (sayfa 88-89) bilmecemsi anlatımın ya da öykü olaylarının ipuçlarını bulmaları için izleyiciyi rahatsız ederler.

Yönetmen ayrıca Truffaut'nun filmlerindeki şans eseri karşılaşmalar, Godard'ın filmlerinde politik monologlar ve röportajlar, Eisenstein'ın filmlerindeki entelektüel montaj sekansları ve Ozu'nun sinemasındaki noktalama çekimleri gibi anlatının neden ve sonucuyla ilişkisiz malzemeyi dâhil edebilirler. Anlatım *The Cabinet of Dr. Caligari*'deki gibi tamamen öznel olabilir ya da *Last Year at Marienbad*'daki gibi nesnellik ile öznellik arasında belirsiz bir şekilde gidip gelebilir. Son olarak, yönetmenin finalde aksiyonu tamamen çözüme kavuşturması gerekmez; klasik geleneğin dışında yapılan filmlerin bazen tamamen açık uçlu sonları vardır.

Bölüm 6'da klasik Hollywood tarzının devamlılık kurgusu aracılığıyla sinemasal mekânı nasıl nedenselliğin hizmetine koştuğunu göreceğiz. Şimdilik sadece klasik tarzın anlatı öğelerini ve anlatısal süreçleri özel ve ayırt edici şekillerde işlediğini belirtebiliriz. Etkili oluşu açısından klasik Hollywood tarzı anlatı filmlerini oluşturmak için kullanılabilecek birçok tarz arasında tek sistemdir.

BAĞLAN

Karakterlerin amaçlarının olay örgüsünde nasıl önemli geçişler yarattığını görmek için "Time goes by turns" başlıklı yazımıza bakınız.

www.davidbordwell.net/blog/?p=2448.

BAĞLAN

"Your trash, my treasure" başlıklı yazımızda gösterdiğimiz gibi anlatıya gösterilen klasik yaklaşım hala oldukça canlıdır.

www.davidbordwell.net/blog/?p=1781.

Citizen Kane'deki Anlatı Biçimi

Alışılmamış düzenleniş tarzıyla *Citizen Kane* bizi anlatı biçimi ilkelerinin bütün film boyunca nasıl işlediğini analiz etmeye davet eder. *Kane*'in araştırmaya dayalı olay örgüsü bizi nedenselliğin ve hedefe yönelmiş karakterlerin anlatılar içinde nasıl davrandığını analiz etmeye götürür. Filmin bilgimizi yönlendirmeleri öykü-olay örgüsü ayrımına ışık tutar. *Kane* ayrıca belirsizliğin belirli öğeler net biçimde motive olmadığında nasıl ortaya çıktığını da gösterir. Dahası, *Kane*'in başı ile sonunun karşılaştırılması, bir filmin klasik Hollywood anlatı inşası modellerinden nasıl ayrılabileceğini gösterir. Son olarak *Kane* anlatımın öykü enformasyonunun akışına hükmetmesi yoluyla deneyimimizin nasıl biçimlendirilebileceğini net bir şekilde gösterir.

Citizen Kane'deki Anlatı Beklentileri

Bölüm 2'de bir filmi deneyimlememizin yoğun biçimde filme getirdiğimiz beklentilere ve filmin bunları karşılama ölçüsüne bağlı olduğunu görmüştük. *Citizen Kane*'i görmeden önce bu filmin bir klasik film olarak değerlendirildiğini biliyor olabilirsiniz. Böylesi bir değerlendirme sizde çok özel bir dizi beklenti oluşturabilir. 1941'deki bir izleyici daha keskin bir bekleyiş içinde olabilirdi. Her şeyden önce bu filmin gazete sahibi William Randolph Hearst'ün yaşamının gizli versiyonu olduğu söylentisi yayıldı. İzleyiciler bu nedenle Hearst'ün yaşamındaki önemli olayları ve referansları bekliyorlardı.

Filmdeki birkaç dakikada, izleyici geçerli tür uylaşımlarıyla ilgili daha özel beklentiler oluşturabilir. Başlangıçtaki "News on the March" sekansı bu filmin kurmaca bir yaşamöyküsü olabileceğini akla getirir ve bu ima hemen Kane yaşamını araştırmaya başlayan muhabir Thompson tarafından onaylanır. Bu film normal olarak bir bireyin bütün yaşamını içeren ve o dönemdeki belirli bölümleri dramatize eden kurmaca yaşamöyküsünün geleneksel taslağını takip etmez. Bu türün örnekleri *Anthony Adverse* (1936) ve *The Power and the Glory* (1933) olurdu. (Sonuncu filmin geçmişe dönüşleri karmaşık kullanımı nedeniyle sık sık *Citizen Kane* üzerinde bir etkisinin olduğu belirtilir.)

İzleyici ayrıca hemen bu filmin gazete muhabiri türünün uylaşımlarını kullanımını teşhis edebilir. Thompson'un meslektaşları *Five Star Final* (1931), *Picture Snatcher* (1933) ve *His Girl Friday*'deki (1940) şakacı muhabirlere benzerler. Bu tür içinde, aksiyon genellikle bir muhabirin büyük eşitsizliklere karşın inatla bir öykünün peşinden gitmesine dayanır. Bu nedenle yalnızca Thompson'un araştırmasına değil, aynı zamanda onun başarıyla gerçeği keşfetmesini beklemeye hazırızdır. Susan'a ayrılan sahnelerde de müzikal türüne özgü bazı uylaşımlar vardır: çılgınca provalar, kulisteki hazırlıklar ve en özgül olanı, *Maytime* (1937) gibi filmlerdeki başarılı şarkıcılığın geleneksel kurgusunun parodisini yapan onun opera kariyerinin kurgusu. Daha genel olarak, film dedektif türüne bir şeyler borçludur, çünkü Thompson bir gizemi çözmeyi hedefler (Rosebud nedir veya kimdir?) ve onun röportajları, bir dedektifin ipuçları bulmak için şüphelileri sorgulamasına benzer.

Ancak *Citizen Kane*'in tür uylaşımlarını kullanımının biraz belirsiz olduğunu belirtelim. Birçok yaşamöyküsü filminden farklı olarak, *Kane* kahramanın aleni edimleri ve serüvenlerinden çok psikolojik durumlarla ve ilişkilerle ilgilidir. Bir gazete filmi olarak *Kane* muhabirin öyküsünü oluşturmada başarısız olması açısından alışılmamıştır. Ve *Kane* tam olarak standart bir gizem değildir, çünkü bazı sorular yanıtlanır, ama diğerleri yanıtlanmadan kalır. *Citizen Kane* tür uylaşımlarına dayanan, ancak oluşturduğu beklentilere engel olan bir filmin iyi bir örneğidir.

Aynı türden belirsiz nitelikler *Kane*'in klasik Hollywood sinemasıyla ilişkisinde de bulunabilir. Bu filmle ilgili önceden özel bir bilgiye sahip olmadan bile, 1941'deki bir Amerikan stüdyo yapımı olarak bu filmin o geleneğin normlarına ve kurallarına uyacağını bekleriz. Arzunun anlatıyı ilerlettiğini, nedenselliğin özellik-

ler ve hedefler etrafında tanımlandığını, çatışmaların sonuçlara yol açtığını, zamanın olay örgüsü gerekliliğiyle motive olduğunu ve anlatımın nesnel, karışık sınırlanmış ve sınırlanmamış pasajlar olduğunu göreceğiz. Ayrıca *Citizen Kane*'in bu gelenek içindeki çoğu filmden daha belirsiz olduğu kimi yönleri de göreceğiz. Arzular, özellikler ve hedefler her zaman ayrıntılı olarak açıklanmaz; çatışmaların bazen belirsiz bir sonucu vardır; sonuçta anlatımın her şeyi vermesi nadiren öne çıkar. Özellikle final klasik bir filmden bekleyeceğimiz finali vermez. Analizimiz *Citizen Kane*'in Hollywood anlatı uylaşımlarından yararlandığını, ancak bir Hollywood filmine getirdiğimiz beklentilerin bazıları ihlal ettiğini gösetercektir.

Citizen Kane'deki Olay Örgüsü ve Öykü

Bir filmi analiz ederken, filmi sekanslara bölerek başlamak yararlıdır. Sekanslar genellikle sinemasal aygıtlarla (açılma-kararmalar, zincirlemeler, kesmeler, siyah ekranlar vb.) ayrılırlar. Bir anlatı filminde sekanslar olay örgüsünün parçalarını oluştururlar.

Bir anlatı filmindeki çoğu sekans *sahne* olarak adlandırılır. Bu terim göreceli olarak birleşik bir zaman ve mekân içinde geçen aksiyonun farklı evrelerine gönderme yapmak için teatral anlamında kullanılır. Bizim *Citizen Kane*'i bölümlememiz aşağıda görülüyor. Bu taslakta sayılar, bazıları sadece bir sahne süren önemli parçaları gösterir. Ancak çoğu durumda bu önemli bölümler birkaç sahneden oluşur ve bunların her biri küçük harfle gösteriliyor. Bu parçaların çoğu daha da bölünebilirdi, ancak bu bölümleme şimdiki amaçlarımıza uymaktadır.

Bölümlememiz olay örgüsünün önemli bölümlerini ve sahnelerin bunların içinde nasıl organize olduğunu görmemizi sağlar. Bu taslak ayrıca olay örgüsünün öykü nedenselliğini ve öykü zamanını nasıl organize ettiğine dikkat etmemize yardım eder. Şimdi bu öğelere daha yakından bakalım.

CITIZEN KANE: OLAY ÖRGÜSÜ BÖLÜMLEMESİ

C. Jenerik yazıları
1. Xanadu: Kane ölür
2. Gösretim odası:
a. "News on the March"
b. Muhabirler "Rosebud"u tartışırlar
3. El Rancho gece kulübü: Thompson Susan ile röportaj yapmaya çalışır
4. Thatcher kütüphanesi:

Birinci geçmişe dönüş

a. Thompson girer ve Thatcher'ın el yazmalarını okur
b. Kane'in annesi oğlunu Thatcher ile yollar
c. Kane büyür ve *Inquirer*'i satın alır
d. Kane *Inquirer's* büyük iş dünyasına saldırısını başlatır.
e. Büyük bunalım: Kane gazete Thatcher'a satar
f. Thompson kütüphaneden ayrılır

5. Bernstein'ın bürosu:

İkinci geçmişe dönüş

a. Thompson, Bernstein'ı ziyaret eder
b. Kane *Inquirer*'ı devralır
c. Kurgu: *Inquirer*'ın gelişmesi
d. Parti: *Inquirer*, *Chronicle* ekibini kutlar
e. Leland ve Bernstein, Kane'in yurt dışı gezisini tartışır
f. Kane nişanlısı Emily ile geri döner
g. Bernstein anlatımını bitirir

6. Bakımevi:

	a.	Thompson, Leland ile konuşur
üçüncü geçmişe dönüş	b.	Kahvaltı masası kurgusu: Kane'in evliliği kötüye gider
	c.	Leland hatırlamaya devam eder
Üçüncü geçmişe dönüş (devamı)	d.	Kane, Susan ile tanışır ve onun odasına gider
	e.	Kane'in politik kampanyası konuşmasıyla zirveye çıkar
	f.	Kane, Gettys, Emily ve Susan ile karşılaşır
	g.	Kane seçimi kaybeder ve Leland transfer edilmeyi ister
	h.	Kane, Susan ile evlenir
	i.	Susan'ın opera prömiyeri vardır
	j.	Leland sarhoş olduğundan, Kane, onun eleştirisine son verir
	k.	Leland anlatımını bitirir

7. El Rancho gece kulübü:

	a.	Thompson Susan ile konuşur
Dördüncü geçmişe dönüş	b.	Susan şarkısının provasını yapar
	c.	Susan'ın opera prömiyeri vardır
	d.	Kane, Susan'ın şarkı söylemeyi sürdürmesini ister
	e.	Kurgu: Susan'ın opera kariyeri
	f.	Susan intihara kalkışır ve Kane şarkı söylemeyi bırakabileceği vaadinde bulunur
	g.	Xanadu: Susan'ın canı sıkkındır
	h.	Kurgu: Susan puzzle yapar
	i.	Xanadu: Kane bir piknik tekifinde bulunur
	j.	Picnik: Kane, Susan'a tokat atar
	k.	Xanadu: Susan, Kane'i terk eder
	l.	Susan anlatımını bitirir

8. Xanadu:

	a.	Thompson, Raymond ile konuşur
Beşinci geçmişe dönüş	b.	Kane, Susan'ın odasını tahrip eder ve "Rosebud" diye mırıldanarak bir kağıt ağırlığını alır
	c.	Raymond anlatımını bitirir; Thompson diğer muhabirlerle konuşur, hepsi ayrılırlar
	d.	Kane'in sahip olduklarının incelenişi Rosebud'ı açıklığa kavuşturur; kapının ve şatonun dışı; son

E. Son Jenerik

Citizen Kane'in Nedenselliği

Citizen Kane'de iki ayrı karakterler grubu olayların olmasına neden olur. Bir yandan bir grup muhabir Kane hakkında bilgi edinmeye çalışır. Diğer yandan Kane ve onu tanıyan karakterler muhabirlerin araştırma konusunu sağlarlar.

Bu iki grup arasındaki ilk nedensel bağlantı, muhabirlerin Kane'in kariyerini özetleyen bir haber filmi yapmalarına neden olan Kane'in ölümüdür. Patron Rawlston, Kane'in yaşamının incelenmesini başlatan nedeni sağlar. Thompson'un haber filmi onu tatmin etmez. Rawlston'un kurnazca bir haber filmini elde etme arzusu, Rosebud'ın araştırılmasına yol açar. Böylece Thompson kendisini Kane'in geçmişini derinlemesine araştırmasını sağlayan bir hedefe sahip olur. Onun araştırması olay örgüsünün temel bir hattını oluşturur.

Bir diğer aksiyon hattı olan Kane'in hayatı zaten geçmişte yaşanmıştır. Orada da bir grup karakter olayların olmasına neden olmuştur. Uzun yıllar önce Kane'in annesinin pansiyonunda kalan yoksul biri kadına bir gümüş madeninin tapusuyla ödeme yapmıştır. Bu madenin sağladığı servet Bayan Kane'in Thatcher'ı genç Charles'ın

hamisi olarak kabul etmesine neden olur. Thatcher'ın himayesi (ayrıntılandırılmamış olsa da) Kane'in şımarık, isyancı bir genç olarak büyümesine neden olmuştur.

Citizen Kane araştırmacının araştırma konusunun bir nesne değil, ama bir dizi karakter özelliği olması açısından da alışılmamış bir filmdir. Thompson, Kane'in kişiliğinin hangi yönlerinin onun ölüm döşeğinde "Rosebud"ı söylemesine neden olduğunu öğrenmeye çalışır. Bu gizem Thompson'un dedektif gibi soruşturma yapmasına neden olur. Çok karmaşık bir karakter olan Kane diğer karakterlerin hareketlerini etkileyen birçok özelliğe sahiptir. Ancak göreceğimiz gibi, *Citizen Kane*'in anlatısı nihayetinde Kane'in karakter özelliklerinin tümünü tanımlamaz.

Kane'in kendisi bir hedeftir: o da Rosebud ile ilgili bir şeyler arıyor gibi görünür. Birkaç noktada karakterler Rosebud'ın Kane'in kaybettiği ve bir daha asla bulamadığı bir şey olduğu spekülasyonunu yaparlar. Yine, Kane'in hedefinin böylesine belirsiz kalması filmi alışılmamış bir anlatı haline getirir.

Kane'in yaşamındaki diğer karakterler anlatı için nedensel malzeme sağlar. Kane'in tanıyan birkaç karakterin varlığı, Kane ölse bile, Thompson'un araştırma yapmasını olanaklı kılar. Karakterlerin Kane'in bütün yaşamına yayılan bir enformasyon alanı sağlaması önemlidir. Eğer biz filmdeki öykü olaylarının ilerleyişini yeniden oluşturabiliyorsak, bu önemlidir. Thatcher, Kane'i çocukken tanımıştır; yöneticisi Bernstein onun iş bağlantılarını bilmektedir; en yakın arkadaşı Leland da onun özel yaşamını (özellikle ilk evliliğini) bilmektedir; ikinci eşi Susan Alexander onun orta yaşına tanık olmuştur ve kahyası Raymond onun son yıllarındaki ilişkilerini idare etmiştir. Bu karakterlerin her birinin Kane'in yaşamında nedensel bir rolü vardır, tıpkı Thompson'un araştırmasında olduğu gibi. Kane'in karısı Emily'nin bir öykü anlatmamasına dikkat edin, çünkü onun öyküsü büyük ölçüde Leland'ınkinin tekrarı olurdu ve anlatının, araştırmanın şimdiki zamanına ek bir enformasyon katmazdı. Bu nedenle olay örgüsü onu basitçe devre dışı bırakır (bir araba kazası aracılığıyla).

Citizen Kane'de Zaman

Öyküdeki olayların düzeni, süresi ve sıklığı, *Citizen Kane*'in olay örgüsünün o olayları sunma tarzından büyük ölçüde farklıdır. Filmin ilgimizi çekme gücünün büyük bölümü, olay örgüsünün bize öyküyü oluşturmamız için ipuçları vermesindeki karmaşık yollardan çıkar.

Bu öyküyü zamandizinsel düzen ve varsayılan süre ve sıklık içinde anlamak için izleyici olay örgüsü olaylarının anlaşılması güç dokusunu takip etmek zorundadır. Örneğin ilk geçmişe dönüşte, Thatcher'ın günlüğü Kane'in Büyük Bunalım döneminde gazetelerinin kontrolünü kaybettiği bir sahneyi anlatır (4e). Bu dönemde Kane orta yaşlı bir insandır. Ancak ikinci geçmişe dönüşte, Bernstein genç Kane'in *Inquirer*'ı devralışını ve Emily ile nişanlanmasını anlatır (5b, 5f). Biz zihinsel olarak bu olay örgüsü olaylarını doğru bir zamandizinsel öykü düzeni içinde sınıflandırır, daha sonra da onlardan öğrendiğimiz haliyle diğer olayları yeniden düzenlemeye devam ederiz.

Benzer biçimde, öğrendiğimiz ilk *öykü* olaylarından biri Bayan Kane'in değerli bir madenin tapusunu elde etmesidir. Bu enformasyonu ikinci sekansta haber filmi sırasında alırız. Ancak *olay örgüsü*ndeki ilk olay Kane'in ölümüdür. Filmin öyküsünü oluşturmak için yapmamız gereken düzeni göstermek için Kane'in yaşamının şu evrelerden oluştuğunu varsayalım:

Çocukluk
Genç gazete yöneticiliği
Yeni evlenmiş olarak yaşam
Orta yaş
Yaşlılık

Olay örgüsünün ilk bölümlerinin Kane'in yaşamının birçok evresinde gezinirken, daha sonraki bölümlerin özel dönemlere yoğunlaşma eğiliminde olması önemlidir. "News on the March" sekansı (2a) bütün dönemlere kısaca göz atar ve Thatcher'in el yazmaları (4) bize Kane'i çocuklukta, gençlikte ve orta yaşta gösterir. Daha sonra geçmişe dönüşler öncelikle zamandizinsel hale gelir. Bernstein'ın anlatımı (5) Kane'i gazete editörü ve Susan'ın nişanlısı olarak gösteren bölümlere konsantre olur. Leland'ın hatırladıkları (6) yeni evlilikten orta yaşa

doğru gider. Susan (7) Kane'i orta yaşlı ve yaşlı olarak anlatır. Raymond'un baştan savma anekdotu (8b) yaşlılığındaki Kane'e yoğunlaşır.

Olay örgüsü ilerledikçe kendi düzeni içinde daha doğrusallaşır ve bu da izleyicinin öyküyü anlama çabasına yardım eder. Eğer her karakterin geçmişe dönüşü haber filminin ve Thatcher'in açıklamasının yaptığı gibi Kane'in yaşamında sıçramalar yapsaydı, öyküyü yeniden oluşturmak daha zor olurdu. Bu durumda, olay örgüsünün ilk bölümleri bize görmediğimiz olayların sonuçlarını gösterirken, daha sonraki bölümler bizim daha önce oluşturduğumuz beklentileri onaylar ya da biraz değiştirir.

Düzenden öykü olaylarını düzenleyerek olay örgüsü bize belirli tahminlerde bulunmak için ipuçları verir. Başlangıçta Kane'in ölümü ve yaşamının haber filmi versiyonu ile birlikte olay örgüsü iki konuyla ilgili güçlü bir merak yaratır. "Rosebud" ne anlama geliyor? Ve böylesine güçlü bir insanı yaşamının sonunda tek başına bırakacak ne olabilir?

Ayrıca bir de şüpheli beklenti düzeyi vardır. Olay örgüsü geçmişe gittiğinde, biz zaten oldukça bilgiye sahip durumdayızdır. Ne Kane'in evliliğinin biteceğini ne de arkadaşlarını kaybedeceğini biliriz. Olay örgüsü ilgimizi özel bir şeyin *nasıl ve ne zaman* olacağına odaklanmak için bizi cesaretlendirir. Böylece birçok sahne bildiğimiz sonucun kesin oluşunu erteleme işlevi görür. Örneğin Susan'ın bir noktada Kane'i terk edeceğini biliriz, bu nedenle Kane'in ona kabalık ettiği her defasında bunu yapmasını bekleriz. Birkaç sahnede (7b – 7j) Susan, her ne kadar intihar girişiminin ardından Kane onu yatıştırsa da, onu terk etmenin eşiğine gelir. Olay örgüsü onun terk edişini (7k) çok daha önce gösterebilirdi, ancak daha sonra onların ilişkilerinin iyi ve kötü zamanları daha az canlı olurdu ve gerilim olmazdı.

Zihinsel olarak olay örgüsü olaylarını öykü düzeni içinde yeniden düzenleme işlemi, eğer "News on the March" haber filminin varlığı olmasa, *Citizen Kane*'de çok zor olurdu. Xanadu'daki daha ilk sahne kafamızı karıştırır, çünkü o ana kadar hakkında hiçbir şey bilmediğimiz bir karakterin ölümünü gösterir. Ancak haber filmi bize hızla çok fazla enformasyon verir. Dahası haber filminin kendi yapısı, filmin bütün olay örgüsüne küçük bir giriş sağlamak için ana filmle koşutlukları kullanır.

A. Xanadu'nun çekimleri
B. Cenaze töreni; Kane'in ölümünü duyuran manşetler
C. Finans imparatorluğunun büyümesi
D. Gümüş madeni Bayan Kane'in pansiyonu
E. Thatcher kongre komitesindeki tanıklığı
F. Politik kariyer
G. Özel yaşam; evlilikler, boşanmalar
H. Opera binası ve Xanadu
I. Politik kampanya
J. Büyük bunalım
K. 1935: Kane'in yaşlılığı
L. Xanadu tecrit olmuşluğu
M. Ölümün duyurulması

Bu taslağın bütün film için bir taslakla karşılaştırılması bazı çarpıcı benzerlikleri gösterir. "News on the March" Kane'i "Xanadu'nun Sahibi" olarak öne çıkarır; kısa bir bölüm (A) şatonun, alanlarının ve içindekilerin çekimlerini gösterir. Bu, şatoya giderek yaklaşarak alanların bir dizi çekiminden oluşan bütün filmin açılışı üzerine bir çeşitlemedir (1). Açılış sekansı Kane'in ölümüyle bitmişti; Kane'in cenazesiyle (B) Xanadu'nun çekimlerinden sonra haber filmi gelir. Daha sonra Kane'in ölümünü duyuran bir dizi gazete manşeti gelir. *Citizen Kane*'in olay örgüsü diyagramına göre, bu manşetler bütün haber filminin yaklaşık biçimsel konumunu işgal eder (2a). Manşetlerin ardından gelen ara yazı bile ("44 milyon Amerikalı gazete okuru için, manşetlerdeki isimlerden daha haber değeri olan Kane'in kendisiydi. . .") muhabirlerin Thompson'un Kane'in "haber değeri olan" yaşamını araştırmaya devam etmesine karar verdiği gösterim odasındaki sahneye koşuttur.

Kane'in yaşamıyla ilgili haber filminin sunum düzeni kabaca Thompson'la ilişkili geçmişe dönüşlerdeki sahnelerin düzenine koşuttur. "News on the March" Kane'in ölümünden (kızağın adının ilk kez anılmasının yanı sıra Charles'ın annesiyle eski bir fotoğrafı da dâhil olmak üzere) pansiyonun tapusu ve gümüş madeninin tanımlanışıyla birlikte Kane'in gazete imparatorluğunu kurmasının bir özetine (C) yönelir. Benzer biçimde ilk geçmişe dönüş (4) Thatcher'ın Kane'in vesayetini annesinden nasıl aldığını ve Kane'in *Inquirer*'ı ele geçirmeye yönelik ilk girişimini anlatır. Kaba paralellikler devam eder: Haber filmi Kane'in politik hırslarını (F), evliliklerini (G), opera binasını yaptırışını (H), politik kampanyasını (I) vb. anlatır. Ana olay örgüsünde Thatcher'ın geçmişe dönüşleri politik meselelerde Kane'le çatışmalarını tanımlar. Leland'ın geçmişe dönüşü (6) ilk evliliği, Susan ile ilişkiyi, politik kampanyayı ve *Salammbo* operasının prömiyerini içerir.

Haber filmi ile filmin bütünü arasındaki koşutlukların tümü bunlardan ibaret değildir. İki tanesini yakından karşılaştırarak daha fazlasını didikleyebilirsiniz. Haber filminin bize Kane'in yaşamını araştırmak için bir harita sunması çok önemlidir. Geçmişe dönüşlerin çeşitli sahnelerini izlerken, zaten belirli olayları bekleriz ve öyküyü yeniden oluştururken onları uygun hale getirmek için kabaca zamandizinsel bir temelimiz vardır.

Kane'deki birçok geçmişe dönüş geçmiş olayları doğrudan görmemizi sağlar ve bu bölümlerde öykü ve olay örgüsü süresi aynıya yakındır. Kane'in öldüğünde 75 yaşında olduğunu biliriz ve ilk sahneler onu 10 yaşı civarında gösterir. Böylece olay örgüsü onun yaşamının 65 yılını ve artı Thompson'un bir haftalık araştırmasını içerir. Yalnızca duyduğumuz başlardaki bir öykü olayı Bayan Kane'in oğlunu Thatcher'a vermeden kısa bir süre önce olduğunu sonucunu çıkarabileceğimiz maden tapusunu elde etmesidir. Böylece öykü olay örgüsünden biraz daha hızlı akar –belki de 70 yıla yaklaşır. Bu zaman aralığı neredeyse 120 dakikalık ekran süresinde sunulur.

Çoğu film gibi *Citizen Kane* de eksiltiler (ellipse) kullanır. Thompson'un bir hafta süren araştırmalarının birçok saati gibi, olay örgüsü öykü zamanından yıllar öteye sıçrar. Ancak olay örgüsü süresi, *Inquirer*'in büyük iş dünyasına karşı kampanyasını (4d), gazetenin tirajının artmasını (5c), Susan'ın opera kariyeri (7e) Susan'ın sıkıntıdan puzzle yapmasını (7h) gösteren montaj sekanslarıyla zamanı sıkıştırır. Burada öykü zamanının uzun pasajları, sıradan anlatı sahnelerinden tamamen farklı olan kısa özetler içinde kısaltılır. Montaj sekanslarını Bölüm 8'de daha ayrıntılı olarak tartışacağız, ancak şimdiden öykü süresini anlaşılabilir bir şekilde kısaltmada bu tip bölümlerin değerini görebiliyoruz.

Citizen Kane ayrıca öyküde yalnızca bir kez olan olayların olay örgüsünde birkaç kez görünebileceğinin net bir ispatını sunar. Anıldıkları sıra ile geçmişe dönüşlerinde hem Leland hem de Susan *Salammbo*'nun Chicago'daki prömiyerinde Susan'ın ilk kez sahneye çıkışını anlatır. Leland'ın açıklamasını (6i) izleyen bizler performansı önden izleriz. Susan'ın versiyonu (7c) onun aşağılanışını göstermek için performansı arkadan ve sahne üzerinde gösterir. Olay örgüsünde Susan'ın ilk kez sahneye çıkışının yinelenen sunumu kafamızı karıştırmaz, çünkü bu iki sahneyi aynı öykü olayını tanımlama olarak anlarız. ("News on the March" G ve H bölümlerinde Susan opera kariyerine de gönderme yapar.) Onun mahcubiyetinin sahnelerini yineleyerek, olay örgüsü Kane'in onu maruz kalmaya zorladığı acıyı etkileyici bir hale getirir.

Genelde *Citizen Kane*'in anlatısı Thompson'un araştırmasını, bizi Kane'in başarısızlığının kaynaklarını aramaya ve "Rosebud"ı teşhis etmeye çalışmaya cesaretlendiren geçmişe dönüşler aracılığıyla dramatize eder. Bir dedektif filminde olduğu gibi, kayıp ipuçlarını bulmamız ve olayları tutarlı bir öykü modeli içinde düzenlememiz gerekir. Düzen, süre ve sıklığın yönlendirilmesi aracılığıyla, olay örgüsü hem araştırmamıza yardım eder hem de merak ve gerilimi tahrik etmek için bunu zorlaştırır.

BAĞLAN

Geçmişe dönüş geleneği Citizen Kane filminden önce zengin bir tarihsel miras yaratmıştır. 1930'ların Hollywood filmlerinde ve özellikle Orson Welles'i etkileyen The Power and the Glory'de görülen geçmişe dönüş incelemeleri için bakınız, "Grandmaster flashback".

www.davidbordwell.net/blog/?p=3253.

Citizen Kane'de Motivasyon

Bazı eleştirmenler Welles'in "Rosebud"ın araştırılmasını kullanmasının *Citizen Kane*'deki bir kusur olduğunu, çünkü sözcüğün teşhis edilmesinin onun önemsiz bir hile olduğunu kanıtladığını öne sürdüler. Eğer gerçekten *Citizen Kane*'in bütün amacının Rosebud'ın ne olduğunu saptamak olduğunu varsayarsak, bu eleştiri değerli olabilir. Ancak aslında Rosebud filmde çok önemli bir motivasyon işlevini görür. Thompson'un hedefini yaratır ve böylece dikkatimizi onun Kane ve arkadaşlarının yaşamlarını derinlemesine araştırmasına odaklar. *Citizen Kane* bir gizem öyküsü haline gelir; ancak bir suçu soruşturmak yerine, muhabir bir karakteri araştırır. Böylece Rosebud ipuçları olay örgüsünün ilerlemesi için gerekli olan temel motivasyonu sağlar. (Kuşkusuz Rosebud aygıtı başka işlevler de görür: örneğin küçük kızak pansiyon sahnesinden Thatcher'ın Charles'a yeni bir kızak verdiği neşesiz Noel'e geçişi sağlar.)

Citizen Kane'in anlatısı karakter özelliklerinin araştırılmasının etrafında döner. Sonuç olarak bu özellikler olaylar için çok sayıda motivasyon sağlar. (Bu açıdan, film klasik Hollywood anlatısının ilkelerine itaat eder.) Kane'in Susan'ın gerçekten bir şarkıcı olduğunu ve onun sadece metresi olmadığını kanıtlama arzusu, Susan'ın opera kariyerini yönlendirmesine neden olur. Annesinin kötü bir çevre olarak gördüğü ortamdan oğlunu korumaya yönelik güçlü arzusu, Thatcher'ı oğlunun vasisi yapmasına neden olur. Düzinelerce aksiyonu karakter özellikleri ve hedefleri motive eder.

Filmin sonunda Thompson Rosebud'ın anlamı nedeniyle, "bir sözcüğün bir insanın hayatını açıklayabileceğini" düşünmüyorum diyerek, araştırmasını bırakır. Bir noktaya kadar Thompson'un ifadesi kendi başarısızlığını kabul etmesini motive eder. Eğer izleyiciler olarak bizler bir yaşamın sırlarını ortaya çıkaracak anahtar yoktur düşüncesini kabul ediyorsak, daha da motivasyona gereksinim duyarız. Bu film bunu sağlar. Gösterim odasındaki haber filmi sahnesinde Rawlston "belki de o bize ölüm döşeğinden kendisiyle ilgili her şeyi söyledi" diye öneride bulunur. Muhabirlerden biri hemen "belki de söylemedi" diye yanıt verir. Bu öneri zaten Rosebud'ın Kane hakkında yeterli yanıtlar sağlamadığını yerleştirir. Daha sonra Leland küçümseyerek Rosebud meselesini sorun yapmaz ve başka şeylerden konuşmaya devam eder. Rosebud'a yapılan bu kısa göndermeler Thompson'un final sekansındaki karamsar tutumunu doğrulamaya yardım eder.

Thompson'un Susan'ı El Rancho gece kulübünde ilk kez ziyaret ettiği (3) sahnenin varlığı başlangıçta kafa karıştırıcı görünür. İnsanları ziyaret ettiği diğer sahnelerden farklı olarak, burada geçmişe dönüş olmaz. Thompson garsondan Susan'ın Rosebud ile ilgili hiçbir şey bilmediğini öğrenir: o bunu onu daha sonraki ziyaretinde öğrenebilirdi. O halde olay örgüsü bu sahneyi neden içeriyor? Bunun bir nedeni bu sahnenin Kane ilgili merak uyandırması ve onun etrafındaki gizemi derinleştirmesidir. Dahası, Susan'ın anlattığı öykü Kane'in kariyerindeki görece geç bir dönemi içerir. Daha önce gördüğümüz gibi, geçmişe dönüşler Kane'in yaşamını kabaca da olsa düzen içinde gözden geçirir. Eğer Susan öyküsünü ilk olarak anlatsaydı, bunu anlamak için gerekli malzemenin tümüne sahip olmazdık. Ancak Thompson'un araştırmasına tahminen Kane'e en yakın yaşayan kişi olan Susan ile başlaması akla yatkındır. Thompson'un ilk ziyaretinde, Susan'ın sarhoş haldeyken onunla konuşmayı reddetmesi, onun geçmişe dönüşünün daha sonra olmasının nedenidir. Bu noktada Bernstein ve Leland, Susan'ın geçmişe dönüşü için yolu hazırlamak için Kane'in özel yaşamını yeterince doldururlar. Bu ilk sahne kısmen olay örgüsünün daha sonraki bir bölümüne kadar Susan'ın geçmişe dönüşünü ertelemeyi haklılaştırma işlevi görür.

Motivasyon bizim anlatılar içindeki şeyleri olmuş gibi kabul etmemizi sağlar. Bayan Kane'in oğlunun zengin ve başarılı olması arzusu onu güçlü bir banker olan Thatcher'a emanet etme arzusunu motive eder. Thatcher'ın zengin bir adam olduğunu varsayabiliriz. Ancak daha yakından bakınca, bu özellik diğer olayları motive etmek için gereklidir. Bu da Thatcher'ın haber filmindeki varlığını motive eder: bir kongre oturumunda tanıklığı istenecek kadar güçlü birisidir. Daha da önemlisi, Thatcher'ın başarısı Thompson'un ziyaret ettiği bir kütüphanede artık depoda olan bir dergiye sahip olmasını motive eder. Bu da Thompson'un Kane daha çocukken tanıyan bir kaynaktan bilgi alabilmesi gerçeğini doğrular.

Psikolojik motivasyonlara dayanmasına rağmen *Citizen Kane* aynı zamanda bazı motivasyonları belirsiz bırakarak klasik Hollywood anlatısının alışılmış uygulamasından biraz ayrılır. Belirsizlikler her şeyden önce Kane karakteriyle ilgilidir. Thompson'a kendi öykülerini anla-

tan karakterlerin Kane'e dair tamamen kesin düşünceleri vardır, ancak bunlar her zaman birbirine uymaz. Bernstein hâlâ Kane'e sempati ve sevgiyle bakar, oysa Leland, Kane ile ilişkisi hakkında siniktir. Bazı nedenlerle Kane'in davranışları belirsiz kalır. Kane, Leland'a eski arkadaşlıklarıyla ilgili sürüp giden bir düşünce nedeniyle işten çıkarırken ya da kendisinin Leland'dan daha cömert olduğu kanıtlama arzusu yüzünden 25 bin dolar çek gönderir mi? Xanadu'yu paketlerini bile açmadığı yüzlerce sanat yapıtıyla doldurmakta neden ısrar eder? Bu nitelikleri açık bırakarak, film bizi Kane'in kişiliğinin çeşitli yönleri üzerinde düşünmeye davet eder.

Citizen Kane'deki Koşutluk

Koşutluk *Citizen Kane*'in anlatı biçiminde önemli bir gelişme ilkesi sağlamaz, ama daha çok beklenmedik bir şekilde ortaya çıkar. Daha önce haber filmi ile bir bütün olarak filmin olay örgüsü arasındaki koşutlukları görmüştük ve ayrıca da iki önemli aksiyon hattı arasındaki bir koşutluğu belirtmiştik: Kane'in yaşamı ve Thompson'un araştırması. Farklı anlamda, bu iki adam da Rosebud'ı ararlar. Rosebud Kane'in yetişkin yaşamı boyunca uğraştığı şeylerin bir özeti işlevini görür. Onu tekrar tekrar sevgiyi ve dostluğu bulmada başarısız, sonunda Xanadu'da tek başına yaşayan biri olarak görürüz. Kane'in mutluluğu bulamaması, Thompson'un "Rosebud" sözcüğünün anlamını saptayamamasına koşuttur. Bu koşutluk Kane ile Thompson'un benzer karakter özelliklerine sahip olduklarını ima etmez. Daha ziyade iki aksiyon hattının da aynı anda benzer yönlerde gelişmesine olanak sağlar.

Başka bir anlatı koşutluğu Kane'in valilik kampanyası ile Susan'ı bir opera yıldızı yapma girişimini yan yana getirir. İki durumda da kamuoyunu etkileyerek kendi ününü artırmaya çalışır. Susan için başarıyı elde etmeye çalışırken Kane kendi gazetesinin yazarlarını onun performansı için olumlu yorumlar yazmaya zorlar. Bu da seçimleri kaybettiği anla koşuttur ve *Inquirer* otomatik olarak seçimlerde hile olduğunu ilan eder. İki durumda da Kane kamu üzerindeki gücünün projelerindeki kusurları gizlemeye yetecek kadar büyük olmadığını anlayamaz: birincisi kampanyasını mahveden Susan ile ilişkisidir, diğeri ise Kane'in Susan'da kabul etmeyi reddettiği şarkı söyleme yeteneğinin olmamasıdır. Bu koşutluklar Kane'in yaşamı boyunca aynı türden hataları yapmaya devam edeceğini gösterir.

Citizen Kane'de Olay Örgüsünün Gelişim Modelleri

Thompson'un Kane'i tanıyan insanları ziyaretlerinin modeli, net bir ilerleme modeline sahip olmak için bir dizi geçmişe dönüşe olanak sağlar. Thompson, Kane'i ilk döneminde tanıyan insanlardan, onu yaşlılığında tanıyan insanlara yönelir. Dahası her geçmişe dönüş Kane ile ilgili farklı türden enformasyonu içerir. Thatcher, Kane'in politik tutumunu ortaya koyar; Bernstein gazetenin iş ilişkilerini açıklar. Bunlar Kane'in ilk dönemdeki başarıları için arka plan sağlarlar ve Leland'ın Kane'in başarısızlığının ilk gerçek belirtilerini gördüğümüz kişisel yaşamına dair öykülerine götürürler. Susan onun kendi yaşamını nasıl yönlendirdiğini açıklayarak onun düşüşe geçişinin tanımlanışını sürdürür. Son olarak Raymond'un geçmişe dönüşünde, Kane artık acınası bir yaşlı adam haline gelir.

Böylece, her ne kadar öyküdeki olayların düzeni olay örgüsünde verilenden büyük ölçüde farklı olsa da, *Citizen Kane* Kane'in yaşamını düzenli bir gelişim modeli yoluyla sunar. Anlatının şimdiki-zaman bölümleri -Thompson'un sahneleri- de kendi araştırma modelini izler. Sonunda bu araştırma, tıpkı Kane'in mutluluk ya da kişisel başarı arayışının başarısız olması gibi, başarısızlıkla sonuçlanır.

Thompson'un başarısızlığı nedeniyle, *Citizen Kane*'in sonu 1941'deki Hollywood'daki kuraldan biraz daha açık uçlu kalır. Doğrudur, Thompson bir sözcüğün Kane'in yaşamını açıklayamayacağını söyleyerek Rosebud sorununu çözmez. Buraya kadar daha fazla bilgiye götüren ortak aksiyon modeline sahip olduk. Thompson bir yaşamın tek bir sözcükle özetlenemeyeceğini anlamıştır. Bununla

birlikte klasik anlatı filmlerinin çoğunda, başkarakter başlangıçtaki hedefine ulaşır ve Thompson aksiyonun bu hattının başkarakteridir.

Kane'i içeren aksiyon hattı daha da az kapalı uçludur. Görünüşte yalnızca Kane'in hedefine ulaşamaması söz konusu değildir, aynı zamanda film hangi hedefle başlandığını da asla belirtmez. Klasik anlatı filmlerinin çoğu bir çatışma durumu yaratır. Karakter bir sorunla mücadele etmeli ve sonunda onu çözmelidir. Kane yetişkin yaşamına oldukça başarılı bir konumda başlar (mutlu bir şekilde *Inquirer*'e sahip olur), daha sonra giderek yalnızlaşmaya başlar. Kane'i gerçekten neyin mutlu edeceğini düşünmeye davet ediliriz. *Citizen Kane*'de aksiyonun bu hattında sonun olmayışı filmi kendi dönemi için çok alışılmamış bir anlatı haline getirir.

"Bize söylendiğine göre, Kane yalnızca annesini sevdi –yalnızca gazetesini– yalnızca ikinci eşini –yalnızca kendisini sevdi. Belki hepsini birden sevdi ya da hiçbirini sevmedi. Değerlendirmesi izleyiciye kalmış. Kane bencildi ve benliksizdi, bir idealistti, bir alçaktı, çok büyük ve çok küçük bir insandı. Bu onun hakkında kimin konuştuğuna bağlıdır. O asla bir yaratıcının nesnelliğiyle değerlendirilmez ve filmin amacı sorunu çözmekten ziyade onu göstermektir."

— Orson Welles, yönetmen

Rosebud arayışı sonunda belirli bir çözüme götürür. Biz izleyiciler Rosebud'ın ne olduğunu keşfederiz. Bu keşfin ardından gelen filmin sonu, güçlü bir biçimde başlangıcı yansıtır. Başlangıçta kamera şatoya doğru parmaklıklar boyunca ilerlemişti. Şimdi ise bir dizi çekim bizi şatodan uzaklaştırır ve üzerinde "No Trespassing" (Girilmez) levhası ve büyük K harfinin olduğu parmaklıkların dışına çıkarır.

Ancak Thompson'un sorusunun yanıtını öğrendiğimiz bu anda bile, bir belirsizlik düzeyi kalır. Kane'in ölürken söylediği sözcüğün ne anlama geldiğini henüz öğrendiğimiz için, onun bütün karakterinin anahtarına sahip olur muyuz? Ya da Thompson'un son ifadesi -bir sözcük bir insanın yaşamını açıklayamaz- *doğru* mudur? Belki de "No Trespassing" levhası Thompson'un ve bizim Kane'i aklını incelemeyi beklememiz gerektiğini ima eder. Kane'in sorunlarının tümünün çocukluğundaki ev yaşamından ve kızağını kaybetmesinden kaynaklandığını ilan etmek baştan çıkarıcıdır, ancak film aynı zamanda bunun fazlasıyla kolay bir çözüm olduğunu akla getirir. Bu, kurnaz editör Rawlston'un üstüne atlayacağı türden bir çözümdür.

Yıllarca eleştirmenler Rosebud çözümünün bütün anlatıyı çözen bir anahtar verip vermediğini tartıştılar. Bu tartışma *Citizen Kane*'de işleyen belirsizliği gösterir. Film her iki görüş için de çok sayıda kanıt sağlar ve bu nedenle kesin bir sondan kaçınır. Bu biraz açık uçlu sonu Bölüm 11'deki *His Girl Friday* ve *North by Nortwest*'teki sıkı sıkıya kapalı anlatılarla karşılaştırabilirsiniz. Ayrıca *Kane*'in anlatısını Bölüm 11'de tartışılan başka bir biraz açık uçlu film olan *Do The Right Thing* ile karşılaştırabilirsiniz.

Citizen Kane'de Anlatım

Kane'deki olay örgüsünün öykü enformasyonunun akışını nasıl yönlendirdiğini analiz ederken önemli bir olguyu düşünmek yararlıdır: Kane'i doğrudan ve şimdiki zamanda gördüğümüz tek an, öldüğü andır. Diğer durumlarda uzaktan, haber filminde ya da çeşitli karakterlerin belleklerinde sunulur. Bu alışılmamış ele alış tarzı filmi bir portre, farklı bakış açılarından görülen bir insanın incelenişi haline getirir.

Film Thompson'un izini sürdüğü beş anlatıcıyı kullanır: Thatcher (açıklaması yazılıdır), Bernstein, Leland, Susan ve kahya Raymond. Olay örgüsü böylece Kane'e dair az ya da çok kendi bilgi alanlarıyla sınırlı olan bir dizi görüşü harekete geçirir. Thatcher'ın anlatımında (4b – 4e) onu sadece şimdiki zamandaki sahnelerde görürüz. Kane'in gazeteyle yaptığı haçlı seferi bile, *Inquirer*'in sayılarını satın alsa da, Thatcher bunu öğrendiği sırada ifade edilir. Bernstein'ın geçmişe dönüşünde (5b – 5f) Bernstein'ın tanıklığından biraz sapma vardır, ancak genelde onun bilgi alanına riayet edilir. Örneğin *Inquirer* partisinde biz Bernstein ile Leland'ın konuşmasını izlerken, Kane arka planda dans eder. Benzer biçimde Kane'i Avrupa'da hiç görmeyiz; Avrupa'yı sadece Bernstein'ın Leland'a verdiği Kane'in telgrafından duyarız.

Leland'ın geçmişe dönüşlerinde (6b, 6d – 6j) en önemli sapma anlatıcının bilgi alanındandır. Burada bir dizi kahvaltı sahnesinde Kane ile Emily'yi, Kane'in Susan ile tanışmasını, Kane'in Susan'ın evinde Patron Gettys ile karşılaşmasını görürüz. 6j sahnesinde Leland vardır, ancak zamanın çoğunda bir sarhoşluk halinde. (Olay örgüsü, Leland'ın Kane'in Susan ile ilişkisine dair bilgisini, Leland'a

bu bilgiyi Kane'in kendisinin verdiğini söylettirerek motive eder, ancak sahneler Leland'ın sahip olmasının mümkün olmadığı ayrıntılı bilgiler sunar.) Ancak Susan'ın geçmişe dönüşüne geldiğimiz zaman, bilgi alanı yine karaktere daha rahat uyar. (Susan'ın aksiyon içinde bilinçli olmadığı bir sahne kalır: 7f.) Son geçmişe dönüş (8b) Raymond tarafından anlatılır ve onun bilgi alanıyla uyumludur; Kane, Susan'ın odasını dağıtırken Raymond koridorda durur.

Öykü enformasyonunu aktarmak için farklı anlatıcılar kullanmak birkaç işlevi yerine getirir. Kendisini araştırma sürecinin makul bir tanımlaması olarak sunar, çünkü bir muhabirden bir dizi araştırma yoluyla bilgi edinmesini bekleriz. Daha derin düzeyde, olay örgüsünün Kane'i tanımlaması, onun hakkında konuşana bağlı olarak onun biraz değişik yönlerini göstermesi sonucu, daha karmaşık hale gelir. Dahası, çok sayıda anlatıcının kullanılması filmi Susan'ın oynadığı puzzle'a benzetir. Şeyleri parça parça yerleştirmemiz gerekir. Aşamalı açıklama modeli merakı (Kane'i geçmişinde Rosebud ile ilişkilendiren nedir?) ve şüpheli beklentiyi (dostlarını ve eşlerini kaybedecek mi?) artırır.

Bu stratejinin filmin biçimi için önemli içerimleri vardır. Thompson bilgi toplamak için farklı anlatılar kullanırken, olay örgüsü bize öyküyü vermek ve enformasyonu *gizlemek* için her ikisini de kullanır. Anlatım hiçbir bilgi kaynağı birisi hakkında her şeyi bilemez gerçeğine başvurarak, Kane ile ilgili bilgide çatlaklar oluşturur. Eğer Kane'in bilincine girebilseydik, Rosebud'ın anlamını daha kısa sürede öğrenebilirdik, ancak Kane ölüdür. Çok sayıda anlatıcı formatı öykü enformasyonunu, bu enformasyonun önemli parçalarını vermeyerek, merak ve gerilim uyandırarak, parça parça iletmeyi motive etmek için gerçek yaşamdan türettiğimiz beklentilere cazip gelir.

Her ne kadar her anlatıcının açıklaması kendi bilgi alanıyla sınırlıysa da, olay örgüsü her geçmişe dönüşü çok öznel derinlikle işlemez. Geçmişe dönüşlerin çoğu nesnel olarak ifade edilir. Çerçeve bölümlerden bazı aktarımlar bizi geçmişe dönüşlere götürmek için dış-ses yorum kullanır, ancak bunlar anlatıcıların öznel durumlarını temsil etmez. Yalnızca Susan'ın geçmişe dönüşünde, öznelliği ifade etmeye yönelik kimi girişimler vardır. 7c sahnesinde Leland'ı sanki sahnede onun bakış açısındanmış gibi görürüz ve Susan'ın kariyerinin düş benzeri montajı (7e) onun aşırı yorgunluğunu ve hayal kırıklığını ifade eden bir zihinsel öznelliği gösterir.

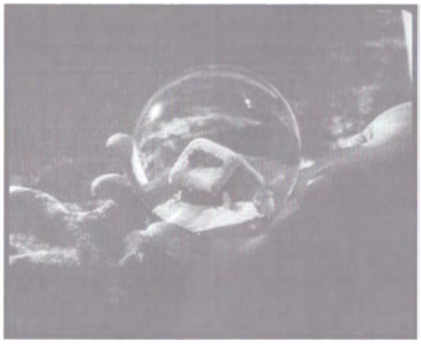
Beş anlatıcı karaktere karşı, filmin olay örgüsü başka bir bilgi sağlayıcısını kullanır: "News on the March" adlı kısa film. Bu haber filminin bölümleri bize bütün olarak filmin parçalarını önceden vermesi nedeniyle, bu filmin bize hem Kane'in öyküsünü hem de filmin olay örgüsünü tanıtmadaki önemli işlevini görmüştük. Bu haber filmi aynı zamanda bize anlatıcıların sunduğu daha sınırlı perde arkası açıklamalarla doldurulacak olan Kane'in yaşamı ve ölümünün geniş bir taslağını sunar. Haber filmi ayrıca filmin geri kalanından daha da fazla olarak üst düzeyde nesneldir; Kane'in iç dünyası hakkında hiçbir şey anlatmaz. Rawlston bunu kabul eder: "Bize bir adamın ne yaptığını anlatmak yetmez, sizin bize onun kim olduğunu anlatmanız gerekir." Sonuçta Thompson'un amacı, Kane'in yaşamına dair haber filminin yüzeysel versiyonuna derinlik eklemektir.

Ancak hâlâ bu karmaşık ve cesur filmdeki anlatısal yönlendirmeleri tamamlamadık. Öncelikle bilginin bütün sınırlı kaynakları -"News on the March" ve beş anlatıcı- karanlık muhabir Thompson ile birbirine bağlanır. Bir ölçüye kadar o bizim puzzle parçalarını toplayan ve birleştiren vekilimizdir.

Thompson'un karakterleştirilmediğine de dikkat edin; onun yüzünü teşhis edemeyiz. Her zaman olduğu gibi bunun bir işlevi vardır. Eğer onu net bir şekilde görseydik, eğer olay örgüsü ona daha fazla özellik ya da bir arka plan ya da geçmiş kazandırsaydı, o kahraman olurdu. Ancak *Citizen Kane* Thompson'dan çok onun *araştırması* üzerine bir filmdir. Olay örgüsünün Thompson'u işleyişi (her ne kadar onun finaldeki cümlesi -"bir sözcüğün bir insanın yaşamını açıklayabileceğini düşünmüyorum"- araştırması nedeniyle onun değiştiğini akla getirse de) onun topladığı öykü enformasyonu için tarafsız bir kanal haline getirir.

Ancak Thompson bizim için mükemmel bir vekil değildir, çünkü filmin anlatımı daha da geniş bir bilgi alanının içinde araya haber filmini, anlatıcıları ve Thompson'u sokar. Geçmişe dönüş bölümleri genelde sınırlanır, ancak sonuçta anlatısal her şeyi bilmeyi gösteren başka bölümler vardır.

En başından itibaren bize tanrının aksiyona bakış açısı verilir. Daha sonradan Kane'in malikânesi Xanadu olduğunu öğreneceğimiz gizemli bir ortama gideriz. Bir karakterin yolculuğu, Oz'da Dorothy'nin oraya yolculuğu aracılığıyla kendi kendimize öğrendiğimiz tarzda bu



3.39 *Citizen Kane*'de kağıt ağırlığının tarifi zor görüntüsü.

mülkle ilgili bilgiler edinebiliriz. Ancak burada her şeyi bilen anlatım gezinti turunu oluşturur. Sonunda karanlık bir odaya gireriz. Bir el bir kağıt ağırlığını tutar ve üzerine yağan kar bindirilir (**3.39**).

Bu görüntü bizi tedirgin eder. Anlatım lirik bir yorum mu yapıyor, yoksa görüntü öznel, ölen bir adamın aklının ya da hayalinin bir anlık görünmesi mi? Her durumda, anlatım çok miktarda öykü enformasyonuna hâkim olma yeteneğini gösterir. Her şeyi bilmeye dair duygumuz, Kane öldükten sonra, bir hemşire odaya geldiğinde artar. Görünüşte, hiçbir karakter bizim bildiğimizi bilmez.

Filmin diğer noktalarında her şeyi bilen anlatı Leland'ın geçmişe dönüşünde (6i) Susan'ın ilk kez operaya çıkışı sırasında, sahne görevlerinin yukarıdan onun performansına tepki verdikleri sırada kendisine dikkat çeker. (Bu tip bir her şeyi bilen anlatı, Bölüm 8'de göreceğimiz gibi kamera hareketleriyle ilişkilidir.) Ancak en canlı olanı, filmin sonundaki her şeyi bilen anlatıdır. Thompson ve diğer muhabirler Rosebud'ın anlamını bilmeyerek ayrılırlar. Ancak biz Xanadu'nun geniş deposundan ayrılamayız. Ve bizler anlatım sayesinde Rosebud'ın Kane'in çocukluğundaki kızağı (8.22) olduğunu öğreniriz. Artık başlangıçtaki karlı kulübeye yapılan vurguyla sondaki sahnenin kızağı açığa vuruşunu ilişkilendirebiliriz.

Bu anlatım gerçekten her şeyi bilen anlatımdır. Başlangıçta öykü enformasyonun önemli bir parçasını vermez, bizi imalarla (kar, kağıt ağırlığının içindeki küçük ev) tedirgin eder ve sonunda başlangıçta ortaya konan sorunun en azında yanıtın bir bölümünü verir. "No Trespassing" yazısına geri dönüş bize filme giriş noktamızı bize hatırlatır. O halde *The Road Warrior* gibi, bu film de kendi uyumunu yalnızca nedensellik ve zaman ilkelerinden değil, aynı zamanda merak ve gerilim oluşturan anlatım modelinden edinir ve en sonunda da bir sürprizi oluşturur.

ÖZET

Her anlatı analizi bizim burada yaptığımız gibi, neden-sonuç, öykü-olay örgüsü farklılıkları, motivasyonlar, koşutluklar, başlangıçtan sona ilerleme ve kesin düzendeki anlatısal alan ve derinlik boyunca ilerlemez. *Citizen Kane*'i incelerken amacımız filmi analiz etmek kadar bu kavramları açıklığa kavuşturmak olmuştur. Uygulama yaparak eleştirmen bu analitik aygıtlara daha aşina olabilir ve bunları mevcut özel filmlere kendi yaklaşımını uygun hale getirerek esnek bir şekilde kullanabilir.

Bir anlatı filmine bakarak, aşağıdakilere benzer sorular biçimsel yapılar anlamamızda yardımcı olabilir:

1. Hangi öykü olayı bize olay örgüsü içinde doğrudan sunuluyor ve hangisini varsaymamız ya da anlamamız gerekiyor? Olay örgüsü içinde herhangi bir diegetik olmayan malzeme var mı?
2. Öğrendiğimiz ilk öykü olayı nedir? Bu olay bir dizi neden ve sonuç aracılığıyla daha sonraki olaylarla nasıl ilişki kurar?
3. Öykü olaylarının zamansal ilişkisi nedir? Zamansal düzen, sıklık ya da süre olayları anlamamızı etkilemek için olay örgüsü içinde yönlendirilmiş midir?
4. Son, kendisini başlangıçla ilişkilendiren gelişmenin net bir modelini yansıtıyor mu? Bütün anlatı hatları sona eriyor mu, yoksa bazıları açık uçlu mu?
5. Anlatım bize öykü enformasyonunu nasıl sunuyor? Anlatım bir ya da birkaç karakterin bilgisiyle mi sınırlanmış, yoksa farklı yerlerdeki karakterler arasında özgürce yayılıyor mu? Bize karakterlerin zihinsel durumlarını inceleyerek bir hayli derin öykü enformasyonu veriyor mu?
6. Film klasik Hollywood sinemasının geleneklerini ne kadar yakından takip ediyor? Eğer bu geleneklerden önemli ölçüde ayrılıyorsa, bunun yerine hangi biçimsel ilkeyi kullanıyor?

İzlediğimiz filmlerin çoğu anlatı biçimini kullanır ve sinema salonlarında gösterilen filmlerin büyük çoğunluğu Hollywood öykü anlatımının öncüllerine bağlıdır. Ancak başka biçimsel olasılıklar da vardır. Bölüm 11'de anlatısal-olmayan biçimin özelliklerini inceleyeceğiz.

Bu arada, diğer konularla uğraşacağız. Biçimi tartışırken, biz izleyicilerin filmin bütün biçimiyle nasıl ilgilendiğimizi incelemiştik. Ancak film aynı zamanda görüntüler ve seslerin karmaşık bir karışımını sunar. Sanat yönetmenleri, oyuncular, kamera operatörleri, kurgucular, ses kayıtçıları ve diğer uzmanlar anlamamıza rehberlik eden ve haz almamızı sağlayan ipuçlarına katkıda bulunurlar. Kısım 3'te sinema sanatının teknik bileşenlerini inceleyeceğiz.

OKUMA ÖNERİLERİ

Anlatı Biçimi

Anlatı incelemesine çok iyi bir başlangıç için bkz. H. Porter Abbott, *Cambridge Introduction to Narrative* (2. Baskı, Cambridge: Cambridge University Press, 2008). Daha ileri düzeydeki makaleler için bkz. David Herman, der., *The Cambridge Companion to Narrative* (Cambridge: Cambridge University Press, 2007). Tarihte ve kültürde anlatının gözden geçirilişi için bkz. Robert Scholes ve Robert Kellogg, *The Nature of Narrative* (New York: Oxford University Press, 1966).

Anlatıya dair birçok kavram edebiyat kuramından gelir. Umberto Eco'nun *Six Walks in the Fictional Woods* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1994) adlı eseri eğlendirici bir gezinti sağlar. Seymour Chatman'ın *Story and Dicourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (Ithaca, NY: Cornell University Press, 1978) adlı eserinde daha sistematik bir giriş sunulur. Ayrıca bkz. *Narrative* dergisi ve Marie-Laure Ryan'ın derlediği antoloji olan *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* (Lincoln: University of Nebraska Press, 2004). David Bordwell "Three Dimensions of Film Narrative", *Poetics of Cinema* (New York: Routledge, 2007, s. 85-133) başlıklı yazısında anlatı ilkelerini inceler. Bu kitaptaki diğer makaleler *Run Lola Run* gibi filmlerdeki anlatı yapılarını ve *Nashville* ve *Magnolia* gibi filmlerdeki "ağ örgüsü anlatısını" ele alır.

İzletici

İzleyici filmi anlarken ne yapar? Richard J. Gerrig, *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*'de (New Haven, CT: Yale University Press, 1993) "yan-katılımcı" modelini önerir. Meir Sternberg *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*'da (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978) beklenti, hipotezler ve çıkarım yapmanın üzerinde durur. David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (Madison: University of Wisconsin Press, 1985), Bölüm 3'te izleyicinin öyküyü anlama etkinliklerinin bir modelini öne sürer. Edward Branigan, *Narrative Comprehension in Film* (New York: Routledge, 1992) ile karşılaştırın.

Anlatı Zamanı

Çoğu kuramcı hem neden-sonuç ilişkilerinin hem de zamandizinin anlatı için merkezi olduğunu kabul eder. Chatman ve Sternberg'in yukarıda belirtilen kitapları neden-sonuç ilişkisinin ve zamanın yararlı bir analizini sağlarlar. Özellikle sinemasal tartışmalar için bkz. Brian Henderson, "Tense, Mood and Voice in Film (Notes After Genette)," *Film Quarterly* 26, 4 (Yaz 1983): 4-17; ve Maureen Turim, *Flashbacks in Film: Memory and History* (New York: Routledge, 1989).

Olay örgüsü süresi, öykü süresi ve ekran süresi arasındaki farklılıkları tartışmamız zorunlu olarak basitleştirilmiştir. Bu ayrımlar kuramsal bir düzeyde geçerlidir, ancak bunlar özel durumlarda ortadan kalkabilirler. Öykü süresi ve olay örgüsü süresi, iki yıllık bir aksiyon (öykü süresi) bir hafta boyunca geçen sahnelerde (olay örgüsü süresi) gösterildiğinde ya da anlatıldığına ve daha sonra da o hafta iki saatte (ekran süresi) ifade edildiğinde olduğu gibi, *bütün* film düzeyinde şiddetli bir şekilde birbirinde ayrılır. Filmin daha küçük bir *bölümü* düzeyinde -diyelim bir çekim ya da bir sahne- genellikle öykü ve olay örgüsü sürelerinin eşit olduğunu varsayarız ve ekran süresi onlara denk olabilir de, olmayabilir de. Bu nüans Bordwell'in yukarıda belirtilen kitabı *Narration in the Fictional Film*, Bölüm 5'te tartışılmaktadır.

Anlatım

Anlatıma bir yaklaşım film ile edebiyat arasındaki benzerlikleri anlatır. Romanların birinci tekil şahıs anlatımı ("Beni ara Ishmael") ve üçüncü tekil şahıs anlatımı ("Maigret ellerini arkasında birleştirmiş, yavaş adımlarla yürürken, pipo tüttürüyordu") vardır. Sinemada birinci tekil şahıs ya da üçüncü tekil şahıs anlatım var mıdır? Sinemaya dilbilimsel "şahıs" kategorisini uygulayan argüman en eksiksiz biçimde Bruce F. Kawin'in *Mindscreen: Bergman, Godard and First-Person Film* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1978) adlı eserinde tartışılmaktadır.

Başka bir edebiyat analojisi bakış açısıdır. İngilizce'deki en iyi inceleme için bkz. Susan Snaider Lanser, *The Narrative Act: Point of View in Prose Fiction* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1981). Bakış açısının filme uygulanabilirliği Edward Branigan'ın *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (New York: Mouton, 1984) adlı kitabında ayrıntılı olarak tartışılır.

Nelerin olacağını göstermesi bakımından bir filmin adı anlatım için önemli bir faktördür. Aşağıdaki adreste bulunan "Title Wave" başlıklı yazıda Hollywood'un ne tür film adları kullanma eğilimde olduğunu araştırdık: www.davidbordwell.net/blog/?p=2805

Jenerik sekanslarıyla ilgili bkz. Cimma Solana ve Antonio Boneu, *Uncredited: Graphic Design and Opening Titles in Movies* (Amsterdam: Index Books, 2007).

Klasik Hollywood Sineması Öldü mü?

1990'ların başından bu yana, bazı sinema tarihçileri Hollywood sinemasına klasik yaklaşımın 1970'ler boyunca ortadan kalktığını ve bunun yerini çeşitli şekillerde *post-klasik, postmodern ya da post-Hollywood sineması* diye adlandırılan bir şeylerin aldığını öne sürdüler. Çağdaş filmlerin, neden-sonuç zincirinin karakter psikolojisinin aleyhine üst düzeyde aksiyona odaklanması sonucu zayıflamasıyla, aşırı derecede basit olma ve geniş izleyici kitlesini hedefleme öncülleriyle karakterize olduğu düşünülüyor. Bağlantılı satış ve diğer medyalar aracılığıyla dağıtım da söylendiğine göre filmsel anlatımı parçalamıştır. Diğer ta-

rihçiler bu değişimlerin yüzeysel olduğunu ve birçok yönden temel klasik ilkelerin gücünü koruduğunu öne sürerler.

Post-klasisizm için önemli bir ilk dönem metin için bkz. Thomas Schatz, "The New Hollywood", *Film Theory Goes to the Movies* içinde, der. Jilm Collins, Hilary Radner ve Ava Preacher Collins (New York: Routledge, 1993), ss. 8-36 ve Justin Wyatt, *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood* (Austin: University of Texas Press, 1994). *Contemporary Hollywood Cinema*, der. Steven Neale ve Murray Smith (New York: Routledge, 1998) bu anlayışı destekleyen (Thomas Elsaesser, James Schamus ve Richard Maltby) ve buna karşı çıkan (Murray Smith, Warren Buckland ve Peter Krämer) yazıları içerir. Hollywood sinemasının hâlâ kendi geleneklerine bağlı olduğu argümanı için bkz. Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* (Cambridge MA: Harvard University Press, 1999) ve David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley: University of California Press, 2006).

Senaryo yazımı hocaları da en iyi modern film yapımının klasik stüdyoların yapıya yaklaşımını sürdürdüğünü öne sürmüşlerdir. En etkili iki senaryo uzmanı Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (New York: Delta, 2005) ve Robert McKee'dir, *Story: Substance, Structure, Style and the Principle of Screenwriting* (New York: HarperCollins, 1997). (*Story: Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri*, çev. Nuray Yılmaz, Ertan Yılmaz, Fatih Kınalı, İstanbul, Plato Film Yayınları, 2007.)

"Rosebud"

Eleştirmenler *Citizen Kane*'i çok yakından incelemişlerdir. Örnek için bkz. Joseph McBride, *Orson Welles* (New York: Viking, 1972); Charles Higham, *The Films of Orson Welles* (Berkeley: University of California Press, 1970); Robert Carringer, "Rosebud, Dead or Alive: Narrative and Symbolic Structure in *Citizen Kane*," *PMLA* (Mart 1976): 185-93; James Nanemore, *The Magic World of Orson Welles* (New York: Oxford University Press, 1978); Laura Mulvey, *Citizen Kane* (Londra: British Film Institude, 1993) (*Yurttaş Kane*, çev. Arzu Taşçıoğlu, Deniz Vural, İstanbul, Om Yayınevi, 2000.) ve James Naremore, der. *Orson Welles's Citizen Kane: A Casebook* (New York: Oxford University Press, 2004).

Pauline Kael bu filmin yapımı üzerine yazısında, Rosebud'ı naif bir hile olarak bulur. İlginç bir şekilde onun tartışması *Yurttaş Kane*'i gazeteci filmi türünün parçası olarak belirtir ve dedektif öyküsü yanını öne çıkarır. Bkz. *"Citizen Kane" Book* (Boston: Little, Brown, 1971), ss. 1-84. Diğer eleştirmenler ise tersine Rosebud'ı Thompson'un araştırmasına eksik bir yanıt olaraka bulurlar; özellikle Nanemore ve Carringer'in yukarıda belirtilen analizleriyle karşılaştırın. *İnterpreting the Moving Image* (Cambridge: Cambridge University Press, 1998) içinde yer alan "Interpreting *Citizen Kane*"de (ss. 155-65) Noël Carroll bu filmin Rosebud yorumu ile bilmece yorumu arasındaki tartışmayı sahnelediğini öne sürer. Robert Carringer, *Making of "Citizen Kane"*de (Berkeley: University of California Press, 1996) filmin yapımının kapsamlı bir açıklamasını sunar.

Web Siteleri

www.screenwritersutopia.com/ Klasik senaryo yapısı üzerine tartışmalar da dâhil, senaryo yazımı sorunları hakkındaki tartışmaları içeriyor.

www.wga.org/writtenby/writtenby.aspx/ Amerikalı senaryo yazarlarının profesyonel örgütü Writers Guild West'in yayımladığı *Written By* dergisinin resmi sitesi. Senaryo yazımındaki eğilimlerle ilgili bilgilendirici yazılar içeriyor.

www.creativescreenwriting.com/index.html/ Online röportajlar ve seçilmiş makaleler yayımlayan başka bir dergi olan *Creative Screenwriting*.

Tavsiye Edilen DVD Ekleri

Anlatı biçimi tartışmaları DVD eklerinde nadirdir. "The Making of *Titus*"da yönetmen Julie Taymor müzik, dekor, kurgu, görüntü yönetimi ve ışık gibi film tekniklerinin işlevleri kadar motifler, bakış açısı, tarz ve duygusal etki gibi anlatı öğeleri hakkında da konuşur. *The Godfather*'ın alışılmamış eki "Francis Coppola's Notebook"ta yönetmen, Mario Puzo'nun orijinal romanının kendi kopyası üzerinde detaylı bilgi notları yazarak nasıl çalıştığını gösterir. Coppola ritim, vurgu ve çeşitli tekniklerin anlatısal işlevlerini tartışır. *Alien*'ın eklerinin "Star Beast: Developing the Story" bölümü, öykünün çok farklı bir dizi versiyon haline geldiği sıradaki izlerini sürer.

The Da Vince Code filminin DVD eki "Filmmakers' Journey Part One" karakter, zamanlama ve ritmi ele alır. Özellikle bir bölüm, yönetmenlerin, filmin yarısında giren yeni bir temel karakterin (Sör Lee teabing) filmin biçimini nasıl değiştirdiği hakkındaki görüşleri göstermesi açısından oldukça başarılıdır. Ayrıca filmdeki seyahatler hakkında da bir tartışma bölümü vardır: "bir de üzerinde çalıştığımız şu klasik tarz yapı vardı"

Warner Bros.tan çıkan ve filmin restore edilmiş halinin olduğu *Citizen Kane* DVD'si içinde Roger Ebert ve Peter Bogdanovich'e ait röportajlar mevcuttur. İkinci diskte *The Battle over Citizen Kane* adında iki saatlik bir belgesel vardır. Burada William Randolph Hearst'ün RKO'ya filmi yok ettirme çabası anlatılmaktadır.

KISIM 3

Film Stili

Hâlâ bir filmin oluşturulmasının ilkelerini anlamaya çalışıyoruz. Bölüm 2 film biçimi anlayışının bunu yapmanın bir yolunu sunduğunu gösterdi. Bölüm 3 ise filmlerin anlatı biçimi tarafından nasıl düzenlendiğini inceledi. Daha sonra belgesellerde ve deneysel filmlerde çoğu kez biçimin diğer tiplerinin kullanıldığını göreceğiz.

Bir film izlerken, yalnızca onun biçimiyle ilgilenmeyiz. Bir resim ya da bir romandan farklı olarak bir filmi deneyimleriz/yaşarız. Bir resmi analiz etmek renk, şekil ve kompozisyon bilgisini gerektirir; bir romanı analiz etmek dili bilmeyi gerektirir. Herhangi bir sanat dalında biçimi anlamak için, o sanat dalının kullandığı araca aşina olmamız gerekir. Sonuç olarak bir filmi anlamamız aynı zamanda film aracının özelliklerini içerir. Bu kitaptaki Kısım Üç tamamen bu alanı inceliyor. Dört sinemasal tekniğe bakacağız: çekimin iki tekniği olan mizansen ve sinematografi (görüntüleme); çekimi çekime bağlayan kurgu ve filmin görüntülerinin sesle ilişkisi.

Her bölüm bir tekniği ortaya koyacak, bunun yönetmene sunduğu olasılıkları inceleyecek. Bir tekniği ve kullanımını nasıl tanıyabileceğinizi göstereceğiz. Daha da önemlisi her tekniğin biçimsel işlevlerine yoğunlaşacağız. Şuna benzer sorulara yanıt vermeye çalışacağız. Bir teknik nasıl beklentilere rehberlik edebilir ya da filme motifler sağlayabilir? O teknik film boyunca nasıl gelişebilir? Nasıl dikkatimizi yönlendirebilir, anlamları netleştirebilir ya da onlara dikkat çekebilir ve duygusal tepkimizi biçimlendirebilir?

Kısım Üç'te ayrıca herhangi bir filmde belirli tekniklerin kendi başlarına biçimsel bir sistem yaratma eğiliminde olduğunu keşfedeceğiz. Her film özel teknikler geliştirir. Özel teknik tercihlerin bu uyumlu, geliştirilmiş ve anlamlı kullanımına stil diyeceğiz. Belirli filmleri incelerken her yönetmenin nasıl ayrıksı bir stilistik sistem yarattığını göreceğiz.

Filmin stili filmin bütün biçiminden ayrı olarak incelenemez. Film stilinin biçimsel sistemle etkileşim halinde olduğunu anlayacağız. Bir anlatı filminde tekniklerin neden-sonuç zincirini ilerletme işlevi görebilir, koşutluklar yaratabilir, öykü-olay örgüsü ilişkisini yönlendirebilir ya da anlatının enformasyon akışına destek olabilir. Ancak film tekniğinin bazı kullanımları dikkati stilin modellerine çekebilir. Her iki durumda da, birbirini izleyen bölümler sürekli olarak bir filmin biçimi ile stili arasındaki ilişkiler sorununa geri dönecektir.

4
BÖLÜM



Çekim: Mizansen

Sinemanın bütün teknikleri arasında, **mizansen** en bildiğimiz tekniktir. Bir filmi izledikten sonra kurguyu ya da kamera hareketlerini, zincirleme geçişleri ya da dış-ses kullanımını hatırlamayabiliriz. Ancak *Gone with the Wind*'deki kostümleri ya da Charles Foster Kane'in Xanadu'sundaki nahoş, ürpertici ışığı hatırlarız. *The Big Sleep*'teki sisli sokakların canlı izlenimlerini ve *The Silence of the Lambs*'deki Buffalo Bill'in labirentini ve flüoresanın aydınlattığı gizli yerini unutmayız. Harpo Marx'ın Edgar Kennedy'nin Amerikan fıstığı vagonuna tırmanışını (*Duck Soup*), Katharine Hepburn'ün Cary Grant'ın golf sopalarını meydan okurcasına parçalamasını (*The Philadelphia Story*) ve Michael J. Fox'un doğaçlama bir şekilde kaykay üzerinde liseli kabadayılardan kaçışını (*Back to the Future*) hatırlarız. Kısacası, sinemaya dair en keskin şekilde kalıcı anılarımızın çoğu merkeze mizanseni getirir.

Mizansen Nedir?

Orijinal olarak Fransızca olan *mise-en-scène* "sahneye koyma" anlamına gelir ve ilk olarak oyunları yönetme pratiğine uygulanmıştır. Bu terimi film yönetimine genişleten film incelemecileri bu terimi, yönetmenin film karesi içinde görünenler üzerindeki kontrolünü ifade etmek için kullanırlar. Tahmin edeceğiniz gibi, mizansen tiyatro sanatıyla örtüşen filmin şu yanlarını içerir: dekor, ışık, kostüm ve karakterlerin davranışı. Mizanseni kontrol ederken yönetmen *olayları* kamera için *sahneye koyar*.

Mizansen genellikle bir planlamayı içerir, ancak yönetmen planlanmamış olaylara da açık olabilir. Bir oyuncu sette söyleyeceği diyaloğa ekleme yapabilir ya da ışıkta beklenmedik bir değişim dramatik etkiyi artırabilir. *She Wore a Yellow Ribbon*'da süvarilerin Monument Vadisi'nden geçişlerini filme alırken John Ford aksiyon için dramatik bir arka plan yaratmak için yaklaşan gök gürültülü bir fırtınadan yararlandı (**4.1**). Ford fırtınayı ne planladı ne de kontrol etti, ancak fırtına filmin mizanseninin parçası olarak kaldı; bu, filmin en etkileyici bölümlerinden birini yaratmaya yardım eden şanslı bir olaydı. Jean Renoir, Robert Altman ve diğer yönetmenler oyuncularının performanslarını doğaçlama yapmalarına ve filmlerin mizanseninin daha kendiliğinden ve beklenmedik olmalarına olanak sağladılar.

Gerçekçilik

Mizanseni ayrıntılı olarak analiz etmeden önce, bir önyargının aydınlatılması gerekiyor. Tıpkı izleyicilerin çoğu kez filmin mizanseninden şu ya da parçayı hatırlamaları gibi, izleyiciler genellikle mizanseni gerçekçilik standardına göre



4.1 *She Wore a Yellow Ribbon*: Monument Vadisi'ndeki gök gürültülü fırtına.

değerlendirirler. Bir araba filmin tanımladığı döneme göre gerçekçi görünebilir ya da jest gerçekçi görünmeyebilir, çünkü "gerçek insanlar o tarzda davranmaz."

Ancak gerçekçilik birkaç sorunu ortaya çıkaran bir değer standardıdır. Gerçekçilik kültürden kültüre, dönemden döneme, hatta bireyden bireye değişir. Marlon Brando'nun 1954 yapımı *On the Waterfront*'taki çok beğenilen gerçekçi oyunculuğu günümüzde stilize görünür. 1910'lardaki Amerikalı eleştirmenler William S. Hart'ın Western'lerini gerçekçi olduğu için övdüler ve 1920'lerdeki eşit derecede coşkulu Fransız eleştirmenler aynı filmleri bir ortaçağ epiği kadar yapay buldular. En önemlisi, bütün filmler için gerçekçilik üzerinde katı bir şekilde ısrar etmek mizansen olasılıklarının geniş alanı karşısında bizi körleştirebilir.

Örneğin *The Cabinet of Dr. Caligari*'den bir kareye bakalım (**4.2**). Çatıların böyle tanımlanması normal gerçekliği kavrayışımıza uymaz. Ancak filmi gerçekçi olmadığı için kınamak yanlış olurdu, çünkü film bir delinin fantezisini göstermek için stilizasyonu kullanır. *The Cabinet of Dr. Caligari* Dışavurumcu resim ve tiyatronun geleneklerinden ödünç alır ve daha sonra da onlara deli kişinin sanrısını gösterme işlevini yükler.



4.2 *The Cabinet of Dr. Caligari*'de sivri uçlu tepe noktaları ve eğimli bacalardan yaratılan bir Dışavurumcu çatı sahnesi.

O zaman en iyisi, izlediğimiz filmlerdeki mizansenin *işlevlerini* incelemektir. Bir film mizanseni gerçekçilik izlenimi yaratmak için kullanırken, diğerleri çok farklı etkileri arayabilir: komik abartılar, doğa üstü terör, hafife alınan güzellik ve diğer çok sayıda başka işlev. Filmin bütününde mizansenin işlevini analiz etmeliyiz – nasıl motive oluyor, nasıl değişiyor ya da gelişiyor, filmin diğer teknikleriyle ilişki içinde nasıl işliyor?

Mizansenin Gücü

Sinemayı bir gerçekçilik anlayışıyla sınırlamak mizanseni yoksullaştırırdı. Bu tekniğin normal gerçekçilik anlayışlarını aşma gücü vardır ve bunu bu tekniğin sinemadaki ilk ustası olan George Méliès'e kısa bir bakışla görebiliriz. Méliès'in mizanseni filmde tamamen hayali bir dünya yaratmasını olanaklı kıldı.

Bir karikatürist ve sihirbaz olan Méliès 1895'te Lumière kardeşlerin kısa filmlerini göstermelerinden büyülendi. (Lumière kardeşler üzerine daha fazlası için bkz. 186.) Bir İngiliz göstericiye dayanan bir kamera yaptıktan sonra Méliès sahnelenmemiş sokak sahnelerini ve gündelik hayattan anları filme almaya başladı. Bir gün, öyküye göre, Méliès Place de l'Opéra'da film çekiyordu ve kamerası bir otobüs geçerken durdu. Tamir edildikten sonra Méliès film çekmeye devam ede-

"Buñuel The Discreet Charm of the Bourgoisie'ı hazırlarken, karakterlerin amaçsız yürüyüşlerinin yinelenen sahneleri için ağaçlı bir yolu tercih etti. Yol garip bir şekilde kent dışındaydı ve bu da mükemmel bir şekilde karakterlerin hiçbir yerden gelmedikleri ve hiçbir yere gitmedikleri düşüncesini akla getirdi. Buñuel'in asistanı "O yolu kullanamazsınız, çünkü en azından on filmde kullanılmıştır" dedi. Buñuel ise şöyle yanıt verdi: "On film mi? O halde iyi bir şey olmalı."

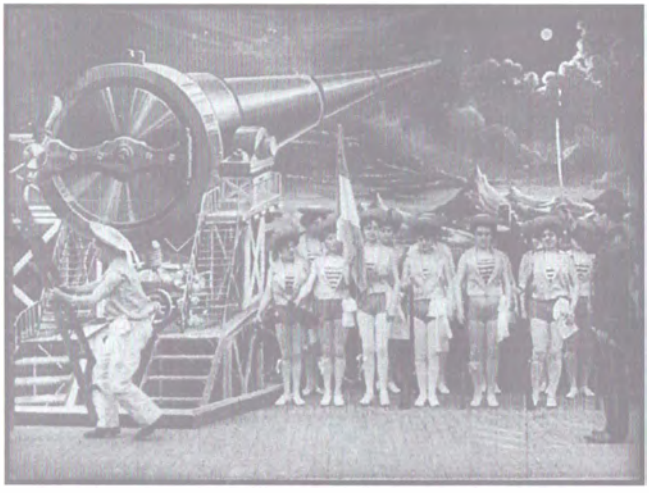
bildi, ancak bu kez otobüs gitmişti ve kamerasının önünden bir cenaze arabası geçiyordu. Méliès filmi gösterdiğinde, beklenmedik bir şeyleri keşfetti: hareket halinde olan bir otobüs anında bir cenaze arabasına dönüşmüş görünüyordu. Bu anekdot doğru ya da değildir, ancak en azından Méliès'in mizansenin büyülü güçlerini tanıdığını gösterir. Méliès çabalarının çoğunu sinemasal sihirbazlığa adayacaktı.

Bunu yapmak hazırlık gerektiriyordu, çünkü Méliès otobüs-cenaze arabası dönüşümü gibi şanslı tesadüfleri bekleyemezdi. Aksiyonu planlamak ve kamera için sahnelemek zorundaydı. Tiyatrodaki deneyiminden ilham alarak Méliès ilk film stüdyolarından birini inşa etti – balkonların, gizli kapıların ve kayan arka perdelerin olduğu, tiyatro malzemeleriyle dolu küçük bir yer. Çekimleri önceden planladı ve dekorları ve kostümleri tasarladı. Onun ayrıntılı çizimleri ile bitmiş çekimlerin arasındaki uygunluk **4.3** ve **4.4**'te görülüyor. Sanki bu yeterli değilmiş gibi Méliès kendi filmlerinde başrolde oynadı (çoğu kez bir filmde birkaç rol). Büyülü etkiler yaratma arzusu Méliès'i filmlerinin mizanseninin her yönünü kontrol etmeye sevk etti.

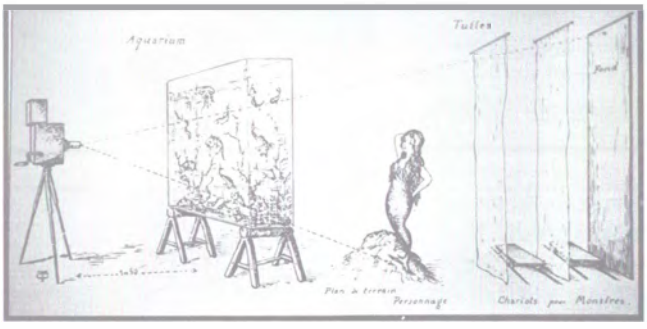
Bu tip kontrol onun planladığı fantezi dünyasını yaratmak için gerekliydi. Méliès *The Mermaid*'i yalnızca bir stüdyoda yapabilirdi (**4.5**). Ayrıca kendisini (gökbilimciyi oynadığı) *La Lune à un mètre*'de büyük bir kartondan resimler düzenlemesiyle kuşatabildi (**4.6**).



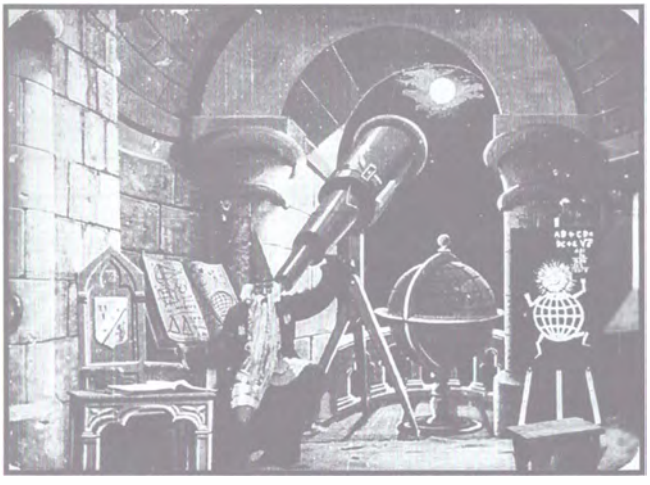
4.3 George Méliès'in *A Trip to the Moon*'daki roket fırlatma sahnesi için tasarımı ve. . .



4.4 . . . filmdeki sahne.



4.5 *The Mermaid* kamera ile aktris arasına bir balık akvaryumu yerleştirerek, birkaç arka perde ve "canavarlar için kartonlarla" bir deniz altı dünyası yarattı.



4.6 *La Lune à un mètre*'de teleskop, küre ve karatahta düzdür ve boyanmış resimlerdir.

Méliès'in "Star-Film" stüdyosu çerçevedeki her öğe üzerinde böylesi bir kontrole dayalı yüzlerce kısa fantezi ve hileli filmi yaptı ve mizansenin bu ilk ustası mizansenin sunduğu teknik olasılıkların geniş alanını gösterdi. Méliès'in sihirbazlık mirası imgelemin isteklerine tamamen itaatli, keyifli bir gerçek dışı dünyadır.

Mizansenin Kapsamı

Mizansen yönetmene hangi seçim ve kontrol olanaklarını sunar? Dört genel alanı seçip ayırabiliriz: dekor, kostüm ve makyaj, ışık (aydınlatma) ve sahneleme.

Dekor

Sinemanın ilk günlerinden bu yana eleştirmenler ve izleyiciler dekorun sinemada genellikle tiyatroda oynadığından daha aktif bir rol oynadığını anlamışlardır. André Bazin şöyle yazar:

> Tiyatroda en önemli olan insandır. Filmdeki drama oyuncular olmadan varolabilir. Çarpan bir kapı, rüzgarda bir yaprak, sahile vuran dalgalar dramatik etkileri artırabilir. Bazı başyapıt filmler insanı yalnızca bir ekstra gibi bir aksesuar olarak ya da gerçek başrol oyuncusu olan doğaya kontrpuan içinde kullanır.

Sinema dekoru ön plana çıkabilir; onun yalnızca içinde insanın olduğu olaylar için bir konteyner olması gerekmez, ancak anlatı aksiyonuna dinamik bir şekilde girebilir. Kelly Reichardt'ın *Wendy and Lucy* filmi tren yolu bakım istasyonundan geçen trenlerin çekimleriyle başlar (**4.7**). Fakat hiç insan görmeyiz. Birleşik Devletler'i baştan başa arabasıyla geçen Wendy, daha sonra, parkta köpeği Lucy'i dolaştırırken görülür. Tren bakım istasyonlarına ait giriş çekimleri kadının ne tür muhitlerde kaldığını göstermektedir. Filmde zaman ilerledikçe tren trafiğinin gürültüsü gerilimi arttırırken filmin girişinin neden trenlere özel olarak vurgu yaptığını ancak filmin sonunda anlayabiliriz.

Yönetmen dekoru birçok yolla kontrol edebilir. Bir yol, içinde aksiyonun sahneleneceği zaten varolan bir yeri seçmektir ve bu ilk dönem filmlere kadar uzanan bir uygulamadır. Louis Lumière kısa komedisi *L'Arroseur arrosé*'yi bir bahçede (**4.8**) çekti. II. Dünya Savaşı'nın bitmesinden bir süre sonra Roberto Rossellini *Germany Year Zero*'yu harabe halindeki Berlin'de çekti (**4.9**). Günümüzde yönetmenler genellikle çekim için dış mekanlara gidiyorlar.

Alternatif olarak yönetmenler dekor oluşturabilirler. Méliès stüdyoda çekim yapmanın kontrolü artırdığını anladı ve çoğu yönetmen onun yolundan gitti. Fransa'da, Almanya'da ve özellikle ABD'de film üzerinde tamamen yapay bir dünya yaratma olanağı dekora birkaç yaklaşımı getirmiştir.



4.7 *Wendy and Lucy*'nin açılışındaki tren yolu bakım istasyonu anlamı filmin sonunda ortaya çıkacak bir dekordur.



4.8 *L'Arroseur arrosé.*



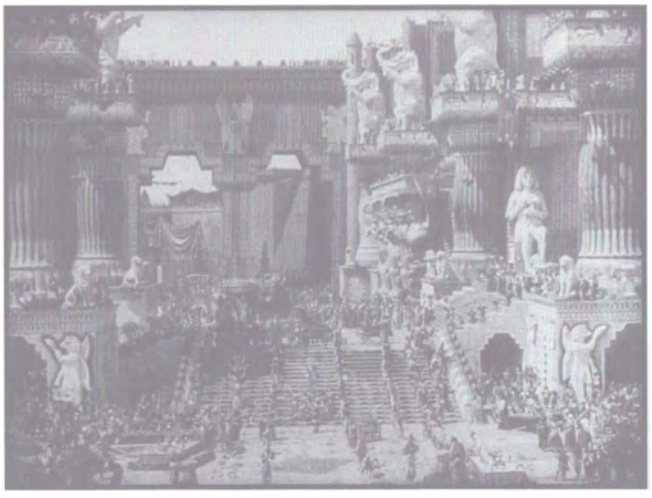
4.9 *Germany Year Zero.*



4.10 *Greed*'de bir taverna sahnesi yaratmak için asılı kağıt süsler ve afişler gibi ayrıntılar.



4.11 *All the President's Men*'de gerçek haber merkezinin taklidi.



4.12 *Intolerance*'daki Babil sahnesi Asur tarihinden etkileri, 19. yüzyıl İncil illüstrasyonunu ve modern dansı birleştirdi.



4.13 *Ivan the Terrible*, Part 2'da dekor karakterleri bir mekandan diğerine kıvrılıyormuş gibi gösterir.



4.14 *Wings of Desire*'da bir duvardaki yoğun, renkli grafiti dikkati yerde yatan adamdan kendisine çeker.



4.15 *Bram Stoker's Dracula*'da mumlar sayılmazsa, bu sahnenin dekoru yok edilmiştir.

Bazı yönetmenler aslına uygunluğa (otantiklik) önem verirler. Örneğin Erich von Stroheim *Greed*'deki mekan ayrıntıları için kılı kırk yararcasına araştırma yapmasıyla gurur duydu (**4.10**). *All the President's Men* (1976) bir sesli film stüdyosunda *Washington Post*'un haber merkezinin benzerini yapmaya çalışarak, benzer bir yoldan gitti (**4.11**). Sette gerçek bürodan saçılan müsvedde kağıtlar bile vardır. Diğer filmler tarihsel doğruluğa daha az bağlıdırlar. Her ne kadar D. W. Griffith *Intolerance*'da sunulan farklı dönemleri incelediyse de, onun Babil'i bir kente dair kişisel bir imgeyi oluşturur (**4.12**). Benzer biçimde *Ivan the Terrible*'da Sergei Eisenstein ışıkla, kostümle ve figürlerin hareketleriyle uyumlu olması için Çar'ın sarayının dekorunu özgürce stilize etti, böylece karakterler fare deliklerine benzeyen kapılardan geçtiler ve alegorik duvar resimlerinin önünde durdular (**4.13**).

Dekor aynı zamanda Wim Wenders'in *Wings of Desire* filminde olduğu gibi karakterleri ezebilir (**4.14**) ya da Francis Ford Coppola'nın *Bram Stoker's Dracula* filminde olduğu gibi dekor neredeyse sıfıra indirgenebilir (**4.15**).

Bir dekorun bütün tasarımı öykü aksiyonunu nasıl anlayacağımızı şekillendirebilir. Louis Feuillade'nin *Les Vampires* adlı suç serisinde suçlu bir çete üyesi bir kuryeyi bankaya giderken öldürmüştür. Çetenin suç ortağı Irma Vep de bir banka çalışanıdır ve tam amirine kuryenin kaybolduğunu söylerken, sakallı ve melon şapkalı bir sahtekar onların arkasında dolaşır (**4.16**). O öne doğru gelirken, ona doğru dönerler (**4.17**). Bir Fransız filminde daha yakın çekimlere kesme yapmanın nadir olduğu bir dönemde çalışan Feuillade adamı kapıda merkeze alarak dikkatimizi ona çeker.

Juzo Itami'nin *Tampopo* filminin daha kalabalık dekorunda benzer bir şeyler olur. Olay örgüsü kendi restoranında sunduğu yiyecek ve servisin kalitesini artırmaya çalışan dul bir kadının etrafında döner. Bir sahnede kovboy şapkalı bir kamyon şoförü onu tekniği incelemesi başka bir şehriye dükkanına götürerek ona yardım eder. Itami sahneyi öylesine çeker ki, mutfak ve tezgah aksiyonun iki alanı olarak işlev görür. Başlangıçta dul kadın mutfağın kenarında akıl hocasının yanında oturur ve şehriye yapan adamın sipariş alışını izler (**4.18**). Hızlı bir şekilde tezgah siparişler veren müşterilerle dolar. Kamyon şoförü onu müşterilerin siparişlerini yerine getirmeye davet eder ve kadın mutfağın merkezine biraz daha yaklaşır (**4.19**). Siparişleri doğru bir şekilde karşıladıktan sonra kadın bize arkasını döner ve ilgimiz onu alkışlayan tezgahtaki müşterilere yönelir (**4.20**).

Tampopo örneğinin gösterdiği gibi, renk dekorun önemli bir bileşeni olabilir. Mutfağın karanlık yerleri dul kadının kırmızı elbisesini göze çarpar hale getirir. Robert Bresson'un *L'Argent* filmi gri yeşil arka planların ve soğuk mavi aksesuar ve kostümlerin tekrar tekrar görünmesiyle farklı dekorları arasında koşutluklar yaratır (**4.21 – 4.23**). Jacques Tati'nin *Play Time* filmi ise tersine keskin bir şekilde değişen renk şemalarını gösterir. *Play Time*'ın ilk bölümünde dekorlar ve kostümler çoğunlukla gri, kahverengi ve siyahtır –soğuk, çeliğe benzer renkler. Ancak daha sonra filmde restoran sahnesinin başında dekorlar canlı kırmızılara, pembelere ve yeşillere dönmeye başlar. Dekorların renklerindeki bu değişim insanlık dışı bir kent manzarasının canlılıkla ve kendiliğindenlikle dönüşmesini gösteren bir anlatı gelişimini destekler.

Her zaman doğal boyutta dekor yapılması gerekmez. Sinema tarihinin büyük bölümü boyunca yönetmenler fantezi sahneler yaratmak için ya da sadece ekonomik olsun diye minyatür binalar kullandılar. Dekorların parçaları aynı zamanda resim olarak ifade edilebildi ve mekanın doğal boyuttaki bölümleriyle fotoğrafik olarak birleştirilebildi. Günümüzde *The Phantom Menace* ve *The Fifth Element*'teki kentler gibi, dekorun bölümlerini doldurmak için dijital özel efektler kullanılıyor (**4.24**). Görüntülemeye bu tip özel efektler dahil olduğu için, biz bunlara bir sonraki bölümde bakacağız.

Bir çekimin dekorunu yönlendirirken yönetmen bir *aksesuar* yaratabilir. Bu, teatral mizansenden ödünç alınan bir diğer terimdir. Dekordaki bir nesnenin devam eden aksiyon içinde bir işlevi olduğunda, ona bir aksesuar diyebiliriz. Filmler örneklerle doludur: *Citizen Kane*'in başındaki kırılan kar fırtınalı kağıt ağırlığı,



4.16 *Les Vampires*'de geniş bir kapıyla yaratılan arka plan . . .



4.17 . . . içeri giren karakterin önemini vurgular.

"En iyi dekorlar en basit, en makul olanlarıdır; her şey öykünün duygusuna katkıda bulunmalıdır ve bunu yapmayan hiçbir şeye yer yoktur. Gerçeklik genellikle fazlasıyla karmaşıktır. Gerçek mekanlar aşırı olan ya da birbirini tutmayan çok fazla şeyi içerirler ve her zaman biraz basitleştirmeyi gerektirirler: bir şeyleri uzaklaştırmak, renkleri uyumlu hale getirmek vb. Gerçek bir mekana göre inşa edilmiş bir sette basitleştirme aracılığıyla bu gücü elde etmek çok daha kolaydır."

— **Stuart Craig,** *Notting Hill*'**in sanat yönetmeni**



4.18 *Tampopo*'da sahnenin başında şehriye tezgahı aksiyonun merkezini işgal eden yalnızca iki müşteri vardır. Dul kadın ve akıl hocası kamyon şoförü solda göze çarpmayacak şekilde dururlar.



4.19 Tezgah dolduktan sonra, dramatik vurgu dul kadının ayağa kalkıp müşterilerin siparişlerini aldığı mutfağın içine doğru değişir. Kırmızı elbisesi dikkatimizi ona yöneltmeye yardım eder.



4.20 Başarılı bir şekilde siparişleri yerine getirdiği için alkış alır. Sırtını bize döndürerek Itami bir kez daha artık müşterilerle dolu olan tezgah bölgesine vurgu yapar.



4.21 *L'Argent*'te renk, evi . . .



4.22 . . . hapishaneyle . . .



4.23 . . . ve daha sonra da yaşlı kadının eviyle ilişkilendirir.

M'deki küçük kızın balonu, *The Man Who Shot Liberty Valance*'daki büyüyen kaktüs, *Terminator 2: Judgement Day*'deki Sarah Connor'un egzersiz makinesine dönüşen hastane yatağı. Komediler mizahi amaçlarla kullanılan aksesuarlarla doludur (**4.25**).

Anlatının akışında bir aksesuar bir motif haline gelebilir. Alexander Payne'in *Election* filminde çok titiz, hayal kırıklığı yaşayan bir lise öğretmeni gününe okuldaki buzdolabını temizleyerek başlar (**4.26**). Hemen ardından koridordaki çöpleri toplar (**4.27**). Olay örgüsünün önemli bir dönüm noktasında, buruşturduğu ve



4.24 *The Fifth Element* farklı kaynaklardan görüntüleri birleştirmek için bilgisayar grafikleri kullanarak kolaj-benzeri bir şehir yaratır.



4.25 *Groundhog Day*'in sorumsuz kahramanı restoran dekorunun ön planına hakim olan aksesuarlardan oluşan büyük bir kahvaltıyı yer.

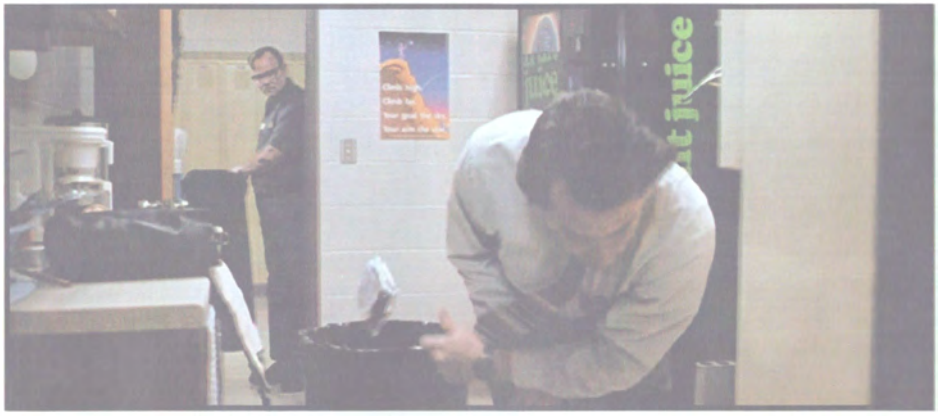
gizlice çöp kutusuna attığı oy pusulasını gizlemeye karar verir (**4.28**). Payne buna "şeylerin atıldığı" çöp motifi der, "çünkü bu gerçekten filmin zirvesidir. . . Bu nedenle başta oluşturduk."

Yönetmen dekorun öğeleri arasında koşutluklar yaratmak için rengi kullanırken, bir renk motifi Souleymane Cissé'nin *Finye* (*The Wind*, **4.29 – 4.31**) filminde olduğu gibi birkaç aksesuarla ilişkili olabilir. Bu ve diğer sahnelerde, turuncunun tekrar tekrar kullanılması anlatının içinde bir grup doğa motifi yaratır. Bu bölümde daha sonra dekorun öğelerinin film boyunca motifleri nasıl biçimlendirdiğini daha ayrıntılı olarak inceleyeceğiz.

Kostüm ve Makyaj

Dekor gibi kostüm de filmin bütününde özel işlevlere sahip olabilir ve olasılıklar alanı çok büyüktür. Örneğin Erich von Stroheim tutkulu bir şekilde dekor kadar giysinin aslına uygunluğuna önem verdi ve onun filmde hiç görünmese de oyunculara uygun ruh halini oluşturacak iç çamaşırı yarattığı söylendi. Griffith'in *The Birth of a Nation* filminde Little Sister pamukludan yapılmış puantiyeli elbisesini bir kürk parçasıyla süslediğinde, dokunaklı bir an yaşanır (**4.32**). Bu kostüm İç Savaş'ın sonunda yenilen Güneylilerin yoksulluğunu gösterir.

Diğer filmlerde kostümler tamamen stilize olabilir, dikkati sadece kendi grafik niteliklerine çekebilir. *Ivan the Terrible*'ın başından sonuna kostümler renkleriyle, dokularıyla ve hatta hareketleriyle büyük bir dikkatle düzenlenirler. Ivan ile düşmanının bir çekimi onların kaftanlarına plastik bir kapsam ve dinamizm kazandırır (**4.33**). *Freak Orlando*'da Ulrike Ottinger (kostüm tasarımcısı da kendisiydi) tayfın ana renklerini maksimum yoğunlukla göstermek için kostümleri cesaretle kullanır (**4.34**).



4.26 *Election*'da çöplere attığı sırada öğretmen, mahvoluşunda önemli bir rol oynayacak olan hademe tarafından şüpheyle izlenir.



4.27 Öğretmen koridordaki çöp kutusuna bir kağıt parçası atar.



4.28 Öğrenci konseyi başkanı için çok önemli oyu atan öğretmenin elinin çekimi.



4.29 *Finye* rüzgar yabani otları hışırdatırken, turuncu su kabı taşıyan bir kadınla başlar.



4.30 Daha sonra intikam peşinde olan büyükbaba turuncu giyinerek ve bir ateşin önünde büyü yaparak torununa eziyet eden kişiyi yakalamaya hazırlanır.



4.31 Sonunda küçük çocuk su tasını ekran dışındaki birilerine -muhtelemelen daha önce gördüğümüz çifte- verir.



4.32 *The Birth of a Nation*'da Little Sister elbisesinin süsler eklemesine rağmen ne kadar pejmürde olduğunu anlar.



4.33 *Ivan the Terrible*'da bir rahibin hafif siyah kaftanının geniş katları Çar'ın süslü giysisinin kuyruk bölümü ve ağır peleriniyle karşıtlık oluşturur.



4.34 *Freak Orlando*'daki stilize kostümler.



4.35 *8½*'da güneş gözlüğü Marcello'yu dış dünyadan korur.



4.36 *His Girl Friday*'in başlarında Hildy'nin giydiği düşük kenarlı şapkanın yerini . . .



4.37 . . . işe geri döndüğünde gazeteci tarzında kenarları yukarı kalkık "erkeksi" bir şapka alır.

Kostümler anlatılarda önemli bir motif olabilir ve nedensel rol oynayabilir. Fellini'nin *8½* filmindeki film yönetmeni Guido kendisini dış dünyadan korumak için sürekli olarak güneş gözlükleri takar (**4.35**). *His Girl Friday*'de Hildy Johnson kendi rolünü ev kadını olmayı arzulamaktan bir muhabir olmaya değiştirirken, şapkası da değişir (**4.36**, **4.37**). *Speed*'deki seyir halindeki otobüs bölümünde, Jack ile bir telefon görüşmesi sırasında, kötü karakter Howard, Annie'den "yaban kedisi" olarak söz eder; Jack, Annie'nin Arizona Üniversitesi tişörtünü görür ve Howard'ın otobüsün içinde gizli bir video kamerası olduğunu anlar. Bir kostüm Jack'ın Howard'ı yakalamasına olanak sağlayan ipuçlarını sağlar.

Tampopo ve *L'Argent*'de gördüğümüz gibi (s. 124), kostüm genellikle dekorla uyumludur. Yönetmenler genellikle insan figürlerini öne çıkarmayı istediği için, dekor az ya da çok tarafsız bir arka plan sağlarken, kostümler karakterlerin tanınmasına yardım eder. Renk tasarımı burada özellikle önemlidir. *Freak Orlando*'daki kostümler (4.34) yapay gölün nötr gri arka planının önünde cesurca öne çıkarlar. *The Night of the Shooting Stars*'da aydınlık buğday tarlası faşistlerin ve köylülerin sert siyah-mavi giysilerini göze çarpar hale getirir (**4.38**). Yönetmen bunun yerine dekor ve kostümün renk değerlerini daha yakından eşlemeyi seçebilir. Fellini'nin *Casanova* filmindeki bir çekim parlak kırmızı kostümlerden soluk kırmızı duvarlara değişen bir renk tonunu yaratır, küçük bir beyaz başlık bütün kompozisyona damgasını vurur (**4.39**). Dekor içinde kostümün silinişi George Lucas'ın hem mekanı hem de giysileri tam beyaz yaptığı *THX 1138*'deki cezaevi sahnesinde uç noktaya taşınır (**4.40**).

Ken Russell'ın *Women in Love* filmi kostüm ve dekorun bir filmin anlatısının ilerleyişine nasıl katkıda bulunduğunun net bir örneğini verir. Filmin ilk sahneleri kostüm ve dekordaki doygun ana ve tamamlayıcı renkler aracılığıyla karakterlerin sığ orta sınıf yaşamlarını tanımlar (**4.41**). Filmin ortasında karakterler bir sayfiye evinde aşkı keşfederken, mat pastel renkler hakim hale gelir (**4.42**). *Women in Love*'un son bölümü Matterhorn civarında geçer ve karakterlerin heyecanları yatışır. Artık renkler daha da matlaşır, tamamen siyah ve beyaz hakim olur (**4.43**). Dekorla bütünleşen kostüm anlatısal ve tematik modelleri destekleyebilir.

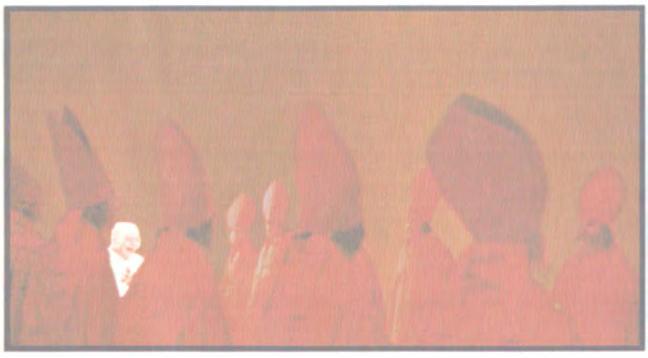
Kostümle ilgili bu noktaların çoğu mizansenin çok yakından ilişkili bir alanı olan oyuncuların makyajına da eşit derece uygulanır. Makyaj başlangıçta gerekliydi, çünkü oyuncuların yüzleri ilk dönemde ham filme kaydedilemiyordu. Günümüze kadar makyaj oyuncuların ekrandaki görünüşlerini güçlendirmek için çeşitli şekillerde kullanılmıştır. Sinema tarihi boyunca geniş bir olasılıklar alanı ortaya çıkmıştır. Dreyer'in *La Passion de Jeanne d'Arc* filmi makyajdan tamamen kaçınmasıyla ünlüdür (**4.44**). Bu film yoğun bir dinsel drama yaratmak için yakın çekimlere ve yüzlerdeki küçücük değişimlere dayanır. Diğer yandan Nikolai Cherkasov, Eisenstein'ın Çar IV. Ivan anlayışına özellikle benzemez, çünkü *Ivan the Terrible*'de peruk, hatalı sakal ve kaşlar takar (**4.45**). Oyuncuları tarihsel kişilikler gibi göstermek için değiştirmek, makyajın yaygın bir işlevi olmuştur.

Günümüzde makyaj genellikle dikkat çekmemeye çalışır, ancak aynı zamanda da oyuncunun yüzündeki etkili nitelikleri vurgular. Kamera gündelik yaşamda dikkat edilmeyen çok önemli ayrıntıları kaydedebildiğinden, uygunsuz lekeler, kırışıklıklar ve sarkık deriler gizlenmek zorundadır. Makyaj sanatçısı yüzü biçimlendirebilir, kızarık ya da gölge uygulayarak yüzün daha dar ya da geniş görünmesini sağlayabilir. İzleyiciler kadın oyuncuların ruj ve diğer kozmetikleri kullanmasını beklerler, ancak çoğu kez erkek oyunculara da makyaj yapılır (**4.46**, **4.47**).

Sinema oyuncuları büyük ölçüde gözlerine güvenirler (bkz. s. 134'teki kutu) ve makyaj sanatçıları çoğu kez gözün tavrını güçlendirebilirler. Göz kalemi ve maskara dikkati gözlere çekebilir ve bakış yönünü vurgulayabilir. Neredeyse her oyuncu etkileyici bir şekilde biçimlendirilmiş kaşlara sahip olacaktır. Uzun kaşlar yüzü genişletebilirken, daha dar kaşlar yüzü daha yoğun gösterir. Kaşlar yükselen bir eğri oluşturabilir ve yüze mutluluk eklerken, biraz eğimli kaşlar üzüntüyü akla getirir. Yaygın olarak erkeklere uygulanan kalın, düz kaşlar sert, ciddi bir bakış



4.38 *The Night of the Shooting Stars*'ın zirvesindeki çatışma.



4.39 *Casanova:* ustaca renk değerleri ve uzaktan dramatik vurgu.



4.40 H *THX 1138*'da beyaz kostümler birbirine karışırken, başlar boşlukta yüzüyormuş gibi görünür.



4.41 *Women in Love*'un başındaki bir sahnedeki parlak renkler . . .



4.42 . . . yerlerini ağaçları ve tarlaların daha yumuşak tonlarına ve . . .



4.43 . . . sonunda da ağırlıklı olarak siyah-beyaz renk şemasına bırakır.



4.44 *La Passion de Jeanne d'Arc*'taki birçok çekimde parlak, boş arka planlar dikkati oyuncuların yüzüne odaklar.



4.45 *Ivan the Terrible*, Part I'de makyaj Ivan'ın içe işleyen bakışını öne çıkarmak için kaşları ve göz yuvalarını biçimlendirir.



4.46 *Heat*'te Al Pacino'nun makyajı ona biraz yuvarlak kaşlar kazandırır ve ışığın yardımıyla göz altı torbalarını minimum düzeye indirir.



4.47 *Heat*'ten beş yıl önce yapılan *The Godfather Part III*'de Pacino yaşlı görünür. Yalnızca saçları beyazlamamıştır, aynı zamanda yine ışığın yardımıyla makyaj ona daha çökmüş ve torbalı gözler, daha çökük yanaklar ve daha uzun bir çene kazandırmıştır.



4.48 *Speed*'de Sandra Bullock'a uygulanan göz kalemi, gölge ve kavisli kaşları onun gözlerini canlı kılar ve ona dikkatli bir ifade kazandırır.



4.49 Aynı sahnede Keanu Reeves'e uygulanan göz kalemi gözlerinin üst kısımlarını öne çıkarır. Biraz kavisli kaşlarının onun öfkeli bakışını vurgulamasına dikkat edin.

izlenimini güçlendirir. Böylece göz makyajı oyuncunun performansına yardımcı olabilir (**4.48**, **4.49**).

Son on yıllarda makyaj sanatı korku ve bilim-kurgu türlerinin popülerliğine yanıt içinde gelişmiştir. Kauçuk ve plastik bileşenler David Crononberg'in *The Fly* filmi gibi filmlerde yumrular, çıkıntılar, ekstra organlar ve yapay deri katmanları



4.50 *The Fly*'daki dönüşümü sırasında yoğun makyaj altında neredeyse tanınmaz haldeki Jeff Goldblum.



4.51 *The Cheat*'te Cecil B. DeMille görülmeyen parmaklıklar aracılığıyla bir adamın yüzü ve bedeni üzerine parlak bir ışık vererek bir cezaevi hücresini gösterdi.



4.52 Robert Bresson'un *Pickpocket* filminden.

yaratır (**4.50**). Bu tip bağlamlarda makyaj, kostüm gibi, karakter özelliklerini yaratmada ya da olay örgüsü aksiyonunu motive etmede önemli hale gelir.

Işık

Bir görüntünün etkisinin büyük bölümü ışığın yönlendirilmesinden gelir. Sinemada ışık aksiyonu görmemizi sağlayan sadece aydınlatmadan daha fazlasıdır. Çerçeve içindeki daha aydınlık ve daha karanlık alanlar her çekimin bütün kompozisyonunun yaratılmasına yardım eder ve böylece belirli nesnelere ve aksiyonlara dikkat etmemize rehberlik eder. Parlak bir şekilde aydınlatılmış bir yer dikkatimizi önemli bir jeste çekebilirken, bir gölge bir ayrıntıyı gizleyebilir ya da neyin sunulduğuyla ilgili bir gerilim oluşturabilir. Işık ayrıca dokuları ifade eder: yüzdeki bir kavis, bir ağaç parçasının damarı, bir örümcek ağının dokusu, camın parlaklığı, bir mücevherin parlayışı.

Işık nesneleri aydınlatarak ya da gölgeleyerek biçimlendirir. Bir parlak nokta bir yüzey üzerindeki görece parlaklığın bir parçasıdır. **4.51**'deki adamın yüzü ve **4.52**'deki parmaklar parlak noktaları gösterir. Parlak noktalar yüzeyin dokusu için önemli ipuçları sağlar. Eğer yüzey cam ya da krom gibi pürüzsüzse parlak noktalar ışıl ışıl ya da parıltılı olma eğilimindedir; işlenmemiş taş yüzeyi gibi pürüzlüyse, daha dağınık parlak noktalar verir.

İki tip gölgeleme vardır ve her biri film kompozisyonunda önemlidir: *eklenen* gölgeler ya da *gölgeleme* ve *nesne* gölgeleri. Eklenen gölge eğer ışık bir nesneyi, o nesnenin biçimi ya da yüzey özellikleri nedeniyle yeterince aydınlatmıyorsa kullanılır. Eğer bir kişi karanlık bir odada bir mumun yanında otururşa, yüzün ve bedenin parçaları karanlıkta kalacaktır. En açık bir biçimde burun çoğu kez çene üzerinde karanlık bir bölge yaratır. Bu durum gölgeleme ya da eklenen gölgedir. Ancak mum aynı zamanda arkadaki duvara bir gölge yansıtır. Bu bir oyuncu gölgesidir, çünkü beden ışığı bloke eder. Örneğin, 4.51'deki gölgeler oyuncu ile ışık kaynağı arasındaki demir parmaklıkların oluşturduğu nesne gölgeleridir. Ancak 4.52'de el üzerindeki küçük, karanlık yerler eklenen gölgelerdir, çünkü onlara üçboyutlu kavisler ve elin kıvrımları neden olur.

Bu örneklerin gösterdiği gibi, parlak yerler ve gölgeler bir sahnenin mekânına dair duygumuzu yaratmaya yardım eder. 4.51'de birkaç gölge tam bir cezaevi hücresini akla getirir. John Huston'ın *Asphalt Jungle* filminden bir çekim asılı bir lambanın ışığıyla çete üyelerini bir birim içinde birleştirir (**4.53**). Aynı zamanda önem skalası oluşturur ve en cepheden ve net bir şekilde aydınlatılan kişiyi kahraman olarak öne çıkarır.

Bir çekimin ışığı tanımlanan nesnelerin dokusu ve biçimine dair duygumuzu etkiler. Eğer bir top doğrudan önden aydınlatılırsa, yuvarlak görünür. Hollis Frampton'un kısa filmi *Lemon* öncelikle bir limonun etrafında hareket eden ışıktan oluşur ve değişen gölgeler sarı ve siyahın dramatik bir şekilde değişen modellerini yaratır. Bu



4.53 John Huston'ın *Asphalt Jungle* filminde yüzlere eklenen gölgeler dramatik bir kompozisyon oluşturur.

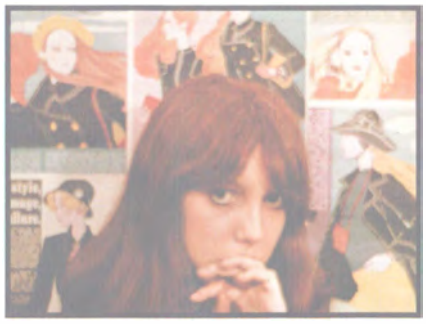
> *"Işık her şeydir. İdeolojiyi, duyguyu, rengi, derinliği, stili ifade eder. Yok edebilir, anlatabilir, tanımlayabilir. Doğru ışık sayesinde en çirkin yüz, en aptalca ifade güzelliği ya da aklı gösterebilir."*
>
> — **Frederico Fellini, yönetmen**



4.54 Satyajit Ray'in *Aparajito* filminden bu çekimde Apu'nun annesi ve tuttuğu küre sert ışıkla vurgulanırken. . .



4.55 . . . aynı filmden başka bir çekimde daha yumuşak ışık dış hatları ve dokuları belirsizleştirir ve ışık ve gölge arasındaki daha yumuşak kontrastlar ve daha fazla yayınım oluşturur.



4.56 aynı filmden başka bir çekimde daha yumuşak ışık dış hatları ve dokuları belirsizleştirir ve ışık ve gölge arasındaki daha yumuşak kontrastlar ve daha fazla yayınım oluşturur.

film neredeyse sinemanın ışık konusundaki ustalarından biri olan Joseph von Sternberg'in bir sözünün doğruluğunu kanıtlamak için tasarlanmış görünür: "Düzgün ışık kullanımı her nesneyi süsleyip güzelleştirebilir ve dramatize edebilir."

Amaçlarımız açısından film ışığının dört önemli özelliğini ayırt edebiliriz: niteliği, yönü, kaynağı ve rengi.

Işığın niteliği aydınlatmanın göreli yoğunluğuna gönderme yapar. *Sert* ışık net bir şekilde tanımlanan gölgeler, soğuk dokular ve keskin kenarlar yaratırken, *yumuşak* ışık yayınık bir aydınlatma yaratır. Doğada öğle vakti güneşi sert ışık yaratır, oysa bulutlu gökyüzü yumuşak ışık yaratır. Bu terim görelidir ve aşırı uçlar arasında birçok ışık durumu olur, ancak bizler genellikle ayrımları fark ederiz (**4.54**, **4.55**).

"her ışığın en parlak olduğu bir nokta ve tamamen ortadan kaybolduğu bir alan vardır... ışığın bu merkezi noktadan karanlığın sularına yaptığı yolculuk onun draması ve serüvenidir."

— Josef von Sternberg

Bir çekimdeki ışığın *yönü* kaynağından ya da kaynaklardan aydınlanan nesneye giden yola gönderme yapar. Kolaylık olsun diye, önden aydınlatma, yandan aydınlatma, arkadan aydınlatma, alttan aydınlatma ve üstten aydınlatma arasında ayrım yapabiliriz.

Önden aydınlatma gölgeleri yok etme eğilimiyle tanınabilir. Jean-Luc Godard'ın *La Chinoise* filminden **4.56**'da bu tip önden aydınlatmanın sonucu oldukça düz görünen bir görüntüdür. Orson Welles'in karakterin özelliklerini biçimlendirmek için sert bir (*yan ışık* da denen) **yandan aydınlatma** kullandığı *Touch of Evil*'den **4.57**'nin zıttı.

Arkadan aydınlatmada ışık terimin de akla getirdiği gibi, filme alınan öznenin arkasından gelir. Işık birçok açıya yerleştirilebilir: figürün üstüne, yana doğru çeşitli açılara, doğrudan kameraya doğru ya da alttan. Farklı ışık kaynakları olmadan kullanıldığında arkadan aydınlatma **4.58**'de olduğu gibi silüetler yaratma eğilimindedir. Birden fazla önden ışık kaynaklarıyla birleştirildiğinde, bu teknik göze çarpmayacak şekilde aydınlatılmış konturlar yaratabilir. Arkadan aydınlatmanın bu kullanımına *kenar ışığı* denir (**4.59**).

Adının da akla getirdiği gibi, **alttan aydınlatma** ışığın öznenin altından gelmesidir. **4.60**'ta alttan aydınlatma çerçeve dışından bir el fenerini akla getirir. Alttan aydınlatma özelliklerin biçimini bozma eğiliminde olduğu için, çoğu kez etkili korku efektleri yaratmak için kullanılır, ancak aynı zamanda bir şömine ya da **4.60**'taki fener gibi sadece gerçekçi bir ışık kaynağını gösterebilir. Her zaman olduğu gibi, özel bir teknik bağlama göre farklı bir şekilde işlev görebilir.

Üstten aydınlatmanın örneği **4.61**'dedir. Burada spot ışığı yukarıdan neredeyse doğrudan Marlene Dietrich'in yüzüne doğru parlıyor. Von Sternberg sık sık yıldız oyuncusunun elmacık kemiklerini ortaya çıkarmak için bir üst önden ışık kullandı. (4.53'te *Asphalt Jungle*'dan daha önceki örneğimiz üstten aydınlatmanın daha az çekici bir örneğini sağlar.)



4.57 *Touch of Evil*'de yandan aydınlatma karakterin burnu, yanağı ve dudaklarının yanında eklenen gölgeler oluştururken, soldaki dosya dolapları üzerinde uzun nesne gölgeleri görünür.



4.58 Godard'ın *Passion* filminde lamba ve pencere kadını neredeyse tamamen silüet halinde gösteren bir arkadan aydınlatma sağlar.



4.60 *Wings*'de dar bir ışık hattı her oyuncunun bedenini arka plandan öne doğru çıkarır.



4.60 *The Sixth Sense*'de bir el feneri çocuğun yüzünü alttan aydınlatıyor ve o bir hayaletin varlığını hissettiği sırada yaşadığı korkusu nedeniyle ona yönelik sempatimizi artırıyor..



4.61 Joseph von Sternberg'in *Shanghai Express* filmindeki üstten aydınlatma.



4.62 *The Miracle Worker*'daki görünen ve gizli ışık kaynakları.

Işık aynı zamanda *kaynağı* ile de tanımlanır. Bir belgesel yaparken yönetmen gerçek mekânlardaki mevcut ışıkla çekim yapmak zorunda kalabilir. Ancak kurmaca filmlerin çoğu imgenin görünümü üzerinde daha büyük bir kontrol elde etmek için ekstra ışık kaynakları kullanırlar. Çoğu kurmaca filmde mizansende gördüğünüz masa lambaları ve sokak lambaları film çekimi için aydınlatmanın ana kaynakları değildirler. Ancak bu görülebilir ışık kaynakları yapım sırasında alınan ışık kararlarını motive edecektir. Yönetmen genellikle setteki



4.63 Güçlü ana ve yumuşak dolgu ışık *Bodyguard*'da birleştirilir.



4.64 *Bezhin Meadow.*

kaynaklarla uyumlu olan bir ışık tasarımı yaratmaya çalışacaktır. *The Miracle Worker*'dan olan **4.62**'de arkadaki pencere ve sağ ön plandaki gaz lambası ışık kaynakları gibi görünmektedir, ancak bu çekimde kullanılan birçok stüdyo ışığını gaz lambası üzerindeki küçücük beyaz noktalar olarak yansımış halde görebilirsiniz.

Yönetmenler ve sahnenin ışığını yönlendiren görüntü yönetmenleri her öznenin normal olarak iki ışık kaynağına gereksinim duyduğu varsayımından hareket edeceklerdir: bir **ana ışık** ve bir **dolgu ışık**. Ana ışık dominant ışığı sağlayan ve en güçlü gölgeleri oluşturan başlıca kaynaktır. Ana ışık en doğrudan ışıktır ve genellikle setteki motive edici ışık kaynağına tekabül eder. Dolgu ışık, ana ışığın oluşturduğu gölgeleri yumuşatan ya da yok eden, "dolgu yapan" daha az yoğun aydınlatmadır. Ana ve dolgu ışık birleştirilerek ve başka ışık kaynakları eklenerek, ışık eksiksiz bir şekilde kontrol edilebilir.

Ana ışık kaynağı, ışığın yönüne dair örneklerimizin göstermiş olduğu gibi, herhangi bir açıdan özneye yönlendirilebilir. *Ivan the Terrible*'daki bir çekimin (4.77) gösterdiği gibi, alttan aydınlatma ana kaynak olabilir, bu arada daha yumuşak ve loşlaştırıcı dolgu ışık figürün arkasından sete düşebilir.

Farklı yönlerden gelen ışıklar bir yönde birleştirilebilir. Bir çekim arkadan aydınlatma olmadan ana ve dolgu ışıkları kullanabilir. *Bodyguard*'dan bu çerçevede (**4.63**) ekranın sol dışından güçlü bir ana ışık sağdaki duvarda dramatik bir gölge oluşturur. Yumuşak dolgu ışık dikkat çekmeyecek şekilde duvarın arka tarafını ve setin tavanını gösterir, ancak oyuncunun başının sağ tarafını karanlıkta bırakır.

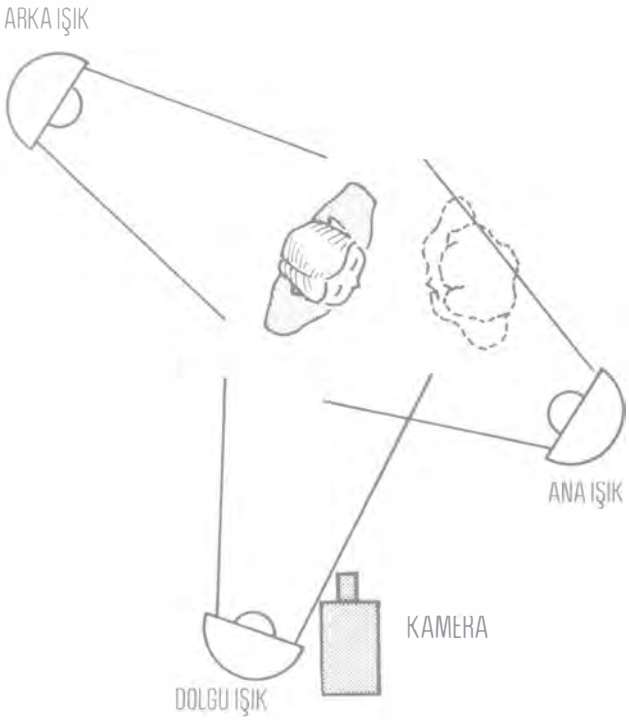
Bezhin Meadow'dan olan **4.64**'te Eisenstein bir dizi ışık kaynağı ve yönü kullanır. Figürlerin üzerine düşen ana ışık sol taraftan gelir, ancak ön plandaki yaşlı kadının yüzündeki ışık serttir, ama adamın yüzü üzerinde yumuşar, çünkü sağdan gelen bir dolgu ışık vardır. Bu dolgu ışık adamın alnı ve burnu üzerine düşer.

Klasik Hollywood film yapımı her çekim için en az üç ışık kaynağı kullanma alışkanlığını geliştirdi: ana ışık, dolgu ışık ve arka ışık. Bu ışıkların bir şekil içinde en temel düzenlenişi **4.65**'te görülüyor. *Arka ışık* figürün arkasından ve üstünden gelir, *ana ışık* önden diyagonaldir ve *dolgu ışık* kameraya yakın bir konumdan gelir. Ana ışık genellikle figüre daha yakın ya da dolgu ışıktan daha parlak olacaktır. Normal olarak bir sahnedeki her önemli karakterin kendi ana, dolgu ve arka ışığı olacaktır. Eğer (4.65'te noktalı çizgilerle gösterilen) başka bir oyuncu varsa, biri için ana ışık, kameranın her iki yanındaki dolgu ışıkla birlikte, diğeri için arka ışığı oluşturmak için birazcık değiştirilebilir ya da tersi.

4.66'da *Jezebel*'deki Bette Davis karakteri en önemli figürdür ve **üç noktadan aydınlatma** dikkati ona odaklar; arka sağ üstten parlak bir arka ışık onun saçlarını ve sol kolunu belirgin hale getirir. Ana ışık solda uzaktadır, sağ kolunu parlak bir şekilde aydınlatır. Bir dolgu ışık kameranın tam sağından gelir. Ana ışıktan daha az parlaktır. Bu dengeli aydınlatma yumuşak gölgeleme yaratır, Davis'in yüzünü düzden ziyade oylumlu olduğunu akla getirecek şekilde düzenler. (Burnunun

"Renkli bir filmde yakın-çekimler yaptığınızda, arka planda dikkati yüzden uzaklaştırma eğiliminde olan çok fazla görsel enformasyon vardır. Bu nedenle eski siyah-beyaz filmlerdeki kadın oyuncuların yüzleri çok canlı bir şekilde hatırlanır. Bugün bile film fanları Dietrich'i. . . Garbo'yu. . . Lamarr'ı özlemle anımsıyorlar. Neden? Siyah-beyaz çekilen bu oyuncular sanki içeriden aydınlatılmış gibidir. Bir yüz aşırı pozlanmış filmde göründüğünde -kusurları da gideren güçlü ana ışık tekniği- sanki ekrandan parlak bir nesne çıkıyor gibidir."

— Nestor Almendros, görüntü yönetmeni



4.65 Hollywood sinemasının temel tekniklerinden biri olan üç-noktadan aydınlatma.



4.66 *Jezebel*'de ekranda görüldüğü haliyle üç noktadan aydınlatma sistemi.



4.67 *Amelie* filmindeki kaygısız ve romantik ton güçlü ana ışığa sahip, üç noktadan aydınlatma ile desteklenir.

oluşturduğu küçük gölgeye dikkat edin. Davis'in arka ışığı ve ana ışığı sağda onun arkasındaki kadını aydınlatma işlevi görür, ama daha az göze çarpacak şekilde. *Arka plan* ya da *set ışığı* denilen diğer dolgu ışıklar setin üzerine ya da sol arkadaki insanların üzerine düşer. Üç noktadan aydınlatma Hollywood film yapımının stüdyo döneminde ortaya çıktı ve Steven Spielberg'in *Catch Me If You Can* filminden olan **4.67**'de olduğu gibi yaygın olarak kullanılmaktadır.

Şimdiden üç noktadan aydınlatma sisteminin, kamera sahnenin yeni bir çerçevesine değiştiği her zaman lambaların fiilen yeniden düzenlenmesini gerektirdiğini fark etmişsinizdir. Büyük maliyet gerektirmesine rağmen, Hollywood filmlerinin çoğunda her kamera konumu için farklı bir ışık düzenlemesi vardır. Işık kaynaklarında böylesi çeşitlemeler gerçekliğe uymaz, ancak onlar yönetmenlerin her çekim için net kompozisyonlar yaratmalarını sağlarlar.

Üç noktadan aydınlatma klasik Hollywood sinemasında ve diğer film yapım geleneklerinde kullanılan güçlü ana ışığa çok iyi uyar. **Güçlü ana ışık** daha parlak ve daha karanlık alanlar arasında düşük kontrast yaratmak için dolgu ışık ve arka ışık kullanan bütün ışık tasarımlarına gönderme yapar. Genellikle ışık ni-

"1940'larda ve 1950'lerde filmleri izlemeye başladığımda, sinematografi tamamen Hollywood estetiğinin etkisi altındaydı. Bu estetik çoğunlukla yüz için 'ideal ışık'ta ısrar eder, yoğun yayınım ve güçlü arka ışık kullanırdı. Gerçek ışık kaynaklarının önemsenmemesine ve arka ışığın klişe kullanımına kızardım. Her zaman arka ışık kullanmak, ne yemek pişirseniz çili tozu kullanmanıza benzer."

— Subrata Mitra, görüntü yönetmeni



4.68 *Back to the Future*: gündüze. . .



4.69 . . . karşı gece.



4.70 *Kanal*'da düşük ana ışık kadının yüzünün bir yanında sert bir vurguyu, diğerinde ise derin bir gölgeyi yaratır.

teliği yumuşaktır, gölgeli alanları oldukça şeffaf hale getirir. *Jezebel*'den (4.66) ve *Amelie*'den (4.67) kareler güçlü ana ışığı gösteriyor. Hollywood yönetmenleri ve görüntü yönetmenleri komediler, serüven filmleri ve çoğu drama filmi için bu tekniğe güvenmişlerdir.

Güçlü ana ışık yalnızca göz kamaştırıcı balo salonu ya da güneşli bir öğleden sonrası gibi parlak bir şekilde aydınlatılmış durumları ifade etmek için kullanılmaz. Güçlü ana ışık genelde günün farklı ışık koşulları ve zamanlarını gösterebilen bir aydınlatma yaklaşımıdır. Örneğin, *Back to the Future*'dan iki kareyi düşünelim. Birinci çekim (**4.68**) gün ışığına ve parlak bir şekilde aydınlatılmış kafeye uyan güçlü ana ışığı kullanır. İkinci çerçeve (**4.69**) gece bir odada geçen sahnedendir, ancak ışığın yumuşaklığından, düşük kontrastından, gölgeli alanlardaki ayrıntılarından görülebileceği gibi, hâlâ güçlü ana ışık yaklaşımını kullanır.

Loş aydınlatma daha güçlü kontrastlar ve daha keskin, karanlık gölgeler yaratır. Çoğu kez ışık serttir ve dolgu ışık azaltılır ya da tamamen yok edilir. Sonuç ışık-gölge oyunudur (chiaroscuro) ya da görüntünün içinde aşırı derecede karanlık ve aydınlık alanlardır. Andrzej Wajda'nın *Kanal* filminden **4.70** buna bir örnektir. Burada dolgu ışık ve arka plan ışığı, güçlü ana ışık tekniğine göre önemli ölçüde az yoğundur. Ekranın sol tarafındaki gölgeli alanlar sert ve seçilmezdir. **4.71**'deki Leo Carax'ın *Mauvais sang* filmindeki düşük ana ışıklı çekimde ana ışık serttir ve yandan gelir. Carax hem dolgu hem de arka plan ışığını tamamen kaldırarak, karakterlerin etrafında çok sert gölgeler ve karanlık bir boşluk yaratır.

Örneklerimizin gösterdiği gibi, loş aydınlatma genellikle karanlık ve gizemli sahnelere uygulanmıştır. Bu teknik 1930'lardaki korku filmlerinde ve 1940'lar ve 1950'lerdeki kara filmlerde (film noir) yaygındı. Loş aydınlatma yaklaşımı 1980'lerde *Blade Runner* ve *Rumble Fish* gibi filmlerde yeniden canlandı ve 199'larda *Se7en* ve *The Usual Suspects* gibi kara filmlerde sürdü. *El Sur*'da (**4.72**) Victor Erice'in loş aydınlatması bir çocuğun hayal ettiği haliyle yetişkin dünyasını tanımlayan etkileyici ışık-gölge efektleri verir.

Oyuncular hareket ettiğinde, yönetmen ışığı değiştirip değiştirmemeye karar vermek zorundadır. Birkaç ana ışığı örtüştürerek, yönetmen oyuncular sette hareket ederken sürekli bir yoğunluğu sürdürebilir. Her ne kadar sürekli ışık özellikle gerçekçi değilse de, bunun avantajları vardır, başlıca avantajı da gölgeleri dağıtması ve vurguların oyuncuları etkilememesidir. Örneğin, Federico Fellini'nin *Nights of Cabiria* filminin sonunda kadın kahraman bize diyagonal olarak gelir ve ona bir grup şarkı söyleyen genç eşlik eder (**4.73**, **4.74**). Alternatif olarak, yönetmen figürlerini ışık ve gölge yerleri boyunca devindirebilir. *Rashomon*'daki kılıçlı kavga sert mücadele ile ormandaki açıklığı akan benekli ışık arasındaki kontrastla yoğunlaştırılır (**4.75**).

Filmin ışığını iki renkle sınırlı düşünme eğilimi taşırız – güneş ışığının beyazı ve iç mekanlardaki akkor lambaların yumuşak sarısı. Uygulamada, ışığa hakim olmayı tercih eden yönetmenler normal olarak yapabildikleri kadar saf beyaz bir



4.71 *Mauvas sang*'da kadının yüzünde dolgu ışıksız tek bir ana ışık onun ifadesini neredeyse görünmez bırakır.



4.72 *El Sur*'daki loş aydınlatma bir çocuğun yetişkin dünyasını gizem ve tehlike dolu olarak görüşünü gösterir.



4.73 *Nights of Cabiria*'da kadın kahraman bir grup genç sokak müzisyeni tarafından kuşatılır.



4.74 Kadın yürürken, yüzündeki ışık değişmez ve bizim onun ifadesindeki küçük değişimlere dikkat etmemizi sağlar.



4.75 *Rashomon*'daki benekli ışık.



4.76 Turuncu bir filtre *The Green Room*'daki bu sahnedeki bütün ışığın mumlardan geldiğini akla getirir.



4.77 *Ivan the Terrible*'de bir karakterin yüzündeki korkusu kaydedilir. . .



4.78 . . . ancak bir mavi ışık aynı zamanda yok olana kadar aniden ve kısaca parıldar ve sahne sürer.



4.79 *The Golden Compass* filminde ekran dışından ve sağdan gelen sert güneş ışığı buzulların ve kavga eden ayıların üzerine bir yan ışık olarak düşer. Sahte dolgu ışığı izleyenlerin figürlerine, gölgeler ise ön plandaki ayılar üzerine eklenmiştir.

ışıkla çalışırlar. Işık kaynaklarının önüne yerleştirilmiş filtreler kullanarak, yönetmenler ekrandaki aydınlatmayı herhangi bir şekilde renklendirebilirler. Işığın rengini motive etmek için sahnede gerçekçi bir kaynak olabilir. Örneğin, görüntü yönetmenleri, François Truffaut'nun *The Green Room* filminde olduğu gibi (**4.76**) çoğu kez mum ışığının hafif turuncusunu göstermek için ışık teçhizatı üzerindeki filtreleri kullanırlar. Ancak renkli ışık kendi motivasyonu içinde gerçekçi olmayabilir de. Eisenstein'ın *Ivan the Terrible*, Part 2 filmi karakterin yaşadığı dehşeti ve belirsizliği göstermek için diegetik dışı olarak bir oyuncunun üzerinde aniden beliren bir mavi ışığı kullanır (**4.77**, **4.78**). Stilistik işlevdeki böylesi bir değişim -rol için renkli ışık kullanmak genellikle oyunculuğu sınırlar- daha etkilidir, çünkü tamamen beklenmediktir.

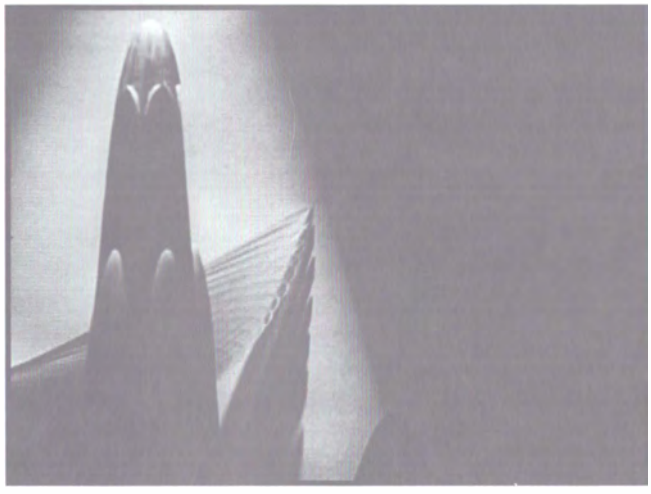
Çoğu film ışığı canlı film yapımının bir parçası olarak düzenler. Peki ya ortamlar ve figürler bilgisayar ortamında yaratıldıysa? Bir modelin taranması ya da hareket yakalama teknolojisi figürün üzerine düşen ışığı kaydedemez ve bütünsel bir gri katman olarak görünür. Canlandırmacılar özel programlar kullanarak bir sah-



4.80 *Cars* filminde arabalar şehrin sokaklarında salınırlarken renkli ve ışıklı reklamların parlak ve renkli yüzeylerden yansımasıyla kendini gösteren ustaca bir bilgisayar tabanlı aydınlatma.



4.81 *The Hudsucker Proxy*'de postacı genç Norville kendi yeni oyuncak düşüncesini önerdiğinde, patronunun masasının üstündeki birbirine çarpan toplar birden ve açıklanamayacak şekilde durur.



4.82 Soyut film *Parabola* ışığı ve arı bir arka planı heykelimsi yapıları vurgulamak için kullanır.

neye sahte ışık eklerler. Özel efektlerin yoğun olduğu bir filmin sonundaki jeneriği izlediğinizde ışık ve gölge ile ilgilenen insanlardan oluşan uzun bir liste görürsünüz.

The Golden Compass filminde zırh kuşanmış iki kutup ayısı arasındaki ölümüne kapışma bütün olarak dijital ortamda yaratılmıştır. Kavga batmak üzere olan parlak bir güneş altında gerçekleşirken, ışık sağdan gelmekte ve etrafı çevreleyen uçurumların arasından parlarken buzlu kavga meydanını gölgelerle donatmaktadır (**4.79**). Sahte ışık, tüm mizansenin bilgisayarlar vasıtasıyla yaratıldığı çizgi filmlerde de kullanılmaktadır. Pixar'ın *Cars* filmi metal ve cam yüzeylerden yansıyan renkli ışıkların olması gereken tonlarını işlemek için büyük zahmete katlanmıştır (**4.80**).

Gündelik yaşamdaki ortamlarımızın aydınlatılmasına önem vermemeye alıştığımızdan filmin ışığı da kolayca gerçekmiş gibi kabul edilir. Yine de bir çekimin görünüşü merkezi olarak ışığın niteliği, yönü, kaynağı ve rengi tarafından kontrol edilir. Yönetmen bu unsurları izleyicinin deneyimini çok çeşitli şekillerde oluşturmak için birleştirip yönlendirebilir. Mizansenin hiçbir bileşeni, Sternberg'in vurguladığı, "ışığın draması ve serüveninden" daha önemli değildir.

Sahneleme: Hareket ve Performans

Yönetmen aynı zamanda mizansen içindeki çeşitli figürlerin davranışını kontrol eder. Burada *figürler* sözcüğü geniş bir olasılıklar alanını içerir, çünkü figür bir kişiyi temsil edebilir, ancak aynı zamanda bir hayvan (Lassie, eşek Balthasar, Donald Duck), bir robot (*Star Wars* serisindeki R2D2 VE C3P0), bir nesne (**4.81**), hatta arı bir biçim (**4.82**) olabilir. Mizansen bu tip figürlerin duyguları ve düşünceleri ifade etmesine olanak sağlar; mizansen onların çeşitli kinetik modelleri yaratmaları için harekete geçirebilir.

Seven Samurai'den alınmış olan **4.83**'de samuraylar haydutlarla savaşı kazanmıştır. Çerçevedeki gerçekten tek hareket yağan yağmurdur, ancak mızraklarına dayanan samurayların bitkin duruş tarz-

ları onların gergin yorgunluklarını ifade eder. Tersine, *White Heat*'te patlama hareketi ve sert yüz ifadesi psikotik bir öfke imgesini gösterir (**4.84**).

Sinemada yüz ifadesi ve hareket insan figürleriyle sınırlı değildir. Bir canlandırma filmi türünde kuklalar kare kare oynatılırlar ve bu tekniğe de *tek-kare* tekniği adı verilir (**4.85**). Sinemacılar aksiyonu üç boyutlu bir nesneyi gerçek mekan içinde hareket ettirmeden de sahneleyebilir. Shrek ya da Daffy Duck gibi hiçbir zaman gerçekte var olmamış karakterlerin görüntüleri çizgi filmlerde kullanabilir. Bilimkurgu ve fantezi filmlerinde model olarak yaratılan robotlar ya da korkunç yaratıklar taranır ve bilgisayar vasıtasıyla bu görüntülere hareket eklenir (1.27). Günden güne gelişen dijital teknikler sayesinde sinemacılar oyuncuların yüzlerindeki mimikleri hareket yakalama teknolojisi ile kaydedip, bu performansları bilgisayar ortamında yaratılmış karakterlere aktarabilmektedirler (**4.86**).



4.83 *Seven Samurai*'de oyuncular yorgun pozlarıyla etkileyicidirler.

Oyunculuk ve Gerçeklik Her ne kadar soyut biçimler ve canlandırma figürleri mizansende önemli hale gelebilirse de, figür ifadeleri ve hareketlerine dair en çok sezgisel biçimde aşina olunan durumlar rollerini oynayan oyunculardır. Mizansenin diğer yanları gibi performans da filme çekilmesi için yaratılır. Bir oyuncunun performansı görsel öğelerden (görünüş, jest, yüz ifadeleri) ve sesten (ses, efektler) oluşur. Bazen kuşkusuz bir oyuncu sessiz sinema döneminde olduğu gibi yalnızca görsel yanlara katkıda bulunabilir. Benzer biçimde bir oyuncunun performansı bazen yalnızca filmin ses kuşağında var olabilir; *A Letter to Three Wives*'da Celeste Holm'un canlardırdığı karakter Addie Ross görüntüler boyunca anlatımı seslendirir, ancak asla ekranda görünmez.

Oyunculuğa çoğu kez bir gerçekçilik sorunu olarak yaklaşılır. Ancak gerçekçilik anlayışları sinema tarihi boyunca değişmiştir. Günümüzde *Boys Don't Cry*'daki Hilary Swank ya da *Brokeback Mountain*'daki Heath Ledger ve Jake Gyllenhaal'ın performanslarının insanların gerçek yaşamdaki davranışına makul biçimde yakın olduğunu düşünebiliriz. Ancak 1950'lerin başındaki New York Actors Studio stilinin de, Marlon Brando'nun *On the Waterfront*'taki ve *A Streetcar Named Desire* adlı filmlerdeki performanslarıyla örnek oluşturduğu gibi, aşırı derecede gerçekçi olduğu düşünülüyordu. Brando'nun bu filmlerdeki performansını hâlâ güzel bulsak da, bunlar kasıtlı, abartılı ve hiç de gerçekçi olmayan performanslar olarak görünür. Aynısı II. Dünya Savaşı sonrası İtalyan Yeni Gerçekçi filmlerindeki profesyonel ve benzer biçimde amatör oyuncuların performansları için söylenebilirdi. Bunlar ilk izlendiklerinde İtalyan yaşamının neredeyse belgesel tarza tanımlanışları olarak beğenildiler, ancak bunların çoğu bizim için bugün Hollywood filmlerine uyan cilalı performansları içermiş görünüyor. Robert De



4.84 *White Heat*'te Cody Jarreth (James Cagney) annesinin ölüm haberini aldıktan sonra cezaevi yemekhanesinde patlar.

BAĞLAN

Film oyunculuğunu incelemek kolay değildir. "Acting up" başlıklı yazımızda bunun nasıl yapılabileceğini ve sessiz sinema oyunculuğu incelemelerini ele aldık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=3763.



4.85 Ladislav Starevich'in kukla filmi *The Mascot*'ta şeytan ile bir hırsız arasında ince yüz ifadelerinin ve jestlerin animasyon ile gerçekleştirildiği bir konuşma vardır.



4.86 *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*: gözleri ve ağzı etrafında makyaj olmasına rağmen oyuncu Bill Nighy'ın yüzüne beyaz hareket yakalama alıcıları yerleştirilmiştir. Yüzsel ifadeleri, canlandırdığı karakter Davy Jones'un ahtapot bacaklarından oluşan bıyığının da içinde olduğu sanal bir makyaj yaratmak için kullanılmıştır.

"Oyuncunun yüzünün küçük bölümünde anlamın ya da duygunun olabileceği varsayımı nedeniyle, birçok Hollywood filmine tahammül edemiyorum ve ben bunu hiç görmedim. Enformasyon vermemekte ve olan bitenleri yavaş yavaş göstermekte bir güç olduğunu düşünüyorum. İzleyicinin çerçeve içinde olan bitenleri zamanla keşfetmesini, bu yolla onların sebat etmelerini sağlayın."

*— **Alison Maclean**, Crush'ın yönetmeni*

Niro'nun *Taxi Driver*'da canlandırdığı başrol oyuncusu gibi, 1970'lerdeki önemli doğalcı performanslar şimdiden tamamen stilize görünür. *The Insider* ve *Frozen River*'da hangi oyunculuğun olduğunu ya da son dönemdeki diğer filmlerin birkaç on yıl içinde neye benzeyeceğini kim söyleyebilir?

Değişen gerçekçilik görüşleri, oyunculuğu analiz açısından bir kavram olarak bundan sakınmak gerekliliğinin tek nedeni değildir. Çoğu kez insanlar bir performansa gerçekçi değil dediğinde, o performansı kötü olarak değerlendirirler. Ancak bütün filmler gerçekçi olmayı hedeflemezler. Bir oyuncunun yarattığı performans bütün mizansenin bir parçası olduğu için, filmler çok çeşitli oyunculuk stillerini içerirler. Oyunculuğun gerçekçi olması gerektiğini varsaymak yerine, filmin hedeflediği oyunculuk stilinin ne tür olduğunu anlamaya çalışmalıyız. Eğer filmdeki oyunculuğun işlevlerine en iyi gerçekçi olmayan bir performansla hizmet ediliyorsa, yetenekli oyuncunun sunmaya çalışacağı tür budur. Gerçekçi olmayan oyunculuk stilinin açık örnekleri fantezi amaçları açısından *The Wizard of Oz*'da bulunabilir. (Gerçek bir Kötü Cadı nasıl davranırdı?) Dahası gerçekçi performans film oyunculuğunda her zaman yalnızca bir seçenek olacaktır. Hollywood, Hindistan, Hong Kong ve diğer geleneklerdeki kitlesel üretilen film yapımında abartılı performanslar izleyicinin tepkisi için çok önemli bir kaynaktır. İzleyiciler Jim Carrey'den ya da Jet Li veya Jackie Chan gibi dövüş sanatları starlarından dar bir biçimde gerçekçi bir oyunculuk beklemezler.

Son olarak, herhangi bir kurmaca filmi izlerken, ekrandaki performansların oyuncuların yeteneklerinin ve kararlarının sonucu olduğunun bir dereceye kadar farkındayızdır. (Bkz. "Yakından Bakış.") Etkili bir performansı tanımlamak için "yaşamdan daha büyük" ifadesini kullandığımızda, oyuncunun yeteneğini kabul ettiğimizi söylememize gerek kalmamış görünür. Belirli bir filmi analiz ederken, genellikle gerçekçilikle ilgili varsayımların ötesine geçmek ve oyuncunun yeteneğinin hizmet ettiği amaçları ve işlevleri düşünmek gerekir.

Oyunculuk: İşlevler ve Motivasyon 1985'te Hollywood gözlemcileri Steve Martin'in *All of Me* ile Oscar'a aday gösterilmemesine şaşırdılar. O filmde Martin bedeninin sol yanına aniden henüz ölmüş bir kadının ruhunun yerleştiği bir adamı canlandırır. Martin bölünmüş bir bedeni göstermek için akrobatik pantomim ile birlikte ani ses değişikliklerini kullandı. 1999'da Jim Carrey bütün yaşamının televizyonda bir sitcom (durum komedisi) olarak yayınlanmasından habersiz olan bir adamla ilgili bir komedi olan *The Truman Show* ile Oscar'a aday gösterilmediğinde benzer bir protesto yaşandı. Ne Martin'den ne de Carrey'den sözcüğün dar anlamında gerçekçi oyunculuk beklenebilirdi, çünkü onların tanımladıkları durumlar gerçek dünyada olamazdı. Ancak bu fantezi komedilerde performans tamamen uygundu.

All of Me ve *The Truman Show* gibi filmlerde daha sessiz ve yüzeysel biçimde gerçekçi performans türün, filmin anlatısının ve bütün mizansenin oluşturduğu bağlama net bir biçimde uymazdı. Bu da, gerçekçi ya da değil, bir performansın filmin bağlamı içindeki işlevine uygun olarak incelenmesi gerektiğini gösterir.

Performansı iki boyutta düşünebiliriz. Bir performans az ya da çok *bireyleştirici* ve az ya da çok *stilize* olacaktır. Genellikle gerçekçi bir performansı düşünürken aklımızda her ikisi de vardır: bu eşsiz bir karakter yaratır ve bu çok abartılı ya da kötü oynamak olarak görünmez. Marlon Brando *The Godfather*'daki Don Vito Corleone rolünü tamamen bireyleştirir. Brando Baba'ya karmaşık bir psikoloji, ayrıksı bir görünüş ve ses, bir dizi yüz ifadesi ve bir mafya babasının standart imgesinden onu önemli ölçüde ayarın jestler kazandırır. Stilizasyona gelince, Brando Don Vito'yu orta alanda tutar. Onun performansı ne yavan ne de aşırı gösterişlidir; edilgin değildir, ancak manzarayı da derin derin düşünmez.

Bununla birlikte çoğunlukla gerçekçi performansla özdeşleştirdiğimiz orta alan tek seçenek değildir. Bireysellik skalası üzerinde filmler daha geniş, daha anonim *tipler* yaratabilirler. Klasik Hollywood anlatısı ideolojik olarak stereotipler üzerine kurulur: devriye gezen İrlandalı polis, siyah uşak, tefeci Yahudi, ukalaca laflar eden hizmetçi ya da şov kızı. Oyuncular aynı rolde oynadıkları için tipe uy-

SİNEMA OYUNCUSUNUN ALET ÇANTASI

Bir oyuncunun karşı karşıya olduğu en önemli görevin diyaloğu ikna edici ve etkileyici bir tarzda söylemesidir. Kesinlikle ses ve söyleyiş sinemada çok önemlidir, ancak mizansen açısından düşünüldüğünde, oyuncu her zaman bütün görsel tasarımın bir parçasıdır. Birçok film sahnesi çok az diyalog içerir ya da hiç içermez, ancak görüntüde olduğu her anda oyuncu karakterinde olmalıdır. Oyuncu ve yönetmen performansı görsel olarak biçimlendirirler.

Her dönemde sinema oyuncuları yüzlerini kullanırlar. Filmler sesli olmadan önce bu çok açıktı ve sessiz sinema döneminin kuramcıları Charlie Chaplin, Greta Gabro ve Lillian Gish'in yüze dayalı ustaca oyunculuklarını övdüler. Bazı temel yüz ifadeleri (mutluluk, korku, öfke) kültürler arasında kolayca anlaşıldığı için, sessiz sinemanın dünya çapında popüler olması şaşırtıcı değildi. Günümüzde çok sayıda yakın-çekim kullanan anaakım kurmaca filmlerle birlikte oyuncuların yüzleri büyük ölçüde büyütülmüştür ve oyuncular ifadelerini tam olarak kontrol etmek zorundadırlar.

Yüzün en etkileyici parçaları kaşlar, ağız ve gözlerdir. Hepsi birlikte karakterin dramatik bir duruma nasıl tepki vereceğinin işaretini vermek için çalışırlar. *Jerry Maguire*'da muhasebeci Dorothy Body havaalanında valizini alırken tesadüfen Jerry ile karşılaşır. Dorothy kısmen adına çalıştığı spor ajansına karşı yaptığı cesur görev açıklamasına hayran olduğu için ondan hoşlanmaktadır. Jerry bu açıklamayı geri çekmeye başladığında, Dorothy hemen geçmişten alıntı yapar: Renee Zellwegger'in ciddi gülümsemesi ve sabit bakışı, onun meseleleri Jerry'den daha fazla ciddiye aldığını gösterir **(4.87).** Bu izlenim, Jerry "Uh-huh" dediğinde ve onu kuşkuyla inceleyip, sabit gülümsemesi gerçek gururdan ziyade toplumsal kibarlığın işaretini verdiğinde onaylanır **(4.88)**. Bu karşılaşma filmin bir öncülünü oluşturur – Jerry'nin idealist istekleri sürekli desteğe gereksinim duyacaktır, çünkü o her an "takım elbiseli bir dolandırıcı" olmaya kayabilir.

Gözlerin filmde özel bir yeri vardır. Her sahnede çok önemli öykü enformasyonu karakterin bakışının yönü, göz kapaklarını kullanışı ve kaşlarının biçimiyle aktarılır. *City Lights*'da Chaplin'in en yürek parçalayıcı anlarından biri, artık gören kör çiçekçi kızın birden kendisine yardım edenin Chaplin olduğunu anladığında gelir. Chaplin bir çiçeği dişlerinin arasında hızla çevirir, bu nedenle ağzının biçimini göremeyiz; kaşlarındaki ve kendinden geçmiş, karanlık bakışındaki arzuyu okumak zorundayız **(4.89).**

Normal olarak konuştuğumuz insanlara dikkatle bakarız. Düşüncelerimizi toplamak için zamanın yarısında bakışımızı kaydırırız ve dakikada 10-12 kere göz kırparız. Ancak oyuncular doğrudan birbirlerine bakmayı, bakışlarını kilitlemeyi ve nadiren göz kırpmayı öğrenmek zorundadır. Eğer bir oyuncu konuşma sırasında bakışını konuştuğu kişiden kaydırırsa, bu dikkat dağılmasını ya da baştan savma bir yanıtı akla getirir. Eğer bir oyuncu göz kırparsa, bu sahnede olan bitene (sürpriz ya da endişe) bir tepkiyi akla getirir. Güçlü karakterleri canlandıran oyuncular genellikle sabit bir şekilde bakarlar. Anthony Hopkins Hannibal Lecter'i canlandırmasıyla ilgili şunları söyledi: "Eğer göz kırpmazsanız, izleyiciyi büyülenmiş tutabiliriniz." (Bkz. 8.3, 8.5). *Jerry Maguire* sahnemizde, başkarakterler birbirlerine sabit bir şekilde bakarlar. Jerry, Dorothy'nin övgüsüne tepki olarak gözlerini yakınlaştırdığında, bu onun görev açıklamasının ortaya attığı meselelerle karşı karşıya gelme konusundaki sinirliliğini gösterir.

Oyuncular bedenleriyle de oynarlar. Bir karakterin yürüyüşü, ayakta duruşu ya da oturuşu kişilik ve tutumla ilgili çok şey aktarır. Gerçekten 18. ve 19. yüzyıllarda *tutum* bir kişinin duruş tarzına gönderme yapmak için kullanıldı. Tiyatro oyuncuları ilk dönem sinemaya bir karakterin ruhsal durumunu ifade edebilen bir pozlar repertuarı verdiler. 1916 tarihli



4.87 Kendinden emin ve içten Dorothy, Jerry Maguire'in idealist açıklamasına bağlı kalmaya söz verir.



4.88 Jerry kibarca gülümser, ancak onun yandan bakışı ve kaşları içtenliği konusunda biraz şüpheyi akla getirir.



4.89 *City Lights*'ın zirvesinde, sinirli bir şekilde ağzındaki çiçeği çevirip ağzını gizleyerek Chaplin bizi yüzünün en üst bölümünde ifade edilen umudu bulmaya zorlar.

YAKINDAN BAKIŞ

İtalyan filmi *Tigre Reale*'de (*The Royal Tigress*) diva Pina Menichelli şüpheli bir geçmişi olan bir kontesi canlandırdı. Bir noktada o soylu acı çekişi ifade eden gösterişli bir tutumla bunu itiraf eder **(4.90).** Günümüzde birkaç oyuncu bu stilize poza başvursa da, ilk dönem film izleyicileri bunu tıpkı danstaki bir hareket gibi canlı bir şekilde etkileyici olarak kabul etmişlerdir. Menichelli sahneni geri kalanını daha sakin bir şekilde oynar, ancak yine de etkileyici tutumlar sergiler **(4.91, 4.92).**

Chaplin ve Menichelli'nin jestleri ellerin oyuncunun önemli araçları olduğunu gösterir. Gözler yüz için ne ise, eller de beden için odur: dikkati odaklarlar ve karakterin duygularını ve düşüncelerini akla getirirler. Aktris Maureen O'Hara, Henry Fonda için şunları söyledi: "Bütün yaptığı küçük parmağını oynatmasıydı ve bir sahneyi herkesten çalabilirdi." Güzel bir örnek kıyamet günü filmi *Fail-Safe*'de bulunabilir. Henry Fonda bir Amerikan savaş uçağının kaza sonucu Sovyetler Birliği'ne bomba attığını öğrenen Amerikan başkanını canlandırır. Uçağın ilerleyişiyle ilgili endişe verici haberleri dinler-



4.90 *Tigre Reale*'de Menichelli'nin sağ eli sanki acıyla başını geri atmış gibi saçlarını kavrar, ancak bedeni hâlâ karşı koymayı ifade eder, öne doğrudur ve sağlam durur, bu arada sol eli sıkıca belini tutar.



4.91 Menichelli utanç duymaya başlarken, şömineye doğru ilerleyerek bize arkasını döner ve pişmanlığı akla getiren bir şekilde birden yığılacakmış gibi durur.



4.92 Artık acınası bir figür olarak geri çekilirken, arkasını kameraya dönük olarak tutar.



4.97 Sergei Eisenstein'nın *Strike* filminin başı fötr şapkalı kapitaliste dair çizgi film klişesini sunar. . .



4.98 . . . bu arada daha sonra işçiler tersine ciddi ve kararlı olarak gösterilirler

gun olarak seçilir ve yönetilirler. Ancak çoğu kez yetenekli oyuncular bu geleneklere canlılık ve tazelik vermişlerdir. 1920'lerdeki Sovyet sinemasında birkaç yönetmen *tipleme* denilen benzer bir ilkeyi kullandılar. Burada oyuncudan toplumsal bir sınıfın ya da tarihsel bir hareketin tipik temsilcisini tanımlaması bekleniyordu **(4.97, 4.98).**

Az ya da çok tipleştirilmiş olsun, performans aynı zamanda sürekli bir stilizasyon içine yerleştirilebilir. Film oyunculuğunun uzun süreli bir geleneği, gerçekçi davranış olarak düşünülene benzeme yönünde çalışır. Gerçekçiliğin bu anlamı oyuncuların diyaloglarını söyledikleri sırada oyunculara küçük iş parçaları vererek yaratılabilir. Oyuncuların olağan jestleri ve hareketleri Woody Allen filmlerinin mizahına

ken telefonun başında ayağa kalkar ve sol eliyle telefonu kapatır (**4.93 – 4.96**). Çekimin büyük bölümünü hareketsiz ve yalın tutarak yönetmen Sidney Lumet, Fonda'nın parmaklarına başrolü vermiş, onların başkanın ölçülü mantıklı düşünüşünü ifade etmesine, ama aynı zamanda da krizin gerginliğini göstermesine olanak sağlamıştır.



4.93 *Fail-Safe*'de başkan uçağın ilerleyişiyle ilgili endişe verici haberleri dinlerken telefonun başında ayağa kalkar ve sol eliyle telefonu kapatır.



4.94 Başkan durur ve düşünce dolu bir şekilde parmaklarını ovar. . .



4.95 . . . daha sonra sağ eliyle dahili telefona hafifçe vurur.



4.96 Beklerken, kısa bir an için onun sol parmakları endişeli bir şekilde hareket eder.



4.99 Oyunculukta gerçeğe benzerlik: *Hannah and Her Sisters*'da Hannah rolündeki Mia Farrow, kız kardeşi Holly rolündeki Diane Wiest ve arkadaşları April rolündeki Carrie Fisher diğer misafirlerle ilgili sohbet ederken bir sofra hazırlıyorlar.

akla yatkınlık ekler (**4.99**). James Stewart'ın intikam arzusuyla davranan bir adamı canlandırdığı *Winchester 73*'te daha yoğun ve açık duygular egemen durumdadır (**4.100**).

Psikolojik motivasyon, ana ilgi alanının komik bir durumdaki daha stereotipik karakterlere olduğu, görgü kurallarına dair sofistike bir komedi olan *Trouble in Paradise* gibi bir filmde daha az önemlidir. **4.101**'da aynı erkek için rekabet eden iki kadın arkadaşmış gibi görünür. Burada da performanslar türe, anlatıya ve filmin stiline mükemmel bir biçimde uygundur.

Komedi yalnızca daha büyük stilizasyon için motivasyon sağlamaz. *Ivan the Terrible* kahramanının yaşamdan daha büyük portresini yaratmak için her öğeyi -müzik, kostüm, dekor- abartan bir



4.100 *Winchester 73*'te James Stewart'ın yumuşak tarzı ara sıra öfke patlamaları içinde görülür, onu psikozun eşiğinde gösterir.



4.101 *Trouble in Paradise*'daki abartılı gülüşler ve jestler eğlendiricidir, çünkü kadınların birbirini aldatmaya çalıştığını biliriz.



4.102 Nikolai Cherkasov'un etkileyici bir şekilde kaldırdığı kolu ve arkaya attığı başı *Ivan the Terrible*'ın abartılı stiline uyar.



4.103 *Au Hasard Balthasar*'ın kadın kahramanını oynayan Anna Wiazemsky kendisini arabasına almayı isteyen muhtemel ayartıcısına ifadesiz bir şekilde bakar. . .



4.104 . . arabaya binmeden önce, hâlâ düşüncelerini belli etmeksizin, aşağıya doğru bakar.

filmdir. Nikolai Cherkasov'un büyük, ani jestleri kompozisyonun birliğini yaratmak için diğer bütün öğelere mükemmel bir şekilde uyar (**4.102**).

Bazı filmler stilizasyonun farklı seviyelerini birleştirirler. *Amadeus* Mozart rolündeki Tom Hulce'un grotesk, kıkır kıkır gülen performansını, nazik Salieri rolündeki Murray Abraham'ın performansıyla karşılaştırır. Burada oyunculuk yaşlı bestecinin ağırbaşlı ama donuk müziği ile genç bestecinin bastırılamaz ama saldırgan dehasının karşıtlığını keskinleştirir.

Caligari, *Ivan the Terrible* ve *Amadeus* gibi filmler dışadönüklük ve abartı aracılığıyla stilize performanslar yaratırlar. Yönetmen ayrıca çok suskun performans olasılıklarını da inceleyebilir. Normal bir oyunculuk uygulamasını tamamen stilize görünebilen kontrollü oyunculukla karşılaştırın. Robert Bresson bu tip kontrollü performanslarla ünlüdür. Profesyonel olmayan oyuncuları kullanan ve onları karakterlerin fiziksel davranışlarının ayrıntıları konusunda eğiten Bresson onları geleneksel standartlara göre tamamen ifadesiz hale getirir (4.103, 4.104). Her ne kadar bu performanslar beklentilerimizi altüst etse de, kısa sürede bu tip dizginlemenin dikkatimizi çoğu filmde asla dikkat etmeyeceğimiz davranış ayrıntılarına odakladığını fark ederiz.

Diğer Teknikler Bağlamında Oyunculuk Bir oyuncunun performansının filmin bütün bağlamı içinde nasıl işlev gördüğünü inceleyerek, aynı zamanda oyunculuğun diğer film teknikleriyle birlikte çalıştığını görebiliriz. Örneğin, bir oyuncu her zaman filmdeki grafik bir öğedir, ancak bazı filmler bu olguyu öne çıkarırlar. *The Cabinet of Dr. Caligari*'de Conrad Veidt'in uyurgezer Cesare'ı dans benzeri bir

BAĞLAN

"Good actors spell good acting" başlıklı yazımızda bazı eleştirmenlerin sadece oyunculuğu göz önünde bulundurarak filmin diğer özelliklerini görmezden gelmelerinden yakındık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=146.

Ödül kazanan oyunculuk performanslarının uylaşımları için bakınız "Good actors, spell good acting, 2: Oscar bait".

www.davidbordwell.net/blog/?p=205.



4.105 *The Cabinet of Dr. Caligari*'de Cesare'ın bedeni eğik ağaç gövdelerini, kolları ve elleri ise onların dallarını ve yapraklarını taklit eder.



4.106 *Breathless*'da Jean Seberg ifadesizce oynayan biri mi, yoksa anlaşılmaz biri mi?

şekilde canlandırması kendisini setteki grafik öğelerle harmanlar (**4.105**). Film stilleri tarihini incelerken göreceğimiz gibi, *Caligari*'deki bu sahnenin grafik tasarımı Alman Dışavurumculuğu'nun sistematik biçim bozma özelliğinin bir örneğidir.

Breathless'da yönetmen Jean-Luc Godard, Jean Seberg'in yüzü ile bir Renoir tablosunun baskısını yan yana getirir (**4.106**). Burada Seberg'in ruhsuz bir performans sergilediğini düşünebiliriz, çünkü o sadece çerçeve içinde durur ve başını çevirir. Gerçekten onun bütün film boyunca oyunculuğu donuk ve ifadesiz görünebilir. Ancak onun yüzü ve genel tavrı Parisli erkek arkadaşı için akıl sır ermez kaprisli bir Amerikalı kadın olarak rolüne görsel olarak uygundur.

Bir performansın bağlamı aynı zamanda filmin kurgu tekniğiyle de biçimlendirilebilir. Bir film bir zaman dilimi boyunca çekildiği için, oyuncular parçalar halinde oynarlar. Bu, yönetmenin avantajı olabilir, çünkü bu parçalar bir performansı tiyatroda asla başarılamayacak şekillerde oluşturmak için seçilebilir ve birleştirilebilir. Eğer bir sahne her çekimin alternatifiyle birlikte birkaç çekim halinde filme alındıysa, kurgucu en iyi jestleri ve ifadeleri seçebilir ve başından sonuna sürdürülebilen herhangi bir performansın yapabileceğinden daha iyi bir birleşik performans yaratabilir. Sesin eklenmesiyle ve diğer çekimlerin birleştirilmesiyle performans daha da ileri götürülebilir. Yönetmen basitçe bir oyuncuya gözlerini daha fazla açmasını ve çerçeve dışına bakmasını söyleyebilir. Eğer bir sonraki çekim silahlı bir eli gösteriyorsa, oyuncunun korkuyu oldukça etkileyici biçimde ifade ettiğini düşünmemiz büyük olasılıktır.

Kamera teknikleri de oyunculuğun kontrol edilen bağlamını yaratır. Film oyunculuğu, çoğu izleyicinin bildiği gibi, tiyatro oyunculuğundan farklıdır. İlk bakışta, bu akla sinemanın daha sınırlı oynamayı gerektirdiğini getirir, çünkü kamera oyuncuya daha fazla yaklaşabilir. Ancak sinema gerçekten sınırlama ile vurgu arasında daha güçlü karşılıklı etkileşimi gerektirir.

Bir tiyatroda genellikle sahnedeki oyuncudan önemli bir uzaklıktayızdır. Tiyatroda bir oyuncuya, kameranın bizi bir filmde yakınlaştırabileceği mesafede asla olamayız. Ancak kameranın figürden *herhangi bir* mesafede olabileceğini unutmayın. Çok uzaktan filme alınan bir oyuncu ekranda bir noktadır –bir balkonun arkasından görülen sahnedeki bir oyuncudan çok daha küçük. Çok yakından çekilen bir oyuncunun minicik bir göz hareketi görülebilir.

Bu neden film oyuncusu tiyatro oyuncusunda farklı şekilde davranmak zorundadır, ancak her zaman daha sınırlanarak değil. Daha ziyade, oyuncu kendini *her türlü kamera mesafesine* ayarlayabilmelidir. Eğer oyuncu kameradan çok uzaktaysa, jestini belli bir şekilde yapmak ya da oyunculuğun görülmesi için gezinerek yapmak zorunda olacaktır. Ancak eğer kamera ve oyuncu birbirine çok ama çok

Bir ayıdan örneğin "Ayağa kalk" diyerek bir şeyler isteyebilirsiniz ve ayı ayağa kalkar. Ancak bir ayıya "Şaşırmış görün" diyemezsiniz. Ayıyı ayağa kaldırdınız ama daha sonra da onu şaşırtmanız gerekiyor. İki tencereyi birbirine çarpsaydım, ya da bir kümesten bir tavuğu alıp daha sonra da cıyaklasın diye onu sallasaydım, ayı "bu da neydi?" diye düşünürdü ve "tık" o ifadeye sahip olurdum.

— ***Jean-Jacques Annaud**, The Bear* ***filminin yönetmeni***



4.107 *The Spider's Stratagem*'den bu genel çekimde, kadın kahramanın güneş şemsiyesini tutması aktrisin performansının temel yanlarından biridir. . .



4.108. . . oysa konuşma sahnesinde onun göz ve dudak hareketlerinin ayrıntılarını görebiliriz.



4.109 *Aliens*'da "oynayan" bir kedi.

yakınsa, ağız kasının ani hareketi görülecektir. Bu aşırı uçlar arasında, yapılacak geniş bir düzenlemeler alanı vardır.

Temel olarak bir sahne ya oyuncunun yüz ifadesine ya da bedenin pantomim jestine odaklanabilir. Açık bir şekilde oyuncu kameraya yaklaştıkça yüz ifadesi daha görülür hale gelecek ve daha önemli olacaktır (ancak yönetmen yüzü dışlayıp jesti öne çıkararak bedenin başka bir bölümüne yoğunlaşmayı seçebilir). Ancak eğer oyuncu kameradan çok uzaksa ya da yüzünü gizlemek için dönmüşse, onun jestleri performansın merkezi haline gelir.

Böylece aksiyonun her iki sahnelenişi ve kameranın bundan uzaklığı oyuncunun performansını nasıl izleyeceğimizi belirler. Bernardo Bertolucci'nin *The Spider's Stratagem* filmindeki birçok çekim iki başkarakteri uzaktan gösterir, böylece onların yürüyüş tarzları oyuncuların sahne içindeki performanslarını oluşturur (**4.107**). Ancak konuşma sahnesinde **4.108**'da olduğu gibi yüzlerini net bir şekilde görürüz.

Bağlamın bu tip öğeleri performans sergileyenlerin oyuncu ya da insan olmadığı durumlarda özellikle önemlidir. Çerçeveleme, kurgu ve diğer film teknikleri eğitimli hayvanlara uygun performanslar kazandırabilir. *Aliens*'daki Jonesy adlı kedi tehdit edici görünür, çünkü onun tıslama hareketi ışık, çerçeveleme, kurgu ve ses kuşağıyla vurgulanır (**4.109**). Kurgu vasıtasıyla çekimin gerçekleştiği sahnede kedi sanki o sahne içinde olan bir şeylere öfkeyle tepki veriyormuş gibi görünürken, aslında büyük ihtimalle çok daha farklı bir şeye reaksiyon gösteriyordur.

Bir filmin her öğesinde olduğu gibi, oyunculuk da sınırsız bir farklı olasılıklar alanını sunar. Oyunculuk filmin biçiminin somut bağlamından kopuk bir evrensel skalada değerlendirilemez.

Hepsini Bir Araya Getirmek: Mekan ve Zamanda Mizansen

Sandro ve Claudia gizemli bir şekilde kaybolmuş olan Anna'yı ararlar. Anna, Claudia'nın arkadaşı ve için Sandro'nun sevgilisidir, ancak arayışları sırasında, onu bulma hedefinden vazgeçmeye başlarlar. Ayrıca aralarında bir aşk ilişkisi başlamıştır. Noto kasabasında bir kilisenin çatısındaki çanların yanında dururlar ve Sandro mimari tasarımı bıraktığı için pişman olduğunu söyler. Claudia onu sanatına geri dönmesi cesaretlendirirken, aniden Sandro ona evlenme teklif eder.

Claudia şaşırmış ve kafası karışmıştır ve Sandro ona doğru gelir. Claudia'nın sırtı bize dönüktür. Başlangıçta Claudia "Neden her şey daha basit olamıyor?" diye yalvarışına yanıt verirken, yalnızca Sandro'nun ifade görülebilir (**4.110**). Claudia çanın ipini tutar, daha sonra arkasını Sandro'ya döner, bu anda yüzü bize dönüktür, ipi tutar ve elleri titrer. Artık onun üzgün halini görebiliriz. Biraz tedirgin olan



4.110 *L'Avventura*'da önden çekimin çarpıcı örneği: karakterler sırayla. . .



4.111 . . . kameraya arkalarına dönerler.

Sandro, Claudia endişeli bir şekilde "Her şeyi net bir şekilde görmek isterdim" derken, sırtını döner (**4.111**).

Kısa olsa da, Michelangelo Antonioni'nin *L'Avventura* filmindeki bu değişim, mizansenin araçlarının -dekor, kostüm, ışık, performans ve sahneleme- nasıl birlikte pürüzsüzce çalışabildiğini gösterir. Her birinin yaptığı katkıyı incelemek için onları ayrı ayrı inceledik, ancak onlar her çekimde iç içe geçerler. Mekan ve zaman içinde sahneyi ortaya koyarlar ve birkaç işlevi yerine getirirler.

En temel olarak, yönetmen izleyicinin dikkatini görüntünün en önemli alanlarına çekmek zorundadır. Süren aksiyon için önemli olan noktaları görmemiz gerekir. Yönetmen aynı zamanda merak ve belirsizlik oluşturarak ilgimizi çekmeyi ister. Ve yönetmen çekime duygusal bir renklendirme kazandırarak, etkileyici nitelikler eklemeye çalışır. Mizansen bütün bu hedeflere ulaşmada yönetmene yardım eder.

Antonioni, Claudia-Sandro değişiminde dikkatimize nasıl rehberlik etti? İlk olarak arkalarındaki parmaklığı değil, figürleri görürüz. Şimdiye kadarki öyküye dayanarak Sandro ve Claudia'nın ilgi nesneleri olmalarını bekleriz. Filmdeki diğer noktalarda Antonioni bu karakterleri devasa kent ya da deniz kıyısı manzaralarında küçücük figürler haline getirir. Ancak burada onun mizanseni aklımızda en çok onların içten bir şekilde konum değiştirmelerinin kalmasını sağlar.

İlk görüntüyü yalnızca iki boyutlu bir görüntü olarak düşünün. Hem Sandro hem de Claudia solgun gökyüzü ve daha karanlık parmaklıkların önünde dururlar. Onlar aynı zamanda çoğunlukla eğimli biçimlerdir -başlar ve omuzlar- ve bu nedenle parmaklıkların geometrik düzenliliğine zıtlık oluştururlar. İlk karede ışık Sandro'nun yüzüne ve elbisesine sağdan gelir, onu parmaklıkların önünde seçer. Koyu renk saçları onun başını gökyüzüne karşı göze çarpacak şekilde konumlandırır. Sarışın olan Claudia parmaklıkların ve gökyüzünün önünde daha az canlı olarak göze çarpar, ancak onun puanlı bluzu ayrıksı bir model yaratır. Ve yalnızca bir görüntü olarak düşünüldüğünde, çekim kabaca iki figürü dengeler. Sandro sol tarafta, Claudia sağ taraftadır.

Ancak bu çekimi sadece iki boyutlu olarak düşünmek zordur. İçgüdüsel olarak çekimi içinde devinebildiğimiz bir mekanın tanımlanması olarak görürüz. Claudia bize daha yakın görünür, çünkü bedeni arkadaki şeyleri maskeler ve bu *üst üste binme* denen mekansal bir ipucudur. Aynı zamanda çerçevede Sandro'dan biraz daha büyük görünür ve bu da onun daha yakın olduğu duygumuzu güçlendirir. İp çerçevenin alt üçte birini böler, Claudia'yı Sandro'dan ayırır (yine üst üste binme). Sandro gökyüzünü ve kasabayı maskeleyen parmaklığı maskeler. Farklı mekân düzlemleri, bize daha yakın ya da bizden daha uzak katmanlar duygusuna sahip oluruz. Kostüm, ışık, dekor ve figür yerleştirme gibi mizansenin öğeleri aksiyona uygun bu üç boyutlu bir alan duygusunu yaratır.

Antonioni mizanseni karakterlerini ve onların etkileşimini öne çıkarmak için kullanmıştır. Ancak bu etkileşim zamanda ortaya konur ve bu da Antonioni'ye belirsizliği oluştururken ve duyguyu ifade ederken dikkatimize yol gösterme fırsatını sunar. Sandro kendisiyle evlenmesini istediği sırada Claudia bize sırtını dönmüş durumdadır ve ikisi arasında gergin bir ip vardır (4.110). Claudia nasıl tepki verecektir?

Antonioni, Claudia'ya küçük bir iş vererek başlar. Claudia ipi tutar ve arkasına geçirir. Bu onun Sandro'nun teklifini kabul edeceğinin bir iması olabilirdi. Aynı zamanda tereddüt eder, çünkü Sandro ona baskı yaptığı sürece, o sırtını Sandro'ya döner (**4.111**).

Yüzlerin bizi karakterlerin düşüncelerine ve duygularına ulaştırdığını biliyoruz. Başka bir yönetmen Claudia'nın yüzünü Sandro teklif ettiği sırada bize döndürmüş olabilirdi, böylece onun tepkisini hemen görürdük. Antonioni bunun yerine şeyleri bir an için belirsiz bırakır. Claudia'nın tepkisi gizlemiş ve daha sonra onu bize döndürmüştür. O anda Sandro'yu değil, onu izlediğimizi kesinleştirmek için, Antonioni, Claudia hareket edip, konuştuğunda ("Her şeyi net bir şekilde görmek isterdim"), Sandro'nun sırtını dönmesini sağlar. Dikkatimiz Claudia'da kalır.

Kısa süre sonra Sandro yeniden kameraya döner, böylece onun tepkisini görebiliriz, ancak zaten Claudia'nın endişesini görmüşüzdür. Onun Sandro'yla karmaşık ilişkisi -çekici bulma (ipin altına kayma) ve belirsizlik (gergin bir şekilde sırtını dönme)- bize somut olarak sunulmuştur.



4.112 Anlatı beklentileri *Tootsie*'de gözlerimizi başkarakterlere yönlendirir.

Bu, karmaşık bir sahne ve karmaşık bir filmdeki tek bir andır, ancak mizansenin çeşitli öğelerinin özel bir etki -bir karakterin duygusunun ertelenmiş açıklanışı- yaratmak için nasıl işbirliği yapabildiğini gösterir. Bu açıklama yönetmenin bize belirli noktalarda neyi göstereceğiyle ilgili tercihleri olmasa olmazdı. Bir görüntüye bakarken amaçlı bakarız. Dikkatimize, neyin önemli olduğuyla ilgili beklentilerimiz rehberlik eder.

Çoğu kez bütün filmin biçimi beklentilerimizi oluşturur. Eğer bir çekim bir kalabalığı gösteriyorsa, daha önceki sahnelerden tanıdığımız bir karakteri görmek için tarama yapma eğilimi içinde oluruz. **4.112**'de, her ne kadar *Tootsie*'den bu çekimde ön planda birkaç insan varsa da, muhtemelen hemen Julie'ye (Jessica Lange) ve Dorothy Michaels'a (Dustin Hoffman) dikkat edeceğizdir, çünkü onlar bizim başkarakterlerimizdir. Benzer biçimde, ilk kez burada görülen Les'i fark ederiz, çünkü o ve Dorothy birbirlerine gülümserler. Aynı şekilde, Bölüm 7'de göreceğimiz gibi, ses dikkatimizi kontrol etmede önemli bir unsur olabilir. Filmin öykü bağlamına ek olarak, yönetmenlerin neye dikkat edeceğimizle ilgili beklentilerimize rehberlik edebilmesinin birkaç yolu vardır. Mizansen menüsündeki bütün seçenekleri kavramaya çalışarak, mekansal ve zamansal olasılıklara daha ayrıntılı olarak bakalım.

İzleyici yalnızca çerçevedeki en önemli şeye bakacaktır. Kontrolü elinize almanız ve onların dikkatini yönlendirmeniz gerekiyor. Bu aynı zamanda büyünün ilkesidir: tek önemli olan nedir? Onların bunu görmesini kolaylaştırın, işinizi yapmış olursunuz.

— David Mamet, yönetmen

Mekan

Ekran Mekanı Birçok açıdan bir film bir resme benzer. Renklerin ve biçimlerin düz bir düzenini sunar. Biz daha görüntüyü üç boyutlu bir mekân olarak okumaya başlamadan önce, mizansen dikkatimize rehberlik etmek ve çerçeve içindeki öğeleri vurgulamak için birçok ipucu sunar.



4.113 *Life on a String*'de sınırlı bir palet bu simetrik kompozisyonu oluşturur.



4.114 *Mars Attacks!* bir karakteri merkeze alır. . .



4.115 . . . ve iki karakteri dengeler.

Çekimi dengelemek kadar basit bir şeyleri düşünün. Yönetmenler genellikle farklı ilgi noktalarını çerçeve içinde eşit olarak dağıtmaya çalışırlar. Onlar izleyicilerin muhtemelen karakterlerin yüzlerini bulmamız nedeniyle daha çok çerçevenin üst yarısına yoğunlaşacağını varsayarlar. Film çerçevesi yatay bir dikdörtgen olduğu için, yönetmenler genellikle sağ ve sol yarıları dengelemeye çalışırlar. Bu tür dengelemenin aşırı bir tipi iki yanlı simetridir. *Life on a String*'deki savaş sahnesinde Chen Kaige aksiyonu simetrik olarak sahneler (**4.113**).

Çekimin sağ ve sol bölgelerinin daha gevşek dengelenmesi, böylesine mükemmele yakın bir simetriden daha yaygındır. Kompozisyon dengesini başarmanın en basit yolu çerçevenin merkezine insan bedeni almaktır. Yönetmenler genellikle çerçevenin merkezine tek bir figürü yerleştirirler ve **4.114**'te olduğu gibi yanlardaki dikkat dağıtıcı öğeleri en aza indirirler. Daha önceki fotoğrafların çoğu bu esnek dengelemeyi gösterir. Diğer çekimler iki ya da daha fazla öğeye karşılıklı ağırlık verebilir ve **4.115**'te ve *L'Avventura*'daki diyalogda (4.110, 4. 111) olduğu gibi gözümüzü sağa sola bakmaya cesaretlendirebilir.

Dengeli kompozisyon kuraldır, ancak dengesiz çekimler de güçlü etkiler yaratabilir. *Bicycle Thieves*'de kompozisyon çoğunluğun sağ tarafta oluşuyla babanın yeni işini vurgular. Bunlar oğulla dengeli değildir, ancak çocuk böylesine etkisiz bir karşı ağırlıkla daha incinebilir görünür (**4.116**). Daha sert bir örnek Michelangelo Antonioni'nin *Il Grido* filminde vardır. Burada iki güçlü öğe olan erkek kahraman ile ağaç gövdesi çekimin sağ yanında gruplanırlar (**4.117**). Bu çekimin izleyicide kadının görülmeyen yüzünü görmeye yönelik güçlü bir arzu yarattığı öne sürülebilirdi.

Bazen yönetmen bir şeylerin çerçeve içinde konum değiştireceği beklentimizi hazırlamak için çekimleri biraz dengesiz bırakacaktır. 1910'ların sineması ilginç örnekler sunar. Çoğu kez setin arkasındaki bir kapı yönetmene yeni karakterlerin sahneye girişini gösterme olanağı sağladı, ancak daha sonra kameraya yakınlaşan figürlerin net bir girişe imkân



4.116 *Bicycle Thieves*'den bu kompozisyon figürleri sağa toplayarak babanın yeni işini vurgular.



4.117 *Il Grido*'da çiftin dengelenmesi yerine, kompozisyon erkeği merkeze alır. Eğer karede ağaç olmasa, çekim daha az sağa ağırlık vermiş olurdu, ancak ağaç gövdesinin beklenmedik dikey varlığı o tarafı daha ağır hale getirir.



4.118 Sinema tarihinin en başından itibaren yönetmen izleyiciyi yeni anlatı gelişmelerine hazırlamak için dengesiz kompozisyonlar kullandılar. Yevgenii Bauer'in *The Dying Swan* filminde (1916) genç balerin bir hayranından bir baş süsü alır.



4.119 Balerin kolunu indirirken, kapı açılır ve babası gelir.



4.120 Balerin kolunu indirirken, kapı açılır ve babası gelir.



4.121 Babası ön plana gelir ve kompozisyonu dengeler.



4.122 V. I. Pudovin'in *Mother* filminde izleyici kuşatıcı karanlıktan çok adamın yüzüne konsantre olur.

vermesi için yeniden düzenlenmesi gerekiyordu. Sonuç, kompozisyonun ustaca dengesizleştirilmesi ve yeniden dengelenmesiydi (**4.118** – **4.121**). Bölüm 6'da kurgunun görece dengesiz kompozisyonların olduğu iki çekim arasında nasıl bir denge sağladığını göreceğiz.

Yönetmen dikkatimize test edilmiş başka bir strateji olan kontrast ilkesini kullanarak yol gösterebilir. Gözlerimiz farklılıkları ve değişimleri kaydetme eğilimindedir. Siyah-beyaz filmlerin çoğunda parlak kostümler ya da parlak bir şekilde aydınlatılmış yüzler öne çıkarken, karanlık alanlar geri çekilme eğilimindedir (**4.122**). Eğer çerçevede birkaç parlak biçim varsa, birinden diğerine doğru bakma eğiliminde oluruz. Eğer arka plan aydınlıksa, Sandro'nun saçlarının *L'Avventura*'da yaptığı gibi (4.109), siyah öğeler öne çıkacaktır. Aynı ilkeler renk için de geçerlidir. Daha yumuşak bir dekorun önündeki parlak bir kostüm muhtemelen gözün dikkatini çekecektir. Jiří Menzel *Larks on a String*'de bu ilkeyi kullanır (**4.123**). Bir diğer ilgili ilke, ışık değerleri eşit olduğunda, kırmızı-turuncu-sarı alanındaki sıcak renkler dikkat çekerken, mor ve yeşil gibi soğuk renklerin daha az göze çarpmasıdır. Örneğin Yılmaz Güney'in *Yol* filminde dekor ve karakterlerin donanımı renk tonu açısından zaten sıcaktır, ancak ortadaki oğlanın giydiği canlı pembe kazak onu dikkatin başlıca nesnesi haline getirir (**4.124**).

Renk kontrastlarının büyük olması gerekmez, çünkü küçük farklılıklara duyarlıyızdır. Ressamların *sınırlı palet* olarak adlandırdıkları bu durum, Fellini'nin *Casanova* filminden daha önceki örneğimizde (**4.39**) olduğu gibi, aynı alandaki birbirine yakın birkaç rengi içerir. Peter Greenaway'in *Draughtsman's Contract* filmi tayfın daha soğuk ucundan sınırlı bir paleti kullanır (**4.125**). Bu ilkenin aşırı



4.123 *Larks on a String*'de hurdalık dekoru toprağa benzer griler ve siyahlar sağlar ve öndeki karakterlerin daha parlak elbiseleri keskin bir şekilde göze çarpar.



4.124 *Yol*'da sıcak renkler göze rehberlik eder.



4.125 *The Draughtsman's Contract*'ta yeşil, siyah ve beyazdan oluşan bir sınırlı palet kullanılır.



4.126 *Aliens* sarı gibi sıcak renkleri tutumlu olarak kullanır.

bir örneğine bazen **tek renk** (monocromatic) renk tasarımı denir. Burada yönetmen tek bir rengi öne çıkarır, onu yalnızca arılık ya da parlaklılığıyla ayırır. *THX 1138*'de (4.40) beyaz dekor ve kostümlerindeki tek renkli mizansenin bir örneğini görmüştük. Tek renkli bir tasarımda kontrast oluşturan bir rengin en ufak bir lekesi izleyicinin dikkatini çekecektir. *Aliens*'ın renk tasarımına metalik renkler egemendir, böylece kirli sarı bile anlatıdaki önemli bir aksesuar olarak ayakları olan bir vinci gösterebilir (**4.126**).

Filmin resmin yoksun olduğu bir kaynağı vardır. Görsel farklılıklara dikkat çekmenin bir yolu, görüntü *hareketi* içerdiğinde vitesi yükseltmektir. *L'Avventura*'daki sahnede Claudia'nın başını çevirmesi önemli bir olay haline gelir, ancak çerçeve içindeki çok daha küçük hareketlere duyarlıyızdır. Örneğin, normal olarak bir filmin üzerindeki toza ya da çiziklere önem vermeyiz. Ancak David Rimmer'in ilk görüntünün tamamen hareketsiz bir fotoğraf olduğu *Watching for the Queen* filminde, film üzerindeki sıçrayan toz parçaları dikkatimizi çeker (**4.127**). Yasujiro Ozu'nun *Record of a Tenement Gentleman* filminden olan **4.128**'de birçok şey dikkatimizi çeker. Ancak rüzgar nedeniyle gazete sayfaları saçılmaya başladığı anda bu hemen dikkat çeker, çünkü bu, çerçevedeki tek harekettir.

Ekranda birkaç etkili hareket göründüğünde, balo salonu dansında olduğu gibi, muhtemelen diğer ipuçlarına uygun ya da anlatı aksiyonu içinde en göze çarpanın ne olduğuna dair beklentilerimize bağlı olarak dikkatimiz onlar arasında değişecektir. John Ford'un *Young Mr. Lincoln* filminden olan **4.129**'de Lincoln kendisinin önünde gördüğümüz dans edenlerden daha az etkileyicidir. Ancak o başkarakter olarak çerçevenin merkezindedir ve dans edenler hızla çerçeveden çıkarlar. Sonuç olarak, bizler ön plandaki enerjik aksiyonla karşılaştırılabilirse de muhtemelen onun jestlerine ve yüz ifadelerine konsantre oluruz.



4.127 *Watching for the Queen*'de çizikler ve toz öne çıkar.



4.128 *Record of a Tenement Gentleman*'daki küçücük bir hareket.

Sahne Mekanı Bir film görüntüsüne iki boyutlu olarak bakmak, yönetmenin yeteneğini değerlendirmede bize yardım eder, ancak bu biraz çaba gerektirir. İçinde yaşadığımız mekân gibi, bir üç boyutlu mekân olarak ekrandaki şeylere ve kenarlara bakmayı daha kolay buluruz. Bu izlenimi yaratan görüntü öğelerine *derinlik ipuçları* denir.

Derinlik ipuçları katmanların ve hacmin olduğu gerçekçi bir mekânda geçen Sandro ile Claudia'nın karşılaşmasını anlamamızı sağlar. Derinlik ipuçlarına dair anlayışımızı gerçek mekânları yaşamamızdan ve daha önceden görüntülü medya deneyimimizden geliştiririz. Sinemada derinlik ipuçları ışık, dekor, kostüm ve sahnelemeyle – yani mizansenin bütün unsurlarıyla sağlanır.

Derinlik ipuçları bir mekanın hem *hacmi* hem de farklı *düzlemleri* olduğu anlamına gelir. Hacmi olan bir nesneden söz ettiğimizde, onun üç boyutlu bir alanı kapladığını kastederiz. Bir film hacmi biçim, gölge ve hareketle gösterir. 4.106'te ve **4.130**'da oyuncuların yüzlerini kâğıt bebekler gibi düz silüetler olarak düşün-



4.129 *Young Mr. Lincoln*'de arka plandaki bir figür ön plana çıkar.



4.130 Dreyer'in *La Passion de Jeanne d'Arc*'da gölge ve biçim hacmi gösterir.



4.131 Norman McLaren'ın *Begone, Dull Care* filminde düz bir kompozisyon.

BAĞLAN

Coraline filminin ister 2 boyutlu, ister 3 boyutlu versiyonunu izleyin kahramanın gerçek yaşamı ile odasındaki kapının arkasında bulduğu alternatif hayat arasındaki farkı vurgulayan derinlik ipuçlarının büyüleyici kullanımını görürsünüz. Bunları "Coraline, cornered" başlıklı yazımızda ele aldık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=3789.



4.132 *Sambizanga*'da kadın oyuncunun giysisinin çok sıcak ve oldukça doygun renkleri vardır ve bu da onu renksiz arka planın önünde göze çarpar hale getirir.



4.133 *One Froggy Evening* filminde canlı renkler aşırı bir derinlik duygusunu vurgular.

meyiz. Bu başların ve omuzların biçimleri gerçek insanları gösterir. Yüzler üzerine eklenen gölgeler oyuncunun yüzündeki kıvrımları ve çizgileri gösterir ve bir etki oluşturur. 4.104'deki oyuncu başını çevirse, bir profil göreceğimizi varsayarız. Bu nedenle dünyadaki nesnelere dair bilgimizi filmsel mekanda hacmi görmek için kullanırız.

Gündelik yaşamda olmayan biçimleri kullanabildiği için soyut bir film bir hacim duygusu olmayan kompozisyonlar yaratabilir. **4.131**'deki biçimler bize hacim için derinlik ipuçları vermez – onlar gölgesizdir, tanınabilir bir biçime sahip değillerdir ve yuvarlaklığı akla getiren yeni görünümleri gösterecek tarzda devinmezler.

Derinlik ipuçları aynı zamanda görüntü içindeki *düzlemleri* gösterirler. Düzlemler, mekânda kişilerin ya da nesnelerin işgal ettiği katmanlardır. Düzlemler kameraya yakınlıklarına ya da uzaklıklarına göre tanımlanırlar: ön plan, orta plan, arka plan.

Yalnızca tamamen boş bir çerçevenin tek bir düzlemi vardır. Ne zaman bir biçim -soyut olsa bile- ortaya çıksa, onu bir arka planın önünde olarak algılarız. 4.130'da dört kırmızı S biçimi, aydınlık, dokulu bir alanda olduğu gibi, doğrudan çerçevenin yüzeyi üzerine boyanmıştır. Yine de dokulu alan dört biçimin arkasında görünür. Burada mekânın soyut bir resimde olduğu gibi yalnızca iki düzlemi vardır. Bu örnek, *L'Avventura*'daki sahnemiz gibi, en temel derinlik ipuçlarından birinin **üst üste binme** olduğunu gösterir. Kıvrılan S biçimlerinin arka plan düzleminin üstüne binen kenarları vardır, onu görmemizi engellerler ve bu neden bize daha yakın görünürler.

Üst üste binme aracılığıyla, çok sayıda düzlem tanımlanabilir. Jean-Luc Godard'ın *La Chinoise* filminden 4.56'da üç ayrı düzlem gösterilir: moda çizimlerinden oluşan bir arka plan, bu arka planın üstüne binen kadının yüzü ve yüzünün alt tarafının üstüne binen eli. Üç noktadan aydınlatma yaklaşımında, yandan aydınlatma nesnenin çevresini öne çıkararak düzlemlerin üst üste binmesini vurgular, böylece onu keskin bir biçimde arka plandan ayırır. (Bkz. 4.59, 4.64 ve 4.66.)

Renk farklılıkları da üst üste binen düzlemler yaratır. Soğuk ya da mat renkler geride durma eğiliminde olduğu için, yönetmenler genellikle onları dekor gibi arka plan düzlemleri için kullanırlar. Benzer biçimde sıcak ya da doygun renkler öne çıkma eğiliminde olduğu için, bu tip renk tonları çoğunlukla, Sarah Maldoror'un *Sambizanga* filminde olduğu gibi (**4.132**), kostümler ya da diğer ön plan öğeleri için kullanılırlar. (Ayrıca bkz. 4.29, 4.34 ve 4.126.)

Canlandırma filmleri çoğu canlı aksiyon filmlerine göre daha parlak ve doygun renkleri elde edebilir, böylece derinlik efektleri buna uygun bir şekilde daha canlı olabilir. Chuck Jones'un *One Froggy Evening* filminde (**4.133**) parlak sarı şemsiye ve kurbağanın parlak yeşil derisi onu koyu kırmızı perde ve sahne zemininin mat tonlarının karşısında öne çıkarır.

Göz farklılıklara duyarlı olduğu için, yumuşak renk kontrastları bile üç boyutlu mekânı gösterebilir. *L'Argent*'te (4.21 – 4.23) Robert Bresson sınırlı, soğuk bir paleti ve görece düz aydınlatmayı kullanır. Bununla birlikte bu kompozisyonlar



4.134 Marjane Satrapu ve Vincent Paronnaud'un canlandırma filmi *Persepolis* okula giden kızların kostümlerini kenar aydınlatması ya da renk farklılıkları kullanmayarak birbiri içine geçirir. Sonuç, öğrencilerin tekrar eden el jestleriyle birleşmiş siyah bir kütledir. Görüntü okul sisteminin farklılığa tahammülü olmadığını ima etmektedir.



4.135 *Duvar*'da sis ön plandaki ve arka plandaki ağaçlar arasındaki mesafeyi vurgular.



4.136 Michel Curtiz'in *The Charge of the Light Brigade* filminde, alansal perspektif arka planının yayınık ışığı ve ön plandaki karakterin arkasında net odağın olmaması aracılığıyla yapay bir şekilde yaratılır.

biraz farklı siyah, açık kahverengi ve açık mavi nesneleri üst üste bindirme aracılığıyla birkaç düzlemi ayırır. *Casanova*'dan aldığımız çekim (4.39) düzlemleri biraz farklı kırmızı gölgeler aracılığıyla ifade eder. Bunun aksine bir yönetmen daha düz ve daha soyut bir kompozisyon yaratmak adına renk farklılıklarını ve derinlik ipuçlarını azaltmak isteyebilir (**4.134**).

Sinemada *hareket* en önemli derinlik ipuçlarından biridir, çünkü güçlü bir şekilde hem düzlemleri hem de hacimleri gösterir (4.129). **Alansal perspektif** ya da daha uzaktaki düzlemlerin belirsizliği başka bir derinlik ipucudur. Normal olarak görsel sistemimiz daha keskin ana hatların, daha net dokuların ve daha arı renklerin ön plan öğelerine ait olduğunu varsayar. Manzara çekimlerinde uzaktaki düzlemlerin bulanıklaşması ve grileşmesi, Yılmaz Güney'in *Duvar* filminde (**4.135**) filminde olduğu gibi gerçek bir atmosferik sis ile yaratılabilir. Böylesi bir sis önemsiz olduğunda bile, normal olarak görüşümüz *Sambizanga* çekiminde (4.132) olduğu gibi, ön plana güçlü renk kontrastları yükler. Ayrıca çoğu kez ışık arka plan düzlemlerini bulanıklaştırmak için objektifin odağıyla birlikte yönlendirilir (**4.136**).

4.137'te mizansen birkaç derinlik ipucunu sağlar: kenarların üst üste binmesi, nesne gölgeleri ve **hacim küçülmesi**. Yani bizden uzakta olan figürler ve nesneler ebat olarak daha küçük görünürler; figür daha küçük göründüğünde, uzakta oldu-



4.137 Straub ve Huillet'in *The Chronicle of Anna Magdalena Bach* filmindeki derinlik ipuçları.

BAĞLAN

3 boyutlu dijital filmler üzerine bazı düşüncelerimiz için aşağıdaki yazılarımıza bakınız, "A turning point in digital projection" www.davidbordwell.net/blog/?p=1419; "Bwana Beowulf," at www.davidbordwell.net/blog/?p=1669; ve "Coraline, cornered," www.davidbordwell.net/blog/?p=3789.

ğuna inanırız. Bu da değişik düzlemler arasında önemli mesafelerin olduğu derin bir mekân duygumuzu güçlendirir.

Aynı örnek etkili bir şekilde *doğrusal perspektifi* gösterir. Perspektif ilişkilerini bir sonraki bölümde daha ayrıntılı inceleyeceğiz, çünkü bu ilişkiler mizansenden olduğu kadar kameranın objektifinin özelliklerinden çıkar. Şimdilik sadece güçlü bir derinlik izleniminin paralel hatların uzakta kaybolan bir noktada birleştiğinde ortaya çıktığını belirtelim. *Merkez-dışı* doğrusal perspektif 4.135'te görülüyor; kaybolan noktanın geometrik merkez olmadığına dikkat edin. *Merkez* perspektifin örneği *The Draughtsman's Contract*'tan 4.125'tedir.

Tüm bu derinlik ipuçları *monokülerdir* (tek göz mercekli). Yani derinlik illüzyonu sadece tek bir gözden veri alımını gerektirmektedir. *Stereopsis* ise binoküler (çift göz mercekli) bir derinlik ipucudur. Bunun nedeni iki gözümüzün dünyayı çok az da olsa farklı açılardan görmesidir. İki boyutlu filmlerde tek bir objektif kullanılır ve bu nedenle stereoptik ekti yoktur. Üç boyutlu sinema iki objektif kullanır ve gözlerimiz arasındaki ayrımı taklit eder. 3D filmleri izlerken kullandığımız gözlükler her göze farklı görsel bilgi ileterek, monoküler derinlik ipuçlarının işleyebileceğinden çok daha güçlü bir derinlik illüzyonu sağlarlar. Stereopsis, mizansen yerine sinematografi tarafından işlenen bir derinlik ipucudur ve elbette derinlik içinde filme alınacak materyallerin düzenlenmesine ihtiyaç duyar.

Verilmiş örneklerin çoğunda, mizansenin dikkatimizi yalnızca ön plandaki öğelere yöneltmeye değil, ama daha çok ön plan ile arka plan arasında dinamik bir ilişki yaratmaya hizmet ettiğine dikkat etmişsinizdir. Örneğin, 4.56'da Godard dikkat çeken arka planlar kullanarak dikkatimizi kompozisyonun bütünü üzerinde tutar. Burada kadın oyuncunun başının arkasındaki resimler bizi hızla çeşitli küçük biçimleri taramaya yöneltir.

La Chinoise'daki bu çekim bir **dar mekân** kompozisyonudur. Bu tip çekimlerde mizansen oldukça az derinlik gösterir ve çok uzak düzlemler yalnızca biraz ayrılmış görünür. Karşıt eğilim **derin mekân** kompozisyonudur. Burada önemli bir uzaklık düzlemlere ayrılmış görünür. *The Chronicle of Anna Magdalena Bach*'dan daha önceki örneğimiz (**4.137**) derin mekân mizansen örneğidir. Genellikle bir yönetmen ön plan düzlemi çok büyük, arka plan düzlemi de çok uzakta tutarak bir derin mekân kompozisyonu yaratır (**4.138**).

Dar ve derin mizansen görecelidir. Çoğu kompozisyon henüz görmüş olduğumuz aşırı uçlar arasında kalarak bir dereceye kadar derin mekân yaratır. Bazen bir kompozisyon gerçekten olduğu gibi daha derin ya da daha dar görünen bir mekân oluşturmak için derinlik ipuçlarını yönlendirir – optik bir yanılsama yaratır (**4.139**).

Bu noktada bu bölümde daha önce gösterilen çekimlere geri dönmeyi isteyebilirsiniz. Bu görüntülerin ayırt edici ön plan/arka plan ilişkileri yaratmak için üst



4.138 Wajda'nın *Ashes and Diamonds* filmindeki birkaç sahne büyük ön plan ve uzak arka plan düzlemleri yaratır.



4.139 Leo Carax *Boy Meets Girl*'de ön plandaki oyuncunun, arkasındaki duvardaki reklamla birbirine karışmış şekilde görünmesini sağlayarak mekanı düzleştirir.

üste binme, hareket, nesne gölgeleri, alansal perspektif, hacim küçülmesi ve doğrusal perspektife dair derinlik ipuçlarını kullandığını göreceksiniz.

Görüşürnüzün farklılıklara duyarlı olması gerçeği yönetmenlerin mizanseni anlamamıza rehberlik etmesine olanak sağlar. Öykü mekânının bütün ipuçları birbiriyle etkileşim halindedir, anlatı öğelerini vurgulamak için çalışır, dikkatimizi yönlendirir ve ekran mekânının alanları arasında dinamik ilişkiler oluşturur. Bu etkileşimi Carl Dreyer'in *Day of Wrath* filminde iki çekimde net bir şekilde görebiliriz.

Birinci çekimde kadın kahraman Anne ızgara bir panelin önünde durur (**4.140**). Anne konuşmaz, ancak filmdeki başkarakter olduğu için, anlatı zaten bizi ona yöneltir. Dekor, ışık, kostüm ve figür ifadesi beklentilerimize uyan görüntü ipuçları yaratır. Dekor Anne'in yüzü ve omuzlarının hassas eğrilerde kesişen yatay ve dikey hatların modelini verir. Işık çerçevenin sağ yarısında parlak bir alanı ve sol yanında ise karanlık bir alanı sağlayarak, görüntüde denge yaratır. Anne iki alanın buluşma noktasıdır. Anne'in yüzü görece güçlü ana ışıkla, saçı üzerine yukarıdan küçük bir ışıkla ve yine görece küçük bir dolgu ışıkla aydınlatılır. Anne'in kostümü aydınlık ve karanlık modelini yaratmada ışıkla eşgüdümlüdür – siyah bir elbise beyaz yakayla ve beyaz kenarlı siyah bir keple noktalanır ve yüzüne dikkat çekerler.

Bu çekim göreceli dardır ve aralarında küçük bir mesafenin olduğu iki önemli düzlemi gösterir. Arka plan daha önemli bir öğe olan Anne'i daha göze çarpar hale getirir. Arkadaki sert geometrik kafes Anne'in biraz kederli yüzünü çerçevedeki en etkili ifade haline getirir, böylece gözümüzü orada tutmamızı teşvik eder. Ayrıca bu kompozisyonda, kafes karenin üst yarısını yatay olarak, Anne'in siyah ve aşırı ciddi elbisesi de alt tarafını dikey olarak ekran mekanını böler. Genellikle üst bölge daha güçlüdür, çünkü orada karakterin başı ve omuzları vardır. Anne biraz merkez dışındadır, ancak yüzü öylesinedir ki, sağdaki boş alanı dengeler. (Eğer o yüzünü doğrudan bize dönseydi ve sağdaki aynı ekran alanı boş kalsaydı, çekimin nasıl görüneceğini düşünün.) Bu kompozisyon dengesi çekimin Anne'in ifadesine vurgusunu güçlendirir. Hareket kullanmayan Dreyer mizansen içinde dikkatimizi hatlar ve biçimler, aydınlık ve karanlık ve ön ve arka plan ilişkileri aracılığıyla yönlendirir.

Yine *Day of Wrath*'tan olan ikinci örneğimizde Dreyer dikkatimizi ileri geri bir hareket içinde yönlendirir (**4.141**). Yine olay örgüsü bize yol gösterir, çünkü karakterler ve at arabası çok önemli anlatı öğeleridir. Martin at arabasının ne için kullanıldığını Anne'e açıklama anında olduğu için ses de yardım eder. Ancak mizansen de bir rol oynar. Hacim küçülmesi ve nesne gölgeleri Anne ve Martin'in ön planda olması ve ağaçların arasından at arabasının arka planda olmasıyla temel arka plan/ön plan ilişkileri oluşturulur. Mekân göreceli olarak derindir (ön plan *Ashes and Diamonds*, 4.138'da olduğu gibi aşırı derecede yakın olmasa da). Çiftin ve at arabasının göze çarpması hat, biçim ve ışık kontrastlarıyla güçlendirilir. Figürler sert kenarlarla ve ağırlıklı olarak parlak dekorlar içindeki siyah kostümleriyle tanımlanırlar. Çoğu çekimden farklı olarak bu çekim insan figürlerini, çerçevenin alışılmamış bir önemdeki alanı veren alt tarafa yerleştirir. Böylece kompozisyon çift ile at arabasını dengeleyerek dikey bir denge yaratır. Bu da bizi dikkatimizin iki nesnesi arasında yukarı aşağı bakmaya teşvik eder.

Benzer işlemler renkli filmlerde de işler. Yasujiro Ozu'nun *An Autumn Afternoon* filminden bir çekimde (**4.142**) dikkatimiz ön planın merkezinde olan gelin üzerindedir. Burada birçok derinlik ipucu vardır. Üst üste binme iki figürü ön plandaki iki düzleme yerleştirir, onları daha uzaktaki bir dizi düzlemin önünde konumlar. Alansal perspektif altından ağaç yapraklarını biraz odak dışında tutar. Hareket, gelin başını eğdiğinde derinlik yaratır. Perspektif küçülmesi daha uzaktaki nesneleri daha küçük hale getirir. Figür ve parlak gümüş, kırmızı ve altından gelinlik arka plan düzlemlerinin yumuşak, soğuk renklerine karşı çarpıcı bir şekilde göze çarpar. Dahası, renkler filmin daha ilk çekiminde başlayan bir kırmızı-gümüş rengi motifini geri getirir (**4.143**).

Bütün bu durumlarda kompozisyon öğeleri ve derinlik ipuçları dikkatimizi anlatı öğelerine odaklama işlevi görmüştür. Ancak bunun her zaman böyle olması gerekmez. Bresson *Lancelot du Lac*'ta koyu ve metalik tonların sınırlı bir paletini kullanır ve daha sıcak renkler göze çarpar (**4.144**). Böylesine şaşırtıcı bir renk kullanımı bu filmde stilistik bir motif haline gelir.



4.140 *Day of Wrath*: tek bir figüre yoğunlaşma.



4.141 *Day of Wrath*: ön plan ve arka plan figürleri arasında dikkatin bölünmesi.



4.142 *An Autumn Afternoon*'dan basit bir çekim birkaç derinlik ipucunu kullanır.



4.143 Çizgili fabrika bacaları *An Autumn Afternoon*'da bir renk motifi oluşturur.



4.144 *Lancelot du Lac*'ta sohbet eden bir grup şövalye ön plan düzlemlerinde merkezde ve dengelidir, ancak arkadan geçmekte olan atın üzerindeki pembemsi mor eyer örtüsü bir an için dikkatimizi aksiyondan kendisine çeker.



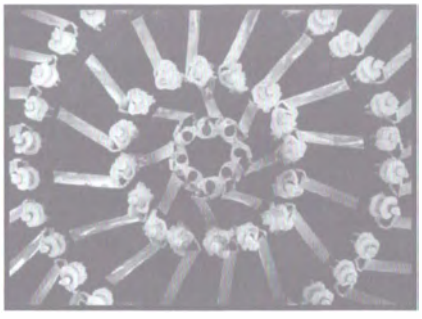
4.145 *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles*'de yavaş, sakin hareket.

Zaman

Sinema mekân kadar bir zaman sanatıdır da. Bu nedenle çok sayıda iki boyutlu kompozisyon ve üç boyutlu sahne mekânı örneğimizin zaman içinde ortaya serildiğini şaşırtıcı bulmamalıyız. Yönetmenin mizansen üzerindeki kontrolü yalnızca ne gördüğümüze değil, ama *ne zaman* göreceğimize ve ne kadar süreceğine de hükmeder. *L'Avventura*'da çatıda olan Sandro ile Claudia arasındaki sahnede karakterlerin hareketlerinin zamanlaması -tam Claudia bize dönerken Sandro arkasını döner- Claudia'nın endişesinin ani, sert bir şekilde ortaya konmasına katkıda bulunur.

Yönetmen çekim içinde hareketin hızını ve yönünü biçimlendirir. Gözlerimiz değişimlere dikkat etmeye alıştığından, en küçük ipuçlarını fark ederiz. Chantal Akerman'ın *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* filminden **4.145**'te kahraman sadece patates soyar. Bu feminist film özenli ayrıntılarla Belçikalı bir ev kadınının günlük rutin işlerinin izini sürer. Bu çekimin kompozisyonu güçlü bir şekilde Jeanne'ı merkeze alır ve dikkatimizi onun yemek hazırlayışından başka bir yere çekecek hiçbir hareket yoktur. Aynı ritim film boyunca sürdürülür, böylece o alışkanlıklarını değiştirmeye başladığında, duygusal baskı altında yaptığı küçük hatalara bile dikkat etmeye hazırızdır.

Busby Berkeley'in *42nd Street* filminden **4.146**'te daha hareketli bir çekim vardır. Bu üstten görünüm güçlü bir şekilde zıt hareketleri gösterir. Dansçıların merkezdeki ve en dıştaki halkaları bir yönde, ikinci halka ise zıt yönde hareket eder. Dansçılar ayrıca



4.146 *42nd Street*'te senkronize ritim.



4.147 *Play Time*'dan hareketli bir çekimde hareketin rekabet eden biçimleri.

parlak giysiler şeridi halinde ileri geri dönerler. Sonuç kısmen soyut bir kompozisyondur, ancak teker içinde teker hareketinin geometrik bir netliği olduğu için kavraması kolaydır.

42nd Street'teki dansçılar önemli ölçüde senkronizedir, ancak Jacques Tati'nin *Play Time* filminden **4.147** farklı görsel vurgularla farklı hızlardaki hareketleri içerir. Dahası bunlar farklı düzlemlerde olurlar ve zıt yörüngeleri izlerler. Bu farklı hareketler Tati'nin kompozisyonlarını dikkatimiz için rekabet eden gaglarla doldurma eğilimine uygundur.

Daha önce gördüğümüz gibi, enformasyon için her film karesini tararız. Bu tarama, zamanı keskin bir biçimde harekete geçirir. Yalnızca birkaç kısa çekim bizi görüntü içindeki her şeyi hemen görmeye çalışmaya zorlar. Çoğu çekimde biçimsel beklentileri yaratan bir ilk izlenime sahip oluruz. Bu beklentiler gözlerimiz çerçeve üzerinde gezinirken, hızla değişirler.

Bekleyeceğimiz gibi, bir çekimi tarayışımız hareketin varlığından güçlü bir şekilde etkilenir. *Day of Wrath*'dan ilk çekimde (4.140) olduğu gibi, durağan bir kompozisyon dikkatimizi tek bir öğeye (burada Anne'in yüzü) çekebilir. Tersine, hareketi öne çıkaran bir kompozisyon daha zamana bağlı hale gelir, çünkü bakışımız hareketin farklı hızları, yönleri ve ritimleriyle bir yerden diğerine yönlendirilebilir. *Day of Wrath*'dan ikinci çekimde (4.141) Anne ve Martin'in bize sırtları dönüktür (böylece ifade ve jest en aza iner) ve hareketsiz dururlar. Çerçeve içindeki tek hareket -at arabası- bu nedenle dikkatimizi çeker. Ancak Martin konuştuğunda ve döndüğünde, mekik dokuyarak ve dinamik bir dikkat değişimi içinde tekrar çifte, yeniden at arabasına vs. bakarız.

Zamana bağlı tarama işlemimiz yalnızca ekranda bir o yana bir bu yana bakmayı değil, aynı zamanda bir anlamda çerçevenin derinliklerine bakmayı da içerir. Derin mekân kompozisyonu genellikle ön planda olan bitenlerle ilgili beklentiler yaratmak için arka plan olaylarını kullanacaktır. İngiliz yönetmen Alexander Mackendrick şöyle demiştir: "Derinlikli kompozisyon sadece bir resimsel zenginlik meselesi değildir. Bunun aksiyonun anlatısında, sahnenin hızında bir değeri vardır. Aynı çerçeve içinde yönetmen aksiyonu öylesine düzenleyebilir ki, biraz sonra olacaklara hazırlık o anda olanların arka planında görülür."



4.148 *Three Kings*'den bu çekimde rütbeli asker olan Elgin parti yapan askerlere daha üst rütbeli subayın geleceğini söylemek için içeri girer. Normal olarak bir karakter sol ekran dışına baktığında, sağa doğru biraz merkez dışında durur. Ancak Elgin sola doğru durur, arkasındaki çadırın kapısının göze çarpmasını sağlar. Bunun farkında olmaksızın, orada bir aksiyonun gelişmesini bekleriz.



4.149 Daha üst rütbeli subay arka planda birden belirerek Elgin'in uyarısını doğrular.



4.150 Subay öne doğru gelir, ki bu izleyicinin dikkatine hâkim olmanın güçlü bir yoludur. Saldırgan bir şekilde yakın-çekime girer, askerlerin nereden alkol aldıklarını öğrenmeyi isteyerek çatışmayı artırır.



4.151 *Adam's Rib*'deki bu sahnede en büyük önem üç noktadan aydınlatmayla, canlandırdığı jestlerle ve cepheden konumlandırılışıyla kocasını vuran kadına verilir. İlginç bir şekilde, çerçevenin tam merkezinde arka plandaki bir hemşire vardır, ancak Cukor onu odak dışında ve hareketsiz tutar, böylece o dikkati Judy Holliday'in performansından başka bir yere çekmez.



4.152 Her ne kadar kameradan uzakta olsa da, *City of Sadness*'da hastaneyi ziyaret eden kadın dikkatimizi çeker, çünkü sadece onun yüzü cepheden görülür.



4.153 *The Bad and the Beautiful*'da dikkatimiz sağdaki stüdyo yetkilisinin üzerindedir, çünkü diğer iki kişinin bize arkası dönüktür. . .



4.154 . . . ancak yapımcı kameraya döndüğünde, onun merkezi konumu ve cepheden pozu onu öne çıkarır.

The Dying Swan'dan (4.118 – 4.121) örneğimiz Mackendrick'in belirttiği şeyi gösterir. Aynı ilkeler *Three Kings*'den **4.148** – **4.150**'de kullanılır. Burada çerçeve dengesizdir ve arka planda bir kapıyı içermesi bizi sahnenin dramatik gelişimi için hazırlar. Ek olarak arka plandan ön plana doğru bir hareket güçlü bir dikkat-çekicidir. Buna benzer anlarda mizansen bizi olacaklara hazırlar ve beklentilerimizi oluşturarak, stil dikkatimizi ortaya konan aksiyona çeker.

The Dying Swan ve *Three Kings* örnekleri aynı zamanda *cepheden görünüş*ün (frontality) gücünü gösterir. George Cukor *Adam's Rib* filmindeki beş dakikalık bir çekimi açıklarken buna işaret etti. Dikkatimizi kocasını vurma nedenlerini anlatan müvekkiline çekmek için savunma avukatının nasıl yerleştirildiğini anlattı (**4.151**). Katharine Hepburn "neredeyse tüm süre boyunca kameraya arkasını dönmüştü, ancak bunun bir anlamı vardı: izleyiciye Judy Holliday'e bakmaları gerektiğini belirtti. Hiç kesme yapmadan bunu koruduk."

Diğer bütün şeyler eşit olduğunda, izleyici daha fazla öykü enformasyonunun bir karakterin sırtından ziyade bir karakterin yüzünden gelmesini bekleyecektir. İzleyicinin dikkati bu nedenle genellikle sırtı dönük figürlerden cepheden yerleştirilmiş figürlere kayacaktır. Daha uzaktan bir görünüş de cepheden görünüşü kullanabilir. Hou Hsiaohsien'in *City of Sadness* filminde, derin sahneleme merkeze hastaneyi ziyarete gelen Japon kadını koyar ve parlak bir doku patlaması da dikkati ona çeker (**4.152**). Diğer karakterlerin bize arkalarını dönmüş olmaları da önemlidir. Bu Hou'nun uzun çekimleri figür hareketinde küçük değişimlerle kullanan stilinin özelliğidir. Onun sahnelerinin yumuşak, zarif etkisi karakterlerin, diğerlerinin "bedenleriyle" ve bütün dekorla ilişkili olan yüzlerini izleyişimize dayanır.

Cepheden görünüş dikkatimizi çekimin değişik parçalarına çekmek için zaman içinde değişebilir. Birbirini izleyen cepheden görünüşü Sandro ve Claudia'nın sırayla bize sırtlarını ve yüzlerini döndükleri *L'Avventura*'daki sahneyi incelerken görmüştük (4.110, 4.111). Oyuncular diyalog halindeyken, yönetmen bir oyuncunun performansının bir anına dikkat çekmek, daha sonra da diğer bir oyuncuyu daha fazla öne çıkarmak için cepheden görünüşe izin verebilir (**4.153**, **4.154**). Bu aygıt bize mizansenin teatral sahnelemeden aygıtlar ödünç alabileceğini hatırlatır.

Ani cepheden görünüş çok güçlü olabilir. *Rebel Without a Cause*'un ilk sahnesinde üç genç karakolda tutulurlar (**4.155**). Henüz birbirlerini tanımıyorlardır. Jim, Plato'nun titrediğini gördüğünde, sarhoş bir şekilde kendi spor ceketini Plato'ya



4.155 *Rebel Without a Cause*'da geniş ekran çerçevedeki mizansen.



4.156 Jim öne doğru gelir, dikkatimizi çeker ve dramatik bir değişim için beklentiler oluşturur.



4.157 Jim, Plato'ya kendi ceketini sunar, hareketi merkezdedir ve parlak bir şekilde aydınlatılmış beyaz gömleği onu baskın oyuncu haline getirir. Judy ilginin ikincil merkezidir, büro içindeki pencerenin arkasındadır ve parlak kırmızı ceketiyle dikkat çeker.



4.158 Judy aniden döner ve onun yüzünün cepheden konumu Jim'e ilgi duyacağının işaretini verir.

vermek için öne doğru gelir (**4.156**, **4.157**). Jim'in cepheden görünüşü, öne doğru hareketi, parlak bir şekilde aydınlatılmış beyaz gömleği ve merkezde olması onun jestine dikkat çeker. Tam Plato ceketi alacakken, Judy döner ve ilk kez Jim'i fark eder (**4.158**). Tıpkı ilk örneğimizde Claudia'nın aniden kameraya dönmesi gibi, bu ani açığa vurma dikkatimizi çeker. Bizi daha sonraki sahnelerde onlar arasında gelişecek olan biraz gergin aşk ilişkisi için hazırlar. Sahnenin bütün dekoru, ışığı, kostümü ve sahnelenişi dramayı geliştirmek için işbirliği yaparlar.

Yönetmen aynı zamanda cepheden görünüşü vermeyerek ve bir karakterin yüzünün gösterdikleri konusunda bizi belirsiz bırakarak güçlü bir etki elde edebilir. Kenji Mizoguchi'nin *Naniwa Elegy* filminin zirvesel bir anında, vurgu için ipuçlarının bazıları tersine çevrilir (**4.159**, **4.160**). Daha yakından bir görünüş yerine daha genel bir görünüşü izleriz ve karakterin arkası bize dönüktür ve karanlık bölgeler boyunca kameradan uzaklaşır. Ayako aşığına başka bir adamın metresi olmuş olduğunu itiraf eder. Onun geri çekilişi güçlü bir utanç duygusunu aktarır ve bizler, onun sevgilisi gibi, onun duruşuna ve sesine dayanarak içtenliğini yargılamak zorundayızdır. Bu ve diğer örneklerimizde mizansenin birkaç tekniği bizi aksiyona daha canlı bir şekilde dahil etmek için bir andan diğerine iç içe geçerler.



4.159 *Naniwa Elegy*'de dramın zirvesinde Kenji Mizoguchi'nin kadın karakteri bizden uzaklaşır. . .



4.160 . . . ve uzaktaki karanlık alana geçtiğinde, onun duygusal durumuna yönelik merakımız yoğunlaşır.

Our Hospitality'deki Mizansenin Anlatı İşlevleri

Buster Keaton filmlerinin çoğunda olduğu gibi *Our Hospitality*'de de mizansenin nasıl ekonomik olarak anlatıyı ilerleteceğinin ve bir motifler modeli yaratacağının örneğini verir. Bu film bir komedi olduğundan, mizansen de gaglar yaratır. O halde *Our Hospitality* her film tekniğini incelememizde bulacaklarımızın örneklerini verir: tek bir öğe neredeyse her zaman bir tane değil, *birkaç* işlev görür.

Keaton filmlerinin en çarpıcı yanı her gagda bulunan çok sayıda sorundur. Böylesi bir skalada yapım değeri insanları güldürmeye yönelik basit bir arzudan daha fazlasını gerektirir. Keaton'ın çocukluktaki amacının bir inşaat mühendisi olması şaşırtıcı değildir.

— Kevin Brownlow, sinema tarihçisi

Örneğin, dekorların *Our Hospitality*'nin olay örgüsünde nasıl işlev gördüğünü düşünün. Her şeyden önce dekorlar filmi sahnelere bölmeye ve onlar arasında karşıtlık oluşturmaya yardım eder. Film McKay'ler ile Canfield'ler arasındaki husumetin nasıl genç Canfield'ın ve McKay ailesinin babasının ölmesiyle sonuçlandığını gösteren bir giriş bölümüyle başlar. Bebek Willie'nin kaderi konusunda belirsiz bırakılırız. Willie'nin annesi oğluyla birlikte güneydeki evlerinden kuzeye doğru kaçar (aksiyon bize ağırlıklı olarak ara yazıyla anlatılır).

Olay örgüsü ana aksiyonu başlatmak için birçok yıl sonraya atlar. Willie büyümüş, New York'ta yaşamaktadır. Giriş bölümüyle karşıtlık oluşturan ve 19. yüzyılda metropol yaşamıyla ilgili bir dizi gag vardır. Bu mekânın güney sahneleriyle nasıl ilişki kuracağını merak etmeye sevk ediliriz ve kısa süre sonra Willie ebeveynlerinin güneydeki evinin kendisine miras kaldığın haberini alır. Bir dizi eğlendirici kısa çekimde onun ilkel bir trenle doğduğu yere gidişini izleriz. Keaton bu sahneleri gerçek mekânlarda çeker, ancak rayları farklı yönlerde düzenleyerek, manzaraları kısaca inceleyeceğimiz şaşırtıcı ve alışılmamış etkiler için kullanır.

Filmin geri kalanı Willie'nin güney kasabasının içindeki ve çevresindeki hareketleriyle ilgilidir. Kasabaya vardığı gün etrafta gezinir ve birçok komik duruma düşer. O gece Canfield'ların evinde kalır. Sonunda ertesi gün kırsal alanda süren ve yeniden düşmanlığın başladığı Canfield'lerin evine uzanan uzun bir kovalamaca olur. Bu nedenle aksiyon Willie'nin bir bebek ve bir yetişkin ve daha sonra da düşmanlarının kovalamasından kaçışı olarak iki yolculuğunu oluşturan ortamlardaki yoğun bir şekilde değişime dayanır. Willie kasabaya geldiğinde anlatım görece sınırlanmamıştır, onun ile Canfield ailesi üyeleri arasında gider gelir. Bizler genellikle Canfield'lerin nerede olduklarını Willie'den daha çok biliriz ve anlatı onların Willie'nin saklandığı yerlere yaklaştığını göstererek gerilim yaratır.

Özel dekorlar ayrıksı anlatı işlevlerinin yerine getirirler. Willie'nin bir konak olarak hayal ettiği McKay'lerin mülkünün yıkılmak üzere olan bir kulübe olduğu ortaya çıkar. McKay'lerin evi Canfield'lerin görkemli büyük çiftlik evine zıtlık oluşturur. Anlatı açısından Canfield'lerin evi, Canfield'lerin babası oğluna Willie'yi öldürmesini yasakladığında daha fazla işlevsel önem kazanır: "Bizim ahlak kurallarımız, evimizde kaldığı sürece onu öldürmeyi yasaklıyor." (Willie bu sözleri tesadüfen duyduğunda, *asla* ayrılmamaya karar verir.) İronik bir şekilde, Willie'nin düşmanlarının evi kasabadaki tek güvenli yer haline gelir ve birçok sahne Canfield kardeşlerin Willie'yi evin dışına çekme girişimleri etrafında düzenlenir. Filmin sonunda başka bir dekor önem kazanır: Canfield'lerin Willie'yi kovalaması boyunca çayırlar, dağlar, nehir kenarları, nehirlerin en hızlı aktığı yerler ve şelaleler. Sonunda düşmanlık Willie'nin Canfield'lerin kızıyla evlenmesi sonucu Canfield'lerin evinde sona erer. Gelişme modeli açıktır: filmin başındaki Willie'nin ailesinin dağılmasına yol açan McKay'lerin evindeki silahlı çatışmadan, Willie'nin yeni bir ailenin üyesi olduğu Canfield'ların evindeki final sahnesine. Bu tip yollarda her dekor anlatının neden ve sonuç sistemiyle, koşutluklar ve karşıtlıklarla ve genelde gelişimle üst düzeyde motive olur.

Aynı anlatı motivasyonu filmin kostümü kullanmasını gösterir. Willie bir şehir çocuğu olarak züppece giysisiyle tanımlanırken, yaşlı Canfield'ın güneyli asaleti çiftlik sahibi kıyafetiyle gösterilir. Aksesuarlar burada önemli hale gelir: Willie'nin bavulu ve şemsiyesi onun bir ziyaretçi olarak rolünü net bir şekilde özetler ve Canfield'ler sürekli taşıdıkları silahları bize onların süren düşmanlıklarını hatırlatır. Ayrıca bir kostüm değişiminin (Willie'nin kadın kılığına girmesi) onun Canfield ailesinden kaçmasını sağlamasına dikkat edin. Sonunda karakterlerin silahlarını bırakmaları düşmanlığın sonuna işaret eder.

Dekor gibi, *Our Hospitality*'deki ışık da hem genel hem de özel işlevlere sahiptir. Filmde karanlıkta geçen sahneler ile gün ışığında geçen sahneler birbirini izler. Giriş bölümündeki kavga gece olur; Willie'nin güneye yolculuğu ve kasaba çevresinde gezinmeleri gün ışığında olur; Willie, Canfield'lere gece gelir ve bir misafir olarak kalır; ertesi gün Canfield'ler onun peşine düşerler; ve film Willie ile Canfield ailesinin kızının evlendiği gece biter. Daha özgül olarak, filmin büyük



4.161 *Our Hospitality*'de yaşlı McKay lambayı söndürmek için şapkasını çıkarırken, ışık ana, dolgu ve arka ışığın yumuşak bir karışımından. . .



4.162 . . . şömineden gelen tamamen bir ana ışığa değişir.



4.163 Aynı çerçeve içinde hem nedeni -makinistin cepheden görünüşle görülür hale gelen neşeli ihmalkarlığı- hem de sonucu -ayrılan vagonları- görürüz.



4.164 Ön plandaki Canfield ailesi gençleri, arka planda tesadüfen onlara kulak misafiri olan Willie'yi vurmayı planlarlar.



4.165 Willie arka planda hiçbir şeyden şüphelenmeden yürürken, Canfield ailesinden bir genç ön planda onu tuzağa düşürmek için bekler.

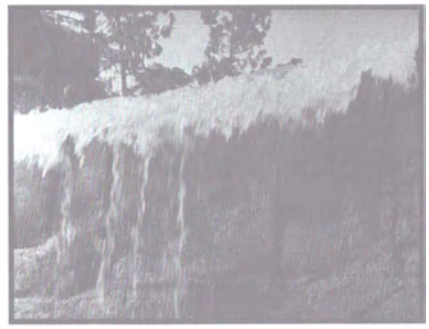
bölümü üç noktadan aydınlatılır. Ancak giriş bölümünün kasvetli aksiyonu sert yandan aydınlatma içinde geçer (**4.161**, **4.162**). Daha sonra cinayet sahnesi kesintili bir şekilde karanlığı noktalayan ışık parlamalarıyla -yıldırımlar, silah atışları- sergilenir. Bu aralıklı ışık bizden aksiyonun bir bölümünü gizlediği için, gerilimin oluşmasına yardım eder. Silah atışları yalnızca karanlıkta parlamalar biçiminde görülür ve bizler bir sonraki yıldırımın ışığına kadar sonucu -iki düşmanın ölümü- beklemek zorundayızdır.

Bütün bunların en ekonomik olanı, anlatının neden-sonuç zincirini ilerleten ve destekleyen oyunculuk işlevlerinin her parçasıdır. Canfield'ın içkisini yudumlama ve keyfini çıkarma tarzı onun güneyli tarzını gösterir; onun güneyli konukseverliği bir misafiri kendi evinde vurmasına izin vermez. Benzer biçimde Willie'nin her hareketi onun çekingenliğini ve becerikliliğini ifade eder.

Daha da özlü olanı filmin iki anlatı olayını aynı anda sunmak için derinlikli sahnelemeyi kullanma tarzıdır. Makinist treni sürerken, paralel raylardan vagonlar geçer (**4.163**). Diğer çekimlerde Willie'nin bir durumun farkında olması ya da durumdan habersiz oluşu derinlik düzlemleri aracılığıyla gösterilir (**4.164**, **4.165**). Bu tip mekânsal düzenlemeler sayesinde, Keaton iki öykü olayını bir araya getirebilir ve bu da sıkı bir anlatı inşası ve göreceli sınırlanmamış bir anlatımla sonuçlanır. 4.165'de Willie'nin bildiğini biliriz ve Canlfield ailesinin gençlerinin planlarını öğrendiğinden artık muhtemelen kaçmasını bekleriz. Ancak 4.163'te Willie'nin bilmediğini, yani tehlikenin köşede onu beklediğini bilir ve görürüz; Canfield ailesi gençlerinin kurduğu tuzağın başarılı olup olmayacağın merak ettiğimiz için şüpheli beklenti artar.

Anlatı ekonomisi için bütün bu aygıtlar önemli ölçüde filmi birleştirir, ancak mizansenin bazı diğer öğeleri özel motifler olarak işlev görür. Her şeyden önce adlarını bilmediğimiz karı ve koca arasında yinelenen bir kavga vardır. Mülküne giderken Willie bir kocanın karısının boğazını sıkarken yanlarından geçer. Willie kadını kurtarmak için araya girer; kadın araya girdiği için Willie'yi dövmeye kalkar. Willie geri çekilir ve kavga etmeye devam eden çiftin yanından uzaklaşır. Kadın o geçip gittiği sırada ona tekme atmaya çalışır. Bu motifin yinelenmesi filmin anlatı uyumunu güçlendirir, ancak konukseverlik fikri etrafındaki zıtlıklar üzerine başka bir şaka olarak tematik olarak da işlev görür.

Diğer motifler de yinelenir. Willie'nin ilk şapkası sarsılan vagonda giymek açısından fazlasıyla uzundur. (Şapka ezildiğinde, onu ticari bir marka olan düz Keaton şapkasıyla değiş tokuş eder.) Willie'nin ikinci şapkası, Willie köpeğini şapkayı alıp getirmeye ikna ettiğinde Canfield'lerin dikkatini dağıtmaya hizmet eder. Ayrıca filmde belirgin bir su motifi vardır. Yağmur olarak su giriş bölümündeki cinayetleri bizden gizler ve daha sonra da akşam yemeğinden sonra Willie'nin Canfield'lerin evinden ayrılmasına engel olarak onu kurtarır. ("Böyle bir gecede dışarı çıkmak insanı öldürebilir.") Bir nehir son kaçışta önemli işlevler görür. Ve



4.166 Bir patlamanın su bendini havaya uçurmasından sonra kayalıklardan akar ve bir şelaleyi oluşturur.



4.167 Yeni şelale oturup balık tuttuğu sırada Willie'yi gizlemeye başlar. . .



4.168 . . . ve Canfield'ler ortaya çıktığında, o artık görünmez durumdadır.

şelale Willie'nin güneye varışından kısa bir süre sonra görünür (**4.166**). Bu şelale başlangıçta Willie'yi, onu gizleyerek korur (**4.167**, **4.168**), ancak daha sonra hem onu hem Canfield ailesinin kızını neredeyse aşağı düşecekleri bir tehdit haline gelir (4.174).

İki özel dekor motifi anlatıyı birleştirmeye yardım eder. Birincisi, Canfield'lerin duvarında asılı olan ve tekrar tekrar ortaya çıkan işlemedir: "Komşunu Sev." İlk olarak filmin giriş bölümünde Canfield'in düşmanlığı sona erdirme girişimini motive ettiğinde görülür. Bu işleme Willie'nin kızıyla evlenmesine öfkelenen Canfield'in duvara baktığı, yazıyı okuduğu ve yıllardır süren düşmanlığa son verdiği filmin finalinden yeniden ortaya çıkar. Onun tutum değişikliğine bu motifin daha önce görülmesi neden olur.

Film aynı zamanda bir motif olarak silah raflarını kullanır. Her düşman silahını almak için şömine rafına gider. Daha sonra Willie kasabaya geldiğinde, Canfield'ler silah raflarına koşarlar ve silahlarını doldurmaya başlarlar. Filmin sonuna yakın, Canfield'ler Willie'yi bulamadıktan sonra eve döndüklerinde, oğullardan biri silah rafının boş olduğunu fark eder. Ve son çekimde, Canfield'lerin evliliği kabul ederek silahları bıraktığında, Willie, Canfield'lerin kendi malzemelerinden bir önlem olarak yaptığı hayrete düşürücü bir silahlar karışımını üretir. Böylece mizansenin motifleri, onların yinelenmesi, çeşitlenmesi ve geliştirilmesi aracılığıyla filmin bütünler.

Bununla birlikte *Our Hospitality*, anlatı sistemi mizansenin modelleriyle ekonomik bir şekilde ilişki kuran bir filmden daha fazlasıdır. Bu bir komedidir ve en eğlenceli olanlarından biridir. O halde Keaton'ın mizanseni gaglar için kullanmasına şaşırmamamız gerekir. Gerçekten böylesine uyumlu bir filmde öğelerin çoğu komik etkiler de üreten bir anlatı ekonomisini yaratırlar.



4.169 Eski moda trenlere uygun olarak yapılmış tünel.

Mizansen tek tek çok sayıda komik öğeyle doludur. Dekorlar eğlence için kullanılır – harabe McKay'lerin evi, 1830'daki Broadway, eski moda trenlere ve onların tüten bacalarına uygun olarak yapılmış tren tünelleri (**4.169**). Kostüm gagları da göze çarpar. Willie'nin bir kadın kılığına girmesi gömleğinin arkasındaki bir yırtıkla gösterilir; daha sonra Willie aynı giysiyi Canfield'lerin dikkatini dağıtmak için bir atın üzerindeyken giyer. Komedi figürlerin davranışından daha güçlü bir şekilde ortaya çıkar. Makinistin tekmesi (high-kick) beklenmedik bir şekilde kondüktörünün şapkasına çarpar (**4.170**). Yaşlı Canfield oyma bıçağını Willie'nin başından yalnızca birkaç santim uzakta sert bir şekilde biler. Willie nehrin dibine indiğinde, orada sağa sola bakıyor görünür, nerede olduğunu anlamadan önce eli gözlerini gölgeler. Daha sonra Willie nehrin dibinde hızla ilerler, bir balık gibi sudan sıçrar ve kayaların üzerinde kayar.



4.170 Keaton'ın makinist rolündeki babası Joe bu gag için ünlü high-kick vodvil numarasının kullandı.

Belki de mizansenin, figürlerin davranışının zekice komikliğiyle rekabet eden tek yanı filmin gaglar için derin mekânı kullanmasıdır. İncelediğimiz çekimlerin çoğu da komediyi yaratma işlevi görür: makinist, tıpkı Willie'nin Canfield ailesinden bir gencin ön planda ölümcül şekilde pusuya yatmasından habersiz olması gibi (4.163), vagonların lokomotiften ayrıldığından habersiz görünür (4.165).

Ancak daha da çarpıcı olanı su bendinin yıkılmasını izleyen derin mekân gagıdır. Canfield ailesinin gençleri Willie'yi bulmak için kasabayı aramışlardır. Bu arada Willie bir kayaya oturmuş, balık avlamaktadır. Su bentten boşalır ve sarp kayalıktan aşağı akarken, Willie'yi tamamen içine alır (4.167). Tam o anda Canfield kardeşler çerçevenin sağ tarafından ön plana çıkarlar, hâlâ Willie'yi aramaktadırlar (4.168). Suyun Willie'yi gizlemesi onu Canfield'lerin hareketi için nötral bir arka plana indirger. Sahne içinde ani bir yeni aksiyon patlaması belirsizlik oluşturmaktan ziyade bizi şaşırtır, çünkü Canfield'lerin bu kadar yakında olduklarını bilmeyiz. Sürpriz komedi için çok önemlidir.



4.171 Bu motif Willie'nin aniden suyun içine çekilmesiyle başlar.

Tek tek gaglara başvursa da *Our Hospitality* komik yanlarını diğer motifleri kadar sıkı bir şekilde oluşturur. Filmin yolculuk modeli çoğu kez bir dizi gagı tema ve çeşitlemelerin biçimsel bir ilkesine uygun olarak düzenler. Örneğin, Güneye tren yolculuğu sırasında gaglar dizisi trende karşılaşan insanlar fikrine dayanır. Birkaç insan trenin geçişini izlemeye gelir, bir serseri kaçak yolculuk etmeye çalıştığı için



4.172 Willie'ye iple bağlı genç Canfield uçurumdan düşer...



4.173 . . . ve Willie ardından düşmemek için sıkıca tutunur.



4.174 Willie bir kütüğün ucunda bir balık gibi sallanır.

trenden atılır ve yaşlı bir adam lokomotife taş atar. Başka bir hızlı gaglar dizisi kendine tema olarak tren raylarını alır. Çeşitlemeler tümsek yapmış bir rayı, demiryolunu kapatan bir eşeği, kıvrılmış ve ayrılmış rayları ve nihayet hiç rayın olmamasını içerir.

Ancak en karmaşık tema-ve-çeşitlemeler serisi "oltadaki balık" temasında görülebilir. Kasabaya vardıktan sonra Willie balık tutmaya gider ve küçücük bir balık tutar. Kısa süre sonra büyük bir balık onu suyun içine çeker (**4.171**). Filmde daha sonra bir dizi aksilik boyunca Willie, Canfield kardeşlerden birine iple bağlanır. Birçok gag bu göbek kordonu bağlantısından çıkar, özellikle de biri Canfield'in daha önce Willie'nin başına geldiği gibi, suyun içine çekilmesiyle sonuçlanır.

Belki de filmdeki en eğlenceli çekim Willie, Canfield'in kayalardan düştüğü (**4.172**) için kendisinin de düşmesi gerektiğini (**4.173**) anladığında olur. Ancak Willie kendini Canfield'den kurtardıktan sonra bile, ip beline bağlı kalır. Böylece filmin zirvesinde Willie şelalenin üzerindeki bir kütüğe bağlı olarak sallanır (**4.174**). Burada yine bir öğe çok sayıda işlevi yerine getirir. Oltadaki balık aygıtı anlatıyı ilerletir, filmi birleştiren bir motif haline gelir ve ipteki Willie'nin çeşitlemelerini içeren koşut gaglar modeli içinde yerini alır. Bu yollarla *Our Hospitality* sinemasal mizansenin anlatı biçimiyle bütünleşmesinin önemli bir örneği haline gelir.

ÖZET

Mizanseni incelemek isteyen izleyici ona sistematik olarak bakmalıdır. Her şeyden önce dekorun, kostümün, ışığın ve figürlerin davranışlarının belirli bir filmde kendilerini nasıl sunduklarına bakmamız gerekir. Bir başlangıç olarak bir sahnedeki tek bir öğeyi -örneğin dekor ya da ışık- ayrıntılı olarak tanımlamaya çalışmalıyız.

Aynı zamanda mizansenin öğelerinin oluşumu üzerinde düşünmeliyiz. Nasıl işlev görüyorlar? Bunlar bütün film boyunca kendi tarzlarını dokuyan motifleri nasıl oluşturuyorlar? Ayrıca mizansenin filmi izleme süreci boyunca dikkatimizi çekmek ve ona yol göstermek için ve şüpheli beklenti ya da sürpriz yaratmak için mekan ve zamanda nasıl oluşturulduğuna dikkat etmeliyiz.

Son olarak mizansenin sistemini filmin büyük ölçekli biçimiyle ilişkilendirmeye çalışmalıyız. Gerçekçilikle ilgili değişmez önyargılar burada mizansenin çok çeşitli olasılıklarına açık olmaktan daha az değerlidir. Bu olasılıkların farkında olmak mizansenin işlevlerini belirlemede bize daha fazla yardım edecektir.

OKUMA ÖNERİLERİ

Mizansenin Kökenleri Üzerine

Bir kavram olarak mizansenin tarihi 19. yüzyıl tiyatrosuna kadar gider. Filmle ilgili tarihsel bir giriş için bkz. Oscar G. Brockett ve Robert R. Findlay, *Century of Innovation* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1973). Standart film incelemeleri için bkz. Nicolas Vardac, *Stage to Screen* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1949) ve Ben Brewster ve Lea Jacobs, *Theater to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film* (Oxford: Oxford University Press, 1997).

Mizansende Gerçekçilik Üzerine

Birçok sinema kuramcısı filmi mükemmel bir gerçekçi araç olarak görmüştür. Siegfried Kracauer, André Bazin ve V.

F. Perkins gibi kuramcılar için sinemanın gücü onun tanınabilir bir gerçekliği sunma yeteneğindedir. Bu nedenle gerçekçi kuramcılar kostüm ve dekorda aslına uygunluğa, doğalcı oyunculuğa ve stilize olmayan ışığa değer verirler. V. F. Perkins şöyle yazar: "Dekorun temel işlevi aksiyon için inandırıcı bir ortam sağlamasıdır." (*Film as Film* [Baltimore: Penguin, 1972], s. 94). André Bazin "senaryoda gündelik yaşama sadık kalma, bir oyuncuda rolüne bağlılık" nedeniyle 1940'ların İtalyan Yeni-Gerçekçi filmlerini över (*What Is Cinema?* Cilt 2 [Berkeley: University of California Press, 1970], s. 25).

Mizansen her zaman bir seçim ve tercihin ürünü olsa da, gerçekçi kuramcı gerçeklik olarak *görünen* bir mizansen yaratan yönetmeni takdir eder. Kracauer bir müzikaldeki görünüşte gerçekçi olmayan şarkı ve dans numaralarının doğaçlama görünebileceğini öne sürer (*Theory of Film* [New York: Oxford University Press, 1965]) ve Bazin *Red Balloon* gibi bir fantezi filmini gerçekçi olarak görür, çünkü "ekrandaki hayali olan, gerçek bir şeylerin mekânsal yoğunluğuna sahiptir" (*What Is Cinema?* Cilt 1 [Berkeley: University of California Press, 1966], s. 48).

Bu kuramcılar yönetmene mizansenin seçimi ve düzenlenişi aracılığıyla tarihsel, toplumsal ya da estetik bir gerçekliği gösterme görevini verirler. Bu kitap bu sorunun düşünülmesini ertelese de -bu konu kesinlikle sinema kuramı alanındadır- gerçekçi tartışma incelemenize değerdir. Christopher Williams *Realism and the Cinema*'da (Londra: Routledge & Kegan Paul, 1980) bu alandaki birçok konuyu inceler.

Bilgisayar Görüntüleri ve Mizansen

Dijital ya da *3D* (üç boyutlu) canlandırma normal olarak hareket yaratmak için Maya ve yüzey dokuları eklemek için Renderman gibi yaygın olarak kullanılan bir programı gerektirir. Canlandırmacılar ateş, su ve kıpırdayan yapraklar gibi efektler için yeni yazılım geliştirerek kendi projelerinin gerektirdikleriyle ilgilenirler. Canlandırılması gereken figürler ya bir maketin (1.29'daki dinozor gibi ayrıntılı bir model) her yüzeyinin taranmasıyla ya da hareket yakalamayı (motion capture [mocap]), oyuncuları ve hayvanları yalnızca kameranın görebileceği noktalarla kaplı nötr renkli kostümlerle filme alarak yaratılır. Bu noktalar bir "wire-frame"[1*] devinen görüntü yaratmak için çizgilerle birleştirilir ve bilgisayar dokulu, üç boyutlu, devinen bir figür oluşturmak için daha ayrıntılı katmanlar ekler. Arka planlar da örtü-boyama programları kullanılarak dijital olarak yaratılabilir. Figür canlandırma için bkz. giriş malzemeli bir CD-ROM'u da içeren *The Art of Maya: An Introduction to 3D Computer Graphics*, 3. baskı, (Alameda, CA: Sybex, 2007).

Kurmaca filmler için 3D canlandırma *Terminator 2: Judgement Day*'deki T-1000 biyonik insan için kullanılan *dijital düzenleme* ile uygulanabilir hale geldi. Bu filmde oyuncunun bedeni üzerinde bir ızgara çizildi ve oyuncu hareketleri yaparken filme alındı. Film taranırken, değişen ızgara modelleri kompakt disklerde kullanılana benzer bir dijital koda çevrildi. Daha sonra bilgisayarda kare kare yeni aksiyonlar yaratılabildi. Bir tartışma için bkz. Jody Duncan, "A Once and Future War," *Cinefex* 47 (Ağustos 1991): 4-59. *Terminator 2*'dan bu yana, gelişkin yazılım programları yönetmenlerin bir bilgisayarda taranabilen ve daha sonra da canlandırılabilen tümüyle modellerlerden "oyuncular" yaratmasını sağladı. En ünlü ilk örnek *Jurassic Park*'taki gallimimus sürüsüdür. Bu film için görüntüleme evreleri için bkz. Jody Duncan, "The Beauty in the Beasts," *Cinefex* 55 (Ağustos 1993): 42-95. *The Matrix*'de hem analog görüntü sentezi hem de dijital birleştirme kullanıldı; arka plan için bkz. Kevin H. Martin, "Jacking into the Matrix," *Cinefex* 79 (Ekim 1999): 66-89. Gerçekçi insan ve insan benzeri karakterlerin ifade edilmesi, bulunması zor yarı saydam bir deri niteliği yaratmanın bir yolunu bulmaya bağlıdır. *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace*'daki Jar Jar Binks ve özellikle de *The Lord of the Rings*'deki Gollum gibi figürlerle sonunda bu hedefe ulaşıldı. Bkz. tamamen *The Phantom Menace*'a ayrılan *Cinefex* 78 (Temmuz 1999); Joe Fordham, "Middle-Earth Strikes Back," *Cinefex* 92 (Ocak 2003: 70-142; ve Joe Fordham, "Journey's End," *Cinefex* 96 (Ocak 2004): 55-142. Bilgisayar tabanlı görsel efektler öylesine yaygın hale gelmiştir ki *Cineflex*'in her sayısı bu teknolojinin kullanıldığı bir ya da daha fazla sayıda yeni filmi ele alır.

Canlı aksiyon filminin bilgisayar canlandırmasıyla birleşmesi sinemasal efektlerin yeni bir alanını yaratmıştır. Méliès'in izleyiciyi mizansenin sihirli güçleriyle şaşırtma isteği tazeliğini korumayı sürdürüyor.

Mizansenin Özel Yanları

Kostüm konusunda bkz. Elizabeth Lees, *Costume Design in the Movies* (Londra: BCW, 1976) ve Edward Maeder (der.), *Hollywood and History: Costume Design in Film* (New York: Thames & Hudson, 1987). Ayrıca bkz. Vincent J.-R. Kehoe, *The Technique of the Professional Make-Up Artist* (Boston: Focal Press, 1995).

Léon Barsacq, Elliot Stein'ın özenli yardımıyla o tarihe kadar dekorun en iyi tarihini yazmıştır, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design* (New York: New American Library, 1976). Sinemada dekor için diğer önemli incelemeler için bkz. Charles Affron ve Mirella Jona Affron, *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative* (New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1995); Dietrich Meumann (der.), *Film Architecture: Set Design from "Metropolis" to "Blade Runner"* (Münih: Prestel, 1996); ve C. S. Tashiro, *Pretty Pictures: Production Design and the History of Film* (Austin: University of Texas Press, 1998). Tasarımcılarla röportajlar için bkz. Vincent LoBrutto, *By Design* (New York: Praeger, 1992) ve Peter Ettedgui, *Production Design & Art Direction* (Woburn, MA: Focal Press, 1999). Vincent LoBrutto, *The Filmmaker's Guide to Production Design*'da (New York:

1* Üç boyutlu bilgisayar grafiklerin kullanılan üç boyutlu ya da fiziksel bir nesnenin elektronik temsilinin görsel sunumu. (Ç.)

Allworth, 2002) mükemmel bir inceleme sunar. Ayrıca bkz. Peter Ettedgui, *Production Design and Art Direction* (Woburn, MA: Focal Press, 1999). Pascal Pinteau'nun harika resimlerin olduğu *Special Effects: An Oral History* (New York: Abrams, 2003) adlı eseri yalnızca modelleri ve dijital efektleri değil, aynı zamanda makyajı, dekoru ve hatta konulu park gezintilerini içerir.

Sinemada oyunculuğun geniş kapsamlı bir analizi için bkz. Richard Dyer, *Stars* (Londra: British Film Institute, 1979). Bu kitabı tamamlayan çalışmalar için bkz. Charles Affron, *Star Acting: Gish, Gabro, Davis* (New York: Dutton, 1977) ve James Nanemore, *Acting in the Cinema* (Berkeley: University of California Press, 1988). Yararlı pratik rehberler için bkz. Patrick Tucker, *Secrets of Screen Acting* (New York: Routledge, 1994) ve Tony Bart, *Acting for the Camera* (New York: Perennial, 1986). Bir performansın filmin bütün biçimiyle bütünleşme yolları iki kılavuzda incelenir: Judith Wilson, *The Film Director's Intuition: Script Analysis and Rehearsal Techniques* (Studio City, CA: Michael Wiese, 2003) ve Delia Salvi, *Friendly Enemies: Maximizing the Director- Actor Relationship* (New York: Billboard, 2003). Tiyatrodaki sahneleme teknikleri Terry John Converse'in *Directing for the Stage* (Colorado Springs: Meriwether, 2005) adlı kitabında ayrıntılı biçimde ele alınır. Michael Caine'in *Acting in Film: An Actor Take on Movie Making* (New York: Applause Boks) adlı kitabı mükemmel ve ayrıntılı bir tartışmayı sunar: ayrıca bkz. beraberindeki video, *Michael Caine on Acting in Film*.

Işık üzerine iki iyi inceleme için bkz. Kris Malkiewicz, *Film Lighting: Talk with Hollywood Cinematographers and Gaffers* (New York: Prentice-Hall, 1986) ve Gerald Millerson, *Lighting for Television & Film*, 3. baskı (Boston: Focal Press, 1999). John Alton'un *Painting with Light* (New York: Macmillan, 1949) ve Gerald Millerson'un *Technique of Lighting for Television and Motion Pictures* (New York: Hastings House, 1972) adlı kitapları klasik Hollywood uygulamaları üzerinde durmalarıyla yararlı eski tartışmalardır. Ayrıca bkz. John Jackman, *Lighting for Digital Video and* Television, 2. Baskı (San Francisco:CMP, 2004). Yararlı bir referans kitabı için bkz. Richard K. Ferncase, *Film and Video Lighting Terms and Concepts* (Newton, MA: Focal Press, 1995).

Derinlik

Sanat tarihçileri uzun süredir iki boyutlu bir görüntünün nasıl bir derin mekanı akla getirebildiğini incelemişlerdir. Kapsamlı bir giriş incelemesi için bkz. William V. Dunning, *Changing Images of Pictorial Space: A History of Spatial Illusion in Painting* (Syracuse: Syracuse University Press, 1991). Dunning'in Batı resim tarihi bu bölümde incelediğimiz beş tekniğin yönlendirilmesinin üzerinde durur: doğrusal perspektif, gölgeleme, düzlemlerin ayrılması, alansal perspektif ve renk perspektifi.

Her ne kadar film yönetmenler sinemanın başlangıcından bu yana görüntünün derinliğini ve düzlüğünü yönlendirmiş olsa da, bu mekânsal niteliklere dair eleştirel anlayış 1940'lara kadar ortaya çıkmadı. O dönemde belirli yönetmenlerin çekimlerini alışılmamış bir şekilde derin mekânla çekmesine dikkat çeken André Bazin'di. Bazin, F. W. Murnau'yu (*Nosferatu* ve *Sunrise* nedeniyle), Orson Welles'i (*Citizen Kane* ve *Magnificent Ambersons* nedeniyle), William Wyler'ı (*The Little Foxes* ve *The Best Years of Our Lives* nedeniyle) ve Jean Renoir'ı (1930'lardaki bütün filmleri nedeniyle) ayrı bir yere koydu. Derinlik ve düzlüğü bize analitik kategoriler olarak sunarak Bazin mizansen anlayışımızı geliştirdi. (Bkz. "The Evolution of the Language of Cinema," *What Is Cinema?* Cilt 1 içinde.) İlginç bir şekilde, çoğu kez Bazin'e aykırı olan Sergei Eisenstein, sadık öğrencisi Vladimir Nizhny'nin *Lessons with Eisenstein*'da (New York: Hill & Wang, 1962) belirttiği gibi, açık bir şekilde derin mekân sahnelemenin ilkelerini tartıştı. Eisenstein öğrencilerinden bir cinayet sahnesini tek bir çekimde ve kamera hareketi olmaksızın çekmelerini istedi; sonuç aşırı derinliğin ve izleyiciye doğru dinamik bir hareketin şaşırtıcı kullanımı oldu. Bir tartışma için bkz. David Bordwell, *The Cinema of Eisenstein* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1993), Bölümler 4 ve 6. Mizansende derinliğin genel bir tarihsel incelenişi için bkz. David Bordwell, *On the History of Film Style* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997), Bölüm 6.

Renk Tasarımı

Genelde renk estetiğinin iki net ve okunabilir tartışması için bkz. Luigina De Grandis, *Theory and Use of Color*, çev. John Gilbert (New York: Abrams, 1986) ve Paul Zelanski ve Mary Pat Fisher, *Colour for Designers and Artists* (Londra: Herbert Press, 1989).

Sinemada renk estetiğinin genel bir tartışması için bkz. Raymond Durgnat, "Colours and Contrasts," *Films and Filming* 15, 2 (Kasım 1968): 58-62; ve William Johnson, "Coming to Terms with Color," *Film Quarterly* 20, 1 (Sonbahar 1966): 2-22. Filmlerde renk organizasyonunun en ayrıntılı analizi için bkz. Scott Higgins, *Harnessing the Rainbow: Technicolor Design in the 1930s* (Austin: University of Texas Press, 2006).

Çerçeve Kompozisyonu ve İzleyicinin Gözü

Filmin çekimi ressamın tuvali gibidir: doldurulmalıdır ve izleyiciye belirli şeylere dikkat etmesi (ve diğerlerine dikkat etmemesi için) ipuçları verilmesi gerekir. Bu nedenle filmde kompozisyon grafik sanatlarında geliştirilen ilkelere çok şey borçludur. Kompozisyonun temel bir incelenişi için bkz. Donald L. Weismann, *The Visual Arts as Human Experience* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1974). Bu çalışma derinlikle de ilgili birçok konuyu içermektedir. Daha ayrıntılı tartışmalar Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*'da, (Berkeley, University of California Press, 1974) ve onun *The Power of the Center: A Study of Composition in the Visual Arts*, 2. baskı (Berkeley: University of California Press, 1988) adlı yapıtında bulunuyor. Ayrıca bkz. Peter Ward, *Picture Composition for Film and Television* (Londra, Focal Press, 1996).

André Bazin derinlikli olarak sahnelenen çekimlerin ve derin odağın izleyicinin gözüne daha düz ve daha dar

çekimlerin yaptığından daha fazla özgürlük kazandırdığını öne sürdü. İzleyicinin gözü ekran boyunca gezinebilir. (Bkz. Bazin, *Orson Welles* [New York: Harper & Row, 1978].) Noël Burch farklı düşünür: "Bir film görüntüsündeki bütün öğeler önem açısından eşit olarak algılanır" (Noël Burch, *Theory of Film Practice* [Princeton, NJ: Princeton University Press, 1981], s. 34.) Bununla birlikte görüntüsel algılama üzerine psikolojik araştırma, izleyicilerin aslında özel ipuçlarına göre tarama yaptığını gösteriyor. Sinemada "ne zaman nereye bakılacağı"na yönelik durağan görsel ipuçları figürlerin ya da kameranın hareketiyle, ses kuşağı ve kurguyla ve filmin bütün biçimiyle güçlendirilir ya da zayıflatılır. Psikolojik araştırmanın çıkarılan taslağı için bkz. Robert L. Solso, *Cognition and the Visual Arts* (Cambridge, MA: MIT Press, 1994), ss. 129-156. *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*'de (Berkeley: University of California Press, 2005) David Bordwell yönetmenin izleyicinin çekimi taramasına yol göstermesi için sahnelemeyi ve çerçeve kompozisyonunun nasıl kullandığını inceler.

Web Siteleri

www.thescenographer.com/ Yapım tasarımı ve kostüm tasarımıyla ilgili olan ve bazı online yazıların olduğu The Scenographer dergisinin web sitesi.

www.makeupmag.com/ Sinema ve televizyon çalışanları için mesleki bir dergi olan ve online yazıların olduğu *Make-Up Artist Magazine*'in web sitesi.

www.16-9.dk/2003-06/side11_minnelli.htm/ Güzel fotoğrafların olduğu "Medium Shot Gestures: Vincente Minnelli and *Some Came Running*" adlı yazısında Joe McElhaney uzun çekim sahnelemenin yakından bir analizini sunar. Bu sayfaya Danimarkalı online dergisi *16:9* ev sahipliği yapıyor.

continuityboy.blogspot.com/2007/03/seeing-spots.html/ Görsel araştırmacı Tim Smith film izleme süreci boyunca izleyicinin göz hareketlerini inceliyor.

Tavsiye Edilen DVD Ekleri

DVD'ler setler, kostümler ve ara sıra da makyaj tasarımlarına dair galerileri içerir. Bu konuyla ilgili belgeseller arasında *Pulp Fiction* ile ilgili "Production on the Featurette" de vardır. *Alien*'deki alışılmamış biçimde geniş, labirent gibi ve kapalı uzay gemisi içi, bu filmin diğer setleri kadar "Fear of the Unknown" ve "The Darkest Reaches" bölümlerinde tartışılır. (Birinci bölüm aynı zamanda kostüm tasarımıyla ilgilidir.) *Speed*'in "On Location" eki, otoyol mekanlarının nasıl kullanıldığı kadar, filmin aksiyonunun farklı aşamalarında görünen 12 değişik otobüsle ilgilidir. *The Da Vinci Code* filminin DVD ekinde bulunan "Magical Places" bölümü çekim mekanına ait lojistiğin ne kadar önemli olduğunu gözler önüne serer: izinler alınacaktır, teknik sorunlar ortaya çıkacaktır (orijinal iç mekanların aydınlatılması gibi) ve bir yapı gerçek yapının yerine geçecektir. *The Golden Compass* DVD'si içindeki üç ek ("The Alethiometer", "Production Design" ve "Costumes") özel olarak aksesuar, set ve kostüm tasarımıyla ilgili detaylı örnekler vermektedir.

Hellboy II: The Golden Army filminin DVD'si "Hellboy: In Service of the Demon" adında uzunca bir belgesel içerir. Bir bölümde, Doug Jones, kendisine Azrail makyajı yapılırken makyaj ve oyunculuk hakkında harika bir söyleşi verir – kostümünde bulunan kanatlar üzerindeki gözlerin dijital kontrollerle nasıl hareket ettirildiği de bu söyleşiye dahildir.

Işık mizansenin görece çok az dikkat edilen alanıdır. Görüntü yönetmeni Jack Cardiff'in olağanüstü renkli film *Black Narcissus*'daki çalışması üzerine bir belgesel olan "Painting with Light" bir istisnadır. Işık üzerine kısa ama bilgilendirici bir bakış *Colloteral*'in eki "Shooting In the Location: Annie's Office"de vardır. *A Hard Day's Night*'ın "Working like a Dog" ekinin "Here to Show Everybody the Light" bölümünde görüntü yönetmeni Gilbert Taylor, Beatles üzerindeki güçlü ana ışığın görüntülerin karakteristik görünümleri ve gerçek bir trende ışık teçhizatını kurarken karşılaşılan zorluklar hakkında konuşur. *Toy Story*'nin "Shaders and Lighting" bölümü bilgisayar canlandırmasının haleyi ve ana ışığı nasıl taklit edebildiğini gösterir. *Hellboy* filminin görüntü yönetmeni Guillermo Navarro "*Hellboy*: The Seeds of Creation" içinde bazı aydınlatma denemelerini gösterir ve bunlar üzerine konuşur.

"The Making of *American Graffiti*" ve özellikle de bir çok sahnenin testini de içeren oyunculukla ilgili 72 dakikanın olduğu *The Godfather* gibi DVD eklerine genellikle sınama gösterileri dahil edilir. Bazı diskler oyunculukla daha derinlemesine ilgilenirler. *Collateral*'in "Tom Cruise & Jamie Fox Rehearse" adlı küçük bir bölümü figüranları içerir. *Speed*'le verilen "Stunts" oyuncuların figüranların yaptıklarını yapıp yapmamalarıyla ilgili nasıl karar verildiği kadar, kaza yapan ya da kazadan sıyıran sürücülerin araçlarla yaptıkları manevraların model kullanılarak koreografilerinin nasıl yapıldığını içerir. "Becoming an Oompa-Loompa" *Charlie and Chocolate Factory*'de bütün Oompa-Loompa'ları oynaması için Deep Roy'un aldığı eğitimi ayrıntılı olarak gösterir. Üç önemli oyuncunun yönetmenin yöntemlerini anlattıkları uzun röportajların da dahil olduğu Babette Mangolte'nin "The Models of *Pickpocket*"ı Robert Bresson'un filmlerindeki ayrıksı oyunculuğun ayrıntılı bir incelemesini sunar.

Dancer in the Dark eki "Choreography: Creating Vincent Paterson's Dance Sequences" bu sahneleme tipine alışılmamış bir şekilde yakından bakar. (Bu bölüm bütün filmi ya da en azında müzik parçaları "Cvalda" [9. şarkı] ve "I Have Seen It All" [13. şarkı] izlediyseniz, daha iyi değerlendirilebilir.)

Sahneleme stratejileri ile ilgili ayrıntılı bir tartışma altı DVD'lik bir set olan *Hollywood Camera Work: The Master Course in High-End Blocking and Staging* içinde bulunabilir. Örnekler durağan sahneleri, oyuncu hareketini ve kamera hareketlerini ele almaktadır. Bkz. http://www.hollywoodcamerawork.us/.



5
BÖLÜM

Çekim: Sinematografi

Mizanseni kontrol ederken yönetmen filme alınacak bir olayı sahneler. Ancak bir araç olarak sinemanın kapsamlı bir açıklaması kameranın önüne yerleştirilenle bitirilemez. Çekim, modeller bir film kuşağı üzerine kaydedilene kadar var olmaz. Yönetmen aynı zamanda çekimin sinematografik niteliklerini de -yalnızca ne çekildiğini değil, ama nasıl çekildiğini de- kontrol eder. Bu neden faktörü üç tercih alanı içerir: (1) çekimin fotoğrafik kapsamı, (2) çekimin çerçevesi ve (3) çekimin süresi. Bu bölüm sanatsal kontrolün bu üç alanını inceliyor.

Fotoğrafik İmge

Sinematografi (kelimenin tam anlamı: hareketle yazma) büyük ölçüde *fotoğrafi*ye (ışıkla yazma) dayanır. Bazen yönetmen kamerayı devre dışı bırakır ve sadece film üzerinde çalışır; ama doğrudan film üzerinde çizim, resim ve çiziktirme yaptığında, üzerinde delikler açtığında ya da üzerinde şekil geliştirdiğinde bile, yönetmen selüloit üzerinde ışık modelleri yaratır. Çoğu kez yönetmen bir nesneden gelen ışığın duyarlı film üzerine fotokimyasal olarak nasıl kaydedileceğini düzenlemek için bir kamera kullanır. Dijital videoda ışık, ışın dokusunun 0'lar ve 1'lerden oluşan bir diziye dönüştürüldüğü bir bilgisayar yongasını aktive eder. Yönetmen tonlamalar alanını seçebilir, hareketin hızını yönlendirebilir ve perspektifi değiştirebilir.

Tonlamalar Alanı

Bir görüntü tamamen gri ya da tamamen siyah-beyaz görünebilir. Görüntü renklerin bir alanını gösterir. Dokular net bir şekilde göze çarpabilir ya da bir belirsizliğin içine çekilebilir. Yönetmen ham filmi, pozlandırmayı ve geliştirme (yıkama) işlemlerini (developing procedure) yönlendirerek bütün bu görsel nitelikleri kontrol eder.

Ham filmlerin tipleri duyarkatın kimyasal niteliklerine göre değişir. Ham film seçiminin birçok sanatsal içerimi vardır. Her şeyden önce görüntü kısmen kullanılan ham filme bağlı az ya da çok *kontrast*a sahiptir. Kontrast çerçevedeki en karanlık ve en aydınlık alanlar arasındaki farklılık derecesine gönderme yapar. Yüksek kontrastlı bir görüntü beyaz parlak noktaları, tamamen karanlık alanları ve bunlar arasındaki grilerin dar bir alanını gösterir. Düşük kontrastlı bir görüntü tam beyaz ya da siyah alanların olmadığı geniş bir griler alanına sahiptir.

Bölüm 4'te görmüş olduğumuz gibi, insanın görüşü renkteki, dokudaki, biçimdeki ve diğer görüntüsel özelliklerdeki değişimlere duyarlıdır. Görüntü içindeki kontrastlar yönetmenin çerçevedeki önemli kısımlar için izleyicinin gözüne yol göstermesini olanaklı kılar. Yönetmenler görüntü içindeki kontrastların derecesini farklı yollarla kontrol ederler.

"Hem (görüntü yönetmeni) Fold (Crosby) hem de ben (High Noon'un) bir belgesel ya da 1888'lerden bir haber filmi gibi görünmesini istedik; tabii ki o dönemde film yoktu. Düz aydınlatma, baskıda grenli bir doku ve filtreden geçmemiş bir beyaz gökyüzü kullanarak hedefimize yakınlaştığımıza inanıyorum."

— Fred Zinnemann, yönetmen

Genelde, yansıyan ışığa çok duyarlı olan çok hızlı bir ham film düşük kontrastlı bir görünüm oluştururken, daha yavaş, ışığa daha az duyarlı bir ham film yüksek kontrastlı olacaktır. Çekim sırasında sette kullanılan ışık miktarı da görüntünün kontrast derecesini etkileyecektir. Dahası görüntü yönetmeni kontrastı artırmak ya da azaltmak için özel geliştirme işlemleri kullanabilir. Örneğin kimyasalların gücü ve sıcaklık derecesi ve filmin geliştirme banyosunda bırakıldığı süre kontrastı etkiler. Ham filmi, ışık faktörlerini ve geliştirme işlemlerini yönlendirerek yönetmenler film imgesinin görünümünde büyük değişiklikler elde edebilirler (**5.1 – 5.3**). Siyah-beyaz filmlerin çoğu grileri, siyahları ve beyazları dengeli bir şekilde kullanır.

Jean-Luc Godard'ın *Les Carabiniers* filmi (**5.4**) ham filmin film çekimi sonrasında yönlendirilmesinin nasıl başarılabileceğinin güzel bir örneğini sunar. Bu çekimin haber filmine benzer niteliği hem ham filmle hem de kontrastı artıran laboratuvar çalışmasıyla yükseltilir. Godard şöyle açıkladı: "Pozitif baskılar sadece özel Kodak yüksek kontrastlı ham film üzerine basıldı. . . Aslında fazlasıyla gri olan birkaç çekimden bazen yeniden, her zaman en yüksek kontrastlarına göre iki ya da üç kez kopya çıkarıldı." Bu efekt yeniden kopyalanmış ya da kötü aydınlatma koşullarında çekilmiş eski savaş filmlerini akla getirir.

Değişik renkli ham filmler değişen renk kontrastları verirler. Technicolor *Meet Me in St. Louis*'de (**5.5**) görüldüğü gibi, keskin bir biçimde belirgin, yoğun şekilde doygun renk tonları nedeniyle ünlenmiştir. Technicolor'un zenginliği özel olarak tasarlanmış bir kamera ve gelişkin baskı işlemi aracılığıyla başarılır. Başka bir örneği alırsak, Sovyet yönetmenler ülke içinde yapılmış düşük kontrast eğiliminde olan ve görüntüye kasvetli yeşilimsi-mavi görünüm veren ham film kullandılar. Andrei Tarkovksky karanlık *Stalker*'ın tekrenk (monochromatic) renk tasarımında



5.1 Siyah-beyaz filmlerin çoğu, *Casablanca*'dan bu çekimde olduğu gibi, grileri, siyahları ve beyazları dengeli bir şekilde kullanır.



5.3 Ingmar Bergman *Wild Strawberries*'in başlarındaki düş sahnesinde beyazlatılmış bir görünüm yaratmak için ham filmin, aşırı pozlandırmanın ve laboratuvar işleminin bir kombinasyonunu kullanır.



5.2 *Breaking the Waves*'de rengin yönlendirilmesi beyazlatılmış görüntüler yarattı.



5.4 Les *Carabiniers*'den bu çekim hem ham film hem de kontrastı artıran laboratuvar çalışmasıyla bir haber filmi benzeri nitelik kazanır.



5.5 *Meet Me in St. Louis*'deki tramvay sahnesi Technicolor işleminin olanaklı kıldığı canlı renkleri gösterir.



5.6 *Stalker*'da mavilerin kullanımı aksiyonun neredeyse su altında geçiyor görünmesini sağlar.



5.7 *Lye Rainbow Dance*'da ayrılan ve yeniden birleşen arı, doygun silüetler yaratmak için Gasparcolor cinsi ham filmi yönlendirdi.

tamamen bu nitelikleri kullandı (**5.6**). Len Lye soyut filmi *Rainbow Dance*'da İngiliz ham filmi Gasparcolor'un özel özelliklerini kullanır (**5.7**).

Renkli ham filmin tonlamaları aynı zamanda laboratuvar işlemleriyle değiştirilebilir. *Renk düzeltici* görevini yapan kişinin bir baskının renk alanıyla ilgili geniş bir tercih alanı vardır. Görüntüdeki kırmızı bir yer koyu kırmızı, pembe ya da ikisi arasındaki herhangi bir renk tonu olarak basılabilir. Çoğu kez renk düzeltici film boyunca renk ilişkileri açısından bir referans noktası işlevi görecek bir ana ton seçmek için yönetmenle görüşür. Giderek artan şekilde görüntü yönetmenleri seçilen çekimler ve hatta bütün bir film için bilgisayar düzeltici kullanıyor. (Bkz. bu bölümdeki "Yakından Bakış.")

Orijinal olarak siyah-beyaz çekilmiş filme renk eklemek için belirli işlemler de yapılabilir. 1930'dan önce sinemacılar genellikle boyama (tinting) ve renklendirme (toning) yaptılar. *Boyama* zaten yıkanmış bir filmi bir boya banyosuna daldırmayla başarılır. Karanlık alanlar siyah ve gri kalırken, daha aydınlık alanlar rengi seçerler (**5.8**). *Renklendirme* zıt bir tarzda işledi. Boya pozitif kopyanın yıkanması sıra-



5.8 Boyama 1914 tarihli *The Wrath of the Gods* adlı filmde bütün çerçeve boyunca pembemsi bir renk yaratır.



5.9 *Cenere*'de karanlık alanların koyu mavisi ve neredeyse beyaz bölgeler renklendirmenin sonucudur..



5.10 *Daisies*'deki renklendirme.



5.11 *Innocence Unprotected*'da stilize görüntüler bir çekim içindeki çok sayıdaki renkle yaratılır.

sında eklendi. Sonuç olarak daha karanlık alanlar renklenirken, çerçevenin daha aydınlık alanları beyaz ya da belirsiz bir şekilde renkli kalır (**5.9**).

Boyama ve renklendirmeyle ilgili belirli gelenekler gelişti. 1916 tarihli bir İtalyan filminden olan 5.9'da olduğu gece sahneleri genellikle mavi renklidir. Şömine ışığı çok sık olarak kırmızı renkliyken, iç mekânlar genellikle kehribardır. *The Wrath of the Gods*'da (1914) bir volkan patlamasının sıcaklığını göstermek için pembe boyama kullanılır (5.8). Daha sonraki yönetmenler bu işlemleri yeniden canlandırdılar. Vera Chytilova *Daisies*'de koyu kırmızı bir renklendirme kullanır (**5.10**).

Renk eklemenin nadir bir yöntemi zor *elle renklendirme* işlemidir. Burada siyah-beyaz görüntülerin bölümleri kare kare renklerle boyanır. Sergei Eisenstein'ın *Potemkin* filmindeki geminin bayrağı orijinal olarak mavi bir gökyüzüne karşı elle renklendirilmiş kırmızıydı. Elle renklendirmenin modern bir kullanımı Makavejev'in *Innocence Unprotected* filminde görülebilir (**5.11**).

Yönetmenin film çekiminden sonra görüntünün tonlarını yönlendirmesinin başka birçok yolu vardır. *Reflections on Black*'te Stan Brakhage çekimin belirli bölümlerinde duyarkatı çizer (**5.12**). Lars von Trier *Breaking the Waves*'i 35mm çekti, daha sonra filmi videoya aktardı ve rengin büyük bölümünü yok etmek için dijital yönlendirme kullandı. Sonucu yeniden filme aktardı ve sonuçta ortaya titreyen ve cılız bir ışıkla parıldayan doygun olmayan görüntülerdi (5.2).



5.12 Duyarkatı çizerek Brakhage *Reflections on Black* boyunca ortaya çıkan göz motifine dikkat çeker.

Görüntüdeki tonların alanı en çok film çekimi sırasında görüntünün *pozlandırılmasından* etkilenir. Sinemacılar genellikle kameranın objektifinden ne kadar ışığın geçeceğini düzenleyerek **pozlandırma**yı kontrol ederler, ancak doğru pozlandırılarak çekilmiş görüntüler banyoda ve baskıda aşırı ya da az pozlandırılabilir. Genellikle bir fotoğrafın iyi pozlandırıldığını düşünürüz – ne az pozlandırılmış (fazla karanlık, objektiften fazla ışık geçmemiş) ne de aşırı pozlandırılmış (fazla aydınlık, objektiften çok fazla ışık geçmiş). Ancak doğru pozlandırma bile çoğu kez tercih için bir rahatlık sunar: bu bir mutlak değildir.



5.13 *Vidas Secas*'ta pencerenin kasıtlı aşırı pozlandırılması.

Yönetmen özel efektler için pozlandırmayı yönlendirebilir. 1940'lardaki Amerikan *kara filmi* bazen loş ışıklandırma tekniklerine uyum sağlayarak imgenin gölgeli alanlarını az pozlandırdı. *Vidas Secas*'ta Nelson Pereira dos Santos mahkumun kısıtlanmışlığı ile dışarıdaki özgür dünya arasındaki zıtlığı keskinleştirmek için cezaevi hücresinin penceresini aşırı pozlandırdı (**5.13**). *The Lord of the Rings: The Fellowship o the Ring*'deki Mora sekansında birkaç çekimde aşırı pozlandırma kullanıldı. **5.14**'teki beyaz parlama fotoğraftaki aşırı pozlandırmayı taklit eden dijital düzeltme ile başarıldı.

Pozlandırma tercihleri renkli çalışıldığında özellikle önemlidir. *Kasbah*'ın çekimleri için Kumar Shahani gölgeli alanlar içindeki tonları vurgulamayı tercih etti ve onları böyle pozlandırdı ve aydınlık alanların biraz beyazlamasına izin verdi (**5.15**, **5.16**).

Filtreler de pozlandırmayı etkileyebilir –kameranın önüne cam ya da jelâtin konur ya da basıcı filme ulaşan ışığın sıklığını azaltır. Böylece filtreler tonların alanını radikal bir şekilde değiştirir. Ham filmlerdeki ve aydınlatmadaki modern gelişme-



5.14 *The Fellowship of the Ring*'de büyücünün asasının aşırı pozlandırılması Kardeşliği etraftaki karanlık içinde sayısız orc'un tehdit ettiği aydınlık bir ada haline getirir.



5.15 *Kasbah*'da dükkandaki malların canlı renk tonları göze çarparken, arkadaki kırlık bölge aşırı pozlandırılır. . .



5.16 . . . bu arada diğer anlarda karanlık sundurmanın aşırı pozlandırılması dışarıdaki alana dikkat çeker.



5.17 *The Searchers*'da bir kayalıktan bir Kızılderili kampını gözetleyen karakterlerin bu sahnesi gece etkisi filtreleri kullanılarak gün ışığında çekildi.

ler geceleyin dış mekân gece sahnelerini çekmeyi kolaylaştırdığı için yönetmenler rutin olarak bu tip sahneleri gün ışığında *-gece etkisi* denen- mavi filtrelerle çektiler (**5.17**). Hollywood görüntü yönetmenleri 1920'lerden bu yana ışıkların önüne yerleştirdikleri yumuşatıcı filtreler ve tüllerle yakın çekimlere, özellikle kadınlarınkine çekicilik eklemeye çalışmışlardır.

Hareketin Hızı

Bir jimnastikçinin hareketleri yavaş çekimde görülür, sıradan hareket komik bir hıza çıkarılır, bir tenis servisi donuk kare içinde durdurulur – bütün bunlara hareketin hızını kontrol efektlerinden aşinayızdır. Kuşkusuz filme alınacak olayı



5.18 *Koyaanisqatsi*'de arabalar hızlı çekim görüntülendiklerinde görülmesi zor ışıklar haline gelirler.

sahneleyen yönetmen aksiyonun hızını (sınırlar içinde) belirleyebilir. Ancak bu hız da sinemaya özgü olan bir fotoğrafik güçle kontrol edilebilir. Bu, ekranda görülen hareketin hızının kontrolüdür.

Ekranda gördüğümüz hareketin hızı filmin çekilme hızı ile gösterilme (projection) hızı arasındaki ilişkiye bağlıdır. Her iki **hız** da saniye başına kare sayısıyla hesaplanır. Sinemaya senkronize sesin geldiği 1920'lerin sonunda yerleşen standart hız saniyede 24 kareydi. Günümüzün 35mm kameraları yönetmene saniyede 8 ile 64 kare arasında bir tercihi sunuyor; daha özel kameraların tercih alanı daha da geniştir.

Eğer hareket ekranda doğru görünecekse, çekim hızının gösterilme hızına uyması gerekir. Bu nedenle sessiz filmler günümüzde bazen sarsıntılı görünür. Saniyede 16 ila 20 kare arasında bir hızda çekilen filmler, saniyede 24 kare gösterildiğinde hızlanır. Doğru hızda gösterilen sessiz filmler günümüz filmleri kadar pürüzsüz görünebilirler.

Sessiz filmlerin gösterdiği gibi, eğer bir film göstericiden saniyede daha az kare hızla gösterilirse, ekrandaki aksiyon hızlanmış görünür. Bu bazen komedilerde görülen *hızlı çekim* efektidir. Ancak hızlı çekim uzun süredir başka amaçlarla kullanılmıştır. F. W. Murnau'nun *Nosferatu* filminde vampirin faytonunun hızla hareket etmesi onun doğaüstü gücünü akla getirir. Godfrey Reggio'nun *Koyaanisqatsi* filminde çılgınca hızlı çekim kent yaşamının telaşlı ritmini ifade eder (**5.18**). Daha yakın tarihli filmler hızlı çekimi dikkatimizi çekmek, gidişatı hızlandırmak ve bizi bir dekor aracılığıyla hızla aksiyonun kalbine götürmek için kullandılar.

Saniyede kare çekim arttıkça, ekrandaki aksiyon daha yavaş görünecektir. Ortaya çıkan *yavaş çekim* efekti bugün bile önemli olmaya devam eden bir işlev olan spor etkinliklerini ayrıntılı olarak ifade etmek için Dziga Vertov tarafından *Man with a Movie Camera*'da kullanıldı. Bu teknik aynı zamanda etkileyici amaçlarla kullanılabilir. Rouben Mamulian'ın *Love Me Tonight* filminde bir avcılar kulübünün üyeleri uyuyan bir geyiği uyandırmadan eve dönmeye karar verirler; onların gidişi komik bir gürültüsüz hareket tanımlaması yaratmak için yavaş çekimde filme alınır. Günümüzde yavaş çekim çoğu kez düşte ya da fantezide geçen aksiyonu gösterme ya da dövüş sanatlarında olduğu gibi çok büyük bir gücü aktarma işlevi görür. Wong Kar-Wai'nin filmi *In the Mood for Love*'da aşıkların yavaş çekimdeki yürüyüşleri lirik bir ritim yaratır. Yavaş çekim aynı zamanda vurgulama için kullanılır ve bir seyirlik ya da üst düzeyde drama anının üzerinde durmanın bir yolu haline gelir.

Etkileyici efektleri artırmak için yönetmenler bir çekimin akışı sırasında hareketin hızını değiştirebilirler. Genellikle hız değişimi özel efektleri yaratmaya yardım eder. *Die Hard*'da asansör boşluğunda aşağıdan yukarıya doğru bir ateş topu hızla kameraya doğru gelir. Film çekimi sırasında boşluğun dibindeki ateş saniyede 100 kare çekildi, ilerleyişi yavaşlatıldı, daha sonra yukarıya doğru çıkışı sırasında hızlandırıldı ve patlamanın hızlandığı izlenimi verildi. *Bram Stoker's Dracula*'da yönetmen Francis Ford Coppola vampirin kurbanına doğru doğaüstü bir hızla süzülmesini istedi. Görüntü yönetmeni Michael Ballhous

örtücü ve filme alma hızını kontrol eden bir bilgisayar programı kullanarak saniyede 24 kareden saniyede 8 kareye ve yeniden 24 kareye ani değişimlere olanak sağladı.

Dijital yapım sonrası (postproduction) yönetmenlerin çok pürüzsüz ve hızlı bir şekilde değişen hareket hızları aracılığıyla çeşitli çekim hızlarının etkilerini yaratmalarına olanak sağlar. Michael Mann'in *The Insider* filminin daha ilk sahnesinde araştırmacı Jeffrey Wigand kendisini henüz işten kovmuş olan tütün şirketinden ayrılır. Döner kapıya doğru lobiden geçerken, hareketli yürüyüşü düş benzeri bir değişim yönünde birden yavaşlar. Bu çok dikkat çekici stilistik tercihin amacı yalnızca filmin son çekiminde açık hale gelir. Wigand'a yardım etmiş olan ve sigaralara bağımlılık yaratan maddelerin eklendiğini açığa çıkaran TV yapımcısı Lowell Bergman CBS'ten kovulmuştur. Wigand lobide yürür ve döner kapıdan geçerken, hareketi aşırı yavaş çekime doğru dönüşür. Bu tekniğin tekrarlanması hakikati söylemenin bir sonucu olarak geçim yollarını kaybetmiş iki insan arasındaki koşutlukları gösterir – iki içeriden biri, iki dışardan biri olmuştur.

Aşırı hızlı ve yavaş çekim biçimleri, tanımlanan malzemenin hızını çok daha radikal bir biçimde değiştirir. *Hızlandırılmış hareket* (time-lapse) sinematografisi saniyeler içinde güneşin batmasını, bir dakika içinde bir çiçeğin filiz vermesini, tomurcuklanmasını ve çiçek açmasını görmemize olanak sağlar. Bunun için çok yavaş çekim hızı gerekir –belki de dakikada, saatte, hatta günde bir kare. Bir merminin parçaladığı camı kaydetmeye çalışan *yüksek hızlı* (high-speed) sinematografi için kamera saniyede yüzlerce, hatta binlerce çerçeveyi çekebilir. Kameraların çoğu hızlandırılmış hareket çekimi için kullanılabilir, ancak yüksek hızlı sinematografi özel olarak tasarlanmış kameraları gerektirir.

Filmi çektikten sonra yönetmen hâlâ çeşitli laboratuvar işlemleriyle ekrandaki hareketin hızını kontrol edebilir. 1990'ların başına kadar kullanılan en yaygın araç optik basım aygıtıydı. Bu aygıt bir filmi yeniden görüntüler, bütün filmi ya da her orijinal kareyi başka bir film makarası üzerine kopyalar. Yönetmen kareleri sektirmek (gösterildiğinde aksiyonu hızlandırmak) için optik basım aygıtını kullanabilir, bir kareyi istenen aralarla yeniden basabilir (baskıyı uzatıp hareketi yavaşlatmak), aksiyonu durdurabilir (saniyelerce ya da dakikalarca yansıtılan görüntüyü dondurmak için bir kareyi defalarca yineleme) ya da aksiyonu tersine çevirebilir. Bazı sessiz filmler her karenin tekrarlandığı uzatılmış baskılardır, böylece onlar daha pürüzsüzce ses hızında akarlar. Spor programlarındaki ve soruşturma belgesellerindeki anında yeniden oynatmalardan donuk kare, yavaş çekim ve tersine hareket efektlerini biliriz. Ken Jacobs'un kendi çekimlerinin bölümlerini büyüterek ilk dönem sessiz filmlerin görüntülerini kullandığı *Tom Tom the Piper's Son* filmi gibi, birçok deneysel film optik basım aygıtının olanaklarını çarpıcı bir şekilde kullandı. Optik basım aygıtının yerini büyük ölçüde hareketin hızının dijital yönlendirilmesi almıştır.

Perspektif

Tren raylarının üzerinde duruyorsunuz ve ufka doğru bakıyorsunuz. Raylar yalnızca uzaklaşmaz, aynı zamanda ufukta birleşiyor gibi görünür. Raylar boyunca ağaçlara ve binalara bakarsınız. Onlar basit, sistematik bir kuralla küçülürler: nesneler yakınlaştıkça büyük görünürler, uzaklaştıkça küçük görünürler –aynı boyutta olduklarında bile. Sahneden yansıyan ışık ışınlarını kaydeden gözümüzün optik sistemi sahnenin parçaları arasındaki ölçek, derinlik ve mekânsal ilişkilerle ilgili çok sayıda enformasyonu sağlar.

Bir fotoğraf kamerasının objektifi kabaca gözümüzün yaptığını yapar. Objektif sahneden ışıkları toplar ve ışığı hacmi, derinliği ve sahnenin diğer boyutlarını gösteren bir görüntüyü oluşturmak için filmin düz yüzeyi üzerine aktarır. Ancak göz ile kamera arasındaki bir farklılık fotoğrafik objektifin değişebileceği ve her tür objektifin perspektifi farklı bir şekilde ifade edeceğidir. Eğer iki farklı objektif aynı sahneyi görüntülerse, ortaya çıkan görüntülerdeki perspektif ilişkileri köklü bir şekilde farklı



5.19 *Don't Look Now*'da kamera yürüyen karakteri izlemek için ekseni etrafında dönerken, geniş-açılı objektif sokak lambasını karakter geçtiği sırada sağa doğru . . .



5.20 . . . ve daha sonra da sola doğru eğilmiş olarak gösterir.

> *"50mm'nin nerede yerleştirileceğini ya da hangi objektifin kullanılacağını görmek için oturmuş bekliyorum ve beynimdeki yazılı olmayan kitap nedeniyle, dedim ki "Geniş-açılı bir objektifle yüzünün tamamını çekmelerine sakın izin verme, yoksa Dumbo gibi görüneceksin."*
>
> — **Tony Curtis, oyuncu**

olabilir. Geniş açı bir objektif raylar boyunca gördüğünüz derinliği abartabilir ya da ön plandaki ağaçları ve binaları büyütür; bir teleobjektif zorlayıcı bir biçimde derinliği azaltır, ağaçları birlikte çok yakın ve neredeyse aynı boyutta gösterir.

Objektifler: Odak Uzunluğu Görüntüdeki perspektifin kontrolü yönetmen için çok önemlidir. Bu süreçteki başlıca değişken objektifin **odak uzunluğu**dur. Teknik olarak odak uzunluğu objektifin merkezinden, ışık ışınlarının filmdeki bir odak noktasına doğru birleştiği noktaya olan mesafedir. Odak uzunluğu görüntüdeki şeylerin algılanan büyüklüğünü, derinliğini ve ölçeğini değiştirir. Bizler genellikle perspektif üzerine etkileri temelinde üç tip objektifi ayırt ederiz:

1. ***Kısa odaklı* (geniş-açılı) *objektif***

35mm sinematografide odak uzunluğu açısından 35mm'den daha kısa olan objektif geniş-açılı objektif olarak değerlendirilir. Bu tip objektifler çerçevenin kenarlarına yakın duran düz hatları eğme ve onları içe doğru esnetme eğilimindedir. Nicholas Roeg'in *Don't Look Now* filmindeki bir çekimden iki karedeki bozulmaya dikkat edin (**5.19**, **5.20**). Orta ya da yakın-çekim için geniş-açılı bir objektif kullanıldığında, biçimin bozulması çok açık hale gelir (**5.21**).

Kısa odaklı objektifin derinliği abartma özelliği vardır (**5.22**). Ön plan ile arka plan arasındaki mesafeler daha büyük göründüğü için, geniş-açılı objektif aynı zamanda kameraya doğru gelen ya da kameradan uzaklaşan figürleri daha hızlı bir şekilde hareket ediyor gösterir.

2. ***Orta odaklı* (normal) *objektif***

Orta odaklı bir objektif 50mm'dir. Bu objektif göze çarpan bir perspektif bozulumundan kaçınmaya çalışır. Normal bir objektifle yatay ve dikey hatlar yine yatay ve dikey olarak görünür. (Geniş-açılı objektifin eğme etkisiyle karşılaştırın.) Paralel hatlar, demiryolu rayları örneğimizde olduğu gibi, uzakta kaybolan bir noktaya doğru uzaklaşırlar. Ön plan ve arka plan ne (geniş-açılı objektifte olduğu gibi) esnemiş ne de (teleobjektifte olduğu gibi) sıkışmış görünür. **5.23** için bir normal objektif kullanıldı; 5.22'de elde edilen figürler arasındaki mesafe duygusunun zıddı.

3. ***Uzun odaklı* (teleobjektif) *objektif***

Geniş-açılı objektif mekânı yanlamasına biçim bozulumuna uğratırken, uzun odaklı objektifler mekânı kamera ekseni boyunca (diklemesine) düzleştirir. Derinlik ipuçları azalır ve hacim küçülür. Düzlemler sıkışmış görünür, tıpkı bir teleskoptan ya da dürbünden baktığınızda olduğu gibi. Chen Kaige'nin *Life on a String*'den **5.24**'te uzun odaklı objektif insanları neredeyse aynı düzleme iter. Ayrıca insanların arkasındaki arka planı iki boyutlu hale getirir.



5.21 Mikhail Kalatozov'un *The Cranes Are Flying* filminde geniş-açı bozulumu.



5.22 *Little Foxes*'dan bu sahnede objektif karakterleri birbirine görece yakın bir gruplaşma içinde bekleyebileceğimizden daha uzak gösterir.



5.23 *His Girl Friday*'de normal objektifin kullanıldığı bir çekim.



5.24 Chen Kaige'nin *Life on a String* filminde uzun odaklı objektif.



5.25 *Koyaanisqatsi*'de bir hava alanı çok uzak bir mesafeden çekilir ve uzun odaklı objektif bir uçağı sanki kalabalık bir otoyola iniyormuş gibi gösterir.

Günümüzde uzun odaklı objektifler genel olarak 100mm ve üzerindedir. Bunlar spor etkinliklerinin filme alınışında ya da televizyondan yayınında yaygın olarak kullanılırlar, çünkü kameramana uzaktaki bir aksiyonu büyütme olanağı sağlarlar. (Bu nedenle uzun odaklı objektife aynı zamanda teleobjektif denir.) Bir beyzbol maçında çekimler değişmez biçimde atıcının arkasından ve yukarıdan yapılır. Bu tip çekimlerin tutucu, sopayla vurucu ve topu atan oyuncuları doğal olmayan bir şekilde birbirlerine yakın gösterdiğine dikkat etmişsinizdir. Çok uzun odaklı bir objektifin mekâna ne yapabileceği Godfrey Reggio'nun *Koyaanisqatsi* filminin başından sonuna etkileyici bir şekilde görünür (**5.25**).

Uzun odaklı objektif aynı zamanda öznenin hareketini de etkiler. Derinliği düzleştirdiği için, kameraya doğru gelen bir figür kısa görünen bir mesafeyi katetmesi daha fazla zaman alır. *The Graduate*'deki ve 1960'lar ile 1970'lerdeki diğer filmlerdeki caddede ilerleme çekimleri çok uzun odaklı objektiflerle yapıldı. *Tootsie*'de Dorothy Michaels kimliğine bürünen Michael Dorsey'in takdimi onun değişmiş görünümünü bize tanıtmak ve etrafındaki insanların hiçbirinin "onu" alışılmamış bulmamasına dikkat çekmek için fazlasıyla uzaktan teleobjektif çekimiyle yapılır (**5.26 – 5.28**).

"New York, New York'ta bütün filmi yalnızca 32mm objektifle çektik. Eski çerçeveleme stilini, 1946-53 arasındaki eski stili dengelemeye çalıştık."

— Martin Scorsese, yönetmen

Odak uzunlukları açıkça izleyicinin deneyimini etkileyebilir. Örneğin nesnelerin ya da karakterlerin biçimini bozan objektiflerle etkili nitelikler gösterilebilir.



5.26 *Tootsie*'de Dorothy kameradan önemli bir uzaklıkta kalabalık arasında görülür hale gelir.



5.27 . . . 20 adım attıktan sonra nihayet biraz daha yakınlaşır. . .



5.28 . . . ve "o" yaklaşık toplam 36 adım attıktan sonra sonunda biraz daha fazla ekranı kaplar.



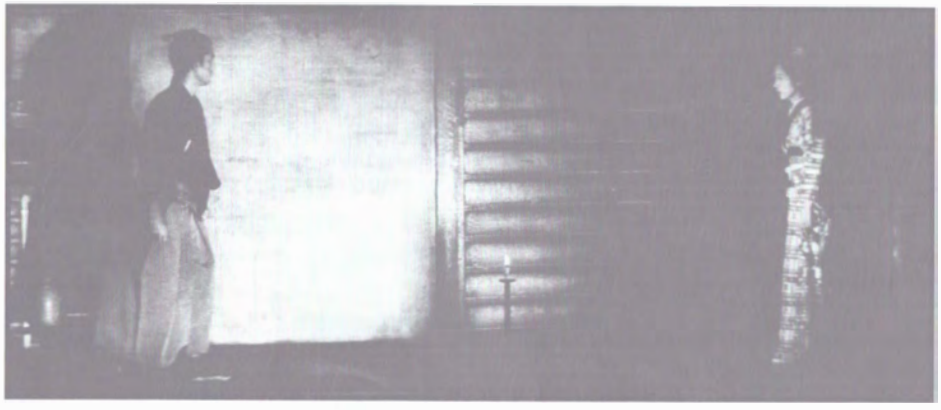
5.29 Ilya Trauberg'in *China Express* filminde geniş-açılı bir objektif ön plan bozulması yaratır.



5.30 *Eternity and a Day*'de uzun odaklı objektif kumsal ve denizi iki yatay blok olarak gösterir.

5.31 Kurosawa'nın *Red Beard* filminde, arka plandaki akıl hastası tehdit edici bir şekilde stajyer doktora yaklaşıyor görünür. . .





5.32. . . ta ki bir kesme onun odadaki doktordan uzakta olduğunu gösterene kadar.

"Çerçevelerimi düzenlemek için yalnızca iki tür objektife bel bağlama eğilimindeyim: çok geniş açı ve aşırı teleobjektif. Geniş açıyı kullanıyorum, çünkü bir şeyi görmeyi istediğimde, mümkün olduğunca detaylı olarak onu tamamen görmeyi istiyorum. Teleobjektife gelince, yakın-çekimler için bunu kullanıyorum, çünkü bunun oyuncuyla gerçek bir "karşılaşmayı" yarattığını düşünüyorum. Eğer birinin yüzünü 200 mm bir objektifle çekerseniz, izleyiciler oyuncunun gerçekten önlerinde olduğunu hissedeceklerdir. Bu, çekime varlık kazandırır. Bu nedenle aşırı uçlardan hoşlanıyorum. Aradaki bir şeyler benim ilgimi çekmiyor."

— John Woo, yönetmen

5.29'daki adamı olduğundan büyük ve korkunç, hatta saldırgan görme eğilimi taşırız. Dahası objektif seçimi bir karakteri ya da nesneyi ortamla birleştirebilir (5.26) ya da keskin bir şekilde öne çıkarabilir (5.29). Yönetmenler soyut bir resimde olduğu gibi, kesintisiz bir mekân yaratmak için uzun odaklı objektifin düzleştirici etkilerini kullanabilir (**5.30**).

Bir yönetmen, Akira Kurosawa'nın *Red Beard*'da yaptığı gibi, odak uzunluğunu bizi şaşırtmak için kullanabilir. Akıl hastası stajyer doktorun odasına girdiğinde, doktorun arkasında bulunan uzun odaklı objektif başlangıçta hastayı ona çok yakın gösterir (**5.31**). Ancak daha dikey bir açıya yapılan bir kesme hasta ile stajyer doktorun aslında birbirlerinden birkaç feet ayrı ve doktorun henüz tehlikede olmadığını gösterir (**5.32**).

Yönetmene odak uzunluğunu yönlendirme ve tek bir çekim sırasında perspektif ilişkilerini değiştirme şansı sunan bir objektif türü vardır. **Zum objektifi** optik olarak odak uzunluğunu sürekli değiştirmeye olanak sağlaması için tasarlanmıştır. Orijinal olarak havadan ya da keşif fotoğrafları için yaratılan zum objektifi giderek



5.33 *The Conversation*'ın başında uzun, yavaş bir zum ile yaklaşma, hedefi hakkında önemli bir belirsizlik yaratır. . .



5.34 . . . sonunda zum bir pantomimciyi ve gizli izleme uzmanı olan kahramanımız Harry Caul'u merkeze alır.

haber filmi çekimi için standart bir araç haline geldi. Ancak zum yapmak çekim sırasında genel bir uygulama değildi. Kamera operatörü istendiğinde odak uzunluğunu değiştiriyor ve daha sonra film çekimi başlıyordu. Ancak 1950'lerin sonundan itibaren kameraların giderek taşınabilir hale gelmesi film çekimi sırasında zum yapma yönünde bir eğilime yol açtı.

O zamandan beri zum, kameranın ileri ya da geriye doğru hareketinin yerine kullanılmıştır. Bir zum sırasında kamera sabit kalır ve objektif sadece odak uzunluğunu artırır ya da azaltır. Ekranda zum çekimi Francis Ford Coppola'nın *The Conversation* filminden **5.33** ve **5.34**'te olduğu gibi filme alınan nesneleri büyütür ya da küçültür, etraftaki mekânı dışlar ya da dâhil eder. Zum, Michael Snow'un *Wavelenght*'i incelerken göreceğimiz gibi, ölçek ve derinlikte ilginç ve özel değişimler yaratabilir.

Odak uzunluğunun görüntünün perspektif nitelikleri üzerinde yapabileceği etki, Ernie Gehr'in soyut deneysel filmi *Serene Velocity*'de etkileyici bir şekilde gösterilir. Sahne boş bir koridordur. Gehr filmi bir zum objektifle çeker, ancak çekim sırasında zum yapmaz. Bunun yerine zum onun çekimler arasında odak uzunluğunu değiştirmesine olanak sağlar. Gehr şöyle açıklar:

> [I] Zum'un mm alanını ikiye böldüm ve ortadan başlayarak değişimleri mm konumlarında kaydettim. . . Kamera hiç hareket etmedi. Zum objektif de kayıt sırasında hareket etmedi. Her kare ayrı ayrı bir fotoğraf olarak kaydedildi. Her konum için dört kare. Bir örnek verelim: 50mm'de ilk dört kareyi çektim. Sonraki dört kareyi 55mm'de çektim. Ve daha sonra belirli bir süre için yaklaşık 60 feet'ten ileri geri giderek 50mm'de dört kare, 55mm'de dört kare; 50mm'de dört kare, 55mm'de dört kare vs. . yaklaşık 60 feet'ten. Daha sonra 40-65mm'ye gittim ve aynısını 60 feet'ten yaptım. Daha sonra 40-65'e vs.

Ortaya çıkan film, perspektif ilişkilerinin başlangıçta büyüklük ve ölçekte küçük değişikliklerle, ama giderek teleobjektif görüntüsü ile geniş-açılı görüntü arasındaki (**5.35**) daha büyük gerilimle ritmik olarak nabız gibi attığı bir görüntüyü sunar. Bir anlamda *Serene Velocity* odak uzunluğunun perspektif üzerine etkisini kendisine konu olarak alır.



5.35 *Serene Velocity*'de bir koridorun teleobjektif çekimleri, aynı noktadan yapılan geniş-açılı çekimlerle yan yana getirilir.

Objektif: Alan Derinliği ve Odak Odak uzunluğu yalnızca biçim ve ölçeğin nasıl büyütüldüğünü ve bozuluma uğratıldığını etkilemez. Aynı zamanda objektifin **alan derinliğ**ini de -içinde nesnelerin keskin **odak**ta görüntülenebildiği objektifin önündeki mesafeler alanını- etkiler. 10 feet'ten sonsuza uzanan alan derinlikli bir objektif o alandaki her nesneyi net bir şekilde gösterecektir, ancak görüntünün netliği, nesne objektife daha yakına (diyelim 4 feet'e) geldiğinde azalacaktır. Diğer her şey eşit olduğunda, kısa odaklı (geniş-açılı) objektif, uzun odaklı (teleobjektif) objektife göre göreceli daha büyük bir alan derinliğine sahiptir.



5.36 *Simple Men*'in ilk çekiminde, ön plandaki parmaklık ve arka plandaki adam odak dışıdır ve orta plandaki odakta olan dramaya dikkat çekerler.



5.37 Agnès Varda'nın *Vagabonde* (*Sans toi ni loi*) filmi.

Alan derinliği Bölüm 4'te tartışılan derin mekân kavramıyla karıştırılmamalıdır. *Derin mekân* yönetmenin *bütün düzlemlerin odakta olup olmadığına bakmaksızın* birkaç farklı düzlemde aksiyonu sahneleme tarzıyla ilgili bir terimdir. *Our Hospitality*'nin durumunda bu düzlemler genellikle keskin odaktadır, ancak diğer filmlerde derin mekânın her düzlemi odakta değildir. *Simple Men*'den bu çekimde (**5.36**) üç derinlik düzlemini görebiliriz, ancak derin odak kullanılmaz. Orta düzlemde hırsız ve silahını başına doğrulttuğu güvenlik görevlisi odaktadır. Ancak açıkça ön plan düzlemini oluşturan sarı parmaklık odak dışındadır. Uzak arka planda, parmaklığın arasında görülebilen kişin soyguncunun ortağıdır. O da odak dışındadır. Bu örnek derin mekânın mizansenin bir özelliği olduğunu, kameranın önüne yerleştirileni etkileyen teknikleri gösterir. Alan derinliği mizansenin hangi katmanlarının odakta olacağını belirleyen objektifle birlikte kamera bağlıdır.

Simple Men örneğinin gösterdiği gibi, seçimli odaklama çoğu kez dikkati ana aksiyona çekmek ve çevredeki daha az önemli bölümleri önemsizleştirmek için kullanılır. Bu çoğu kez başkarakteri ön planda merkeze almayı ve arka planı odak dışına çıkarmayı içerir (**5.37**).

Eğer alan derinliği perspektif ilişkilerini hangi düzlemin odakta olacağını belirleyerek kontrol ederse, yönetmene hangi seçenekler açıktır? Yönetmen *seçimli odaklama* (selective focus) -yalnızca bir düzleme odaklanmayı ve diğer düzlemleri flu bırakmayı seçme- denen odağı seçebilir. Bu, yönetmen Hal Hurtley'in *Simple Men* örneğinde yaptığı uygulamadır. Seçimli odaklama normal olarak izleyicinin dikkatini başkaraktere ya da nesneye çeker (5.37). Bu teknik daha soyut kompozisyon etkileri için de kullanılabilir (**5.38**).

1940'lı yıllar boyunca Hollywood'da kısmen *Citizen Kane*'in etkisi nedeniyle, yönetmenler daha fazla alan derinliği vermesi için daha hızlı film, daha kısa odaklı objektif ve daha yoğun ışık kullanmaya başladılar. *Citizen Kane*'den kontrat imzalama sahnesi (**5.39**) ünlü bir örnektir. Bu uygulamaya **derin odak** dendi.

"Eğer büyük bütçeli filmler yapsaydım, yirmi yıl öncesinin yönetmenlerinin yaptıklarını yapar, alan derinliğine sahip olabileyim diye bol ışıklı 35, 40 ve 50mm objektifler kullanırdım, çünkü bunun şaşırtma efekti üzerinde etkisi olurdu. Bu size bir dizi küçük hileyi, küçük gizli yerleri, sürprizlere takılabileceğiniz küçük kancaları, çerçeve içinde birden ortaya çıkabilecek yerleri verebilir. Çerçeve içinde çerçeve-dışını yaratabilirsiniz."

— Benoit Jacquot, yönetmen

Derin odak sinematografi 1940'lar ve 1950'ler boyunca önemli bir stilistik seçenek haline geldi. Tipik bir kullanım **5.40**'ta gösteriliyor. Bu teknik çizgi filmlerde bile kullanıldı (Chuck Jones'un *One Froggy Evening* filminden 4.133). 1970'lerde ve 1980'lerde derin odak sinematografi Steven Spielberg'in sinemasında, özellikle de *Close Encounters of the Third Kind*'da ve Brian De Palma'nın filmlerinde yeniden canlandı (**5.41**). Günümüzde aşırı derin odak efektleri dijital olarak da başarılabilmektedir (**5.42**).

Yönetmen aynı zamanda film çekilirken **odağı kaydırma** (racking focus) yoluyla perspektifi ayarlama seçeneğine sahiptir. Bir çekim ön planda net bir şekilde görülen bir nesneyle ve flu arka planla, daha sonra da odak kaydırmayla başlayabilir, böylece arka plandaki öğeler tam odağa gelir ve ön plan flulaşır. Alternatif olarak, Bernardo Bertolucci'nin *Last Tango in Paris* filminden **5.43** ve **5.44**'te olduğu gibi arka plandan ön plana odak kayabilir.



5.38 Leo Carax'ın *Boy Meets Girl* filmi.



5.39 *Citizen Kane*'de objektife yakın bir düzlemden (Bernstein'nın başı) orta plandaki birkaç düzlemden geçerek uzaktaki duvara kadar her şey keskin odaktadır.



5.40 Anthony Mann'in *The Tall Target* filmi.



5.41 *Untouchables*'da ön planda bir konuşma sahnesi oynanırken, dekor ve uzaktaki nesneler de odakta tutulur.



5.42 Bir dijital video kameradaki çipin küçük hacmi aşırı bir alan derinliği verir. Eğer Agnès Varda'nın *The Gleaners of I* filminden bu çekim filme çekilmiş olsaydı, ya Varda'nın eli ya da kamyon çok daha fazla odak dışında olurdu.

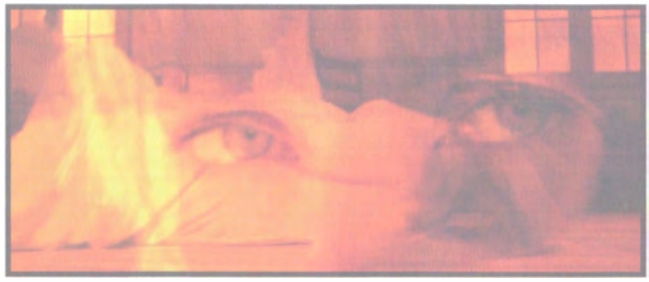


5.43 *Last Tango in Paris*'teki bu çekimde kadın, bank ve arkadaki duvar odaktadır, ancak ön plandaki erkek net değildir. . .

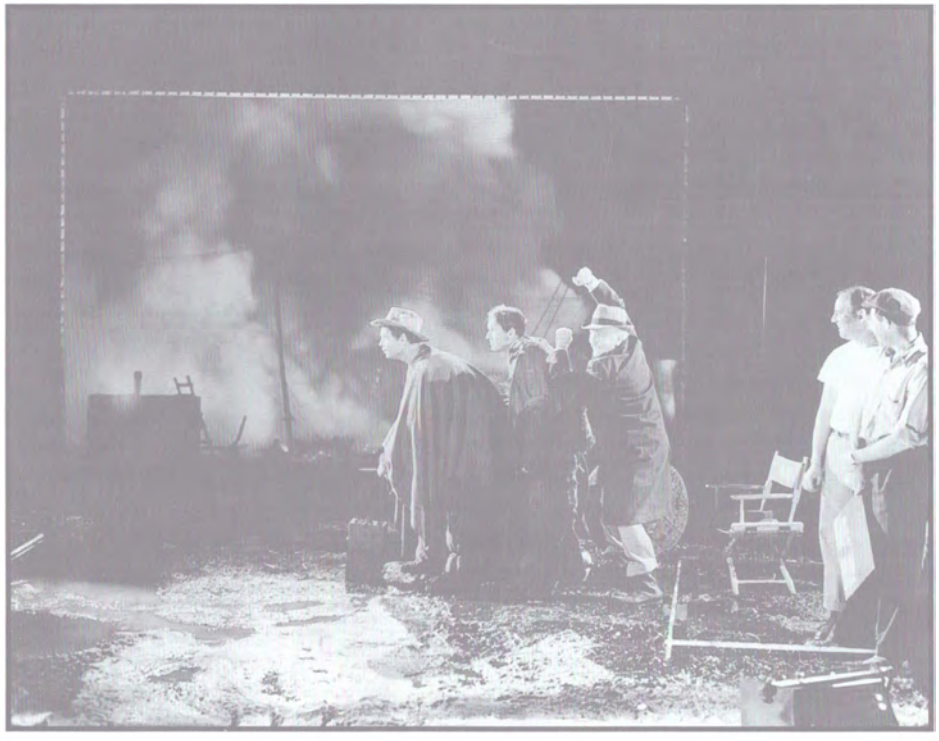


5.44 . . . ancak kamera odağı kaydırdıktan sonra, ön plandaki adam netleşir ve arka plan flulaşır.

Özel Efektler Görüntünün perspektif ilişkileri aynı zamanda **özel efektler** aracılığıyla yaratılabilir. Yönetmenin modelleri ve bilgisayar görüntülerini kullanarak dekoru oluşturduğunu zaten görmüştük. Alternatif olarak aksiyonun ayrı ayrı görüntülenmiş düzlemleri iki düzlemin bitişik olduğu yanılsamasını yaratmak için aynı film kuşağı üzerinde birleştirilebilir. Bunu yapmanın en basit yolu **bindirme**dir. Ya kamerada ya da laboratuvar baskısında ikizleme yoluyla bir görüntü diğerinin üzerine bindirilir. Bindirmeler sinemanın ilk yıllarından bu yana kullanılmaktadır.



5.45 Quentin Tarantino'nun *Kill Bill, Vol. 1* filminin başında Gelin intikamının ilk kurbanını görür ve onu şiddet dolu bir mücadeleye dair anısı gözlerinin sıkıca çerçevelenişinin üzerine bindirilir.



5.46 *Boom Town.*



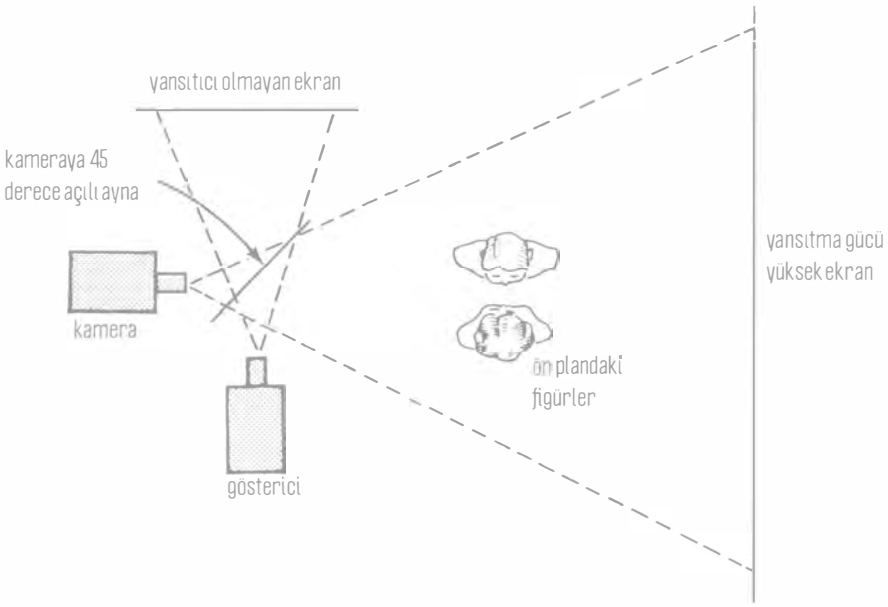
5.47 Hitchcock'un *Vertigo* filminde arka düzlemdeki deniz manzarası ayrı olarak çekildi ve stüdyo aydınlatmasında filme alınan bir kucaklaşma için bir geriden yansıtılan dekor olarak kullanıldı.

Yaygın bir uygulama yarı saydam görünen hayaletleri göstermektir. Bindirmeler ayrıca sık sık düşleri, hayalleri ve anıları aktarmanın bir yolunu sağlar. Normal olarak bu zihinsel imgeler bir yüzün yakından görünüşüyle gösterilir (**5.45**).

Tek bir çekim yaratmak için film kuşaklarını birleştirmenin daha karmaşık tekniklerine **Dunning çekimleri** ya da *bileşik* çekimler denir. Bu teknikler *projeksiyon işlemi* ve *örtü çekimi* olarak bölünebilir.

Gösterim işleminde yönetmen bir dekorun görüntüsünü ekrana yansıtır, daha sonra ekranın önünde oynayan oyuncuları filme çeker. Klasik Hollywood film yapımında bu işlem, dış mekânda oyuncuları ve ekibi çekmekten kaçınmanın bir yolu olarak 1920'lerin sonunda başladı. Bu Hollywood tekniği oyuncuları yarı saydam bir ekranın önüne yerleştirmeyi ve ekranın ardından bir set görüntüsünü yansıtmayı içeriyordu. Bütün daha sonra önden filme alınabilirdi (**5.46**).

Geriden gösterim. Bu sistem bilindiği gibi, çok ikna edici derinlik ipuçlarını nadiren verir. Ön plan ve arka plan, kısmen ön plandan arka plana düşen gölgelerin olmaması ve kısmen de bütün arka plan düzlemlerinin eşit düzeyde yayınmış görünmesi nedeniyle tamamen ayrı görünme eğilimindedir (**5.47**).



5.48 Bir önden gösterim sistemi.



5.49 Syberberg'in Wagner'in *Parsifal*'inden yaptığı filmde önden gösterim muazzam, düş benzeri manzaraları yaratır.

1960'ların sonunda kullanılmaya başlanan **önden gösterim** dekoru yansıtma gücü yüksek bir ekran üzerine görüntüyü göndermeye uygun açılandırılmış iki yanlı bir ayna üzerine yansıtır. Kamera oyuncuları aynanın içinden çekerek ekranın önünde görüntüler (**5.48**). Önden gösterimin sonucu, önden gösterimi fazlasıyla kullanan ilk film olan *2001: A Space Odyssey*'deki "İnsanlığı Şafağı"nda açık bir şekilde görülebilir. (Bir anda çok uzun dişli bir kaplanın gözleri parlar, projektörün ışığını yansıtır.) Yansıtılan görüntünün keskin odağı nedeniyle, önden gösterim ön plan ve arka plan düzlemlerini oldukça pürüzsüz bir şekilde birleştirir. Önden gösterimin gerçekçi olmayan olasılıkları yakın zamanda Hans-Jürgen Syberberg tarafından araştırılmıştır. Syberberg, Wagner'in *Parsifal* adlı operasından yaptığı filmde önden gösterim muazzam, düş benzeri manzaralar yaratır (**5.49**). Önden ve geriden gösterim dijital teknoloji sayesinde hızla birbirinin yerini alabilir. Burada aksiyon bir film görüntüsünden ziyade büyük bir mavi ya da yeşil ekranın önünde filme alınır ve daha sonra dijital yönlendirmeyle arka plan eklenir.

Bileşik film çekimi **örtü çekimi** ile de yapılabilir. Bir *örtü* bir film kuşağı üzerinde görüntülenen dekorun bir bölümüdür, genellikle çerçevenin boş bölümü. Laboratuvar baskısında örtü oyuncuları içeren başka bir film kuşağıyla birleştirilir. Örtünün bir türü daha sonra filme alınacak olan dekorun istenen alanlarının boyanmasını içerir. Bu film aksiyonu içeren filmle birleştirilir, boyanmış dekorun boş bölümleri içinde tecrit edilir. Bu şekilde, bir örtü film için tamamen hayali bir dekor yaratabilir. Bu türden sabit örtüler cam çekimlerini fiilen kullanımdan kaldırmıştır ve örtü boyayıcısının yapımın başlıca dayanağı olduğu 1990'ların sonuna dek ticari sinemada yaygın olarak kullanılmıştır. Son yıllarda örtü boyamalar için bilgisayar programları kullanılmaktadır, ancak bunlar dekor yaratmak için aynı şekilde kullanılırlar (**5.50**).

Ancak bir örtü resminde oyuncu, yok oluşu görünmeden çerçevenin boyanmış bölümleri içinde hareket edemez. Bu sorunu çözmek için yönetmen bir *hareketli örtü*yü kullanabilir. Bu durumda oyuncu boş, genellikle mavi bir arka planın önünde görüntülenir. Laboratuvar baskısında, oyuncunun devinen ana hatları istenen arka plan filminden çıkarılır. Daha sonraki laboratuvar işleminden sonra, oyuncunun çekimi arka plan filmindeki devinen boşluğa yerleştirilir. Süpermen'in uçuşunu ya da uzayda son sürat giden uzay gemilerinin çekimlerini gösteren bu hareketli örtülerdir (**5.51**). *Who Framed Roger Rabbit?*'deki çekimde canlandırılan figürler (**5.52**) ayrı ayrı çekilen canlı aksiyon filmi içinde örtüyle birleştirildi.



5.50 *The Fellowship of the Ring*'den bu çekimde binaların arka bölümü, uçurumlar ve gökyüzü tamamen bilgisayarın yarattığı örtü resmidir.



5.51 *Star Wars: Episode IV – A New Hope*'da Millennium Falcon'un havalanışı mavi bir ekranın önündeki bir model olarak filme alındı ve imparatorluk askerlerinin yukarıya doğru ateş açtığı bir binanın çekimi içinde örtüyle birleştirildi.

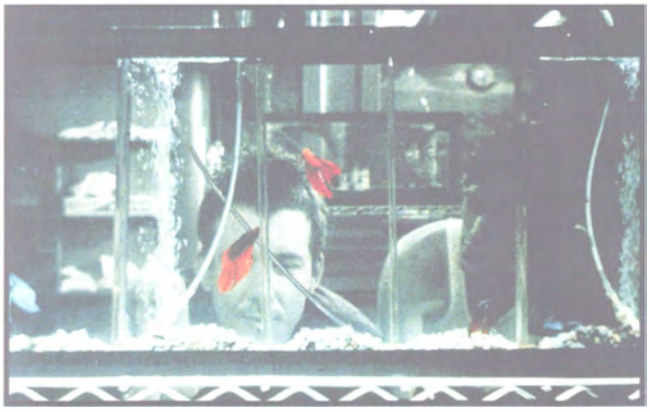


5.52 *Who Framed Roger Rabbit?*'te bir insan yönetmen ile canlandırma karakterleri aynı dünyada yaşarlar.

Bilgisayar görüntülerinin mükemmelleştirilmesinden önce, hareketli örtüler anaakım sinemanın bütün türlerinde yaygın olarak kullanıldı. Genellikle bunlar gerçekçi görünen bir mekân ya da durumu yaratma işlevi görürler. Ancak bunlar aynı zamanda soyut, kasıtlı olarak gerçekçi olmayan bir görüntüyü de yaratabilirler (**5.53**).

Birçok filmde özel efektlerin farklı tipleri bir araya getirilir. *The Fellowship of the Ring*'den yukarıdaki fotoğraf (5.50) solda oyuncunun olduğu dekorun bir bölümünün doğal boyutunu, orta bölümdeki bir minyatürü, arka plan öğelerinin bir örtü boyamasını ve bilgisayarda canlandırılmış bir şelaleyi ve düşen yaprakları içerir. Bir bilim-kurgu filminin tek bir çekimi tek kare tekniği aracılığıyla minyatürleri ya da modelleri canlandırabilir, hareketli bir örtüyle onların hareketlerini aktarabilir ve bir örtü resmi arka planı sağlarken bindirmeyle canlandırılmış ışın patlamalarını ekleyebilir. *The Fugitive*'deki tren çarpışmasında, belirli çekimlerde önden ve geriden gösterim aynı anda kullanıldı.

Bindirmelerin, projeksiyon işleminin ve örtü çekiminin film çekiminin genel yapısını desteklediklerine dikkat etmişsinizdir. Bu özel efektler kameranın önündeki malzemenin düzenlenmesini gerektirir, bu nedenle bir ölçüye kadar bunlar mizansenin parçalarıdır. Ancak bunlar aynı zamanda (yeniden filme alma, laboratuvar ayarlamaları yapma gibi) fotoğrafik tercihlerin kontrolünü gerektirir ve perspektif ilişkilerini etkiler, bu nedenle bunlar sinematografiyi de içerirler. Burada



5.53 Siyah-beyaz bir film olan *Rumble Fish*'de Francis Ford Coppola akvaryumdaki balığı renklendirmek için hareketli örtü kullanır.



5.54 Bilgisayar görüntüleri *Speed*'de otobüsün atlaması için otoyolda bir boşluk yarattı.

bunları inceledik, çünkü modelleri ve minyatürleri kullanan efektlerden farklı olarak bu efektler özel olarak fotoğrafik hilelerle yaratılırlar. Bunlar için genel bir terim olan *optik efektler* onların fotoğrafik yapısını vurgular.

Bilgisayar efektlerinin ortaya çıkışıyla birlikte, mizansen ile sinematografinin birleşmesi daha da kusursuz hale gelmiştir. Dijital düzenleme yönetmene oyuncuların olduğu bir aksiyonu çekme ve daha sonra da önceden görüntülenmiş örtüleri, çoklu bindirmeleri ve optik baskıyı gerektiren arka planları, gölgeleri ya da hareketi eklemesine olanak sağlar. *Speed*'de izleyici bir şehir içi otobüsünün otoyolun yapılmamış bölümünden atlayışını görür. Atlama için bir rampa üzerinde bir hüner gösterisi yapıldı ve arka plandaki otoyol bir örtü resmi olarak dijital olarak çizildi (**5.54**). Özel programların artmasıyla birlikte, bilgisayar görüntüleri giderek artan biçimde geleneksel optik baskının neredeyse yerini alan ikna edici efektler sağlıyor. (Bkz. "Yakından Bakış.")

Diğer film teknikleri gibi, çekimin fotoğrafik yönlendirilişleri başlı başına amaç değildir. Daha ziyade bunlar filmin bütün bağlamı içinde işlev görürler. Tonların özel işlenişi, hareketin hızı ve perspektif gerçekçilik ölçütünden çok gördükleri işlev ölçütüne göre değerlendirilmelidir. Örneğin çoğu Hollywood yönetmeni geriden gösterimlerinin dikkat çekmemesi için çalışır. Ancak Jean-Marie Straub ve Danièle Huillet'nin *The Chronicle of Anna Magdalena Bach* filminde perspektif ilişkileri aykırı bir geriden gösterim uygulaması nedeniyle işlemez hale getirilir (**5.55**). Filmin diğer çekimleri dış mekânda doğru perspektifle çekildiği için, bu açıkça yapay geriden gösterim dikkatimizi bütün filmin görsel stiline çeker.

BAĞLAN

Bilgisayar görüntüleri büyük görsel oyunlar yaratabilir ve bazı eleştirmenler de özel efektlerin film öyküsünü önemsizleştirdiğini söylerler. Biz bunun tersini iddia ediyor ve "Classical cinema lives! New evidence for old norms" başlıklı yazımızda bizi destekleyen bir sinema tarihçisine göndermede bulunuyoruz.

www.davidbordwell.net/blog/?p=412.



5.55 *The Chronicle of Anna Magdalena*'dan bu çekimin ön planı karşıdan çekilmiş klavsen çalan Bach'ı gösterir, ancak onun arkasındaki geriden yansıtılmış bina alt açıdan çekilmiştir.

CANAVARLARDAN SIRADAN OLANA: *The Lord of the Rings*'deki Bilgisayar Görüntüleri

J. R. R. Tolkien'in The Lord of the Rings üçlemesinden (The Fellowship of the Ring, The Two Towers ve The Return of the King) uyarlanan filmler etkileyici özel efektler için bilgisayar görüntülerinin nasıl kullanılabileceğini gösterir: büyük savaş sahneleri, inandırıcı canavarlar ve büyülü olaylar. Daha az açık bir şekilde bu filmler aynı zamanda bilgisayar görüntülerinin giderek daha fazla muazzam manzaralardan sıradan görüntülere kadar yapımın birçok parçasını nasıl biçimlendirdiğini gösterir.

Bilgisayar görüntüleri yapımın her aşamasında kullanıldı. Yapım öncesinde, sahnelerin kabaca bilgisayar görüntüsü versiyonlarından oluşan bir tür canlandırma resimli senaryo taslağı (bir "önceden görselleştirme") hazırlandı. Üç önceden görselleştirmenin her biri kabaca bitmiş filmler kadar uzundu ve hem dijital hem de fiziksel yapım çalışmasına dâhil olan müthiş kalabalık ekibin çalışmasını koordine etmeye yardımcı oldu.

Üç filmin yapımı sırasında bilgisayar görüntüleri mizansenin bölümlerinin yaratılmasına yardım etti. Birçok çekim ayrı öğeleri dijital olarak birbirine bağladı, doğal boyuttaki dekorları, minyatür dekorları ve örtü resimlerini birleştirdi (5.50). Toplam 68 minyatür dekor yapıldı ve onların gerçek görünmesi ya da kameranın onlara doğru hareketine olanak sağlaması gerektiği her durumda bilgisayar yönlendirmesi zorunlu oldu. Bilgisayar boyama programları minyatürlerin arkasında görünen gökyüzü, bulutlar, uzaktaki uçurumlar ve ormanlar için örtü resimlerini ortaya çıkarabildi.

Rings aynı zamanda karakterleri yaratmak için bilgisayar görüntülerinin hızla gelişen kapasitesinden yararlandı. Savaş sahneleri çok az sayıda kostümlü gerçek oyuncuyla sahnelendi, bu arada bilgisayar görüntülerinin oluşturduğu büyük bir kalabalık gerçek oyuncuların yanında hareket halinde göründü. Pek çok filmde olduğu gibi Rings için de yeni yazılım programları geliştirildi. Çok önemli bir program ("Sanal Ortamda Çok Aracılı Simülasyon Sistemi" için) Massive'di. Birkaç aracı (kostümlü oyuncular) üzerinde hareket yakalamayı kullanan ekip bir dizi farklı askeri manevrayı oluşturabildi ve onların yanına binlerce dijital olarak oluşturulmuş figür yerleştirdi. Her figüre -yaklaşan bir askeri görebilme ya da onun dost mu, düşman mı olduğunu teşhis edebilme gibi- basit bir yapay akıl vererek, Massive birbirinden farklı şekilde hareket eden figürlerle dolu bir sahne yaratabilir. **(5.56).**

Karakterlerin arayışları sırasında karşılaştıkları canavarlar askerlere göre daha incelikle tasarlandı ve yapıldı. Her yaratığın ayrıntılı bir üç boyutlu modeli oluşturuldu ve bunlar tam bir görüntüyü her açıdan yaratmak için girintilerin ve kıvrımların içini okuyabilen yeni bir tarama kalemiyle yakalandı. Yeni bir sistem olan Character Mapper bir insan oyuncunun



5.56 *The Two Towers* için bireysel hareketlere sahip çok sayıda asker Massive programı tarafından yaratıldı.

hareketini yakaladı ve daha sonra hacim ve kas yapısını hayali iskeletlere uygun hale getirdi. Mağara devi sekansında büyük yaratığın kol, bacak ve kas hareketleri son derece inandırıcı görünüyordu.

Konuşan karakterlerin çoğu (Gollum önemli istisna olmak üzere) oyuncular tarafından oynandı, ancak burada bile bilgisayar görüntüleri kullanıldı. Başkarakterlerin tehlikeli ya da imkânsız olan hareketleri yapan dublör-ikizleri olarak işlev gören dijital benzerleri vardı. Mağara devi dövüşünde, Legolas'ı, Merry'yi ve Pippin'i canlandıran oyuncuların yerini devin omuzlarına tırmandıklarında ya da atladıklarında dijital ikizleri aldı. Bu öykü için özel bir gereklilik, üç feet uzunluğundaki hobbit'leri canlandıran doğal boyuttaki oyuncuları onlardan önemli ölçüde daha uzun olan diğer karakterlerle yan yana getirmekti. Büyüklük farklılığı çoğu kez film çekimi sırasında küçük ikizler kullanılarak ya da hobbit'ler kameradan uzaktaki hatalı perspektifli dekorlara yerleştirilerek yaratıldı.

Birçok durumda bilgisayar görüntüleri daha önce bir optik basıcıda üretilen özel efekt türlerini yarattı. The Fellowship of the Ring'de bu tip efektler arasında Gandalf'ın havai fişekleri, Fords of Bruinen'deki nehir, dağ geçidinde Kardeşliği vuran çığ ve Sauron'un alevden gözü vardır.

Sinematografi aynı zamanda bilgisayar görüntülerine bağlıdır. Mağara devi sahnesi için Jackson bir sanal-gerçeklik başlığı giydi ve kamera konumlarını sanal bir sette hareket ederek ve sanal bir dev ile karşı karşıya gelerek planladı. Kamera konumları hareket yakalamaydı ve bu sekansın sahnelerin geri kalanından tamamen farklı kaba, el kamerası stiline sahip gerçek filme alınışında yeniden üretildi.

Canlandırmacılar postprodüksiyon (yapım sonrası) aşamasında dış mekân çekimlerinde telefon direklerini sildiler ve helikopter Kardeşliğin dağlar boyunca yolculuğunun havadan çekimlerinde hızlı dalışlar yaptılar. Uzmanlaşmış programlar Galadriel'in suda oluşturduğu dalgacıklar gibi ayrıntıları ekledi.

Belki de en önemlisi, dijital düzeltme çekim renklerinde değişiklikler yaparak, her bir önemli mekana kendine has bir görünüş kazandırmıştır. Örneğin Shire'daki sahnelere gün ışığını ve yeşil tarlaları vurgulayan sarı bir parlaklık verilmiştir. Düzeltme aynı zamanda sanatçılara bir çekim içindeki tek tek öğelerin renk değerlerini ayarlamalarına olanak sağlayan, özel olarak tasarlanmış 5D Colossus programını kullandı. Böylece Galadriel'in aynasını Frodo'ya gösterdiği Lorien sahnesinde Galadriel, Frodo figürünün ve dekorun koyu mavi tonlarına kontrast oluşturan parlak beyaz ışık saçar **(5.57)**. Dijital düzeltme sayesinde bilgisayar görüntüleri teknikleri bütün bir filmin görsel stilini biçimlendirmek için hayali yaratıkları ve büyük kalabalıkları yaratmanın ötesine geçer.



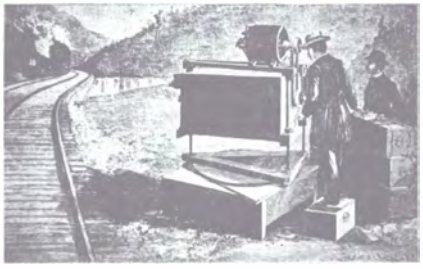
5.57 *The Fellowship of the Ring*'de seçici dijital renk düzeltici bir figürü parlak beyaz hale getirirken, sahnenin geri kalanı düzenli bir yumuşak mavi tona sahiptir.



5.58 *Daisies*'de perspektif ipuçları komik bir optik yanılsama yaratır.



5.59 Lumière'lerin kamerası çerçevelemede esneklik sağladı.



5.60 W. K. L. Dickson'ın hantal kamerası.



5.61 *The Arrival of a Train at La Ciotat*'ta Louis Lumière'in diyagonal çerçevelemesi.

Benzer biçimde **5.58** de erkeği yaklaşık iki feet boyunda konumlamadıkça gerçekçi görünmez. Ancak yönetmen Vera Chytilova dekoru, karakter konumunu ve derin odağı iki kadının erkeklere muamelesiyle ilgili komik bir noktayı oluşturmak için kullanmıştır. Böylesi aldatıcı bir perspektif, üç feet uzunluğundaki hobbit'i canlandıran yetişkin bir oyuncunun, daha uzun bir karakteri canlandıran bir oyuncuya göre kameradan önemli ölçüde uzağa yerleştirildiği, buna rağmen iki oyuncunun yüz yüze konuşuyor göründüğü *The Lord of the Rings*'de dikkat çekmemesi için tasarlanmıştır. (Bkz. "Yakından Bakış,") Yönetmen yalnızca ışığın ve hareketin fotoğrafik olarak nasıl kaydedileceğini değil, ama aynı zamanda o fotoğrafik niteliklerin filmin bütün biçimsel sistemi içinde nasıl işlev göreceğini de tercih eder.

Çerçeveleme

Her görüntüde çerçeve yalnızca nötr bir sınır değildir; çerçeve görüntü içindeki malzemeye *belirli bir bakış noktası*nı dayatır. Sinemada çerçeve önemlidir, çünkü bizim için görüntüyü *tanımlar*.

Eğer **çerçeveleme**nin gücüne dair kanıta gereksinim duyarsak, sadece tarihteki ilk önemli yönetmen Louis Lumière'e dönmemiz gerekir. Bir mucit ve işadamı olan Louis Lumière ve kardeşi August ilk pratik sinema kameralarından birini tasarladılar (**5.59**). O dönem için çok esnek olan Lumière'lerin kamerası aynı zamanda bir göstericiydi. W. K. L. Dickson'un icat ettiği hantal Amerikan kamerası yaklaşık bir büro masası hacmindeyken (**5.60**), Lumière'lerin kamerası yalnızca 12 pound ağırlığındaydı, küçük ve taşınabilirdi. Hafifliğinin bir sonucu olarak Lumière'lerin kamerası dışarı taşınabiliyor ve hızla kurulabiliyordu. Louis Lumière'in ilk filmleri basit olayları gösterdi – kendi babasının fabrikasından çıkan işçiler, bir iskambil oyunu, bir aile yemeği. Ancak sinema tarihinin bu kadar erken bir döneminde bile Lumière gündelik gerçekliği sinemasal olaylara dönüştürmek için çerçevelemeyi kullanabildi.

En ünlü Lumière filmlerinden biri olan *The Arrival of a Train at La Ciotat*'ı (1897) düşünün. Eğer Lumière teatral geleneği izleseydi, kamerayı platforma doğru yerleştirerek çekimi çerçeveleyebilir, trenin izleyiciye göre sağ taraftan çerçeveye girmesine izin verebilirdi. Bunun yerine Lumière kamerayı eğik bir açıya yerleştirdi. Sonuç, trenin bir diyagonal üzerinde uzaktan geldiği dinamik bir kompozisyondu (**5.61**). Eğer bu sahne dikey olarak çekilseydi, yalnızca trenin içine binen yolcuların sırtlarını görürdük. Ancak burada Lumière'in eğik açısı yolcuların bedenlerinin birçok yönünü ve birkaç aksiyon düzlemini gösterir. Ön plandaki birkaç figürü ve uzaktaki birkaç kişiyi görürüz. Olabildiğince basit bir şekilde, bir dakikadan kısa süren bu tek çekimli film zekice kamera için bir konumu tercih etmenin, görüntünün çerçevelenmesinde nasıl etkili bir şekilde farklılığı oluşturduğunu ve filme alınan olayı nasıl algıladığımızı gösterir.

Başka bir Lumière kısa filmi *Baby Meal*'ı (1897) düşünün. Lumière bu olayın belirli yanlarını vurgulayacak bir kamera konumu seçti. Genel bir çekim aileyi bahçeleri içinde gösterebilirdi, ancak Lumière figürleri dekoru önemsizleştiren ancak ailenin jestlerini ve yüz ifadelerini öne çıkaran bir orta mesafeden çerçeveledi (**5.62**). Çerçevenin olayın ölçeğini kontrol etmesi aynı zamanda olayın kendisini anlamamızı da kontrol etmiştir.

Çerçeveleme (1) çerçevenin oranı ve biçimi; (2) çerçevenin ekran içi ve ekran dışı mekânı tanımlama tarzı; (3) çerçevenin mesafeyi, açıyı ve görüntüye bakış noktası yüksekliğini dayatma tarzı; ve (4) çerçevenin mizansenle ilişki içinde hareket etme tarzı aracılığıyla güçlü bir şekilde görüntüyü etkiler.

Çerçevenin Oranları ve Biçimi

Çerçevenin bir dikdörtgen olduğuna o kadar alışkınız ki, çerçevenin bir tane olması gerekmediğini hatırlamamız gerekir. Kuşkusuz resimde ve fotoğrafta görüntülerin

çeşitli ebatlarda ve biçimlerde çerçeveleri vardır: dar dikdörtgenler, ovaller, dikey paneller, hatta üçgenler ve paralel kenarlar. Sinemada tercih daha sınırlı olmuştur. Başlıca tercihler dikdörtgen görüntünün genişliğidir.

Çerçevenin eninin çerçevenin yüksekliğine oranına **çerçeve oranı** denir. Bu oranın kabaca boyutları sinemanın tarihinin en başında Thomas Edison, Dickson, Lumière ve diğer mucitler tarafından yerleştirildi. Dikdörtgen çerçevenin oranları 3/4'tür (yükseklik/genişlik) ve 1.33:1'lik bir çerçeve oranını verir. Bununla birlikte sessiz sinema döneminde bazı yönetmenler bu standardın fazlasıyla sınırlı olduğunu hissettiler. Abel Gance *Napoleon*'u (1927) üçlü ekran (triptych) adını verdiği bir formatta çekti ve gösterdi. Bu yan yana yerleştirilmiş üç normal çerçeveden oluşan bir geniş-ekran efektiydi. Gance tek bir geniş alanı göstermek ve üç ayrı görüntüyü yan yana koymak için bu efekti kullandı (**5.63**). Sovyet yönetmen Sergei Eisenstein ise tersine kompozisyonların yatay, dikey ve diyagonal yönler boyunca eşit derecede mümkün olduğu bir kare çerçeveyi kullandı.

1920'lerin sonunda sinemaya sesin gelişi çerçeveyi biraz değiştirdi. Film kuşağına ses kuşağının eklenmesi çerçevenin ya biçimini ya da oranını ayarlamayı gerektirdi. Başlangıçta bazı filmler genellikle yaklaşık 1.17:1 oranında (**5.64**) neredeyse kare formatta basıldılar. Ancak 1930'ların başında Hollywood Academy of Motion Picture Arts and Sciences 1.37:1'lik **Akademi oranı**nı kabul ettirdi (ses kuşağının da eklenmesiyle oluşan klasik 1.33:1 oranının yeniden düzenlenmiş hali) (**5.65**). Akademi oranı 1950'lerin ortalarına kadar bütün dünyada standartlaştı.

O günden sonra 35mm film yapımına çeşitli *geniş-ekran* oranları hâkim olmuştur. Kuzey Amerika'daki en yaygın format günümüzde 1.85:1'dir (**5.66**). 1.66:1 oranı (**5.67**) Kuzey Amerika'dan çok Avrupa'da kullanılmaktadır. Daha az yaygın olsa da, Avrupa filmlerinde yaygın olarak kullanılan oran 1.75:1'dir (**5.68**). Bu oran geniş ekran (16x9) televizyon monitörlerine ve pek çok dijital formata yakındır.

2.35:1 oranı (**5.69**) 1950'ler CinemaScope sıkıştırma işlemiyle standart haline geldi. 2.2:1 oranı en çok 70mm gösterimler için kullanılır (**5.70**), ancak ham filmler geliştikçe, 70mm film çekimi ve gösterimi büyük ölçüde ortadan kalkmıştır.

Bir geniş ekran görüntüsü yaratmanın en basit yolu yapımda ya da gösterimdeki bir aşamada onu **maskeleme**ktir (**5.71**). Bu maskelemeye genellikle *sert maskeleme* denir. Alternatif olarak günümüzdeki birçok film, gösterildiklerinde maskelenecekleri beklentisiyle tam çerçeve (yani 1.33:1 ile 1.17:1 arasında) çekiliyor. Bazen bu ışık ve ses teçhizatının tam çerçeve içinde görülebilmesiyle sonuçlanır. **5.72**'de çekimin üst tarafındaki mikrofonu net bir şekilde görebilirsiniz. Bu mikrofon çerçevenin altının ve üstünün göstericideki yatak bölümü tarafından maskelendiği sinema salonunda görülmezdi. Fotoğraftaki renkli çizgiler 1.85:1'deki gösterici çerçevesini gösteriyor.

Geniş-ekran bir görüntüyü yaratmanın bir diğer yolu bir **sıkıştırma** işlemini kullanmaktır. Burada özel bir objektif ya film çekimi sırasında ya da baskıda görüntüyü yatay olarak sıkıştırır. Benzer bir objektifin gösterim sırasında sıkıştırma-



5.62 *Baby's Meal.*

BAĞLAN

Çerçevelemeler mizah yaratabilir mi? Bunu yapabildiklerini "Funny framings" başlıklı yazımızda gösteriyoruz.

www.davidbordwell.net/blog/?p=761.



5.63 *Napoleon*'dan panoramik bir görüntü üç kamerayla çekilmiş görüntüleri birleştirdi.

35mm FİLMİN YAYGIN ÇERÇEVE ORANLARI

1.17:1



◄ **5.64** *Public Enemy* ilk dönem sesli filmlerin kare şeklindeki çerçeve oranını gösteriyor.

► **5.65** *The Rules of the Game* Akademi oranında çekildi.

1.37 (değiştirilmiş 1.33:1)



1.66:1



1.85:1



5.66 *Me and You and Everyone We Know* yaygın bir Kuzey Amerika oranını kullanır.

5.67 *Une chamber en ville.*

1.75:1



5.68 *Last Tango in Paris.*

2.35:1 (35mm sıkıştırma)



5.69 *The Valiant Ones*'da sıkıştırılmış geniş-ekran.

2.2:1 (70mm)



5.70 *Ghostbusters.*



5.71 Agnès Varda'nın *Vagabond* filminden bu çerçeve film çekimi ya da baskı sırasında maskelendi.



5.72 Martin Scorsese'nin *Raging Bull* filmi. Çerçevenin üst tarafındaki mikrofona dikkat edin.



5.73 Nagisa Oshima'nın filmi *Boy*'dan sıkıştırılmış bir çerçeve.



5.74 Aynı çerçeveninin gösterim sırasındaki sıkıştırılmamış hali.

dan bırakması gerekir. **5.73**'te 35mm film kuşağı üzerindeki görüntü görülüyor, oysa **5.74**'te görülen görüntünün ekrana yansımış hali. CinemaScope'un 1970'lere kadar yerleştirdiği sıkıştırma çerçeve oranı 2.35:1'di; teknik nedenlerle bu oran 2.40:1 haline geldi. Bu günümüzde sıkıştırma sistemini en sık kullanan Panavision'un çerçeve oranıdır.

İster maskelenmiş isterse sıkıştırılmış olsun geniş-ekran sinemasının önemli görsel etkileri vardır. Ekran bir bant ya da kuşak haline gelir, ufki kompozisyonlara dikkat çeker. Bu format başlangıçta genel setlerin önemli olduğu Western'ler, yolculuk filmleri, müzikaller, tarihsel epikler gibi türlerle ilişkiliydi. Ancak sinemacılar geniş-ekranın daha özel konular için de bir değeri olduğunu hemen anladılar. Akira Kurosawa'nın *Sanjuro* filminden bu çerçeve (**5.75**) bir sıkıştırma işleminin (CinemaScope'un Japon karşılığı Tohoscope) sınırlı bir ortamda önemli ön plan ve arka plan alanlarını yaratmak için nasıl kullanılabileceğini gösterir.

Bazı geniş-ekran kompozisyonlarında mizansen izleyicinin dikkatini görüntünün yalnızca bir alanına çeker. Yaygın çözüm önemli enformasyonu merkezin biraz dışına (**5.76**) ya da keskin bir şekilde merkezin dışına yerleştirmektir (**5.77**). Ya da yönetmen

BAĞLAN

Sıkıştırılmış geniş ekran çerçevelemeleri ile vurgu üzerinde ufak farklar yaratmak "Gradation of emphasis" başlıklı yazımızda ele alınmıştır.

www.davidbordwell.net/blog/?p=2986.

geniş-ekranı ilgi noktalarını çoğaltmak için kullanabilir. Im Kwon-Taek'in *Chunhyang* filmindeki birçok sahne çerçeveyi telaş ve hareketle doldurur (**5.78**).

Dikdörtgen çerçeve, uzak ara yaygın olduğu halde, yönetmenlerin dikdörtgen çerçeve içinde başka görüntü biçimleriyle denemeler yapmasına engel olmamıştır. Bu genellikle ya kameranın ya da basıcının objektifine ışığın geçişini engellemek için **maske**ler takılarak yapılmıştır. Maskeler sessiz sinema döneminde çok yaygındı. Bir sahneyi göstermek için açılan ya da gizlemek için kapanan hareketli dairesel bir maskeye **iris** denir. *La Roue*'de Gance çeşitli dairesel ve oval maskeler kullandı (**5.79**). Griffith'in *Intolerance* filminden bir çekim olan **5.80**'de çerçevenin büyük bölümü yalnızca ince dikey bir dilimi bırakmak için koyu bir şekilde bloke edilir ve askerin surdan düşüşüne dikkat çekilir. Sesli sinemada birkaç yönetmen irislerin ve maskelerin kullanımını yeniden canlandırmıştır. *The Magnificent Ambersons*'da (**5.81**) Orson Welles bir sahneyi kapatmak için bir iris kullandı; bu eski moda aygıt sekansa nostaljik bir boyut ekler.



5.75 Akira Kurosawa'nın *Sanjuro* filmi.



5.76 Souleymane Cissé'nin *Yeelen* filmi



5.77 John McTiernan'ın *Die Hard* filmi.



5.78 *Chunhyang*'dan bu yoğun sahnede gözümüz kimin konuştuğuna, kimin yüzünün bize dönük olduğuna ve konuşana kimin yanıt verdiğine uygun olarak geniş-ekran çerçeve boyunca mekik dokur.



5.79 Gance'ın *La Roue* filmi.



5.80 Griffith'in *Intolerance* filmi.



5.81 Welles'in *The Magnificent Ambersons* filmi.



5.82 Philips Smalley'in 1913 tarihli *Suspense* filmi üçe bölünmüş ekranı kullanır.

Ayrıca çoğu kez *bölünmüş ekran* denen *bölünmüş çerçeve* görüntüsüyle yapılan denemelerden de bahsetmeliyiz. Bu işlemde her biri kendi çerçeve oranlarına sahip olan iki ya da daha fazla görüntü daha büyük bir çerçeve içinde görünür. Sinemanın ortaya çıkışından itibaren, telefon konuşmaları sahnelerini göstermek için bu aygıt kullanılmıştır (**5.82**). Bölünmüş ekran telefon sahneleri *Bye Bye Birdie* (**5.83**) ve 1960'lardaki diğer geniş-ekran komedilerdeki telefon konuşmalarıyla yeniden canlandırıldı. *Bölünmüş çerçeve* görüntüsü, Brian De Palma'nın *Sisters* gibi filmlerde gösterdiği gibi, gerilim oluşturmak için de yararlıdır. Aynı anda iki ya da daha çok aksiyonu izlediğimiz için tanrı-benzeri her şeyi bilme konumunu kazanırız. Peter Greenaway *Prospero's Books* filminde Shakespeare'in *Tempest*'inin akla getirdiği görüntüleri yan yana getirerek, bölünmüş ekranı daha deneysel bir şekilde kullandı (**5.84**).

Her zaman olduğu gibi, yönetmenin ekran formatı tercihi izleyicinin beklentisini biçimlendirmede önemli bir unsur olabilir. Çerçeve oranı ve biçimi izleyicinin dikkatine yol gösterebilir. Dikkat, kompozisyon modelleri ya da maskeleme aracılığıyla yoğunlaştırılabilir ya da çeşitli ilgi noktaları veya ses ipuçları kullanılarak dağıtılabilir. Aynı olasılıklar ya izleyicinin dikkatini odaklayan ya da bu dikkati bir görüntüden diğerine sıçratan, dikkatle koordine edilmesi gereken bölünmüş ekran görüntüsünde de vardır.

Ekran İçi ve Ekran Dışı Mekan

Biçimi ne olursa olsun, çerçeve görüntüyü sınırlar. Süre giden bir dünyadan, çerçeve bize göstermek için bir yaşam dilimini seçer, mekânın geri kalanı *ekran dışı* kalır. Eğer kamera bir nesneyi ya da bir kişiyi bırakır ve başka bir yere geçerse, o nesne ya da kişinin hâlâ orada, çerçevenin dışında olduğunu varsayarız. Soyut bir filmde bile, çerçeve içinde ortaya çıkan biçimlerin ve modellerin bir yerlerden geldiği düşüncesine direnemeyiz.

Sinema estetikçisi Noël Burch ekran dışı mekânın altı alanını belirtmiştir: çerçevenin dört kenarının her birinin ötesindeki mekân, setin arkasındaki mekân ve kameranın arkasındaki mekân. Yönetmenin bu ekran dışı alanlardaki şeylerin varlığını ima etmesinin kaç tane yolunun olduğunu düşünmeye değerdir. Bir karakter ekran dışındaki bir şeye bakmayı ya da jest yapmayı amaçlayabilir. Bölüm 7'de göreceğimiz gibi, ses ekran dışı mekânla ilgili güçlü ipuçları verebilir. Ve kuşkusuz ekran dışından bir şey kısmen ekranın içinde çıkabilir. Aslında her film bütün bu olasılık örnekleriyle anılabilirdi; ancak çekici örnekleri, şaşırtıcı efektler için ekran dışı mekânı kullanan filmler sunar.



5.83 *Bye Bye Birdie*'deki bölünmüş ekran konuşmasında gençler en son dedikodulardan bahsederler.



5.84 *Prospero's Books*'da Ariel'i canlandıran oyuncu başka bir mekândaki sahnenin karşısında durur.



5.85 *Jezebel*'de kadın kahraman Julie orta çekimde arkadaşlarını selamlar. . .



5.86 . . . aniden sol ön planda bir bardağı tutan büyük bir el görünür.

William Wyler'ın *Jezebel* filmindeki parti sahnesinde kadın kahraman Julie bir adamın eli aniden çerçeveye girene kadar dikkatin odağındadır (**5.85 – 5.88**). Elin aniden girişi adamın varlığına işaret eder; Julie'nin bakışı, kamera hareketi ve ses kuşağı bütün mekâna dair yeni anlayışımızı güçlendirir. Yönetmen çok önemli bir şeyleri dışarıda bırakmak ve daha sonra da şaşırtıcı bir etkiyle ortaya çıkarmak için çerçevenin özel güçlerini kullanmıştır.

David Griffith *Musketeers of Pig Alley*'de bütün film boyunca gelişen bir motif olarak çerçeveye ani girişleri daha sistematik bir şekilde kullanır. Bir gangster kadın kahramanın içkisine ilaç koymaya çalışırken, Snapper Kid'in odaya girmiş olduğunu, sigarasının dumanı çerçevede görülene kadar fark etmeyiz (**5.89**). Filmin sonunda Snapper Kid bir rüşvet alırken, gizemli bir el ona parayı vermek için çerçeveye girer (**5.90**). Griffith figürlerin ekran dışında olduğunu aniden fark etmemiz için gizli sürpriz kullanmıştır.

Arka düzlemin ardında olan ekran dışı mekânın beşinci alanının kullanımı kuşkusuz yaygındır; karakterler bir kapıdan çıkarlar ve bir duvarın ya da bir merdivenin arkasındadırlar. Daha ender olan altıncı alanın kullanılmasıdır – kameranın ardındaki ya da yakınındaki ekran dışı mekândır. Uzun bir örnek Abbas Kiarostami'nin *Under the Olive Trees* filminde vardır. Ekip filmin bir sahnesini çeker ve biz kameranın objektifinden bunu izleriz. İki genç oyuncu arasındaki gerilimlerin çekimden çekime dozu kaçarken, aksiyon defalarca yinelenir (**5.91**). Sonunda çekimler kameranın arkasındaki yönetmeni ve ekibi gösterir (**5.92**). Birkaç yinelemeden sonra yönetmen kameranın ardındaki ekran dışı alandan ekran içine doğru yürür ve sorunu çözmeye çalışır (**5.93**). Kameranın arkasındaki mekânın farkında olduğumuz için, birçok yeniden çekim boyunca, ekibin artan hayal kırıklığını biliriz. Bu yollarla bir yönetmen çerçeve kenarının zorunlu sınırlarını avantaja dönüştürebilir.



5.87 Julie elin sahibine bakar ve öne doğru gelir. . .



5.88 . . . ve kamera Julie ve onun şerefine kadeh kaldıran adamı çerçevelemek için biraz geri çekilir.



5.89 *Musketeers of Pig Alley.*



5.90 *Musketeers of Pig Alley.*



5.91 Oyuncular *Under the Olive Trees*'deki film-içinde-filme uygun olarak bir çekimin birçok yeniden çekimi için konumlarına geri dönerler.



5.92 Sonunda bir karşı açı çekimi soruna neyin neden olduğunu anlamaya çalışan kamera arkasındaki ekibi gösterir.



5.93 En sonunda yönetmen kameranın alanının içine doğru yürür ve oyunculara onlardan istediği gibi rollerini oynamalarını anlatmaya çalışır.

Çerçevelemenin Açısı, Düzlemi, Yüksekliği ve Mesafesi

Çerçeve yalnızca dışarıdaki mekânı değil, ama aynı zamanda görüntüdeki malzemenin görüldüğü bir konumu da akla getirir. Çok sık olarak bu konum kameranın olayı çekme konumudur. Bir canlandırma filminde bile, çekimler üst ya da alt açılar veya genel çekimler ya da yakın-çekimler olarak çerçevelenir; bütün bunlar görüntülenmek üzere seçilen çizimlerin perspektiflerinden ortaya çıkar.

Açı Çerçeve bizi çekimin mizansenine bakan bir açıya yerleştirir. Bu tip açıların sayısı sınırsızdır, çünkü kamera her yere yerleştirilebilir. Uygulamada bizler normal olarak üç genel kategoriyi ayırt ederiz: (1) karşıdan açı, (2) üst açı ve (3) alt açı.



5.94 *The Chronicle of Anna Magdalena Bach*'daki karşıdan açı.



5.95 *Se7en*'daki üst açıdan çerçeveleme.



5.96 *They were Expendable* filminde denizci ve makineli tüfeği gökyüzü önüne yerleştiren alt açıdan çerçeveleme.



5.97 *Fallen Angels*'daki eğimli bir çerçeveleme.



5.98 *The End*'deki şaşırtıcı bir eğimli çerçeve.

Karşıdan açı en yaygın olanıdır (**5.94**). Üst açı bizi çerçeve içindeki malzemeye yukarıdan bakacak şekilde konumlar (**5.95**). Alt açı çerçeveleme ise bizi çerçevelenen malzemeye aşağıdan bakacak şekilde konumlar (**5.96**).

Düzey Çerçeve oldukça düz, yani ufka paralel olabilir. Eğer çerçeveleme bir yana ya da diğer yana yatarsa, buna **eğimli çerçeveleme** denir. Eğimli çerçeveleme, her ne kadar Orson Welles'in *Mr. Arkadin*, Carol Reed'in *The Third Man* ve Wong Kar-wai'nin *Fallen Angels* (**5.97**) filmlerinde olduğu gibi yoğun bir şekilde kullanılsa da, görece nadirdir. Christopher Maclaine'ın *The End* filminde eğimli bir çerçeveleme ön plandaki bir yokuşu düz, arka plandaki evleri ise grotesk bir biçimde dengesiz gösterir (**5.98**).

Yükseklik Çerçeveleme genellikle bize dekorlar ve figürlerle ilişkili olarak belirli bir yüksekliğe yerleştirilmiş olma duygusunu verir. Kuşkusuz kamera açısı kısmen yükseklikle ilişkilidir: üst açıdan çerçeveleme yapmak görüntüdeki malzemeden daha yukarıdaki bir bakış noktasında olmayı gerektirir. Ancak kamera yüksekliği sadece bir kamera açısı meselesi değildir. Örneğin Japon yönetmen Yasujiro Ozu alt açıdan ve tam karşıdan çekimler kullanırken (4.142, 6.130 ve 6.131) bu durum eserlerine ayırt edici bir görsel stil kazandırır.

Mesafe Görüntünün çerçevelenmesi bizi belirli bir mesafeye yerleştirir. Çerçeveleme çekimin mizansenine uzak ya da yakın olma duygusunu sağlar. Çerçevelemenin bu yanına genellikle *kamera mesafesi* denir. Farklı mesafeler için kullanılan terimleri sunarken standart bir ölçütü kullanacağız: insan bedeni. Örneklerimiz tamamen *The Third Man* filmindendir.



5.99 *The Third Man*: aşırı genel çekim.



5.100 Genel çekim.



5.101 Orta genel çekim.



5.102 Orta çekim.



5.103 Orta yakın-çekim.



5.104 Yakın-çekim.

Aşırı genel çekimde insan figürleri görülmez (**5.99**). Bu, manzaraların, kentlerin kuş bakışı görünüşünün ve diğer görünümlerinin çerçevelenmesidir. **Genel çekim**de figürler daha önemlidir, ancak arka plan hâlâ baskındır (**5.100**). İnsanların yaklaşık dizlerinden itibaren çerçevelendiği çekimlere **orta genel çekim** denir (**5.101**). Bu çekimler yaygındır, çünkü insanlar ile ortam arasında hoş bir dengeye olanak sağlarlar.

Orta çekim insan bedenini belden yukarı çerçeveler (**5.102**). Jest ve ifade artık daha görülebilir durumdadır. **Orta yakın çekim** bedeni göğüsten yukarı çerçeveler (**5.103**). **Yakın-çekim** geleneksel olarak sadece başı, elleri, ayakları ve küçük nesneleri gösteren çekimdir. Yüz ifadesini, bir jestin ayrıntılarını ya da önemli bir nesneyi öne çıkarır (**5.104**). **Aşırı yakın-çekim** yüzün bir bölümünü gösterir ya da bir nesneyi izole eder ve büyütür (**5.105**).



5.105 Aşırı yakın-çekim.

Çerçeve içinde görüntülenen malzemenin büyüklüğünün kamera mesafesi kadar önemli olduğuna dikkat edin. Aynı kamera mesafesinden bir kişinin genel çekimini ya da King Kong'un dirseğinin yakım-çekimini çekebilirsiniz. *La Passion de Jeanne d'Arc*'tan **5.106**'daki çekime sadece Jeanne'ın başı göründüğü için bir yakın-çekim diyemezdik; çerçeveleme bir genel çekimdir, çünkü çerçeve içinde onun başı oldukça küçüktür. (Eğer çerçeve sadece aşağıya doğru ayarlansaydı, onun bütün bedeni görülürdü.) Kamera mesafesini değerlendirirken, çerçevelenen malzemenin görece oranı çekimi nasıl tanımladığımızı belirler.



5.106 *La Passion de Jeanne d'Arc*.

Çerçeveleme kategorileri açık bir şekilde derece meselesidir. Kamera açısı ya da mesafesinin evrensel bir ölçütü yoktur. Bir genel çekim ile aşırı genel çekim ya da birazcık alt açıyla karşıdan açı arasında kesin bir nokta ayırt edilemez. Dahası yönetmenler terminolojiye mecbur değillerdir. Bir çekim geleneksel kategorilere uymuyor diye endişe etmezler. (Bununla birlikte senaryolarda düzenli bir şekilde orta çekim için OÇ ve yakın-çekim için YÇ kısaltmaları kullanılır, bu nedenle sinemacılar bu terimleri çalışırken yararlı bulurlar.) Çoğu durumda bu kavramlar bizim için filmlerden konuşurken yeterince yararlıdır.

Çerçevelemenin İşlevleri Bazen açılara, mesafelere ve çerçevelemenin diğer niteliklerine kesin anlamlar yüklemeyi çekici buluruz. Alt açıdan çerçevelemenin



5.107 *Citizen Kane*'de alt açı Kane'i ve arkadaşını boş bir arka plana, Kane'in boşalmış kampanya merkezine karşı tecrit etme işlevini görür.

> *"Gereksinim duymadığınız, zevk almadığınız sürece yakın-çekimlerden hoşlanmam. Eğer sahnenin duygusunu gösteren tutumlarla ve konumlarla başa çıkabiliyorsanız, sadece kesin noktalama için yakın-çekimi kullandığınız için iyi konumda olduğunuzu düşünürüm –yani bu sizin bunu yapma nedeninizdir. Ve onu korursunuz, ama bu her şeyin yakın-çekimde olduğu TV'dekine benzemez."*
>
> — **Howard Hawks, director,** *His Girl Friday*



5.108 *North by Northwest.*

otomatik olarak bir karakteri güçlü olarak sunduğunu ve üst açıdan çerçevelemenin onu küçük ve mahvolmuş gösterdiğini iddia etmek kolaydır. Sözel benzetmeler de eşit derecede çekicidir. Eğimli bir yüzey "dünya dengesizdir" anlamında görünebilir.

Sanat olarak filmin analizi, eğer teknik nitelikler otomatik olarak böylesine kesin anlamlara sahip olsaydı, çok kolay olurdu, ancak tek tek filmler eşsizliklerinin ve zenginliklerinin çoğunu bu sebeple yitirirler. Çerçevelemelerin kesin ve genel anlamları yoktur. *Bazı* filmlerde açı ve mesafe yukarıda bahsedildiği gibi bu tip anlamlar taşırlar, ancak diğer filmlerde -muhtemelen çoğu filmde- taşımazlar. Formüllere bel bağlamak, anlamın ve etkinin her zaman filmden, onun bir sistem olarak işleyişinden çıktığını unutmak demektir. Tıpkı mizansenin görüntüsel niteliklerin ve diğer tekniklerin işlevini belirlemesi gibi, çerçevelemenin işlevini de filmin bağlamı belirler. Aşağıdaki örnekleri düşünelim.

Citizen Kane'deki birçok yerde Kane'in alt açıdan çekimleri olduğundan daha büyük görünen gücünü aktarır, ancak en alt açılar Kane'in en aşağılandığı yenilgi noktasında -başarısız olan valilik seçimi kampanyası- ortaya çıkar (**5.107**). Çerçevelemenin açılarının yalnızca ana figürleri görüşümüzü değil, aynı zamanda bu figürlerin önünde göründüğü arka planı da görüşümüzü etkilediğine dikkat edin.

Eğer üst açıdan çerçevelemeyle ilgili klişe doğru olsaydı, *North by Northwest*'ten olan **5.108** Van Damm ve Leonard'ın güçsüzlüğünü ifade ederdi. Aslında Van Damm metresini uçaktan atmaya karar vermiştir ve şöyle der: "Yüksekten atmanın en iyi çözüm olduğunu düşünüyorum." Hitchcock'un çekiminin açısı ve mesafesi cinayetin nasıl işleneceğini zekice önceden haber verir.

Benzer biçimde **5.109**'da görülen Eisenstein'ın *October* filminde de dünya dengesizdir. Eğimli çerçeve topu itme çabasını dinamik hale getirir.

Bu üç örnek sinemanın zenginliğinin birkaç formüle indirgeyemeyeceğimizi gösterir. Her zaman olduğu gibi, bütün filmin özel *bağlamı* içinde tekniğin gördüğü *işlevlere* bakmak zorundayız.

Kameranın mesafesi, yüksekliği, düzeyi ve açısı açık ve net anlatı işlevleri yüklenir. Kamera mesafesi, bir sonraki bölümde *The Maltese Falcon*'un ilk sekansının kurgusunu incelerken göreceğimiz gibi, dekorları ve karakter konumlarını yerleştirir ya da yeniden yerleştirir. Bir çerçeveleme anlatısal olarak önemli bir ayrıntıyı tecrit edebilir (**5.110**, **5.111**).

Çerçeveleme aynı zamanda bir çekimin öznel olarak çekilebileceğinin ipucunu verebilir. Bölüm 3'te bir filmin anlatımının öykü enformasyonunu bir psikolojik derinlik düzeyiyle sunabileceğini ve bir seçeneğin bir karakterin gördüklerini ve duyduklarını ifade etmek olduğunu görmüştük. Bir çekimin çerçevelenmesi bizi kendisini karakterin gözlerinden görmeye sevk ettiğinde, buna normalde optik olarak öznel çekim ya da bakış açısı çekimi deriz. Fritz Lang'ın *Fury* filmi net bir örnek sağlar. (**5.112**, **5.113**).



5.109 *October*'dan etkileyici bir eğimli çerçeveleme.



5.110 *A Day in the Country*'de Henriette'nın gözyaşları aşırı yakın-çekimde görülebilir.



5.111 *Day for Night*'ta yakından bir çerçeveleme yönetmenin bir oyuncunun ellerinin konumuyla ilgili hassaslığını gösterir.



5.112 *Fury*'de hapishane hücresindeki karakter biraz alt açıdan parmaklıkların arasından görülürken. . .



5.113 . . . sokağa doğru pencereden üst açıdan bir sonraki çekim bize onun gördüğünü, onun bakış açısından gösterir.



5.114 *The Maltese Falcon*'da Kasper Guttman, obezitesini öne çıkarmak için sık sık alt açıdan görüntülenir.

Çerçevelemeler çeşitli yollarla anlatıya hizmet edebilirler. Bütün bir film boyunca belirli çerçevelemelerin yinelenmesi bir karakterle ya da bir durumla ilişkili olabilir. Yani çerçevelemeler filmi birleştiren motifler haline gelebilir (**5.114**). *La Passion de Jeanne d'Arc*'ın başından sonuna Dreyer takıntılı bir şekilde Jeanne'ın aşırı yakın-çekimine döner (4.130).

Alternatif olarak bir filmdeki belirli çerçeveler nadir oluşları nedeniyle göze çarpabilir. Hitchcock *Birds* filminde Bodega Körfezi'ne üşüşen kuşların çekiminin uğursuz bir şekilde sakin etkisi; karşıdan yapılan orta çekimlerden, aniden kasabanın çok üstünden aşırı bir genel çekime geçmekten çıkar (6.32, 6.33). Ağırlıklı olarak orta ve genel çekimlerden oluşan bir filmde aşırı yakın-çekim açık bir şekilde önemli bir güce sahip olacaktır. Benzer biçimde Ridley Scott'ın *Alien* filminin bir karakterin bakış açısını tanımlayan birkaç çekim sunar. Ancak Kane yaratığın yumurtasına yaklaşırken, bunun yakın planlarını sanki onun gözlerindenmiş gibi görürüz ve yaratık aniden önümüze çıkar. Bu yalnızca ani bir şok sağlamaz; bizi bir karakterin bilgi alanıyla sınırlayan çerçevelere ani geçiş olay örgüsünde önemli dönüşümü gösterir.

Anlatının anlamından ayrı olarak çerçevelemeler başlı başlarına görsel ilgiçlik ekleyebilirler. Yakın-çekimler görmeyebileceğimiz dokuları ve ayrıntıları ortaya çıkarabilir. Robert Bresson'un *Pickpocket* filminden orta yakın-çekimde (**5.115**) bir hırsızın gizli jestlerini görürüz; bu filmdeki bir dizi benzer yakın plan şaşırtıcı, bale benzeri bir sahneyi oluşturur. Genel çekimler manzaraları incelememize olanak sağlar. Western'lerin, David Lynch'in *The Straight Story* ya da Werner Herzog'un *Lessons of Darkness* adlı belgeselinin (**5.116**) görsel hazzının büyük bölümü büyük manzaraları görünür kılan genel çekimlerden çıkar. Bir enformasyon alanını içererek genel çekim çerçevelemesi bizi ayrıntıları incelemeye ya da soyut modelleri keşfetmeye cesaretlendirir (**5.117**).



5.115 Bresson'un *Pickpocket* filmi.

BAĞLAN

"Shot-consciousness" başlıklı yazımızda görsel ilgi yaratmak adına kullanılabilecek yollardan birinin sahnenin arka düzleminin doğrudan filme alınması olduğunu belirttik.

www.davidbordwell.net/blog/?p=273



5.116 *Lessons of Darkness*'da helikopter çekimleri 1991 Körfez Savaşı sonrasında Kuveyt'in harap olmuş yanan petrol alanlarına ürkütücü, korkutucu bir azamet kazandırır.



5.117 Hou Hsiao-hsien'in *Summer at Grandpa*'s filminde, kentli bir genç gözden düşmüş amcasını ziyaret eder ve semt parlak kırmızı bir noktanın olduğu bir çatılar karmaşası olarak sunulur.



5.118 René Clair *Entr'acte*'de balerini tam alttan çerçeveler, figürü açılan ve büzülen bir çiçeğe dönüştürür.



5.119 *La Passion de Jeanne d'Arc.*

Gözlerimiz bilinen nesneler üzerinde alışılmamış açılarla gösterilen biçimsel oyundan da haz alır (**5.118**). *La Passion de Jeanne d'Arc*'daki baş aşağı çerçevelemeler (**5.119**) bir karakterin bakış açısına ait değildir; bunlar başlı başına çerçevelemenin bir incelemesi olarak var olurlar. Rudolf Arnheim şöyle yazar: "Nesneyi alışılmamış ve çarpıcı bir açıdan yeniden üreterek sanatçı izleyiciyi sadece dikkat etme ya da kabul etmenin ötesine geçen daha zekice ilgi duymaya zorlar. Böyle görüntülenen nesne bazen gerçeklik kazanır ve oluşturduğu izlenim daha canlı ve daha dikkat çekicidir."

Çerçeveleme Charlie Chaplin, Buster Keaton ve Jacques Tati'nin göstermiş olduğu gibi komik etki için kullanılabilir. *Our Hospitality*'de Keaton'ın birçok gagı derinlikli olarak sahnelediğini görmüştük. Şimdi iyi seçilmiş kamera açılarının ve mesafelerinin de bu gagların başarısı için hayati olduğunu görebiliyoruz. Örneğin 4.163'deki demiryolu sekansı yandan ve aşırı genel çekimde çekilseydi, trenin iki parçasının paralel demiryolunda olduğunu net bir şekilde görmeyecektik. Dahası makinistin ne olduğunu anlayamadığını gösteren ilgisiz pozunu da göremeyecektik. Benzer biçimde ekran dışı mekânı yaratmaya yönelik çerçeveleme kullanımı 4.172 ve 4.173'de gösterilen gag için de çok önemlidir. Burada gag mekândan çok zamanda düzenlenir. İlk olarak Willie ipi kuvvetle çeker; daha sonra bu çekişin görülmeyen bir etkisi genç Canfield uçarak geçip gözden kaybolduğunda görülür hale gelir. Sonunda Willie karşılık verir ve çerçevenin altındaki uçuruma sürüklenir. *Our Hospitality*'deki bu ve diğer anların başka bir şekilde çerçevelendiğini düşünmeye çalışın, o zaman Keaton'ın mizahına tepkimizin mizansen ve çerçevelemenin dikkatli kombinasyonuna nasıl bağlı olduğunu göreceksiniz.

Benzer biçimde Tati'nin *Play Time* filminde mizansen ve kamera konumu görüntüsel şakalar yaratmak için işbirliği yapar (**5.120**). Görsel cinas mizansenden olduğu kadar kusursuz bir şekilde seçilmiş kamera açısı ve mesafesinden çıkar: kapı kadar, adamın öne eğilme pozu da onu bir keçi gibi gösterir. Çerçevelemenin anlatısal olmayan işlevlerinin tamamını sınıflandıramayız; yalnızca kamera açısı, düzeyi, yüksekliği ve mesafesinin arı bir şekilde görsel niteliklerin farkında oluşumuzu güçlendirme olasılıklarının sürekli olduğunu öne sürebiliriz.

BAĞLAN

"Sleeves" başlıklı yazımızda iki usta yönetmenin (William Wyler ve Kenji Mizoguchi) filmlerine ait çerçevelemeler arasındaki küçük farkları inceledik

.www.davidbordwell.net/blog/?p=1549



5.120 *Play Time*'da M. Hulot bir kapıyı kilitleyen adamın boynuzları (kapı kolları) varmış gibi göründüğünü fark ettiğinde sıçrayarak tepki verir.

Hareketli Çerçeve

Çerçevenin incelediğimiz bütün özellikleri resimlerde, fotoğraflarda, çizgi romanlarda ve diğer resim türlerinde vardır. Bütün görüntüler çerçeve oranı örneklerini, çerçeve içi ve çerçeve dışı ilişkileri, çerçevenin bakış noktasının açısını, düzeyini, yüksekliğini ve mesafesini verir. Ancak çerçevelemenin sinemaya (ve videoya) özgü olan bir kaynağı vardır. Filmde çerçevelenen malzemeye göre çerçeveyi hareket ettirmek mümkündür.

Hareketli çerçeve nesnenin çerçevelenmesinin değişmesi anlamına gelir. Hareketli çerçeve çekim *sırasında* kameranın açısını, düzeyini, yüksekliğini ve mesafesini değiştirir. Ayrıca çerçeveleme bizi görüntü içindeki malzemeye yönlendirdiği için, çoğu kez kendimizi çerçeve *ile birlikte* hareket ederken görürüz. Bu tip çerçeveleme aracılığıyla nesneye yaklaşabilir, ondan geri çekilebilir ya da yanından geçebiliriz.



5.121 Dreyer'in *Ordet* filmindeki bir çekim sırasında kamera sağa pan yapar. . .



5.122. . . ve karakterleri bir odayı geçtikleri sırada çerçevede tutar.

Hareketli Çerçeve Tipleri Çerçevenin hareket edebilmesi özelliğine genellikle *kamera hareketi* olarak gönderme yaparız. Hareketli bir çerçeve çoğunlukla çekim sırasında kameranın fiziksel olarak hareket ettirilmesiyle başarılır. Kamera hareketinin her biri ekran içinde özel etkiye sahip olan birkaç türü vardır.

Pan (panoramadan kısaltma) hareketi kamerayı yatay bir eksende döndürür. Bir bütün olarak kamera yeni bir konuma yönelmez. Ekran içinde pan yatay olarak taranan bir çerçeve izlenimi verir. Kamera sanki başını sağa ya da sola çeviriyormuş gibidir (**5.121**, **5.122**).

Tilt hareketi kamerayı dikey eksende hareket ettirir. Sanki kameranın başı aşağı yukarı hareket ediyormuş gibidir. Yine kamera yer değiştirmez. Ekran içinde tilt hareketi bir mekânın aşağıdan yukarıya ya da yukarıdan aşağıya görünmesi izlenimini verir **(5.123,5.124).**

Kaydırma ya da **şaryo çekimi**nde kamera tamamen yer değiştirir, zemin boyunca bir yönde kayar –ileriye, geriye, dairesel, diyagonal olarak ya da bir yandan diğer yana doğru (**5.125**, **5.126**). Figürlerin bir kaldırımda yürüdükleri sırada çerçeve ile temel ilişkilerini korurlarken, satın almayı umdukları evin önünün nasıl arkalarında görülebilir kaldığına dikkat edin.

Vinç çekiminde, kamera yerden yukarı doğru hareket eder. Normal olarak çoğu kez kaldıran ya da indiren mekanik bir kol sayesinde kamera yükselir ya da alçalır. *Ivan the Terrible*'daki yas sahnesi alçalan bir vinç çekimiyle başlar (**5.127**, **5.128**). Bir vinç çekimi bir asansör gibi yalnızca çıkıp inmeyebilir, aynı zamanda ileriye ve geriye doğru ya da bir yandan diğer yana gidebilir (**5.129**, **5. 130**). *The Thin Red Line* için Terence Malick savaş sahneleri sırasında kameranın uzun ot-

> *"Gerçekten iyi senaryolara sahip olabilirsem, ona edebiyata yaklaştığım tarzda yaklaşabileceğimi -kamera bu motif nedeniyle bu şekilde deviniyor- ve bunun büyüleyici olduğunu anladım."*
>
> —***Jodie Foster,,*** *Little Man Tate'***in yönetmeni**

> *"Bu benim kamerayı hareket ettirme yönündeki güçlü isteğim ve artık bunun üç boyutluluğu artırdığını biliyorum. Bu sizi mekana yerleştiriyor ve kamerayı devindirirseniz izleyici mekanın farkına varıyor."*
>
> — ***George Miller,*** *The Road Warrior'***un yönetmeni**



5.123 François Truffaut'nun *The Bride Wore Black* filmi kameranın bir kilisenin kulesinden aşağı, . . .



5.124 . . . kilisenin kapısına doğru tilt yapmasıyla başlar.



5.125 Erich von Stroheim'ın *Greed* filminde bu yana doğru kaydırma çekimi sırasında kamera iki karakterle birlikte. . .



5.126 . . . sağa doğru kayar.



5.127 *Ivan the Terrible*'da tabutun üst açıdan görünüşünden kamera vinçle. . .



5.128 . . . tabuta doğru oturmuş Ivan'ın karşıdan çerçevelemeyle biten görüntüye iner.

ların üzerinde kaymasına olanak sağlayan 70 foot'luk bir kollu bir vinç kullandı. Vinç çekiminin çeşitlemeleri helikopter ve uçak çekimleridir.

Panlar, tiltler, kaydırmalı çekimler ve vinç çekimleri en yaygın çerçeveleme hareketleridir, ancak her türlü kamera hareketi düşünülebilir (takla atma, dönme vb.). Ve göreceğimiz gibi kamera hareketleri birleştirilebilir.

Kamera hareketlerinin sinemanın başından beri yönetmenler ve izleyiciler için bir çekiciliği olmuştur. Neden? Görsel olarak kamera hareketlerinin birkaç yakalayıcı etkisi vardır. Çoğu kez onlar görüntünün mekânındaki enformasyonu artırırlar. Nesneler durağan çerçevelere göre daha açık seçik ve canlı görünür hale gelirler. Genellikle yeni nesneler ve figürler ortaya çıkar. Kaydırmalı çekimler ve vinç çekimleri çerçeve kendi yönelimini sürekli olarak değiştirirken, geçen nesneler üzerine devamlı değişen perspektifler sağlar. Nesneler kamera onların etrafında kavis (yani yay) çizdiğinde daha gerçek ve üç boyutlu görünürler. Pan ve tilt çekimleri mekânı hem yatay hem de dikey olarak kesintisiz sunar.

Dahası, kamera hareketini kendi hareketimizin yerine geçen bir devinim olarak görmek zor değildir. Nesneler kabarmış ya da büzülmüş görünmezler. Onlara yaklaşıyor ya da onlardan geri çekiliyor gibiyizdir. Kuşkusuz tamamen aptallaştırılmayız. Hiçbir zaman bir sinema salonunda bir film izlediğimizi unutmayız. Ancak kamera hareketi mekân boyunca hareket için birkaç ikna edici ipucu sağlar. Gerçekten bu ipuçları öylesine güçlüdür ki, yönetmenler çoğu kez kamera hareketlerini öznel hale getirirler –anlatısal olarak görünüşü hareket eden bir karakterin gözlerinden gösterirler. Yani kamera hareketi bir bakış açısı çekimini izlediğimizin güçlü bir ipucu olabilir.

Günümüzde ticari film yapımında bir şaryo üzerindeki kamerayla birçok kamera hareketi yapılır. 1970'ler öncesinde çok uzun hareketler için şaryonun raylar üzerine yerleştirilmesi standart uygulamaydı (bu nedenle *kaydırma* terimi). (Ayrıntılı bir şaryo çekiminin yapım fotoğrafı için bakınız 1.33).

Kamerayı raylar üzerine yerleştirmek günümüzde uygulanmaya devam etse de vücuda monte edilen kamera sistemleri de yaygın hale gelmiştir. Bu araçlar kamerayı, kameraman yürürken ya da koşarken, onun bir uzantısı haline getirir. Servo mekanizmaları kamerayı dengesizliğe ve sarsıntıya karşı ayarlayarak, kayıyor ya da yüzüyor gibi görüntü vermesini sağlar. Vücuda monte edilen kamera sabitleyicilerinin prototipi Steadicam'dir ve ilk olarak *Bound for Glory*, *Rocky* ve *The Shining* gibi filmlerde kullanılmıştır.

Vücuda monte edilen kamera şaryonun kurulamayacağı mekanlarda kullanılabilir. Kameraman merdivenleri çıkan, araç kullanan ya da uzun mesafeleri yürüyen oyuncuları son derece sarsıntısız biçimde takip edebilir (**5.131**, **5.132**). Brien De Palma'nın *Bonfire of Vanities* ve Paul Thomas Anderson'un *Boogie Nights* filmlerinin açılış sahnelerinde olduğu gibi bazı yönetmeler Steadicam'ı farklı mekanlar arasındaki geçişlerde yer alan uzun çekimlerde kullanmışlardır.

Bazen yönetmen pürüzsüz kamera hareketleri istemez, düzensiz, sarsıntılı bir görüntüyü tercih eder. Genellikle bu tip görüntü **el kamerası** ile sağlanır. Yani kameraman kamerayı bir üçayağın ya da şaryonun üzerinde sabitlemez, bunun ye-



5.129 Karel Reisz'ın *Morgan!* filminin sonunda kahramanın görünüşte zararsız olan çiçek bahçesinin onun komünist sempatilerini açığa vurduğunu göstermek için. . .



5.130 . . . kamera diyagonal olarak yükselir.



5.131 Martin Scorsese'nin *Raging Bull* filminde Steadicam kahramanın soyunma odasından çıkışını. . .



5.132 ve kalabalığın arasından ringe gidişini izler.



5.133 Don Pennebaker *Keep on Rocking*'i çekerken el kamerası kullandı.



5.134 *Primary*'de John Kennedy Wisconsin'de insanları selamlıyor.



5.135 Nicholas Ray'in *The Naked Kiss* filminde öznel bir el kamerası bir kavganın etkisini artırır.

rine dengeleyici teçhizattan yararlanmaksızın bedenini kullanır (**5.133**). Bu tür kamera hareketi *sinema-gerçek* belgeselinin ortaya çıkışıyla 1950'lerde yaygınlaştı. En ünlü ilk el kamerası kaydırmalı çekimlerinden biri, bir kameramanın kamerayı başının üzerinde tutarak John F. Kennedy'yi kalabalık boyunca takip ettiği *Primary* filmindeydi (**5.134**).

El kamerası çekimleri birçok kurmaca filmde de görülür. Bu tekniğin kökeni belgesel film yapımında olduğu için, *The Blair Witch Project* gibi sözdebelgesellere bir otantiklik havası verebilir. Diğer örneklerde el kamerası hareketi öznel bakış açısı yaratma işlevi görür (**5.135**). Bazen el kamerası sanki aksiyon bir an görünmüş gibi, ani hareket duygusunu güçlendirir. Harmony Korine *julien*



5.136 Julien yürürken el kamerasının sarsıntılı ilerleyişi videonun 35mm'ye basılarak yaratılan renk patlamalarını tamamlar.



5.137 *Peter Pan*'daki canlandırmanın taklit ettiği bir pan çekimi bir gemi direğinin yanındaki Peter ve Kaptan Hook ile başlar. Peter, Hook'a tekme atmak için havada uçar. . .



5.138 . . . ve ikisi güverte boyunca sağa doğru uçarlarken. . .



5.139 . . . çerçeve onları izlemek için pan yapar.

donkey-boy'da Julien'in mahallede yürüyüşünü çekmek için hafif bir mini-DV kullandı (**5.136**).

Durağan bir kamera hareketli çerçeveyi taklit edebilir. Canlandırmada gerçek kamera bir konumda durur, ancak tek tek saydam yaprakları kare kare filme alarak canlandırmacı kamera hareketi etkisi yaratabilir (**5.137 – 5.139**). Alternatif olarak hareketli bir çerçeve efekti filmin tek bir karesi ya da durdurulmuş bir çerçevesi görüntülenerek ve optik baskıda ya da bilgisayar görüntüleriyle sık sık yapıldığı gibi o görüntünün bir bölümü giderek büyütülerek ya da küçültülerek elde edilebilir. İris maskesi bir manzarayı göstermek için açılabilir ya da bir ayrıntıyı tecrit etmek için kapanabilir.

Zum ile büyütmede ise tersine, hareketli çerçeve filme alınan nesnelerin yanlarını ya da konumlarını değiştirmez. Theo Angelopoulos'un *Ulysses* filminden **5.142** ve **5.143**'te bir zum ilerleyen bir mavna üzerindeki büyük, kırılmış bir Lenin heykelini büyütür. Heykele bakış noktamız çekimin sonunda, başındakiyle aynıdır. Heykelin başı hâlâ bir dizi küçük ağacın altında görülür ve ayakları mavnanın ön tarafındaki parmaklıklarla ilişkisi içinde tamamen aynı yerdedir. Zum yapılırken mavna çekimin başındakine göre ağaçların hattına giderek daha yakın görünür. Özet olarak, kamera



5.140 *La Guerre est finie*'de sağ tarafta biraz eğik olan sokak levhası. . .



5.141 . . . kaydırmanın sonunda sola doğru belirgin bir şekilde eğiktir.



5.142 Bir mavna üzerindeki bir heykelin uzaktan görünüşü



5.143 . . . zumla yaklaşılarak büyütülür.

devindiğinde, mekân boyunca kendi hareketimizi duyumsarız. Bir zum çekiminde mekânın bir bölümü büyütülmüş ya da küçültülmüş görünür.

Şimdiye kadar, hareketli çerçevelerin bu farklı türlerini oldukça arı durumlar içinde izole ettik. Ancak yönetmenler çoğu kez bu tip çerçevelemeleri tek bir çekim içinde birleştirirler. Kamera aynı anda kayabilir ve pan yapabilir ya da zum yaparken vinçle yükselebilir. Yine de her örnek temel tiplerin bir kombinasyonu olarak teşhis edilebilir.

Hareketli Çerçevenin İşlevleri Hareketli çerçeve tipleri kataloğumuzun bu tip çerçeveleme stratejilerinin film içinde nasıl sistematik olarak işlediklerini düşünmeksizin fazla yararı yoktur. Hareketli çerçeve sinemasal mekân ve zamanla nasıl ilişki kurar? Hareketli çerçeveler kendi modellerini nasıl yaratırlar? Kısacası, hareketli çerçeve filmin biçimiyle nasıl etkileşir?

1. *Hareketli çerçeve ve mekan*

Hareketli çerçeve, Jezebel'den daha önceki örneklerde (5.85 – 5.88) görmüş olduğumuz gibi, ekran içi ve ekran dışı mekânı önemli ölçüde etkiler. Gözlüklü bir elin yakın-çekime girmesinden sonra, kamera ön planda duran adamı çerçevelemek için geriye doğru kayar. Hareketli çerçeve aynı zamanda çerçevelemenin açısını, düzeyini, yüksekliğini ve mesafesini de etkiler. Bir vinçle yükselme çekimi alt açıdan üst açıya doğru açıyı değiştirir. Bir öne kaydırma genel çekimden yakın-çekime doğru mesafeyi değiştirir.

Genelde hareketli çekimin mekânla nasıl ilişki kurduğu konusunda birkaç soru sorabiliriz? Çerçevenin hareketleri figürün hareketlerine bağlı mıdır? Örneğin kamera hareketlerinin en yaygın işlevlerinden biri **yeniden-çerçeveleme**dir. Eğer bir karakter diğer karakterle ilişkili olarak hareket ederse, çoğunlukla çerçevede harekete uyum göstermek için küçük pan ve tilt hareketleri yapılacaktır. His Girl Friday'de yönetmen Howard Hawks kompozisyonunu yeniden-çerçeveleme aracılığıyla dengelemeye çalışır (**5.144 – 5.146**). Yeniden-çerçevelemelere figürün hareketi neden olduğundan, bunlar göreceli olarak pek fark edilmezler. Onları fark etmeye başladığınızda, ne kadar sık ortaya çıktıklarına şaşırabilirsiniz. Neredeyse her modern film konuşma sahnelerinde sürekli olarak karakterleri yeniden-çerçeveler.

> *"Şunu düşünüp duruyorum, 'bir uzun metrajda bu kadar insan konuşur ve hiç bir şey hiç kimsenin umurunda olmaz mı?' Bu yüzden bütün diyaloglu sahnelerin üzerinden yeniden geçtim ve telefonun çalması, pencerenin açılması gibi küçük olayları, büyük olaylarmış gibi işledim... bunları önemliymiş gibi göstererek kameranın hareketlerini yönlendirmeliydim. Böylece sahne hem görsel olarak ilginç, hem de organik olacaktı."*
>
> — ***John Patrick Shanley,*** *Doubt,* ***senarist ve yönetmen***

Yeniden-çerçeveleme, hareketli çerçevenin figür hareketine bağlı olmasının yalnızca bir yoludur. Kamera figürleri ya da hareket eden nesneleri takip etmek için yer değiştirebilir. Yalnızca bir yeniden-çerçevelemeden daha fazla olan ve bir figürün hareketini takip eden bir kamera hareketine yeterince mantıklı bir şekilde **izleyici çekim** denir (bkz. 5.203 – 5.204, 5.210 – 5.211, 5.215 – 5.224). Bir pan yarışan bir arabayı merkezde tutabilir, bir kaydırmalı çekim karakteri bir odadan diğerine takip edebilir ya da bir vinç çekimi yükselen bir balonu izleyebilir. Bu tip durumlarda hareketli çerçeve öncelikle dikkatimizi çekimin öznesi üzerinde tutma işlevi görür ve kendisini öznenin hareketine tabi kılar.



5.144 *His Girl Friday*'de Hildy soldan çerçeveye girer. . .



5.145 . . . ve bir masaya oturur. Kamera onu yeniden-çerçevelemek için sağa doğru pan yapar.



5.146 . . . ve Walter ona bakmak için sandalyesini döndürdüğünde, kamera biraz soldan yeniden-çerçeveleme yapar.



5.147 *The Crime of M. Lange*'da kamera çalışan Lange üzerinde başlasa da. . .

Hareketli çerçeve figürlerden bağımsız olarak da devinebilir. Çoğu kez kamera karakterlerden anlatı için önemli olan bir şeyleri göstermek için uzaklaşır. Bir kamera hareketi aksiyon üzerine yorum yapan bir işareti, gözden kaçmış bir ipucunu, dikkat edilmeyen bir gölgeyi ya da sıkıca tutan bir eli gösterebilir. Devinen kamera karakterlerin sonunda gireceği bir mekânı tanıtabilir. Otto Preminger'in Laura filminin başında olan tam da budur: kamera Waldo Lydecker'in oturma odası boyunca kayar ve dedektif MacPherson'u göstermeden önce onu varlıklı ve sanatsal zevkleri olan biri olarak tanıtır. Benzer biçimde Back to the Future'ın başında kamera Doc'un boş evinde etrafı kolaçan eder, ortaya çıkacak olan onun karakterini ve anlatıyı ima eder. Jean Renoir'ın The Crime of M. Lange filminde devinen kamera Lange'ı, ondan ayrılarak ve odasını incelemek için pan yaparak tanımlar (**5.147 – 5.151**). Lange kendi kovboy öyküleri için kullandığı Western bilgileri dünyasında yaşayan bir fantezi yaratıcısı olarak gösterilir.

İster figürün hareketine bağlı olsun isterse ondan bağımsız olsun hareketli çerçeve, çerçevenin içindeki mekânı ve ekran dışı mekânı nasıl algılayacağımızı derinden etkiler. Farklı kamera hareketi türleri mekâna dair farklı kavrayışlar yaratırlar. Last Year at Marienbad'da filminde Resnais çoğu kez koridorlarda ve kapı aralıkları boyunca kaydırma yaptırır, gözde bir tatil otelini bir labirente dönüştürür. Alfred Hitchcock sinema tarihindeki en ünlü sinema hareketlerinden birini üretmiştir. Bir kaydırma-ve-vinç çekimi bir balo salonunda dans edenlerin başlarının üzerinden üst açıdan bir genel çekimden bir bateristin kırpışan gözlerinin aşırı bir yakın-çekimine yönelir. Vertigo'da özellikle hileli geriye kaydırma ve zumla yaklaşma kombinasyonu plastik olarak çekimin perspektifini bozar ve kahramanın baş dönmesini aktarır. Bu aygıt Spielberg'in Jaws filminde yeniden ortaya çıkar. Kumsaldaki Şerif Broody birden köpekbalığının bir çocuğa saldırdığını fark eder. Aynı anda ters yönlerde yapılan kaydırma ve zum modern Hollywood film yapımında yaygın hale gelmiştir. The Red and the White gibi filmlerde Miklós Janscó bir düzlük boyunca hareket eden insan gruplarının arasında dolaşan çok uzun kamera hareketlerinde uzmanlaştı. Onun çekimleri sürekli değişen mekânsal ilişkileri oluşturmak için her kaynağı, yani kaydırma, pan, vinç, zum yapmayı ve odak kaydırmayı kullanır.



5.148 . . . kısa sürede ondan ayrılır ve onun kovboy silahlarını, şapkasını ve. . .

Bütün bu örnekler hareketli çerçevenin bizim mekân duygumuzu etkileme yollarını gösterir. Herhangi bir hareketli çerçevelemenin ekran dışı uzamı gösterme ya da gizleme işlevini nasıl gördüğünü sorabiliriz. Hareketli çerçeve figürün hareketine bağlı mıdır, yoksa ondan bağımsız mıdır? Kamera hangi özel yörüngeyi takip eder? Bu tip sorulara en iyi kamera hareketlerinin mekânsal etkilerinin filmin bütün biçimi konusunda nasıl işlev gördüğü düşünülerek yanıt verilecektir.

2. *Hareketli çerçeve ve zaman*

Hareketli çerçeve mekân kadar zamanı da içerir ve yönetmenler süre ve ritim duygumuzun hareketli çerçeve tarafından etkilendiğini anlamışlardır. Örneğin kamera hareketindeki sürenin önemi iki Japon yönetmen Yasujiro Ozu ile Kenji



5.149 . . . Arizona'nın işaretlendiği bir haritayı gösterir. .



5.150 . . . başka silahlara pan yapar. . .



5.151 . . . ve Western öykülerini yazan heyecanlı yazara geri döner.

Mizoguchi'yi karşılaştırarak anlaşılabilir. Ozu *Early Summer* ve *The Flower of Gren Tea over Rice* filmlerinde olduğu gibi tek yönde kısa kamera hareketlerini tercih eder. Mizoguchi ise alternatif olarak genellikle panla birleştirdiği acelesiz, uzatılmış kaydırmalı çekimleri geliştirir.

Bir kamera hareketi ekranda zamanı tükettiği için, bir beklenti ve tatmin eğrisini yaratabilir. Eğer kamera bir olaydan hızla pan yaparsa, ne olduğunu merak etmeye teşvik edilebiliriz. Daha önceki *Jezebel* örneğinde (5.85 – 5.88) olduğu gibi, eğer kamera ön plandaki beklemediğimiz bir şeyi bize göstermek için aniden geriye doğru kayarsa, şaşırırız. Eğer kamera yavaşça bir ayrıntıya yönelirse, onu giderek büyütür, ama beklentilerimizi karşılamayı geciktirirse, kamera hareketi gerilime katkıda bulunur. M. Lange'ın çalışması boyunca yapılan pan çekiminde Renoir kameranın neden başkarakterden ayrıldığını merak etmemizi sağlar ve daha sonra da bu soruya Lange'ın Amerika'nın Batı'sından büyülenişini göstererek yanıt verir. Bu bölümde daha sonra Welles'in *Touch of Evil*'ın başındaki kamera hareketlerinde beklentilerimizin zaman içinde nasıl yönlendirildiğini inceleyeceğiz.

"Filmlerde nefret ettiğim bir şey, kameranın karakterlerin etrafında dolaşmaya başlamasıdır. Eğer üç insan bir masaya oturmuş konuşuyorlarsa, çoğu kez kameranın onların etrafında dolaştığını göreceksinizdir. Neden olduğunu açıklayamam, ancak bunu tamamen sahte bulurum.."

— **Takeshi Kitano**, *Sonatine*'**nin yönetmeni**

Hareketli çerçevenin hızı da önemlidir. Bir zum ya da kamera hareketi göreceli yavaş ya da hızlı olabilir. Richard Lester'in *A Hard Day's Night* ve *Help!* filmleri zumla çok hızlı yaklaşmalar ve uzaklaşmalar nedeniyle 1960'larda bir moda yarattı. Karşılaştırıldığında, ilk dönem en etkileyici kamera hareketlerinden biri olan D. W. Griffith'in *Intolerance*'da Belshazzar'ın ziyafetindeki muazzam vinç çekimi devasa Babil setine doğru muhteşem bir şekilde yavaş alçalışı sayesinde görkem ve şüpheli beklenti kazanır (4.12).

Bazen hareketli çerçevenin hızı ritmik olarak işlev görür. Will Hindle'nin *Pastorale d'été* filminde Honegger'in müziğiyle uyumlu zumla yaklaşma ve hafif, aşağı yukarı tiltlerle hassas, sıçramalı tempo yaratılır. Genellikle müzikal filmler kamera hareketinin hızını şarkı ve dansın niteliklerini vurgulamak için kullanırlar. *Singin' in the Rain*'de "Broadway Rhythm" parçası sırasında kamera birkaç kez vinçle Gene Kelly'den hızla açılır ve hareketin hızı şarkı sözlerinin ifadesine zamanlanır. Çerçeve hızı ayna zamanda etkili nitelikler yaratabilir – bir kamera hareketi akıcı, kısa ve güçlü, tereddütlü vb. olabilir. *Cloverfield* filminin tüm olay örgüsü Manhattan'a saldıran bir yaratığın görüntülerinin kaydedildiği bir video kaydı olarak sunulur. Pek çok yerde kameraman kamerayı, şok edici bir olayı görüntülemek üzere hızla çevirirken, bu pan hareketinin ani hızı izleyicinin korku duygusunu uyarır (**5.152**, **5.153**). Kısacası, hareketle çerçevenin hızı ve süresi çekimi zamanda algılamamızı önemli ölçüde kontrol edebilir.

3. *Hareketli çerçeve modelleri*

Hareketli çerçeve bir filmin içinde kendi özel motiflerini yaratabilir. Örneğin Hitchcock'un *Psycho* filmi çerçevenin ileri doğru hareketiyle başlar ve biter. İlk üç çekimde kamera sağa pan yapar ve kent manzarası içindeki bir binaya zumla yaklaşır (**5.154**). İki öne hareket sonunda bizi bir pencere jaluzisinin altına ve ucuz bir otel odasının karanlığına taşır (**5.155 – 5.157**). Kameranın içeri doğru hareketi, iç mekâna nüfuz etmesi film boyunca yinelenir ve çoğu kez çeşitli karakterlerin Norman Bates'in konağında giderek daha derinlere inmesinde olduğu gibi, öznel bir bakış açısı olarak motive olur. Filmin sondan bir önceki çekimi boş bir beyaz duvarın önünde oturan Norman'ı gösterir, bu arada onun monoloğunu duyarız (**5.158**). Kamera yine öne hareket ederek onun yüzünün yakın-çekimine gelir (**5.159**). Bu çekim filmin başında başlayan ileri hareketin zirvesidir; film Norman'ın aklındaki bir hareketin izini sürer. İleri, nüfuz edici hareketler modeline yoğun bir şekilde dayalı olan başka bir film, bir karakterin sırrının ortaya konmasına yönelik aynı amansız itkiyi tanımlayan *Citizen Kane*'dir.

Diğer hareket türleri Max Ophuls *Lola Montès*'de Lola'nın geçmiş dünyası ile sirk alanını karşılaştırmak için hem 360° kaydırmalı çekimleri hem de sürekli aşağıya ve yukarıya vinç çekimlerini kullanır. Michael Snow'un (bir adı da *Back and Forth* olan) ↔ filminde bir sınıfta masa tenisi tarzında ileri geri yapılan pan-



5.152 *Cloverfield*: Gençler partiyi terk edip sokağa fırladıklarında ellerindeki kamera bir patlamayı kaydeder ve hızla yapılan bir pan aksiyonu bulanıklaştırır.



5.153 Çerçeve yeniden sabitlendiğinde bulanık aksiyonun aslında caddede yuvarlanan Özgürlük Anıtı'nın başına ait olduğu görülür.



5.154 *Psycho*'nun açılış çekimi.



5.155 İkinci çekim bir binaya yoğunlaşır.



5.156 Kamera bir pencereye yaklaşır. .



5.157 . . . ve kadın kahraman ile erkek arkadaşının öğle yemeği arası buluşmasını gösterir.



5.158 *Psycho*'nun sondan bir önceki çekimi Norman'dan uzakta başlar. . .



5.159 . . . ve biz onun düşüncelerini duyarken, yüz ifadesini görebileceğimiz kadar yakınlaşır.



5.160 Sinyal olarak kullanılan bir teneke kutu başlangıçta bir rafın üzerinde görülüyor..



5.161 . . . sonra çekiliyor. Bir yastığın üzerine düşüyor ve böylece ses çıkarmıyor.



5.162 . . . ve kamera karakterlerin bunu fark etmediğini göstermek için sağa pan yapıyor.

lar filmin temel biçimsel modelini belirler. Bu hareket filmin sonuna doğru birden yinelenen bir aşağıya ve yukarıya tilt haline geldiğinde bir sürpriz olarak ortaya çıkar. Bunlarda ve diğer birçok filmde hareketli çerçeve önemli yinelemeleri ve çeşitlemeleri oluşturur.

Hareketli Çerçevenin İşlevleri: *Grand Illusion* ve *Wavelength* Özetleme yoluyla hareketli çerçevenin anlatı biçimiyle olası ilişkilerini gösteren iki zıt filme bakabiliriz. Biri anlatıyı desteklemek ve güçlendirmek için hareketli çerçeveyi kullanır, oysa diğeri anlatı biçimini baştan sona hareketli çerçeveye tabi kılar.

Jean Renoir'ın *Grand Illusion* filmi neredeyse savaşı hiç görmediğimiz bir savaş filmidir. Türün başlıca dayanağı olan kahramanca görevler, kötü kaderli askeri birlikler yoktur. I. Dünya Savaşı inatla ekran dışı bırakılır. Gerçekten Renoir ülkeler ile toplumsal sınıflar arasındaki ilişkilerin savaştan nasıl etkilendiğini göstermek için bir Alman savaş esirleri kampındaki yaşama yoğunlaşır. Esir olan Maréchal ve Boeldieu Fransız'dır; kampın komutanı Rauffenstein ise bir Alman subayıdır. Ancak aristokrat Boeldieu'nun mekanik Maréchal'e göre Rauffenstein ile daha çok ortak yanı vardır. Film anlatı biçimi üst sınıftan Boeldieu ve Rauffenstein'ın ölümlerinin ve Maréchal ile arkadaşı Rosenthal'ın şüpheli bir şekilde hayatta kalışlarının -Elsa'nın çiftliğine kaçışları, orada kısa bir süre huzuru yaşamaları, sonra yeniden Fransa'ya kaçışları ve görünüşe göre savaşa geri dönmeleri- izlerini sürer.

Bu yapı içinde kamera hareketi, hepsi de doğrudan anlatıya destek olan birkaç işlev görür. Birincisi ve en tipik olanı figür hareketine bağlı olma eğilimidir. Bir karakter ya da aygıt hareket ettiğinde, genellikle Renoir izlemek için pan ya da kaydırma yapar. Kamera kaçışlarının ardından birlikte yürüyen Maréchal ile Rosenthal'ı takip eder; kaçaklar aşağıda yürüyen Alman askerlerinin sesleri nedeniyle pencereden çekildiklerinde kamera geriye doğru kayar. Ancak figür hareketinden *bağımsız* olan kamera hareketleri filmi daha alışılmamış hale getirir.

Grand Illusion'da kamera bağımsız olarak devinirken, onun aktif olarak aksiyonu yorumladığını, gerilimi yarattığını ya da bize karakterin bildiğinden daha fazla enformasyon verdiğini biliriz. Örneğin bir sahnede esirlerden biri kaçış tüneli kazar ve tünelden çıkması gerektiğinde bir sinyal ipini sertçe çeker (**5.160**). Bağımsız kamera hareketi diğer karakterlerin sinyalin farkına varmadıklarını ve esirin boğuluyor olduğunu fark etmediklerini göstererek gerilim yaratır (**5.161**, **5.162**). Kamera hareketi böylece bir miktar sınırlanmamış anlatıyı yaratmaya yardım eder.

Bazen kamera öylesine aktif bir aracıdır ki, Renoir anlatının anlam modellerini yaratmak için yinelenen kamera hareketleri kullanmıştır. Böylesi bir model karakterleri kendi ortamlarının ayrıntılarıyla ilişkilendiren harekettir. Çoğu kez bir sekans bir ayrıntının yakın-çekimiyle başlar ve kamera bu ayrıntıyı daha büyük mekânsal ve anlatısal bağlamın içinde sabitlemek için geri çekilir (**5.163**, **5.164**).

Daha karmaşık olanı, Elsa'nın çiftliğinde Noel için hazırlanan bir masanın yakın çekimiyle başlayan ve birkaç aşamada karakterler arasındaki ilişkilerin etkileşimini göstermek için geriye kaydırma yapılan Noel kutlaması sahnesidir. Bu



5.163 Renoir, Boeldieu ve Maréchal'in kaçış planlarını tartıştıkları sahneye kafesteki bir sincabı gösteren bir yakın-çekimle başlar. . .



5.164 . . . daha sonra kamera geriye kayarak kafesin yanındaki adamları gösterir, böylece net bir anlatı koşutluğu yaratır.



5.165 Rauffenstein penceredeki sardunyaya doğru giderken. . .



5.166 . . . Renoir, Rauffenstein çiçeği keserken çiçeğin yakın-çekimine doğru öne kaydırma yapar.

tip kamera hareketleri basitçe süsleme değildir; daha büyük bir bağlama geçmeden önce bir ayrıntıyla başlamak anlatının noktalarını ekonomik olarak ifade eder, sürekli olarak Renoir'ın mizanseninin öğeleri arasındaki ilişkilere dikkat çeker. Boeldieu'nun ölümünden sonra Rauffenstein'ın cezaevindeki tek çiçek olan sardunyayı kestiğinde olduğu gibi (**5.165**, **5.166**), bir sahnenin *sonundaki* bir ayrıntıya doğru daha nadir yapılan öne kaydırma da aynı işlevi görür.

Karakterler bazı çok daha hırslı devinen kamera çekimleriyle de çevreleriyle ilişkilendirilirler. Bunlar önemli anlatı koşutluklarını vurgularlar. Örneğin kaydırmalı çekimler biri Fransız (**5.167 – 5.169**) diğeri Alman (**5.170 – 5.172**) olan iki subay barındaki aksiyonları karşılaştırır. Kamera hareketleri aracılığıyla Renoir



5.167 İlk sahnede Maréchal Fransız subaylarının barından ayrılırken. . .



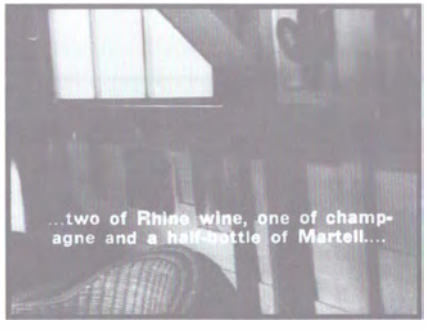
5.168 . . . Renoir (çerçevede tam sağda görülen) çıplak kadın resimlerini. . .



5.169 . . . ve bir posteri göstermek için kapıdan sola doğru pan ve kaydırma yapar.



5.170 Bir sahne sonra, Alman subaylarının barında bu kez sağa doğru olan benzer bir kamera hareketi karakterleri bırakır. . .



5.171 . . . bazı benzer posterleri keşfeder.



5.172 . . . bazı benzer posterleri keşfeder.



5.173 Renoir çarmıha gerilmiş İsa ile başlar. . .



5.174 . . . aşağıdaki altar üzerindeki bir askerin fotoğrafına tiltle inerek, çadırsız bir ordugah olarak el konulan bir küçük kilisenin ironisini vurgular.



5.175 Kamera kayarak kamçıları, mahmuzları ve kılıçları geçer. . .



5.176 . . . ve Rauffenstein'ın eldivenlerini hazırlayan uşağı gösterir.



5.177 Uşak daha sonra bir pencereyi kapatmak için kameradan uzaklaşır.



5.178 Daha sonra kamera sola pan yapıp geriye kayarken uşak ön plana çıkar.



5.179 Kamera bir kahvaltı masasını gösterir.



5.180 Rauffenstein masada oturmaktadır.

savaşan iki taraf arasındaki bir benzerliği gösterir, ulusal farklılıkları bulanıklaştırır ve ortak arzuları vurgular.

Ya da iki paralel kaydırmalı çekimin aristokratların savaşı ile alt sınıftan insanların savaşını nasıl karşılaştırdığını düşünelim. Çok uzun bir kaydırmalı çekimle bize Rauffenstein'ın bir esir kampı komutanı olarak yeni konumu tanıtılır (**5.173 – 5.180**). Bu hareket sırasında Renoir sözcüklere başvurmadan savaş alanında aristokratların savaşını tanımlayan askeri gösteriş atmosferini gösterir.

Ancak filmde daha sonra bir paralel çekim bu durumu eleştirir (**5.181 – 5.183**). Elsa'nın mücadelesinde Rauffenstein'ın gösterişinden hiçbir şey olmaması, öncelikle yinelenen kamera hareketiyle yaratılan bir koşutlukla aktarılır. Dahası bu kamera hareketleri mizansenle birlikte çalışır, çünkü anlatı koşutluğu motifler olarak nesnelerin ustaca kullanımıyla desteklenir –5.173 ve 5.183'deki İsalı haçlar, 5.174 ve 5.181'deki fotoğraflar ve her iki çekimin sonundaki masalar. (Elsa'nın kocasının



5.181 Bu çekim bir nesne üzerinde, Elsa'nın ölü kocasının bir fotoğrafıyla başlar. . .



5.182. . . daha sonra sola doğru kaydırma "Artık bu masa çok büyük" diyen Elsa'yı geçer. . ..



5.183 . . . ve kızı Lotte'nin tek başına oturduğu mutfak masasını gösterir.



5.184 Baş "kadın" şarkıcı peruğunu çıkarır, müzisyenlerden "Marseillaise"i ister. . .



5.185 . . . kamera şarkıcı izleyicilere dönerken sağa yönelir. . .



5.186 . . . ve diğerleri sahnede marşı söylerken daha da sağa kayar.



5.187 Aşağıya bir tilt, iki kaygılı Alman gardiyanı gösterir. . .



5.188 . . . ve sola doğru bir geriye kaydırma sıra halinde ayakta marş söyleyen Fransız esirleri gösterir.



5.189 Kamera onları geçip yeniden müzisyenlere ve şarkıcıya doğru ileri kayar. . .



5.190 . . . daha sonra sola doğru bütün izleyicilerin yüzüne hızla pan yapar.

yokluğunu desteklemek için masanın üzerinde ters çevrili duran sandalyelerin ustaca kullanımına dikkat edin.)

Kamerayı figür hareketinden bağımsız olarak devindirmek aynı zamanda karakterler arasında ilişki kurar. Tekrar ve tekrar esir kampında kamera bir insanı yazgı arkadaşlarıyla birleştirmek için devinir, mekânsal olarak onların ortak konumlarını gösterir. Esirler kadın giysileri koleksiyonunu yağmaladıklarında, bir adam onlardan birini giymeye karar verir. Ortaya çıktığında insanların üzerine bir sessizlik çöker. Renoir sessizce esirlerin yüzleri üzerinde kayar, her biri sessiz bir özlemi ifade eder.

Daha ayrıntılı bir ilişkilendirme hareketi esirlerin Fransızların bir kenti yeniden ele geçirdiğini öğrendiği esir kampındaki vodvil gösterisi sahnesinde olur. Renoir çekimi, kamera meydan okurcasına "Marseillaise"i söylemeye başladıkları sırada karakterlerin arasında devinmesiyle, mekânsal birliğin bir övgüsü olarak



5.191 Almanlar Maréchal ve Rosenthal'ın İsviçre sınırını geçtiklerini anladıklarında. . .



5.192 . . . Renoir görünmeyen sınır boyunca sağa pan yapar. . .



5.193 . . . kocaman bir manzara içindeki küçücük noktalar olan iki kaçağı gösterir.

sunar (**5.184 – 5.190**). Bu karmaşık kamera hareketi esirlerin arasında özgürce dolaşır, onların yurtseverce cesaretini ve kendilerini esir alanlara itaat etmemedeki birliklerini gösterir.

Cezaevinde olduğu gibi Elsa'nın küçük evinde de kamera hareketi karakterler arasında ilişki kurar. Bir ineği besledikten sonra Maréchal eve girer ve onunla birlikte bir pan yeri temizleyen Elsa'yı gösterir. Bu ilişkilendirme hareketinin zirvesi Renoir sınırın bir yanındaki Almanlardan (**5.191**) diğer yanındaki kaçan uzaktaki Fransızlara (**5.192, 5.193**) pan yaptığı filmin sonunda ortaya çıkar. Bu ölçekte bile Renoir'ın kamerası ulusal ayrılıklara saygı göstermeyi reddeder.

Fransız film eleştirmeni André Bazin şöyle yazdı: "Jean Renoir insanların ve şeylerin gizli anlamını onlar için doğal birliği imha etmeden ortaya koymanın bir yolunu buldu." *Grand Illusion*'da vurguları yerleştirerek ve karşılaştırmalar yaparak hareketli çerçeve mizansen kadar önemli hale gelir. Kamera hareketleri filmin anlatı biçimini zenginleştiren ilişkileri yaratmak için uzamı oyar.

Michael Snow'un deneysel filmi *Wavelength*'de anlatının hareketli çerçeveyle ilişkisi tamamen farklıdır. Anlatı biçimini desteklemek yerine hareketli çerçeve anlatıya egemen olur, hatta dikkatimizi anlatıdan başka yöne çevirir. Film bir çatı katı dairesinin, ön cephesi ve pencerelerinin bir genel çekimiyle başlar (**5.194**). Filmin akışı boyunca kamera kısa bir mesafeye aniden zumla yaklaşır, daha sonra o çerçeveyi korur. Biraz daha yakına zum yapar ve bu kez de onu korur (**5.195**). Ve bu işlem filmin 45 dakikası boyunca sürer. Sonunda uzak duvarda bulunan bir okyanus dalgaları fotoğrafı yakın-çekimde çerçeveyi doldurur.

Böylece *Wavelength* hareketli çerçevenin tek bir türü etrafında oluşturulur: zum ile yaklaşma. Filmin ilerleme ve gelişme modeli bir anlatı modeli değil, ama kasıtlı olarak sınırlı araçlarla zumun çatı katının mekânını nasıl dönüştürdüğünün araştırılmasıdır. Ani zumlar sık sık perspektif ilişkilerinde ani değişimler yaratırlar. Odanın dışarıda bırakılan bölümlerinde, zumla yaklaşma aynı zamanda gördüklerimizi büyütür ve düzleştirir; odak uzunluğundaki her değişim bize yeni bir dizi mekânsal ilişkiyi verir. Zum mekânları giderek daha fazla ekran dışına yerleştirir. Ses kuşağı genellikle, zum mekânı giderek daha fazla büyütürken, sürekli yükselen tek bir vızıltı tonu çıkararak temel biçimsel ilerlemeyi destekler.

Ancak *Wavelenght*'in temel modelinde iki karşıt sistem vardır. Birincisi soyut renk alanları olarak görüntü boyunca oynayan bir dizi filtreden geçen renk tonlarıdır. Bu tonlar dairenin çekiminde gösterilen derinliğe karşı işlerler.

İkinci sistem kabataslak bir anlatıyı akla getirir. Çeşitli aralarda, karakterler eve girerler ve belirli etkinliklerde bulunurlar (konuşurlar, radyo dinlerler, telefon konuşmaları yaparlar). Hatta gizemli bir ölüm vardır (**5.196**'te bir ceset yerde yatar). Ancak bu olaylar neden-sonuç açısından açıklanmadan kalır ve (her ne kadar filmin sonunda polis sirenine benzeyen bir ses duysak da) finalde bir sonuca bağlanmaz. Dahası aksiyonların hiçbiri hareketli çerçeveyi önceden belirlenmiş rotasından saptırmaz. Sarsıntılı değişim ve duraklayan zum önemli anlatı enfor-



5.194 *Wavelength*'in başında dairenin büyük bölümü görülebilir durumdadır.



5.195 Sona yakın nadir görülen bir zum işlemi uzaktaki duvarın ayrıntılarını görülür hale getirir..



5.196 *Wavelenght*'te zumla yakınlaşma zemindeki cesedi çerçeveden kısa süre sonra çıkaracak.

masyonunu dışarıda bıraksa bile devam eder. Böylece *Wavelenght* anlatının parçalarını içeri çeker, ancak aksiyonun bu parçaları ikincil düzeyde kalır ve zumun zamansal ilerleyişi içinde işlerler.

İzleyicinin görüş noktasından *Wavelenght*'in hareketli çerçeveyi kullanması alışılmamış beklentileri ortaya çıkarır, geciktirir ve tatmin eder. Buradaki olay örgüsü kısaca merak uyandırma (İnsanlar ne yapıyor? Eğer adam öldüyse, adamın ölümüne ne yol açtı?) ve sürprizdir (görünen ceset). Ancak genelde bir öykü merkezli gerilimin yerini *stilistik* bir gerilim alır: zum sonunda neyi çerçeveleyecek? Bu görüş noktasında renkli tonlar ve hatta olay örgüsü çerçevelemenin ilerlemesini geciktirmek için zumun düzensiz nitelikleriyle birlikte çalışır. Zum sonunda hedefine ulaştığında, bizim stilistik beklentilerimiz tatmin edilir. Filmin adı yalnızca ses kuşağının sürekli yükselen perdesine değil, aynı zamanda zumun fotoğrafı -"dalga uzunluğu"- göstermek için geçmek zorunda olduğu mesafeye gönderme yapan birden fazla sözcük oyunu olarak ortaya çıkar.

Grand Illusion ve *Wavelenght* farklı biçimlerde hareketli çerçevenin bir filmin mekânı ve zamanına dair algılamamıza nasıl rehberlik edeceğini ve nasıl biçimlendireceğini gösterir. Hareketli çerçeve Renoir'ın filminde olduğu gibi daha büyük biçimsel amaçlarla motive olabilir ya da Snow'un filminde olduğu gibi diğer sistemleri motive eden başlıca biçimsel kaygı haline gelebilir. Yönetmenlerin özel bağlamlar içinde hareketli çerçeveyi nasıl kullandıklarını inceleyerek, bir filmi deneyimlememizin nasıl yaratıldığını daha eksiksiz kavrarız.

Görüntünün Süresi: Uzun Çekim

Film görüntüsünü incelerken mekânsal niteliklerin -görüntüsel niteliklerin görüntünün özelliklerine nasıl değiştirebildiğinin, çerçevelemenin dikkatimize uygun olarak görüntüyü nasıl tanımladığının- üzerinde durduk. Ancak sinema bir mekân sanatı olduğu kadar bir zaman sanatıdır da ve zaten mizansen ile hareketli çerçevenin mekânsal olduğu kadar zamansal boyutlar içinde nasıl işlediğini görmüştük. Şimdi ise çekimin süresinin çekimi anlamamızı nasıl etkilediğini düşünmemiz gerekiyor.



5.197 *The Only Son*'daki bir sahne geceden. . .



5.198 . . . tek çekimle gündüze geçer.

Çekimin gerçek sürede kaydediliyor olduğunu düşünen bir eğilim vardır. Bir atleten bir engeli atlamasının üç saniye sürdüğünü düşünün. Eğer atleti filme alırsak, yansıttığımız film de üç saniye sürecektir. Bir sinema kuramcısı olan André Bazin sinemanın gerçek zamanda kayıt yaptığını kendi estetiğinin önemli bir ilkesi haline getirdi. Ancak çekimin süresinin, olayın filme alınırken aldığı süreyle ilişkisi o kadar basit değildir.

Birincisi, bu bölümde daha önce gördüğümüz gibi, ekrandaki olayın süresi açık bir şekilde film çekimi sırasında ya da yapım sonrası aşamada yönlendirilebilir. Yavaş-çekim ya da hızlı-çekim teknikleri atletin engelden atlayışını 20 saniyede ya da 2 saniyede gösterebilir. İkincisi, anlatı filmleri genellikle bir çekim içinde bile gerçek süre ile ekran süresinin basit eşitliğine izin vermez. Bölüm 3'te de belirtildiği gibi, öykü süresi genellikle olay örgüsü ve ekran süresinden önemli ölçüde farklı olacaktır.

Yasujiro Ozu'nın *The Only Son* filminden bir çekimi düşünelim. Sabaha karşıdır ve bir ailenin uyanıp konuştuğunu henüz görmüşüzdür; **5.197** ekranda aile üyelerinin hiçbirinin olmadığı evin loş bir köşesini gösteriyor. Ancak kısa süre sonra ışık değişir. Güneş yükselir. Çekimin sonunda artık sabah olmuştur (**5.198**). Bu geçiş çekimi ekran zamanının yaklaşık bir dakikasını alır. Bu çekim açık ve net bir şekilde öykü olaylarının süresini kaydetmez; bu süre en az birkaç saat olurdu. Başka bir şekilde söylersek, ekran süresini yönlendirerek filmin olay örgüsü birkaç saatlik öykü süresini bir dakika civarında bir süreye kısaltmıştır.

Daha yakın tarihli filmler süren bir çekim içinde daha uzun zaman dilimlerini sıkıştırmak için kaydırma hareketlerini kullanırlar (**5.199**, **5.200**). *Signs*'ın son çekimi bir sonbahar görüntüsünden bir pencere ve bir oda aracılığıyla uzaklaşarak (filmin başındaki bir pencereden geriye kaymanın bir yansıması) başka bir pencerenin dışındaki bir kış manzarasını gösterir. Öykü süresinin ayları kaydırma hareketi sırasında geçmiştir.



5.199 Roger Michell'in *Notting Hill* filminde kahramanın Portobello sokak marketinde yürüyüşü sırasında sonbahar. . .



5.200 . . . kış ve bahar geçer.

Uzun Çekimin İşlevleri

Her çekimin ölçülebilir bir ekran süresi vardır, ancak sinema tarihinde yönetmenler kısa ya da uzun çekim tercihlerinde önemli farklılıklar göstermişlerdir. Genelde ilk dönem sinema (1895-1905) oldukça uzun çekimlere bağlı olma eğiliminde olmuştur, çünkü her filmde çoğunlukla yalnızca bir çekim oluyordu. Devamlılık kurgusunun ortaya çıktığı 1905-1916 döneminde çekimler daha kısaldı. 1910'ların sonunda ve 1920'lerin başında bir Amerikan filminde bir çekimin uzunluğu ortalama yaklaşık 5 saniyeydi. Sesin gelmesiyle birlikte, ortalama 10 saniyeye uzadı.

Sinema tarihi boyunca bazı yönetmenler sürekli olarak ortalamadan daha uzun süreli çekimleri kullanmayı tercih etmişlerdir. 1930'ların ortalarında çeşitli ülkelerde yönetmenler çok uzun çekimlerle denemeler yapmaya başladılar. Bu yönetmenlerin **uzun çekim**leri genellikle güçlü bir yaratıcı zenginliği gösterdi.

Uzun çekim (long take) kamera ile nesne arasındaki uzak mesafeye gönderme yapan *genel çekim* (long shot) ile aynı değildir. Film yapımını incelerken gördüğümüz gibi, bir *çekim* tek bir çekimi kaydeden kameranın çalışmasıdır. Önemli uzunluktaki bir çekime genel çekimden ziyade uzun çekim demek belirsizliği önler, çünkü genel çekim, çekim süresine değil, uzaktan çerçevelemeye gönderme yapar. Jean Renoir, Kenji Mizoguchi, Orson Welles, Carl Dreyer, Miklós Janscó, Hou Hsiao-hsien ve Bèla Tarr'ın filmlerinde bir çekim birkaç dakika sürebilir ve uzun çekimin biçime ve stile nasıl katkıda bulunduğunun farkında olunmaksızın bu filmleri analiz etmek imkansız olurdu. Andy Warhol'un *My Hustler* filmindeki bir uzun çekim iki gey erkeğin banyoda giyinip kuşandıkları sıradaki baştan çıkarıcı hazırlanışlarını takip eder (**5.201**). Yaklaşık 30 dakika süren bu çekim filmin ikinci yarısının çoğunu oluşturur.



5.201 *My Hustler*'daki bir uzun çekim.



5.202 *Hour of the Furnaces*'in üç dakikalık son çekimi.

BAĞLAN

Bazı araştırmacılar filmin ortalama çekim uzunluklarını hesaplayarak filmin ritmi üzerine inceleme yaparlar. Bu konuyla ilgili bakınız, "My name is David, and i'm a frame counter".

www.davidbordwell.net/blog/?p=1944.

Genellikle uzun çekimi bir dizi çekime bir alternatif olarak kabul edebiliriz. Yönetmen bir sahneyi bir ya da birkaç uzun çekimle ya da daha kısa çekimlerle sunmayı tercih edebilir. Bütün bir sahne yalnızca bir çekimde ifade edildiğinde, uzun çekim Fransızların deyişiyle plan-sekans olarak bilinir.

Çok yaygın olarak yönetmenler uzun çekimi seçici olarak kullanırlar. Bir sahne yoğun biçimde kurguya dayalıyken, diğeri bir uzun çekimle gösterilir. Bu, yönctmenin anlatısal ya da anlatısal-olmayan biçimin belirli yanlarını farklı stilistik seçeneklerle ilişkilendirmesine olanak sağlar. Fernando Solanas ve Octavio Getino'nun *Hour of the Furnaces* filminin ilk bölümünde canlı bir örnek vardır. Filmin büyük bölümü Avrupa ve Kuzey Amerika ideolojilerinin gelişmekte olan ülkelere nasıl nüfuz ettiğini tanımlamak için haber filmlerinin ve oynanmış sahnelerin kurgusuna dayalıdır. Ancak filmin son çekimi emperyalizme karşı gerilla direnişinin simgesi olan Che Guevera'nın cesedinin bir fotoğrafına yavaşça zumla yaklaşmadır. Solanas bu çekimi direnişin bedeli üzerinde durup izleyiciyi zorlamak için üç dakika sürdürerek uzun çekim olarak çekti (**5.202**).

Alternatif olarak yönetmen bütün filmi uzun çekimlerden oluşturmaya karar verebilir. Hitchcock'un *Rope* filmi, çoğu dört ile on dakika arasında süren yalnızca on bir çekimden oluşmasıyla ünlüdür. Benzer biçimde Miklós Janscó'nun *Winterwind*, *Agnus Drei*, *Red Psalm* ve diğer filmlerindeki her sahne tek bir çekimdir. Bu tip durumlarda uzun çekim bir filmin büyük bölümü haline gelir. Ve böylesi bir bağlamda kurgunun büyük bir gücü olabilir. Yedi ya da sekiz dakikalık bir çekimin ardından, eksiltili (elliptical) bir kurgu tamamen kafa karışıklığı sağlayabilir. Gus van Sant'ın *Elephant* filmi bir lisedeki silahlı çatışma etrafındaki olayları anlatır ve sahnelerin çoğunu koridorlar boyunca öğrencileri takip eden uzun çekimler içinde gösterir. Dahası *Elephant*'ın olay örgüsü olayları zamandizinsel düzende sunmaz. Anlatım diğer okul günlerini, gençlerin evlerindeki yaşamlarını ve öldürmeye hazırlanışlarını göstermek için geçmişe döner (flashback). Bu nedenle bir uzun çekimin arasında bir kesme yapıldığında, izleyici bir an için yeni çekimin aksiyonun olay örgüsüne nasıl uyacağına karar vermek zorundadır. Kurgunun etkisi alışılmamış bir biçimde serttir, çünkü kesmeler süren kaydırmalı çekimlerin pürüzsüz ritmini bozma eğilimi taşırlar (**5.203 – 5.205**).

Uzun metrajlı bir film tek uzun çekimden oluşabilir miydi? Birçok yönetmen bunu hayal etti, ancak film makaralarının uzunluğu buna engel oldu. 35mm bir kamera makarası normal olarak yalnızca 11 dakikadır, bu nedenle Hitchcock *Rope*'un zorunlu kesmelerinin bazılarını gizlemeye çalıştı. Warhol'un *My Hustler*'de kullandığı süresi uzatılmış 16mm makara tipi 30 dakikaya kadar çıktı. Ancak dijital video sayesinde, tek bir bant üzerinde iki saatten fazla çekim yapmak olanaklı oldu ve Rus yönetmen Aleksander Sokurov *Russian Ark* filminde bu fırsatı kaçırmadı. Bu film yaklaşık 90 dakikalık tek bir çekimden oluşur ve bir Steadicam St. Pe-



5.203 İki dakika süren bir çekimde kamera Michelle'i kitapları raflara dizmeye başladığı kütüphanede izler. *Elephant*'taki uzun çekimleri çoğu yürüyen karakterleri arkadan çerçeveler. Bu da onların yüz ifadelerini bizden gizler ve içinde hareket ettikleri okul ortamını öne çıkarır.



5.204 Michelle bir silahın horozunun kaldırıldığını duyduğumuz sırada döner.



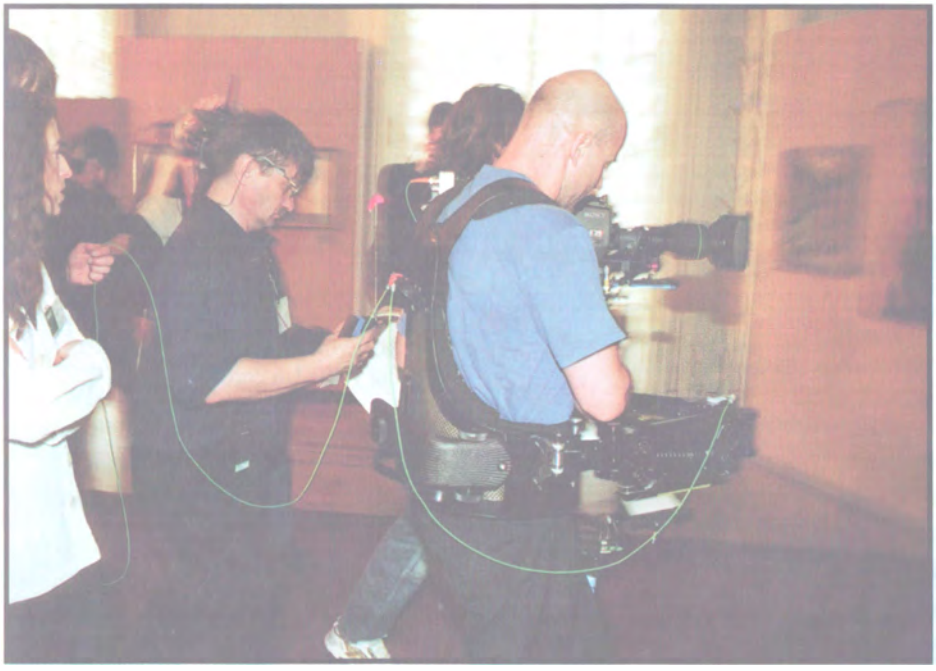
5.205 Karşı-açı çekiminin onun gördüğünü göstermesini bekleriz. Bunun yerine, bir geçmişe dönüşle iki öğrencinin ölümcül misyonlarıyla okula gitmeden önce birlikte duş aldıkları güne döneriz.



5.206 *Russian Ark*'ta bir bölüm Büyük Katerina'nın provasını başarılı bir şekilde yaptığı sarayın tiyatrosunda geçer.



5.207 Bir saat kadar sonra hâlâ aynı çekimin içinde yüzlerce aristokrat ve subay Rus Devrimi'nin olması yakın yıkımına doğru merdivenlerden iner.



5.208 Hermitage Müzesi'nde çalışan ekip *Russian Ark*'ı bir Steadicam'e monte edilmiş bir dijital kamerayla çekti (fotoğraf, Alexander Belenkiy).

tersburg'daki devasa Kışlık Saray'da dönem kostümleri içindeki 2000'den fazla oyuncuyu takip eder. *Russian Ark* bizi Rusya tarihinin birkaç dönemine götürür, muazzam bir balo salonunda ve soğuk bir gecede sürüklenen bir kalabalıkla zirvesine ulaşır (**5.206 – 5.208**). Sokurov *Russian Ark* için aylarca prova yaptı ve filmde kullanılan çekimi dördüncü denemesinde tamamladı.

Uzun Çekim ve Hareketli Çerçeve

Elephant örneği bir uzun çekimin muhtemelen kamera hareketine bağlı olduğunu gösterir. Sürekli olarak değişen bakış noktasını göstermek için yapılan pan, kaydırma, vinç ve zum çekimleri kimi yönlerden kurgunun sağladığı görünüm değişimleriyle karşılaştırılabilir.

Çok sık olarak hareketli çerçeve uzun çekimi önemli daha küçük birimlere böler. Mizoguchi'nin *Sisters of Gion* filminde bir uzun çekim genç bir kadın olan Omocha'nın bir işadamını kendi patronu olması için ayartmasını gösterir (**5.209**



5.209 *Sisters of Gion*'da uzun çekim oturmuş durumdaki Omocha ve işadamıyla başlar. Kamera. .



5.210 . . . Omocha'nın odanın karşı tarafına gidişini. . .



5.211 . . . ve adamın karşındaki küçük bir masaya oturuşunu izler.



5.212 Çekimin ikinci evresi Omocha'nın adamın sempatisini kazanmasıyla başlar. Adam masaya doğru gelir. . .



5.213 . . . ve onu teselli etmek için oturur.



5.214 Sonunda kamera Omocha'nın adamın yanına oturduğu ve adamın onun tekliflerine direnemediği sırada onları daha yakından çerçeveler.

– **5.214**). Burada bir kesme olmasa da, kamera ve figür hareketleri sahnenin aksiyonunun önemli aşamalarını ayırır.

Bu örnekte olduğu gibi uzun çekimler orta ya da genel çekimler içinde çerçevelenme eğilimindedirler. Kamera oldukça yoğun bir görsel alanda kalır ve izleyicinin özel ilgi alanları için çekimi taramaya daha fazla fırsatı vardır. Bunu uzun çekimleri ara sıra kullanan yönetmen Steven Spielberg de kabul eder:

> İzleyicilerin, tıpkı seyircinin bir sahne oynanırken kime bakmayı seçtikleri bir tiyatro oyununda olduğu gibi, gözleriyle filmin kurgucusu olmasına güvenerek başlayan yönetmenleri izlemeyi severim. . . Günümüzde bu kadar çok kesmenin ve çok sayıda yakın-çekimin olmasının doğrudan televizyonun bir etkisi olduğunu düşünüyorum.

Ancak bir önceki bölümde gördüğümüz gibi, yönetmen mizansenin bütün olanakları aracılığıyla izleyicinin çerçeveyi taramasına yol gösterebilir. Bu, uzun çekimi kullanmanın performansa, dekora, ışığa ve diğer mizansen unsurlarına daha fazla vurgu yaptığını söylemenin bir diğer yoludur.

Sisters of Gion'dan verdiğimiz örnek uzun çekimin başka bir önemli özelliğini gösterir. Mizoguchi'nin çekimi tam bir içsel mantığı ortaya koyar –bir giriş, gelişme ve sonuç. Bir filmin bir parçası olarak uzun çekimin kendi biçimsel modeli, kendi gelişimi, kendi yörüngesi ve biçimi olabilir. Gerilim gelişir; çekimin nasıl devam edeceğini ve ne zaman sona ereceğini sormaya başlarız.

Uzun çekimin kendi başına biçimsel modeli nasıl geliştireceğinin klasik örneği Orson Welles'in *Touch of Evil* filminin başlangıcıdır (**5.215 – 5.226**). Bu açılış çekimi uzun çekimin birçok özelliğini gösterir. Sekansı birçok çekimden oluşturmaya alternatif sunar ve sonunda (arabanın infilak etmesinin sesiyle) ortaya çıkacak olan kesmeye dikkat çeker.



5.215 *Touch of Evil*'ın başlangıç çekimi bir bombanın zamanını ayarlayan bir elin yakın-çekimiyle başlar.



5.216 Kamera hemen ilk olarak gölgeyi takip etmek için sağa doğru kayar.



5.217 . . . ve daha sonra bilinmeyen bir suikastçı bir arabaya bombayı yerleştirir.



5.218 Kamera daha sonra suikastçı kaçarken vinçle üst açıya yükselir ve kurbanlar gelir ve arabaya binerler.



5.219 Kamera köşeye dönerken, yeniden arabaya döner ve onu izlemek için geriye kayar.



5.220 Araba Vargas ve karısı Susan'ın yanından geçer ve kamera onları izler, arabayı kaybeder ve kalabalık içindeki çift ile birlikte geriye doğru diyagonal olarak kayar.



5.221 Kamera hem arabadakiler hem de Susan ve Vargas yeniden buluşuncaya kadar geriye doğru kayar. . .



5.222 . . . ve bunu gümrük memurunun olduğu kısa bir sahne izler.



5.223 Arabayla birlikte sola doğru kaydıktan sonra kamera yeniden Susan ve Vargas ile karşılaşır ve onlara doğru ileri kayar. . .



5.224 . . . ve öpüşmeye başladıklarında onları orta çekime getirir.



5.225 Kucaklaşma ekran dışındaki bir patlama sesiyle kesintiye uğrar ve onlar sola doğru bakmak için dönerler.



5.226 Bir sonraki çekim alevler içindeki arabayı göstermek için zum ile yaklaşır.

En önemlisi, bu çekimin kendi içsel gelişme modeli vardır. Başlangıçta gösterilen bombanın bir noktada patlamasını ve bu patlamanın uzun çekim sırasında olmasını bekleriz. Çekim sahnenin coğrafyasını (Meksika ile Birleşik Devletler arasındaki sınır) tanıtır. Sırasıyla arabayı ve yürüyen çifti seçen kamera hareketi sınır bölgesinde kesişen anlatının neden ve sonucunun iki ayrı hattını oluşturur. Böylece Vargas ve Susan bombalamayı içeren aksiyonun içine çekilirler. Beklentimiz, çekimin sonu bombanın (ekran dışında) patlamasına rast geldiği için yerine gelir. Çekim gerilimli bir gelişmeye soktuğu için tepkimize yön verir.

Uzun çekim bir hedefe doğru giden karmaşık bir olaylar modelini tek bir zaman dilimi içinde gösterebilir ve bu yetenek çekim süresinin görüntü için fotoğrafik nitelikler ve çerçeveleme kadar önemli olduğunu gösterir.

ÖZET

O halde filmin çekimi çok karmaşık bir birimdir. Mizansen görüntüyü bütün filmin biçimsel bağlamı içindeki malzemeyle, hazırlanan dekorla, ışıkla, kostümle ve sahnelemeyle doldurur. Biçimsel bağlam içinde yönetmen aynı zamanda çekimin sinematografik niteliklerini de -görüntünün nasıl görüntülendiğini ve çerçevelendiğini, görüntünün ekranda ne kadar süreceğini- kontrol eder.

Tıpkı mizansen üzerine çalıştığınız gibi kendinizi sinematografik niteliklere duyarlı hale getirebilirsiniz. Bütün bir sahne boyunca tek bir tekniğin, örneğin kamera mesafesinin izlerini sürün. Çekimin başına ve sonuna dikkat edin, uzun çekimin filmin biçimini şekillendirmede nasıl işlev gördüğünü gözlemleyin. Kamera hareketlerini, özellikle de aksiyonu takip edenleri izleyin (çünkü bunlar genellikle dikkat etmesi en zor olanlardır). Bir kez sinematografik niteliklerin farkına vardığınızda, filmin bütünü içindeki çeşitli olası işlevleri anlamaya doğru ilerleyebilirsiniz.

Film sanatı hâlâ tercih ve kontrol için başka olasılıklar sunuyor. Bölüm 4 ve 5 çekime odaklandı. Yönetmenler kurgu aracılığıyla bir çekimi diğerine bağlarlar ve bu da Bölüm 6'nın konusudur.

OKUMA ÖNERİLERİ

Genel Çalışmalar

Sinematografi üzerine standart çağdaş referans kitapları için bkz. Rob Hummel (der.), *The American Cinematographer Manual*, 8. baskı (Hollywood: American Society of Cinematographers, 2001) ve Kris Malkiewicz, *Cinematography: A Guide for Film Makers and Film Teachers*, 3. baskı (New York: Fireside, 2005) ve Paul Wheeler, *Practical Cinematography*, 2. Baskı (Boston: Focal Press, 2005). Dijital sinematografi üzerine bkz. Scott Billups, *Digital Moviemaking 3.0* (Los Angeles: Michael Wiese Productions, 2008) ve Paul Wheeler, *High Definition Cinematography*, 2. Baskı (Boston: Focal Press, 2007). Aylık yayınlanan bir dergi olan *American Cinematographer* tüm dünyadan sinematografi ile ilgili ayrıntılı bilgiler sunmaktadır.

Görüntü yönetmenleri de kendi mesleklerini anlatırlar. Röportajları için bkz. Vincent LoBrutto, *Principal Photography: Interview with Feature Film Cinematographers* (Wesport, CT: Praeger, 1999); Pauline Rogers, *Contemporary Cinematographers on Their Art* (Boston: Focal Press, 1999); Benjamin Bergery, *Reflections: Twenty-One Cinematographers at Work* (Hollywood: ASC Press, 2002) ve Peter Ettedgui, *Cinematography: Screencraft* (Hove, England: RotoVision, 1998).

Rogers koleksiyonunda, Dean Cundey *Who Framed Roger Rabbit?*'deki kamera hareketlerinin eklenen canlandırmalar için sorun çıkardığını hatırlatır. "Eğer Roger odanın bir yerinden diğerine gidip bir sandalyeye zıplasaydı, kamera operatörünün bu hareketi izlemesinin bir yolunu bulurduk. Aksiyonu sahnelemek için doğal büyüklükte bir kauçuk geliştirdik. Operatör daha sonra hareketi gerçek zamanda görebilirdi."

Sinematografi üzerine alternatif bakış açıları için bkz. Stan Brakhage, "A Moving Picture Giving and Taking Book," *Brakhage Scrapbook: Collected Writings 1964-1980* içinde, der. Robert A. Haller (New Paltz, NY: Documentext, 1982), ss. 53-77; Dziga Vertov, *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, der. Annette Michelson (Berkeley: University of California Press, 1984).

Siyah-Beyaza Karşı Renkli

Günümüzde çoğu film renkli ham filmle çekilir ve izleyicilerin çoğu filmlerin renkli olmalarını beklerler. Ancak sinema tarihindeki birçok noktada renkli ve siyah-beyaz filmler farklı anlamları aktarmak için kullanılmıştır. 1930'lar ve 1940'ların Amerikan sinemasında renk fanteziler (örneğin *The Wizard of Oz*), tarihsel filmler ya da egzotik mekânlarda geçen (*Becky Sharp*, *Blood and Sand*) filmler veya abartılı müzikaller (*Meet Me in St. Louis*) için rezerve edildi. Ancak artık filmlerin çoğu renklidir ve yönetmenler (Straub ve Huillet'nin *The Chronicle of Anna Magdalena Bach* ve Tim Burton'ın *Ed Wood* filmleri gibi farklı filmlerin tanıklık ettiği gibi) tarihsel bir dönemi göstermek için siyah-beyaza başvururlar. "Gerçekçilik için renkli" kuralının evrensel geçerliliği yoktur; her zaman olduğu gibi bu bir bağlam, bir film içindeki rengin ve siyah-beyazın işlevi meselesidir.

Temel bir tarih için bkz. R. T. Ryan, *A History of Motion Picture Color Technology* (New York: Focal Press, 1977). İlk dönemdeki işlemin en etkili incelenişi için bkz. Fred E. Basten, *Glorious Technicolor: The Movies' Magic Rainbow* (Camarillo, CA: Technicolor, 2005). Ayrıca bkz. Scott higgins, *Harnessing the Technicolor Rainbow: Color Design in the 1930's* (Austin: University of Texas, 2007). Len Lye'nin *Rainbow Dance*'ın renk tasarımının ardındaki ayrıntılı işlemi açıklaması için bkz. Wystan Curnow ve Roger Horrock (der.), *Figures of Motion: Len Lye/Selected Writings* (Auckland: Aucland University Press, 1984), ss. 47-49.

Sinema kuramcıları renkli filmin sanatsal olarak siyah-beyaz filmden daha arı olup olmadığını tartışmıştır. Renkliye karşı bir argüman için bkz. Rudolf Arnheim, *Film as Art* (Berkeley: University of California Press, 1957). Arnheim'ın argümanını V. F. Perkins *Film as Film*'de (Baltimore: Penguin, 1972) tartışır.

Özel Efektler Sinematografisi

Büyük stüdyoların kendilerini "rüya fabrikaları" olarak pazarlamalarının nedeninin bir bölümü özel efektler sinematografisinin ve yalnızca büyük bir şirketin dayanabileceği karmaşıklığı ve masrafı gerektirmesidir. Özel efektler mizansen üzerinde kontrolün neden olduğu zaman, sabır ve provayı gerektirir. O halde Méliès'nin stüdyo film yapımının olanaklarını tam olarak kullanan, özel efektler sinematografisinde çok iyi ilk kişi olması şaşırtıcı değildir. Ne de 1920'lerin dev Alman şirketi UFA'nın Avrupa'da en donanımlı film stüdyosu olduğunda, yoğun bir şekilde özel efektler işlemlerine yatırım yapması şaşırtıcıdır. Benzer biçimde Hollywood stüdyoları 1910'ların ortalarından itibaren gelişirken, onların özel efektler bölümleri de gelişti. Mühendisler, ressamlar, fotoğrafçılar ve sahne tasarımcıları fantastik görsel yenilikleri bulmak için işbirliği yaptılar. Özel efektler tarihinin büyük bölümü bu düş fabrikalarında gerçekleşmiştir.

Bu tip şirketler sadece merakla motive olmazlar. Özenli geriden gösterim ve örtü çalışmasının maliyetleri genellikle yatırım düzeyindeydi. Birincisi, gerçekten pahalı olan bu tip hileler çoğunlukla uzun vadede parayı geri getirdiler. Devasa bir set kurmak yerine, oyuncu üzerine set görüntüsünün boyandığı bir cam plakanın arkasından görüntülenebilirdi. Oyuncuları çöle götürmek yerine, bu oyuncuları arkadan üzerine piramit görüntüleri yansıtılan (geriden gösterim) bir perdenin önünde filme almak da mümkündü . İkincisi, özel efektler belirli film türlerini olanaklı kıldılar. Tarihsel epikler -ister Roma'da ister Babil'de isterse Kudüs'te geçsin- devasa manzaraları ve büyük kalabalıkları yaratmak için özel efektler tasarlanmaksızın düşünülemezdi bile. Hayaletlerin, uçan atların ve görülmez ya da inanılmaz biçimde küçük insanların olduğu fantezi filmlerini geliştirmek için bindirme ve örtü işlemleri gerekiyordu. Bilim-kurgu film türü özel efektler barajı olmasa var olamazdı. Büyük stüdyolar için "fabrika" ilkesi "büyü"den sorumluydu.

Bu konudaki iyi bir inceleme Richard Rickitt'in çok resimli *Special Effects: The History and the Technique*, 2. baskı (New York: Billboard, 2007) adlı çalışmasıdır. Pascal Pintau *Special Effects: An Oral History – Interviews with 37 Masters Spanning 100 years* (New York: Harry N. Abrams, 2005) adlı kitabında 37 özel efekt sanatçısıyla yapılan röportajın yer aldığı tarihsel bir özet çıkarır. Aydınlatıcı incelemeler Linwood G. Dunn ve George E. Turner'ın derlediği *The ASC Treasury of Visual Effects*'de (Hollywood: American Society of Cinematographers, 1983) bulunabilir. Patricia D. Netzley'nın *Encyclopedia of Movie Special Effects* (New York: Checkmark Books, 2001) adlı eseri teknikler, uygulamacılar ve teker teker filmler hakkında yazılar içerir. Düşük bütçeyle çalışan yönetmenleri hedefleyen Mark Sawicki'nin *Filming the Fantastic: A Guide to Visual Effects Cinematography* (Boston: Focal Press, 2007) adlı kitabı, *Film Sanatı* okuyucularının rahatlıkla anlayabileceği bir dilde, fiziksel ve dijital özel efektleri anlatır.

Dijital öncesi efektler üzerine çalışmalar için bkz Mark Cotta Vaz ve Craig Barron'ın kitapları *The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting* (San Francisco: Chronicle. Books, 2002). Bu kapsamlı ve iyi anlatımlı tarih kitabı örtü resmiyle ilgili örneklerinde olduğu bir CD-ROM içermektedir. Stan Winston fiziksel efekt dalında bir üstattı (özellikle kukla ve yaratık tasarımı konusunda); bkz. Jody Duncan'ın *The Winston Effect: The Art & History of Stan Winston Studio* (London: Titan Books, 2006).

Dijital efekt şirketlerinin tarihçeleriyle ilgili bkz. Mark Cotta Vaz ve Patricia Rose Duignan, *Industrial Light & Magic: Into the Digital Realm* (New York: Ballantine Books, 1996) ve Piers Bizony, *Digital Domain: The Leading Edge of Visual Effects* (New York: Billboard Books, 2001). George Lucas, özel efektler de dahil olmak üzere, dijital teknolojiyi endüstriye kazandıran kilit isimlerden biri olmuştur; Michael Rubin *Droidmaker: George Lucas and*

the Digital Revolution (Gainesville, PL:Triad Books, 2006) adlı kitabında Lucas'ı anlatır.

American Cinematographer ve *Cinefex* düzenli olarak belirli filmlerin özel efektleri kullanımı üzerine makaleleri içerir.

Çerçeve Oranı

Film görüntüsünün çerçeve oranı sinemanın başlangıcından bu yana tartışılmıştır. Edison-Lumière oranı (1.33:1) 1911'e kadar genel olarak standartlaşmadı ve bu tarihten sonra bile başka oranlar kullanıldı. Birçok görüntü yönetmeni 1.33:1'in mükemmel oran olduğuna inandı (belki de bunun akademik resmin "altın kesit"ine geri dönüş olduğunun farkında değillerdi). 1950'lerin başında geniş ekran sinemanın büyük ölçekli yeniliğiyle tehlike çığlıkları duyuldu. Çoğu kamera operatörü bundan nefret etti. Objektifler çoğu kez keskin değildi, ışık daha karmaşık hale geldi ve Lee Garmes'in belirttiği gibi, "kameradan bakıyor ve çekiliyor olana şaşırıyorduk." Ancak bazı yönetmenler -Nicholas Ray, Akira Kurosawa, Samuel Fuller, François Truffaut, Jean-Luc Godard- geniş ekran oranıyla büyüleyici kompozisyonlar yarattılar. Bu sistemin ayrıntılı bir incelenişi için bkz. Robert E. Carr ve R. M. Hayes, *Wide Screen Movies: A History and Filmography of Wide Gauge Filmmaking* (Jefferson, NC: McFarland, 1988).

Geniş ekran görüntünün estetik değerlerinin en ayrıntılı savunması Charles Barr'ın "CinemaScope: Before and After," *Film Quarterly* 16, 4 (Yaz 1963): 4-24 adlı yazısıdır. *The Velvet Light Trap* 21 (1985) Barr'ın yazısı üzerine bir makale ve Barr'ın diğer düşünceleri de dâhil geniş ekran sinemanın tarihi ve estetiği üzerine birkaç yazıyı içerir. Geniş ekran sahneleme uygulamaları için bkz. David Bordwell, "CinemaScope: The Modern Miracle You See Without Glasses", *Poetics of Cinema* (New York: Routledge, 2007, s. 281-325) içinde.

1980'ler boyunca geniş ekranın gerektirdiklerine yanıt olarak geleneksel film formatları üzerine iki varyant hazırlandı. Bir yenilik görüntünün alanını geleneksel 35mm formatı içinde genişleten Super 35mm'dir. Bu format yönetmenin dağıtım kopyasını ya 2.40:1 (sıkıştırma) oranında ya da örtülmüş 1.85.1 oranında basmasına olanak sağladı. Küçük bütçeli projeler için normal 16mm'den çok daha kolayca 35mm dağıtım kopyası çıkarmak için büyütülebilen Super 16mm vardır. Super 16mm %40 daha fazla görüntü sağlar ve 35mm gösterimde gözde olan 1.85:1 çerçeve oranına kadar örtülebilen daha geniş bir çerçeve yaratır.

Geniş Ekran Welles

Orson Welles'in 2000 yılında çıkan *Touch of Evil* DVD'si filmin hayranları arasında bir tartışma başlattı. Film 1957 yılında 1.37:1 oranıyla filme alınmıştı ve o dönemde geniş ekran devrimi nedeniyle bu format son derece az bulunuyordu. Pek çok film daha geniş bir oranda gösteriliyordu; 1.66:1 ya da 1.85:1 gibi. Filmin DVD versiyonunu hazırlayan yapımcılar 1.85:1 oranının uygun olacağını düşündüler ve Welles'in filmin gösterimi sırasında tam çerçeve görüntülerinin kırpılmasını beklediğini ifade ettiler.

Fakat pek çok gözlemci, Welles'in geniş ekran formatından hoşlanmadığını dile getirerek görüntülerinin kırpılmasını istemeyeceğini belirtti. Pek çokları kompozisyonların çok sıkışık olduğundan şikayet ederken, filmi sinemalara çıktığı günlerde izleyen daha yaşlı izleyiciler filmi1.37:1 oranında gördüklerini söylediler.

Bu anlaşmazlıklar yeni bir DVD seti 2008 yılında piyasaya sürüldüğünde doruk noktasına ulaştı. Dave Kehr tarafından sunulan internet sayfasında bu tartışmaları takip edebilirsiniz (http://www.davekehr.coml?p=127). Ayrıca Criterion DVD yayınlarıyla ilgili internet sayfası için bkz. (http://www.criterionforum_org/forum/viewtopic.php?f=4&t=4223&start=150).

Welles'in geniş ekran konusundaki düşüncelerine http://www.wellesnet.coml?p=155 adresindeki internet sayfasından ulaşabilirsiniz. 1958 tarihli bir mektupta ise yönetmenin *Touch of Evil* filmi üzerine görüşleri muğlaktır:

> "Bugünlerde şu yeni geniş ekranlarla gözlerin evcilleştirildiğini düşünüyorum. Değişmez teknik sınırlara sahip bu "sistemler" öyle bir tekel yaratmışlar ki eski tip siyah-beyaz ve normal çerçeve oranına sahip kameralar bunlarla kıyaslandığında hep aldatıcı görünüyor. Eski kamera büyük operadan dışlandığından beri "gerçekliğe" ait görsel uylaşımların pek çok özelliğini kullanabiliyordu. Bu bir dil, yoksa bir çanta dolusu hile değil. Eğer bu artık ölü bir dil ise eski belagatın gizli bir partizanı olarak bu teknolojiyi kendi seçimim olan hiçbir şeye tekrar sokmayacağım."

Welles "normal" (1.37:1) çerçeve oranını tercih ettiğini ama bunun artık ölmüş olduğunu söylüyor. Ayrıca bunu bir daha "tekrar" kullanamayacağını belirtiyor. Fakat bu "tekrar" "*Touch of Evil* filminde kullandıktan sonra" anlamına mı geliyor yoksa sadece "1950'lerin başında yaşanan geniş ekran devriminden beri" anlamına mı geliyor?

Welles uzmanlarına danıştıktan sonra *Touch of Evil* filminin çerçevelerini, bu kitapta, daha geniş çerçeve oranı ile kullanmaya karar verdik. Ancak sorun hala çözümlenmekten uzak görünüyor.

Öznel Çekim

Bazen kamera konumu ve hareketleri aracılığıyla bizi olayları bir karakterin gözlerinden görmeye davet eder. Bazı yönetmenler (Howard Hawks, John Ford, Kenji Mizoguchi, Jacques Tati) öznel çekimi nadiren kullanırlar, ancak diğerleri bunu sürekli olarak kullanır. 5.135'te görüldüğü gibi, Samuel Fuller'in *Naked Kiss* filmi şok edici öznel çekimlerle başlar:

> Doğrudan bir kesmeyle başladık. O sahnede oyuncular kameradan yararlandılar. Kameraya sahip oldular; kamera onlara bağlandı. İlk çekimde pezevenk kamerayı göğsüne bağladı. Contance Towers'a "Kameraya vur!" dedim. Kameraya, objektife vurdu. Daha sonra bunu tersine çevirdim.

> Kamerayı Towers'a bağladım ve o da küt diye ona vurdu. Bunun etkili olacağını düşündüm. (Aktaran Eric Sherman ve Martin Rubin, *The Director's Event* [New York: Signet, 1969], s. 189.)

Yönetmenler en başından itibaren "birinci tekil şahıs kamera" ya da "karakter olarak kamera" ile denemelere başladılar. *Grandma's Reading Glass* (1901) öznel bakış açısı çekimlerini içerir. Optik bakış açısını motive etmek için çoğu kez anahtar delikleri, binoküler ve diğer delikler kullanıldı. 1919'da Abel Gance *J'accuse*'da birçok öznel çekim kullandı. 1920'lerde birçok yönetmen E. A. Dupont'un *Variety* (1925), F. W. Murnau'nun ünlü sarhoş sahnesinin olduğu *The Last Laugh* (1924) ve Abel Gance'ın *Napoleon*'u (1927) gibi filmlerinde görüldüğü gibi öznelliğe ilgi duydu. 1940'larda bazıları Robert Montgomery'nin *Lady in the Lake* (1946) filminde öznel çekimin -özellikle öznel kamera hareketlerinin- tamamen çığrından çıktığına inandı. Neredeyse bütün film boyunca, kamera filmin kahramanı Philip Marlowe'un bakış açısını üstlenir; onu yalnızca aynaya göz attığında görürüz. Filmin reklamı "Gerilim dolu! Alışılmamış!" diye ilan etti. "Bir sarışının evine bir daveti kabul ediyorsunuz. Bir cinayet zanlısından çenenize yumruk yiyorsunuz."

Bu tekniğin tarihi sinema kuramcılarını öznel çekimin izleyicide özdeşleşmeye yol açıp açmadığı konusunda epey uğraştırmıştır. Philip Marlowe olduğumuzu düşünür müyüz? İzleyicinin bir bakış açısı çekimiyle özdeşleşmesi meselesi sinema kuramında önemli bir sorun olarak kalmıştır. Yararlı bir tartışma için bkz. Edward Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (New York: Mouton, 1984).

Gerçek Zaman ve Uzun Çekim

Kamera çalışırken, gerçek zamanda mı kayıt yapar? Eğer öyleyse bundan çıkan sanatsal içerimler nelerdir?

André Bazin sinemanın gerçek süreye dayalı bir sanat olduğunu öne sürdü. Bazin fotoğraf gibi, sinemanın da bir *kayıt işlemi* olduğunu iddia etti. Kamera nesneden yansıyan ışığı fotokimyasal olarak kaydeder. Fotoğraf kamerası gibi film kamerası da mekânı kaydeder. Ancak fotoğraf kamerasından farklı olarak, film kamerası aynı zamanda *zamanı* kaydeder. "Sinema zamanda nesneldir. . . Şimdi ilk kez olarak şeylerin görüntüsü aynı şekilde onların sürelerinin görüntüsüdür, adeta mumyalanmasıdır" (*What Is Cinema?* vol. 1 [Berkeley: University of California Press, 1966], ss. 14-15). Bu temelde Bazin kurguyu sürenin doğal devamlılığına zorla müdahale olarak gördü. Bu nedenle Jean Renoir, Orson Welles, William Wyler ve Roberto Rossellini gibi uzun çekim yönetmenlerini, stilleri somut an be an yaşama saygı gösteren sanatçılar olarak övdü.

Bazin'e diğer kuramcıların teatral ve sinemasal olmayan olarak gördükleri bir dönemde uzun çekimin gizli olanaklarına dikkatimizi çektiği için saygı gösterilmelidir. Ancak filmde gerçek zaman sorunu Bazin'in düşündüğünden daha karmaşık görünür. Öncelikle dijital çağda açık bir uzun çekim özel efektlerin de katılımıyla farklı unsurlarla yaratılabilir. Örneğin *The War of the Worlds* filminde kahraman ve iki çocuğunun, bir minibüs içinde, otoyoldaki kaçışı 2 dakika 22 saniye sürer. Kamera minibüsün etrafında daireler çizer ve onları pencerelerin dışından filme alırken aile, kurtuldukları saldırı hakkında konuşmakta, bağırışmakta ve çığlıklar atmaktadır. Aslında çekim bir stüdyoda, mavi ekranın önünde gerçekleşmektedir. Bu çekimdeki manzara, insanlar ve diğer arabalar filmde görülen otoyolda giden bir jipin üzerindeki 8 kamera ile filme alınmıştır. Daireler çizen kamera ise aslında arabanın üzerine dıştan yerleştirilmiş kameralar ve dışarıdan çekim yapan bir kameranın (başka bir araba üzerine yerleştirilmiş kamera) kurguda birleştirilmiş halidir. Tüm bu farklı kameralardan gelen çekimler canlandırmacılar tarafından tek bir çekim haline getirilmiş ve çekimlerin dikiş yerleri olarak, izleyicinin dikkatini çekmeyecek biçimde, arabanın pencere çerçeveleri kullanılmıştır. Bu da yetmezmiş gibi diğer araçların ışıklarını yansıtan minibüs pencereleri ve bu yansımalar dijital olarak görüntüye eklenmiştir. (bkz. Joe Fordham'ın "Alien Apocalypse" başlıklı yazısı [*Cineflex* 103, Ekim 2005, s. 76]).

Bazin'in gerçek zaman hakkındaki düşünceleri, ekran zamanının öykü zamanına denk olmadığı gerçeğiyle sarsılmaktadır. Örneğin beş dakikalık bir uzun çekim öyküdeki beş dakikayı göstermeyebilir. *Notting Hill*'in kahramanını ekranda yaklaşık 100 saniye süren mevsimler boyunca izleyen çekim, öykü zamanının yaklaşık bir yılını içerir. *Russian Ark*'ı oluşturan 91 dakikalık çekim izleyiciyi Rusya tarihi boyunca ileri geri gezdirir. Mizansenin ipuçları kameranın gerçek süreyi kaydına önem vermeyebilerek, filme esnek bir zaman çerçevesi kazandırabilir. Alışıldığı gibi, bir filmin bütün biçimsel bağlamı belirli stilistik öğelere somut işlevler yükler.

Web Siteleri

www.theasc.com/ American Society of Cinematographers'ın, bu birliğin etkinlikleri ve dergisi *American Cinematographer* ile bağlantılı resmi sitesi. İçinde bazı online makaleler var.

www.soc.org/magazine.html/ Society of Operatin Cameramen'ın birçok makalenin arşivinin olduğu resmi sitesi. Geniş ekran işlemlerinin tarihi üzerine Rick Meyer'in yazıları özellikle iyi.

www.cinematography.net/ Profesyonel sinematografi üzerine kapsamlı tartışmaların olduğu bir site.

www.widescreenmuseum.com/ Renk ve ses teknolojisi kadar geçmişte ve günümüzdeki geniş ekran işlemlerine ayrılmış geniş bir site (950 sayfa, 3000 görüntü).

Tavsiye Edilen DVD Ekleri

Görüntü yönetmenleriyle röportajları ve çok sayıda filmden kısa bölümleri içeren 1993 tarihli belgesel *Visions of Light: The Art of Cinematography* DVD'de (Image Entertainment) mevcuttur. "Painting with Light"ta görüntü yönetmeni Jack Cardiff

Black Narcissus'da Technicolor'u kullanışını anlatır. Raoul Coutard ("Widescreen vs. Full-Frame Demonstration"'ını da içeren) *Contemp* DVD'sindeki bir röportajda sıkıştırılmış geniş ekran ve renk işlemlerini tartışır. *Oklahoma!*'nın diski yeni geniş ekran işlemi "The Miracle of Todd-AQ"yü tanıtmak için, ilk olarak *Oklahoma!*'dan önce sinema salonlarında gösterilen bir kısa film kadar, çok güzel bir karşılaştırma filmi olan "CinemaScope vs. Todd-AQ"yü içerir.

Laboratuvar çalışmasının ender görülen bir gösterimi dijital bir ara baskı yapmak için bir Telesine makinesini kullanmayı içeren *King Kong: Peter Jackson's Production Diaries*'deki "Day 66: Journey of a Roll of Film"de vardır. Sayfa 181'de tartıştığımız seçici renk düzeltme işlemi, *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* eki "Digital Grading"de açıklanıyor.

Perspektif ve derinlik ipuçları ile ilgili söyleşilere nadiren rastlansa da *Darby O'Gill and the Little People* (1959) filminin DVD'si içinde bulunan "little People, Big Effects" başlıklı ek konuyu büyüleyici şekilde ele alır. Hem bu film, hem de *Treasure Island* için harika örtü boyama görüntüleri içerir. Oyuncuların, diğer oyuncularla yüzyüzeymiş gibi zannedildikleri, ama aslında kameradan uzağa konumlandıkları için kısa boylu göründükleri bir perspektif hilesini içeren bir bölüm vardır (40 yıl sonra *The Lord of the Rings* filminin pek çok sahnesinde kullanılan tekniğin aynısı). Birbirini tutan bakış hizalarının önemi ve derin odağın doğru kullanılması ayrıntılarıyla açıklanmıştır.

Alien diskindeki "Outward Bound" bölümü bilgisayar görüntüleri öncesinde, yeşil-ekran öncesi dönemde modellerin gerçekçi görünmesi için nasıl çekildiğinin net bir gösterimini sunar. *Speed*'in "Visual Effects" kuşağı hareket denetimini, dijital örtü çalışmasını ve otoyoldaki boşluk ve finaldeki metro vagonunun devrilmesi gibi diğer hileleri içerir. *Cast Away* için "Special Effects Vignettes" bilgisayar görüntüsü çekimler yaratılırken oluşturulan farklı katmanları ayrıntılı olarak tanımlayarak özellikle iyi bir iş yapar. "Visual FX: MTA Train" *Collateral*'deki tren sahnesinde yeşil-ekran çalışmasına kısa ama bilgilendirici bir bakış sağlar; efektlerin yalnızca gösterişli aksiyon için değil, sahnenin atmosferi değişirken pencerelerden görülen değişen renkler ve ışıklar için çok ustaca amaçlarla nasıl kullanılabileceğini gösterir. "Designing the Enemy: Tripods and Aliens" (*War of the Worlds*) dijital figürleri tasarlamak için bilgisayarların nasıl kullanılabileceğini gösterir. *Lord of the Rings* DVD'lerinin her biri kapsamlı özel efektler tanımlamalarını ve *The Return of the King* eki şimdiye kadar yapılmış en karmaşık bilgisayar görüntüsü sahneleri üzerine bir bölümü içerir: "Visual Effects Demonstration: 'The Mûmakil Battle.'"

Terminator 2: Judgment Day'in bir eki olan "No Feat But What We Make" *The Abyss* ve *Terminator 2*'deki dijital özel efektlerin ilk dönem gelişiminin mükemmel bir tarihini sunar ve yönetmen James Cameron'un perspektifi tartışmasını içerir. "The Making of *Jurassic Park*"ta aynı malzemenin bir bölümü ve parlak yüzeylerin canlandırılmasından gerçekçi dinozorların yaratımına geçişe yöneliş vardır.

Yakın dönemde epik filmlerdeki çok sayıda kamerayla çekim yapmadaki artışla birlikte DVD ekleri bazen o kameralardan bölünmüş ekranda görülen görüntüleri yan yana getiren sekansları içerir. Bunlar bu işlem hakkında fazla enformasyon sağlamazlar, ancak *Master and Commander* eki "Interactive Multi-Angel Battle Scene Studies" (şiddet içeren aksiyon çekimlerinin yavaş çekimin farklı dereceleriyle yapılmasının nasıl yaygın hale geldiğini gösteren) objektif uzunluğunun ve hızı çekmenin bilgilerini içerir. Benzer biçimde *Speed*'in eki "Action Sequences: Multi-angle Stunts" saniye başına kare bilgilerini verir. "100 Cameras: Capturing Lars von Trier's Vision"da *Dancer in the Dark*'ta müzik parçaları için çok kamerayla çekim yapmanın aşırı kullanımı açıklanır.

Uzun çekimlerle ilgili son ek, *Russian Ark*'ı oluşturan tek çekimin filme alınışını belgeleyen "In One Breath"dir.



6

BÖLÜM

Çekimi Çekime Bağlamak: Kurgu

1920'lerden, yani sinema kuramcılarının gücünü fark ettikleri günden beri **kurgu**, üzerinde en çok tartışılan film tekniği olagelmiştir. Fakat bütün bu tartışmalar sadece kurguyu yüceltmek adına yapılmamıştır, zira bazı yazarlar kurguyu iyi bir sinema anlayışına (hatta *tüm* sinemaya) ulaşmanın anahtarı olarak görmüşlerdir. Bununla birlikte filmler, özellikle 1904 yılından önceki süreçte, sadece tek bir çekimde kayda alınıyor ve bu sebeple kurguya gereksinim duyulmuyordu. Victor Sjoström'ün *Ingeborg Holm* adlı filmi gibi 1910'ların bazı önemli filmleri büyük oranda sahneleri tek çekimde filme alarak mizansenin zekice kullanımına dayanırlar. Deneysel filmlerde, kimi zaman, bir çekim kameranın sahip olduğu film miktarının tümü kullanılarak, uzun uzun çekilebiliyor ve kurgunun önemini azaltıyordu (Michael Snow'un *La Region Centrale* ya da Andy Warhol'un *Eat, Sleep* ve *Empire* filmlerinde olduğu gibi). Bu tip filmler, yoğun biçimde kurguya dayanan filmlerle kıyaslandığında hiç de daha "az" sinemasal değildir.

Yine de kurgunun, son derece güçlü bir teknik olduğu için, film estetikçileri arasında devasa bir cazibe kaynağı olarak ele alınmasını anlayabiliyoruz. *Birth of a Nation* filminde Klan'ın ilerleyişi, *Potemkin* filmindeki Odesa Merdivenleri sekansı, *Rules of the Game* filmindeki av sekansı, *Psycho* filmindeki duş cinayeti, *Olympia* filmindeki dalış sekansı, *The Silence of the Lambs* filminde Clarice Starling'in katile ait barınağı keşfetmesi, *Lancelot du lac* filmindeki turnuva sekansı, *JFK* filmindeki Dallas suikastının aşama aşama ele alınması -bunların hepsi, yarattıkları etkiyi kurgudan alan dünya sinema tarihinin ünlü filmleridir.

Bekli daha da önemlisi filmlere ait bütün biçimsel sistem içinde kurgunun rolüdür. Günümüz Hollywood filmleri 1000 ile 2000 arasında çekim içerir: aksiyona dayalı filmlerde ise bu rakam 3000'e kadar çıkar. Bu bilgi bile kurgunun nasıl izleyici deneyimlerini etkilediğini gözler önüne serer - izleyiciler bunun farkına varmasalar bile. Kurgu, filmin düzenlemesinde ve izleyici üzerindeki etkisinde büyük rolü olan bir tekniktir.

"Kurgu, ruhsuz fotoğrafları (ayrı ayrı çekimleri) yaşayan, sinematografik bir biçime dönüştürme kudretiyle, temel yaratıcı güçtür."

— V. I. Pudovkin, yönetmen

Kurgu Nedir?

Kurgu, bir çekimin, hemen ardından gelen diğer çekimle olan koordinasyonu olarak düşünülebilir. Film yapımında gördüğümüz üzere bir çekim ham filmin bir ya da daha fazla karesinin pozlanması anlamına gelmektedir. Film kurgucusu istenmeyen görüntüleri, en iyi çekim dışındakileri atarak, eler. Kurgucu, aynı zamanda, çekimin başında ve sonundaki lüzumsuz çekimleri de keser (örneğin klaketin göründüğü çerçeveler gibi). Daha sonra istenen çekimleri bir araya getirir (bir çekimin sonu, diğerinin başıdır).

Bu birleştirmeler pek çok farklı biçimde olabilir. **Kararma** bir çekimin sonunu aşama aşama siyaha doğru karartırken, **açılma**, çekimi siyahtan çıkarak aşama aşama ışıklandırır. **Zincirleme** A çekiminin sonuyla B çekiminin başını



6.1 *Maltese Falcon* filminin ilk çekimi...



6.2 ...bir zincirleme vasıtasıyla...



6.3 ...ikinci çekime bağlanır.



6.4 Bir silinme *Seven Samurai* filminden bir sahnenin son çekimi ile, bir sonraki sahnenin ilk çekimini bağlıyor.

> *"Kurgu odasında, karakter reaksiyonları arasındaki kurgulamalar yoluyla, ya da belki replikler kaydederek, çekimlerin üzerine yeni kayıtlar ekleyerek kesinlikle oyuncu performansına katkıda bulunabilir ve bir filmin yapısına, öykünün ilerleyişini geciktiren sahneleri kaydırarak ya da atarak yardımcı olabilirsiniz. Ve kimi zaman farklı çekimlere ait parçaları kullanabilirsiniz, ki bu da oldukça işe yarar. Kurgu odasında yaptığınız şey aslında filmi harika hale getirmektir."*
>
> ***— Jodie Foster, oyuncu ve yönetmen***

kısa süre için iç içe geçirir (**6.1- 6.3**). **Silinme**de B çekimi, ekran üzerinde hareket eden bir çizgiyle birlikte A çekiminin yerini alır (**6.4**). Burada her iki görüntü de kısa bir süre için ekranda kalır fakat zincirlemede olduğu gibi birbiri içine girmez. Yapım aşamasında uygulanan kararma-açılmalar, zincirlemeler ve silinmeler optik efektlerdir ve kurgucu tarafından filme eklenirler. Genellikle laboratuvarlarda ya da, günümüzde olduğu gibi, dijital işleme vasıtasıyla hayata geçirilirler.

İki çekimi birbirine bağlamada en çok kullanılan yöntem ise **kesme**dir. 1990'larda dijital kurgunun yükselişine kadar kesme, film bandındaki iki çekimin uç uca eklenmesiyle elde edildi. Bazı sinemacılar kurguda kolaylık olsun diye kamera üzerinde, yani çekim esnasında, önceden planlanmış kesme kurgulu filmler çektiler. Bu durumda iki çekimin ardı ardına kurgulanması çekim esnasında gerçekleşmiş oldu. Kamera üzerinde yapılan bu kurgu nadir görülen bir durumdur ve genellikle deneysel ve amatör sinemacılar tarafından gerçekleştirilir. Standart uygulama ise çekimden sonra yapılan kurgudur. Günümüzde kurgu genel olarak bilgisayar ortamında yapılır (görüntüler disklere ve sabit disklere kaydedilir ve çekimlerin birleştirilmesi sırasında [ya da video terminolojisiyle söylersek; *editler*] filme el sürülmez). Filmin son hali ise negatif çekimlerin kesilmesi ve birleştirilmesinin ardından basılmasıyla hazırlanır.

İzleyici olarak bizler bir çekimi ekran zamanı, mekânı ya da grafik düzenlemesine ait kesintisiz bir dilim olarak algılarız. Kararma-açılmalar, zincirlemeler ve silinmeler bir çekimin diğeriyle kademeli olarak yer değiştirmesi biçiminde algılanır. Kesmeler ise bir çekimin diğeriyle anlık değişimi olarak görülür.

Şimdi Alfred Hitchcock'un *The Birds* filminde Bodega Koy'undaki ilk saldırıya ait 4 çekimi ele alalım. (**6.5-6.8**):

1. *Orta çekim, karşıdan çekim*. Melanie, Mitch ve Kaptan restoranın penceresinin önünde konuşmaktadır. Melanie en sağda, barmen en arkadadır (6.5).
2. *Orta yakın çekim*. Kaptanın omzunun yanındaki Melanie, gözleriyle bir şeyleri takip eder gibi sağa (çerçeve dışındaki pencereye doğru) ve yukarı doğru bakmaktadır. Oyuncunun pencereye dönerek dışarı bakması kameranın sağa pan hareketiyle takip edilir.
3. *Aşırı genel çekim*. Melanie'nin bakış noktası. Caddenin karşısındaki benzin istasyonu ve solda, ön planda, telefon kulübesi. Kuşlar; sağdan sola doğru, benzinlik çalışanını taciz ederler (6.7).
4. *Orta yakın çekim.* Profilden Melanie. Kaptan, çerçeve içinde sağa doğru hareket eder ve barmenin önüne geçer; Mitch sağa doğru gelir ve solda, aşırı ön planda konumlanır. Hepsi, profilden, pencereden dışarı bakarken görüntülenir (6.8).

Bu dört çekimin her biri farklı bir zaman, mekân ve görsel enformasyon dilimine sahiptir. İlk çekim üç kişiyi konuşurken gösterir. Ani bir değişimle -kesme- Melanie'nin orta yakın çekimine geçeriz. Burada mekân değişmiş (Melanie çerçeve içinde yalnız kalmış ve daha büyük olarak konumlandırılmıştır), zaman devamlı kalmış ve grafik düzenleme farklılaşmıştır (biçim ve renklere ait düzenlemeler değişmiştir). Diğer bir kesme bize aniden Melanie'nin neyi gördüğünü gös-

terir. Benzin istasyonu çekimi (6.7) oldukça farklı bir mekân, ardışık bir zaman, ve yine farklı bir grafik düzenleme sunar. Diğer çekimde Melanie'ye geri döneriz (6.8) ve tekrar başka bir mekâna, sıradaki zaman dilimine ve farklı bir grafik düzenlemeye geçeriz. Böylece dört çekim, üç kesmeyle bağlanmış olur.

Hitchcock *The Birds* filmindeki bu çekimleri kurgu kullanmadan da gösterebilirdi -tıpkı Jean Renoir'in benzer bir durumda yapacağı gibi (5.168-5.170). Dört kişiyi konuşurken çerçeve içine alan bir kamera hareketi düşünün; sağa doğru kaydırmayla yaklaşır ve Melanie dönerken, sağa doğru (pencereye) pan yaparak saldıran kuşları gösterir, ve daha sonra sola döner ve oyuncuların ifadelerini çerçeveye alır. Tüm bunlar tek bir çekim içinde gerçekleşebilir. Ne kadar hızlı olursa olsun kamera hareketleri, kesmelerin yarattığı vurgulanan ve aniden gerçekleşen değişimleri gösteremez. Şimdi de, Mitch'i ön plana alırken, Melanie ve pencereyi orta alanda, kuş saldırısını da uzakta sunan, Orson Welles tarzı alan derinliğine sahip bir kompozisyon düşünelim. Burada sahne yine tek çekimle gerçekleştirilebilirdi ve yine ani zaman veya mekân veya grafik düzen değişimleri gerçekleşmezdi. Ve figürlerin hareketleri, kurguyla ortaya çıkan, zamanda, mekânda ve kompozisyondaki atlamalara neden olmazdı.

Her ne kadar, günümüzde, filmler aynı anda çalışan birkaç kamerayla çekiliyor olsa da, film tarihi boyunca pek çok sekans tek bir kamera ile kayda alınmıştır. Örneğin, *The Birds* filmindeki sahnede çekimler farklı zaman ve mekânlarda çekilmiştir (bir çekim dışarıda [çekim 3], diğerleri [muhtemelen farklı günlerde] sesli çekim stüdyosunda gerçekleştirilmiştir). Bu nedenle bir film kurgucusu geniş ve farklı çekim yelpazesini birleştirmek zorundadır. Bu zor görevi kolaylaştırmak için, pek çok sinemacı, daha hazırlık ve çekim aşamalarında, kurgu safhası için planlarını hazırlar. Çekimler, en sonunda birbirine bağlanması gerekeceği düşüncesi akıldan çıkarılmadan gerçekleştirilir. Kurmaca filmlerin çekiminde senaryolar ve resimli senaryo taslakları (storyboard) kurgunun planlanmasına yardımcı olurken, belgesel sinemacılar görüntülerin kurgulanacağını bilen bir gözle çekim yaparlar.



6.5 *The Birds:* çekim 1.



6.6 *The Birds:* çekim 2.



6.7 *The Birds:* çekim 3.



6.8 *The Birds:* çekim 4.

Film Kurgusunun Boyutları

Kurgu, sinemacılara dört temel alanda seçme ve denetim imkânı sağlar:

1. A çekimi ile B çekimi arasında grafik ilişkileri
2. A çekimi ile B çekimi arasında ritmik ilişkiler
3. A çekimi ile B çekimi arasında mekânsal ilişkiler
4. A çekimi ile B çekimi arasında zamansal ilişkiler

Grafik ve ritmik ilişkiler her filmin kurgusunda mevcuttur. Mekânsal ve zamansal ilişkiler ise soyut biçimi tercih eden filmlerin kurgusu içinde dikkate alınmasalar da, diğer filmlerin kurgusunda görülebilir (bu da sinema filmlerinin oldukça büyük bir çoğunluğu demektir). Şimdi her bir alandaki seçim ve denetim dağılımının izini sürelim.

A Çekimi ile B Çekimi Arasındaki Grafik İlişkileri

The Birds filminden alınan dört çekim, ışık ve karanlık modelleri, hatlar ve şekiller, hacimler ve derinlikler, hareket ve hareketsizlik gibi özellikler (bu unsurlar, çekimlerin öyküye ait zaman ve mekân ilişkilerinden *bağımsızdır*) göz önüne alındığında katıksız bir grafik düzenleme olarak düşünülebilir. Örneğin, Hitchcock, çekimler arasında, parlaklığı şiddetli bir şekilde değiştirmez çünkü sahne gündüz geçmektedir. Fakat sahne gece yaşanıyor olsaydı düzenli şekilde aydınlatılmış bar içi çekimden (6.6 - Melanie'nin pencereye döndüğü çekim), karanlığa gömülmüş benzin istasyonu çekimine atlayacaktı. Dahası, Hitchcock genellikle kompozisyonun en önemli parçasını aşağı yukarı çerçevenin merkezine yerleştirir (Melanie'nin çerçeve içindeki konumunu, 6.7'deki benzin istasyonuyla karşılaştırın). Yönetmen Melanie'yi çerçevenin sol-üstünde konumlandırdığı bir çekimden, benzin istasyonunu sağ-alta yerleştirdiği bir diğer çekime geçebilirdi.



6.9 *True Stories* filminden bir çekimde yatay Teksas manzarası grafik olarak…



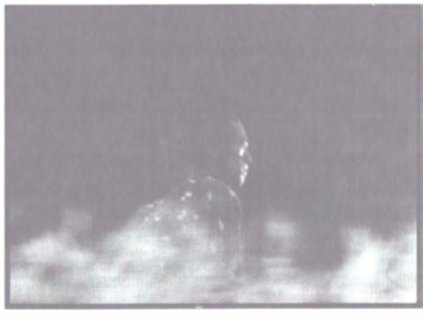
6.10 …başka bir çekimde, denizin su düzlemi ile aynı konumda eşlenmiştir.

Hitchcock aynı zamanda belirli renk farklılıklarıyla da oynar. Benzin istasyonunun genel rengine, benzin pompalarının kırmızılarıyla bezenmiş, mavi-gri tonlar hâkimken, Melanie'nin saçı ve kıyafeti onu baskın biçimde sarı ve yeşil bir figüre dönüştürür. Hitchcock, alternatif olarak, Melanie'yi benzin istasyonuyla benzer renkler giyen bir figüre çevirebilirdi. Dahası, Melanie'nin çekimindeki hareket (pencereye doğru yönelmesi), bir sonraki çekimde yer alan ne benzin istasyonu görevlisinin, ne de kuşların hareketleriyle karışır. Oysa Hitchcock Melanie'nin harekesini, hız, yön ve çerçeve içinde konumlandırılma anlamında, bir sonraki çekimde de tekrarlayabilirdi.

Kısacası iki çekimin kurgulanması, benzerlik ve farklılık vasıtasıyla, bu iki çekime ait *saf resimselliğin* etkileşimine izin verir. Mizanseni oluşturan dört öğe (aydınlatma, dekor, kostüm ve mekân ile zaman içinde figürlerin davranışları) ve en sinematografik özellikler (fotoğraflama, çerçeveleme ve kamera hareketi) potansiyel grafik unsurları sağlar. Böylece her bir çekim bütünüyle grafiksel kurguya imkân tanır ve çekimlerin her birleşimi iki çekim arasında grafik ilişkiler oluşturur.

Grafikler, akıcı bir devamlılık ya da ani kontrastlar elde etmek için kurgulanabilirler. Bir yönetmen, çekimleri grafik benzerlikler kullanarak birbirine bağlayabilir, böylece **grafik uyum** olarak adlandırdığımız durum ortaya çıkar. A çekimindeki biçimler, renkler, ayrıntılı kompozisyon ya da hareket, B çekimine ait kompozisyonda görülebilir. Bunun küçük bir örneği David Byrne'ın *True Stories* adlı filminin ilk iki çekiminde dikkat çeker (**6.9, 6.10**). Daha dinamik grafik uyumlar Akira Kurosawa'nın *Seven Samurai* filminde göze çarpar. Samuray köye geldiğinde bir uyarı duyulur ve kaynağının bulunması için bir koşuşturma başlar. Kurosawa altı farklı samurayın koşmasına ait çekimleri bir araya getirirken, onları, kompozisyon, aydınlatma, ortam, karakter hareketi ve pan yapan kamera hareketi bağlamında dinamik olarak eşler (ilk üç samurayın görüntüleri; **6.11-6.13**).

Yönetmenler, sıklıkla, geçiş noktalarında grafik uyuma dikkat çekerler (**6.14-6.16**). Kusursuz bir grafik uyum nispeten nadir görülür. Yine de, *Birds* filminin çekimlerinde olduğu gibi, A çekimi ile B çekimi arasındaki ortalama bir grafik devamlılık anlatı sineması içinde oldukça yaygındır. Yönetmen, çekimlerin birleştirilmesi sırasında ilgi merkezini aşağı yukarı sabit tutmaya çabalarken çekimler arasında tüm ışık düzeyinin dengesini korumaya ve sert renk çatışmalarından kaçınmaya çalışır. Juzo Itami'nin *Tampopo* adlı filminde, aşçı olmaya çalışan karakter şehriye pişirmenin sırlarını öğrenmeye çalışmakta ve başarılı bir aşçıyı soru yağ-



6.11 *Seven Samurai.*



6.12 *Seven Samurai.*



6.13 *Seven Samurai.*



6.14 *Aliens* filminde Ripley'in yüzünün kavisli hatları…



6.15 ...zincirlemenin etkisiyle grafiksel olarak…



6.16 …. dünyanın ana hatlarıyla eşlenir.



6.17 Kadın ve arkadaşı kovboy kamyon şoförü, öfkeli aşçı ve yamağıyla karşı karşıyadır.



6.18 Ana karakterler çekimlerin aynı bölgesinde konumlandırıldıkları için ön plana çıkarlar.



6.19 Tarantino, Vincent ve Jules arasında kurgu yaparken…



6.20 … gözlerimiz ekran üzerinde ileri ve geri hareket etmek zorundadır.



6.21 *Touch of Evil*: grafiksel devamlılık kırılması.



6.22 *Touch of Evil*.

muruna tutmaktadır. Bu karşılıklı durum, karakterlerin başlarının ön planda olduğu bir çerçeveleme ile sunulur. Birbiri ardına gelen çekimlerde her ana karakterin yüzü karenin sağ tarafında konumlandırılmıştır (**6.17-6.18**).

Kurgu grafiksel olarak devamlı olmak zorunda değildir. Devamlılığın hafifçe aksadığı kurgu biçimi, karşılıklı konumlandırılan karakterlerle düzenlenen geniş ekran kompozisyonlarda görülebilir. Quentin Tarantino'nun *Pulp Fiction* filminin bir sahnesinde mafyanın iki adamı, bir restoranda, karşılıklı oturmaktadır ve ikisi de merkezin dışına yerleştirilmiştir (**6.19, 6.20**). *Tampopo* örneği ile kıyaslandığında, buradaki kurgu örneği daha büyük bir grafik devamlılık kırılması yaratır. Bununla birlikte kullanılan kesme çekimden çekime çerçeve alanını dengeler: her iki karakter de, bir önceki çekimde boş bırakılan alanı doldurur. Dahası, karakterlerin yüzü çerçevenin yatay merkezinin üzerinde bulunur; böylece izleyicinin gözü rahatlıkla değişen kompozisyona uyum sağlayabilir.

Grafik olarak devamlılığın kırıldığı kurgu daha dikkat çekici olabilir. Orson Welles, sıklıkla, çekimler arası çatışmayı kullanır. Tıpkı *Citizen Kane* filminde, Kane'in yatak odasının karanlık genel çekiminin, "News on the March" adı verilen haber filminin parlak açılışıyla çatışmasında olduğu gibi. Benzer biçimde, *Touch of Evil* filminde Welles, çerçevenin solunda duran ve pencereden dışarı bakan Menzies karakterinin olduğu çekimden (**6.21**), çerçeve içinde sağ tarafta konumlanmış ve başka bir pencereden bakan Susan Vargas'ın olduğu diğer çekime zincirleme ile geçer (**6.22**). Buradaki çatışma, pencerelerden gelen yansımalara ait ekran konumlarının birbirinin kontrastı olması

nedeniyle daha da vurgulanmıştır. Alain Resneis'in *Night and Fog* adlı filmi aşırı ama yerinde bir grafiksel çatışma kullanımı ile açılır: terkedilmiş bir toplama kampının günümüze ait renkli çekimi, aynı kampın, 1942 ile 1945 arası, siyah beyaz görüntüleri ile birlikte kurgulanır. Resnais böylesi bir kontrastı biçimde vurucu benzerlikler bularak dengeler (çit kazıklarının kaydırmalı çekimi grafik olarak, yürüyen Nazi asker ayaklarının alt açı çekimiyle eşlenir).

Yukarıda bahsettiğimiz *The Birds* filmindeki sekanstan sonra Hitchcock grafiksel kontrastı farklı bir amaç için kullanır. Benzin pompasından sızan benzin yolun öteki yanındaki otoparka doğru akmaktadır ve Melanie, restoran penceresinden olayı izleyen diğerleriyle birlikte, bir adamın kazara benzini ateşe verdiğini görür. Adamın arabası yanmaya başlar ve alev dolu bir patlama adamı yutar. Daha sonra Melanie'nin çaresizce, benzin istasyonuna doğru ilerlemekte olan alevleri izlediğini görürüz. Hitchcock çekimleri **6.23-6.33** arasında gösterilen biçimle kurgulamıştır:

Çekim 30	(Genel çekim)	Üst açı. Melanie'nin bakış noktası. yanan araba ve yayılan alevler (6.23). 73 kare
Çekim 31	(Orta yakın çekim)	Karşıdan çekim. Melanie, donmuş biçimde solar bakar, ağzı açıktır (6.24). 20 kare
Çekim 32	(Orta çekim)	Üst açı. Melanie'nin bakış noktası. Sağ alttan sol üste doğru ilerleyen alevlerle birlikte pan hareketi (6.25). 18 kare
Çekim 33	(Orta yakın çekim)	Çekim 31'deki gibi. Melanie, hareketsiz, çerçeve merkezinde aşağı bakmaktadır (6.26). 16 kare
Çekim 34	(Orta çekim)	Üst açı. Melanie'nin bakış noktası. Sağ alttan sol üste ilerleyen alevlerle birlikte pan hareketi (6.27). 14 kare
Çekim 35	(Orta yakın çekim)	Çekim 31'deki gibi. Melanie, hareketsiz, çerçevenin sağına bakmaktadır (6.28). 12 kare
Çekim 36	(Genel çekim)	Melanie'nin bakış noktası. Benzin istasyonu. Alevler sağdan yaklaşmaktadır. Mitch, şerif ve pompacı soldan kaçarlar (6.29). 10 kare
Çekim 37	(Orta yakın çekim)	Çekim 31'deki gibi. Melanie, hareketsiz, çerçevede sağa bakmaktadır (6.30). 8 kare
Çekim 38	(Genel çekim)	Çekim 36'daki gibi. Melanie'nin bakış noktası. Benzin istasyonundaki araçlar patlar (6.31). 34 kare
Çekim 39	(Orta yakın çekim)	Çekim 31'deki gibi. Melanie elleriyle yüzünü kapatır (6.32). 33 kare
Çekim 40	(Aşırı genel çekim)	Kasabanın aşırı üst açı çekimi. Patlama bulutu çerçevenin merkezindedir. Martılar çerçeveye girer (6.33)

Grafiksel anlamda Hitchcock kontrasta ait iki olasılığı sonuna kadar kullanmıştır. Birincisi, her ne kadar her çekim, hareketi çerçevenin merkezine yerleştirdiyse de (Melanie'nin başı, alevlerin ilerlemesi), hareketler ters yönde gelişir. Çekim 31'de, Melanie sol alta bakarken, çekim 32'de alevler sol üste doğru ilerlemektedir. Çekim 33'te Melanie çerçevenin merkezinde aşağı doğru bakarken, bir sonraki çekimde alevler hala sol üste doğru ilerlemektedir, vs.

Daha da önemlisi -ve bu sekansı burada, kağıt üzerinde ifade etmeyi olanaksız kılan olgu- hareket ve durağanlık arasındaki can alıcı karşıtlıktır. Alevlerin çekimi hem öznenin (benzin akan yolda ilerleyen alevler), hem de kameranın (alevleri takip etmek için pan yapar) hareketini gösterir. Fakat Melanie'nin çekimleri, tamamen statik oldukları için, neredeyse birer fotoğraf karesi gibidir. Karakter başını hiçbir çekimde döndürmez ve kamera da kaydırma ile ona yaklaşıp uzaklaşmaz. Melanie'nin dikkatle baktığı yeri anlamak zorunda kalırız. Hareketi, karşı-hareket ve hareketsizlikle çarpıştıran Hitchcock, kurgunun grafiksel olanaklarını sonuna kadar etkili biçimde kullanmıştır.

A Çekimi ile B Çekimi Arasındaki Ritmik İlişkiler

Filmin bir parçası olan her çekim, kare/çerçeve, feet ya da metre sayılarıyla ölçülen belirli bir uzunluğa sahiptir. Ve çekimin fiziksel uzunluğu beyaz perdede ya da televizyondaki ölçülebilir süresidir. Bildiğimiz gibi 24 kare gösterim sırasında bir saniye sürer. Bir çekim bir kare kadar kısa ya da izlenirken dakikalarca sürecek biçimde binlerce kare uzunluğunda olabilir. Kurgu, bir sinemacıya her çekimin uzunluğunu belirleme imkânı da sağlamaktadır. Yönetmen çekimlerin uzunluğunu, diğer



6.23 *The Birds:* çekim 30.



6.24 *The Birds:* çekim 31.



6.25 *The Birds:* çekim 32.



6.26 *The Birds:* çekim 33.



6.27 *The Birds:* çekim 34.



6.28 *The Birds:* çekim 35.



6.29 *The Birds:* çekim 36.



6.30 *The Birds:* çekim 37.



6.31 *The Birds:* çekim 38.



6.32 *The Birds:* çekim 39.



6.33 *The Birds:* çekim 40.

çekimlerin uzunluğuyla ilişkisi bağlamında ayarladığında, kurgunun *ritmik* potansiyelini de kontrol ediyor demektir.

Sinemasal ritim bir bütün olarak sadece kurgu yoluyla değil, aynı zamanda diğer film teknikleri vasıtasıyla da oluşturulur. Yönetmen kurgu ritmini belirlemek için mizansen içindeki harekete, kamera konumlandırması ve hareketine, ses ritmine ve bütünsel içeriğe bakar. Yine de çekim uzunluklarının düzeni, filme ait ritim olarak adlandırdığımız (sezgisel biçimde) olguya oldukça katkıda bulunur.

Kimi zaman bir yönetmen çekim uzunluğunu bir olayın önemini vurgulamak, onu öne çıkarmak için kullanır. *The Road Warrior* filminin bir sekansında acımasız bir çete üyesi, kurbanına kafa atar. Bu darbe anında yönetmen George Miller filmin arasına birkaç karelik boş beyaz renk koyar. Sonuçta, bu vahşi darbeyi belirten ani bir flaş patlaması ortaya çıkar. Alternatif olarak, bir çekimin uzunluğu, bir aksiyonun önemini azaltabilir de. *Raiders of the Lost Ark* filminin deneme gösterimleri sırasında yönetmen Steven Spielberg, filmin başkarakteri Indiana Jones kılıç kullanan iri cüsseli kötü-adamı vurduğunda, filmin aksiyonu tekrar başlamdan önce izleyicinin reaksiyonunun yavaş yavaş azalması için birkaç saniye daha eklemesi gerektiğini keşfetti.

Daha genel olarak kurgunun sağladığı ritmik olanaklar, çekim uzunlukları fark edilebilir bir düzen oluşturduğunda meydana çıkar. Sabit bir ritim bütün çekimlerin uzunluklarının ortalama olarak aynı olmasıyla oluşur. Yönetmen, aynı zamanda, dinamik bir hız da yakalayabilir. Süre olarak uzun tutulan çekimler tempoyu yavaşlatırken, daha kısa çekimler hızlandırır.

Hitchcock'un *The Birds* filmindeki ilk martı saldırısındaki tempoyu nasıl ele aldığını düşünelim. Çekim 1'de, konuşan grubun orta çekiminde (6.5) neredeyse bin kare yani 41 saniye film akar. Oysa, Melanie'nin pencereden dışarı bakmasını gösteren çekim 2 (6.6) çok daha kısadır (309 kare). Daha da kısa olan çekim 3 sadece 55 karedir (yaklaşık 2,3 saniye). Mitch ve Kaptanın Melanie'nin yanına geldikleri çekim 4 (6.8) sadece 35 kare (yaklaşık 1,5 saniye) sürer. Hitchcock, açıkça, gerilim yüklü olan bir sekansın hemen başında filmin hızını yükseltmek istemektedir.

Takip eden çekimlerde, Hitchcock çekimleri daha da kısaltır ama uzunluklarını, görüntülerdeki diyalog ve harekete ait ritmin hâkimiyetine sokar. Sonuç olarak, 5-29 arasındaki çekimlerde (burada gösterilmemiştir) sabitlenmiş bir uzunluk kalıbı yoktur. Fakat sahnenin temel bileşenleri tesis edildikten sonra Hitchcock hızlı kurguya geri döner.

30 ile 40. çekimler arasında (6.25-6.35), Melanie'nin, otoparktan benzin istasyonuna doğru ilerleyen alevleri gördükten sonraki dehşet içindeki hali gösterilirken sekansın ritmik kuvveti zirveye ulaşır. Geçtiğimiz sayfalarda gösterildiği üzere, alevlerin yayılmayı başladığı çekimden itibaren (çekim 30, 6.25), her çekimin uzunluğu 2 kare kadar kısalır -20 kareden (0.8 saniye) 8 kareye (0.3 saniye). Hemen hemen aynı uzunluklara sahip 38 ve 39. çekimler sahneye neredeyse birer noktalama işareti koyarlar (her biri 1,5 saniyeden daha kısa sürer). Çekim 40'daki 600 kareden fazla süren genel çekim hem bir mola hem de yeni saldırı için gerilim dolu bir hazırlık aşaması işlevi görmektedir. Biz yeni saldırıyı beklerken, sahnenin değişken ritmini belirleyen unsur, bir önceki saldırının vahşetinin nasıl ele alındığı ve yarattığı gerilim arasındaki değişimdir.

Bizim, film üzerindeki kareleri saymak gibi bir lüksümüz var. Sinema izleyicisi ise bu lükse sahip değil. Fakat o da, bu sekanstaki değişen tempoyu, farklı çekim uzunlukları sayesinde hissedebilmektedir. Genel olarak kurgu ritmini kontrol ederek, bir yönetmen, bizim gördüklerimizi kavrama ve tepki verme sürelerimizi de denetimi altına alır. *The Birds* filmindeki sahnede Hitchcock'un kurgusu izleyiciyi, algısını daha da hızlı çalıştırmaya zorlar. Yangının ilerlemesinin daha hızlı kavranması ve Melanie'nin konumlandırılmasındaki değişimlerin anlaşılması sahnenin artan heyecanının oluşturulmasındaki esas faktörlerdir.

Elbette ritmik kurguyu kullanan tek yönetmen Hitchcock değildir. Bu tekniğin olanakları, ilk olarak D. W. Griffith (özellikle *Intolerance* filminde) ve Abel Gance gibi yönetmenlerce keşfedilmiştir. 1920'lerde Fransız İzlenimci yönetmenler ve Sovyet Montaj ekolü, kısa çekimlerin bağlanmasıyla elde edilen ritmik olanakları keşfetti-

BAĞLAN

Bazı araştırmacılar filmin ritmini incelerken sekansların ortalama çekim uzunluklarını göz önünde bulundururlar. Bu konuyla ilgili bkz. "My Name is David, and i'm a frame-counter"

www.davidbordwell.net/blog/?p=230.

"Son yirmi yıldır Amerikan sinemasında bir değişim görüyorum ve bunun televizyonun doğrudan etkisiyle gerçekleştiğini düşünüyorum. Hatta, eğer bugün bir film yapmak isterseniz, sinema değil ama artık asıl pazar haline gelen televizyonu çok iyi bilmeniz gerektiğini bile söyleyebilirim. Televizyon izleyicinin ilgisini daralttı. Günümüzde yavaş ve sessiz bir film yapmak imkânsız hale geldi. Benim de böyle bir film yapmak istediğim anlaşılmasın tabi!"

— Oliver Stone, yönetmen

ler. Sesli filmler yaygınlaşınca sesli ritmik kurgu ortaya çıktı (dram filmleri dalında Lewis Milestone'un *All Quiet on the Western Front* filminde, müzikal komedi ve fantezi sinemasında, Rene Clair'in *A Nous La Liberté!* ve *Le Million* filmlerinde, Rouben Mamoulion'ın *Love me Tender* filminde ve *42nd Street* ve *Footlight Parade* filmlerinde Busby Berkeley'in dans sekansında).

A Çekimi ile B Çekimi Arasındaki Mekansal İlişkiler

Kurgu, genel olarak, sadece grafik ve ritmi kontrol etmek için değil, aynı zamanda filmsel mekânı oluşturmak için de kullanılır. Kurgunun ortaya çıktığı ilk dönemlerde yaşanan heyecan Sovyet yönetmen Dziga Vertov gibi yönetmenlerin yazılarında da görülür: "Ben Sinema-göz'üm. Ben inşa ederim. Sizi, ben inşa edene kadar orada olmayan, sıra dışı bir odaya… yerleştiririm. Bu odanın, dünyanın apayrı yerlerinde filme aldığım 12 duvarı vardır. Duvarların ve ayrıntıların çekimlerini bir araya getirerek, onları mutluluk verici bir sistem içinde düzenlemeyi başardım."

Böylesi bir heyecan anlaşılabilir. Kurgu, bir yönetmene, mekândaki *herhangi* iki noktayı bir araya getirerek, ikisi arasındaki bir ilişki biçimi oluşturabilme imkânı sağlar.

Bir yönetmen, örneğin, mekânsal bir bütünün çekimiyle başlayıp, daha sonra bu bütünün bir parçasıyla devam edebilir. *The Birds* filminin o sekansında, Hitchcock'un 1. ve 2. çekimlerde (6.5, 6.6) yaptığı da tam olarak budur: bir grup insanın orta genel çekimi, onlardan sadece biri olan Melanie'nin orta çekimiyle devam eder. Böylesi bir çözümsel tahlil kurgu düzeni içinde son derece yaygındır.

Alternatif olarak yönetmen, mekânsal bütünlüğü, parçalardan yola çıkarak da oluşturabilir. Hitchcock bunu *The Birds* sekansından sonra gerçekleştirir. Resim 6.5 - 6.8 arasındaki çekimlere (6.25 - 6.34) dikkat edilirse, Melanie *ve* Benzin istasyonunu kapsayan bir tanıtıcı çekim göremeyiz. Yapım aşamasında restoran penceresi benzin istasyonunun karşısında bile olmak zorunda değildir; farklı şehirlerde, hatta farklı ülkelerde bile filme alınmış olabilirler. Fakat bizler Melanie'nin caddenin öteki yanındaki benzin istasyonunun karşısında olduğunu düşünmeye zorlanırız. Ekran dışından gelen kuş çığlıkları ve mizansen (pencere ve Melanie'nin bakışı) de etkilidir şüphesiz. Fakat restoran-ve-benzin-istasyonuna ait bütünsel mekânı oluşturan teknik, her şeyden önce, kurgunun kendisidir.

Kurgu vasıtasıyla yaratılan böylesi mekânsal kullanımlar oldukça yaygındır. Haber görüntülerinden oluşturulan belgesellerde, örneğin, bir topun ateşlendiği görülür, sonraki çekimde ise top mermisi hedefine çarpar; biz ilk çekimdeki topun hedefi vurduğunu düşünmeye zorlanırız, oysa görüntüler tamamen farklı savaşlardan bile alınmış olabilir. Benzer biçimde, bir konuşmacının çekimi, alkışlayan bir kalabalığın çekimi öncesinde gelirse, mekânsal bir birliktelik olduğunu varsayarız.

Böyle mekânsal kullanımlara ait kurgusal imkânlar Sovyet yönetmen Lev Kuleshov tarafından ele alınmıştı. 1920'ler boyunca Kuleshov, birbirinden bağımsız dramatik öğelerin çekimlerini bir araya getirerek deneyler yaptı. Bu denemelerden en ünlüsü, bir oyuncunun yüzünü, en doğal ve en ifadesiz haliyle, diğer çekimlerle (bir kase çorbanın, doğa sahnelerinin, ölü bir kadının ve bir bebeğin çekimleri) birleştirdiği deneydir. Ortaya çıkan sonuçta izleyiciler, hemen, oyuncunun ifadesinin değiştiğini ve oyuncunun kendisiyle aynı mekândaymış gibi sunulan görüntülere tepki verdiğini düşündüler. Kuleshov, benzer biçimde, başka bir projede, önce oyuncuların "birbirine bakmasını" filme aldı ama birbirinden kilometrelerce uzak Moskova caddelerinde. Daha sonra bu oyuncular bir araya geldiler ve dolaştılar -ve birlikte Washington'daki Beyaz Saraya baktılar. Her ne kadar sinemacılar bu tip kurguyu Kuleshov'un çalışmalarından önce de kullanıyor olsalar da, film kuramcıları, bu *Kuleshov etkisi*'nin, *tanıtıcı çekimin yokluğunda*, herhangi bir çekim dizisinin izleyiciyi (mekânın sadece parçalarını görmesine rağmen) bütünsel bir mekân sonucu çıkarmaya sevk ettiğini belirtir.

Kuleshov etkisi güçlü sinemasal illüzyonlar yaratabilir. Corey Yuen'in *Legend of Fong Sai-Yuk* isimli filminde kahramanla, iyi bir dövüşçü olan kadın karşı kar-

> *"[The Dark Night filmini hem 35mm hem de Imax gösterimi için kurgularken], kesmelerin izleyicinin kafasını karıştıracak bir hızda gerçekleşmemesini kapsamlı şekilde test etmek zorundaydık. Hem Imax ekranına bakıyor, hem de hızın standart sinema versiyonu ile tezat oluşturmaması için çalışıyorduk."*
>
> *— Lee Smith, kurgucu*

BAĞLAN

Kuleshov etkisinin nasıl bu kadar iyi işlediğini daha iyi anlamak ve hem eski hem de yeni filmlerde nasıl kullanıldığını görmek için bakınız, "What happens between shot happens between your ears".

www.davidbordwell.net/blog/?p=1861

şıya gelmiştir. Bu çarpışma bir platform üzerinde başlar ve daha sonra onları izleyenlerin arasında devam eder -daha doğrusu seyircilerin üstünde devam eder. İki figür, izleyicilerin kafalarının ve omuzlarının üzerinde dengede durmaktadır. Yuen'in hızlı kurgu tekniği, Kuleshov etkisi vasıtasıyla, sahnenin amacını gerçekleştirir (**3.34, 3.35**). (Yapım aşamasında dövüşen oyuncular ipler ya da çubuklar yardımıyla çerçeve dışından asılabilirler, 6.37'de olduğu gibi). Pek çok çekim içinde, yönetmen Fong Sai-Yuk kadının bütün bedenini gösteren çok az çerçeveleme kullanır.

"Kurgu, yarattığı illüzyonlar bakımından hem çok ilginç hem de dikkat çekici bir iştir. Bir buçuk saat içinde otuz yıllık bir süreci anlatabilirsiniz. Minicik bir anı yavaş çekimde uzattıkça uzatabilirsiniz. Zamanla pek çok sıra dışı biçimde oynayabilirsiniz."

— Paul Hirsch, kurgucu

İzleyici normal olarak Kuleshov etkisini fark etmese de, birkaç film bu tekniğe dikkat çeker. Carl Reiner'in *Dead Man Don't Wear Plaid* adlı filmi günümüze ait görüntülerle, 1940'ların Hollywood filmlerine ait görüntüleri karıştırır. Kuleshov etkisi sayesinde film, Steve Martin'in başka filmlerin karakterleriyle konuştuğu sahnelere sahip olur. Bruce Conner, *A Movie* adlı filminde, bir periskoptan bakan denizaltı kaptanı çekiminden sonra, kameraya bakan bir kadın çekimi koyar ve sanki birbirlerini görüyorlarmış gibi bir etki yaratarak Kuleshov etkisini bir şaka aracı olarak kullanır (**6.36, 6.37**).

Kuleshov etkisinde kurgu, izleyiciyi, tek bir olay mekânı olduğunu düşünmeye zorlar. Kurgu aynı zamanda birbirinden farklı mekânlardaki aksiyonu vurgulamak için de kullanılır. *Intolerance* filminde D. W. Griffith, kurgu kullanımıyla, antik Babil'den Gethsemane'ye ve 1572 yılının Fransa'sından 1916 yılının Amerika'sına geçer. Bu tip paralel kurgu ya da **almaşık kurgu** filmlerin farklı mekânlar yaratmasının en yaygın yoludur.

Daha radikal olarak kurgu mekânsal ilişkileri belirsiz ve güvenilmez hale getirebilir. Carl Dreyer'in *La Passion de Jeanne d'Arc* filminde, örneğin, biz sadece Jeanne ve rahiplerin aynı odada olduğunu biliriz. Beyaz arka plan ve birkaç yakın çekim dışında tüm mekâna dair hiçbir bilgi verilmediği için karakterlerin birbirine ne kadar yakın ya da uzak olduğunu veya hangi karakterin yanında kimin oturduğunu tam olarak bilemeyiz. Filmlerin nasıl daha da aşırı mekânsal devamlılık kırılmaları yarattığını daha sonra göreceğiz.



6.34 *Legend of Fong Sai-Yuk* isimli filmde kadının üst beden çekimini…



6.35 …gönülsüzce altında duran seyircilerin üzerinde görülen bacak ve ayak çekimi izler.



6.36 *A Movie*'de filmin bir çekimi, görsel bir şaka …



6.37 …oluşturacak biçimde, başka bir filme ait apayrı bir çekimle birleşir.

A Çekimi ile B Çekimi Arasındaki Zamansal İlişkiler

Diğer film teknikleri gibi kurgu da film içindeki aksiyona ait zamanı kontrol edebilir. Özellikle anlatı sinemasında kurgu öykü zamanının olay örgüsü tarafından yönlendirilmesine hizmet eder. 3. Bölüm'ün, dikkatimizi olay örgüsüne ait zamanın, izleyiciyi öykü zamanını oluşturmaya sevk eden üç alanına çektiğini hatırlıyoruz: düzen, süre ve sıklık. *The Birds* filminden verdiğimiz örnek (6.5-6.8) kurgunun nasıl bu üç kontrol alanını güçlendirdiğini gösterir.

İlk olarak, olayların sunumundaki *düzen* vardır. Erkekler konuşurlar, sonra Melanie yana döner ve martıların ani saldırısını görür, sonra buna tepki verir. Hitchcock'un kurgusu bu olayı 1-2-3-4 düzeniyle sunar. Fakat yönetmen bu çekimlerin düzenini karıştırabilir, hatta tamamen tersyüz edebilirdi (4-3-2-1). Yani yönetmen, kurgu yoluyla, zamansal sırayı denetimi altında tutabilir.

Öykünün bu şekilde yönlendirilmesi öykü-olay örgüsü ilişkilerinde değişimlere neden olur. Bu tip yönlendirmelere en çok, varsayılan öykü düzenine ait olmayan bir ya da birden fazla çekimi gösteren, **geçmişe dönüş**lerden aşinayız. *Hiroshima mon amour* filminde, Resnais başkahramanın anılarını zamansal düzeni bozmak için kullanır. Üç çekim (**6.38-6.40**) kadının şimdiki sevgilisine ait elin duruşunun, görsel olarak, yıllar önce ölmüş eski sevgilisinin elinin duruşunu hatırlatmasını gösterir. Çağdaş sinemada, önemli olaylara yapılan kısa geçmişe dönüşler mevcut zaman aksiyonunu ciddi biçimde sekteye uğratır. *The Fugitive* filmi bu tekniği kullanarak, takıntılı biçimde, bütün öyküyü başlatan Dr. Kimball'ın eşinin öldürülmesi olayına döner.

Öyküye ait olayları yeniden düzenlemenin daha nadir kullanılan bir diğer seçeneği de **ileriye sıçrama**dır. Burada kurgu şu anda yaşanan bir olaydan, gelecekte yaşanacak bir olaya ve oradan da tekrar mevcut ana döner. Küçük ölçekli bir örneği *The Godfather* filminde görülür. Don Vito Corleone oğulları Tom ve Sonny ile, kendilerinden uyuşturucu trafiği için maddi destek isteyen gangster Sollozzo ile yapacakları görüşme hakkında konuşmaktadır. Corleone'ler şimdiki zamanda konuşurlarken, onların çekimleri gelecek zamanda buluşma yerine giden Sollozzo'nun çekimleriyle birbirine karışır (**6.41-6.43**). Burada kurgu hem Sollozzo hakkında bilgi verir hem de gangsterler toplantısında Don'un uyuşturucu trafiğinde ailesinin yer almayacağını açıklamasını gösterir.

Yönetmenler, ileriye sıçramaları, öykünün aksiyonuna ait sonuçların ipuçlarını izleyiciye hissettirmek için kullanırlar. *They Shoot Horses, Don't They?* filminin sonuna dair ipuçları, mevcut zaman içinde sıklıkla gösterilen kısa çekimlerde gösterilir. Bu tip ileriye sıçramalar öykünün başının ve sonunun bilineceği bir anlatım yaratır.

O zaman, eğer bir çekim dizisi, öyküye ait olayları sunarken 1-2-3 sırasını izliyorsa, bunun sadece yönetmenin seçimi olduğunu, yoksa bu diziyi izlemek gibi bir zorunluluğu olmadığı sonucunu çıkarabiliriz.

Kurgu, aynı zamanda yönetmelere filmin olay örgüsünde sunulan öykü olaylarının *süre*leriyle oynama imkânı verir. **Eksilti kurgusu** bir olayı öyle bir biçimde gösterir ki, olay ekranda, öyküde kapladığı zamandan çok daha kısa zamanda gerçekleşir. Yönetmen üç temel yolla *eksilti* yaratabilir.

Yönetmenin, bir adamı bir kat merdivenden çıkarmak istediğini düşünün, ama tüm bu çıkma eylemini göstermek istememektedir. Bu durumda zincirleme ya da silinme ya da kararma-açılma gibi klasik bir geçiş kullanabilir. Geleneksel film çekiminde böyle bir geçiş belirli bir zamanın atlandığını gösterir. Yönetmenimiz adamın merdivene baktığı çekimden, zincirleme ile, adamı merdivenin son basamağına geldiği çekime geçebilir.

Başka bir şık olarak yönetmen adamı merdivenin en altında gösterir ve sonra yürüyerek çerçeveden çıkmasını sağlar, ardından, merdivenin en üst bölümünü boş çerçevede kayda alırken, adam da bu boş çerçeveye girer. Kurgulanan çekimlerin sonu ve başındaki *boş çerçeveler* atlayan zamanı gösterir.

Yönetmen, aynı zamanda, yerleştirme yöntemiyle de eksiltme yapabilir: başka bir olayın çekimi, aynı sürelere sahip olmasalar bile, eksiltilen aksiyonun yerine



6.38 *Hiroshima mon amour* filminde, başkahramanın uyuyan Japon sevgilisinin görüntüsü …



6.39 … ve ona bakan başkahramanın çekimi …



6.40 … uzun zaman önce ölmüş eski Alman sevgilisinin eline yapılan geçmişe dönüşle son bulur.

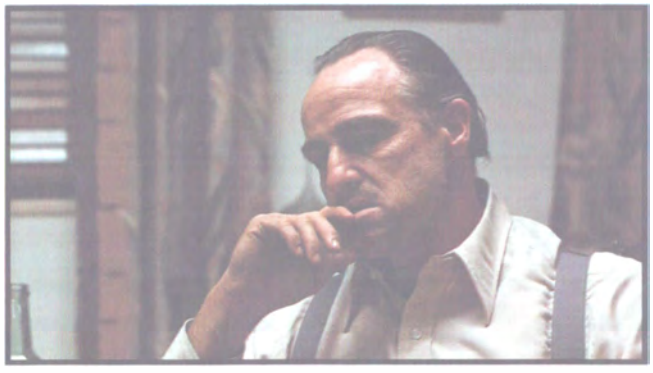
> *"Eski bir Belçikalı sirk palyaçosu olan Jaco van Dormael'in ilk filmi Toto The Hero filmini gördüm. Ne muhteşem bir 'ilk film'. Kısaltma ve eksiltileri ve zekâ dolu geçişleri, filmi, uzun zamandır yapılan en sinemasal filmlerden biri haline getiriyor. Bir yaşam öyküsünü ve ardı ardına değişen olayları anlatan hikâye öyle canlı ve zarif ki, ayağa kalkıp alkışlamak istiyorsunuz."*
>
> — ***John Boorman, yönetmen***



6.41 *Godfather* filminde Corleone'ler, Sollozzo ile yapacakları toplantı hakkında konuşmaktadır.



6.42 İleriye sıçrama: Toplantıya katılan Sollozzo, Sonny tarafından karşılanır.



6.43 Sonraki çekimde, Don Vito'nun Sollozzo'ya söyleyeceklerini düşündüğü, aile konuşmasına geri döneriz.

> *"[James Bond filmini kurgularken] basit kurgu cihazlarıyla devamlılığı sıçratan bir teknik geliştirdik. Bond kapıya doğru yarım bir adım atıyor ve devamında bir sonraki sahneye giriş yapıyordu. Ayrıca sahneyi hızlandırmak için araya girişler de ekledik"*
>
> *— John Glen, kurgucu ve yönetmen*

BAĞLAN

Johnnie To'nun Mad Detective filmine ait kurgu seanslarından birine katılmak ve filme ait son kurgunun parçalarını görmek için bakınız "Truly madly cinematically".

www.davidbordwell.net/blog/?p=2155.

geçer. Verdiğimiz örneğe dönecek olursak yönetmen, merdivenleri çıkmaya başlayan adamı gösterir, sonra evinde iş yapan bir kadını gösterir, daha sonra da merdivenin üst basamaklarına gelmiş adama tekrar kesme ile geri döner.

Öykü zamanını genişletmek de mümkündür. Eğer bir çekimin sonundaki aksiyon, bir sonraki çekimin başında tekrarlanıyorsa, buna **örtüşme kurgusu** denir. Bu teknik, aksiyonu uzatarak ve gererek, olayın normalde gerçekleşeceği zamanı aşar. 1920'lerin Sovyet sinemacıları bu tip örtüşme kurgusu kullanarak zamansal genişlemeyi sıklıkla kullanmışlardır. Fakat bu yöntemin ustası Sergei Eisenstein'dır. *Strike* filminde fabrika çalışanlarının ustabaşını vincin ucundan sarkan büyük bir tekerlekle yere devirdikleri iki çekim aksiyonu genişletir (**6.44-6.46**). *October* filminde Eisenstein, o anın önemini vurgulamak üzere köprü çekimlerini örtüştürür.

Bizler, bir aksiyonun sadece bir kez bize gösterilmesine alışığız. Fakat zaman zaman bir yönetmen aksiyonu tümden tekrar ederek bu genişletmenin de ötesine geçebilir. Bu tekniğin kullanım açısından seyrekliği, onu, güçlü bir kurgulama biçimi yapar. Bruce Conner'ın *Report* adlı filminde John ve Jacqueline Kennedy'nin, bir limuzinle Dallas caddelerinde gidişi haber görüntüleri çekimiyle verilir. Bu çekim, parça parça ya da bütün olarak, sistematik bir şekilde tekrar edilerek beklentilerimizdeki gerilim arttırılır (çekim, kaçınılmaz sona doğru yavaş yavaş yaklaşıldığını göstermektedir). *Do The Right Thing* filminde Spike Lee aynı aksiyona ait iki çekimi birlikte kurgularken biz bir çöpün havada uçtuğunu ve isyanın hemen başlangıcında pizzacının camını kırdığını iki kez görürüz. Jackie Chan de sıklıkla en hüner gerektiren numaralarını farklı açılardan birkaç çekimle (üç ya da dört kez) göstererek izleyicinin kendi cesaretine hayran kalmasını sağlar (**6.47-6.49**).

Grafik, ritmik, mekânsal ya da zamansal, tüm bu araçlar, kurgu tekniği vasıtasıyla yönetmenin hizmetindedir. Potansiyel olarak sınırsız yaratıcı olanaklar sunarlar. Yine de izlediğimiz pek çok filmde kurgu olanaklarının oldukça kısıtlı şekilde kullanıldığını görürüz - o kadar kısıtlı ki sinema tarihi boyunca baskın bir kurgu biçiminden bahsetmemiz mümkündür. Buna da genel olarak **devamlılık kurgusu** adı verilir. Buna rağmen bir filmi kurgulamanın en bilindik yolu, bir filmi kurgulamanın tek yolu değildir ve biz de bu düşünceyle devamlılık kurgusunun alternatiflerini de ele alacağız.



6.44 *Strike* filminde tekerlek ustabaşına doğru sallanır…



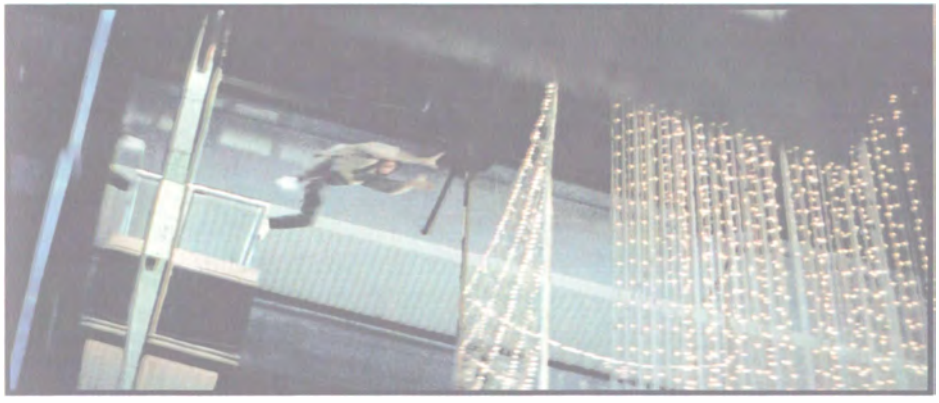
6.45 … sonra yine ona doğru sallanır…



6.46 … çarpmadan önce bir kez daha sallanır.



6.47 *Police Story* filminde gangsterleri bir alışveriş merkezinde kovalayan Jackie Chan oldukça yüksek bir balkon korkuluğuna atlar…



6.48 … ve patlayan ışıkların arasında aşağı doğru kayar.



6.49 Farklı bir açıya geçilir: Jackie tekrar atlarken bu riskli hareket yeniden izleyiciye gösterilmiş olur.

Devamlılık Kurgusu

Sinemacılar -daha yeni yeni kurguyu kullanmaya başladıkları 1900-1910 yılları arasında- bir hikayeyi tutarlı ve net biçimde anlatmak için yaptıkları çekimleri düzenlemeye çalışmışlardır. Böylece, sinematografi ve mizansene ait özel stratejilerle desteklenen kurgu *anlatısal devamlılığı* sağlama adına kullanıldı. Bu stil öylesine güçlüydü ki, bugün bile dünyanın dört bir yanında anlatı sinemasıyla uğraşan herkesin bu stile aşina olması beklenmektedir.

Adından da anlaşılacağı gibi devamlılık sisteminin temel amacı, çekimlerde mekân, zaman ve aksiyona ait kesintisiz bir akış devamlılığı sağlamaktır. Şu ana kadar incelediğimiz tüm kurgu olanakları bu sonuca hizmet eder. Grafiksel özellikler genellikle çekimden çekime aşağı yukarı benzer özellikler taşırlar. Figürler, çerçeve içinde, dengeli ve simetrik biçimde yerleştirilmişlerdir; genel aydınlatma tonlaması da süreklilik arz eder; hareket, ekranın merkez alanındadır.

Kurgunun ritmi ise, genellikle, çekimin ölçeğine bağlıdır. Genel çekimler, orta çekimlere göre ekranda daha uzun süre kalırlarken orta çekimler de, yakın çekimlere göre daha uzundur. Buradaki düşünce, daha fazla ayrıntıyla donatılmış bir çerçeve için izleyicinin daha fazla zamana ihtiyacı olmasıdır. *The Birds* filmindeki yangın sahnesinde olduğu gibi, (hızlandırılmış bir kurgu ritmine sahip olsa da) genelde, süre olarak kısa çekimler nispeten yakın çekimlere aittir.

Devamlılığı göz önünde bulunduran biçimin amacı bir öykü anlatmak olsa da, anlatı devamlılığını sağlayan asıl öğe zaman ve mekânın ele alınış biçimidir.

Mekansal Devamlılık: 180 Derece Kuralı

Devamlılık söz konusu olduğunda bir sahnenin mekânı **aksiyon aksı** veya merkez hattı ya da 180 derece çizgisi olarak anılan model ile oluşturulur. Sahnedeki aksiyon (bir kişinin yürümesi, iki kişinin konuşması ya da bir yolda yarışan arabalar) açık ve net bir çizgi üzerinde gerçekleşiyormuş gibi varsayılır. Bu aksiyon aksı, kameranın aksiyonu kayda alırken konumlanacağı noktayı belirleyen bir yarım daire ya da diğer deyişle 180 derecelik bir alandır. Sonuç olarak yönetmen, çekimlerini bu merkez hattı göz önünde tutarak tasarlar, çeker ve kurgular. Her bir çekimdeki kayıt ve mizansen 180 derecelik alanı yeniden kuracak ve bunu tekrarlayacak biçimde yönlendirilir.

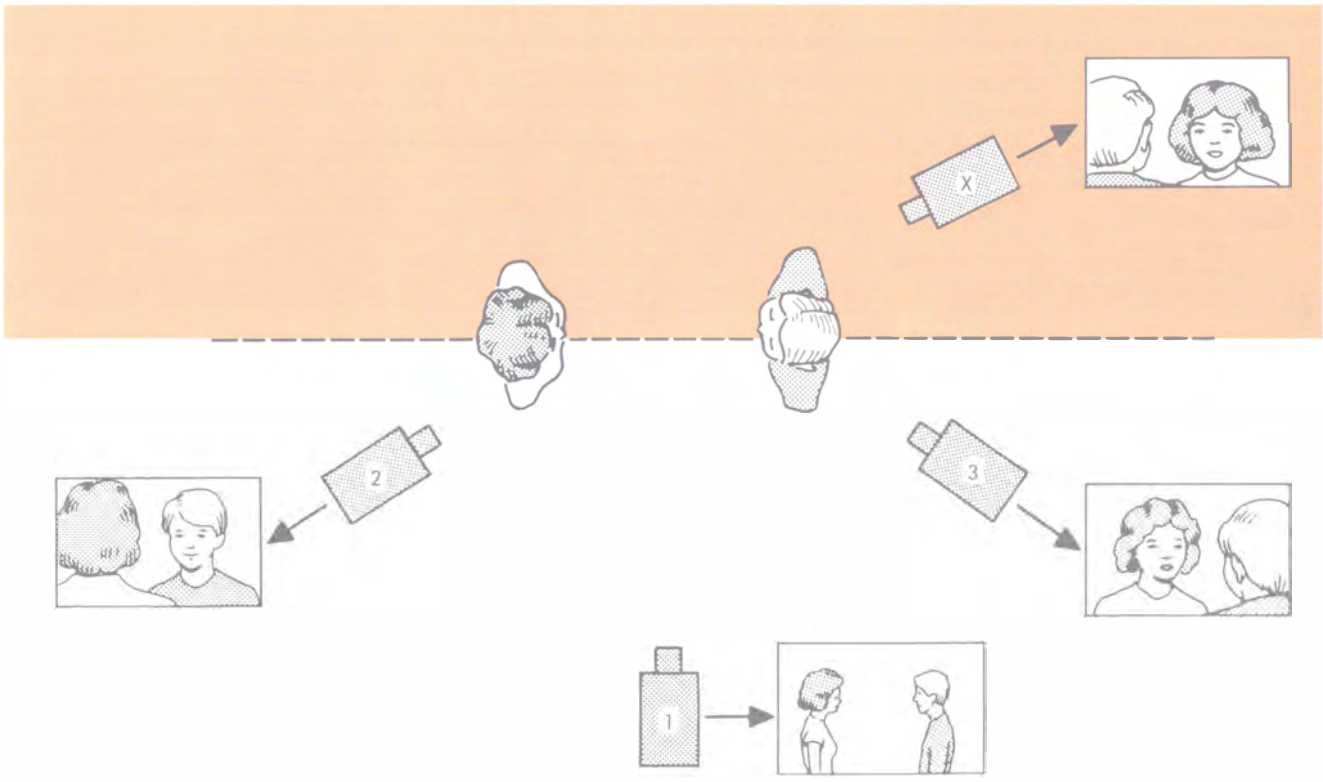
6.50'deki kuş bakışı çizimi ele alalım. Karşılıklı konuşan bir kadın ve erkek vardır. Aksiyon aksı, bu iki kişiyi birbirine bağlayan hayali bir çizgidir. Devamlılık sistemi söz konusu olduğunda yönetmen mizanseni ve kamera konumlandırmasını, bu çizgiyi oluşturacak ve devamını sağlayacak biçimde ayarlayacaktır. Kamera, çizginin aynı tarafında kalmak kaydıyla, bu alan içinde, istenilen herhangi bir yere konumlandırılabilir (bu yüzden de sistemin adı 180 derece kuralıdır). Bir sahnenin çekiminde kullanılabilecek tipik bir çekim dizisi şu şekilde olabilir: (1) kadının ve adamın orta çekimi, (2) kadının omzunun üstünden adamın yüzünü gösteren bir çekim ve (3) adamın omzunun üstünden kadının yüzünü gösteren bir çekim. Fakat kamerayı alıp da X konumuna ya da taralı alandaki her hangi bir noktaya taşıyacak olursak, buradan yapılacak bir çekim aksiyon aksını kırdığından devamlılık sistemini ihlal edecektir. Hatta film yönetimini anlatan bazı kitaplarda, X noktasından yapılacak bir çekimin tamamıyla yanlış olduğu yazar. Bunun nedenini anlamak için, öncelikle bir yönetmen **180 derece kuralı**na uyduğunda nelerin yaşandığını gözden geçirmemiz gerekir.

180 derece kuralı çerçeve içinde birbiriyle ilişkili konumlamaların sürekliliğini sağlar. Kameranın 1, 2 ve 3 noktalarından yaptığı çekimlerde karakterler çerçevenin aynı bölgesinde konumlandırılırlar. Onları farklı açılardan görüyor olsak bile kadın her zaman solda, erkek ise her zaman sağdadır. Fakat X noktasından bir çekim yapacak olursak, karakterlerin yerleri değişir. Geleneksel devamlılığı savunan biri X noktasından yapılan çekimin bizim kafamızı karıştırdığını iddia eder: acaba karakterler bize fark ettirmeden yer mi değiştirmişlerdir?

180 derece kuralı bakış çizgisinin sürekliliğini sağlar. 1, 2 ve 3 noktalarından yapılan çekimlerde kadın sağa, erkek ise sola bakmaktadır. X noktasından yapılan çekimde ise kadın sola bakacağından, seyirde kırılma yaşanır.

180 derece kuralı çerçeve içi yönelimin sürekliliğini sağlar. Şimdi düşünün ki kadın soldan sağa doğru yürüyor; bu hareketin rotası da aksiyon aksını oluşturuyor. Çekimlerimizde aksın diğer yanına geçmediğimiz sürece, bu çekimlerin kurgusu, kadının hareketini (soldan sağa) sürekli hale getirerek **çerçeve içi yönelimi** koruyacaktır. Fakat aksı atlar ve diğer yandan çekim yaparsak, kadın ekranda *sağdan sola* gidiyormuş gibi görünür. Böyle bir geçiş kafa karıştırıcı olacaktır.

6.52'dekine benzer bir durumu, düello yapmak üzere karşılıklı birbirlerine yaklaşan iki kovboyun göründüğü bir sahneyi düşünelim (**6.51**). Kovboy A ve kovboy B 180 derece çizgisini oluştururlar. Fakat burada A soldan sağa, B ise sağdan sola hareket etmekte, her ikisi de 1 numaralı kamera



6.50 Karşılıklı konuşma sahnesi ve aksiyon aksı.

konumundan filme alınmaktadır. 2 numaralı kamera konumundan yapılan daha yakın ölçekli bir çekimde B hala sağdan sola doğru ilerlemektedir. 3 numaralı kamera konumundan yapılan üçüncü bir çekim, tıpkı ilk çekimde olduğu gibi, A'nın soldan sağa doğru yürümesini filme alır.

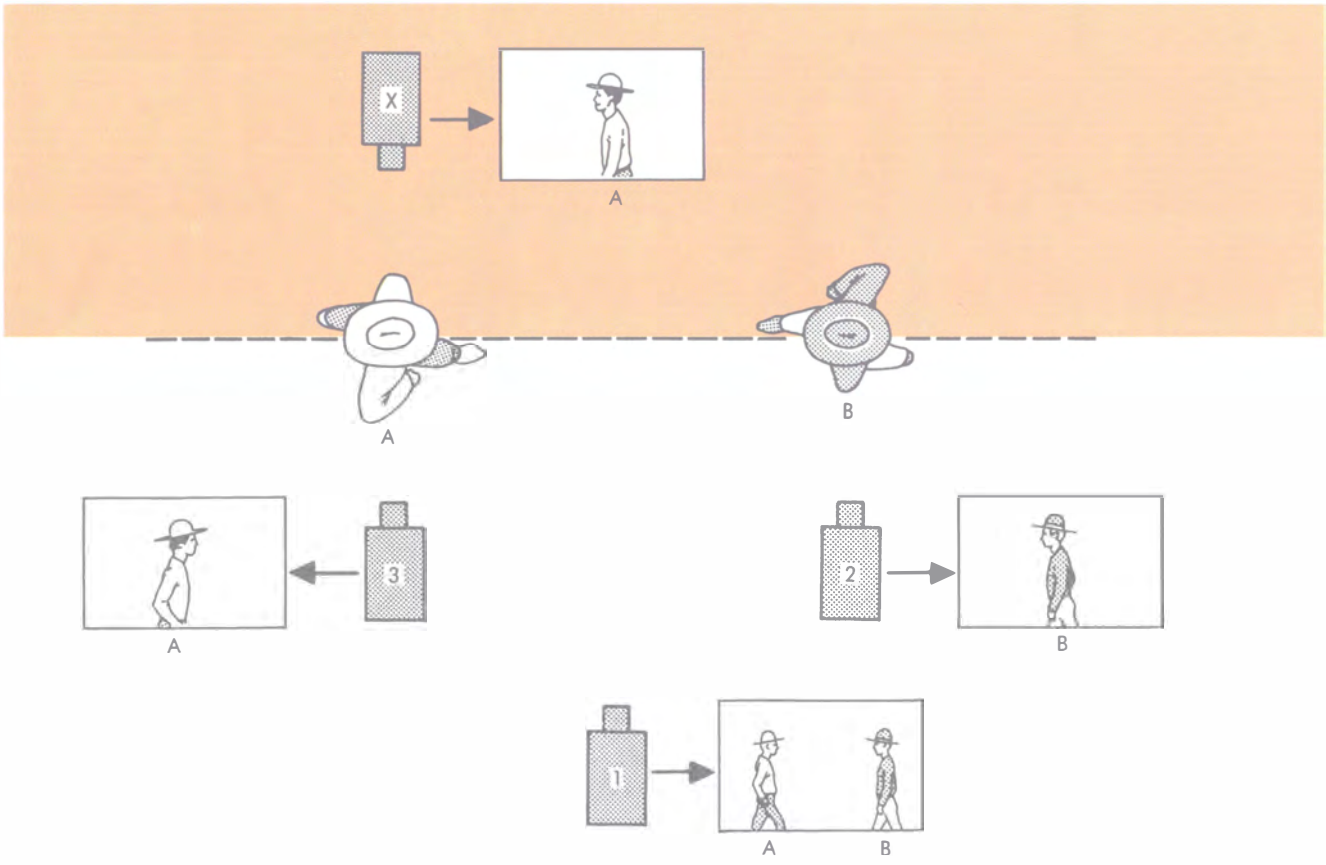
Fakat şimdi bu üçüncü çekimin X konumundan yapıldığını düşünelim, yani aks çizgisinin diğer yanından. Şimdi A sağdan sola doğru yürümektedir. Acaba ikinci çekim sırasında, yani izleyiciler B'yi görürlerken, A bu düellodan korkmuş ve kaçmaya mı başlamıştır? Yönetmenler, bizim, bu kovboyun hala rakibine doğru ilerlediğini düşünmemizi istemiş olabilirler fakat çerçeve içi yönelimde meydana gelen değişim, bunun tam tersini düşünmemize neden olur. Taralı bölümden yapılacak her çekim, yönelimde bir farklılaşmaya neden olacaktır. Devamlılıktaki bu tip kırılmalar izleyicide şaşkınlığa yol açar.

Daha da kafa karıştırıcı olan ise, aksın, daha sahnenin aksiyonu kurulurken kırılmasıdır. Düellomuzdaki ilk çekim A'yı soldan sağa doğru yürürken gösterirken, ikinci çekim, B'yi de (aks çizgisinin diğer yanından) soldan sağa hareketlendirecektir ve bu durum da birbirlerine doğru yürüyüp yürümedikleri konusunda emin olamamamıza neden olacaktır. İki kovboy, bulundukları yolun farklı noktalarından, aynı istikamette yürüyorlarmış -hatta biri diğerini takip ediyormuş- gibi görünecektir. Aynı çekim içinde yüz yüze geldiklerinde ise, bizler izleyici olarak, birden irkiliriz.

180 derece kuralı mekânı açık biçimde tasvir edebilmesiyle övünür. İzleyici, daima, diğer karakterlerle ve ortamla olan ilişkileri bağlamında *karakterlerin nerede olduğunu*, bilmelidir. Daha da önemlisi, izleyici daima, *kendisinin* öykü aksiyonuyla ilgili olarak *nerede olduğunu* bilir. Açık ve belirsizliğe mahal vermeyecek biçimde gözler önüne serilen sahnenin mekânı her hangi bir karmaşa ya da kafa karışıklığına yol açmaz. Çünkü hissedilen bu durum izleyicinin dikkatini merkezden kaydıracaktır; yani nedenler ve sonuçlardan oluşan anlatısal zincirden.

"... sinemada "yeni gaddarlık" olarak adlandırdığım şey... bir saflık biçimidir çünkü bunu yaratanlar sinema tarihi konusunda son derece bilgisizler. Asıl fikrin 'izleyicinin kafası karışırsa, heyecan da artar' olduğu MTV tarzı kurgudur bu. Ve bu yöntemin yavaş yavaş ana akım sinema içinde de yerleşmeye başladığını görüyoruz. Armageddon gibi bir filmi izliyorsunuz ve aksın kırılması, kameranın o yandan bu yana atlaması gibi klasik sinemada yasaklanmış olan tüm hataları görebiliyorsunuz. Yapay bir heyecan yaratma yolu olsa da yakından uzaktan alakalı değil. Bunu üzücü buluyorum çünkü bu durum, yaşlı bir adamın, genç bir delikanlı gibi giyinmeye çalışmasına benziyor."

— John Boorman, yönetmen



6.51 Düello sahnesi ve aksiyon aksı.

The Maltese Falcon Filminde Devamlılık Kurgusu

3. Bölüm'de gördüğümüz gibi klasik Hollywood tarzı zaman, motivasyon ve diğer faktörleri neden-sonuç düzeni için kullanır. Aynı zamanda, mizansen ve çekimlerin de anlatım malzemesini nasıl sunduğunu görmüştük. Şimdi de, 180 derece prensibini temel kabul ederek, yönetmenlerin -anlatısal aksiyonu destekleyen pürüzsüz ve akıcı bir mekân bütünlüğünü sağlamanın bir yolu olarak- devamlılık sistemini nasıl geliştirdiklerini belirleyebiliriz. Somut bir örneğe göz atalım: John Huston'ın *The Maltese Falcon* filminin açılışına.

Sahne dedektif Sam Spade'in ofisinde başlar. İlk iki çekimde bu mekân çeşitli yollarla kurulur. İlk olarak ofisin penceresi görünür (çekim 1a, **6.52**), daha sonra kamera aşağı tilt yapar ve sigarasını saran Spade görüntüye girer (çekim 1b, **6.53**). Spade, "evet tatlım?" derken ikinci çekime geçilir (**6.54**). Bu nokta birkaç açıdan önemlidir. Bu çekim, ofisin tüm uzamını betimleyen (kapı, olayın geçeceği alan, masa ve Spade'in konumu) bir **tanıtıcı çekim**dir (establishing shot). Ayrıca ikinci çekimin, Spade ve sekreteri Effie arasında bir 180 derece çizgisi oluşturduğuna dikkat edin; bu bağlamda Effie, 6.52'deki kadın ve Spade de adam olabilir. Bu sahnenin ilk aşaması 180 derece çizgisinin hep aynı tarafından çekilmiştir.

İlk iki çekimde genel olarak bize gösterilen mekân şimdi bileşenlerine ayrılarak incelenecektir. 3. (**6.55**) ve 4. (**6.56**) çekimler Effie ve Spade'i konuşurlarken gösterir. Daha filmin başında aks çizgisi kurulduğundan (her çekim karakterleri aynı taraftan filme alır), bizler, karakterlerin nerede durduklarını ve mekânsal ilişkilerini biliriz. İki oyuncunun orta çekimlerini birbirine bağlarken, Huston 180 derece kuralının diğer iki yaygın taktiğine güvenir.



6.52 *The Maltese Falcon:* çekim 1a.



6.53 *The Maltese Falcon:* çekim 1b.



6.54 *The Maltese Falcon:* çekim 2.



6.55 *The Maltese Falcon:* çekim 3.



6.56 *The Maltese Falcon:* çekim 4.

Bunlardan ilki **açı/karşı açı** modelidir. 180 derece çizgisi bir kere kurulduktan sonra, bu hattın önce bir ucunu, sonra da karşı ucunu gösterebiliriz. Burada Effie'den Spade'e kamera konumları karşılıklı değişmektedir. Karşı açı, aslında, bir önceki çerçevenin tam manasıyla karşıtı değildir. Bu şekilde adlandırılmasının tek sebebi aksiyon aksının karşıt ucunda yer alması ve özneye ait bakışın dörtte üçlük bir bölümünü göstermesidir. Kuş bakışı çizimimizde (6.52) gördüğümüz gibi 2. ve 3. çekimler açı/karşı açı modeli oluşturur (burada 6.57 ve 6.58'de olduğu gibi). Bu bölümde verdiğimiz açı/karşı açı kurgusu örnekleri ise 6.17, 6.18 ve 6.19'dur.

Huston'un burada kullandığı ikinci taktik ise **bakış uyumu**dur. Şöyle tanımlanabilir: A çekimi, çerçeve dışındaki şeye bakan birinin bakışını gösterirken; B çekimi ise bakılanın (bir önceki çekimde çerçeve dışında kalanın) çekimidir. Her iki çekimde de bakan ve bakılan aynı çerçeve içinde *birlikte* yer almaz. *Maltese Falcon* filminin açılışında Effie'nin çekiminden (çekim 3, 6.57) masasında oturan Spade'e yapılan kesme (çekim 4, 6.58) bir bakış uyumudur. *The Birds* filminde Melanie'nin kuş saldırısı ve yangını izlediği çekimler de bakış uyumu yaratırlar (tıpkı çerçeve kompozisyonu için verdiğimiz kurgu örneklerinde olduğu gibi [6.17, 6.18 ve 6.19, 6.20]).

Açı/karşı açı kurgusunda illa ki bakış uyumu olmak zorundadır diye bir kuralın olmadığına dikkat edin. Karakterlerin birbirlerine baktıklarını göstermeden de aksın her iki ucundan açı/karşı açı çekimleri gerçekleştirmek mümkündür (6.58'de Spade, Effie'ye bakmamaktadır). Yine de pek çok açı/karşı açı çekiminde bakış uyumu kullanılmaktadır.

Bakış uyumu basit bir aygıt olsa da son derece güçlüdür çünkü bakışın yarattığı *yön* duygusu güçlü bir mekânsal devamlılık yaratır. Bir nesne, bakan kişiye yakın olmalı ki görülebilsin. Bakış uyumu Kuleshov'la özdeşleşen (kurgu vasıtasıyla yaratılan hayali mekânlar) etkiler yaratır. Hatırlatmak için belirtelim; ifadesiz bir yüzle kayda alınan oyuncu, bir sonraki çekimde gösterilen şeylere bakarmış gibi görünmekte ve izleyici de o kişinin aslında bu şeylere farklı tepkiler verdiğini varsaymaktadır.

180 derece kuralı içinde, bakış uyumu, tıpkı çerçeve içi yönelimin sürekliliği sağlaması gibi, mekânı dengede tutabilir. Çekim 3'te Effie'nin, çerçeve dışında

BAĞLAN

Çok farklı bir sanat formunda bakış yönünün önemi üzerine düşünceler için bakınız, "The eyeline match goes way, way back".
www.davidbordwell.net/blog/?p=3518.



6.57 *The Maltese Falcon:* çekim 5a.



6.58 *The Maltese Falcon:* çekim 5b.



6.59 *The Maltese Falcon:* çekim 6a.



6.60 *The Maltese Falcon:* çekim 6b.

da olsa Spade'e bakışı, Spade'in mekân içinde bulunduğu noktaya yönelir. Hemen ardından gelen çekim 4'te, Spade kafasını kaldırıp bakmasa bile, kameranın konumu, inatla, aksiyon aksının aynı tarafında yer alır (aslında kameranın bu konumu çekim 1b'deki konumlamayla neredeyse aynıdır). Effie'nin solda, çerçeve dışında olduğunu biliriz. Böylece sahnenin mekân bilgisine ait tahlil tamamen tutarlı hale gelir. Açı/karşı açı çekimi ve bakış uyumu sayesinde bizler, karakterlerin -aynı çerçeve içinde yer almasalar bile- konumlarını biliriz.

Mekânsal süreklilik, 2. çekimdeki çerçevelemenin aynısını sunan 5. çekimde tekrar sağlanır. Yeni karakter Brigid O'Shaughnessy girdiğinde ofis tekrar izleyiciye gösterilir (çekim 5a, **6.57**). Spade, onu karşılamak üzere ayağa kalkarken kamera da hafif bir yukarı tilt ile onun hareketini çerçeve içine alır (çekim 5b, **6.58**). Çekim 5, 3. ve 4. çekimde incelenen tüm mekânı tekrar kurduğu için **yeniden-tanıtıcı çekim**dir. Bu model -klasik devamlılık sistemi içinde en yaygın biçimde kullanılan mekânsal kurgu modeli olan- *tanıtma* (mekânın kurulması, sunulması – Ç.N.)/*parçalara ayırma/yeniden-tanıtma*'dır.

Bu modelin, anlatıyı nasıl geliştirdiğini görmek için bir süre bu noktada duralım. 1. çekim olayın geçtiği mekânı tanıtır ama daha önemlisi, dikkatleri başkahraman üzerine çeker (karakteri, penceredeki yazıyla birbirine bağlayarak). Çerçeve dışı ses ve Spade'in "Evet, tatlım?" sözleri, kesmeyle, 2. çekime yönlendirir. Bu tanıtıcı çekim mekânsal olarak 1. çekimle sıkı biçimde bağlanır. Aynı zamanda çerçeve dışı sesin kaynağını da gösterir –yeni karakter, Effie. Çekim, tam olarak, Effie girdiği anda değişir. Bu nedenle bizler buradaki kesmeyi -daha sonra ne olacağını görmek istediğimizden- fark etmeyiz bile. Kapının yanındaki alan ancak, neden-sonuç zinciri o bölgeyi önemli kıldığı anda gösterilir, daha önce değil.

3. ve 4. çekimler Spade ve Effie arasındaki konuşmayı sunarken, açı/karşı açı çekimi ve bakış uyumu karakterlerin konumlarını bizlere tekrar gösterir. Aradaki kesmeye dikkat etmeyiz çünkü bu kurgu tekniği, sahnenin dramatik akışını (Effie'nin ne söylediği ve Spade'in tepkisi) vurgulamak üzere işler. 5. çekimde, yeni karakter sahneye girdiği anda, ofisin tüm görüntüsü tekrar gösterilirken, yeni karakterin konumu da kesin olarak belirlenir. Böylece anlatı unsurları (diyalog, yeni karakterlerin girişi) 180 derece kuralına bağlı kalınarak vurgulanır. Kurgu, mekânı aksiyonu geliştirmek için kullanır.

Aynı prosedürü, sıradaki çekimlerde, fazladan bir değişimle tekrar görebiliriz. 5. çekimde Brigid O'Shaughnessy Spade'in ofisine girer. 6. çekim (karşı açı çekimde), kadın adama yaklaşırken, ikisini birden çerçeve içine alır (çekim 6a, **6.59**). Kadın, Spade'in masasının karşısına oturur (çekim 6b, **6.60**). Şu ana kadar 180 derece çizgisi Spade ile ofisin kapısı arasında kurulmuştu. Fakat artık aksiyon aksı Spade ile masanın karşısında oturan müşterisi arasında oluşmuştur. Aks bir kere kurulduktan sonra, bozulmayacaktır.

Buradaki fazladan faktör ise mekânsal devamlılığı sağlamada kullanılan üçüncü taktiktir –son derece güçlü bir araç olan **aksiyon uyumu**. Bir kişinin çekim 1'de ayağa kalktığını düşünün. Karakterin hareketini tamamlamasını bekleyip daha sonra 2. çekime geçebiliriz. Fakat biz, bunun yerine, kişinin harekete 1. çekimde *başladığını* gösterip, bu hareketin devamını da 2. çekimde verebiliriz. Böylece aksiyon uyumunu sağlamış oluruz (bir hareketi iki çekim arasında bölen kurgu tekniğini kullanarak).

Bu tekniği gerçekleştirmenin ne kadar zor olduğunu anlamak için öncelikle pek çok filmin tek bir kamerayla çekildiğini hatırlamamız gerekir. Kurguda birleştirilecek çekimler gerçekleştirilirken, kimi zaman, hareketin başladığı ilk çekimle, hareketin devamını gösteren ikinci çekim arasında saatler, hatta günler olabilir. Aksiyonun uyumu, bir olayın iki farklı açıdan baştan sona kayda alınması değildir. Yönetmen ve ekibi çekim, kayıt, mizansen ve kurguya ait notlar almalı ki, tüm ayrıntılar, kurgu aşamasına gelindiğinde birbirine rahatça bağlanabilsin.

Maltese Falcon filmindeki sahnede, 5. çekimin sonu (6.58) ile 6. çekimin başı (6.59) aksiyon uyumu yaratır (Brigid'in, Spade'in masasına doğru yürümesi). 180 derece kuralı, yine, bu uyumun sağlanmasına katkıda bulunur (çerçeve içi yönelim



6.61 *The Maltese Falcon:* çekim 7.



6.62 *The Maltese Falcon:* çekim 8.



6.63 *The Maltese Falcon:* çekim 9.



6.64 *The Maltese Falcon:* çekim 10.



6.65 *The Maltese Falcon:* çekim 11.



6.66 *The Maltese Falcon:* çekim 12.



6.67 *The Maltese Falcon:* çekim 13.



6.68 *The Maltese Falcon:* çekim 14.



6.69 *The Maltese Falcon:* çekim 15.

devamlılığı sayesinde [Brigid her iki çekimde de soldan sağa doğru hareket eder]). Sizin de tahmin edeceğiniz gibi, aksiyon uyumu, anlatı devamlılığı aracıdır. Aksiyondaki bu geçişi fark etmek için deneyimli bir göze sahip olmak gerekir; zira geçişle bağlanan çekimlerdeki aksiyonu öylesine takip etmeyi arzularız ki, bu geçişi fark etmeyiz bile.

Aksiyon uyumu dışında, sahneyi birleştirmek için kullanılan kurgu, daha önce gördüğümüz taktikleri kullanır. Brigid oturduğunda yeni bir aks yaratılır (çekim 6b, 6.62). Bu durum, Huston'a, çekimleri daha yakın ölçeklerle gerçekleştirme imkanı sağlar (çekim 7-13, **6.61-6.67**). Tüm bu çekimler açı/karşı açı taktiğini kullanır: Kamera 180 derece çizgisinin önce bir ucunda, sonra da diğer ucunda çekimleri gerçekleştirir (çekim 7, 8 ve 10'da [6.61, 6.62, 6.64] ön plandaki omuzlara dikkat edin). Burada, yine, mekân kurgusu aksiyona ait diyalogları basit ve apaçık biçimde sunar.

12. çekimle birlikte, Huston'ın çekimleri bakış uyumu yaratır. Spade, sola, çerçeve dışındaki Brigid'e bakar (çekim 12, 6.66). Brigid, kapının açılma sesini duyduğunda, sola -çerçeve dışına- bakar (çekim 13, 6.67). Henüz gelen Archer, sağa -çerçeve dışına- doğru, onlara bakar (çekim 14, **6.68**). Spade ve kadın da, Archer'a bakar (çekim 15, **6.69**). 180 kuralı, her zaman, kimin kime baktığını bilmemizi sağlar.

Huston, çekim 6b'de (6.60) sabit kalarak, tüm konuşmayı tek bir uzun çekimle filme alabilirdi. Peki neden konuşmayı 7 çekime bölmüştür? Açıkça görüldüğü üzere, düşünülerek planlanmış



6.70 *The Maltese Falcon:* çekim 16a.



6.71 *The Maltese Falcon:* çekim 16b.



6.72 *The Maltese Falcon:* çekim 17.



6.73 Ron Howard'ın *Parenthood* filminde bakış uyumuna sahip açı/karşı açı çekimler ...



6.74... ön plandaki kadınla kurulan aksiyon aksını oluşturur.

kurgu, dikkatimizi denetim altında tutar. Bizler, Brigid ya da Spade'e, yönetmenin istediği anda bakarız. Genel çekim ya da daha uzak bir çerçeveleme de Huston, dikkatimizi, başka vasıtalarla denetimi altına alabilir (sahneleme ya da ses yoluyla).

Dahası, açı/karşı açı çekim modeli Brigid'in öyküsünü ve Spade'in bu öyküye verdiği tepkiyi vurgular. Kadın öyküyü ayrıntılandırdıkça, çekimler iki karakteri aynı anda gösteren çerçevelerden (6.61, 6.62), Brigid'i tek başına konumlandıran çerçevelere dönüşür (6.63 ve 6.65). Sonuçta ise Spade tek başına çerçeve içinde gösterilir (6.66). Bu çekimlerde Brigid, yapay biçimde utangaç rolü oynayıp, hikâyesini anlatırken, orta yakın çekimlerle, kadının doğruyu söyleyip söylemediği hakkındaki merakımız uyandırılır. Spade'in öyküye tepkisini gösteren çekim onun şüphesini aktarır. Kısaca, düşünülerek planlanmış kurgu, çerçeveleme ve karakter davranışlarıyla ortaklaşa çalışarak, dikkatimizi Brigid'in öyküsü üzerinde yoğunlaştırırken, kadının tavırlarını inceler ve Spade'in yanıtına dair ipuçları ararız.

Archer girdiğinde, sahnenin parçalara ayrılması bir süre için durur ve yönetmen konumlandırmayı tekrar kurar. Archer, film öyküsüne, sağa pan ile dâhil olur (çekim 16a ve 16b, **6.70** ve **6.71**). Karakterin izlediği yön, Spade ve kapı arasında kurulan sahnenin ilk aksiyon aksı ile aynıdır. Ayrıca çerçeve içindeki konumu, Brigid'in girişinde görülen konumlama ile benzerlikler gösterir (çekim 16b ile 6a'yı karşılaştırın [6.71 ve 6.59]). Bu tip tekrarlar izleyicinin yeni enformasyona yoğunlaşmasını sağlar.

Artık kesin olarak sahnenin bir parçası haline gelen Archer, Spade'in masasına yaslanır. Aksiyon aksında Spade'in bulunduğu uçta konumlanır (çekim 17, **6.72**). Sahnenin geri kalanında uygulanan kurgu, yeni ilişkiler ağını, 180 derece çizgisini atlamadan oluşturur.

İzleyici bunların hiç birin. dikkat etmek zorunda değildir. Baştan sona tüm çekimler neden-sonuç akışını vurgulayacak biçimde gösterilmiştir (karakterlere ait aksiyonlar, girişler, diyalog, tepkiler). Kurgu, mekânı, anlatısal devamlılığı oluşturacak biçimde, en tutumlu haliyle düzenlemiştir.

Günümüzde devamlılık sistemi, tam manasıyla, geçerli modeldir. Pek çok anlatı filmi hala 180 derece prensibine dayanmaktadır (**6.73**,**6.74**).

BAĞLAN

Oyuncularının tepkilerini gösteren çekimler genellikle anlatı için önemlidir. Bunu "They're looking for us" başlıklı yazımızda ele aldık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=2743.

Devamlılık Kurgusu: Bazı Hassas Noktalar

Devamlılık sistemi birkaç yolla geliştirilebilir. Eğer bir yönetmen karakterleri dairesel bir düzen içinde yerleştirirse (örneğin yuvarlak bir yemek masası etrafında), o zaman aksiyon aksı, muhtemelen, o andaki en önemli karakterler arasında kurulur. Howard Hawks'ın *Bringing Up Baby* filminden kareler olan **6.75** ve **6.76**'da önemli bir karşılıklı etkileşim iki erkek arasında yaşanır. Ön plandaki kadının bir yanından, diğer yanına geçerek uygun bir açı/karşı açı çekimi elde edebiliriz. Erkeklerden biri masayı terk ettiğinde ise, figürlerin yarı dairesel düzenlemesi oluşur (çünkü dairesel düzen bozulur) ve bu yeni aksiyon aksı iki kadın arasında yeniden tesis edilir. Artık masa boyunca açı/karşı açı çekimleri elde edebiliriz (**6.77**, **6.78**).



6.75 *Bringing Up Baby* filminde, sağdaki adam ile…



6.76 … soldaki adam arasındaki açı/karşı açı çekimlerden sonra, …



6.77 … soldaki kadın ile…



6.78 … sağdaki kadın arasında açı/karşı açı çekimi yapılır.

Hem *Maltese Falcon*, hem de *Bringing Up Baby* örnekleri bir sahnedeki 180 derece çizgisinin -karakterler ortam içinde hareket ettikçe- değişebileceğini gösterir. Bazı durumlarda yönetmen öyle bir aksiyon aksı yaratır ki, kameranın konumlandığı nokta, aynı sahnenin bir önceki safhasındaki aksı ihlal edebilir.

Aksiyon aksı ve onun yarattığı bakış çizgileri öylesine güçlüdür ki yönetmen, Kuleshov etkisine güvenerek, bir tanıtıcı çekim bile kullanmayabilir. Spike Lee'nin *She's Gotto Have It* filminde, Nola Darling, evinde, üç erkek arkadaşı için şükran günü yemeği vermektedir. Lee, asla dördünü birden aynı çerçeve içinde gösteren bir çekim yapmaz. Onun yerine, orta genel çekimler kullanarak bütün erkekleri aynı çerçevede gösterir (örneğin **6.79**) ya da erkekler arasında omuz üstünden açı/karşı çekimler kullanır (örneğin **6.80**) ve onların bakış uyumuna sahip orta yakın çekimlerini alır. Nola'ya, kendi orta yakın çekimi tahsis edilmiştir (**6.81**).

Bakış çizgileri ve vücut yönelimleriyle Lee'nin kurgusu mekânsal ilişkileri tamamen uyumlu kılar. Örneğin, her erkek Nola ile konuşurken farklı yönlere bakmaktadır (**6.82**, **6.83**). Bu kesme modeli, her erkeği -kendi aralarında (Nola'yı elde etmek için)- birer rakip durumuna getirerek dramatik aksiyonu güçlendirir. Masanın bir ucunda kümelenmişlerdir ve hiç biri kadınla aynı çerçeve içinde konumlandırılmaz. Dahası, yönetmen, kadın etrafındaki çekimleri bütün aksiyonun yönelimine göre düzenleyerek (**6.84**'te görüleceği üzere bir bakış açısı çekimi kullanarak), Nola'yı eksensel karakter haline getirir. Ayrıca, daha uzak ölçekli çekimler ve kadının ayrıksı orta yakın planları sahnenin ilerleyişini yoğunlaştırır: Erkekler kendilerini gösterirken, Nola da onların davranışlarını sakin bir biçimde izlemektedir.

180 derece sisteminin diğer bir öğesi de **aldatıcı kesme**dir. Kimi zaman bir film (her çekim özel nedenlerle oluşturulduğu için) çekimden çekime kusursuz bir devamlılığa sahip olmaz. İki çekim birbirine mükemmel biçimde uymalı mıdır? Burada yanıt, yine, anlatısal yönlendirmelerde yatar. 180 derece kuralı öykü aksiyonunu vurguladığından, yönetmen çekimler arasında mizanseni "aldatma" özgürlüğüne sahiptir (farklı çekimlerde, karakterlerin ya da nesnelerin konumları az bir farkla birbirine uymayabilir).

> *"[Howard] Hawks'ın inşa ettiği mekân devamlılığı olağanüstüdür ve sizi anlatının "içinde" tutar. Film size izin vermedikçe, ondan kaçmanıza imkân yoktur. Benim düşünceme göre onun filmlerinin bu denli büyüleyici olmasının nedeni izleyicinin eksiksiz katılımına izin veren güçlü bir devamlılık hissi yaratmasında yatar."*
>
> — ***Slobodan Sijan, yönetmen***

BAĞLAN

Diğer bir rötuş: karşı açı geciktirilirse ne olur? "Angels and perceptions" başlıklı yazımızda bu konuyla ilgili bazı örnekler gösterdik ve bunların işlevlerini inceledik.

www.davidbordwell.net/blog/?p=744.



6.79 *She's Gotta Have It.*



6.80 *She's Gotta Have It.*



6.81 *She's Gotta Have It.*



6.82 *She's Gotta Have It.*



6.83 *She's Gotta Have It.*



6.84 *She's Gotta Have It.*



6.85 *Jezebel* filminden bu çekimde, Julie'nin başı neredeyse adamın çenesiyle aynı hizadadır...



6.86 ... fakat ikinci çekimde kadın karakterin birkaç santim uzadığı görülür.

BAĞLAN

Daha fazla bakış açısı kurgusu örneği ve bir sahnenin incelemesi için bakınız, "Three nights of a dreamer".

www.davidbordwell.net/blog/?p=1457.

William Wyler'ın *Jezebel* filminden iki çekimi karşılaştıralım. Her iki çekimde de karakter hareket etmez fakat Wyler apaçık biçimde Julie'nin pozisyonunda, izleyiciyi aldatır (**6.85**, **6.86**). Pek çok izleyicinin bu farkı görememelerinin nedeni, sahnede en önemli unsurun diyalog olmasıdır; burada, tekrar, çekimler arasındaki benzerlikler, pozisyondaki farklılığın gözden kaçırılmasına neden olur. Dahası, karşıdan çekimden, üst açı çekime geçiş, bu hilenin saklanmasına yardımcı olur. Doğrusu, bir hile de *Maltese Falcon* filminde, çekim 6b ile çekim 7 arasında vardır. 6b'de (6.60) Spade öne eğildiğinde, sandalyenin arkası sırtına çok yakın değildir. Fakat 7. çekimde (6.61), sol kolunun hemen altındaymış gibi görünerek izleyici aldatılır. Buraya yine anlatının akışına ait öncelik, böyle bir aldatıcı kesmenin görmezden gelinmesine neden olur.

Mekânsal devamlılık içindeki bir nokta özellikle filmin anlatısıyla alakalıdır. Daha önce, *Fury* filminden örnekler vererek (5.112, 5.113), çerçevenin, bir karakterin bakış açısını, anlatıyı öznel olarak işleyerek, güçlü biçimde yansıtabildiğini gördük. Bu örnek, bakan bir kişiden (5.112), o kişinin baktığı şeye (5.113) yapılan kesmeye dayanıyordu. Ayrıca önceki sayfalarda *The Birds* filminden bakış açısı kurgusuna ait örnekler gördük. Artık görsel bakış açısının, *bakış açısı kurgusu* olarak bilinen bakış uyumu kurgusunun farklı türlerini yaratarak, devamlılık kurgusuyla ne kadar uyumlu olduğunu görebilecek bir konumdayız.

Alfred Hitchcock'un, konusu, yalnız yaşayan bir fotoğrafçı olan Jeff'in, avlunun karşısındaki apartmanda geçen olayları seyretmesi üzerine kurulu, *Rear Window* filmini ele alalım. Hitchcock, Jeff'in bakışını gösteren bir çekimden (**6.87**), gördüğü şeyin çekimine (**6.88**) bağlanan standart bakış uyumu modelini kullanır. Jeff'i ve karşı apartmanı aynı çerçeve içinde gösteren bir tanıtıcı çekim bulunmadığından Kuleshov etkisi devreye girer: aklımız iki görüntüyü birbirine bağlar. Daha özel olarak ikinci çekim Jeff'in görsel alanını temsil eder ve bu çekim karakterin aksiyon aksı tarafında konumlanmış kamera ile filme kaydedilir (**6.89**). Kamera çizginin diğer yanına geçmez. Bizler, güçlü biçimde Jeff'in gördüğü ve bildiği (düşündüğü) şeylerle kısıtlanmış durumda bırakılırız.

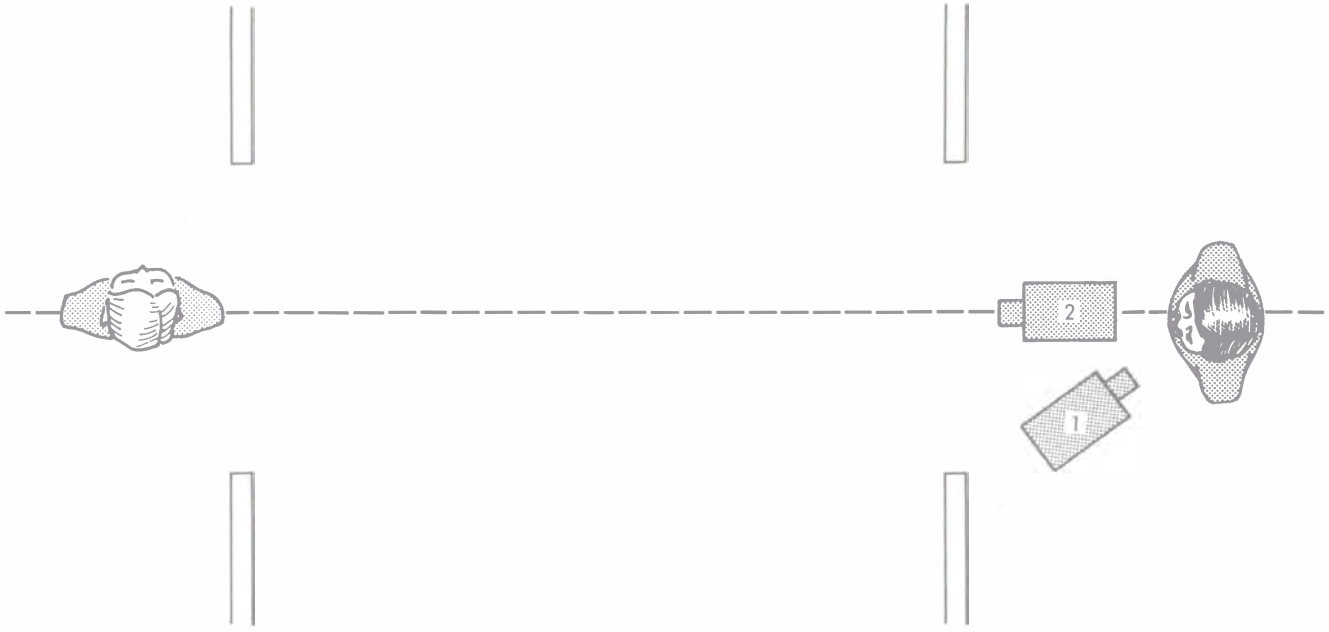
Rear Window filmi ilerledikçe, **bakış açısı** çekimleri yoğunlaşır. Komşularının hayatını incelemek konusunda daha istekli hale gelen Jeff, görüntüleri büyütmek için dürbünler ve teleobjektifler kullanmaya başlar. Farklı odaksal büyüklükteki objektiflerle kayda alınan çekimler kullanarak, Hitchcock, her yeni aracın, Jeff'in gördüklerini nasıl genişlettiğini gösterir (**6.90-6.93**). Hitchcock'un kurgusu mekânsal devamlılık kurallarına tamamen sadık kalırken, merakı ve gerilimi yükseltmek adına bakış açısı kurgusunun olanaklarından sonuna kadar yararlanır.



◀ 6.87 *Rear Window* filminde, Jeff pencereden dışarı bakarken…



► **6.88** …bir sonraki çekim onun bakış açısından verilir.



6.89 *Rear Window* filmine ait bakış açısı çekiminin kuş bakışı çizimi.



◀**6.90** Jeff dürbünle bakarken…



►**6.91** …teleobjektifle filme alınmış bakış açısı çekimi görürüz.



◀**6.92** Daha güçlü bir fotoğraf objektifi kullandığında ise…



►**6.93** …ortaya çıkan bakış açısı çekimi, komşusunun hareketlerini daha da yakından çerçeve içine alır.

Biraz Daha Rötuş: Aksı Kırmak

"David Lynch'i gördüm ve ona şunu sordum: 'aks kırmak nedir?' kahkahalarla gülmeye başladı ve "aks her zaman benim canıma okumuştur" dedi. Sonra aksı kırıp kıramayacağımı sordum ve o da, "Stephen, sen bir yönetmensin, her şeyi yapabilirsin" diye yanıtladı. Ardından durdu ve şöyle ekledi "ama sonra çekimlerini bağlamayazsın".

— ***Stephen King, yazar,ilk filmi,*** *Maximum Overdrive'ı* ***yönetirken***

Devamlılık sistemine bağlı kalan pek çok yönetmen aksı kırmamayı tercih eder. Bu yönetmenler oyuncuları ortam içinde hareket ettirerek yeni akslar yaratırlar. Yine de, mantıklı biçimde aksiyon aksını kırmak mümkün olabilir mi? Evet, kimi zaman. Bir kapı girişinde, merdivende ya da diğer simetrik ortamlarda geçen sahnelerde aks zaman zaman kırılabilir. Bazen de yönetmenler aksın diğer yanına geçmek için, önce tam aks çizgisi üzerinden çekim yapar ve bunu bir geçiş olarak kullanırlar. Bu strateji nadiren diyalog sekanslarında görülse de, daha çok dış mekân kovalama sahnelerinde kullanılır. Aks çizgisi üzerinde çekim yapan yönetmen, aksiyonu, doğrudan kameraya doğru (*karşıdan* çekim) ya da kameradan uzaklaşan (*arkadan* çekim) bir hareket halindeyken sunar. *The Road Warrior* filminin heyecanı doruk noktasına çıkaran kovalama sahnesi bu konuyla ilgili birkaç örnek verebilir. Yağmacı yol çetesi, kaçan bir benzin kamyonunu ele geçirmeye çalışırken, George Miller, araçların karşıdan ve arkadan çekimini pek çok kez kullanır (**9.94-6.98**).

Ayrıca, devamlılık sistemini kullanan filmlerin de zaman zaman, izleyicinin kafasını karıştırmadan, aksı kırdığını söyleyebiliriz. Bu durum genelde, sahnenin aksiyonu son derece iyi belirlendiğinde gerçekleşir. Örneğin John Ford'un *Stagecoach* filminde, Ringo Kid'in arabadan, atların üzerine atladığı konusunda herhangi bir anlam bulanıklığı söz konusu değildir (**6.99, 6.100**). Daha önce incelediğimiz düello çekimlerinin aksine (6.51), posta arabasının bir anda ters istikamete döndüğünü düşünmeyiz.

Almaşık Kurgu

Devamlılık sistemi, kurgunun, filmin anlatısına gerekli bilgiler ekleyebildiğini göstermektedir. Bir kesme bizi aksiyon aksının doğru tarafındaki herhangi bir noktaya taşıyabilir. Hatta kurgu, film içindeki her olayı bilmemizi sağlayabilir (pek çok

"Gaugamela Savaşını çekerken aksiyon aksını değiştirdik. Eğer ışığı, İskender"in konuşmasını dinleyen Makedonların sol tarafında tutsaydık doğru olurdu. Ama önden aydınlatma olması daha farklı hissettirecekti. Benim için 'gerçek devamlılık' yerine, aktarmak istediğiniz atmosferi sağlayacak ışığın ruhuna saygı göstermek çok daha önemlidir."

— ***Rodrigo Prieto, Oliver Stone'un*** *Alexander* ***filminin görüntü yönetmeni***



6.94 *The Road Warrior* filmindeki kovalamanın zirve noktasına yaklaşılırken, Max, yol boyunca soldan sağa doğru gitmektedir.



6.95 Daha sonraki çekimlerde de hala sağa doğru yol almaktadır. Yağmacılardan biri kamyonun önüne tutunur ve korku içinde sağa bakar…



6.96 ...ve sağdan sola doğru gelen başka bir aracın, onlara çarpmak için, tam üzerlerine geldiğini fark eder.



6.97 Kafa kafaya birbirlerine yaklaşan araçların birkaç kısa çekimi.



6.98 Ve sonunda kamyonun genel çekim görüntüsü, fakat bu sefer sağdan sola hareket etmektedir.



6.99 *Stagecoach* filminde, genel çekimde tüm hareket sağa doğrudur. Kahramanımız arabayı kullanan kişinin yanından atların üzerine sıçrar.



6.100 Bir sonraki çekimde ise kendisinin ve posta arabasının sola doğru hareket ettiği görülmektedir.



6.101 *The Battle of Elderbush Gulch* filminde Griffith, bir süvari çekiminden…



6.102 …kuşatma altındaki kulübeye…



6.103 …oradan da tekrar süvarilere…



6.104 …ve sonra tekrar kulübeye kesme yapar.

film, anlatıyla alakalı tüm bilgiyi izleyiciye iletmeye çalışır). Buradaki üstün teknik araç *almaşık kurgu*dur. Bu teknik geniş ölçüde D. W. Griffith tarafından keşfedilmiştir (yönetmenin son-dakikada-kurtuluş sahnelerinde kullandığı bir tekniktir). *The Battle at Elderbush Gulch* filminde süvari birliği, Kızılderililer tarafından bir kulübede sıkıştırılmış yerleşimcileri kurtarmak üzere hareket halindedir (**6.101-6.104**). Süvarilerin çekimleri, kulübeye ait bazı iç çekimler ve Kızılderililerin dış çekimlerinden oluşan 11 çekiminden sonra, 12. çekimde, görüntüye süvarilerin uzaktan, kulübenin arkasından gelişleri gösterilir.

Almaşık kurgu, bizlere, bir yerdeki aksiyona dair çekimlerden, başka bir yerdeki başka çekimlere atlayarak nedensel, zamansal ya da mekânsal bilgiler verir. Almaşık kurgu böylece mekânsal devamsızlık yaratır fakat aksiyonu, neden-sonuç duygusu ve eş zamanlılık yaratarak, birbirine bağlar. Örneğin *Jerry Maguire* filminde Jerry ve rakibinin, müşteri kaydetmek için rekabeti almaşık kurgu ile birbirine bağlanır (**6.105-6.108**).

Fritz Lang'in *M* filmi daha da ileri giderek, üç ayrı aksiyonu iç içe geçirir. Polis çocuk katilini ararken, gangsterler de şehrin sokaklarında katilin peşindedir ve biz de, zaman zaman, katilin kendisini görürüz. Almaşık kurgu farklı aksiyonları, eş zamanlılık yaratarak ve takibin ilerleyişini göstererek birbirine bağlar. Ayrıca almaşık kurgu, bizlere, filmdeki herhangi bir karakterin sahip olabileceğinden daha fazla bilgi verir. Örneğin, biz gangsterlerin de katilin peşinde olduğunu biliriz, ama filmdeki polisler ve hatta katilin kendisi bile bunun farkında değildir. Almaşık kurgu, aynı zamanda, bir gerilim yaratır (olayla ilgili şüphelerimiz, ancak kademe kademe aydınlanır ve sonuçlanır). Bu kurgu tekniği aynı zamanda paralellikler yaratır ve yönetmen de bu olanakları sonuna kadar kullanır (Lang, polis ve gangsterler arasında benzerlikler olduğunu ima eder). Sunduğu diğer işlevsel özellikler ne olursa olsun, almaşık kurgu, aşağı yukarı aynı anda ama farklı yerlerde meydana gelen, anlatıya ait olayları gösterme hususunda kullanılan başlıca araçtır.

Tüm mekânsal devamlılık araçları, film tekniğinin, izleyici nasıl aktif bir katılım içine soktuğunu gösterir. Bizler ortamın, karakter hareketinin ve karakter konumunun devamlı ve tutarlı olmasını bekleriz. Sinemasal geleneklere ait öncelikli bilgimiz, şu anda izlediğimiz çekimi nasıl bir çekimin takip edeceği hakkında güçlü bir beklenti kurmamızı sağlar. Aynı biçimde verilen ipuçlarından sonuçlar çıkarabiliriz (örneğin Brigid ve Spade, sola, çerçeve dışına baktığında, birinin odaya girdiği çıkarımında bulunur ve bu kişiyi görmeyi bekleriz).

Devamlılık sistemini görünmez hale getiren, onun, artık otomatik olarak uygulanabilen pek çok özel tekniğin mirasçısı olmasında yatar. Bu da mekânsal devamlılığı, izleyicinin daimi beklentilerini güçlendirmek isteyen yönetmenler için son derece güçlü bir araç haline getirir. Son yıllarda Hollywood yönetmenleri geleneksel devamlılık tekniklerini daha etkili hale getirecek yollar geliştirdiler (bakınız "Yakından Bakış"). Devamlılık kurgusu uzun zamandır yaygın olarak kullanıldığından, film biçimini, normal izleme alışkanlıklarımıza meydan okumak ya da onları değiştirmek adına kullanmak isteyen yönetmenler için de bir hedef haline getirmiştir.activities.

Zamansal Devamlılık: Düzen, Sıklık ve Süre

Klasik devamlılık sisteminde zaman, tıpkı mekân gibi, anlatının gelişimine göre düzenlenir. Olay örgüsünün sunumuna ait öykünün, tipik biçimde zamanı da yönlendirdiğini biliyoruz. Devamlılık kurgusu, bu zamansal yönlendirmeyi desteklemeye ve onu sürekli kılmaya çalışır.

Daha açık olmak gerekirse, zamansal düzen, sıklık ve süre arasındaki ayrımı hatırlamak gerekir. Devamlılık kurgusu öykü olaylarını tipik biçimde 1-2-3 sırasıyla sunar. Spade sigara sarar, sonra Effie gelir, sonra adam kadına yanıt verir, vb. 1-2-3 düzeninin en yaygın ihlali, bir kesme ya da zincirleme ile oluşturulan geçmişe dönüştür. Dahası klasik kurgu, öyküde *bir kere* olan bir olayı, filmde de yine *bir kere* gösterir; devamlılık sisteminde, örneğin Brigid'in oturma çekimi (6.60) birden fazla kez tekrarlansaydı, bu yönetmen Huston için büyük bir hata olurdu.



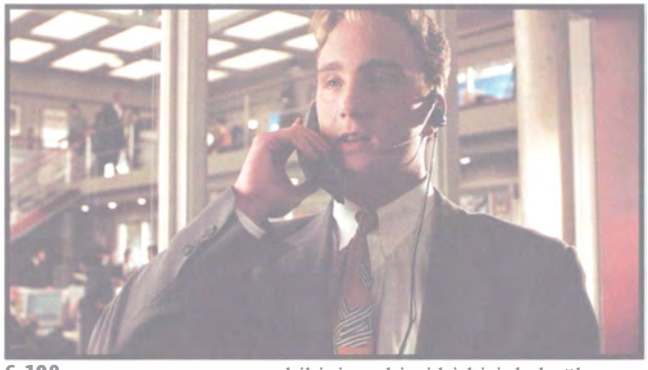
6.105 *Jerry Maguire* filminde Jerry'nin sinirden köpüren halinin çekimi...



6.106 ...sonra öz güveni yerinde rakibinin ve yardımcısının çekimi...



6.107 ...sonra telefonla görüşen Jerry'nin çekimi...



6.108 ...aynısını yapan rakibinin çekimi birbiriyle bağlanır.

Bununla birlikte, geçmişe dönüş, izleyicinin daha önce şahit olduğu sahnenin tekrarını göstermek için kullanılan en yaygın yoldur. Zamandizimsel sekans ve birebir sıklık, kurguya ait devamlılık sistemi içinde düzen ve sıklığın kullanımını sağlayan standart yöntemlerdir. Daha önce *Hiroshima mon amour, The Godfather* ve *Police Story* filmlerinde gördüğümüz üzere, bunların da istisnaları vardır.

Peki ya süre? Klasik devamlılık sisteminde öykü süresi nadiren genişletilir; yani filmin süresi nadiren öykünün kendi gerçek süresinden uzundur. Genellikle süre tam bir devamlılık içindedir (olay örgüsüne ait süre, öykü süresine eşittir) ya da kısaltılmıştır (öykü süresi, olay örgüsü süresinden uzundur). Önce, en yaygın olan, tam devamlılığı ele alalım. Burada bir sahne, öyküde, beş dakika sürüyorsa, aynı zamanda film içinde de beş dakika sürer.

The Maltese Falcon filminin ilk sahnesi *zamansal devamlılık* için üç ipucu sunar. Birincisi, sahneye ait anlatının ilerleyişinde boşluklar yoktur. Karakterlerin her hareketi ve diyalogun her bir kelimesi eksiltilmeden sunulmuştur. İkincisi, filmin ses kuşağıdır. Öykünün geçtiği alandaki tüm sesler (biz buna *diegetik* ses diyoruz) zamansal devamlılığın standart bir göstergesidir (özellikle, bu sahnede olduğu gibi, ses tüm kesmelere rağmen kesintisiz olarak akmaktadır). Üçüncüsü, çekim 5 ve 6 arasında aksiyon uyumu vardır. Aksiyondaki bu uyum öyle güçlüdür ki hem mekânsal *hem de* zamansal devamlılık yaratır. Nedeni açıktır: bir aksiyon birden fazla çekime yayılıyorsa mekân ve zaman, ilk çekimden son çekime kadar devamlıymış gibi kabul edilir. Öyküsel aksiyonda eksiltilerin olmaması, kesmelerde örtüşen diegetik ses ve aksiyon uyumu, bir sahnenin süresinin devamlı olduğunu gösteren üç temel göstergedir.

Yine de kimi zaman ikinci bir olasılık göz önünde tutulmalıdır: *zamansal eksilti*. Eksiltiler, saniyeleri, dakikaları, saatleri, günleri, yılları ya da asırları atlatabilir. Bazı eksiltilerin anlatı içinde hiçbir önemi yoktur ve bu yüzden de gizlenirler. Klasik bir anlatı filmi, bir karakterin giyinmesi, yıkanması ya da sabah kahvaltı

"Artık kimse oyuncuların performansına güvenmiyor. Eğer oyuncunun, uzakta oturduğu bir sahne varsa, herkes şunu söylüyor, "nasıl çekiyorsun, yakın çekim olması gerekmez mi?". Bu tam bir saçmalık. Oyuncunun vücudunu görüyorsun, elini görüyorsun –işte bu filmsel duygu. Tüm oyuncuların bir sürü, kocaman yakın çekiminin olduğu filmlerden nefret ediyorum... bu Televizyon işi. Zaten evimde, televizyonun içinde, bunlardan çok var."

— Miroslav Ondříček, kurgucu

YOĞUNLAŞTIRILMIŞ DEVAMLILIK: *L.A. Confidential* ve Çağdaş Kurgu

1930'lu yıllarda, devamlılık sistemi tüm dünyada yapılan ticari filmlerde kullanılan standart bir kurgulama modeliydi. Ne var ki yıllar içinde değişimler geçirdi. Günümüz kurgu pratikleri devamlılık prensiplerine sadık kalmakta ama belirli biçimlerde onu ayrıntılandırmaktadır.

En aşikâr olanı ise ana-akım filmlerin günümüzde, 1930 ile 1960 arasında yapılan filmlere nazaran daha hızlı kurguya sahip olmalarıdır. O günlerde ortalama 300-500 çekimle gerçekleştirilen filmler, 1960'tan sonra daha fazla çekimle hayata geçirilmeye başlandı. Günümüzde iki saatlik bir film 2000'den fazla -eğer bir macera filmiyse 3000'den fazla- çekime sahiptir. *The Bourne Ultimatum* filminin ortalama çekim uzunluğu iki saniye kadardır. Bir dereceye kadar hızlı kurgu nedeniyle olsa da, sahneler nispeten, teker teker karakterlerin yakın çekimleriyle oluşturulmuştur. Tanıtıcı çekimler daha az bulunurken, kimi zaman, alışılanın aksine, sahnenin sonunda yer almaktadır. Yüzlerin görüntüsünü büyüten teleobjektifler çerçevelerin doldurulmasına yardımcı olmakta ve modern geniş ekran formatları iki ya da daha fazla yüzün yakın planını, tek çekimde bir araya getirebilmektedir. Kamera daha sık hareket etmekte, böylece, birbiri ardına daha fazla ayrıntıyı kayda alabilmektedir.

Birazdan, *L.A. Confidential* filminden göreceğiniz çekimler bu eğilimlerin nasıl işlediğini gösterir. Üç siyah şüpheliyi yakalayan Teğmen Ed Exley, canlarına okuyarak onlardan bir itiraf çıkarmaya çalışmaktadır. Sahne bir dakikadan kısa sürmesine rağmen dokuz çekim ve iki dikkate değer kamera hareketi içermektedir (film, her biri ortalama dört saniye süren yaklaşık 2000 çekimden meydana gelmiştir). Yönetmen Curtis Hanson, birkaç baş karakter arasındaki vurgu değişimini, sıkıştırmalı geniş ekran kullanımı, sahnelemedeki derinlik hissi, yakın ve orta yakın çekimler, odak kaydırma ve hareketli çerçeveleme gibi faktörlerle kurguyu düzenleyerek elde etmiştir (**6.109-6.120**). İşin ilginç yanı, oyuncular ifade yaratmak için el ya da vücutlarını kullanmazlarken, performanslar neredeyse tamamen yüzlere aittir.

Devamlılığın bu yoğunlaştırılmış biçimi neden bu kadar yaygın hale geldi? Bazı tarihçiler, bunu, televizyonun etkisine bağlar. 1960'larda yeni filmler televizyon ağlarıyla, 1970'lerde kablo ve uydu bağlantılarıyla ve 1980 ve 1990'larda ise ev videoları vasıtasıyla yayınlanmaya başlandı. İnsanlar, filmleri, sinema salonları yerine evlerinde izlemeye başlayınca yönetmenler tekniklerini yeniden şekillendirmek zorunda kaldı. Kurgulama yoluyla durmaksızın değişen görüntüler ve kamera hareketleri, izleyicinin, kanal değiştirmesini ya da televizyondan başka bir şeyle ilgilenmesini engelleyebilirdi. Sinema perdesine göre daha küçük olan, televizyon gibi ekranlarda hızlı kurgu daha iyi takip edilebiliyor ve yakın çekimler (genel çekimlerde küçük ayrıntılar kaybolacağı için) daha iyi görüntü veriyordu. Yoğunlaştırılmış devamlılık, bilgisayar tabanlı kurgunun ortaya çıkması gibi pek çok etken tarafından şekillenirken, bu değişimin en temel nedeni televizyondu.

BAĞLAN

L.A. Confidential filmi ile ilgili bölümü okuduğunuzda Bourne üçlemesi ile ilgili yazılarımızı da okuyunuz: "Unsteadicam chronicles" www.davidbordwell.net/blog/?p=1175, "[insert your favorite Bourne pun here]" www.davidbordwell.net/blog/?p=1230, and "I broke everything new again" www.davidbordwell.net/blog/?p=1285. The Shop Around the Corner filmindeki bir sahne ile, bu filmin yeniden çevrimi olan You've Got Mail'deki aynı sahneyi "Intensified continuity revisited" başlıklı yazımızda karşılaştırdık, www.davidbordwell.net/blog/?p=859. Çoklu kamerayla çekim ve devamlılık üzerine tartışmalar için bakınız "Cutting remarks: On The Good German, classical style, and the police tactical unit", www.davidbordwell.net/blog/?p=91.



6.109 Çekim 1: sahne, mekânın sadece bir kısmı gösterilerek açılır. Bir yansıma Exley'i beklerken gösterir, meslektaşları ise sorgu odasının dışında dolanıp durmaktadır. Bu görüntü, birazdan gerçekleşecek esas dramatik aksiyonu belirler –Exley'in, şüphelilerle merhametsizce yüzleşmesi.



6.110 Çekim 2: Exley'in dönüşüyle yapılan kesme, bize, polislerin daha eksiksiz görüntüsünü verirken, iki ana karakteri görüntüye getirir: solda Jack Vincennes ve arka planda, kameraya bakan, Bud White. Bu kısmi bir tanıtıcı çekimdir; daha sonra bir kamera hareketi sorgu odalarının mekânsal yapısı hakkında bilgi verecektir.



6.111 Çekim 3: Hanson, White'ın oradaki mevcudiyetini, tam da şüphelilerin ortağını öldürdüğünü söylerken, onu teleobjektifle çerçeve içine alarak vurgular.



6.112 Çekim 4: İlk çerçeveyi anımsatan bir planda, Exley, yine camdan yansıma vasıtasıyla çerçeve içindedir ve ikinci sorgu odasının önünde durmaktadır. Çekim, aynı zamanda, Vincennes'in, birazdan önemli bir reaksiyona neden olacak olan, oradaki varlığını tekrar vurgular.



6.113 Çekim 5: Kamera, Exley ile birlikte, üçüncü odadaki şüpheliyi incelemek üzere, sağa kayar. White'ın yansıması çerçevenin merkezinde görülebilir. Kamera hareketi, olaya bakan üç ana dedektifi birbirine bağlarken, aynı zamanda, yan yana olan üç odayı da izleyiciye gösterir. Kamera hareketinin sonunda, Exley döner, ve…



6.114 Çekim 5: ...ikili çekim, Exley'in rütbece üstü olan Smith'i, sahne içinde, aynı çerçevede konumlar. Smith, olay yerinde bulunan kurşunların şüphelilerle bağlantısı olduğunu anlatırken kamera ona odaklanır, Exley'i odak dışı bırakır.



6.115 Çekim 6: Onları dinleyen White'a, yerleştirme yöntemiyle dönülürken, karakterin oradaki varlığı -yeniden- vurgulanır (burada tekrar ekranı dolduran ve teleobjektifle filme alınan yüz çekim görülür). White, sahnenin bu safhasında sadece bir gözlemcidir fakat sorgulama kızıştıkça, şüphelilerden birine saldırıda bulunacaktır.



6.116 Çekim 7: İkili çekime dönüldüğünde, Smith'in, Exley'den şüphelileri konuşturmasını istediği görülür.



6.117 Çekim 8: Bu görüntü, karşı açı çekimle çerçeveye alınan Exley'in sahne içinde yüzünün tek başına göründüğü ilk çekimdir ve onun kararlılığını vurgular: "Onları konuşturacağım efendim."



6.118 Çekim 9: İkili çekime yapılan bir kesme Smith'in tatmin olduğunu gösterir.



6.119 Exley döner. Objektif onun ön plandaki sert ifadesini yakalamak için odak kaydırırken, bizleri de birazdan göstereceği merhametsizliğe hazırlar.



6.120 Exley çerçeveden çıkar. Kamera aşağı doğru yumuşak bir tilt yapar ve Vincennes'in şüpheci yüz ifadesini göstermek için odak kaydırır. Burada, odak değişimiyle vurgulanan teleobjektif kullanımı önce Smith'in, sonra Exley'in, en son olarak da Vincennes'in yakın çekimlerini, tek bir çekim içinde gösterir.

etmesine ait tüm zamanı göstermez. Karakterin duşa girerken, ayakkabılarını giyerken ya da yumurta yaparken çekilen görüntüleri öykü zamanına ait gereksiz parçaları dışarıda bırakacak şekilde bir araya getirilir. Daha önce gördüğümüz gibi görsel noktalama-işaretleri, boş çerçeveler ve yerleştirmeler küçük zamansal eksiltileri saklamak adına sıklıkla kullanılmaktadır.

Fakat diğer eksiltiler anlatı için önemlidir. İzleyici zamanın geçtiğini anlamalıdır. Bunu gerçekleştirmek için devamlılık sistemi çeşitli araçlar geliştirmiştir. 1960'lardan önce yapılan filmlerde zincirlemeler, kararma-açılmalar ya da silinmeler, genellikle çekimler arasındaki bir eksiltiyi belirtmek için kullanılırdı (genellikle bir sahnenin sonu ile diğerinin başı arasında). Zincirlemenin kısa bir zamanı, kararma-açılmanın ise uzun bir süreyi atlatması bir Hollywood kuralıdır.

Çağdaş yönetmenler ise bu tip geçişler için kesmeyi tercih etmektedir. Örneğin, *2001* filminde, Stanley Kubrick, havada dönerek süzülen bir kemik parçasından, dünyanın yörüngesinde dönen bir uzay istasyonuna doğrudan kesmeyle geçerken anlatı sinemasının en cüretkar grafik uyumlarından birini gerçekleştirmiştir. Bu kesme, öykü zamanı içinde milyonlarca yıl atlatmıştır. Daha az sert biçimde olsa da pek çok yeni film zamanın geçişini göstermek için sadece kesme kullanır. Işıktaki, mekandaki ya da karakterin duruşundaki değişimler öyküde zamanın geçtiğini ima eder (**6.121 - 6.123**).

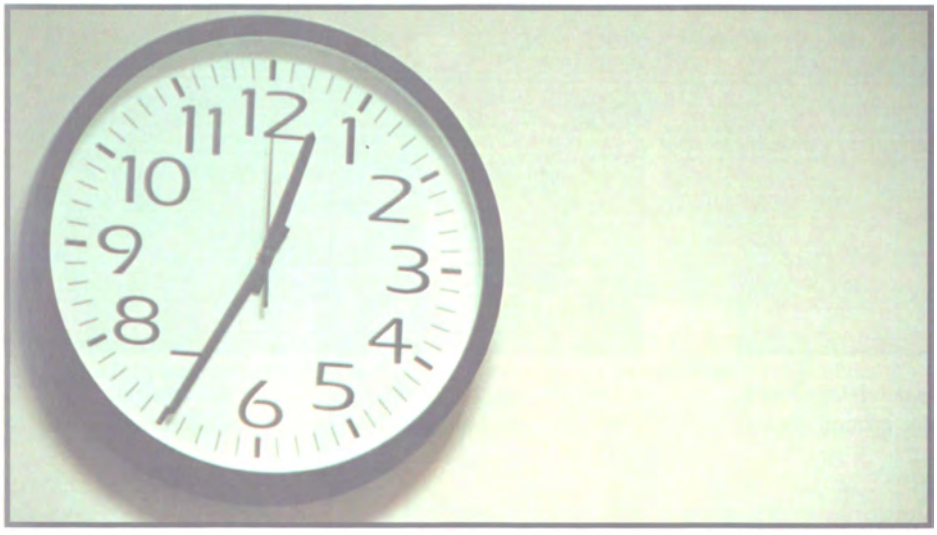
Diğer örneklerde daha büyük ölçekli ilerlemeyi ya da daha uzun bir süreci göstermek önemlidir –bir şehrin sabah uyanışını, bir savaşı, bir çocuğun büyümesini, bir şarkıcının şöhret basamaklarını tırmanmasını. Burada klasik devamlılık, zamansal eksiltme için farklı bir araç kullanır: **montaj sekansı** (fakat bu terim Sergei Eisenstein'ın film kuramındaki *montaj* kavramı ile karıştırılmamalıdır). Bir sürece ait kısa parçalar, bilgi veren başlıklar (örneğin, "1865" ya da "San Francisco"), klişeleşmiş örnekler (Eiffel Kulesi gibi), haber görüntüleri, gazete manşetleri ve bunlar gibi görüntüler, zincirleme vasıtasıyla birbirine bağlanıp, hızlı ve düzenli bir ritim elde etmek için de müzik eklenerek bir araya getirildiğinde, uzunca bir döneme ait anlatı, filmsel zaman içinde sıkıştırılıp, kısaltılmış olarak izleyiciye sunulabilir.

1930'ların Amerikan stüdyo filmleri bazı montaj klişeleri oluşturmuştur (uçuşan takvim yaprakları, üst üste düşen gazeteler gibi) fakat becerikli kurgucuların elinde, bu tip parçalar, birer sanat eseri haline dönüşmüştür. *Scarface* ve *The Roaring Twenties* gibi gangster filmlerinin hızı, sahnelerin dinamik montajı sayesinde ünlenmiştir. Deneysel sinemacı olan Slavko Vorkapich, borsa çöküşleri, seçim kampanyaları ve bir opera sanatçısının kariyeri gibi geniş yelpazeye yayılan olayların oldukça soyut, hatta çılgınca diyebileceğimiz bir özetini yaratmıştır (**6.124**).

O günden beri montaj sekansı anlatı filmi yönetmenlerinin başlıca dayanağı olmuştur. *Jaws* filminde, tatil sezonunun açıldığı, kasabaya gelen turistlerin kısa görüntülerinin kurgulanmasıyla özet halde anlatılır. *Spider-Man* filmindeki montaj sekansı, sevdiği kızdan esinlenen Peter Parker'ın, süper kahraman kostümü dikmesini gösterir (**6.125**, **6.126**). Tüm bu örnekler, bize, montaj sekansların, genellikle diyalogsuz oldukları için, müzik eşliğinde sunulduğunu hatırlatır. *Tootsie* filminde, karakterin ünlü bir dizi yıldızı olma süreci, magazin dergilerinin kapaklarının montaj sekansına eşlik eden bir müzik parçasıyla gösterilir.

Sonuç olarak, devamlılık sistemi kurguya ait zamansal boyutları, esas olarak, anlatının amaçları için kullanır. Seyirci, kurgunun, öyküdeki olayları zamandizimsel sıra ile anlatmasını bekler (bunun tek istisnası geçmişe dönüşlerdir). İzleyici, kurgunun, öyküdeki olayların sıklığına da uymasını bekleyecektir. Ve izleyici öykü için gereksiz olan aksiyonların atlanacağını ya da en azından mantıklı biçimde kullanılan eksiltmelerle kısaltılacağını farz eder. Tüm bu beklentiler, seyircinin öyküyü en az çaba harcayarak izlemesine imkân tanır.

Tıpkı grafiksel, ritimsel ve mekânsal kurguda olduğu gibi, zamansal kurgu da neden-sonuç ilişkisinin ortaya çıkarılmasına izin vermek ve merak, gerilim ve şaşırtmacaları arttırmak için düzenlenir. Fakat kurguya ait devamlılık sisteminin pek çok alternatifi vardır ve bu alternatifler de incelemeye değerdir.



6.121 *Wendy and Lucy*: Mağaza hırsızlığından yakalanan Wendy duvardaki saate bakmaktadır. Köpeği Lucy'i mağazada bıraktığı için endişe duymaktadır.



6.122 Saat çekimi aradan zaman geçtiğini göstermek için bir geçiş olarak kullanılır. Wendy'nin bu çekimi parmak izi alındığından bu yana birkaç dakika geçtiğini göstermektedir.



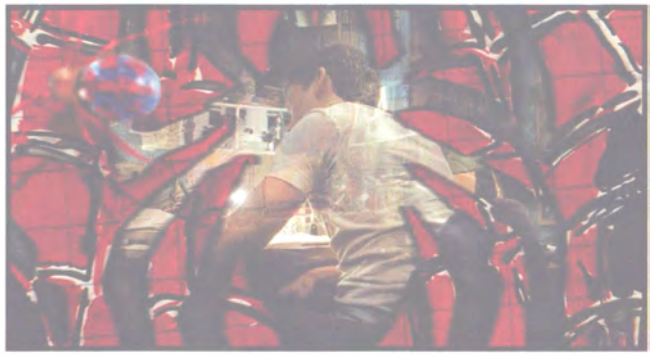
6.123 Wendy'nin pozisyonundaki değişim (bir önceki çekime göre) biraz daha zaman geçtiğini göstermektedir. Eski bir film zamanın geçişini göstermek için zincirleme kullanabilirdi ama burada, mekan ve karakterin konumundaki ani değişimler aynı amaca hizmet ekmektedir. Daha sonra gösterilecek olan bir saat çekimi Wendy'nin en azından iki saattir nezarette olduğunu anlatacaktır.



6.124 Slavko Vorkapich, *May Time* adlı filminde, görüntüleri üst üste bindirme tekniğine başvururken (burada, şarkıcı, nota kâğıtları ve açılan perde) opera sanatçısının yükselişini özetlemek için de hızlı kurgu yöntemini kullanır. *Citizen Kane* filmi de, ironik olarak, Susan Alexander'ın başarısızlıklarını göstermek için montaj sekansı tercih eder.



6.125 *Spider-Man* filmindeki montaj sekansta bilgisayar yardımıyla hem Peter'ın ifadesini, hem de genç adamın çizdiği kostümleri gösteren çekimler bir araya getirilir.



6.126 Filmin bu bölümü iki çekimi üst üste pozlayan çok daha geleneksel bir bağlama yöntemi de kullanır.



6.127 *Fist Fight* filminde ardı ardına gösterilen tek kareler, ekranda sadece bir titreşim görüntüsü yaratmaktadır.

Devamlılık Kurgusu Alternatifleri

Grafiksel ve Ritimsel Olanaklar

Ne kadar güçlü ve yaygın olursa olsun devamlılık sistemi sadece *tek bir* sistemdir ve pek çok sinemacı diğer kurgu olanaklarını keşfetmiş ve kullanmıştır.

Soyut ya da çağrışımcı biçim sıklıkla kurgunun grafiksel ve ritmik boyutlarına dayanır. Bir öyküyü sunarken, esasen mekânsal ve zamansal işlevler üzerine kurulmuş çekim 1'i, çekim 2'ye bağlamak yerine, onları tamamen grafiksel ve ritmik özellikleriyle birleştirebilirsiniz (temsil ettikleri zaman ve mekândan bağımsız olarak). Deneysel sinemacı Stan Brakhage *Anticipation of the Night*, *Scenes from Under Childhood* ve *Western History* adlı filmlerinde, çekimleri birleştirirken sadece saf grafiksel teknikler kullanmıştır: ışık devamlılığı ve devamsızlığı, görsel dokular ve biçim kurguyu yönlendirir. Aynı şekilde Bruce Conner'ın *Cosmic Ray, A Movie* ve *Report Cut* isimli filmlerindeki haber görüntüleri, eskimiş film parçaları, filmlerinin başında gösterilen geri sayım sayacı ve siyah karelerden oluşan görüntüler, hareketin, yönün ve hızın grafiksel motiflerini oluşturmak amacıyla bir araya getirilmiştir.

Pek çok anlatı-olmayan film çekimler arasındaki ritmik ilişkiler ağı lehine her çekimdeki zaman ve mekânı ikinci plana atmaktadır. *Tek-kare filmleri* (her çekimin sadece bir kare sürdüğü filmler) bu önemli ritimsel yaklaşımın en aşırı örnekleridir. Robert Breer'in *Fist Fight* (**6.127**) ve Peter Kubelka'nın *Schwechater* filmleri bu yaklaşımın iki ünlü sonucudur.

1913 gibi erken bir tarihte bile bazı ressamlar, sinemanın sunduğu saf-tasarım olanaklarını kullanmaya çalışıyor, bununla beraber, 1920'lerin Avrupa avangard akımları da soyut grafiklerle ritmik kurguyu bir araya getirmeye ilgi duyuyordu. Belki de bunların en ünlüsü Fernand Leger – Dudley Murpy filmi olan *Balet Mecanique* idi. 10. Bölüm'de bu filmin çekimlerinin, grafiksel ve ritmik özellikler bağlamında, nasıl bir araya getirdiğini göreceğiz.

Kurgunun grafiksel ve ritmik olanakları, öykülü filmlerde de ihmal edilmiş değildir. Bazı anlatı filmi yönetmenleri zaman zaman anlatısal kaygılarını, grafiksel model lehine, ikinci plana atmışlardır. En ünlü örnekleri, Busby Berkeley tarafından koreografisi yapılan dans numaralarının olduğu filmlerdir büyük olasılıkla. *42nd Street*, *Gold Diggers of 1933*, *Footlight Parade*, *Gold Diggers of 1935* ve *Dames* adlı filmlerde anlatı belirli aralıklarla durur ve dansçılar arka planın saf biçimsel düzenini göstermek amacıyla planlanmış, çekilmiş ve kurgulanmış karmaşık danslar sunar (4.142, *42nd Street* filminden).

Daha karmaşık yapılara Yasujiro Ozu'nun grafiksel kurgusunda rastlanır. Ozu'nun kesmeleri, klasik devamlılık sistemi filmlerinde görebileceğimiz herhangi



6.128 *An Autumn Afternoon* filminde, Ozu, sake içen bir adamdan, doğrudan...



6.129 ...hemen hemen aynı pozisyon, kostüm ve ifadeye sahip bir diğer adama kesme ile geçer.



6.130 *Ohayu* filminde Ozu, dış mekân çekimde sol üstteki parlak kırmızı gömlekle...



6.131 ...iç mekân çekimde, yine aynı konumdaki kırmızı ışığı bağlayarak oyunbaz bir grafik uyum oluşturur.

bir grafik devamlılıktan çok daha fazlasını gösterir. *An Autumn Afternoon* filminin iki sahnesinde Ozu bir masada oturan ve sake içen iki adam arasında grafiksel uyum yaratır (**6.128, 6.129**). Ozu, *Ohayu* filminde renkleri aynı amaç için kullanır (dış mekândan, iç mekâna geçerken her iki çekimin sol üst köşesindeki kırmızı kesiti (gömlek ve lamba) birbirleriyle neredeyse üst üste bindirir [**6.130, 6.131**]).

Bazı anlatı filmleri de, bir an için ritmik kesmeleri, mekânsal ve zamansal kurgudan daha ön plana çeker. 1920'lerde hem Fransız İzlenimcilik ekolü hem de Sovyet avangardı sıklıkla saf ritmik kurguyu, öykünün gelişimini ikinci planda bırakacak şekilde kullanmıştır. Abel Gance'ın *La Roue*, Jean Epstein'ın *Coeur fidele* ve *La Glace a trois faces*, ve Alexandre Volkoff'un *Kean* adlı filmlerinde hızlandırılmış kurgu, tam hız giden bir trene, dönüp duran bir atlı karıncaya, bir yarış arabasına ve sarhoşların dans etmesine ait tempoyu belirler. Kuleshov'un *The Death Ray* ve göreceğimiz gibi Eisenstein'ın *October* filminde ritim, zaman zaman, anlatı zamanı ve mekânından daha etkili hale gelir. Güçlü ritmik kurgu parçalarını Rouben Mamulian'ın *Love Me tonight*, Rene Clair'in *Le Million* ve Ozu ve Hitchcock'un birkaç filminde (yanı sıra *Assult on Precinct 13* ve *The Terminator* gibi filmlerde) görmek mümkündür. Kısa aralıklı ritmik kurgu ise müzik videolarından etkilenen *The Crow* ve *Romeo+Juliet* gibi filmlerde görülür. Gördüğümüz gibi grafiksel ve ritimsel kurgu, mekânsal ve zamansal boyutlara önem vermeyebiliyor; hal böyleyken de anlatı daha az önemli hale geliyor.

Mekansal ve Zamansal Devamsızlık

Bir öyküyü devamlılık kurallarına bağlı kalmadan nasıl anlatabilirsiniz? Yönetmenlerin, mekânsal ve zamansal devamsızlık olarak adlandırılan teknikleri kullanarak yarattıkları farklı kurgu stillerini hangi yollarla oluşturduklarını örnekleyelim.

Mekânsal devamlılığı belirsiz biçimde kullanmak bir seçenektir. Resnais, *Mon Oncle d'Amerique* filminde üç ana karakterin öyküsünü, yine bu karakterlerin hayranı oldukları, 1940'ların Fransız filmlerindeki yıldız oyuncuların görüntüleriyle birlikte kurgulayarak anlatır. Filmde, sinir bozucu ofis arkadaşı, Rene'ye seslenir (biz bu kişiyi tek çekimde görürüz [**6.132**]). Resnais, bu çekimi, karşı açıdan, eski bir filmden alınan Jean Gabin görüntüsüne bağlar (**6.133**). Ancak bundan sonra yönetmen, Rene'nin arkadaşına döndüğü çekimi koyar (**6.134**). Film, Gabin çekimini, tam olarak bir hayali imgeymiş gibi sunmaz; Rene'nin kendisini hayranı olduğu oyuncu olarak görüp görmediğini ya da filmsel anlatının bu karşılaştırmayı Rene'nin haletiruhiyesinden bağımsız olarak mı belirlediğini tam olarak bilemeyiz. Kesme, açı/karşı açı çekim tekniğine dayanmaktadır fakat yönetmen onu öyle bir biçimde kullanır ki, belirsizliği tetikleyen, anlık ve sarsıcı bir devamsızlık ortaya çıkar.



6.132 *Mon Oncle d'Amérique.*



6.133 *Mon Oncle d'Amérique.*



6.134 *Mon Oncle d'Amérique.*



6.135 *Early Summer* filminde Ozu, büyük babanın hareketini…



6.136…doğrudan, aksın karşı tarafından filme aldığı çekime bağlar.

Bir yönetmen, daha sert bir hamleyle, 180 derece kuralını tamamen bozabilir ya da görmezden gelebilir. Jacques Tati ve Yasujiro Ozu gibi yönetmenlerin kurgu tercihleri, 360 derece kuralı diyebileceğimiz bir sistem üzerine oturur. Kameranın, hayali bir yarım daire içinde konumlandırılmasını emreden aksiyon aksı yerine, bu yönetmenler için aksiyon bir çizgi değil, dairenin merkez noktasıdır ve kamera bu çember içinde istenilen her yere konabilir. *Mr. Hulot's Holiday*, *Play Time* ve *Traffic* filmlerinde Tati, çekimleri neredeyse sistematik biçimde her yönden gerçekleştirmiştir; bu çekimler kurgulandığında ortaya tek bir olayın birden fazla mekânsal perspektifi çıkar. Benzer biçimde Ozu da sahnelerini, devamlılık sisteminin ölümcül kurgu hatası olarak adlandıracağı, 360 derecelik alana göre kurar. Ozu'nun filmlerinde tutarlı kamera konumlandırmaları ve ekran yönelimleri bulunmaz; bakış uyumu söz konusu bile değildir ve tek sürekli tutarlılık 180 derece kuralının *ihlal edilmesidir*. Klasik devamlılık sistemindeki en ağır günahlardan biri aksı kırarken aksiyon uyumu yaratmaktır; fakat Ozu *Early Summer* filminde bu günahı rahatça işler (**6.135, 6,136**).

Bu tip mekânsal devamsızlık kurgusu izleyiciyi de etkiler. Klasik kurgunun savunucuları, anlatının açık biçimde sunulabilmesi için devamlılık kurallarının gerekli olduğunu öne sürerler. Fakat, bir Ozu ya da Tati filmi izlemiş olan herkes, devamlılık ihlallerinin hiç de anlatısal karışıklığa neden olmadığını bilir. Her ne kadar, bu filmlerdeki alanlar Hollywood stilindeki gibi hiç kafa karıştırmadan akıp gitmese de (mekânsal devamlılık Hollywood filmlerinin izleyiciyi büyülerken kullandığı bir yöntemdir), nedensel gelişmeler her zaman açık ve nettir. Bu bilgiler ışığında kaçınılmaz sonuç, devamlılık sisteminin bir öyküyü anlatmak için kullanılacak yollardan *sadece bir tanesi* olduğudur. Tarihsel olarak bu sistem baskın olandır fakat sanatsal açıdan bir zorunluluk taşımaz.

Devamsızlığı sağlayan iki önemli yöntem daha vardır. Jean-Luc Godard, *Breathless* filminde mekânsal, zamansal ve grafiksel devamlılığa ait gelenekleri, sistematik biçimde **atlama** kullanarak ihlal eder. Geniş bir kullanım alanı olmasına rağmen, bu terimin, asıl anlamı şudur: aynı karakter ya da nesnenin iki çekimi kurgulandığında ve bu çekimler arasında, kamera konumu ve açı anlamında yeterli farklılık bulunmuyorsa, ekranda gözle görülür bir atlama ortaya çıkar. Klasik devamlılık bu tür atlamaları, açı/karşı



6.137 *Breathless,* filminde Patricia'nın bu çekimiyle, ardından gelen…



6.138 …bu çekim atlamayla bağlanırken arka plan değişmiş ve öyküsel zaman ilerlemiştir.



6.139 *Fury* filminde, Lang, dedikodu yapan ev kadınlarından…

açı çekimleri ve *30 derece kuralı*nın (bu kurala göre, her kamera pozisyonu, bir öncekinden en az 30 derece farklı olmalıdır) cömert kullanımlarıyla önler. *Breathless* filminin çekimlerinin incelenmesi, Godard'ın atlamalarının sonucu hakkında bilgi verebilir (**6.137**, **6.138**). Fark edilmeden geçip gitmesi mümkün olmayan bu kesmeler oldukça görünürdür.

Atlamaların, bir insanı farklı pozisyonlarda göstererek zamanın geçtiğini anlatan eksiltili kurgu ile karıştırmamak gerekir. Bunun örneğini daha önce Wendy'nin kendi hücresinde iki farklı pozisyonda oturmasında görmüştük (6.121, 6.123). Bunun gibi kesmelerde iki ayrı kamera açısı mevcuttur (aynı karakter üzerinde ve 30 derece kuralı ile uyum içine de). Atlama ise, aksiyonu tek bir kamera açısıyla gösterir.

Günümüz ana akım filmleri atlama kullanımını yaygın hale getirmiştir. Montaj sekanslarında şaşkınlık ve şiddet anlarında görülebilir. Bu teknik Ridley Scott'ın *Matchstick Men* filminde en az *Breathless* filmindeki kadar kapsamlı biçimde kullanılmıştır.

Devamlılığı ihlal eden ikinci yöntem ise **diegetik-olmayan eklemedir**. Yönetmen bir sahneden, anlatıya ait mekânın ve zamanın bir parçası olmayan metaforik ya da sembolik çekime geçer. Bu noktada klişeler devreye girer (**6.139**, **6.140**). Daha karmaşık örnekleri ise Eisenstein ve Godard'ın filmlerinde görülür. Eisenstein'ın *Strike* filminde işçilerin katledilmesi, bir boğanın kesilmesi görüntüleriyle iç içe kurgulanır. Godard'ın *La Chinoise* filminde Henri, antik Mısırlılar hakkında bir anekdot aktarırken, Mısırlılar "konuştukları dilin tanrının konuştuğu dil" olduğunu düşünüyordu diye belirtir. Oyuncu tam bunu söylerken (**6.141**) Godard, Kral Tutankamon'un mezarına ait kalıntıların iki yakın çekimine geçer (**6.142**, **6.143**). Öyküye ait evrenin dışından gelen diegetik-olmayan eklemeler vasıtasıyla, bu çekimler, aksiyon üzerinde, akıcı, hatta kimi zaman ironik, yorumlar yapar ve



6.140 …gıdaklayan tavuklara kesme ile geçer.



6.141 *La Chinoise* filmindeki diegetik çekimi, …



6.142…Tutankamon'un mezarına ve …



6.143 … altın maskına ait diegetik-olmayan çekimler izler..



6.144 *Cache* filmindeki bu dış mekan çekimi ilk başta zamansal düzen içindeymiş gibi görünür fakat daha sonra yeniden oynatılan bir video kasedi görüntüsü olduğu ortaya çıkar.



6.145 Gözetleyen çocuğa ait anlık görüntü de yanlış yönlendiricidir. Sanki evi gözetliyormuş gibi görünüyor olmasına rağmen bu bir geçmişe dönüştür ve aslında düşünülenle çok alakasız bir şeye bakmaktadır.

izleyiciyi, ima yoluyla gizlenen anlamı bulmaya zorlarlar. Acaba kalıntıların görüntüleri Henri'nin sözlerini mi pekiştiriyor, yoksa bu sözlerin doğruluğu hakkında soru işaretleri mi oluşturuyor?

Klasik devamlılığa dair, hala, diğer alternatifler mevcuttur (özellikle zamansal boyut içinde). Her ne kadar öykü olaylarına ait düzen ve sıklık üzerine klasik yaklaşım en iyi seçenek gibi görünse de, aslında sadece bize en tanıdık gelenidir. Öykü olayları 1-2-3 düzeni içinde kurgulanmak zorunda değildir.

Modern izleyici kısa geçmişe dönüşlerle kesilen sahnelere alışmıştır. Ne var ki bazı yönetmenler öykü düzenine hem aitmiş, hem de ait değilmiş gibi görünen çekimler kullanarak daha büyük belirsizlikler yaratmaktadırlar. Michael Haneke'nin *Cache* filmi lüks bir apartman dairesinin yolun karşısından çekimini tekrar tekrar kullanır. Yine bir gece vakti genç bir erkeğin eve baktığına dair iki saniyelik bir çekim vardır (**6.144**, **6.145**). İlk başka bu çekim doğru bir düzen içindeymiş gibi görünür (tıpkı *Rear Window* filminde Jeff'in komşularına bakması gibi [6.87, 6.88, 6.90, 6.93]). Fakat daha sonra *Cache*'nin anlatımının bizi ciddi olarak yanlış yönlendirdiğini anlarız.



6.146 *Pierrot le fou* filminde, önce, Marianne arabayı kullanırken, Ferdinand arabaya atlar…



6.147 … fakat sonra çifti tekrar apartmanda görürüz.



6.148 Daha sonra araba caddede hızla ilerler…



6.149 ….ve ardından Marianne ve Ferdinand bir çatıya tırmanır (bu eylem, arabaya binmelerinden önce gerçekleşen bir olaydır).

Resnais'nin *La Guerre est finie* filminde geleneksel devamlılığa uygun biçimde kurgulanan sahneler, geçmişe dönüş ya da hayal gücüne ait parçalar, hatta gelecekte gerçekleşecek olayları temsil eden görüntülerle yarıda kesilir. Kurgu aynı zamanda, anlatı amaçları uğruna, değişken *sıklık*la oynayabilir; aynı olay tekrar tekrar gösterilebilir. *La Guerre est finie* filminde, aynı cenaze töreni, başkahramanın varlığı ya da yokluğuyla, farklı varsayımsal yollarla anlatılır.

Godard, yine, kurgunun nasıl hem düzeni hem de sıklığı yönlendireceğine dair çarpıcı bir örnek sunar. *Pierrot le fou* filminde, Marianne ve Ferdinand apartmandan kaçarken, Godard çekimlerin düzenini karma karışık eder (**6.146-6.149**). Godard, aynı zamanda, bir hareketi, her seferinde *farklı* gösterme suretiyle, tekrarlayarak sıklıkla da oynar (Ferdinand'ın arabaya atlaması). Kurgunun bu şekilde yönlendirilmesi, öykünün aksiyonu hakkındaki normal beklentilerimizi boşa çıkarır ve bizi, filmsel anlatının parçalarını bir araya getirmemiz için yoğunlaşmaya zorlar.

Kurgu öykü süresiyle ilgili özgürlükler de sağlar. Her ne kadar devamlılık ve eksilti, süreyi işlemek için kullanılan en yaygın yollar olsa da, genişletme (bir anın uzatılarak, o ana ait ekran zamanının, gerçek zamanından daha uzun sürmesi) hala farklı bir seçenek olarak varlığını korumaktadır. François Truffaut, *Jules and Jim* filminde, bu tip genişletmeleri anlatının değişim noktalarının altını çizmek için kullanır (kadın karakter Catherine duvağını açtığında ya da köprüden atladığında).

Yönetmenler, devamlılık sisteminin en temel prensiplerini yeniden ele almak adına pek çok yaratıcı yol bulmuştur. Örneğin aksiyon uyumunda zamanın, kesmeler arasında devamlı olması gerektiğini görmüştük. Fakat Alain Resnais, *Last Year at Marienbad* filminde imkânsız bir aksiyon devamlılığı yaratmıştır. Konuklar, küçük gruplar halinde otel lobisinde bulunmaktadır; orta çekimde sarışın bir kadın dönme hareketine başlar (**6.150**). Dönüşün ortasında, kesme vasıtasıyla başka çekime geçildiğinde, kadının, farklı bir ortamda, dönüşüne devam ettiği görülür (**6.151**). Kadının çekim çerçeveleri arasındaki, grafiksel olarak eşlenmiş, konumuyla ortaya çıkan aksiyondaki bu düzgün ve akıcı uyum, onun sürekli ve

BAĞLAN

İlk dönem Japon aksiyon filmlerinde cüretkâr kurgu örnekleri mevcuttur. Ayrıntılı bilgi için bakınız, "Bando on the run".

www.davidbordwell.net/blog/?p=911



6.150 *Last Year at Marienbad* filminde oyuncunun aksiyonu…



6.151 … iki ortama, uyumlu biçimde, yayılır.

devamlılık gösteren bir hareket içinde olduğunu ima ederken, ortamın değişimi bu izlenimle çelişir. 10. bölümde göreceğimiz gibi, deneysel filmler belirsiz ve yoruma açık kurguyu daha da ileri götürürler.

Burada verdiğimiz örnekler, zamansal düzen, süre ve sıklığa ait devamsızlıkların anlatı içeriğinde kusursuz bir anlaşılabilirlik yakalayabileceğini göstermiştir. Diğer yandan atlama, diegetik-olmayan ekleme ve aksiyon uyumunun tutarsız olması gibi araçlarla oluşturulan zamansal bozulumlar, öyküye ait geleneksel kavramları zorlayabilir ve böylece çekimler arasında muğlâk ilişkiler yaratabilir.

Kurguda mekânsal ve zamansal devamsızlığın etkili bir örneği için Sergei Eisenstein'ın *October* filmine bakalım.

Devamsızlık Kurgusunun İşlevleri: *October*

1920'lerin pek çok Sovyet yönetmeni için kurgu filme ait bütünsel formu düzenlemenin en temel yoluydu ve devamlılık sisteminde olduğu gibi, sadece anlatının gelişimine hizmet etmiyordu. Eisenstein'ın *Strike, Potemkin*, *October* ve *Old and New* filmleri, belirli kurgu araçları vasıtasıyla meydana getirilmiştir. Kurgu modellerini, öyküyü düzenlemek amacıyla ikinci plana atmak yerine, Eisenstein, yukarıda adı geçen filmleri birer kurgu yapıları olarak tasarlıyordu.

Eisenstein kasıtlı olarak devamlılık kurgusuna karşı çıkıyor, Hollywood'un devamsızlık olarak göreceği yöntemleri araştırıyor ve bunları kullanıyordu. Sıklıkla sekanslarını, çekimden çekime ve sekanstan sekansa, maksimum *çatışma* yaratmak için sahneliyor, çekiyor ve kurguluyordu. Çünkü izleyicinin filmi anlama sürecinde aktif biçimde rol sahibi olabilmesi için bu çatışmalardan bir sentez çıkarmaya zorlanması gerektiğini düşünüyordu.

Eisenstein'ın filmleri geleneksel dramaturginin yükümlülükleri altında kalmadan zaman ve mekân içinde dolanırlar. Bu filmler izleyicinin duyularını, duygularını ve düşüncelerini uyarmak için tasarlanmış görüntülerin karmaşık modellerini oluştururlar. *October* filminden bir bölüm, yönetmenin, kurgu devamsızlıklarını nasıl kullandığını gösterir.

Bu sekans, filmin üçte birlik bölümünü oluşturur (ve 125'ten fazla çekimi kapsar). Öykü aksiyonu basittir. Burjuva geçici hükümeti, Şubat Devriminin ardından, yönetimi ele geçirmiştir. Fakat I. Dünya Savaşı'ndan çekilmek yerine, müttefik devletleri desteklemeye devam etmektedir. Bu manevra, Rus halkını, Çar döneminde yaşadığı sıkıntılara geri döndürmüştür. Klasik Hollywood sinemasında, bu öykü, gazete manşetlerinin, akıcı biçimde, filmin başkahramanının Geçici Hükümetin hiç bir şeyi değiştirmediği yönündeki açıklamasına bağlanan bir montaj sekansı ile gösterilebilirdi. *October* filminin başkahramanı bir insan değil fakat tüm Rus halkıdır ve ayrıca bu film öykünün anlamını sunmak için genellikle diyalog kullanan filmlerden değildir. Onun yerine *October*, öykü olaylarının basit temsillerinin ötesine geçmeye çalışır (izleyicinin, olaylara ait çatışmaları bir araya getirerek, filme aktif biçimde katılımını sağlayarak). Bu yüzden film, bizleri, kafa karıştırıcı ve birbirinden farklı görüntüler dizisiyle yüz yüze bırakır.

Sekans, cephedeki Rus askerlerinin silahlarını indirerek, Alman askerleriyle arkadaşlık kurmasıyla başlar (**6.152**). Eisenstein daha sonra Geçici Hükümete, kesmeyle, döner ve bir uşağın, çerçevede görünmeyen bir yöneticiye belge vermesini gösterir (**6.153**). Bu belge yönetimin Müttefiklere olan destek teminatıdır. Askerler arasında kurulan arkadaşlık ilişkileri, aniden, bir bombardıman ile altüst olur (**6.154**). Askerler siperlere koşarak geri dönerler ve üstlerine toz, toprak



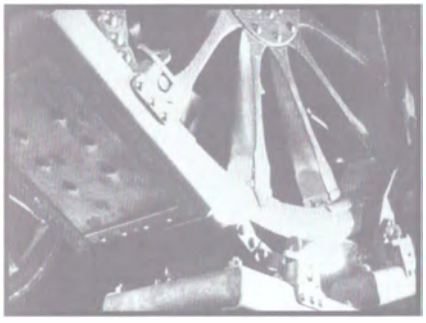
6.152 *October* filminde, Rus ve Alman askerler, savaş alanında, birlikte sohbet eder, içer ve güler.



6.153 *October*: Geçici Hükümetin merkezi.



6.154 *October*: Cephede bombardıman.



6.155 *October* filminde fabrikadaki top görüntüsü...



6.156 ...cephedeki askerlerin çekimleriyle iç içe kurgulanır.



6.157 *October* filminde ekmek kuyruğu görüntüleri, savaş sahneleriyle birlikte kurgulanır

ve bomba parçaları yağarken, bir araya toplanırlar. Eisenstein, ardından, fabrika montaj hattından indirilen bir top çekimi serisine kesme ile döner. Bir süre için anlatı, bu görüntülerle, savaş alanındaki askerlerin görüntülerini iç içe birbirine bağlar (**6.155, 6.156**). Sekansın son bölümünde top çekimleri, kar altında ekmek sırasında bekleyen aç kadınların ve çocukların görüntüleriyle birlikte kurgulanır (**6.157**). Sekans iki ara yazıyla sona erer: "Her şey eskisi gibi..."/ "Açlık ve savaş".

Grafiksel olarak bazı devamlılıklar görülebilir. Rus askerler, Alman askerleriyle arkadaşlık kurarken, pek çok çekim, grafiksel olarak, birbirini andırmaktadır ve patlayan bir bombaya ait bir çekim, grafiksel olarak (hareket bağlamında), siperlere koşuşturan askerlerin görüntüleriyle eşlenir. Fakat film içindeki *devamsızlık*lar çok daha dikkat çekicidir. Eisenstein, yüzü sağa dönük şekilde gülen bir Alman askerinden, Hükümet merkezinde, yüzü sola dönük biçimde duran tehditkâr bir kartal heykeline geçer (**6.158**, **6.159**). Sekansın başka bir noktasında belirgin bir atlama vardır: uşak eğilir ve sonra birden onu ayakta görürüz (**6.160**, **6.161**). Kara gömülmüş tüfeklerin durağan görüntüsü, patlayan bir top mermisinin genel çekimine bağlanır (**6.162**, **6.163**). Askerler can havliyle siperlere koşarken, Eisenstein, bu hareketi, çekimden çekime, karşıt yönelimlerle kayda alır.

Dahası, kurgu, *aşağı doğru* hareket eden top çekimleriyle, siperlerde sinmiş askerlerin *yukarı doğru* bakışlarına ait çekimler arasında bir karşıtlık yaratır (6.155, 6.156). Eisenstein, sekansın son bölümünde kadınların ve çocukların, sisli ve neredeyse tamamen durağan çekimlerini, topu indiren fabrika işçilerinin keskin biçimde belirlenmiş, dinamik çekimleriyle yan yana getirir (**6.164**). Bu tip grafiksel devamsızlıklar film boyunca pek çok kez tekrarlanarak (özellikle hareketli aksiyon sahnelerinde) izleyicide anlamsal çatışmalara neden olurlar. Bir Eisenstein filmi izlemek, kişinin kendisini bu vurucu ve belirgin grafiksel kurguya ait iradeye teslim etmesidir.

Eisenstein, aynı şekilde, zamansal devamsızlığı da güçlü biçimde kullanır. Bir bütün olarak sekans, olayları belirli bir düzenle sunmayı gerektiren Hollywood kuralarına karşı çıkar. Savaş alanı ve hükümet merkezinin veya fabrika ve sokağın iç içe kurgusu eş zamanlı bir ak-



6.158 *October.*



6.159 *October.*



6.160 *October.*



6.161 *October.*



6.162 *October.*



6.163 *October.*



6.164 *October.*

siyonu mu gösteriyor? (örneğin kadın ve çocukların gece gösterilmesiyle, gündüz işleyen fabrika görüntülerini karşılaştırın). Savaş alanındaki olayların kadınların gece nöbetlerinden önce ya da sonra olup olmadığını söylemek imkânsızdır. Eisenstein olayları 1-2-3 düzeniyle anlatmamayı tercih ederken, çekimleri duygusal ve kavramsal birimler olarak sunar.

Süre de, benzer biçimde değişkendir. Askerlerin arkadaş olma olayı oldukça devamlılık arz eden bir zamansal yapıya sahipken, Geçici Hükümetin ele alınışında güçlü eksiltiler görülür; bu yöntem, Eisenstein'a, barışı yerle bir eden bombardımanın görünmez nedeninin Hükümet olduğunu saptama fırsatı verir. Bir noktada, Eisenstein, en sevdiği araçlardan biri olan zamansal genişlemeyi kullanır: şişeden bir şeyler içen askerde uygulanan örtüşme kurgusu. Bu kurgu, *Strike* filminde ustabaşına çarpan tekerlek çekimlerinin oluşturduğu genişletilmiş sekansı hatırlatır (6.44-6.46). Başka bir noktada ise ekmek sırasında bekleyen kadın ve çocukların kademe kademe çöküşleri eksiltilerle sunulur. Onları ayakta dururken görürüz, sonra yerde yatarken. Hatta sıklık bile devamsız hale getirilmiştir: montaj hattından indirilen birkaç top mu görüyoruz yoksa bir topun indirilmesi birkaç kez mi gösteriliyor? – kesin bir şey söylemek zor. Eisenstein yine içeriğe dair öğeleri *yan yana getirmeye* çabalar, yoksa olayları belirli bir zaman dizimine göre bir araya getirmeye değil. Düzen, sıklık ve süreye ait kurgunun yönlendirilmesi, net öykü zamanını, özel kavramsal ilişkiler lehine ikinci plana atar. Eisenstein bu ilişkileri, apayrı aksiyon dizilerini kurgu vasıtasıyla yan yana getirerek yaratır.

October filminin bu sekansı yaklaşık bir devamlılıktan, aşırı devamsızlığa doğru ilerler. Zaman zaman 180 derece kuralına riayet etse de (özellikle kadınların ve çocukların bulunduğu çekimlerde), Eisenstein, bir sahneye asla tanıtıcı çekimle başlamaz. Mekân hakkında bilgi veren ara çekimler nadiren görülür.

Mekâna ait klasik devamlılık, baştan sona, farklı olay mekânları birbirleriyle kurgulanarak, parçalanır. Peki sonuç? Mekân, bu biçimle parçalandığında film bizi duygusal ve kavramsal bağlantılar oluşturmaya davet eder. Örneğin, Geçici Hükü-

BAĞLAN

"Some cuts I have known and loved" başlıklı yazımızda çarpıcı ve etkili kesme örneklerini ele aldık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=2346.

metin, diğer çekimlerle yapılan iç içe kurgusu onu bombardımanın faili olarak saptar (ilk patlama çekimlerini atlamayla takip eden uşak görüntüleri vasıtasıyla bu anlam pekiştirilir).

Eisenstein, daha da cesur davranarak, siperlerde sinmiş askerlerden, montaj hattından indirilen topa geçerek, insanların, hükümete ait savaş aygıtları tarafından nasıl ezildiğini betimler. Bu düşünce askerlerin, *sanki* topa bakarmış gibi görünen, yukarı bakışlarının yarattığı aldatıcı bakış uyumuyla pekiştirilir (aldatıcıdır çünkü bu iki unsur tamamen farklı mekânlardadır [6.155, 6.155]). Daha sonra, montaj hattından topu indiren fabrika işçilerine geçildiğinde (6.164), bu kesme, ezilen askerleri ezilen proletaryaya bağlar. Son olarak, top yere indiğinde, Eisenstein, top görüntülerini, askerlerin ve işçilerin açlıktan kırılan ailelerinin görüntüleriyle iç içe kurgular. Artık onlar da bu savaş makinesi tarafından ezilmektedirler. Topun tekerlekleri yavaş yavaş yere değdiğinde, Eisenstein, kar üzerinde duran kadın ayaklarının görüntülerine geçer ve makinenin ağırlığı, yazılar vasıtasıyla ("bir pound", "yarım pound"), kadın ve çocukların daimi açlığıyla birbirine bağlanır. Her ne kadar tüm mekânlar öyküde bulunsalar da, bu tip devamsızlıklar, öykü olayları üzerinden sürekli bir politik yorum oluşturur.

Toparlarsak, Eisenstein'ın mekânsal kurgusu, tıpkı zamansal ve grafiksel kurgusu gibi, bizden öykü olaylarını *yorumlamamızı* isteyen benzerlikler, uyuşmalar ve kontrastlar oluşturur. Yorum, öylece izleyiciye sunulmuş değildir; daha ziyade, kurgusal devamsızlıklar, izleyiciyi dolaylı olarak verilen anlamları bulmaya zorlar. *October* filmindeki bu sekans, tıpkı diğerleri gibi, klasik devamlılığa ait kuralların güçlü alternatifleri olduğunu göstermektedir.

ÖZET

İki çekim kurgulandığında, şu soruları sorabiliriz:

1. Çekimler grafiksel olarak nasıl devamlı ya da devamsız olabilir?
2. Yaratılan ritmik ilişkiler nelerdir?
3. Çekimler mekânsal olarak devamlı mıdır? Öyle değilse, devamsızlığı ne yaratır? (İç içe kurgu mu? Belirsiz ipuçları mı?). Eğer çekimler mekânsal olarak devamlıysa, o zaman 180 derece kuralı bu devamlılığı nasıl yaratır?
4. Çekimler zamansal olarak devamlı mıdır? Öyleyse bu devamlılığı ne yaratır? (Örneğin aksiyondaki uyum mu?). Öyle değilse bu devamsızlığı ne oluşturur? (Eksiltiler mi? Örtüşme kurgusu mu?)

Daha genel olarak, her film tekniğine yöneltebileceğimiz soruyu burada da sorabiliriz: Bu teknik, filmin anlatı biçimiyle ilişkisi bağlamında nasıl *işler*? Film, kurguyu, anlatım mekânını, zamanını ve neden-sonuç ilişkisini klasik devamlılığı sağlayacak biçimde mi kullanır? Kurgu modelleri yüz ifadelerini, diyalogu ve ortamı nasıl vurgular? Kurgu modelleri anlatıya ait enformasyonu gizler mi? Genel olarak kurgu, izleyicinin film izleme deneyimine nasıl bir katkıda bulunur?

Bazı pratik ipuçları: Kurguyu fark etmeyi birkaç yolla öğrenebilirsiniz. Eğer kesmeleri yakalamakta zorluk çekiyorsanız, bir film ya da televizyon programı izlerken, her çekim değişiminde, elinizdeki kalemi bir yerlere hafifçe tıklatın. Kurguyu rahatça yakalamaya başladığınızda, bir filmi sadece kurguya dair özellilerine dikkat ederek izleyin (örneğin, mekânın nasıl sunulduğuna, grafiklerin ve zamanın nasıl gösterildiğine). Kesmelerin ne sıklıkla gerçekleştirildiğine dikkat ederek, ritmik kurgu konusunda kendinizi geliştirin (kesmelerle oluşan tempoya göre elinizdeki kalemi bir yerlere tıklatmak iyi bir çözüm olabilir).

1930 ve 1940'ların Amerikan filmlerini izlemek, size, klasik devamlılık sistemini tanıtacaktır; bir sekans içinde, bir sonraki çekimin nasıl olacağını tahmin etmeye çalışın (ne sıklıkla haklı olduğunuzu görünce şaşıracaksınız). Evde film izlerken sesi kapatın; kurgu modelleri bu yolla çok daha görünür hale gelecektir. Devamlılığı ihlal eden bir durum olursa kendinize, bunun bir hata mı yoksa bilinçli bir hamle mi olduğunu sorun. Klasik devamlılık ilkelerine uymayan bir film seyrettiğinizde, bu filmin kendine has kurgu modellerini araştırın. Bir filmi DVD oynatıcıda izliyorsanız sekansları incelemek için ağır çekim oynatma, görüntüyü dondurma, filmi geri alma gibi kontrolleri mutlaka kullanın –bu bölümün yazılması sırasında bu işlemler sıklıkla yapılmıştır (zaten hemen her filmde de işe yarar). Yukarıda anlatılan yöntemler vasıtasıyla, kurgunun gücünü anlayabilir ve bu güç hakkındaki bilginizi arttırabilirsiniz.

OKUMA ÖNERİLERİ

Kurgu Nedir?

Film kurgusunun görevlerine dair profesyonel metinler şunları kapsar: Ralph Rosenblum, *When the Shooting Stops... The Cutting Begins: A Film Editor's Story* (New York: Penguin, 1980); Edward Dmytryk, *On Film Editing* (Boston: Focal Press, 1984); Vincent Lo Brutto, *Selected Takes: Film Editors on Film Editing* (New York: Praeger, 1991); Gabriella Oldham, *First Cut: Conversations with Film Editors* (Berkeley: University of California Press,

1992) ve Declan McGrath, *Editing and Post-Production* (Hove, England: RotoVision, 2001). Ayrıca bakınız; Ken Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing; History, Theory, and Practice*, 4. Baskı, (Boston: Focal Press, 2007), ve *Cineaste* 34, 2 (Bayar 2009, s. 27-64) içinde "The Art and Craft of Film Editing".

Tarihteki en yaratıcı kurguculardan biri olan Walter Murch, kurgu üzerine donanımlı bir kitap sunar: *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*, 2. baskı (Los Angeles, Silman-James, 2001). *American Graffiti, The Godfather*, *Apocalypse Now* ve *The English Patient* gibi filmlerde çalışan Murch, görüntü ve ses kurgusunu, aynı işlemin bir parçası olarak ele almaktadır. Düşüncelerini, ünlü bir roman yazarı olan Mihael Ondaatje ile *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film* (New York: Knopf, 2002) adlı kitapta paylaşmıştır. Ayrıca bir araştırmacı da olan Murch, uzun metraj bir sinema filminin kurgusunda yeni bir dijital program kullanmıştır. Bu deneyin sonuçları Charles Koppelman'ın, *Behind the Seen: How Walter Murch Edited* Cold Mountain *Using Apple's Final Cut Pro and What This Means for Cinema* (Berkeley, CA: New Riders, 2005) adlı kitabında ayrıntılarıyla anlatılmıştır. Murch'un, kendi yaptığı işler üzerine sohbetlerini, *Fresh Air* adlı programıyla, National Public Radio'dan dinleyebilirsiniz (radyoya www.npr.org internet adresinden ulaşabilirsiniz).

Kurgu tarihi üzerine geniş kapsamlı bir çalışma henüz yapılmadıysa da, Andre Bazin, *What Is Cinema?* (Berkeley: University of California Press, 1967) adlı kitabının 1. cildinde bulunan "The Evolution of Film Language" (sayfa 23-40) başlıklı son derece etkili yazısı, konunun bir taslağını çizer. Erken dönem Amerikan sinemasında kurgu, Charlie Keil'in, *Early American Cinema in Transition: Story, Style, and Filmmaking, 1907-1913* (Madison: University of Wisconsin Press, 2001) adlı kitabında dikkatle incelenmiştir. Profesyonel kurgucu Don Fairservice'in, sinemanın sessiz dönemi ve erken sesli döneminde kurguyu ele aldığı bilgi dolu kitabı *Film Editing: History, Theory and Practice* (Manchester: Manchester University Press, 2001) son derece önemlidir. Barry Salt'ın, *Film Style and Technology: History and Analysis* adlı kitabının birkaç bölümü, kurgu tekniklerinin değişimine ayrılmıştır.

Belgesel filmler, karakteristik olarak, belki kurmaca filmlerden daha fazla ölçüde, kurguya dayanırlar. Birkaç kesme geleneği geliştirilmiştir. Örneğin, karşıt fikir beyan eden uzmanların, konuşma esnasında yakın plan baş çekimleriyle çerçeve içine alınmaları (ve bu çekimlerin birbiri ardına kurgusu), karşıt bakış açılarını sunmanın bir yoludur. İlginç şekilde, Errol Morris, yönettiği *The Thin Blue Line* adlı belgeselinde, kurgucusu Paul Barnes'dan iki zanlıyı peş peşe kurgulamamasını istedi. "Yönetmen, iyi adam/kötü adam karşıtlığına dayanan standart belgesel yapısından uzak durdu... Aynı hikâyeyi anlatan insanlara ya da birinin söylediği bir şeye karşı çıkan veya onu destekleyen kişilere ait çekimlerin peş peşe kurgulanmasından nefret ediyordu." (Oldham, *First Cut*, sf. 144). Morris, açık biçimde, her konuşmacıyı olayların farklı yönleriyle olan bağlantılarıyla konuya dâhil ederek, her birinin sözlerine belirli bir bütünlük vermek istiyordu.

Film Kurgusunun Boyutları

Kurgunun grafiksel yanıyla ilgili olarak pek az şey yazılmıştır. Bakınız; Vladimir Nilsen, *The Cinema as a Graphic Art* (New York: Hill & Wang, 1959), ve Jonas Mekas "An Interview with Peter Kubelka", *Film Culture* 44 (Bahar 1967): 42-47.

Ritmik kurgu olarak adlandırdığımız stil, Sergei Eisenstein'ın "The Fourth Dimension in Cinema" (*Selected Works*, Cilt 1, sf. 181-94) adlı metninde metrik ve ritmik montajın kategorileri olarak ele alınır. Bir filmin ritmine ait örnek çözümleme için bakınız; Lewis Jacobs, "D.W. Griffith", *The Rise of the American Film* içinde (New York: Teachers College Press, 1968), 11. Bölüm, sf. 171-201. Televizyon reklamları, ritmik kurgu üzerine çalışmak için iyi bir çalışma alanı oluşturur çünkü son derece basmakalıplaşmış betimleme teknikleri, kurgucuya, ses bandındaki müzik parçasının vuruşlarına göre çekimleri kesme ve birleştirme imkanı verir.

Kuleshov etkisinden sıklıkla bahsettik. Konuyla ilgili iki önemli metin için bakınız; V.I. Pudovkin, *Film Technique* (New york: Grove Press, 1960) ve Ronaldo Levaco tarafından İngilizce'ye çevrilen ve derlenen *Kuleshov on Film: Writings of Lev Kuleshov* (Berkeley: University of California Press, 1974), sf. 51-55. Kuleshov'un çalışmalarının bir özeti için, bakınız; Vance Kepley, Jr., "The Kuleshov Workshop", *Iris* 4, 1(1986): 5.23. Kuleshov etkisi gerçekten karakterin ifadesiz yüzünde duygusal bir tepkiye yol açıyormuş gibi bir izlenim yaratabilir mi? İki film araştırmacısı bunu sınamaya çalışmıştır. Bu deneyle ilgili şaşırtıcı sonuçlar için, bakınız; Stephen prince ve Wayne E. Hensley'in "The Kuleshov Effect: Recreating the Classic Experiment", *Cinema Journal* 31, 2 (Kış 1992): 59-75. 1990'lar boyunca, biri tamamlanmış, diğeri parça parça halde, iki Kuleshov deneyi daha ortaya çıkmıştır. Bunlardan birine ait açıklamalar ve tarihsel arka plan için, bakınız; Yuri Tsivian, Ekaterina Khokhlove ve Kristin Thompson, "The Rediscovery of a Kuleshov Experiment: A Dossier", *Film History* 8, 3 (1996): 357-67.

Devamlılık Kurgusu

Devamlılık kurgusu üzerine tarihsel tartışmalar için 12. Bölüm'e ve o bölümün kaynakçasına bakınız. Devamlılık kurgusunun gerçekleştirebileceği gizli seçicilik, *Fahrenheit 451* ve *Witness* filmlerinin kurgucusu Thom Noble'ın sözlerinde özetlenmiştir. "Genellikle başıma gelen şey, bir sahnede, birbirinden tamamen ayrı yedi mükemmel çekim olmasıdır. Benim işim bu yedi çekimi almak ve onları, kimse kesmeleri fark edemeyecek şekilde bir araya getirmeye çalışmaktır". (derleyen David Chell, *Moviemakers at*

Work [Redmond, WA: Microsoft Press, 1987], sf. 81-82'den alıntı).

Pek çok kaynak, devamlılığa ait kuralları ayrıntılarıyla açıklar. Bakınız, Karel Reisz ve Gavin Millar, *The Technique of Film Editing* (New York: Hastings House, 1973); Daniel Arijohn, *A Grammar of the Film Language* (New York: Focal Press, 1978), Edward Dmytryk, *On Screen Directing* (Boston: Focal Press, 1984); ve Stuart Bass, "Editing Structures", *Transitions: Voices on the Craft of Digital Editing* (Birmingham, England: Friends of ED, 2002) içinde, sf. 28-39; ve Richard D. Pepperman, *The Eye is Quicker: Film Editing: Making a Good Film Better* (Los Angeles: Michael Wiese Productions, 2004). Aksiyon aksına ait varsayımsal çizimimiz, Edward Pincus'un kısa ama kapsamlı çalışması *Guide to Filmmaking* (New York: signet, 1969) adlı kitabından alınmıştır (sf. 120-25).

Devamlılık sisteminin incelemeleri için, bakınız; Remond Bellour, "The Obvious and the Code", *Screen* 15, 4 (Kış, 1974-75): 7-17; ve Andre Gaudreault, "Detours in Film Narrative: The Development of Cross-Cutting", *Cinema Journal* 19, 1 (Sonbahar 1979): 35-59. Joyce E. Jesionwski, *Thinking in Pictures: Dramatic Structure in D. W. Griffith's Biograph Films* (Berkeley: University of California Press, 1987) adlı kitabında Griffith'in erken dönem devamlılık kurgusuna dair kendine özgü biçimi ayrıntılı şekilde incelemiştir. David Bordwell'in *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 2000) adlı kitabı, Hollywood devamlılığın, başka bir ulusal sinema tarafından nasıl ele alındığını gösterir.

Çağdaş Kurgu ve Yoğunlaştırılmış Devamlılık

Sinema okullarında ya da yönetmenler iş hayatına atıldığında, onlara öğretilen, devamlılık kurgusuna ait kuralların, tüm dünyada, sinema üzerinde egemen olduğudur. Bu bölümde belirttiğimiz gibi, kurgu sistemi içinde, bazı değişimler yaşanmaktadır. Çekimlerin süresi kısalırken (*Moulin Rouge* filmi 4000'den fazla çekim içermektedir), çerçeveler oyuncuları daha yakın ölçekli çekimlerle filme almaktadır. Geçmişte, film yapım geleneklerinde, eller ve vücudun üst kısmı tamamen çerçeve içine alınırken, günümüzde uygulanan yoğunlaştırılmış devamlılık yüzlere, özellikle de, oyuncunun gözlerine odaklanmaktadır. Kurgucu Walter Murch şöyle söyler: "bir çekimin seçilmesindeki belirleyici faktör, sıklıkla, şudur: 'Oyuncunun gözlerinden ifadeyi anlayabiliyor musun?' Eğer olmuyorsa, kurgucu, her ne kadar geniş açı bir çekim büyük ekranda daha iyi sonuç verebilecek olsa da, bir sonraki yakın çekimi kullanmayı dener".

Günümüzde, hızlı kurgu ve kamera hareketlerinin, yönetmenlere, bakış uyumu konusunda biraz daha rahat davranma izni verdiğini gösteren birkaç ipucu göze çarpar. *Hulk*, *Mystic River*, *8 Mile* ve *Syriana* filmlerinde aksiyon aksı, kimi zaman tekrar tekrar, kırılmaktadır. Eğer bu çekimler izleyicilerin kafasını karıştırmıyorsa, bunun sebebi, belki de, oyuncuların sahne içinde fazla hareket etmemeleri ve bütünsel mekân düzeninin açık biçimde sunulmasıdır. Kurgusu Alan Heim'ın *The Notebook* filmindeki bir sahne üzeriden anlattığı gibi (www.editorsguild.com/v2/magazine/Newsletter/JulAug04/julaug04_notebook.html.) daha karmaşık mekansal düzenler daha fazla verili mekansal görüntü ve ses göstergesine ihtiyaç duyar.

Yoğunlaştırılmış devamlılık konusunda daha fazla bilgi için, bakınız; David Bordwell, *The Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley: University of California Press, 2006), sf. 117-89.

Devamlılık Kurgusunun Alternatifleri

Eisentein bu alanda başlıca kaynak olarak yerini korumaktadır. Gözleme oldukça önem veren bir yönetmen olarak anlatısal-olmayan kurgunun olanaklarına ait yaratıcı düşünceler miras bırakmıştır; bakınız *Selected Works*, 1.Cilt içindeki makaleler. *October* filmindeki kurgu üzerine tartışmalar için bakınız; *Artforum* dergisinin (Sayı 11/5, Ocak 1973) "Eisenstein/Brakhage" özel sayısında Anette Michelson, Noel Carroll ve Rosalind Krauss'un yazıları (sf. 30-37, 56—65). Eisenstein kurgusuna daha geniş kapsamlı bir bakış için, bakınız; David Bordwell, *The Cinema of Eisenstein* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1993). Diğer bir Rus sinemacı olan Dziga Vertov'un yazıları da son derece önemlidir. Bakınız; Annette Michelson (der.) *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov* (Berkeley: University of California Press, 1984). Ozu'nun devamsızlıkları ele alışıyla ilgili olarak, bakınız; David Bordwell, *Ozu and the Poetics of Cinema* (Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1988).

Web Siteleri

www.editorsguild.com/v2/index.aspx/ *Editors Guild* dergisini desteklemek için kurulan bu internet sitesinde pek çok makaleye ve gösterimde olan filmlerin kurguları hakkındaki tartışmalara ulaşabilirsiniz.

www.uemedia.com/CPC/editorsnet/ Günümüz kurgu sorunlarıyla ilgili makaleler mevcuttur.

www.cinemetrics.lv/ Seçtiğiniz bir filmin kurgu ritmini öğrenmek ister misiniz? Bu etkileyici yazılım, kurgu oranlarına ait bir profil elde etmeniz için oldukça kullanışlı.

Önerilen DVD Ekleri

İnsanları kurgu yaparken izlemek çok heyecan verici değildir, bu yüzden de DVD eklerinde, konuyla ilgili bölümler oldukça kısadır. Fakat *Lord of the Rings* üçlemesinin her birinde, "kurgu" bölümü vardır. *The Fellowship of the Ring* filmi ise bir "kurgu gösterisi" bölümü içerir. Bu bölümde Elrond Konseyi sahnesinden, altı kameranın çektiği ham görüntüler bir araya getirilir ve bu görüntülerin nasıl kurgulandığı gösterilir (devamlılık kurgusunu iyice anlamak için, film içindeki bu bölümü, sesi tamamen kısarak izleme-

niz yerinde olacaktır. Burada, pek çok karakterin yer aldığı karmaşık bir sahne, doğru bakış ve aksiyon uyumlarıyla kurgulanmaktadır. Eğer bu uyumlara gereken önem verilmeseydi, karakterlerin tartışmalarını izlemek ne kadar kafa karıştırıcı olurdu, siz düşünün.)

Lodge Kerrigan'ın *Keane* isimli filminin DVD'si sadece sinema salonları için kurgulanan versiyonu değil aynı zamanda, filmin, yapımcı Steven Soderberg tarafından yeniden kurgulanmış halini de içerir. Soderberg kendi yaptığı bu kurguya, disk için yapılmış "yorum bandı" adını verir.

"Tell Us What You See" içinde, *A Hard Day's Night* filminin kamera operatörü ekran yönelimlerini anlatır. "Every Head She's Had the Pleasure to Know" içinde, filmin kuaförü, saçların hep aynı uzunlukta tutulmasının devamlılık açısından ne kadar önemli olduğu hakkında konuşur.

Sin City filminin eklerinden biri olan "Robert Rordiguez'le 15 dakikalık film okulu" içinde, Kuleshov etkisinin nasıl kullanıldığı gösterilir. Her ne kadar Rodriguez bu terimi kullanmasa da, film çekimleri sırasında hiç bir araya gelmemiş oyuncuların bile, bakış uyumu gibi yollarla, nasıl birbirleriyle etkileşimde olabileceklerini gösterir.

Toy Story filminin eklerinden birinde ("Yerleştirme hileleri"), animasyon filmlerinde de devamlılık kurgusuna ait kurallara sadık kalındığı gösterilmektedir. Buzz ve Woody'nin olduğu bir açı/karşı açı çekim sekansında, aksiyon aksını (burada "sahneme hattı" olarak kullanılır) sağlamak üzere kameranın konumunu belirlemek üzere bir çizim oluşturulur (tıpkı, bizim bölüm içinde yaptığımız gibi). Bu DVD eki, aynı zamanda, önemli bir karakter sahneye girmeden önce, kamera hareketinin aksiyon aksını değiştirmek üzere nasıl kullanılabileceği gösterilir.

3:10 to Yuma filminin kısa bir kamera arkası belgeseli olan "Destination Yuma" bir sahnede birden fazla kamera kullanımını eksiksiz gösterir. Bir sahnenin farklı kameralardan yapılan çekimlerini bu sahnenin kurgulanmış görüntüleri takip eder. *El Mariachi* filmi için yapılan röportajda ise Kuleshov etkisi kullanılarak sahnelerin nasıl kurgulanacağı anlatılır.



7
BÖLÜM

Sinemada Ses

Pek çok film, ekran üzerindeki kişilerin ve nesnelerin, kendi durumlarına uygun sesler ürettiği ve filmlerde de bu seslerin kullanıldığı izlenimi yaratır. Fakat aslında, 1. Bölüm'de gördüğümüz gibi, film yapım sürecinde ses kuşağı görüntülerden ayrı olarak düzenlenir ve yine görüntülerden bağımsız olarak işlenebilir. Bu da sesi, diğer tüm film teknikleri gibi esnek ve geniş kapsamlı hale getirir.

Buna rağmen ses, üzerinde çalışması en zor tekniktir. Bizler, çevremizdeki pek çok sesi görmezden geliriz. Etrafımızdaki unsurlara dair asıl bilgimiz görme duyumuzdan gelmektedir. Bu nedenle günlük hayatımızda ses, çoğu zaman, görsel ilgimizin sadece arka planını oluşturur. Benzer biçimde, film izlemekten ve seyirci ya da izleyici olmaktan bahsederiz –tüm bu terimler ses kuşağının ikinci planda kaldığına işaret eder. Bizler, güçlü biçimde, sesin sadece, sinemanın gerçek temeli olan hareketli görüntülere eşlik amacı taşıdığını düşünme eğilimindeyizdir.

Dahası, bir film çerçevesini mizansen ve sinematografi açısından çözümlerken yaptığımız gibi filmi durdurup, sesi inceleyemeyiz. Ya da ses kuşağını, bir dizi çekimin kurgusunu çözümlerken yapabildiğimizin aksine, parça olarak ele alamayız. Bir filmde sesleri ve onların yarattığı modelleri yakalayabilmek kolay değildir. Bu zorluk aynı zamanda bu tekniğe gücünü veren unsurdur: ses çok etkili efektler yaratabilir ve buna rağmen kimsenin dikkatini çekmez. Sesi incelemek için, filmleri *dinlemeyi* öğrenmemiz gerekir.

Neyse ki film izleyicileri daha duyarlı hale geldiler. *Star Wars* ve 1970'lerin diğer popüler filmleri, halkı, ses kaydı ve işlenmesi konusunda yeniteknolojilerle tanıştırdı. İzleyiciler, Dolby gürültü azaltımı, genişletilmiş frekans ve dinamik ses alanı, dörtlü ve altılı ses çıkışı gibi yenilikleri beklemeye başladılar. 1990'lar boyunca dijital ses, yüksek bütçeli filmlerin olmazsa olmazı haline gelirken, günümüzde hemen hemen tüm filmler net ve yoğun ses kuşaklarına sahip oldu. "*Casablanca* gibi eski bir filmin ses kuşağı, bugün yaptıklarımızla kıyaslayacak olursak, son derece boş görünür" diye belirtir ses tasarımcısı ve *Lost in Transition* filminin ses editörü Michael Kirchberger. "Ses kuşakları artık daha dolu ve tek başına filmi sattıran özelliklere sahip." Çok katlı sinemalar, tüketiciyi, büyüleyici ses özelliklerine sahip ev sinema ve ses sistemleri kurmaya sevk eden DVD'lerin popülerliğini ve meydan okumasını karşılayabilmek adına kendi ses sistemlerinin kalitesini yükselttiler. İzleyicilerin sese karşı hissettiği yeni duyarlılık en çok görüntüden önce başlayan diyalog ya da ses efektleriyle kendini göstermektedir. Her ne kadar bu yöntemin görüntüye yeterli ilginin sağlanması adına izleyicinin dikkatini yönlendiren bir yol olduğu iddia edilse de işitsel enformasyon film öyküsü için başlı başına önemli bir unsurdur. 1920'lerin sonunda, sinemada sesin ilk kullanıldığı günden beri, izleyiciler duydukları sesin hiç bu kadar farkında olmamışlardı.

Sesin Gücü

Fark edilsin ya da edilmesin ses birkaç nedenden dolayı güçlü bir film tekniğidir. Öncelikle, kendine has bir duygu durumu yaratır. Kaydedilmiş ses 1927 yılında ortaya çıkmadan önce bile, sessiz filmlere eşlik eden bir orkestra, org ya da piyano bulunuyordu. En azından müzik sessizliği dolduruyor ve izleyiciye daha bütünsel bir algısal deneyim yaşatıyordu. Daha önemlisi duyma ve görme birbirine bağlanıyor ve Sovyet yönetmen Sergei Eisenstein'ın "duyguların senkronizasyonu" olarak adlandırdığı teknik olanaklardan birine imkân sunuyordu (tek bir ritmin ya da sese ait anlamlı bir özelliğin görüntü ve sesi birleştirmesi).

"En heyecanlı an, sesi eklediğim andır... işte o an titremeye başlarım."

— Akira Kurosawa, yönetmen

Görüntü ve sesin birbirine bağlanması insan zihninin derinliklerine hitap eder. Bebekler kendiliğinden gördükleri şeyleri seslerle ilişkilendirirler. En temel koşul zamanlamadır: eğer bir ses ve görüntü aynı anda ortaya çıkarsa bunlar tek olarak algılanır, birbirinden ayrı olarak değil. Zihnimiz nasıl çekimlerde motifler ya da anlatıda nedensel kalıplar arıyorsa dudak hareketleriyle diyalogların birbirine uyumlu olmasını ve hatta müzikal ile görsel ritmin de birbirini tutmasını bekler. İşitsel ve görsel kalıpları algılama eğilimimiz günlük aktivitelerimizi düzenler (örneğin bir arkadaşınızın senkronsuz biçimde konuştuğunu düşünün) ve müzik, tiyatro ve film gibi sanat deneyimlerimizi de yönlendirir.

Ses çoğunlukla görüntülerin tamamlayıcısı olarak ele alınır. Fakat öncelikle görüntüleri nasıl algılayacağımız konusunda bizleri etkin biçimde yönlendirdiğini anlamamız gerekmektedir. *Letter from Siberia* filminin bir sekansında Chris Marker, görüntülerden çıkardığımız anlamı ters yüz ederken, sesin gücünü kullanır **(7.1-7.4).** Marker, üç kere aynı görüntüleri gösterir –şehrin bir caddesinde, arabanın yanından geçen bir otobüs çekimi ve kaldırım döşeyen işçilerin üç çekimi. Fakat her seferinde bu görüntülere, tamamıyla farklı ses kuşakları eşlik eder. Bu sekansın tablo haline getirilmiş üç versiyonunu birbiriyle karşılaştırın (Tablo 7.1). İlki son derece olumlu, ikincisi sert biçimde eleştirel iken, üçüncüsü övgü ve eleştiriyi iç içe geçirir. İzleyiciler, ses kuşağına dayanarak, aynı görüntüleri farklı biçimlerde yorumlayacaklardır.

The Letter from Siberia filminden alınan bu bölüm sesin diğer bir avantajını da gösterir: filmsel ses, dikkatimizi, görüntü içindeki özel bir noktaya yönlendirebilir. Anlatıcı "kan rengi otobüs" dediğinde, bizler arabaya değil, otobüse bakmayı yeğleriz. Fred Astaire ve Ginger Rogers karışık step dansı figürleri sergilerken, sessiz gece kulübü izleyicilerini değil, dansçıların hareketlerini seyrederiz. Bu gibi yollarla ses, bizleri, görüntüler arasında yönlendirir.

Sesin sağladığı bu imkânlar şöyle bir durum düşünülürse daha da verimli hale gelebilir: görsel bir unsur için oluşturulmuş sessel ipucu o unsurun gerçekleşmesini *beklememize* ve dikkatimizi o yöne yoğunlaştırmamıza yol açacaktır. Düşünün ki, bir odada, yakın çekimde bir adam görüyoruz ve daha sonra da kapı gıcırtısına benzer bir ses duyuyoruz. Eğer bir sonraki çekim kapıyı açık halde gösterirse, o zaman, dikkatimiz büyük olasılıkla oraya yoğunlaşacaktır, yani görüntü dışı sesin kaynağına. Fakat ikinci çekimde kapı hala kapalıysa, o zaman muhtemelen sesi nasıl yorumladığımıza dair düşünmeye başlarız (belki de ses kapıdan gelmiyordu). Ses kuşağı görsel olayları açık bir şekilde anlatabilir ya da onlarla çelişebilir veya onları muğlâk hale getirebilir. Tüm bu durumlarda ses kuşağı, görüntü kuşağıyla aktif bir ilişki içine girecektir.

Bu kapı açılması örneği, sesin bir diğer avantajını gösterir. Beklentiler oluşturmamız için ipuçları verir. Bir kapı gıcırtısı duyarsak, odaya birinin girmiş olmasını ve bir sonraki çekimde de bu kişiyi görmeyi bekleriz. Fakat film korku filmi türüne özgü eğilimler taşıyorsa kamera, ilk çekimdeki adamda kalacak ve onun korku dolu ifadesini gösterecektir. Bizler de bu durumda görüntü dışındaki o korkunç varlığın görüntüsünü gerilim içinde beklemek zorunda kalırız. Korku ve gizemin hâkim olduğu film türü, sesin görünmeyen kaynağını, izleyicinin ilgisini devamlı kılmak için kullanır, fakat hemen her film türü, sesin bu yönüne ait avantajı kullanabilir. *Jaws* filmindeki şehir konseyi toplantısında, karakterler kulak tırmalayan bir ses duyarlar ve çerçeve dışına bakacak şekilde dönerler; bir kesmeyle

TABLO 7.1 *Letter From Siberia*

Görüntü	İlk Anlatım	İkinci Anlatım	Üçüncü Anlatım
 7.1	Yakutya Özerk Sovyet Sosyalist Cumhuriyeti'nin başkenti Yakutsk, halka açık konforlu otobüslerin, caddeleri, Sovyet otomobil sanayisinin gururu olan Zym'lerle paylaştığı modern bir şehirdir.	Yakutsk, kötü şöhreti olan karanlık bir şehirdir. Halk kan rengi otobüslere balık istifi doluşurken ayrıcalıklı sınıfın mensupları, zamanın en pahalı ve rahatsız arabası olan Zym'lerini yüzsüzlükle sergilemektedirler.	Modern yapıların, kademe kademe şehrin karanlık görüntüsünü değiştirdiği Yakutsk'ta, iş çıkış saatlerinde Londra veya Paris'teki benzerinden çok daha az kalabalık olan bir otobüs, nadir bulunması nedeniyle genel hizmet bakanlığına tahsis edilen, mükemmel araba Zym'i geçiyor.
 7.2	Sosyalist idealizmin neşe verici ruhuyla	Aralarında bu uğursuz görünüşlü	Aralarında, göz bozukluğundan mustarip bu Sibirya Türkünün de bulunduğu Sovyet işçiler,
 7.3	aralarında kuzey kutbu kıyılarının bu ilginç sakinin de bulunduğu mutlu Sovyet işçiler,	Asyalının da olduğu işçiler, kendilerine verilen yer düzetme işini, ellerindeki tarama sopasıyla,	Aşırı zor koşullar altında bile cesaret ve sebatla çalışarak, kendilerini,
 7.4	Yakutsk'u daha da yaşanır bir şehir haline getirmeye kendilerini adamışlardır.	sanki birer köleymiş gibi yerlerde sürünerek yerine getiriyorlar.	şehri güzelleştirmeye adamışlar. Elbette bu güzellik kendileri içindir aynı zamanda.



7.5 *Babel* filminde sağır genç kız diskoya girdiğinde müzik zirveye ulaşmak üzeredir.



7.6 Kızın takip ettiği çocuğa yönelmiş bakış açısına geçtiğimizde müzik kaybolur. Öznel bir ses yerine öznel bir sessizlikle karşı karşıya kalırız ve bu durum kızın kendi çevresiyle olan ilişkisini keskin biçimde ifade eder.

Quint'in karatahtayı kazıyan ellerini görürüz (bu durum karakterle dramatik bir tanışma yaratır). Ses kullanımının, izleyici beklentilerini yaratıcı biçimde aldattığı ya da yönlendirdiği birkaç örnek daha göreceğiz.

Bunlara ek olarak ses, sessizliğe yeni bir değer kazandırır. Bir filmdeki sessiz bir bölüm neredeyse dayanılmaz bir gerilim yaratarak izleyiciyi ekrana yoğunlaşmaya zorlar. Ani bir sessizlik bizi sarsabilir ve dikkatimizi çekebilir **(7.5-7.6)**. Nasıl renkli filmler siyah beyaz filmleri derece derece renklendirirse, filmdeki ses kullanımı da, sessizliğin tüm imkânlarına sahiptir.

Bir faydası daha vardır: ses de kurgu gibi pek çok yaratıcı olanağa sahiptir. Kurgu vasıtasıyla birbirinden farklı iki mekânın çekimi, anlamlı bir bütün oluşturacak biçimde birbirine bağlanabilir. Benzer biçimde yönetmen her türlü sessel olguyu bir bütün oluşturacak şekilde iç içe ekleyebilir. Sesli sinemanın ortaya çıkışıyla birlikte, görsel olanakların sınırsızlığı, ses kullanımına ait imkânların sonsuzluğuyla birleşmiştir.

Filmsel Sesin Kökenleri

Algısal Özellikler

Sesin, duyduğumuz şekliyle birkaç özelliğine, günlük yaşantımızdan aşinayızdır ve bu özellikler de filmde ses kullanımının temelini teşkil eder.

Ses Yüksekliği Duyduğumuz ses havadaki titreşimlerden kaynaklanır. Titreşimlerin genişliği *ses yüksekliğini* ya da ses duygumuzu yaratır. Filmler bu sesi sürekli olarak yönlendirir. Örneğin, pek çok filmde gördüğümüz üzere yoğun trafik gürültüsü olan kalabalık bir caddede iki kişi karşılaştığında, trafiğin gürültüsü bir anda azalır. Ya da kısık sesle konuşan oyuncuyla, yüksek sesle konuşan oyuncu arasındaki diyalog, sohbetin içeriği kadar, ses tonlarındaki değişimle de karakterize edilir.

Sesin yüksekliği aynı zamanda algılanan uzaklıkla da ilintilidir: eğer ses yüksekse, ses kaynağının yakın olduğunu düşünürüz. Bu tip bir varsayım, biraz önce verdiğimiz trafik örneğinde de görülür: konuşan çiftin, daha yüksek seste duyulan diyalogu akustik bir ön plan yaratırken, azalan trafik gürültüsü arka planda kalır. Ayrıca bir film, izleyiciyi, seste ani ve aşırı değişimler kullanarak şaşırtabilir (genellikle *dinamiklerdeki* değişim olarak adlandırılır), tıpkı sessiz bir sahnenin, yüksek bir gürültüyle, düzeninin bozulması gibi.

Ses Perdesi Ses titreşimlerinin sıklığı ya da frekansı *ses perdesini* veya sesin algılanan yükseklik ve alçaklığını etkiler. Diyapazon gibi enstrümanlar saf tonlar üretirken, ister gerçek hayatımızda, ister bir filmde olsun, pek çok ses karmaşık tonlara sahiptir ve farklı frekanslardan oluşur. Yine de ses perdesi, bir film içinde, diğerlerinden farklı sesleri seçebilmemiz konusunda yararlı bir rol oynar. Müziği ve konuşmaları, gürültüden ayırmamızı sağlar. Aynı zamanda nesneler arasında ayrım yapabilmemize de imkân verir. Ağır ve kalın sesler, içi boş nesnelere ait bir his uyandırırken, yüksek ses perdesindeki sesler, (örneğin küçük ziller) daha düz ve sert yüzeyler ve yoğun nesneler izlenimi bırakır.

Ses perdesi daha özel amaçlarla da kullanılabilir. *How Green Was My Valley* filminde olduğu gibi bir çocuk, yetişkin bir adamın kalın sesini taklit edip konuşmaya çalışınca (ve başarılı olamayınca), bu espri temel olarak ses düzeyine dayanır. Marlene Dietrich'in konuşma tarzında genellikle yukarı doğru kayan bir tonlama görülür ve bu da, onun sözlerinin birer soru gibi anlaşılmasına neden olur. *Ivan the Terrible* filmindeki taç giyme sahnesinde, kalın sesli saray şarkıcısı, Ivan'ı yücelten bir şarkı söylerken, her övgüde ses perdesi çarpıcı biçimde yükselir **(7.7-7.9)**. Bernard Herrmann, *Psycho* filminde, kuş çığlığına benzeyen kulak tırmalayıcı ses efektini ortaya çıkardığında, pek çok müzisyen bile bu sesin kaynağını tanımlayamamıştır: olağanüstü yüksek ses perdesinde çalınan kemanlar.

Julian Moore, Todd Haynes'ın *Safe* filminde oynayacağı başkaraktere ait performansı oluştururken, ses düzeyi ve diğer sessel özellikleri hesaba katmıştır:

> Karaktere dair ilk yaklaşımım, onun ses modelleriyle ilgiliydi. Son derece tipik bir Güney California tarzı konuşma modeli ile başladım. Neredeyse bir şarkı söyleme ritmidir, bilirsiniz – tüm ülkeyi dolaşan ve sonunda evrensel bir Amerikan ses modeli haline gelen "Vadili nitelikler". Karakterin sesinde böyle bir melodi bulunması benim için önemliydi. Daha sonra, kurduğu her cümlenin sonuna bir soru işareti koydum – böylece düşüncelerini beyan edemeyecekti; çünkü bu durum onu hiçbir şeyden emin olamayan, düşünceleri belirsiz bir karakter haline getirecekti. Ardından daha da ileri gittim çünkü sesiyle bedeninin birbirine uyumlu görünmesini istemiyordum – bu yüzden karakterin sesi çok yüksektir. Sonuç olarak ortaya çıkan kişi her türlü gerçeklikle bağları kopmuş, kendisi olamayan, kendisine hiç güvenmeyen bir karakter haline geldi. Bu açıdan sessel seçimlerin bir şekilde metaforik olduğunu düşünüyorum.

Tını Sese ait armonik bileşenler, ona, belirli bir renk ya da ton özelliği kazandırır (müzisyenler buna *tını* adını verir). Birinin sesini genizden gelen ses ya da belirli



7.7 Eisenstein *Ivan the Terrible* filminde ses perdesindeki değişimleri göstermek için orta-genel plandan...



7.8 ... orta plana. Buradan da...



7.9 ... yakın plana geçer..

bir müzik tonunu yumuşak olarak adlandırdığımızda, aslında tınıya gönderme yapıyoruz demektir. Tını, esasen ses genişliği ya da frekansından daha az temel bir akustik parametredir. Fakat sesin dokusunu ya da duygusunu tanımlarken kullanımı gereklidir. Günlük yaşamda, bir sesin bize tanıdık gelmesi büyük ölçüde tınıya ait farklı özelliklerin varlığıyla ilgilidir.

Yönetmenler devamlı olarak tınıyı yönlendirirler. Tını, ses kuşağının belirli bölümlerini ön plana çıkarabilir (bir müzik aletinin sesini, diğerinden daha ayrıntılı vurgulayabilir). Tını, baştan çıkarma sahnelerinde yumuşak saksofon tonlarının kullanımı klişesinde olduğu gibi, farklı durumlarda da ön plana çıkar. Rouben Mamoulian'ın *Love Me Tonight* adlı filminde son derece ustaca kullanılmıştır: Güne başlayan insanlar sokakta yürürken, nesneden nesneye, farklı müzikal ritimlerin yanından geçerler (bir süpürge, bir halı dövücüsü). Bu gösteriyi güzel yapan ana faktör, nesnelerin farklı tınılar sunmasıdır. Peter Weir'in *Witness* isimli filmine ses kuşağını hazırlayan editörler 20 yıllık, hatta daha da eski, ses kayıtlarına yöneldiler, çünkü bu yolla Amish halkına özgü kırsal kapalılığı daha iyi yansıtabileceklerdi.

"İmparatorluk uzay gemisi, İmparatorluk donanmasına göre daha kesin bir sese sahipti: bu farklılık maksatlıydı. Uzay gemisinde herkes korkutucu, derinden gelen, hayaletimsi sese sahipti ... duyduğunuz zaman korkmamanız mümkün değildi. Oysa isyancı güçlere ait mekikler hurdaymış gibi ses çıkarıyordu. Çok güçlü değildiler; motorlar patlama sesi çıkarıyor, durmadan tekliyorlardı."

— ***Ben Burtt,*** *Star Wars* ***filminin ses editörü***

Ses yüksekliği, ses perdesi ve tını, etkileşim içine girerek bir filmin bütünsel ses dokusunu tanımlar. Örneğin, bu özellikler farklı karakterlere ait sesleri tanımamıza yardım eder. Hem John Wayne, hem de James Stewart yavaş konuşur fakat Wayne'nin sesi, Stewart'ın sözcükleri uzatarak vurgulayan, mızmız sesinden daha derin ve serttir. Bu farklılık, canlandırdıkları taban tabana zıt karakterler nedeniyle, *The Man Who Shot Liberty Valance* filminde müthiş bir avantaj sağlar. *The Wizard of Oz* filminde, Oz büyücüsünün halk üzerindeki imajıyla, Oz büyücüsüymüş gibi davranan yaşlı şarlatan arasındaki fark, Oz büyücüsünün görüntüsünden fışkıran bas ses ve yaşlı adamın yüksek, yumuşak ve daha titrek sesiyle vurgulanır.

Ses yüksekliği, ses perdesi ve tını, aynı zamanda bir filmi bütün olarak izlememizi şekillendirir. Örneğin, *Citizen Kane* filmi kapsamlı bir ses kullanımı sunar. Yankı odaları tını ve sesi değiştirir. Böyle bir motif, Kane'in yeteneksiz karısı Susan, ses perdelerini doğru okusun diye oluşturulur. Dahası, filmde, olay öyküsünün zamanlar ve mekânlar arasında değişimi, devam eden bir ses parçası ve değişen temel akustikler vasıtasıyla sağlanmaktadır. Kane'nin alkışladığı bir çekimden, kalabalıkların alkışladığı bir çekime geçilir (ses ve tınıda değişim). Leland'ın, sokakta başladığı bir cümleyi, Kane, hoparlörler vasıtasıyla yükseltilmiş sesiyle, toplantı salonunda bitirir (ses, ses perdesi ve tınıda değişim).

"Aslında pek çok film, kayıt stüdyolarında seslendirilmek üzere tasarlanıyor. Ben her bir adım sesinin kaydedilmesine karşıyım ve bunun için sandalyeye otururken çıkan sesi ya da benzerlerini bile göz ardı edebilirim. Duygusal etki yaratıldığı anda atmosfer sesini yavaş yavaş azaltırım. Sessizlikle nasıl oynamanız gerektiğini, sesi nasıl müzik gibi ele alacağınızı bilmeniz gerekir."

— ***Bernard Tavernier, yönetmen***

Yakın zamanda ortaya çıkan gürültü giderici teknolojiler, çok kanallı yeniden ses üretimi ve dijital ses, frekans ve ses konusunda daha geniş bir alanı kullanıma açtı (tıpkı stüdyo yıllarında temiz tınıların film yapımında kullanılabilmesi gibi). Bugün ses editörleri sesleri ve gürültüyü, inanılması güç derecede, birbirinden ayırabiliyorlar. *The Thin Red Line* filminde, her karakterin nefes alıp verme sesi, ortam sesi oluşturmak adına kaydedilmişti. *Cast Away* filminin ses tasarımcısı Randy Thoms, farklı rüzgârların sesleriyle ilgileniyordu -açık denizden gelen bir meltemin ya da mağara içinden duyulan rüzgârın sesi. Hatta ses, kahramanın planlarından biriyle son derece bağlantılı olan rüzgâr yönündeki değişimi gösteriyordu. Thoms şöyle söylemişti: "Rüzgârı son derece müzikal bir yolla kullanabildik".

Seçim, Değişim, ve Bileşim

Sinemada ses üç çeşittir: konuşma, müzik ve gürültü (aynı zamanda *ses efekti* de denir). Zaman zaman bir ses, kategoriler arasında yer değiştirebilir (bir çığlık konuşma mıdır, yoksa gürültü mü? Elektronik müzik de, aynı zamanda, -ses efekti bağlamında- gürültü sayılabilir mi?). Yönetmenler de bu belirsiz durumlardan faydalanmasını bilmişlerdir. *Psycho* filminde, kadın çığlık attığında bir insan sesi duymayı beklerken, çığlık atan keman sesleri duyarız. Bununla birlikte, genellikle, ayrım yerini korur. Artık bazı temel akustik özelliklerin bilgisine sahibiz; peki ama konuşma, müzik ve gürültü, özel amaçlarla kullanmak için, nasıl seçilir ve birleştirilir?

Sesi Seçmek ve Yönlendirmek Ses kuşağının oluşturulması, görüntülerin kurgulanmasına benzer. Nasıl bir yönetmen, çekimler arasından en iyisini seçip alıyorsa, kendi amacına en uygun şekilde kullanabileceği sesi de seçecektir. Farklı kaynaklardan gelen görüntüler, tek bir görsel kuşağa oturacak biçimde birleştiriliyorsa, seste de, çekim sırasında kaydedilmemiş sesler, rahatlıkla kullanılabilir. Dahası, nasıl bir çekim tekrar çekilebiliyorsa ya da renk açısından tonu değiştirilebiliyor veya karma bir görüntü haline getirilerek parçalanabiliyorsa, bir ses parçası da, akustik özelliklerini değiştirmek amacıyla işlenebilir. Ve bir yönetmen, nasıl görüntüleri birbirine bağlayabiliyor ya da üst üste bindirebiliyorsa, aynı yöntemleri sese de uygulayabilir. Her ne kadar sessel yönlendirmelerin pek farkında olamasak da, ses kuşağı, görüntü kuşağı kadar seçime ve kontrole dayanır.

Kimi zaman ses kuşağı görüntülerden daha önce tasarlanır. Stüdyo yapımı canlandırma filmleri, tipik biçimde, önce müziği, diyalogu ve ses efektlerini kaydeder, sonra görüntüler filme alınır. Bu şekilde figürler kare kare, sesle uyumlu hale gelmiş olur. Carl Stalling, uzun yıllar boyunca, Bugs Bunny ve Daffy Duck çizgi filmleri için bilindik tonlarla, acayip ve kendine has sesleri birbirine karıştırıp, hızlandırarak kullandı. Bazı yönetmenler, soyut sinemanın bir tür "görsel müzik" olduğunu belirtir ve bu iki medyanın bir sentezini oluşturmaya çalışırlar.

Bir filmde duyduğumuz her ses özel olarak o film için üretilmek zorunda değildir. Ses kurgucularının yeni sesler yaratabildikleri kendi ses koleksiyonları olsa da ses kütüphanelerinden de müzik ve ses efekti satın almaktadırlar. Bunlardan en ünlüsü 1951 yapımı bir Amerikan filminde bir timsah bir kovboyun kolunu ısırdığında duyulan "Wilhelm çığlığı"dır. Bu çığlık aralarında *Star Wars, Raiders of the Lost Ark, Resevervoir Dogs* ve *Transformers* gibi yapımların da olduğu yüzden fazla filmde kullanılmıştır.

Diğer film tekniklerinde olduğu gibi ses de izleyicinin dikkatini yönlendirir. Bunun anlamı, normal olarak, ses kuşağının, film içindeki önemli malzemeyi ön plana çıkaracak biçimde, açık hale getirilmesi ve basitleştirilmesidir. Öykü bilgisinin sunucusu olarak diyalog maksimum anlaşılırlık elde etmek için kaydedilir ve düzenlenir. Önemli replikler müzik ya da fondaki gürültüyle birbirine karışmamalıdır. Ses efektleri ise daha az önemlidir. İzleyiciye gerçekten o mekândaymış izlenimi yaratacak şekilde tasarlanırlar ve filmin izlenme sürecinde dikkat edilmezler; bu efektlerin yokluğunda, sessizlik izleyicinin dikkatini başka yöne çekebilir. Müzik de, diyalogun ardından, ikinci plandadır ve konuşma ve efektler durduğunda devreye girer.

Diyalog da her zaman en önemli ses türü değildir aslında. Ses efektleri, genelde aksiyon sahnelerinde merkezi durumdayken dans sekanslarında, geçiş bölümlerinde ya da duygu yüklü diyalogsuz sahnelerde müzik ön plana çıkar. Bazı yönetmenler, her tür sese bağlanmış geleneksel anlamları değiştirmişlerdir. Charles Chaplin'in *City Lights* ve *Modern Times* filmleri diyalog içermez, her şey ses efektleri ve müzik vasıtasıyla anlatılır. Jacques Tati ve Jean-Marie Straub'un filmlerinde diyaloglar bulunmasına rağmen, ses efektlerine büyük vurgu verilmiştir. Robert Bresson'un *A Man Escaped* filminde müzik ve gürültü neredeyse boş bir diyalog kuşağını, ekran dışı mekânı çağrıştırarak ve tematik ilişkiler yaratarak doldurur.

Gördüğümüz gibi, bir yönetmen ses kuşağını oluştururken, belirli işlevlere sahip olan sesleri seçmek zorunda. Bunu yapmak için de, yönetmen, günlük hayattakinden farklı, daha net, daha basit sesler temin etmek zorundadır. Algımız, normal olarak, konuyla alakasız uyarıcıları süzecek ve o an için en önemli uyaranları seçip, işleyecektir. Mesela sizler, sayfa üzerindeki bu yazıları okurken, duyduğunuz sesleri yok sayıyorsunuz (bir dereceye kadar). Fakat gözlerinizi kapatıp, dikkatle etrafınızdaki sesleri dinlerseniz, biraz önce fark etmediğiniz pek çok sesin farkına varacaksınız (trafik, koşuşturma, uzaktan gelen konuşmalar, vs.). Her amatör ses kayıtçısı şunu bilir ki, eğer sessiz gibi görünen bir ortama mikrofon ve kayıt cihazı kurarsanız, normalde fark edilmeyecek sesler bir anda göze batmaya başlar. Mikrofon seçici değildir; tıpkı, dikkati dağıtacak görüntüleri kendiliğinden dışarıda bırakmayan kamera objektifi gibi. Ses stüdyoları, kameranın motor gürültüsünü emen kamera kafesleri, yönsel ve ko-

"Belgesel havası yaratmaya çalışıyorduk. Bir grup oyuncunun, repliklerini, "belirsiz diyalog" olarak adlandırdığımız biçimde söylemesine karar verdik. Onlar repliklerini söylediler fakat doğru sözcüklerle değil. Eğer bu sesi ekranda konuşan insanların arkasına yerleştirirseniz, onların sanki görüntü dışından konuştuğunu düşünürsünüz, fakat kulağınız bunu fark etmez. Orada koca bir yatak gibi önünüzde dururken siz onunla abartılı biçimde oynayabilirsiniz ve bu sesler de sahnelere tam olarak oturur."

— Hugh Waddell, The Thin Red Line filminin ADR danışmanı



7.10 *Mr. Hulot's Holiday* filminde, konuklar ön planda sessizce kağıt oynarken, çekimin alan derinliğinde, Bay Hulot, çılgınca pingpong oynamaktadır.

"Şunu yapmak mümkündür, 'Seni seviyorum', sonra birden, karşı tarafın vereceği tepkiye geçmek. Ya da şunu yapmak da doğrudur, 'seni seviyorum' sözünden sonra bir müddet beklemek ve karşı tarafın duygularını görmek ve sonra vereceği tepkiye geçmek. Bu bir tercih meselesi. Her iki yolda da, izleyici için farklı bir sonuç ortaya çıkar. Repliği söyleyen adama ya da kadına sempati besliyorlar mı? Yoksa 'sakın o pisliğe inanma, seni aldatacak' diye mi düşünüyorlar? Eğer kesmeyi yapmak için o tam doğru andaki çerçeveyi bulursanız, izleyiciler kesinlikle tatmin olacaklardır."

— Tom Rolf, kurgucu

BAĞLAN

Ses miksajını yerinde görme ve işin uzmanlarından bilgi alma şansına sahip olduk. Bakınız "Christian Bale picks up a rail" www.davidbordwell.net/blog/?p=963, "What does a Water Horse sound like?" www.davidbordwell.net/blog/?p=1718, ve "The boy in the Black Hole" www.davidbordwell.net/blog/?p=2212.

rumalı mikrofonlar, ses mühendisliği ve kurgusu ve ses kütüphaneleri, ses kuşağının ihtiyaçlarını tam olarak karşılama konusunda yönetmene yardımcı olurlar.

Belirli sesleri seçerek, yönetmen, algımızı görüntülere ve aksiyona yönlendirebilir. Jacques Tati'nin *Mr. Hulot's Holiday* filminde, tatilciler, bir otelde zaman öldürmektedirler **(7.10)**. Bu sahnenin başında, ön planda konumlanmış kişiler sessiz biçimde mırıldanmaktayken, Hulot'un pingpong oynama sesi daha yüksek duyulmaktadır; burada ses bizi Hulot'u izlemeye yönlendirir. Sahne ilerledikçe pingpong masasından *hiç* ses gelmemeye başlar ve dikkatimiz ön planda kâğıt oynayan ve mırıldanan oyunculara döner. Pingpong masasının sesi ve sessizliği, beklentilerimize rehberlik eder. Eğer seslerin bu biçimde seçiminin algımızı nasıl şekillendirdiğini fark etmeye başlıyorsanız, o zaman yönetmenlerin, dikkatimizi, anlatısal veya görsel olarak önemli olana doğru kaydırmak için, sıklıkla gerçekçi olmayan sesler kullandığını da fark edersiniz.

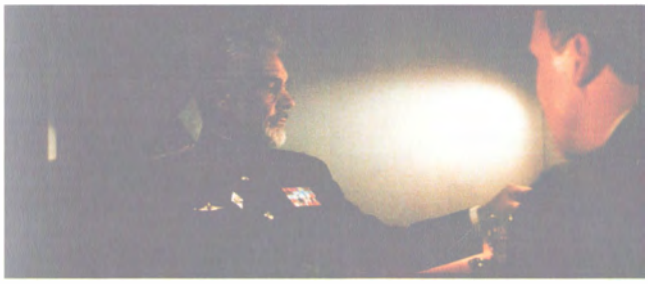
Mr. Hulot's Holiday filminden ele aldığımız sahne seçilen bir sesin, nasıl, belirli bir amaç için akustik özelliklere sahip olabileceğini de gösterir. Ses ve tınının yönlendirilmesi sayesinde, pingpong oyunu canlılık kazanır. İki ses aynı frekans ve yükseklikte olduğunda çağdaş ses tasarımcıları bu seslerden birini daha net duyulabilecek şekilde değiştirebilmektedirler. *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* filminin orman takibi sahnesinde kurukafanın çıkardığı tok ses değiştirilmiştir. Filmin ses tasarımcısı Ben Burtt şöyle açıklar: "sesin perdesini değiştirerek müzikle birlikte duyulmasını sağladım".

Son kertede, tamamen yeni sesler, eskiden elde edilmiş seslerle yaratılabilir. *The Exorcist* filminde şeytan tarafından ele geçirilen kızdan çıkan şeytani sesler çığlıkların, hayvanlar dövülürken çıkardıkları seslerin ve İngilizce'nin tersten okunmasının bir karışımıdır. *Jurrasic Park* filminde, *Tyrannosaurus rex*'in kükremesini yaratmak için, ses mühendisleri bir kaplan kükremesini, yavru bir file ait ortalama frekanstaki bağırışı ve bir timsahın daha düşük tonlardaki hırlamasını birleştirmişlerdir. Filmde, jet uçaklarının motor gürültüleri bile hayvanlara ait seslerden türetilmiştir (sadece aslanlar ve fillere ait seslerden değil, aynı zamanda maymun seslerinden de yararlanılmıştır).

Günümüzde film sesi, istenilen kesin özellikler elde etmek için tekrar işlenmektedir. Bir sesin, yankısız bir ortamdaki "*sade kaydı*", istenilen etkiye ulaşması için elektronik olarak elden geçirilecektir. Örneğin, telefonda konuşan bir kişinin sesi, teneke gibi duyulması ve daha derinden gelmesi için filtrelerden geçirilmektedir (Hollywood deyişiyle, bu olay sesin "kurcalanmasıdır"). *American Graffiti* filminin, neredeyse hiç durmayan rock and roll müziği için iki kayıt kullanılmıştır. Birincisi, müzik sahneye egemen olduğunda kullanılan, üzerinde oynama yapılmamış olanıdır ve daha yüksek kalitededir. Diğeri ise fonda kullanılan ve sesin sıradan teypten geldiği ortam müziğidir.

Ses Birleştirme İzleyicinin dikkatini yönlendirmek belirli seslerin seçilmesine ve üzerinde oynanmasına bağlıdır. Fakat aynı zamanda **bileştirme**ye ya da diğer deyişle onları birleştirmeye dayanır. Ses kuşağını, birbirinden farklı ses öğelerinden oluşmuş bir yapı olarak değil, fakat sessel enformasyon sağlayan, devamlı bir akış olarak görmek gerekir. Her ses, belirli bir biçim düzeni üzerinde yerini alır. Bu düzen belirli bir andaki olayları birbirine bağlar ve onları katmanlara ayırır.

Klasik devamlılık ilkelerine uygun biçimde kurgulanmış bir sahneyi ele alarak, ses kuşağının nasıl ses enformasyonu sağladığını kolayca görebiliriz. Yönetmenler, bir konuşma sahnesini açı/karşı açı çekimiyle kurgularken, bu kurgunun yarattığı görsel değişimi yumuşatmak için, sıklıkla, **diyalog örtüşmesi** kullanırlar. Diyalog örtüşmesinde, yönetmen, gerçekleşen kesmelere rağmen bir diyalogu (kesintisiz) sürdürür. John McTiernan'ın *The Hunt for Red October* filminden bir konuşma sahnesinde şu çekimleri ve diyalogları görürüz:



7.11 *The Hunt for Red October:* çekim 1.



7.12 *The Hunt for Red October:* çekim 2.



7.13 *The Hunt for Red October:* çekim 3.



7.14 *Jurrasic Park* filminde, Hammond ve Ellie, kameraya, sahnedeki tüm detaylardan daha yakın olmasına rağmen, aralarındaki konuşma anlaşılmaz bir mırıldanmadan fazlası değildir. Bu esnada arka plandaki avcının sözleri ise açık biçimde duyulmakta ve anlaşılmaktadır.

1. (orta çekim) Subayın omzunun üstünden Kaptan Ramius görülür **(7.11)**
   Subay: "Kaptan Tupalev'in gemisi."
   Ramius: "Tupalev'i tanıyor musun?"
   Subay: "Aristokrasiden geldiğini ve…
2. (orta çekim) Ramius'un omzunun üstünden, karşı açıda, subay görülür **(7.12)**.
   Subay (devam eder): "… senin öğrencin olduğunu biliyorum. Onun kalbinde senin…
3. (orta yakın çekim) ters açıda Ramius görülür **(7.13)**
   Subay (devam eder): "… için özel bir yer olduğu söyleniyor."
   Ramius: "Tupalev'un kalbinde, Tupalev hariç, herkes için küçük bir yer vardır."

Burada subayın konuşması, sessel devamlılık sağlayarak, izleyicinin dikkatini kesmelerden uzak tutar. Dahası, bir cümle henüz bitmeden dinleyicinin daha yakın çekimine geçilmesi, ses ve kurgu vasıtasıyla, izleyicinin dikkatini Ramius'un vereceği tepkiye yoğunlaştırır. Bir Hollywood kurgucusunun belirttiği gibi, "filmlerde ne zaman bir uyarı ya da soru cümlesi duysam… diğer karakterin vereceği yanıtın ve tepkinin… yüzde ya da diyalogda nasıl formüle edildiğini görmeyi beklerim." Diyalog örtüşmesi ilkesi ortam sesi için de kullanılır. *The Hunt for Red October* filminde, çay kaşığının fincana vurma sesi ya da sayfaların aceleyle çevrilmesinden çıkan hışırtı, çekimler kesmelerle değişse bile, kesintisiz biçimde devam eder, böylece sessel enformasyona dair devamlılık arz eden bir akış sağlanır.

Bu işitsel akış sadece bir diyalogun bölümlerini ya da ortam sesinin parçalarını birbirine bağlamanın ötesine geçebilir. Daha önce gördüğümüz gibi, bir filmin yapım sürecinde, seslerin birleştirilmesi, çekim bittikten sonra, kurgu aşamasında gerçekleştirilir. Örneğin, *Jurrasic Park* filminde, Steven Spielberg sesi, anlatının anlaşılabilmesi için, gerçekçi olmayan biçimde ele alır. Velociraptor'un kafesine, vinç yardımıyla bir inek indirildikten sonra, Güney Afrikalı avcı, bu etoburların davranışları hakkında bilgiler verirken, sesi, kameraya yakın olan diğer karakterlerden daha yüksek biçimde duyulmaktadır **(7.14)**. Ses bileştirici her sesin yüksekliğini, süresini ve ses tonuna ait özelliklerini tam olarak kontrol edebilir. Modern film yapım sürecinde, birbirinden ayrı, bir düzine ve hatta daha fazla ses kanalı, katmanlar halinde, istenilen anda, iç içe geçirilebilir. Seslerin bileşimi oldukça yo-

> *"son yıllarda -sanıyorum, Blue Velvet filminden beri- filmlerimin müziklerini, çekimlerden önce ayarlamaya çalışıyorum. Bestecim Angelo Badalamenti ile öyküm hakkında konuşuyorum ve sonra işime yarayacak tüm parçaları kaydediyorum. Bu kayıtları, çekimler sırasında bazen kulaklıkla, bazen de sete hoparlörler kurarak, diyalog sahneleri esnasında yüksek sesle dinliyor ve setteki herkesin doğru duyguyu yakalaması için dinletiyorum. Oldukça faydalı oluyor. Sanki yönünüzü bulmanızı sağlayan bir pusula gibi."*
>
> — **David Lynch, yönetmen**



7.15 Michael, Sollozzo'nun karşısında otururken, görüntü dışından gelen trenin gürültüsü, Michael'ın yüzündeki sakin ifadeyle karşılaştırıldığında oldukça sert görünmektedir.

ğun olabilir (örneğin bir havaalanı sahnesinde, ayak sesleri, valiz taşıyıcılarının ve uçak motorlarının çıkardığı gürültüler ve arka planda çalınan müzik gibi birbirinden farklı sesler bir araya gelerek bir uğultu oluşturabilir). Ya da bu bileşim, ara sıra ortaya çıkan bir sesin, tümden sessiz bir ortamda duyulması gibi, oldukça cılız da olabilir. Pek çok film, bu iki aşırı uç arasındaki noktalarda yer alır. *The Hunt for Red October* filminden verdiğimiz örnekte olduğu gibi hafif bir hırıltıyla çalışan makine seslerinin uzaktan duyulması ve yumuşak bir fırça sesinin hışırtısı, ortada devam eden diyalog için sessiz bir arka plan oluşturur.

Yönetmen, her sesin, diğer serlerle yumuşak biçimde iç içe geçebileceği bir bileşim oluşturabilir. Bu durum genelde, müzik ve efektlerin, konuşmayla birleştiği anlarda gerçekleşir. 1930'ların klasik Hollywood sinemasında, müzik kuşağı, diyalogun olmadığı anlarda öne çıkarken, karakterler konuşmaya başladığı anda, bu kuşağın sesi yavaş yavaş ve izleyicinin dikkatini dağıtmadan kısılır (stüdyo diliyle, bu duruma, *süzülerek gelmek* ve *süzülerek gitmek* denir). Kimi zaman bu bileşim, sesleri bir şeyler çağrıştıracak biçimde bir araya getirir. *The English Patient* filminde hemşire hastayı beslerken duyulan kilise çanı sesi, bu mekânın, savaştan uzak, güvenli bir sığınak olduğunu ima eder.

Alternatif olarak, ses kuşağı çok daha ani kontrastlar içerebilir. Günümüz Hollywood filmleri, Dolby teknolojisinin dinamik kullanım alanından yararlanarak, araba kovalama sahnelerini, nispeten düşük sesteki motor gürültüleriyle, yüksek seste inleyen siren ve asfaltta kayan lastik seslerinin yarattığı irkiltici değişimlerle doldurmaktadırlar. *The Godfather* filminde, Michael Corleone, kendini, ganster Sollozo'yu vurmak üzere hazırlarken, yakından geçen bir trenin gürültülü metalik çığlığını duyarız. Bu ses hem kurban hem de Michael'ın kendisi için (çünkü hayatı geri dönülemez biçimde değişecektir) yaklaşan tehlikeye işaret etmektedir **(7.15)**.

Diğer bir seçenek ise Alexander Sokurov'un *Alexandra*'sında görülür. Bir askerin büyük annesi onu birliğinde ziyaret ederken savaşa hazırlanan askerlerin arasında dolaşır. Ses kuşağı doğal diyaloglar ve efektler içermektedir. Fakat bu geleneksel unsurlar yumuşak sesler, orkestra müziği ve yükselen ve alçalan soprano sesleriyle oluşan bir akışla sarmalanmıştır. Fısıltılarla bezenmiş işitsel kolaj yaşlı kadının ziyaretine daha kolektif bir boyut kazandırırken sanki tüm savaşlarda yer almış tüm askerlerin aileleri onunla beraber oradadır.

Dramatik Ses Kuşağı: *Seven Samurai* Seslerin, devamlılık arz eden bir bilgi akışını yaratmak için bir araya getirilmesine iyi bir örnek, Akira Kurosawa'ya ait *Seven Samurai* filminin son çarpışma sekansıdır. Ağır yağmur altında, çapulcu haydutlar, köylüler ve samuraylar tarafından savunulan şehre saldırmaktadır. Fırtına ve rüzgâr, sahne boyunca, devamlı bir arka plan sesi oluşturur. Çarpışmadan önce bekleyen adamların konuşmaları, yaklaşan haydutların sesleri, çekilen kılıçların çınlamaları arasında uzun ses durakları vardır ve bu duraklarda sadece yağmur sesi duyulur. Uzaktan dörtnala koşarak gelen atların sesleri, görüntü dışından verilir. Bu ses, dikkatimizi, köyü savunanlardan, saldırgan çapulculara çevirir. Ardından Kurosawa, haydutların genel çekimine geçer; dörtnala koşan atların sesleri bir anda daha yüksek duyulur (sahne canlı bir ses perspektifi oluşturur: kamera ses kaynağına yaklaştıkça, sesin yüksekliği artar). Haydutlar saldırıya geçtiğinde, diğer bir ses unsuru ortaya çıkar: köye yaklaştıkça kademeli olarak artan vahşi savaş çığlıkları.

Çarpışma başlar. Çamur içinde, fırtınaya tutulmuş mizansen ve ritmik kurgu, durmak bilmeyen yağmur sesini bir anda kesen, patlama şeklinde duyulan, kısa gürültülerle etki kazanır (yaralıların çığlıkları, bir çitin yıkılması, atların kişnemesi, samurayların kullandığı yayların sesleri, mızraklanmış bir haydutun iniltileri, kadınların haydut reisini görünce attıkları canhıraş çığlıklar). Belirli seslerin aniden devreye girmesi, savaştaki ani değişimleri gösterir. Anlatı, dikkatimizi bir olay hattından diğerine kaydırdığından, bu sık sürprizler gerilimimizi arttırır.

Sahne, asıl çarpışma sona erdiğinde doruk noktasına varır. Ekran dışından gelen, başıboş atların toynak sesleri bir anda yeni bir sesle kesilir: samuraylardan birini yere seren, haydutların reisine ait tüfeğin keskin patlaması. Bir süre duraklama yaşanır. Bu süreçte yağmur sesi, gerçekleşen olayı daha da ön plana çıkarır. Samuray öfke içinde, elindeki kılıcı sesin geldiği yana doğru fırlatır ve çamurun içine düşerek ölür. Başka bir samuray, reise saldırır: tüfek yine patlar ve samuray, yaralı şekilde yere düşer; yine bir duraklama ve yine durmak bilmeyen yağmurun sesi. Yaralı samuray, reisi öldürür. Diğer samuraylar toplanır. Sahnenin sonunda, genç bir samurayın ağlaması, uzaktan gelen at kişnemeleri ve toynak sesleri ve yağmurun sesi yavaşça yok olur.

Bu ses kuşağındaki nispeten yoğun ses bileşimleri dikkatimizi yeni anlatı unsurlarına çevirir (atların kişnemeleri, savaş naraları) ve ardından bu sesleri, uyumlu bir akış oluşturacak biçimde düzenler. Bu akış, daha sonra, önemli anlatı aksiyonlarına ait farklı yükseklikteki sesler ve ses perdeleriyle (okçular, kadınların çığlıkları, silah sesleri) vurgulanır. Sonuçta seslerin bir araya getirilmesi, tek bir kişinin yaşadığı deneyimlerle kısıtlanmak yerine, köyün tamamında yaşanan olayları göstererek, bu sekansın nesnel anlatımını güçlendirir.

Ses ve Film Biçimi Ses malzemesinin seçimi ve bir araya getirilmesi, aynı zamanda, filmin tamamını kapsayacak modeller de yaratabilir. Bir yönetmenin müzik eserleri kullanarak bunu nasıl gerçekleştirdiğini inceleyebiliriz. Kimi zaman yönetmenler, görüntülere eşlik edecek müzik parçaları kullanırlar; tıpkı Bruce Conner'ın, *A Movie* filminde Respighi'nin *Pines of Rome* senfonisini kullanması gibi. Diğer örneklerde, müzik, film için özel olarak bestelenir ve bu durumda yönetmen ve besteci belirli seçimler yapabilir.

> "Daha çok bir opera yazmaya benziyor. Pek çok biçim ve yapı var. Lord of The Rings serisinin, üç parçaya ayrılmış tek bir hikâye olduğunun gayet farkındayız. Benim yazdığım müzik, müzikal ve tematik anlamda dikkatle inşa edilmiş karmaşık bir eser olmalı ki, böylece, her bir parça, diğeriyle ilişkili olabilsin."
>
> — ***Howard Shore**, The Lord of the Rings* ***filminin yönetmeni***

Ritim, melodi, armoni ve kullanılan müzik enstrümanları izleyicinin duygusal tepkilerini güçlü biçimde etkiler. Dahası bir melodi ya da çalan müziğe ait bir parça, belirli bir karakterlerle, ortamla, durumla ya da fikirle bağlantılı hale gelebilir. Bir iş anlaşmasını tamamlamak üzere, ücra bir İskoç kasabasına giden, kafası karışık, Texas'lı genç bir yöneticiyi anlatan *Local Hero* filminde iki temel müzikal tema kullanılır. Güneybatının kentli ortamı gösterildiğinde blues-folk karışımı tonlar ön plana çıkarken, deniz kenarındaki köy için seçilen müzikler daha yavaş, daha dokunaklı folk melodileridir. Son sahnelerde, genç adam Houston'a döndükten sonra, İskoçya'yı özlemle hatırlarken, filmdeki bu iki müzikal tema eş zamanlı olarak çalınır.

Bunun tam tersi olan örneklerde, tek bir müzikal tema, farklı olaylarla bağlantılı olarak kullanılır. *Raising Arizona* filminde, talihsiz kahraman, rüyasında, kendisini takip eden motorlu bir katil görür; burada kullanılan müzik oldukça kasvetlidir. Fakat filmin sonunda, kahramanımızın bir düzine çocuk yetiştirdiğini gördüğü rüya görüntülerinde de aynı melodi çalınır, fakat bu sefer, huzur ve rahatlık hissini veren, daha yavaş bir tempoyla ve yeniden düzenlenerek.

Müzikal motifleri tekrar düzenleyerek ve farklılaştırarak, yönetmen, sahneleri birbirleriyle karşılaştırabilir, gelişme modellerinin izini sürebilir ve üstü kapalı anlamların imasında bulunabilir. Georges Delerue'in, Francois Truffaut'nun yönettiği *Jules and Jim* filmi için bestelediği müzik yerinde bir örnek olacaktır. Filmin müziği, öyküdeki aksiyonun gerçekleştiği 1912-1933 yıllarının Paris'ini yansıtmaktadır; melodilerin pek çoğu, o dönemin en ünlü Fransız bestecileri olan Claude Debussy ve Erik Satie'nin eserlerini anımsatır. Hemen hemen tüm film müziği vals ritmi ile kurulmuş ve ana temalar La majör anahtarıyla oluşturulmuştur. Bu ritmik ve armonik kararlar, filmin bir bütün haline gelmesine katkıda bulunur.



7.16 *Jules and Jim* filminde, huzur dolu bisiklet yolculuğu, üç karakterin ilişkileriyle bağlantılı olan temel müzik temasını izleyiciye tanıtır.



7.17 Catherine, "yalan söyleyen gözler için" olduğunu belirttiği sülfürik asidi döker.

"Müziğin duygu-değiştirici potansiyeli bilindiği için, onu, hem bir eğlence kaynağı hem de bir sahneyi çok daha iyi biçimde işleyen bir unsur olarak görebiliriz –çekimler sırasında filme almadığınız ama anlamı yaratan öğeyi oluştururken veya izleyiciyi heyecanlandırmak için ya da öyküde bir şeyler olurken, diğer şeylerin olmadığını göstermek için ve de öykünün gidişatı değişirken ufak duygusal mihenk taşları yaratmak adına kullanabilirsiniz. Daha önce çok tatlı ve masum görünen müzik, yeni şartlar altında, yepyeni duygulanımlar yaratacaktır."

— Jonathan Demme, yönetmen

Daha özel olarak, müzik temaları, anlatının belirli yönleriyle ilişkilendirilir. Örneğin, Catherine'in geleneksel kalıpların dışındaki mutluluk ve özgürlük arayışı, yaşamın, sevgililerin devamlı değişmesi olduğunu anlatan "Tourbillon" ('Kasırga') adlı şarkıyı söylemesiyle iletilir. Sahneler de müzikle ilişkilendirilir. Karakterler bir kafedeyken, hep aynı müzik duyulur. Yıllar geçtikçe bu melodi mekanik bir piyano müziğinden, zenci bir piyanistin çaldığı daha cazvari bir versiyona dönüşür.

Karakterlerin ilişkileri, zamanla, daha gerilim dolu ve karmaşık hale gelirken melodi, bu gelişmeyi, daha majör motiflerdeki değişimlerle yansıtır. Sözlü bir melodi, ilk kez, Jules, Jim ve Catherine sayfiye yerlerini ziyaret ettiklerinde ve bisikletle kumsala indiklerinde duyulur **(7.16)**. Bu huzurlu melodi, karakterler bir araya geldiğinde, pek çok kez duyulacaktır. Fakat yıllar geçtikçe, temposu yavaşlayacak ve enstrümantasyon anlamında daha kasvetli hale gelecek ve majör tonlardan, minör tonlara dönüşecektir. Farklı biçimlerde tekrar tekrar görünen diğer bir motif ise Jim ve Catherine ile ilişkilendirilen "tehlikeli aşk" temasıdır. Bu ağır ve donuk vals ilk kez, Jim, Catherine'in evine geldiğinde ve kadının bir şişe sülfürik asidi lavaboya dökmesini izlerken duyulur **(7.17)** (Catherine şöyle söyler: "Asit yalan söyleyen gözler içindir"). Daha sonra, Satie'nin piyano için *Gymnopedies*'ini anımsatan, armonik olarak değişken bu tema Jim ve Catherine'in sersemletici aşk ilişkisini vurgulamak için kullanılır. Kimi zaman tutku sahnelerine eşlik ederken, kimi zaman da giderek büyüyen hayal kırıklıklarını ve umutsuzluklarını gösterir.

En çok değişen tema ise, Jules ve Jim, antik bir heykele rastladıklarında duyulan flüt melodisidir **(7.18)**. Daha sonra Catherine ile görüşürler ve kadının yüzünün, heykelin yüzüne ne kadar benzediğini fark ederler; müzikal motif, bu karşılaştırmayı teyit edercesine, tekrarlanmaktadır. Film boyunca bu kısa melodi Catherine'in gizemli tarafıyla ilişkilendirilir. Filmin sonraki sahnelerinde, bu motif ilgi çekici biçimde gelişir. Nefesli çalgılara eşlik eden bas kısım (klavsen ya da yaylılarla çalınan) daha ön plana çıkarak acımasız, kimi zaman sert bir titreşim oluşturur. Bu "tehditkar" vals Catherine ile Albert'in ilişkisini vurgular ve Jim'den alacağı son intikama eşlik eder: Jim de yanında otururken, arabasını nehre sürer.

Müzikal motifler seçildikten sonra, çağrışımlar yaratmak adına birleştirilirler. Savaştan sonra Jim ve Catherine'in ilk yakın görüşmesi sırasında bas kısımların hâkim olduğu gizemli valsin ardından, sanki Catherine'in karakterinin tehditkâr yanını silercesine düzenlenmiş bir aşk müziği teması duyulur. Bu temaya, Jim ve Catherine'in, ağaçlar arasındaki yürüyüşlerinin kaydırmalı çekimleri eşlik eder. Fakat sahnenin finalinde Jim, Catherine'ne elveda demeye çalışırken, nefesli çalgılarla çalınan orijinal tema, kadının gizemini ve Jim'in, ona âşık olarak ne kadar büyük bir risk aldığını tekrar anımsatır. Benzer biçimde Jim ve Catherine yatakta yatar ve ilişkilerinin sonuyla yüzleşirken, dış ses anlatıcı, daha önce duyduğumuz tehditkâr aşk motifi eşliğinde, şöyle söyler: "Sanki çoktan ölmüşlerdi". Bu sekans ölümü, yaşadıkları aşk macerasıyla ilişkilendirir ve filmin finalinde gerçekleşecekleri önceden ima eder.



7.18 Yeni bir müzikal motif duyulurken, kamera heykelin etrafında döner.



7.19 Filmin finalindeki hüzün, 'kasırga' valsinin canlandırıcı havasıyla kırılır.

Benzer bir müzikal geçiş filmin final sahnesinde de görülebilir. Catherine ve Jim hayatlarını kaybetmişlerdir ve Jules de bedenlerinin yakılması sırasında mezarlıktadır. Tabutların çekimlerinden, zincirleme aracılığıyla, yakma işleminin ayrıntılarına geçildiğinde, gizemli melodi, kesintiye uğramadan, o tehditkâr motife dönüşür. Jules mezarlıktan ayrılırken, anlatıcı, Catherine'in, küllerinin rüzgârda savrulmasını istediğini söyler. Bu sırada yaylı çalgıların müziği, daha önce duyduğumuz 'kasırga' valsine doğru değişir (**7.19**). Filmin müziği, böylece, Catherine'in, erkekleri kendisine bağlayan, üç ayrı özelliğini hatırlatır: gizemini, tehditkâr yanını ve her şeyi denemek için duyduğu önlenemez arzuyu. Bu yollarla film müziği, filmin bütünsel biçimine etki ederek motifler yaratabilir, geliştirebilir ve onları kendi aralarında ilişkilendirebilir.

Film Sesinin Boyutları

Sesin nasıl meydana geldiğini ve yönetmenin, farklı ses türleriyle neler yapabileceğini gördük. Bunlara ek olarak, seslerin diğer film unsurlarıyla etkileşerek, onlara nasıl boyut kattığını inceleyebiliriz. Birincisi, ses bir süreyi kapsadığından, bir *ritmi* vardır. İkincisi, ses, algılanan kaynağıyla, ona az ya da çok *sadık kalarak*, ilişki kurar. Üçüncüsü, ses, meydana geldiği koşullara ait *mekânsal* bir duygu sunar. Ve dördüncüsü, ses, belirli bir zamanda meydana gelen görsel olaylarla ilişkilendirilir ve bu ilişki, sese, *zamansal* bir boyut kazandırır. Bu kategoriler, filmdeki sesin, yönetmenlere yaratıcı olanaklar sağladığını ortaya koymaktadır.

Ritim

Ritim, sesin en güçlü özelliklerinden biridir. Bu kavramı, mizansen ve kurgu bağlamında daha önce ele almıştık. Ritim, en azından, bir *vuruş*, ya da atımdır; bir *tempodur* veya hız; bir *vurgu işaretleri* modelidir, ya da daha sert ve yumuşak vuruşlardır. Sesin alanına girdiğinizde tüm bu özellikler, film müziğinde doğal olarak karşımıza çıkacaktır (film müziğinin temel düzensel özellikleri vuruş, tempo ve vurgulama olduğundan). *Jules and Jim* filminden verdiğimiz örnekte motiflerin vals ritmi yani ¾ ölçülü vuruşlara sahip olduğunu belirtmiştik. İlk vuruşta vurguyu vererek ve tempoyu devamlı kılarak -ama kimi zaman hızlı, kimi zaman yavaş.

Ses efektlerinde de ritmik özelliklere rastlayabiliriz. Bir çiftlikteki atların toynak sesleri, dörtnala koşan süvari atlarının çıkardığı sele aynı değildir. Bir gongun giderek azalan vurgusuna karşın bir hapşırık hızlı ve kısa vurgu işaretine sahiptir. Bir gangster filminde, makineli tüfek düzenli ve hızlı ses vuruşlarla ateş ederken, düzensiz silah atışlarında belirli bir ritim takip etmeyen boşluklar vardır.

Konuşmanın da bir ritmi vardır. İnsanlar, sadece seslerinin frekansları ya da ses genişlikleriyle değil, aynı zamanda farklı konuşma hızı ve heceleme vurgulamaları modelleriyle de birbirlerinden ayrılırlar. *His Girl Friday* filminde, hızlı diyaloglardan etkileniriz; fakat sahneler aslında kurnazca hazırlanmıştır. Her sahnenin başında, hız, nispeten daha yavaştır; ancak aksiyon geliştikçe karakterler giderek artan bir hızla konuşurlar. Sahne biterken,

konuşma hızı da düşer. Bu inişli-çıkışlı ritim, her sahnenin gidişatına uyum sağlarken, yeni başlayacak komik karmaşa öncesinde, dinlenmek için izleyiciye biraz zaman tanır.

Görüntü ve Seste Ritim: Koordinasyon Sesin ritmik kullanımının ele alınması, görüntülerdeki değişimin de bir ritme sahip olması nedeniyle (tıpkı ses gibi, görüntüler de vuruş, tempo ve vurgu işaretleri ilkelerine göre ritim oluştururlar) karmaşık bir işlemdir. Dahası, kurgunun da bir ritmi vardır. Daha önce gördüğümüz gibi kısa çekimlerin yan yana getirilmesi hızlı bir tempo yaratırken, daha uzun çekimler ritmi yavaşlatır.

Pek çok durumda, kurgunun ritmi (görüntülerin değişimiyle sağlanan) ve ses ritmi iş birliği içindedir. Yönetmenlerin genel eğilimi, görsel ve sessel ritmi birbiriyle uyumlu hale getirmektir. Müzikallerdeki dans sahnelerinde figürler, müzik tarafından belirlenen ritimle hareket ederler. Fakat alternatifler her zaman mevcuttur. *Swing Time* filmindeki, "Vals içindeki Swing Zamanı" numarasında, Fred Astaire ve Ginger Rogers, müzikle birlikte, hızla dans ederken, bu sahneye hızlı kurgu uygulanmaz. Aslında sahne, tek bir genel çekimle filme alınır.

Hareket ve ses arasındaki yakın koordinasyona ait diğer bir prototip Walt Disney'in 1930'larda yaptığı animasyon filmlerinde görülür. Mickey Mouse ve diğer Disney karakterleri sık sık müzikle tam bir uyum içinde hareket ederler; dans etmeseler bile. (Daha önce de gördüğümüz gibi, bu uyum, sesler daha çizimler yapılmadan önce kaydedildiği için sağlanır.) Hareket ve müzik arasında uyum sağlamak, *Mickey-Mouselaştırma* olarak da bilinir.

Müzikal ve canlandırma sineması dışındaki filmler de müzikal ve resimsel ritimlerin benzerliğinden yararlanırlar. Michael Mann'ın yönettiği *The Last of the Mohicans* filmi bir kovalama ve dağ sırtında yaşanan dövüş ile sona erer. Alice, hain Magua tarafından kaçırılmıştır ve Hawkeye, Uncas ve Chingachgook, kadını kurtarmak için iz sürmektedirler. Ardından, izleyiciler, klasik bir gürültülü aksiyon müziği beklerken, keman, mandolin ve klavsenle çalınan hızlı bir İskoç dans müziği duyulur. Bu melodi, daha önce, kaledeki dans sekansından tanıdık gelirken, yaşanan romantik anları hatırlatır fakat aynı zamanda, burada, sahneye itici bir enerji kazandırmaktadır. Yumruk yumruğa dövüş, hızlı ritimdeki müzikle iç içe sunulur. Nihayetinde, bu tema, tüm orkestra eşliğinde çalınırken, dur durak bilmeyen ritmik vuruşlar aksiyonu yönetir. Alice uçurumun kenarındayken, ağır akorlar inişli çıkışlı bir tempoyu yineler -sanki zaman durmuştur.

Sahnedeki heyecanın doruk noktasında, Chingachgook dövüşe başlarken, yaylı enstrümanlarla çalınan hızlı müzikal figürler, daha önceki dans melodisini akla getirir. Magua'ya saldırısı dört savaş-baltası darbesiyle gerçekleşirken her darbe, müzikal ölçütlerin oluşturduğu ritim dizisinde üçüncü vuruşa denk gelmektedir. Mücadelenin finalinde, iki karakter, karşı karşıya donmuş biçimde durmaktadır. Çekim üç vuruş sürer. Dördüncü vuruşla birlikte Chingachgook öldürücü darbesini indirir. Magua yere düşerken, müziğin vuruşlu ritmi, yerini, yaylıların çaldığı, değişmeyen ve uzun süren bir akora bırakır. *The Last of the Mohicans* filmi dans müziği ile görsel ritmi uyumlu hale getirir fakat sonuçta mickey-mouslaştırmak olarak anılan tekniğin yarattığı etkiden farklı bir duygu durumu ortaya çıkar. 4/4 ölçüsündeki vuruşlar, vurgulanan ritim ve atlamalı melodi, kahramanın hareketlerine, koreografik bir zarafet sağlar.

Ses ve Görüntüde Ritim : Uyumsuzluklar Yönetmen, sese, kurguya ve görüntüye ait ritimler arasında bir uyumsuzluk yaratmayı tercih edebilir. En çok kullanılan yöntemlerden birisi, diyalog sahnesini, doğal konuşma ritmine göre kurgulamaktır. Daha önce bir diyalog örneği olarak gördüğümüz John McTiernan'ın *The Hunt for Red October* filminde (7.11-7.13), kesmeler, vurgulanmış vuruşlara, seslerin alçalıp yükselmesine ya da konuşma duraklarına denk gelmez. Bu şekilde kurgu, çekimlerin değişimini yumuşatarak, Kaptan Ramius'un sözleri ve yüzsel ifadelerine vurgu yapar. Eğer bir yönetmen konuşmacıyı ve konuşmayı ön plana çıkarmak istiyorsa, kesmeler, konuşma duraklarında ya da konuşma içindeki doğal bekleme noktalarında yapılır. McTiernan, bu tip kurguyu filmin diğer sahnelerinde kullanır.

Bir yönetmen ses ve kurgu ritmini çok daha dikkate değer yollarla çatıştırabilir. Örneğin, eğer ses kaynağı görüntü dışındaysa, yönetmen, görüntüdeki figürlerin davranışlarından yararlanarak anlamlı bir karşı-ritim yaratabilir. John Ford'un *She Wore a Yellow Ribbon* filminin finaline doğru, yaşlı komutan Hathan Brittles, emekli olduktan hemen sonra, birliğinin kalenin dışına çıkışını izlemektedir. Emekli olduğu için pişmanlık duymakta ve tekrar birliğinin başına geçmeyi arzulamaktadır. Sahnenin ses kuşağını iki unsur oluşturur; birlikteki süvarilerin neşe dolu şarkıları ve atların toynak sesleri. Buna rağmen, müzikle uyumlu ritimde hareket eden süvari ve atların görüntüleri sadece birkaç çekimle gösterilir. Onun yerine dikkatimiz, atının üzerinde neredeyse hareketsiz duran Brittles

karakterine yönlendirilir. Canlı müzikal ritim ile tek başına kalmış Brittles'ın görüntüleri arasındaki kontrast, yıllardan sonra ilk kez birliğinin arkasında kalmak zorunda olan komutanın pişmanlığını vurgulamaktadır.

Kimi zaman, görüntülere eşlik eden müzik, ritmik açıdan, son derece uyumsuz gibi görünür. *Four Nights of a Dreamer* filminde Robert Bresson, Seine nehri üzerinde yüzen büyük bir gece kulübü teknesini gösterir. Teknenin hareketi yavaş ve yumuşaktır, buna rağmen canlı kalipso müziği duyulmaktadır. (bir sonraki sahneye kadar, bu müziğin teknedeki orkestradan geldiğini görmeyiz.) Hızlı ses temposuyla botun yavaş hareketi arasındaki garip birleşim gizemli ve yorucu bir etki uyandırmaktadır.

Jacques Tati de benzer bir tekniği *Play Time* filminde uygulamıştır. Paris'teki bir otelin dışında, turistler, gece kulübüne gitmek üzere otobüse binmektedirler. Merdivenleri yavaş yavaş çıkarlarken, caz müziği duyulmaya başlar. Bu müzik bizi rahatsız eder, çünkü görüntülerle hiç de uyumlu değildir. Aslında -geniş bir dökme cam panelini beceriksizce taşıyan marangozların duyulan müzikte dans ediyorlarmış gibi göründüğü- bir sonraki sahnenin aksiyonuna eşlik etmektedir. Bir önceki nispeten yavaş görsel ritim üzerine hızlı müzik yerleştirerek, Tati, komik bir etki yaratmış ve yeni mekâna geçiş yapmak üzere izleyiciyi hazırlamıştır.

Chris Marker'ın *La Jetee* filminde görüntü ve ses ritmi arasındaki karşıtlık tüm filme hâkimdir. Film, neredeyse tamamen, durağan çekimlerden oluşmaktadır; tek bir minicik jest dışında, görüntülerdeki hareket tamamen atılmıştır. Yine de filmde, genel olarak hızlı ve devamlı yükselen bir ritme sahip dış-ses anlatıcı, müzik ve ses efektleri kullanılmaktadır. Hareketin yokluğuna rağmen, film sinemasal değilmiş gibi görünmemektedir. Bunun sebeplerinden biri de görsel-işitsel ritmin dinamik etkileşimini sunmasıdır.

Bu örnekler ritimleri birleştirmenin birkaç yolunu göstermektedir. Fakat elbette pek çok film de kendi ritmini değiştirmektedir. Bu değişim, öyküden beklentilerimizi yönlendirmek için kullanılır. *Alexander Nevksy* filminin o ünlü buz üzerinde savaş sahnesinde, Sergei Eisenstein sesi yavaş tempodan alır, sonra hızlandırır, ardından tekrar yavaş tempoya geri döner. Sahnenin ilk 12 çekiminde Alman şövalyelerinin saldırısını bekleyen Rus ordusu gösterilir. Çekimler orta uzunluktadır ve pek az hareket içerirler. Müzik de nispeten yavaştır ve kısa, birbirinden farklı akorlardan oluşmaktadır. Alman ordusu ufakta göründüğünde, hem görsel hareket hem de müziğin temposu bir anda yükselir ve savaş başlar. Savaşın sonunda, Eisenstein, kompozisyondaki figürlerin çok az hareket ettiği görkemli kaydırma çekimleri ve ağır ritimli bir yas müziğini uzun uzun kullanarak yeniden bir kontrast yaratır.

Kaynağa Bağlı Kalmak

Bağlılık terimiyle, ses kaydının niteliklerini kastetmiyoruz. Kaynağa bağlılık, sesin, geldiğini düşündüğümüz kaynaktan gelip gelmediği ile ilgilidir. Eğer bir filmde havlayan bir köpek varsa, havlama sesi duyarız. Yani ses, kaynağına sadık kalmıştır; aslına uygunluğunu korumuştur. Fakat havlayan köpeğin görüntüsüne bir kedinin miyavlama sesi eşlik ederse, o zaman ses ve görüntü arasında bir uyumsuzluk söz konusudur –kaynağa bağlı kalınmamıştır.

Kaynağa bağlı kalmanın, sesin orijinal olarak yapım aşamasında kaydedilmesiyle hiçbir ilgisi yoktur. Daha önce gördüğümüz gibi bir yönetmen, sesi, görüntüden bağımsız olarak ele alabilir. Filmin kurgusu yapılırken, bir köpeğin görüntüsüne miyavlamanın eşlik etmesini sağlamak, bir havlama sesinin eşlik etmesini sağlamaktan daha zor değildir. Eğer izleyici, sesin, filmin diegetik evreni içindeki kaynaktan geldiğini düşünüyorsa, o zaman bu durumda kaynağa bağlı kalınmıştır (yapım aşamasındaki gerçek kaynak dikkate bile alınmaz).

Bu bağlılık sadece bir beklenti sorunudur. Eğer görüntüde havlayan bir köpek varsa, duyulan havlama sesi başka bir köpekten alınmış ve hatta bilgisayar ortamında üretilmiş olabilir. Örneğin, lazer silahlarının nasıl ses çıkardığını bilmememize rağmen, *Return of the Jedi* filminde duyduğumuz ses akla yatkın gelir. (Bu sesler, yapım aşamasında, bir radyo istasyonuna bağlı tellere vurulması sonucunda elde edilmiştir.)

Sesin kaynağına bağlı olmadığını fark ettiğimizde, bu farkındalık durumu, komik bir etki yaratmak için kullanılır. Jacques Tati'nin *Mr. Hulot's Holiday* filminde, yemek odasının kapısı açılıp kapandığında çıkan ses oldukça eğlencelidir. Tati, burada, kapı sesi yerine, sanki keman yaylarının kopana kadar gerilmesi gibi bir tıngırtı sesi kullanmıştır. Eğlendirici olmanın yanı sıra, bu ses, kapıdan girip çıkan kişilerin oluşturduğu ritmik modeli vurgulamak üzere işler. *Mr. Hulot's Holiday* de dâhil olmak üzere diğer Tati filmlerinde de pek çok şaka, izleyiciye garip ge-

len, kaynağına bağlı olmayan sesler vasıtasıyla oluşturulur. Yönetmenin filmleri, ses tekniklerini inceleme konusunda önemli örneklerdir.

Tıpkı alttan ya da üstten çekimlerden hep aynı anlamı çıkaramadığımız gibi, tüm sessel aslına uygunsuzluğu komik olarak yorumlamamızı gerektirecek bir kural da yoktur. Kaynağına bağlı kalmayan bazı seslerin oldukça ciddi işlevleri vardır. Alfred Hitchcock'un *The Thirty-Nine Steps* filminde ev sahibesi kadın, dairesinde bir ceset olduğunu fark eder. Çığlık atan yüzünün çekimine, bir trenin düdük sesi eşlik eder; daha sonra ise trenin görüntüsü görülür. Her ne kadar düdük sesi, çığlık atan birinin gerçek sesi değilse de, bu teknik sayesinde dramatik bir geçiş yaratılır.

"ses, şu büyük ve geleneksel ses efektleri gibi, kendisini belli etmek zorunda değildir. Kaynağını görmediğimiz seslerle yaratılan ambiyansa sahip filmler hakkında çok şey söyleyebilirsiniz. Karakterler coğrafi olarak neredeler, şehrin hangi mahallesindeler, günün hangi saati, hangi mevsim yaşanıyor gibi. Eğer bir cırcırböceği seçecekseniz, sadece coğrafi özelliği göz önünde bulundurarak seçim yapmazsınız. Eğer işinize yarayan özel bir sesi ve ritmi olan bir cırcırböceği varsa, emin olun, kendisi, sahneye gerilim katacaktır."

— Gary Rydstrom, ses editörür

Bazı durumlarda kaynağa bağlı kalmak, ses seviyesindeki değişimle ele alınır. Bir ses, filmdeki diğer seslerle kıyaslandığında, nedensiz biçimde, daha yüksek ya da daha alçak tonlarda duyulabilir. Curtis Bernhardt'ın *Possessed* filmi, sesin seviyesini, kaynağına bağlı kalmadan değiştirir. Ana karakter kademe kademe psikolojik bir hastalığın pençesine düşmektedir. Bir sahnede, yağmurlu bir gecede, odasında tek başına kalan ve çılgına dönmüş kadın karakter görülür. Burada anlatı, bize, karaktere verdiğinden daha fazla bilgi vermez. Fakat sesin ele alınışı, anlatının öznel bir derinlik yaratmasına katkıda bulunur. Kadının duyduğu sesleri biz de duymaya başlarız; bir saatin tiktakları ve düşen yağmur damlalarının giderek yükselen sesi. Burada ses kaynağına bağlılıkta yaşanan değişimler özel bir akli durumu, karakterin giderek açılan algısının, bütünüyle halüsinasyona dönüşmesini ifade eder.

Mekan

Sesin mekânsal bir boyutu vardır çünkü bir *kaynak*tan gelmektedir. Bu kaynak hakkındaki düşüncelerimizin, sesi algılayışımız üzerde güçlü bir etkisi vardır.

Diegetic Sese Karşı Diegetic Olmayan Ses Anlatı biçimini çözümleme amacıyla, öykü evreninde yaşanan olayları, *diegetik* olarak adlandırmıştık. Aynı sebeple, **diegetik ses** de, kaynağı öykü evreni içinde olan sestir. Karakterler tarafından söylenen sözcükler, öykü içindeki nesnelerden çıkan sesler ve öykü mekânında çalan orkestranın müzik aletlerinden gelen melodiler gibi seslerin hepsi diegetik sestir.

Diegetik sesi fark etmek çok kolay değildir. Sanki filmin dünyasından doğal bir şekilde geliyormuş gibi görünür. Fakat daha önce *Mr. Hulot's Holiday* filmindeki pingpong oyunu sırasında gördüğümüz gibi (oyun aniden sessiz hale gelince, ön plandaki aksiyonu duyabiliyorduk), yönetmenler diegetik sesi, çok da gerçekçi olmayan yollarla yönlendirebilirler.

Ayrıca, kaynağı öykü evreninin dışında olan **diegetik-olmayan** ses vardır. Filmin aksiyonunu güçlendirmek için eklenen müzik, en yaygın diegetik-olmayan ses kullanımıdır. *North by Northwest* filminde, Roger Thornhill, Rushmore dağına tırmanırken, ona gerilim dolu bir müzik eşlik eder. Fakat bizler, bu durumda, dağın yan tarafında bir orkestranın müzik çaldığını düşünmeyiz. İzleyiciler, *film müziğinin* bir uylaşım olduğunu ve kaynağının da öykü evreni olmadığını bilirler. Bu durum, film öyküsünde her şeyi bilen anlatıcı için de geçerlidir (filmdeki karakterlerden hiç birine ait olmayan bu bedensiz ses, bize filmle ilgili bilgiler verir). *The Magnificent Ambersons* filmi, yönetmen Orson Welles'in diegetik-olmayan anlatıyı seslendirmesiyle iyi bir örnektir.



7.20 *Le Million* filminde, diegetik-olmayan ses efektleri, bir çeşit görsel-işitsel eğlence yaratarak, bir komedi oluştururlar

Diegetik-olmayan seslerle yaratılan efektler de vardır. *Le Million* filminde, karakterler, cebinde büyük ikramiyeyi kazanmış piyango bileti bulunan eski bir ceketin peşindedir. Kovalama bir operanın kulisine taşınırken, karakterler birbirlerini ezerek, cekete ulaşmaya çabalamaktadır. Fakat kovalamanın gerçek sesini kullanmak yerine, yönetmen Rene Clair, bir futbol maçının gürültüsünü tercih eder. Karakterlerin hareketleri futbol maçının itiş kakışlarını anımsattığından (ceket de burada futbol topu olarak işlev görür), bu durum, sekansın gülünçlüğünü

arttırır (**7.20**). Her ne kadar taraftarların tezahüratlarını ve hakemin düdüğünü duysak da, bu sesin kaynağının karakterler olduğunu aklımıza bile getirmeyiz.

Bir film tamamen diegetik-olmayan ses kuşağından oluşabilir. Conner'ın *A Movie*, Kenneth Anger'ın *Scorpio Rising* ve Derek Jarman'ın *War Requiem* filmleri sadece diegetik-olmayan ses ve müzik kullanır. Benzer biçimde, pek çok derleme belgesel film diegetik ses içermez; bunun yerine tüm bilgiye sahip dış-ses anlatıcı ve orkestra müziği, dikkatimizi yönlendirir.

Kaynağa bağlılıkta olduğu gibi, diegetik ve diegetik-olmayan ses arasındaki ayrım, sesin, filmin yapım aşamasındaki gerçek kaynağına dayanmaz. Daha çok film izlemenin uylaşımlarını anlamamızla alakalıdır. Biliriz ki bazı sesler öykü evreninin içinden duyulurken, diğerleri öykü evreninin dışındaki bir alandan geliyormuş gibi temsil edilir. Bu tip film izleme uylaşımları öylesine yaygındır ki, çoğu zaman, filmin o anında hangi tür sesi duyduğumuzu düşünmek zorunda bile kalmayız.

Kimi zaman bir filmin anlatısı, farklı mekânsal kategoriler arasındaki sınırları bulanıklaştırır. Film izleme uylaşımlarıyla bu şekilde oynanması, izleyiciyi şaşırtmak ya da kafasını karıştırmak veya belirsizlik ya da mizah yaratmak veya farklı amaçları yerine getirmek için kullanılabilir.



7.21 *His Girl Friday* fiminde, Hildy, basın odasına, haberinin son halini yazmak üzere girer. Diğer gazetecilerle sohbet ederken, görüntü dışı bir kaynaktan gelen yüksek ve tok bir ses duyulur. Hepsi birlikte sola bakarlar.

Diegetic Sesin Kaynağı Anlatısal aksiyona ait mekânın sadece, belirli bir anda ekranda görünenle sınırlı olmadığını biliyoruz. Aynı durum ses için de geçerlidir. *The Hunt for Red October* filminden aldığımız, örneğin son çekiminde, subayın konuşması sırasında, Kaptan Ramius'a ait çekimi görürüz (7.13). *The Seven Samurai* filminde, köydeki çatışmadan hemen önce, bizler, samuraylarla birlikte, haydutların atlarının dörtnala koşarken çıkardıkları sesleri, daha onları görmeden önce, duyarız. Bu örnekler bize diegetik sesin, kaynağının çerçeve içinde ya da dışında olmasına bağlı olarak, *görüntü-içi* ya da *görüntü-dışı* olduğunu hatırlatmaktadır.

Görüntü-dışı ses film izleme deneyimimiz içinde önemli yere sahiptir ve yönetmenler bu tekniği zaman ve para tasarrufunda bulunmak için kullanırlar. Bir çekimde uçak koltuklarında oturan bir çifti görür ve aynı anda çalışan motorun sesini, diğer yolcuların sohbetini, içeceklerin yolculara sunulduğu el arabasının gıcırtısını duyarsak, uçağın havada olduğu sonucunu çıkarırız. Görüntü-dışı ses, normalde ekranda görebileceğimizden daha geniş bir alana dair illüzyon yaratabilir. Görüntü-dışı ses gördüğümüzden çok daha büyük bir alana dair bir illüzyon yaratabilir. Tıpkı *The Silence of the Lambs* filminde mağaravari hapishane sahnesinde olduğu gibi. Bununla birlikte bir sahnenin gelişimi ile ilgili beklentilerimizi de biçimlendirir (**7.21-7.23**).



7.22 Hildy ve diğer gazeteciler pencereye doğru ilerler…

Bu teknik oldukça ekonomik olarak enformasyon iletir. *Zodiac* filminde alkolik gazeteci Avery'nin arabasında uyuduğunu görürüz. Aniden uyandığında yerdeki şişelerin tıngırdamasını duyarız; bu ses onun bir geceyi daha içerek geçirdiği yönündeki şüphelerimizi doğrular.

Bakış açısı çekimleriyle birlikte kullanıldığında görüntü dışı ses, karakterin neye dikkat ettiğine izleyiciyi odaklayarak sınırlı bir anlatım yaratabilir. *No Country for Old Men* filminde Llewelyn Moss bir çanta dolusu para ile bir otel odasında acımasız takipçisi Anton Chigurh'dan saklanmaktadır. Çantadaki para banknotları arasına bir izleme cihazı yerleştirildiğini fark edince anlatı bizi Moss'un gördükleri ve duydukları ile sınırlamaya başlar. Adam otel görevlisini aramaya çalışır; uzaktaki telefonun çalışını belli belirsiz duyarız. Telefona kimse yanıt vermeyince Chigurh'un görevliyi öldürdüğünü anlarız.



7.23 … ve hazırlanan dar ağacını görürler

Moss'un yatakta yer değiştirmesi ve lambayı kapatmasına ait düşük sesler vurgulanarak işitsel motif oldukça ayrıntılandırılır. Sadece rüzgar sesinin fonda olduğu bir sahnede yavaş yavaş yaklaşan ayak sesleri ve izleme cihazının giderek hızlanan bip sesini duyarız. Görsel bakış açısı da Chigurh'un geldiğini doğrular: kapının altındaki boşluktan adamın gölgesi görülür. Moss silahının horozunu çekerken silahtan çıkan klik sesi anormal biçimde yüksek ve yakındır. Gölge kapıdan uzaklaşır ve sonra holü aydınlatan ampulün lambadan çıkarılma sesi gelir. Bunun ardından

GÖRÜNTÜ-DIŞI SES VE BAKIŞ AÇISI: *Jackie Brown* Filminde Para Değişimi

Read Window filmini incelerken gördüğümüz üzere, bakış açısı kurgusu son derece önemlidir. Bu özelliğin, görüntü-içi ve görüntü-dışı sesle nasıl düzenleneceğini görebilecek -ve duyabilecek- bir konumdayız. Quentin Tarantino'nun *Jackie Brown* filmi, aksiyona ait sekansı, değişen ses kuşaklarıyla, üç kere tekrarladığı için, daha önce *Letter From Siberia* filmi örneğinde gördüğümüz özelliklere sahiptir. Chris Marker'ın filminden farklı olarak, *Jackie Brown* filminde farklı karakterlerin aynı olayı yaşamasını görürüz.

Jackie, yarım milyon dolardan fazla parayı, son derece tehlikeli bir silah kaçakçısı olan Ordell'e teslim etmek zorundadır. Ordell, parayı, bir giyim dükkânının soyunma kabininden alması için sevgilisi Melanie'yi ve ortağı Louis'i gönderir. Oysa Jackie'nin kendi planları vardır. Ordell'i yakalatmak üzere federal ajanlarla anlaşmış ve ayrıca para dolu çantaları değiştirip, Ordell'e kazık atmak için de Max Cherry ile ortaklık kurmuştur. Öyküye ait bu aksiyon olay örgüsünde üç kere anlatılırken, her seferinde, ne olup bittiğine dair ek bilgiler ilave edilmiştir. Bu bölümdeki sessel özellikleri (ortam sesi, dikkatle düzenlenmiş ayak sesleri, kıyafetlerin hışırtısı ve fondaki diğer gürültüler) ayrıntılı biçimde incelemek yararlı olacaktır. Bu noktada dikkatimizi görsel öznellik ve görüntüdışı ses üzerine yoğunlaştıracağız, çünkü izleyici, bu üçlü yapıyı ancak bu tekniklerin kullanımı vasıtasıyla açık biçimde anlayabilecektir. Ayrıca Melanie ve Louis'in ağız dalaşı ile Jackie ve Max'ın kendine güveni arasındaki kontrastı güçlendirmektedir.

Üç tekrardan ilki, bizi Jackie'ye bağlar. Kadın, giyim dükkânının soyunma kabininde, bir takım elbise giyer ve dışarı çıkar. Onu bekleyen tezgâhtar "Elbise size çok yakıştı" der (7.24). Jackie tekrar kabine döner ve Melanie'yi beklemeye başlar. Melanie'nin gelişini, görüntü-dışı ses vasıtasıyla duyarız. Sonra, Tarantino, Jackie'nin bakış açısından Melanie'nin ayaklarını, kabin paravanı altından gösterir. Melanie gittikten



7.24 İlk tekrar: Tezgâhtar "Elbise size çok yakıştı".



7.25 Jackie parayı soyunma kabininde bıraktıktan sonra, endişelenmiş gibi görünerek apar topar mağazayı terk eder. Tezgâhtar arkasından seslenir: "Durun, para üstünüz!".



7.26 İkinci tekrar: Melanie ve Louis, mağazaya girdiğinde, kamera -Max Cherry'i de ön planda, çerçeveye kısa bir süre için dâhil ederek- onları kaydırmayla takip eder.



7.27 Melanie ve Louis yaklaşırken, düşük seste "Elbise size çok yakıştı" sözlerini duyarız.

sonra, Jackie parayı bir alışveriş çantasının içine koyar ve soyunma kabininde bırakarak, dışarı çıkar. Elbisenin parasını hızla öder ve dışarı koştururken, arkadan, tezgâhtarın "Durun, para üstünüz!" diye seslendiğini duyarız (7.25). Jackie alışveriş merkezinden çıkar ve federal ajanları çağırır. Melanie'nin, para çantasını çaldığını söyler.

Tarantino, aksiyonun başına dönerek, Melanie ve Louis'in önce alışveriş merkezine, sonra da mağazaya girmelerini gösterir. Kamera onları takip ederken (7.26, 7.27), tezgâhtar kızın "Elbise size çok yakıştı" dediğini duyarız. Kamera, sağa pan yaparak, Jackie ve tezgâhtarı gösterir (7.28). Görüntü-dışı ses, bu diyalogu tekrar vurgulayarak, sahneye, daha önce şahit olduğumuz bir andan, girdiğimizi göstermektedir. Louis ve Melanie göze batmamaya çalışmaktadırlar. Melanie, Louis'in gerginliği ile dalga geçtiğinde, adam, kadının kolunu sertçe kavrar; kadın da "bırak-sana kolumu" diye çıkışır (7.29).

Tarantino görüntü-dışı sesi, bu noktada, Louis'in donuk zekâsını anlatmak için kullanır. Louis, askılıklarda duran kıyafetlere, görmeyen gözlerle, hızlı hızlı bakmaktayken (7.30), görüntü dışından bir telefon sesi duyulur. Louis kafasını kaldırıp bakmaz ama bizler tezgâhtarın telefona yanıt verdiğini görürüz (7.31). Louis'in dikkatini çeken olay, Melanie'nin acele acele soyunma kabinlerine doğru yürümesidir. Sıkıntılı biçimde sağa sola bakınan Louis, Max'i görür. Max onu eliyle hafifçe selamlarken bu görüntüler açı/karşı açı çekimleriyle sunulur. Daha sonra Melanie soyunma kabininden koşar adım çıkar ve Louis de ona yetişir. Çantayı kimin taşıyacağı konusunda tartışırlar.

Sahne üçüncü kez yeniden başlar fakat bu sefer Max'in gözünden görürüz. İkinci tekrarda, Melanie ve Louis'i kaydırmayla takip eden kamera, ön planda, kısacık bir an için, Max'i zaten göstermiştir (7.26). Mağazaya girip, sakin sakin kıyafetlere baktığını ve para alışverişinde kendi sırasının gelmesini beklediğini görürüz. Jackie giydiği takım elbiseyle soyunma kabininden çıkıp, tezgâhtar da "Elbise size çok yakıştı" dedikten sonra, olaylar aynı sırayla Max'in bakış açısıyla verilir (7.32, 7.33). Ses kuşağında, Jackie ve tezgâhtar arasındaki konuşmalar yavaş yavaş duyulmaz hale gelirken, Melanie ve Louis'in ağız dalaşı duyulmaya başlar. Max, dikkatini onlar üzerinde yoğunlaştırır ve sonra tekrar Jackie'ye döner. Burada



7.28 Jackie elbiseyi almaya karar verdiğini söylerken, kamera pan yaparak ona ve tezgâhtara döner.



7.29 Ağız dalaşı sırasında Louis, Melanie'nin kolunu sertçe kavrar. Melanie de "kolumu bıraksana" diyerek çıkışır.



7.30 Louis kıyafetlere bakmaktadır. Çekimin sonunda, görüntü dışından gelen telefon sesi duyulur.



7.31 Tezgâhtar telefona yanıt verirken görülen çerçeve, Louis'in bakış açısı değildir. Ama *eğer* o tarafa bakacak olsaydı, göreceği görüntü bu çerçeve olacaktı.

seslerin birleştirilmesi, Max iki grup arasında gidip geldiğinden, oldukça özneldir.

Max, olayları karşıdan izlerken, Louis ve Melanie'nin tartışmalarını duyarız ve bu da Max'in ilgisinin (Melanie'nin "kolumu bıraksana" sözüyle birlikte) tekrar bu ikiliye dönmesine neden olur (7.34, 7.35). Çalan telefonla birlikte, ilgisi tekrar, tezgâhtara yönelir (7.36, 7.37). Fakat Melanie'yi de göz ucuyla takip etmektedir. Louis fark etmeden kısa bir süre önce, Melanie'nin işe koyulduğunu fark eder. Louis hantal ve beceriksizce dükkânı kontrol ederken, Max soğukkanlıdır ve ne yapacağının farkındadır. Duyulan her görüntü-dışı ses, dikkatini, plan için önemli olan olaylara yönlendirir. Melanie ve Louis mağazayı terk ettikten sonra, Jackie'nin apar topar mağazadan çıkmaya çalışmasını ve tezgâhtarın "Durun, para üstünüz!" dediğini Max'in gözlerinden görürüz (7.38). Max bir süre bekler, sonra da çantayı ve parayı almak üzere soyunma kabinine gider.

Önemli aksiyonların, seslerin ve diyalog hatlarının tekrarlanmasıyla, para değişiminin mekaniği açık biçimde gösterilmiş olur. İkinci ve üçüncü tekrarlardaki değişimler, Tarantino'nun, karakterleri tanımlamasına yardımcı olur. Max'in, Melanie ve Louis'e göre çok daha tetikte olduğu ve ortamdaki sesleri dikkatlice takip ettiği görülür. Dahası, öyküdeki olaya ait her tekrar, bir sonraki tekrar içinde açıkça fark edilmektedir: Jackie ve tezgâhtar, sonra onları izleyen Melanie ve Louis ve son olarak da hepsini birden izleyen ve para değişimindeki son halka olan Max. Ses ve görüntü birlikte çalışarak, her katmanı açık biçimde anlamamıza ve Jackie'nin bu ikili-oyunundaki zekâyı takdir etmemize yardımcı olur.



7.32 Üçüncü tekrar: Mağazada zaman öldürüyormuş gibi görünmeye çalışan Max, tezgâhtar "Elbise size çok yakıştı"...



7.33 ... dediğinde, Jackie'ye bakar. Tekrarlanan bu sözler, bizi, zaten bildiğimiz aksiyona götürür. Max'in bakış açısıyla oluşturulan çerçeve 7.22 ve 7.26'da gördüklerimizden farklıdır.



7.34 Jackie, üstünü değiştirmek için soyunma kabinine girdiğinde, Max dikkatini, Melanie ve Louis'e kaydırır ve kadının "kolumu bıraksana" dediğini duyar.

kapının altından giren ışık kaybolur. Sahnenin doruk noktasına ait işitsel unsur kapı kilidinin metalik bir patlama sesi yaratarak odanın ortasına fırlamasıdır. Filmin anlatısı gerilimi hem görsel hem de işitsel olarak Moss'un bilgi alanını kısıtlayarak yaratır (daha karmaşık bir örnek için bakınız "Yakından Bakış")

Kimi zaman ekran-dışı ses, filmin anlatısını daha az baskı altında tutabilir. John Ford'un *Stagecoach* filminde, at arabası, umutsuzca, saldırgan Kızılderililerden kaçmaktadır. Mühimmat bitmektedir ve her şey artık kaybedilmiş görünmektedir (bir süvari birliği aniden ortaya çıkıncaya kadar). Fakat Ford, durumu bu kadar açık biçimde anlatmaz. Tek bir kurşunu kaldığını o anda anlayan Hatfield'ın orta yakın çekimini gösterir (**7.39**). Sağa bakar ve silahını kaldırır (**7.40**). Kamera, sağ



7.35 Dikkatinin başka alana yönelmesi, bakış açısı çekimiyle gösterilir. Bu çekimi 7.29 ile karşılaştırın.



7.36 Max, Melanie ve Louis'i incelemektedir, fakat çalan bir telefonun görüntü-dışı sesi, bakışını o yöne kaydırmasına neden olur.



7.37 Tezgâhtar telefona yanıt verir (7.29 ile karşılaştırın). Dikkat dağıtan bu durumdan yararlanan Melanie, önce Max, ardından da Louis'in dikkatli bakışları altında, soyunma kabinine yönelir.



7.38 Jackie'nin mağazan koşar adım çıkmasını ve tezgâhtarın "Durun, para üstünüz!" diye seslenmesini Max'in bakış açısından görürüz (7.23 ile karşılaştırın). Daha sonra Max tezgâha doğru yürür. Onun yaklaşması da, üçüncü tekrar içindeki genel eğilimi devam ettirerek, hep kendi bakış açısından verilir.

yanında oturan ve dua eden Lucy'e pan hareketiyle döner. Tüm bu süreçte, nefesli çalgılardan borazan da dâhil olmak üzere, orkestranın çaldığı müzik, diegetik-olmayan biçimde duyulmaktadır. Lucy farkında değildir ama silah soldan çerçeveye girer (Hatfield, Kızılderililer tarafından ele geçirilmesin diye Lucy'i öldürmeye hazırlanmaktadır) (**7.41**). Fakat tetiği çekmeden önce görüntü dışından bir silah sesi duyulur ve Hatfield'in eli ve silahı, düşerek, çerçeveden çıkar (**7.42**). Daha sonra borazanın sesi daha ön planda duyulur. Lucy'nin ifadesi değişirken, şöyle söyler: 'Duyuyor musun? Duyuyor musun? Süvari borazanı bu. Geliyorlar' (**7.43**). Ancak bu andan sonra Ford, at arabasına doğru hızla yaklaşmakta olan süvarileri gösterir.



7.39 *Stagecoach.*



7.40 *Stagecoach.*



7.41 *Stagecoach.*



7.42 *Stagecoach.*



7.43 *Stagecoach.*

Süvarilerin, at arabasında mahsur kalanları kurtarmaya gelişini göstermek yerine, filmin anlatısı dikkatimizi, yolcuların umutsuzluklarına ve uzaktan gelen sesi duyduklarında giderek umutlanmalarına yönlendirir. Borazanın sesi diegetik-olmayan müzik içinde fark edilemez durumdadır. Sadece Lucy'nin sözleri, anlatının çok daha az yönlendirici hale geldiği anda, bu sesin, onları kurtaran diegetik ses olduğunu belirtir.

Diegetik ses başka imkânlar da sağlar. Bir yönetmen, sıklıkla, bir karakterin ne düşündüğünü anlatmak için sesi kullanır. Dudakları oynamasa bile, karakterin neler düşündüğünü duyabiliriz; elbette filmin diğer karakterleri, onun ne düşündüğünü bilmezler. Burada anlatı, öznellik oluşturmak için sesi kullanır ve karakterin akli durumu hakkında bize bilgi verir. İzleyici tarafından duyulan düşünceler, çekimlerde gösterilen, zihnin dışavurumlarıyla karşılaştırılabilir. Bir karakter, aynı zamanda, ses efektleriyle betimlenen kelimeleri, bir şarkının herhangi bir bölümünü ya da olayları hatırlayabilir. Bu durumda, teknik, görsel geçmişe-dönüşle kıyaslanabilir.

Karakterin zihnini okuyan ses kullanımı öyle yaygındır ki bunu içsel ve dışsal diegetik ses olarak ayırmamız gerekir. **Dışsal diegetic ses** söz konusu olduğunda, bizler, izleyici olarak, sahnede bu sesin kaynağını görürüz. **İçsel diegetik ses** ise, karakterin zihninin içinden duyulur ve özneldir. Diegetik-olmayan ve içsel diegetik ses sıklıkla **dış ses** olarak adlandırılır çünkü sahneye ait gerçek bir alandan gelmemektedirler. İçsel diegetik ses diğer karakterler tarafından duyulamaz.

Laurence Olivier'in *Hamlet* filminde yönetmen, örneğin, Hamlet'in ünlü iç konuşmasını içsel bir monolog olarak sunar. Hamlet, konuşma olarak duyduğumuz düşüncelerin kaynağıdır fakat kelimeler sadece onun zihninden gelmektedir yoksa ağzı ve dudaklarından değil. Gus Van Sant da benzer bir yöntemi *Paranoid Park* filminde kullanır. Korkunç bir kazadan kaçan genç bir erkek, bazıları işitsel geçmişe dönüşler olan iç sesler nedeniyle son derece huzursuzdur. Farklı stereo kanallarından ve farklı netliklerde patlayan ve iç içe ve üst üste binen diyaloglar kullanarak Van Sant bu gencin bir sonraki adımı konusunda son derece kararsız kaldığını izleyiciye gösterir.

David Lynch, içsel monologu, *Dune* filminde merkezi anlatım aracı olarak kullanırken, izleyiciler, hemen her ana karakterin içsel diegetik gözlemlerini duyar. Bunlar uzun monologlar değildir, aksine, normal bir konuşma sahnesindeki duraklarda duyulan kısa ifadelerdir. Sonuçta, beklenmedik şekilde zihinsel öznellik içine dalıveren, öyküyle ilgili her türlü enformasyonun bilindiği bir anlatı ortaya çıkar. Karakterlerin sesli düşünceleri kimi zaman dışsal diyalog ile öylesine sıkı biçimde iç içe geçer ki bir sahnenin aksiyonuyla ilgili akıp giden bir açıklamalar bütünü ortaya çıkarır.

Son dönem filmler içsel diegetik sese ait gelenekleri yeniden şekillendirmiştir. Artık içsel monolog, *Hamlet* ve *Dune* filmlerinde olduğu gibi, bir karakterin yakın çekimiyle gösterilmek zorunda değildir. Wong Kar-wai ya da Terence Malick, karakterin sesli düşüncelerini sahnenin içine yerleştirirken, bu karakter belirgin bir konumda değildir; hatta kimi zaman çerçevede bile yer almaz. Wong'un *Fallen*



7.44 *Der Himmel über Berlin* filminde, kamera kütüphanede kitap okuyanları, kaydırma hareketiyle gösterirken, onlara ait düşünceleri, pek çok farklı dilde, titreşen mırıltılar olarak duyarız.



7.45 *Blazing Saddles* filminin kahramanı atıyla çölde gezerken görünüşte diegetik olmayan müzik ona eşlik etmektedir.



7.46 Ta ki anlatı evreni içinde yer alan Count Basie orkestrasına rastlayana kadar.

Angels filminde, işi hakkında düşünen kiralık katilin, -içsel sesi duyulurken- anlaşmalarını sağlayan kadının birkaç çekimiyle bir araya getirilmiş, uzaktan çekimlerini görürüz. Malick'in *The Thin Red Line* ve *The New World* filmlerinde, karakterlerin, uzun montaj bölümleri arasında, derin düşüncelere daldıkları duyulur fakat bu esnada görüntüye bile gelmezler. Bu değişken monologlar giderek daha geleneksel bir üst ses anlatımını andırmaya başlamıştır. Bu izlenim, içsel monologda geçmiş zaman kipi kullanıldığında daha da güçlenir (sanki ekranda gördüğümüz aksiyon, geçmişte gerçekleşmiş bir olayın anımsanması gibidir).

İçsel diegetik ses kullanımına ilişkin farklı bir örneğe, Win Wenders'in *Der Himmel über Berlin* filminde rastlanır. Onlarca insan halk kütüphanesinde kitap okumaktadır **(7.44)**. Bu noktada, bir karakterin diğer bir karaktere ait içsel diegetik sesi duyamayacağı kuralı yıkılır. Film, Berlin'in insanların düşüncelerini duyan ve düzenleyen, göze görünmeyen melekler tarafından korunduğunu anlatır. Bu örnek, bir film türüne ait özelliklerin (burada, fantezi filmi) ve filmin kendine has anlatısal içeriğinin, geleneksel bir tekniği nasıl değiştirebileceğini göstermektedir.

Özetlemek gerekirse: Ses diegetik (öykü evrenine ait) ya da diegetik-olmayan (öykü evrenine ait olmayan) olarak ikiye ayrılabilir. Eğer diegetik ise görüntü-içi ya da görüntü dışı ve içsel (öznel) ya da dışsal (nesnel) olabilir.

Diegetic/Diegetic Olmayan Ayrımıyla Oynamak Pek çok filmde, seslerin kaynağı, açık biçimde ya diegetiktir ya da diegetik-olmayandır. Fakat bazı filmler bu ayrımı belirsizleştirir (tıpkı *Stagecoach* filminde gördüğümüz süvari saldırısı sahnesinde olduğu gibi). Bir sesin kaynağını rahatlıkla tanımlamaya alıştığımızdan, bazı filmler bu alışkanlığımızı yanıltabilirler.

Mel Brooks'un *Blazing Saddles* filminin başında, bir kovboyun, bozkırda ilerleyişine eşlik ettiğini düşündüğümüz orkestra müziği duyarız (ta ki, bu kovboy ünlü cazcı Count Basie ve orkestrasının yanından geçinceye kadar) **(7.45, 7.46)**. Bu şaka, diegetik-olmayan müziğe ait gelenekler hakkındaki alışkanlıklarımızın tersine çevrilmesi yoluyla oluşur. Daha ayrıntılı bir örnek, *Little Shop of Horrors*



7.47 *The Magnificent Ambersons* filminden bu sahnede çay fincanını tutan kadın Isabel Amberson'un doğacak çocuğu hakkında konuşur…



7.48 … ve bir sonraki çekimde diegetik-olmayan anlatıcı bunu düzeltir.



7.49 Kadın.

filminin 1986 yapımı müzikal-film versiyonunda görülür. Pek çok sahne içinde gezinen ve üç kadın şarkıcıdan oluşan ekip, hiçbir karaktere görünmeden, mekândaki aksiyon hakkında müzikal yorumlarda bulunmaktadır (anlatıyı daha da karmaşıklaştıran durum, bu üç şarkıcının da ufak diegetik rollerinin olması ve ana karakterlerle, bu şekilde, etkileşime girmesidir).

Daha karmaşık bir örnek ise *The Magnificent Ambersons* filminde, Welles, diegetik ve diegetik-olmayan sesler arasında sıra dışı bir etkileşim yarattığında ortaya çıkar. Filmin giriş bölümü, Amberson Ailesinin geçmişini ve oğulları George'un doğumunu anlatır. Şehrin kadınlarından oluşan bir grubun Isabel Amberson'un evliliği hakkında dedikodu yaptığını görürüz. Aralarından biri "bu şehrin görüp göreceği en şımarık çocukları doğuracak" diye yorum yapar (**7.47**). Bu sahne diegetik diyalogla sunulur. Bu konuşma sona erdikten sonra, diegetik-olmayan anlatıcı, aile tarihini anlatmaya devam eder. Boş bir cadde görüntüsü çekimi gösterilirken, şöyle söyler: "Bu kehanet sadece küçücük bir ayrıntıda yanılmıştı; Wilbur ve Isabel'in *çocukları* değil, tek bir çocuğu oldu". Fakat bu noktada, hala boş cadde çekimi devam ederken, dedikodu yapan kadının sesi tekrar duyulur: "Tek bir çocuk! Ama ben yine de tek başına bir araba dolusu şımarıklık yapıp yapmadığını bilmek istiyorum" (**7.48**). Kadın sözünü bitirdikten sonra anlatıcı devam eder, "Tahmin konusunda bu kadının eline su dökülmez, çünkü tek torun olan George Amberson Minifer, gerçek bir baş belasıydı." Anlatıcı bu tanımlamayı yaparken, midillilerin çektiği bir at arabası cadde boyunca bize doğru gelir ve bu sayede bizler de George'u ilk kez görürüz (**7.49**). Bu karşılıklı konuşma sırasında, her ne kadar kadının anlatıcıyı duymadığını varsaysak da, sanki ona yanıt veriyormuş gibi görünmektedir. (Neticede kadın öykü içinde bir karakterken, anlatıcı değildir.) Bu noktada Welles, öykünün ana karakterinin gelişini ve şehir halkının ona duyduğu nefreti vurgulamak için geleneksel yapıdan, izleyiciyle oyun oynayan bir biçimde, uzaklaşır.

The Magnificent Ambersons filmindeki bu bölüm diegetik ve diegetik-olmayan sesleri, kafa karıştırıcı biçimde sıralar. Bazı filmlerde tek bir ses bile, her iki kategoriye birden ait olabileceği için, belirsizliğini koruyabilir. *Apocalypse Now* filminin açılışında tavan vantilatörünün vınlaması ve helikopter pervanesinin dönme sesi açık biçimde diegetiktir. Fakat Francis Ford Coppola, bu görüntülere eşlik etmesi için The Doors grubunun "The End" isimli parçasını kullanır. Bu durum, karakterin Vietnam kâbusunun öznel bir parçası olarak da ya da sadece diegetik-olmayan ses kullanımı olarak da ele alınabilir – normal bir film müziği kullanımı gibi görünen ama aksiyon üzerine dışsal bir yorum sunan parça.

Benzer bir duruma Paul Thomas'ın *Magnolia* filminde, farklı mekânlardaki karakterlerin, ayrı ayrı, Aimee Mann'ın "Wise Up" adlı parçasını söylediği çekimlerde rastlanır. Sekans Claudia'nın dairesinde başladığında, şarkı, diegetik ve ekran-dışı olarak görülebilir çünkü kadın Aimee Mann'ın parçasını bir önceki sahnede dinlemiştir. Fakat ardından Anderson, Claudia'nın dairesindeki müziği duyamayacak ve farklı farklı mekânlardaki karakterlerin de aynı şarkıyı söylediklerini gösterir. Bu andan itibaren, karakterlerin sanki bir müzikalde rol alıyormuşçasına sunulduğu, diegetik-olmayan ses ortaya çıkar. Bu sekans, dert küpü olmuş karakterler arasındaki paralelliği vurgular ve birbirinden ayrı insanların aynı duygusal dalga boyunda yer aldıklarını iletir. Ses, aynı zamanda, karakterlerin yaşamlarının birbirleriyle kesişeceği filmin doruk noktasından hemen önce, onların almaşık kurguyla bir araya getirilmesine yardımcı olur.

Sesin diegetik olup olmadığıyla ilgili belirsizliğin en zorlayıcı olduğu örnekler Jean-Luc Godard'ın filmleridir. Bazı filmlerinde diegetik-olmayan bir dış ses kullansa da, *2 ou 3 choses que je sais d'elle* filminde, yönetmen fısıldayarak sorular sorar, yorumlar yapar. Godard aksiyondaki bir karakter olmasa da, bazen karakterler sanki onu duyuyorlarmış gibi görünür. Diegetik ve diegetik-olmayan ses kaynakları arasındaki bu belirsizlik, Godard'a geleneksel ses kullanımına ait uylaşımlara meydan okuma fırsatı verir.

Ses Perspetifi Diegetik sesin bir özelliği de **ses perspektifi** yaratabilmesidir. Görsel perspektifle hissettiğimiz derinlik ve hacme benzer bir mekân içi mesafe duygusu yaratır ses. Walter Murch bunu şöyle ifade eder, "ben sadece sesi değil, aynı zamanda ses ile aramdaki mesafeyi de kaydettiğimi düşünüyorum: sesin kaynağı, aslında, onu çevreleyen ortamın yarattığı bir yankıdır."

Ses perspektifi, sesin yüksekliği ile de belirtilebilir. Yüksek ses yakından geliyormuş gibi algılanırken, daha alçak bir ses, uzaktan geliyormuş gibi görünür. *Seven Samurai* filmindeki dörtnala koşan atların sesleri ya da *Stagecoach* filmindeki borazan sesi, yükselen ses düzeyinin, nasıl yakın mesafeleri ima ettiğini gösterir. Ses perspektifi, aynı zamanda tını tarafından da yaratılabilir. Doğrudan ses kaynaklarından gelen ve de çevreden yansıyan sesler bir araya geldiğinde, belirli bir mesafeye ait bir tını oluşturur. Bu tını efektleri, en çok yankılanan seslerle görülür. *Magnicifent Ambersons* filminde barok merdivende gerçekleşen konuşmanın kendine özgü bir yankısı vardır ve karakterlerin boş ve devasa bir mekânla çevrelendiklerine dair bir izlenimi yaratır.

Kamera bir karakteri takip ederken ses perspektifindeki değişimler, tıpkı işitsel bir bakış açısı çekimi gibi, karakterin alan içindeki hareketini vurgular. Fakat pek çok yönetmen ses perspektifini gerçekçi olmak adına kullanmaz. Bir genel çekimde bir karakterin sesi, normalde o mesafeden duyulacağından çok daha temiz ve yüksek duyulur ve yakın çekime geçtiğimizde aynı karakterin sesi daha da yükselmez ya da patlamaz. *The Hunt for Red October* filmindeki gibi sessel üst üste bindirmelere sahip bir karşılıklı konuşma içinde kamera dinleyen kişiyi göstermek üzere hareket ettiğinde sesler perspektif değiştirmez.

Ses perspektifi özellikle telefon konuşmalarında göze çarpar. Filmin anlatısı genellikle konuşan iki kişi arasında kesmeler yaparak ilerler ve ses perspektifi de buna uygun olarak değişir. Görüntüdeki kişi konuşuyorsa telefon hattındaki ses temizdir ve doğal ortam sesleri ile desteklenmektedir. Telefon ahizesinden duyulan ses ise daha kabaca işlenmiştir ve daha alçak perdeler ve daha az ortam sesiyle çok daha yankılıdır. Ses kurgucuları buna *telefon çatlağı* adını verirler. Yani konuşmayı telefondan duyan kişinin filmde duyduğu ses ile gerçekte bir telefon konuşmasında duyulacak ses arasındaki farklılık (bu farklılık filmlerde nadiren ortadan kalkar).

Tüm geleneksel yapılar gibi telefon çatlağı da anlam yaratmak adına farklı şekillerde kullanılabilir. *Phone Booth* filminde bir reklamcı, nerede olduğunu bir türlü göremediği bir keskin nişancı tarafından bir telefon kulübesine hapsedilir ve konuşmaya zorlanır. Burada telefon çatlağı olağan dışı bir biçim alır. Reklamcı etrafındaki ortam sesiyle birlikte normal şekilde duyulmaktadır fakat keskin nişancının sesi cızırtılı bir telefon sesi olarak duyulmaz. Onun yerine yumuşak, yakından ve temiz biçimde kaydedilmiş bir ses mevcuttur. Kamera telefon kulübesine yaklaştıkça ya da uzaklaştıkça sesin niteliği değişmez. Bu seste çok hafif bir cızırtı mevcut olsa da ve dolayısıyla anlatıcının dış sesi gibi doğal gelmese de bizim perspektifimize, kahramanınkiyle kıyaslayınca, daha yakındır. Fısıldamasıyla, gülmesiyle, telefon kulübesinin etrafında olan olaylar hakkında yaptığı kaba şakalarıyla bu ses kulübenin olduğu cadde ile izleyici arasında gidip gelir. Bu durum filmin kahramanının uzakta ama gizli bir tehdit tarafından izlendiği duygusunu güçlendirmektedir.

"Kadın evden gelen müziği ilk olarak uzaktan duyar ve eve girer. Kapının girişinden merdivenlere doğru ilerlerken müzik adım adım yaklaşmakta ve artmaktadır. Ve son olarak bir gitarist merdivenlerde kadının yanından geçer ve gider."

—*Tony Volante, Rachel Getting Married* ***filminin yeniden kayıt mikajcısı***

Sinema Salonunda Ses Perspektifi Çok kanallı kayıt ve röprodüksiyon bir yönetmenin ses perspektifi yaratımını inanılmaz ölçüde kolaylaştırmıştır. 35mm film gösteren sinemaların pek çoğunda perdenin arkasına üç adet hoparlör yerleştirilmiş çok kanallı ses sistemleri mevcuttur. Ortadaki hoparlör görünen diyalogun büyük kısmını ve ayrıca önemli efektleri ve müziği iletir. Sol ve sağ hoparlörler stereofoniktir ve destekleyici ses efektleri, müzik ve daha küçük diyaloglarla filme katkıda bulunur. Bu kanallar ile ister perdede görünsün, ister görünmesin bir sahneye ait ses alanı yaratılır. Çevresel kanallar temel olarak daha önemsiz ses efektleri ve bazı müzikleri iletirken sinema salonunun önünden arkasına kadar yan duvarlara yerleştirilmiş birkaç hoparlöre dağıtılmış durumdadır. *Paranoid Park* filmindeki "içsel

diyalog" önemli konuşmaları yan kanallara dağıtmasıyla alışılmamış bir yöntem kullanır.

Stereofonik ve surround ses tekniği kullanılarak bir film, sesin uzaklığını ve konumunu çok daha güçlü biçimde gösterebilir. *The Naked Gun* ve *Hot Shots* gibi komedi filmlerinde stereofonik ses görüntü dışında kalan çarpışmaları gösterir. Stereofonik kanalların sağladığı daha güçlü bir yer belirleme olmadan, sesin kaynağını bulmak için çerçeveyi tarayabiliriz. Merkezi ses kanalı, görüntü-dışı bir nesnenin yerini belirlemek için kullanılabilir. *The Fugitive* filminde heyecanın doruğa ulaştığı sahnede, Richard Kimble, kendisine ihanet eden arkadaşına sessizce yaklaşırken, çerçevenin dışına (alttan) uzanır. Kolunu sağa kaydırırken, merkez ses kanalında, bize, ayağının dibinde bir demir boru olduğunu anlatan bir tangırtı duyulur.

Dahası, stereo sesin işlenmesi, hareket eden bir sesin yönünü belirleyebilir. Örneğin, David Lean'in *Lawrance of Arabia* filminde kampı bombalamak üzere yaklaşan uçakların gümbürtüsü, ilk olarak ekranın sağ yanından duyurulur. Lawrance ve subayın sağdan görüntü dışına bakmaları ve aralarındaki diyalog sesin kaynağını tanımlar. Ardından görüntüye kuşatma altındaki kamp geldiğinde ses kanaldan kanala kayar ve pike yapan uçların varlığını ima eder.

Stereofonik ve surround kanallar vasıtasıyla, sinema salonu içinde, son derece ikna edici bir üç-boyutlu ses ortamı yaratılabilir. Kamera bir mekân içinde kaydırma ya da pan yaptıkça ses kaynaklarının konumu değişecektir. *Star Wars* film serisi çoklu ses kanalı kullanarak uzay araçlarının yer değiştiren seslerini sadece ekranda değil, aynı zamanda izleyicinin üst ve arkasındaki hoparlörler vasıtasıyla da sunar.

Diğer teknikler gibi, sinema salonunda ses konumlaması da gerçekçi amaçlar için kullanılmak zorunda değildir. *Apocalypse Now* filmi, altı kanallı sesi, üç ön, üç arka hoparlör vasıtasıyla sinema salonuna dağıtır. Filmin, yukarıda bahsettiğimiz, ilk sahnesinde, ana karakter Ben Willard yatağında yatarken görülür. Ateş basmış yüzünün çekimleri, Vietnam ormanlarına napalm bombaları atan Amerikan helikopterlerinin görüntüleriyle üst üste bindirilir. Willard'ın zihni tavandaki vantilatörü helikopter pervanesi olarak görürken, ses, hayal ve gerçek arasında gidip gelir. Bu öznel sesler, salonun hem önünden, hem de arkasından gelerek izleyiciyi sarar.

Aniden, pencereye doğru kaydırmayla yaklaşan bir bakış açısı çekimi, Willard'ın ayağa kalkıp, yürümekte olduğunu gösterir. Kamera hareket ederken arka hoparlörlerden gelen sesler azalır, ön tarafta bulunan sağ, orta ve sol hoparlörlerde yoğunlaşır. Willard jalûzileri açıp caddeyi bakarken, sağ ve sol hoparlörlerden gelen ses kaybolur ve sadece merkez kanaldan duyulur. Ses, bizi, Willard'ın sanrılarından çıkarıp, gerçekdışı biçimde tek sesli olarak oluşturulmuş dış dünyaya yönlendirir. Dahası, sessel boyuttaki uyumsuzluk, napalmların yarattığı yıkıma ait anıların, Saygon'un solgunluğundan daha etkili olduğunu ima eder.

Zaman

Ses, aynı zamanda, yönetmenin zamanı çeşitli şekillerde sunmasına imkân sağlar. Bunun nedeni ses kuşağında sunulan zamanın, görüntüdeki zamandan farklı olabilmesindedir.

Gerçeğe en uygun ses-görüntü ilişkileri ses ve görüntünün eş zamanlı olmasına dayanır, filmin gösterilmesinde ses ile görüntü arasındaki uyum **eşzamanlı ses**i yaratır. Bu durumda, sesi, kaynak onu ürettiği anda duyarız. Karakterler arasındaki diyaloglarda, genellikle, sesler, dudakların oynamasıyla eş zamanlı olarak duyulur.

Gösterim sırasında ses gerçekten de eş zamanlı olmaktan çıktığında (gösterim ya da kurgu aşamasındaki hatalar nedeniyle), sonuç dikkat dağıtıcıdır. Fakat bazı yönetmenler **eşleşmesiz** (eş zamanlı olmayan) **ses** kullanırlar. Böyle bir efekt, Gene Kelly ve Stanley Donen'ın oynadığı *Singin' in the Rain* filminde görülür. Öyküye göre sesli sinemanın ilk günlerinde, Hollywood'da, sessiz filmlerde oynayan

TABLO 7.2 Sesli Sinemanın Zamansal ilişkileri

Zaman	Kaynağın Alanı: Diegetik (öykü alanına ait)	Kaynağın Alanı: Diegetik-olmayan (öykü alanına ait olmayan)
1. Simültane olmayan: sesin, o anda izleyiciye gösterilen öyküden daha *önceki* bir zamana ait olması	Sessel geçmişe dönüşler; görsel ileriye sıçramalar; ses köprüsü	Görüntüler üzerine, geçmişe ait seslerin yerleştirilmesi (örneğin günümüz Amerika Birleşik Devletleri görüntülerinin üzerine, John Kennedy'nin sesinin yerleştirilmesi)
2. Simültane; sesin, o anda izleyiciye gösterilen öyküyle aynı zamana ait olması	*Dışsal*: diyalog, efektler, müzik *İçsel*: Karakterlerin düşüncelerinin duyulması	Görüntüler üzerine, görüntüyle eş zamanlı seslerin yerleştirilmesi (örneğin, anlatıcının olayları şimdiki zaman kipinde anlatması)
3. Simültane olmayan; sesin, o anda izleyiciye gösterilen öyküden daha *sonraki* bir zamana ait olması	İleriye sıçramaya ait ses; ses, filmsel şimdi içinde devam ederken görüntülerin geçmişe dönüşleri; daha önce gerçekleşen olayları anlatan karakter; ses köprüsü	Görüntüler üzerine, geleceğe ait seslerin yerleştirilmesi (örneğin, *The Magnificent Ambersons* filminde eski günleri anlatan anlatıcı)

aktörler ilk sesli filmlerini çevirmişlerdir, *The Dueling Cavalier*. Film şirketi, ön izleme için, filmi, bir sinema salonunda gösterime sokacaktır. Sessiz sinemanın ilk günlerinde, ses, plağa kaydedilir ve görüntüyle birlikte, bu plak çalınırdı. Fakat ses, kimi zaman, görüntüyle olan senkronunu yitirebilirdi. İşte *Duelling Cavalier* filminde gerçekleşen de tam olarak budur. Film gösterilirken, bir an için yavaşlar fakat ses aynı hızda devam eder. Bu noktadan sonra ses, görüntüden birkaç saniye önce duyulmaya başlar. Önce diyalog başlarken, dudak hareketleri ardından gelir. Bir kadının sesi, bir adam konuşurken duyulur. *Singin' in the Rain* filmindeki fiyaskoyla sonuçlanan bu gösterim sahnesinin komikliği, ses ve görüntü senkronunun, aslında mekanik yöntemlerle oluşturulan bir illüzyon olduğunu anlamamıza dayanır.

Woody Allen'ın *What's Up, Tiger Lily?* filminde eş zamanlılık hakkındaki beklentilerimizle daha uzun süreyle oynanır. Allen, bir asya yapımı casus filmini alıp, üzerine İngilizce seslendirme koyarken, buradaki diyaloglar orijinal diyalogların tercümesi değildir. Casus filmi yerine, orijinal görüntülere eşlik eden komik bir hikâye ortaya çıkarır. Bu komedinin büyük bölümü, seslendirmenin tam olarak eş zamanlı olmadığının fark edilmesinden kaynaklanır. Allen, yabancı filmlerin seslendirmesine ait sıradan sorunları, komedisinin temeli haline getirmiştir.

Eş zamanlılık ekran süresi ya da izleme zamanı ile alakalıdır. 3. Bölüm'de gördüğümüz üzere, anlatı filmleri *öykü* ve *olay örgüsü*nü aynı anda sunabilir. Kısaca hatırlayalım: öykü süresi, bize gösterilsin ya da gösterilmesin, anlatı içindeki tüm olayların düzen, süre ve sıklığından meydana gelir. Olay örgüsü zamanı, bize, sadece seçilmiş öykü olaylarını gösterirken, diğerlerini ya görmezden gelir ya da sadece ima eder.

Öykü ve olay örgüsü zamanı, iki temel yolla ele alınabilir. Eğer ses, bir öykü olayıyla eş zamanlı olarak duyuluyorsa, o zaman bu ses **simültane ses**tir. Bu en yaygın kullanımdır. Çerçevedeki karakterler konuştuklarında, duyduğumuz kelimeler, olay örgüsüne ait aksiyona aittir (tıpkı öykü zamanına ait olduğu gibi).

Fakat duyduğumuz bir sesin, görüntüdeki olaylardan önce ya da sonra oluşması mümkündür. Öykü düzenine bu biçimde müdahale edilmesi, sesi **simültane-olmayan ses**e çevirir. Bunun en yaygın örneği sessel geçmişe-dönüştür. Örneğin, filmdeki bir karakter, daha önceki sahneye ait bir karakterin sesini duyabilir. Simültane-olmayan ses vasıtasıyla film, öykü olaylarını, görsel olarak sunmadan da, bize bilgi verebilir. Simültane-olmayan ses de, tıpkı simültane ses gibi, dışsal ya da içsel bir kaynağa sahip olabilir. Yani, kaynak, filmin nesnel evreni ya da karakterin öznel dünyası olabilir.



7.50 *The Silence of the Lambs* filminin bir sahnesi, Clarice Starling'in, telefonda, "Your Self Storage tesisleri..." adı verilen bir mekândan bahsetmesiyle biterken...



7.51 ... kadının devam eden sesi üzerine ("... Baltimore'un merkezinin hemen dışında."), konuşma içinde vurgulanan mekânın görüntüleriyle, bir sonraki sahne başlar.

Böylece sinemadaki zamansal ilişkiler karmaşık hale gelir. Bunları ayırt etmek için, **Tablo 7.2,** görüntü ve sesin sergileyebileceği olası zamansal ve mekansal ilişkileri gösterir.

Diegetic Ses Birinci ve üçüncü maddeler nadir görüldüğünden, biz, incelememize, kullanımı en yaygın olan, ikinci maddeyle başlayalım:

2. *Sesin, o anda izleyiciye gösterilen öyküyle aynı zamana ait olması.* Sesin kurmaca filmler içindeki en yaygın kulamıdır. Bu maddede, öykü mekânına ait ortam sesleri, müzik ve konuşmalar, görüntüyle aynı anda oluşur. Diegetik sesin diğer türlerinde olduğu gibi simültane ses dışsal (nesnel) de olabilir, içsel de (öznel).
1. *Sesin, o anda izleyiciye gösterilen öyküden daha önceki bir zamana ait olması.* Burada ses, öykünün görüntüdeki aksiyonundan daha önceki bir anda duyulur. Açık bir örneği Joseph Losey'in *Accident* filminde görülür. Bir evin garajıyla cadde arasındaki yol görüntüsünü görürken, bir araba kazası sesi duyarız. Ses, filmin *başında* gerçekleşen bir kazayı temsil eder. Eğer burada sesin içsel olduğuna dair bir gösterge olsaydı (yani karakterlerden biri bu sesi hatırlıyor olsaydı), o zaman ses geçmiş zamana ait olmak zorunda da değildi, çünkü bir *anı* olarak bu ses, karakter tarafından, filmin şimdiki zamanında hatırlanıyor olacaktı. Örneğin, *The Sixth Sense* filminde, ana karakterin, kendisine küçük bir çocuk tarafından söylenen sözleri hatırlaması, uzun süredir yaptığı her şeyi yepyeni bir ışık altında görmesine neden olur. Karakter, çocuğun sözlerini hatırladığında, ses açık biçimde zihninden gelmektedir. Fakat *Accident* filmindeki sahnede, herhangi bir karakterin bu olayı hatırlaması söz konusu değildir. Burada net ve saf bir sessel geçmişe-dönüş yaratılır. Bu filmde, sınırlandırılmamış anlatım, aksiyon üzerine ironik bir son yorum katar.

   Ses, diğer bir biçimde de, görüntüden daha önceki bir ana ait olabilir. Bir önceki sahneye ait ses, görüntü diğer sahneyi göstermeye başladığında, kısa bir süre daha devam edebilir. Bu yaygın yönteme **ses köprüsü** adı verilir. Bu türden ses köprüleri, kısa zamanda yanıtlanan beklentiler yaratarak yumuşak geçişler oluştururlar (tıpkı Jonathan Demme'in *The Silence of the Lambs* filmindeki sahne değişimi gibi [**7.50, 7.51**]).

   Ses köprüleri, beklentilerimizi belirsiz hale de getirebilir. Tim Hunter'ın *The River's Edge* filminde üç liseli genç, okulun dışında sohbet etmektedir. Onlardan biri, kız arkadaşını öldürdüğünü itiraf eder. Arkadaşları ona inanmayıp, dalga geçtiklerinde, genç, "bana inanmıyorlar" der. Görüntüye, nehir kenarındaki otlar içinde yatan ölü kadının cesedi geldiğinde, biz, çocuğun arkadaşlarından birinin, bu hikâyeye kimsenin inanmayacağını söylediğini duyarız. Bir an için yeni bir sahnenin mi başladığını yoksa daha sonra tekrar üç gence geri dönecek olan, ama o anda cesedi gösteren bir ekleme çekiminin mi uyguladığını tam olarak bilemeyiz. Fakat çekim kadının cesedi üzerinde bir süre durur, ardından, farklı bir ses atmosferi içinde, "Eğer bizi buraya..." diye cümleye başlandığını duyarız. Daha sonra, nehre giden orman içinde yürüyen üç gencin çekimleri başlarken, bir önceki çekimde konuşan çocuğun sesi devam eder, "...bir hiç için getirdiysen...". Katilin arkadaşının bu çılgın hikayeyle ilgili düşüncesi, cesedin çekimlerinden daha önceki bir ana aittir ve yeni sahneyle, sarsıcı bir ses köprüsü kurmak için kullanılır.
3. *Sesin, o anda izleyiciye gösterilen öyküden daha sonraki bir zamana ait olması.* Simültane olmayan ses, görüntülerde anlatılan zamanda daha sonraki bir zamana ait olabilir. Burada görüntüleri sanki geçmişte meydana gelmiş gibi ele alırken, sesleri de filmsel şimdi ya da gelecek zamandaymış gibi algılarız

   Çok basit bir prototipi mahkeme filmlerinde görülür. Bir şahidin tanıklığı, ses kuşağında, filmsel şimdi olarak duyulurken, görüntüler, daha önce meydana gelmiş bir olayın geçmişe dönüşlerine aittir. Aynı efekt, John Ford'un *How Green Was My Valley* filminde olduğu gibi, film geçmiş hakkında bilgiler veren bir anlatıcıya sahip olduğunda da görülür. Filmin başındaki kısacık bir an dışında, ana karakteri Huw'ı hep bir çocuk olarak görürüz. Fakat Huw'ın

ağzından duyduğumuz anlatım, geçmiş günlere ait olay örgüsünün temelini oluşturur. Huw'ın, filmsel şimdi içindeki anlatımı yoğun bir nostalji duygusu yaratır ve karakterlerin, eninde sonunda yaşayacakları çöküşleri, durmaksızın bizlere hatırlatır.

1960'lardan beri, bir sonraki sahneye ait sesin, bir önceki sahnenin son görüntüleri üzerinde başlaması sıklıkla uygulanan bir yöntem olmuştur. Yukarıda bahsi geçen örneklerde olduğu gibi bu geçiş tekniği bir *ses köprüsü*dür. Wim Wenders'in *American Friend* filminde, arabanın arka koltuğunda oturan çocuğun görüntüsüne anlık bir gürültü sesi eşlik eder. Ardından bir tren istasyonuna geçilir ve bu sesin istasyona ait olduğu görülür. Çocuğun çekimlerine eşlik eden ses sonraki bir sahneden geldiği için, bu bölüm, simültane olmayan sese sahiptir.

Eğer ses köprüsü hemen anlaşılamazsa, tıpkı *American Friend* filmindeki geçişte görüldüğü gibi, izleyiciyi şaşırtır ve kafasını karıştırır. Daha anlaşılır sessel bir kullanım, bir sonraki sahnede neleri göreceğimiz konusundaki tahminlerimizi doğru çıkaracaktır. Federico Fellini'nin *8 ½* filmi, kaplıcaları ve doğal su kaynaklarıyla ünlü bir kasabada geçer. Filmdeki pek çok sahnede, dış mekâna kurulmuş bir orkestranın konuklara müzik çaldığı görülür. Filmin ortalarına doğru, bir sahne, buhar banyosuna ait pencerenin kapanmasıyla sona erer. Bu çekimin sonuna doğru, "Blue Moon" adlı şarkının orkestra tarafından çalındığını duyarız. Bir sonraki çekimde, kasabanın alışveriş merkezinde, konuklara müzik çalan orkestrayı görürüz. Her ne kadar, sonraki sahne, aksiyonun geçtiği mekânı tam olarak tanımlasa da, bizler, bir önceki sahnenin sonunda, buradaki ses köprüsü vasıtasıyla, kaplıcaların gündelik yaşantısına ait görüntüler göreceğimizi tahmin edebiliriz.

Aslında sessel *ileriye sıçrama* yaratabilmek de mümkündür. Yönetmen, örneğin, 5. sahnede kullanacağı sesleri, 2. sahnede de kullanabilir. Kullanım açısından bu teknik çok nadiren görülür. Godard'ın *Contempt* filminde evli bir çift tartışmaktadır ve sahne, adamın sessizce kayalarda oturması ve kadının da denizde yüzmesiyle sona erer. Ses kuşağında, kadının, başka bir adamla Roma'ya döndüğünü anlattığı bir mektuptan bahsettiği duyulur. Kadının kocası bu mektubu henüz almadığından (ve belki de bu mektup kadın tarafından henüz yazılmadığından), mektup ve anlatımı, öykünün gelecek zamanından gelmektedir. Buradaki sessel ileriye sıçrama güçlü tahminler yaratmamıza neden olurken, bir sonraki sahne bu duyguyu güçlendirir: kadının ve diğer adamın benzin almak için yolda durduklarını görürüz. Aslında, film içinde, kocanın mektubu almasına dair herhangi bir çekim görmeyiz.

Diegetic Olmayan Ses Pek çok diegetik-olmayan sesin, öykünün zamansal ilişkileriyle ilgisi yoktur. Gerilim dolu bir sahnede duyduğumuz müzik için, görüntülerle aynı anda oluşup oluşmadığı hakkında araştırma yapmak gereksizdir çünkü bu müzik filmsel evren içinde yaratılmamıştır. Fakat kimi zaman, bir yönetmen, öyküyle zamansal ilişkisi olan diegetik-olmayan ses kullanabilir. Örneğin, *The Magnificent Ambersons* filminde, Welles'in anlatımı, aksiyonun, Amerikan tarihinin uzun zaman önce unutulup gitmiş bir döneminde geçtiğini anlatır.

Bir film izlerken, zihinsel olarak, her sesi bu mekânsal ve zamansal kategoriler içine yerleştirmeyiz. Fakat bahsi geçen kategorilerimiz film izleme sürecini anlamamıza yardımcı olur. Filmlerin önemli yapı taşlarını fark etmemizi sağlar (özellikle sesler hakkında beklentilerimizle oynayan filmler). Oldukça zengin kullanım olanaklarının farkına vardıkça, bir filmin ses kuşağını öylesine duymaktan vazgeçer, sıra dışı ses kullanımlarını fark etmeye başlarız.

Alain Resnais'in *Providence* filminin başında yaralı bir yaşlı adam görürüz. Birden kendimizi mahkeme salonunda buluruz; savcı, genç bir adamı sorgulamaktadır (**7.52**). Daha sonra sahne değişir ve yaşlı adamın görünüşte öldürüldüğü av aksiyonuna döneriz (**7.53**). Ardından, bir kesmeyle, tekrar mahkeme çekimleri gelirken, savcının küçümseyici sorgusuna devam ettiği görülür (**7.54**). Genç adam, davranışını, yaşlı adamın öldüğünü ve bir hayvana dönüşmeye başladığını söyleyerek haklı çıkarmaya çalışır (**7.55**); 7.49'da yaşlı adamın kılanmış yüzünü ve pen-



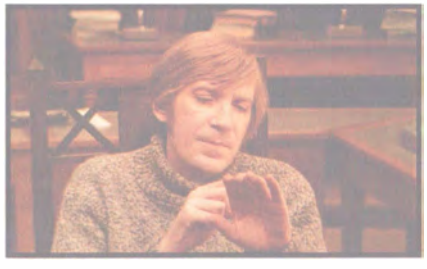
7.52 *Providence* filmindeki savcı, cinayet şüphesiyle tutuklanmış adamı sorgulamaktadır.



7.53 ... ve ardından sorgulanan adamın, öldürülen yaşlı adamla karşı karşıya gelmesi gösterilir.



7.54 Sonra savcıyı tekrar görürüz....



7.55 ... ve daha sonra da, cinayetin nedenini açıklayan, şüpheli gösterilir.



7.56 Savcı, gizemli ve kimsenin duymadığı bir sesin "kurtadam" diye fısıldamasına yanıt vermiş gibi görünür.

çeleşmiş ellerini gördüğümüz için, artık sahneler arasındaki ilişkiyi kurmaya başlayabiliriz. Savcı, hayrete düşmüş vaziyette, duraklar, "Bir tür değişimden mi bahsediyorsun?". Tekrar durur ve bir adamın şöyle fısıldadığı duyulur: "Bir kurtadam". Ardından savcı sorar, "Belki de bir kurtadam?" (**7.56**).

Fısıldanan kelimeler kafamızı karıştırır, çünkü sözcüklerin nereden geldiklerini bilmeyiz. Görüntü dışındaki bir karakter tarafından mı söylenmiştir? Savcının ya da sanığın düşüncelerini yansıtan, öznel bir ses midir? Belki de öykü evrenine ait olmayan diegetik-olmayan sestir. Ancak filmin ilerleyen bölümlerinde bu sesin kime ait olduğunu ve neden söylendiğini anlarız. *Providence* filminin açılışı, bir yönetmenin, ses kaynakları hakkındaki uylaşımlarla nasıl oynayabileceğinin güzel bir örneğidir.

Providence filminin bu sekansında belirsizliğin hemen farkına varabiliriz. Fısıltının nasıl tanımlanacağına dair beklentilerimizi ve merakımızı yükseltir. Yönetmen, aynı zamanda, daha önce gerçekleşmiş bir şeyi nasıl *yanlış* anladığımıza dair geçmişe ait bir farkındalık da yaratabilir. Bu olay, ses ve görüntünün nasıl yönlendirileceğini gösteren bir ders kitabı niteliğindeki, Francis Ford Coppola'nın *The Conversation* filminde görülür.

Olay örgüsünün merkezinde, işi gizlice insanları dinlemek olan ses mühendisi Harry Caul vardır. Harry, gürültülü bir parkta konuşan bir adamla kadının konuşmalarını kaydetmek üzere, gizemli bir şirket yöneticisi tarafından kiralanır. Kaydı yaptıktan sonra, Harry, kayıttaki fazla sesleri çıkarır ve kopyayı tam müşterisine teslim edecekken, bir cinayetten şüphelenir ve teslimatı yapmaktan vazgeçer.

Artık Harry, takıntılı biçimde, bu konuşmaya ait tüm kayıtları tekrar tekrar dinler, filtrelerden geçirir ve hepsini birbirine eklemeye çalışır. Kadın ve adamın geçmişe dönüşlerle sunulan görüntüleri (belki Harry'nin hafızasına aittir, belki de değildir), kayıtlar üzerinde çalışmasına eşlik eder. Harry, sonunda, iyi bir kayıt ortaya çıkarır ve parktaki adamın şunu söylediğini duyar, "Eğer yapabilseydi, bizi öldürürdü".

Bu durum baştan sonra oldukça gizemlidir. Harry, bu genç çifti tanımamaktadır (acaba genç kadın, müşterisinin karısı ya da kızı mıdır?). Bununla birlikte Harry, genç çiftin gizemli yöneticinin hedefinde olduğundan şüphe eder. Daha sonra Harry'nin stüdyosu yağmalanır ve kayıtlar çalınır. Harry, bu kayıtları yöneticinin çaldığını öğrenir. Artık şimdi daha da yoğun biçimde, Harry, bir cinayet planının parçası haline geldiğini düşünür. Oldukça karmaşık birkaç olay yaşandıktan sonra (Harry'nin, bir cinayet işlenirken, bir otel odasına dinleme cihazı yerleştirmesi gibi), ana karakterimiz durumun hiç de düşündüğü gibi olmadığını anlar.

Filmin sonunu anlatmadan şunu söyleyebiliriz ki, *The Conversation* filminde anlatı, belirli seslerin nesnel olduğu hususunda bizi yanlış yönlendirirken, bizler, ancak filmin sonunda bu seslerin öznel ya da en azından belirsiz olduğunu anlarız. Filmin sürprizi ve ortaya çıkan gizem, dışsal ve içsel diegetik sesler arasındaki göze çarpmayan değişimlere dayanmaktadır.

Providence ve *The Conversation* filmleri farklı tür sesleri ayırt etmenin yönetmenlerin yaratıcı seçimlerini incelememize nasıl katkıda bulunacağını anlatır. Bu filmler ve benzer örnekler, ele aldığımız kategorilerin, izleyicilerin duyduklarını nasıl anladıklarıyla da ilgilidir. Bizler, diegetik ve diegetik-olmayan, içsel ve dışsal, simültane ve simültane olmayan ses arasındaki ayrımları öğrenmiş bulunuyoruz. Fakat bu kategorilerin dışındaki örneklerle karşılaştığımızda şaşırırız veya eğleniriz ya da hayrete düşeriz. Bu ayrımlar, öyküye ait varsayımlarımızla uyumlu olduğundan, *Providence*, *The Conversation* ve pek çok benzer filmdeki sessel yapılar öyküye dair tahminlerimizi sarsarak gerilim ya da hayret veya belirsizlik yaratırlar. Ele aldığımız kategoriler, sesin, çoğu zaman biz farkına bile varmadan, nasıl film izleme deneyimimizi şekillendirdiğini gösterir.

Film Sesinin İşlevleri: *The Prestige*

Londra, 1900'ler, iki sihirbaz vahim bir rekabet içine hapsolmuştur, ikisi de şaşırtıcı illüzyonlar denemektedirler. Hem birbirlerini, hem de izleyicilerini şaşırtırlarken film bizi de aldatmaya çalışır.

Bir suç, profesyonel rekabet, kişisel kıskançlık ve büyük bir arzu öyküsü olan *The Prestige* (Prestij) filmi kendisini zor bir görev içine atar. Film bir sihirbazlık numarası gibi gizemli olmayı arzular ancak eninde sonunda numaranın foyası meydana çıkacaktır. Sonuç olarak, yönetmen Christopher Nolan ve senaryo yazarı (ve yönetmenin kardeşi) Jonathan Nolan hem

gizlemek hem de ifşa etmek gibi bir görev üstlenirler. Film bizlere ancak filme bağlanacak kadar bilgi verirken, gizemi çözmek için gerekli olan cevapları saklar – ve kimi zaman, tıpkı bir sihirbaz gibi, bizleri gerçekte neyin olup bittiğinden uzaklaştırır. *Prestij* boyunca ses özenle hazırlanmış bir yanlış yönlendirme içinde rol alır.well.

Yer Değiştiren Adamlar

Ateşli Robert Angier (Hugh Jackman) ile kötü niyetli Alfred Borden (Christian Bale) arasındaki çatışma her ikisinin de acemi sihirbaz olduğu günlere dayanmaktadır. Robert'in eşi Julia bir suya batma numarası havuzunda, Borden'in hatalı düğümü nedeniyle ölür. Her iki adam da üne kavuştukça aralarındaki kan davası giderek büyür. Robert alfred'in iki parmağını bir kurşun yakalama numarası sırasında koparır. Bunun karşılığında Alfred Robert'in bir numarasını baltalar. Daha sonra Alfred hayret verici bir numara sergiler: Yer Değiştiren Adam: Alfred sahnenin bir ucundan yok olup, aynı anda sahnenin diğer ucunda belirmektedir. Kendisini Alfred'i gölgede bırakmaya adamış Robert kendisine çok benzeyen birini bulur ve benzer bir illüzyon yaratır. Fakat Alfred bu dublörün maskesini düşürür, Robert'ın bacağını kırar ve onu izleyicisinin önünde küçük düşürür.

Robert Alfred'in Yer Değiştiren Adam numarasını çözmek için ant içer. Elektrik akımları üzerine deneysel çalışmalarda bulunan bilim adamı Nicola Tesla'ya başvuran Robert Londra'ya çarpıcı bir illüzyon numarasıyla döner. Sahnede, patlayan yıldırım demetleri arasında kaybolur ve birkaç saniye sonra izleyiciler arasında tekrar belirir. Hileleri çözmekte hızlı olan Alfred faka basmıştır. İşi bırakmaya karar verir. Bununla beraber kılık değiştirerek Robert'ın gösterisine girer ve sahne altındaki bölüme ulaşır. Numaranın en heyecan dolu yerinde Alfred Robert'ın bir döşeme kapağından su dolu bir tank içine düştüğünü görür. Robert'ın boğulmasını izler. Alfred cinayet suçlamasıyla tutuklanır ve ölüme mahkum edilir.

Filmin zirve noktasında gerçek Yer Değiştiren Adam illüzoynu basit bir hile olarak gösterilir: aslında, tek yumurta ikizi olan iki Borden vardır ortada. Her hangi bir anda onlardan biri Alfred kimliğini üstlenmekte, diğeri ise alfred'in illüzyon tasarımcısı olan (*ingenieur*) Fallon kılığına girmektedir. Aslında Alfred sihir işini bırakmaya karar verdiğinde, bu karar Borden ikizlerinden sadece bir tanesine aittir; diğeri ise inatla Robert'ın gösterilerine gitmektedir. Sonuç olarak, bir Alfred asıldığında, diğeri son intikam darbesini vurmak için Robert'a sinsice yaklaşmaktadır.

Daha önceden, ancak kademe kademe, Robert'in Yer Değiştiren Adam numarasının bir illüzyon olmadığını öğreniriz. Tesla bir klonlama makinesi icat etmiştir ve bu makine Robert'in birebir kopyalarını yaratarak orijinalinden biraz uzakta tekrar yaratmaktadır. Her gösteride bir Robert döşeme kapağından su dolu bir tanka düşmekte ve orada boğulmaktadır. Yeniden oluşan Robert ise gösteri salonu içinde herhangi bir yerde ortaya çıkmakta ve seyircinin büyük alkışını kazanmaktadır – ve bir sonraki gece boğularak ölecektir.

Robert ve Alfred arasında gittikçe artan çatışma her iki adamın da kişiliğinin birbiriyle çatışan yönlerini ortaya koyar. Robert sakin bir gösteri adamıdır ve en büyük amacı izleyicileri şaşkına çevirmektir. Gösterişli etkiler yaratma peşinde koşmayan Alfred ise kendi Yer Değiştiren Adam numarasını iki basit kapı ve bir çocuğun kırmızı topuyla yaratmıştır. Bir sihirbazın sadece izleyicisini değil, ama aynı zamanda diğer profesyonelleri de şaşkına çevirecek en beklenmedik numarayla ortaya çıkması gerektiğine inanmaktadır. Bunu başarmak için sihirbaz "numarasını yaşamaya" hazırlanmalı, kendi sanatını daha da saflaştırmak adına gerekirse tüm kişisel yaşamından vazgeçmelidir. Bu neden Borden'lardan biri kurşun yakalama numarasında parmaklarını kaybettiğinde, oynadıkları oyunu devam ettirmek için diğeri de iki parmağını kesmek zorunda kalmıştır.

Robert ve Alfred'in kişilikleri kademe kademe bize yaklaştıkça duyduğumuz sempati yön değiştirir. Başlangıçta Robert'in sihre duyduğu aşk makul bir şekilde Julia'ya duyduğu aşkla dengelenmiştir. Kadının ölümü Alfred'in bir kalleş, Robert'ın ise bir kurban olduğu yönündeki duygumuzu güçlendirir. Fakat Robert rakibini yok etmek adına savaşa girdiğinde sanki delirmiş gibi görünür. Hem Tesla, hem de Robert'ın *ingeniuer*'u Cutter, onu, giderek takıntılı olduğu konusunda onu uyarır. Diğer uçta ise Borden ikizlerinden biri çocuk bakıcısı olan Sarah'a aşık olur. Sarah ve kızı Jess ile normal bir yaşama sahip olmak için

büyük sırrını açıklayarak risk altına girer. İkizlerden daha müstehzi olanı ise Olivia ile bir ilişkiye başlar ve onu gösterinin yardımcısı yapar. Aşık olacak kadınlar bulmanın bedeli ise, kimi zaman, ikizlerden birinin diğerinin yerine geçme zorunluluğudur. Bu yer değiştirmeler kadınların da fark edeceği tutarsızlıklar yaratır. Sihir sanatı uğruna her iki Alfred de sadece kendilerini değil, sevdikleri kadınları da feda ederler.

Sihrin Sesleri

Prestij'in temel öyküsü karışıktır ama bize bu öyküyü illüzyonların arkasındaki sırları göstererek çizgisel bir düzende de gösterebilirdi. Olay örgüsü Robert'ın asla öğrenemediği Alfred'in kişisel ve mesleki yaşamıyla ilgili bilgiyi saklayarak Robert'ı başkahraman haline getirebilirdi. Ya da alternatif olarak olay örgüsü Borden'ların bilgi alanına kilitlenerek yaptıkları hilenin başarıya ulaşmasını gösterebilirdi. (David Crononberg'in *Dead Ringers* (Ölü İkizler) filmi bunun sert bir örneğini sunar). Bunun yerine *Prestij* illüzyonlar sihirbazların ve onların izleyicilerinin ne kadar aklını karıştırıyorsa, bizim de aklımızın o kadar karışmasını ister. Rekabet halindeki sihirbazlar numaraların nasıl yapıldığı konusundaki merakla motive olurken, bu merak, bizim beklentimiz içinde merkezi role sahiptir.

Benzer şekilde öykü kısıtsız bir anlatımla sunulmakta ancak olay örgüsü yapısına ait pek çok teknikle yönlendirilmektedir. Olay örgüsü öykü düzenini karıştırmakta, bilgi düzeyleri ile oynamakta, bazı sahneleri tekrar göstermekte, bazılarını da kesip atmakta ve bunların sonuçlarını gizlemektedir. Ancak bu taktikler temel öykü gelişimi konusunda kafamızı karıştırmamaktadır. Merak (olayların bu hale gelmesine neden olan nedir?) ve gerilim (şimdi ne olacak?) uyandırmaktadırlar. Aynı zamanda olay örgüsü sihirbazların sırları hakkındaki temel bilgiyi gizleyerek ilgimizi yanlış yönlendirmek adına manevralar yapmaktadır.

Tüm dramatik ilerleme şimdiki zaman ile çerçevelenmiştir ve heyecanı doruğa taşıyan performans robert'ın Tesla merkezli illüzyonudur. Bu sahne gösterisi Borden ikizlerinden birinin göz tutuklanmasına, hüküm giymesine ve asılmasına neden olurken, diğeri Robert ile son kez görüşür. Olay örgüsünün büyük kısmı iki adamın mücadelesine ait farklı aşamaları gösteren katmanlı geçmişe-dönüşlerden oluşmaktadır. Öyküyü oluşturan aşamaların pek çoğunun kronolojik olarak gösterildiğini düşündüğümüz için filme dair kavrayışımız rahattır, tıpkı *Yurttaş Kane* filminde olduğu gibi. Dahası temel çatışma bildik yöntemler üzerinden sağlanmaktadır – karşı karşıya gelme sahneleri ya da gizli planlar veya başkahraman ve ailesi ve dostları arasındaki yıkılmaz güven. Film içinde arada bir, hapisteyken Alfred'in Sarah ile yaşadığı aşkı hatırlamasında olduğu gibi bir karakterin ne hatırladığı ile ilgili kişisel geçmişe-dönüşler mevcuttur. Ve filmin doruk noktasında ikinci Alfred ile Robert karşılaştıklarında daha kişisel olan geçmişe-dönüşler daha önceden anladığımızı düşündüğümüz sahnelerde aslında neler yaşandığını gösterir.

Görsel tekniklerle birlikte işitsel tercihler devam eden aksiyonla ilgili kavrayışımızı pürüzsüz hale getirmeye yardım eder. Karakterler sesleri vasıtasıyla farklılaştırılır. Özellikle Alfred'in Londra işçi sınıfına ait aksanıyla ile Robert'ın Amerikan aksanı (daha sonra bunun da bir aldatmaca olduğu görülecektir). Ses kuşağındaki yarım yamalak piyano motifi Alfred'in eşi ve çocuğuyla olan yaşamıyla bağlantılıdır. Her mekanın kendine has bir işitsel ambiyansı vardır – hapishanede ayak sürüme ve kapı çarpmalar, Robert'in atölyesi haline gelen deponun daha boğuk yankısı, gösteri salonlarının daha sıcak sesleri, Tesla'nın Colorado'da bulunan laboratuvarını çevreleyen karın kütürtüsü.

Genel olarak müzik kuşağı da anlam yüklüdür. David Julyan'ın müziği çoğunlukla uzatılmış ve skala boyunca aşağı yukarı kayan notalardan oluşmakta, karamsar ve katmanlı bir ton yaratmaktadır. Julyan Robert Gerçek Yer Değiştiren Adam numarasına yaylıların çaldığı akorlar ve Tesla'nın laboratuvarını anımsatan yumuşak patlamalarla giriş yapar. Müzik elektronik olarak üretilmiş ve yükselen ve ses perdesine ait yanıltıcı bir duygu yaratan Shepard tonunu kullanır. Devasa

> "Prestij filminde orkestra kullanarak alamayacağım sesleri elektronik ortamda elde ettim... 'Colorado Springs' bölümünde olduğu gibi fonda Shepard Tonu olan düzenlemeler kullandım. Shepard tonu giderek yükselen görsel illüzyonun işitsel eşdeğerlisi. Chris ve benim ortaklaşa istediğimiz güzel bir efekt. Orkestra müziğinin altına döşenebilecek dokusal bir zemin."
>
> — ***David Julyan,*** *Prestij* ***filminin yönetmeni***

Tesla bobinleri arasındaki tehlike kırılgan ve kulağı tırmalayan ve sanki hedefini parçalara ayırmışçasına kesilen gıcırtılarla aktarılır. Aslında başından beri ani sessizlikler izleyicinin dikkatini görselliğe yöneltmektedir.

Pek çok modern filmde olduğu gibi ses sahneleri birbirine bağlama hususunda önemli rol oynar. Uzatılmış bir akor Robert'ın koltukta oturan görüntüsünü voltalar atarak yürümesine bağlar. Filmde pek çok ses köprüsü de mevcuttur. Bir gösterinin sonunda Alfred'in şöyle söylediğini duyarız, "o adamın keyfi yerinde ve yaptığı numaralar tahmin edilebilir" ve bu bizi bir sonraki sahne olan Alfred'in her iki karakteri de işe alan kişi hakkındaki şikayetlerine götürür. Robert yeni numarasına isim ararken şöyle söylediğinde, "Acaba Yeni Yer Değiştiren Adam nasıl olur ki?", bu sırada izleyiciler gösteriyi izlemek için gelmeye başlamışlardır.

Nolan ve Nolan bir sahne biterken replikle bir sonraki sahneyi hazırlama tekniği olan **diyalog kancası**nı kullanırlar (bu ses köprüsü değildir çünkü replik bir önceki sahnede bitmiştir). Basit bir örneği Tesla Robert'e şunu sorduğunda görülür, "yemek yediniz mi Bay Angier?". Bir sonraki sahnede ikili öğle yemeği yemektedirler. Daha dramatik bir örnek ise Colorado Spring Otelde, resepsiyon görevlisi Tesla'nın Robert için bir kutu bıraktığını söylediği sahnede yaşanır. Robert sorar, "Ne Kutusu?". Otelin balo salonuna kesmeyle geçilir. Diyalog kancaları öyküyü hızlı bir şekilde yönlendirir ve izleyicinin ilgisini gelecek sahnenin dikkat çekici özelliklerine çevirir; kutu örneğinde olduğu gibi.

Doğal olarak diyaloglar bizleri yanlış da yönlendirebilir. Robert'in rakibine gönderdiği bir casus olan Olivia Alfred'in bir benzerini kullanmadığını çünkü iki parmağının eksik olduğunu söyler; ancak daha sonra diğer Alfred'in de iki parmağını kestiğini öğreniriz. Geriye dönüp bakıldığında pek çok repliğin Borden ikizlerin sırrına göndermede bulunduğunu görürüz. Olivia ile bir tartışmasında Alfred şöyle söyler "bir parçamın" Sarah'tan çocuğu var ama "diğer parçamın" yok, "bir parçam seni buldu, şu anda burada seninle oturan parçam". Hapishanede Fallon'a (kılık değiştirmiş ikizi) elveda derken Alfred kardeşinin işi bırakma kararına değinir. "Haklıydın. O kahrolası numarayı ona bırakmalıydım. Artık git ve yaşamını tek başına bir bütün olarak yaşa". Robert'ın kendi kopyalama stratejisi bir dublör kiralamaya çalıştığında tahmin edilebilir: "o kişi kardeşim değil, ben olmak zorunda." Pek az film, her iki açıdan da geçerli olabilecek çok sayıda repliğe sahiptir.

Yankılar Görsellik ve İşlevsellik

Yaygın bir anlatı stratejisi olan paralellik filmin aksiyonunu ileri taşımak, karakter gelişiminin izini sürebilmek ve gizemleri koruyabilmek için önemlidir. *Prestij* paralellikler üzerine kuruludur: her biri bir *ingenieur* ve dublöre sahip sihirbazlar. Her iki sihirbaz da birbirini yaralar ve her biri bir kadına aşık olur ve onu kaybeder. Diğer paralellikler gösteri dünyasına dair ortamlarda geçerlidir. Gösteri numaraları izleyiciye sunulur ve tekrar tekrar icra edilir fakat her seferinde ufak varyasyonlar gerçekleştirilir; özellikle Robert'ın dublörü çok sarhoş ve dikkatsiz olduğunda. Sahnenin zemininde gördüğümüz döşeme kapağı, sıklıkla, Borden ikizlerinden birinin asılacağı idam platformunun kapağına göndermede bulunur. Julia'nın sahne üzerinde boğulduğu su tankı Robert'ın sahne altındaki su tankında boğulmasında yansımasını bulur ve bu motif filmin son görüntüsü olarak kullanılır. (**7.57 – 7.59**).

İşitsel motifler de mevcuttur. Sanki mekanik nesnelerin işlenmesinden çıkıyormuş gibi duyulan kulağı tırmalayan demir sesleri ilk olarak filmin girişinde su tankının kapağı izleyiciyi irkilterek kapandığında duyulur. Onun ardından sıklıkla metal gıcırtıları duyarız (Alfred'in hapisteyken taktığı zincirler, Robert'ın Tesla'nın çitine dokunmasıyla elektriğe kapılması, Tesla bobini kapandığında gelen çınlama ve güvercinlerin kapatıldığı kafesin gıcırtılı yayı). Sarah kendisini astığında metal bir çarpma sesi duyulur. Ve ardından, Alfred kızı için hapishane parmaklıklarında dizlerinin üzerine çöktüğünde, jestlerinden bir şey anlayamasak da, adamın çaresizliği çınlayan zincir seslerinden anlaşılır. Bu ses motifi final sekansına işaret eder. Alfred'in asılmasıyla Robert'in Tesla'nın makinesini imha etmesi iç içe geçer: Cutter gıcırdayan vinci kurarken, mahkumun zincirleri çınlayarak hareket eder ve adam idam platformunda asılı kalır.

Julia'nın su tankında olduğu sahnelere ise daha az kulak tırmalayan bir motif hakimdir. Kadın bağlanıp tankın içine girdiğinde, yumuşak bir trampet sesi nabız gibi atmaya başlar. Julia tanktan çıkmayı bir türlü başaramıyorken Cutter'ın kronometresinin sesi diğer sesi bastırır.



7.57 Robert'ın takıntısını tetikleyen travma: Eşinin yanlış giden bir numara sırasında boğulmasını izler.



7.58 Kendi Yer Değiştiren Adam numarasında Robert her gece boğulur ve salonda belirlen bir kopyasıyla yer değiştirir.



7.59 Su tankı içinde boğulmuş olarak duran Robert'ın kopyalarından biri son çekimde görülür.

Sanki kadının kalp atışlarını ölçer gibi. Julia tankta hayatını kaybettiğinde bu ses de kesilir. Filmin doruk noktasında, Robert'ın açılış numarası yeniden gösterilirken, benzer bir atış sesi diegetik-olmayan ses motifi biçiminde duyulur (daha önce gördüklerimizden çok da farklı olmayan bir paralellik Julia ile kurulur[7.57-7.59]

Pek çok filmde paralellikler diyaloglarla iletilir ve *Prestij* de repliklerin tekrarını sıklıkla kullanır. Julia illüzyon numarasına "Büyük Danton" adını vermenin çok "sofistike" olduğunu dile getirir ve ölümünden sonra Robert "sofistike" kelimesini kullanarak onu anar. Tesla'nın söylediği söz ("insan hayal gücünün sınırlarını aşar") daha sonra Robert'in sloganı olarak düzenlenir ("insanın hedefi hayal gücünün sınırlarını aşar"). En güçlü diyalog motifi ise Cutter tarafından "ellerin kirlenmesi" ile ilgili sözlerinde hayat bulur. Pek çok farklı noktada Cutter ve Alfred illüzyon için her şeyini riske atmakta isteksiz davranan Robert'ı alaya almak için bu repliğe başvurur. Filmin sonunda Robert'ın ayrıntılı intikam entrikasıyla yüzleştiklerinde her iki Alfred de en sonunda Robert'ın ellerini kitlettiğini itiraf ederler.

Kullanılan diğer tekniklerle birlikte bu diyalog motiflerinden bazıları sadece öyküyü açığa çıkarmakla kalmaz, bununla birlikte ipuçları da verirler. Çarpıcı bir örnek filmin doruk noktasında, idam sahnesinde gardiyanın "Alfred Borden" diye bağırmasına eşlik eden ve asistan Fallon görüntüsünde görülür. Yan yana getirilen bu iki sahne, bizleri, Fallon'ın ikizlerden biri olarak kimliğinin açığa çıkmasına hazırlamaktadır. Filmin farklı noktalarında Robert yer değiştirme numarasıyla ilgili şunları söyler; "hiç kimse kutuya giren adamı umursamaz. İzleyicinin asıl ilgisini çeken kutudan çıkan adamdır". Bu motif Tesla makinesinde sihirbazı öldürüp, başka bir yerde yeniden canlandıran illüzyon yöntemine göndermede bulunmaktadır. Ayrıca, asıldığını açık açık gördüğümüz Alfred'in evine dönerek Jessie ve Cutter'ın yanına gittiği filmin finali ile ilgili de fikir vermektedir.

İki Günlük

Prestij geçmişi göstermek adına Robert ve Alfred'e ait günlükleri kullanır. Biri diğerinin günlüklerini okurken geçmişe-dönüşlere girer ve çıkarız. Zaten günlük bir anlatı aracı olarak çok tanıdıktır ama *Prestij* bir günlüğü diğerinin içine yerleştirerek buna daha özel bir vurgu katar. Geçmişte Robert Alfred'in defterini çalmış, şifrelerini çözmüş ve kendi tepkilerini ve anılarını, Colorado'ya yaptığı yolculuk boyunca kendi günlüğüne kaydetmiştir. Alfred'in günlüğü üzerine Robert'ın kendi günlüğüne aldığı notlar, daha sonra, Alfred tarafından duruşma sırasında tutulduğu hücrede okunmuştur.

İç içe geçmiş günlükler bizleri zaman içinde dolaştırmaya devam ederken, izleyiciyi şimdiki zamandan geçmişe, oradan da tekrar günümüze döndürür. Ses, bizleri bu anlatı aracına alıştırma sürecinde önemli bir rol oynar. Karakter günlüğü okudukça günlüğü yazan kişinin sözlerinin duyulması geleneği izleyici için oldukça yararlı bir rehber olmaktadır.

Mahkum Alfred Robert'ın günlüğünü okurken Robert'ın sesi dış ses olarak duyulur ve günlükte yazanları dile getirir. "bir şifre – bir muamma – bir arayış". Bu satırlar bizleri Robert'ın Tesla'ya yaptığı yolculuğa dair geçmişe-dönüşlerin ilkine taşır. Orada ikamet edişinin ilk zamanlarında Robert Borden'in kitabının şifrelerini çözmeye çalışmaktadır. Robert'ın günlüğü okuyan dış sesi duyulur, "benimle tanıştıktan sadece birkaç gün sonra". Dış sesler iç içe geçer ve ardından Alfred'in dış sesi tek başına kalırken Robert'ın şifreyi çözdüğü anlaşılır. "illüzyona gönül vermiş iki genç adamdık." Bir geçmişe-dönüş içinde başka bir geçmişe-dönüşe gitmek bir dış sesten diğerine geçişle açık biçimde sunulur.

Günlüklere yazılan notlarda da görülen iki adam arasındaki anlaşmazlık giderek sertleşir. Alfred kurşun yakalama numarasında yaralandığında adamın yerde kıvranmakta olduğunu görürken günlükteki dış sesi Robert'ın eşini bağlarken hangi düğümü attığını gerçekten hatırlamadığını söylemektedir. "Ona doğruyu söyledim" sözlerinin ardından Colorado'ya kesme ile döneriz ve dış ses devam ederken Robert'ın Alfred'in günlüğünü okuduğunu görürüz: "… o gece sabaha kadar kendimle savaştım durdum". Robert gözlerini günlükten kaldırır ve şöyle söylenir, "Nasıl bilemez?". Duyulan bu replik, şimdi dış ses olarak yinelenir: "Nasıl bilemez?". Alfred'in hücresindeki düşüncelerine kesme ile geri döneriz. İç içe geçmiş günlükler ve dış sesler zaman ve mekan içinde gerilimli bir iletişim yaratır.

Filmin başındaki geçişler iç içe geçmiş zaman dilimlerini belirlerken film bunlar arasında günlüklere ve dış sese başvurmadan geçişler yapmaya başlar. Artık Robert ve Alfred'in dış sesleri belirli sahneleri vurgulamak için kullanılır (içsel diegetik monologlar olarak kişisel fikirleri beyan ederek). Örneğin yolda Robert Alfred ve ailesini gizli gizli gözetlemektedir. Robert'ın dış sesi bir anda patlar, "mutluluğu gördüm – benim olması gereken mutluluğu".

Zaman dilimleri arasında geçişler yapılmasını sağlayan Robert'ın günlüğüne ait dış sestir. Alfred'in günlüğünde okuduklarının özeti Alfred'in doğrudan dış sesinin yerine geçer. Robert günlüğün sonunu okuduğunda ve Albert'ın dış sesi kaygı verici bir şekilde geri döndüğünde bu bizi bir sürprize hazırlamaktadır:

> Bugün, Olivia bana duyduğu aşkı sana kanıtlıyor Angier. Evet Angier, sana bu defteri ben istediğim için verdi. Ve evet, Tesla yalnızca günlüğümün anahtarı, gösterimin değil. Yaşadığımız onca şeyden sonra sırrımı kolayca vereceğimi mi sandın? Elveda Angier. Amerika'daki yaşamında bir sonraki tutkunla teselli bulmanı dilerim.

Fakat pek çok paralellik barındıran filmde bu alaycı meydan okuma bile bir diğeri tarafından gölgede bırakılır. Robert'ın günlüğünü hücresinde okuyan Alfred bununla son sayfada karşılaşır:

> İşte tam da bu dönemeçte senden ayrılmalıyım Borden. Evet, senden Borden. Hücrende oturmuş, günlüğümü okuyor, beni katlettiğin için ölümünü bekliyorsun.

Alfred de, tıpkı bizim gibi, şaşkına dönmüştür. Robert nasıl kendisinin öleceğini ve Alfred'in idamı bekleyeceğini bilebilmiştir?

Geriye dönüp bakıldığında Robert'ın (boğulma olayının ardından kendi varlığını açık etmeyen ve gösteri salonundan sağ çıkan klonu) günlüğün son yazısını –ve hatta belki de seyahatin tamamını- hazırladığını fark ederiz çünkü Alfred'in tutuklanması ona acı çektirmenin bir yoludur. Bu sürprizlerin gücü dış ses uygulama geleneğindeki ustaca bir değişim sayesinde gerçekleşmiştir. Sadece bilgi sunmanın ötesinde, günlük okumaları bizleri yanlış yönlendirmiştir.

Sırlar ve İpuçları

Paralellikleri ve günlük yazılarını olay örgüsü içine dağıtarak ve gizemleri güçlendirerek film aksiyonu ileri taşır. Gördüklerimiz ve duyduklarımızın arasına yerleştirmemiz gereken yeni bilgilerle karşı karşıya kalırız. Film ayrıca gizlenmiş öyküye dair ipuçları da sunar. Temel olarak her iki illüzyon numarası da dublör kullanılmasına bağlıdır ve bu da görsel bir motif aracılığıyla izleyiciye iletilir. Kullanılan kanaryalar birbirlerine benzediğinden, sihirbazların kanaryalardan birini öldürerek diğerini onun yerine geçirdiklerini öğreniriz. Bu Robert'ın klonlama tekniğinin prototipidir ama aynı zamanda birinin diğeri için yaşamını feda edeceği Borden ikizlerinin verdiği kararın sonuçlarının habercisi de olmaktadır.

Daha önce gördüğümüz gibi ipuçları diyaloglar ve dış sesler içine yerleştirilmiştir. Tek bir karakter olarak Alfred çelişkili görünmektedir ve kimi zaman anlayışlı kimi zaman kabadır. Sıklıkla ikiye parçalandığını belirterek sırrını ifşa etmektedir. Sarah Alfred onu sevdiğini söylediğinde kimi zaman sevdiğini, kimi zaman da sevmediğini belirtir. Çift arasındaki tartışmada kadın "senin aslında ne olduğunu biliyorum" dediğinde soğukkanlı ikiz büyük telaş yaşar. Belki de kadın ortada iki Alfred olduğunu anlamıştır. Sarah adama kendisini sevip sevmediğini sorar. Yanıt şöyledir: "Bugün değil". Kadın intihar eder.

Daha ince bir şekilde hazırlanmış biçimde görüntü dışı ses her iki illüzyonistin numaralarına ait "Prestij"i (ya da kefaretini ödemeyi) saklamak için kullanılmıştır. (köken olarak *prestij* kelimesi gözleri şaşkına çeviren "illüzyon [gözbağı – Ç.N.]" anlamına gelmektedir). Alfred'in Yer Değiştiren Adamlar numarasının ilk ve minimal versiyonu kısmen gösterilir. Robert hırslı bir şekilde izlerken ve izleyiciler arasındaki Cutter da kuşkucu bir ruh hali ile seyrederken düzeneği görürüz. Fakat numaranın Prestij aşamasını değil. Nolan Kamerayı Cutter üzerinde tutarken ikinci kapının açıldığını ve zıplayan topun Alfred'in dublörü tarafından yakalandığını duyarız. Nolan bu şekilde numarayı daha gizemli hale getirerek, çözümünü sonraya bırakır. İllüzyon numarasını görüntü dışı ses ile aktarmak Cutter (numaradan etkilenmemiştir) ve Robert'ın (numarayı "gördüğüm en muhteşem sihir numarası" diye yorumlamıştır) birbiriyle çelişen tepkilerini de vurgular.

Diğer bir paralellik ise Robert kendi Gerçek Yer Değiştiren Adam numarasını bezgin bir gösteri salonu sahibine gösterdiğinde yaşanır. Robert Tesla bobininin patlamaları arasında sahneden kaybolur. Salon sahibi itiraz eder, "geri gelmeli. Burada bir şey olmalı–" "Prestij mi?" der bir ses görüntü dışından. Salon sahibi arkaya döner ve salondaki balkonun merdivenlerinden aşağı inen Robert'ı görür. Aynı gösteriyi (bu sefer bütünüyle ve daha gösterişli olarak) ilk izleyici gösteriminde izleriz. Salon sahibi vasıtasıyla anlık olarak yönlendirilen öykü bilgisi bize Robert'ın bir gösteri adamı olarak neye değer verdiğini gösterir: mucize gibi görünen bir numarayla karşılaştığında izleyicinin yüzündeki şaşkın ifadeyi seyretmek.

Giriş

Öykü bilgisini hem ortaya çıkarmak hem de gizlemek için kullanılan ses, diğer film teknikleriyle birlikte filmin daha girişinde ortaya çıkar. Burada ses ve görüntü bizi anlatı evreninde yönlendirmeli, ana karakterler ve dramatik olaylarla tanıştırmalıdır. Filmin girişi aynı zamanda daha sonra önemli roller oynayacak ama başta önemsiz ya da kafa karıştırıcı gibi görünen ayrıntıların temelini atmalıdır. *Prestij*'in girişi sinemanın temel anlatım tekniklerinden biri olan ve günlükler vasıtasıyla gördüğümüz dış ses anlatımını kullanır. Ve bazı ipuçları bizde boş ümitler uyandırsa da zaman içinde anlaşılır hale gelir. Ve bir kez daha filmin işitsel düzleminin hem açık bir anlatıma hem de küstahça bir yanlış yönlendirmeye hizmet ettiğini fark ederiz.

Filmin en dramatik bölümü Robert'ın Tesla'dan ilham alarak yarattığı Yer Değiştiren Adamlar gösterisinin girişidir. Alfred illüzyon numarasının yapıldığı makineyi incelemek üzere kılık değiştirerek bir izleyici gibi salona girer ve ardından gizlice sahnen altına iner. Orada birazdan Robert'ın içine düşeceği su tankını görür. Sahnedeki numara sona ererken Robert tankın içine düşer ve Alfred'in gözleri önünde boğulur.

Alfred'in kendisini gösterinin bir parçası olduğuna inandırdığı sahne görevlisiyle arasında gelişen konuşma dışında performans diyalogsuz sergilenir. Ses kuşağında, arada Tesla bobininden gelen hiddetli çatırtılarla kesilen kötülük habercisi gibi duyulan bir vızıltı mevcuttur. Diğer önemli illüzyon numaralarında olduğu gibi gösterinin finali görüntü dışı bırakılır; Robert'ın döşeme kapağından düştüğünü görürüz. Bobinin çatırtısı ve müzik kuşağı, filmin tamamında olduğu gibi, aniden kesilir ve Robert'ın su dolu tank içine düştüğünü görürüz. Tankın kapağı kapanır. Ardından gerilimi güçlendiren uzun bir sessizlik olur.

Gösteriyi izleyenler huzursuzca hareketlenir; Robert nereye gitmiştir? Bu sırada, sahnenin altında, Alfred boğulan Robert'a yaklaşır ve biz Cutter'ın saatinin tik taklarını gölgede bırakan orkestranın kalp atım ritmindeki vuruşlarını duyarız. Robert suyun içinde çırpınırken müziğe hakim olan yaylı çalgılar çılgına dönmüş gibi bağırmaktadır. Görüntü kararır, müzik yavaşça kaybolur ve sonraki sekansta Alfred'in mahkemesi başlar.

Fakat bu hayli dramatik sahne, yani açık biçimde yanlış giden sihir numarası, oldukça sıradan hatta önemsiz ve ne zaman gerçekleştiği bilinmeyen bir sahne ile iç içe geçer. Cutter'ı kuş kafesleri arasında dolaşırken, eline bir kanarya alırken, onu bir kafese koyarken ve kuşu yok ederken görürüz. Ve bu kanaryayı, daha sonra Alfred'in kızı Jessie olacağını öğreneceğimiz küçük kızın şaşkın bakışları karşısında geri getirir. Bu sahnede, kuş sesleri ve Cutter'ın numarayı yaparken çıkardığı sesler dışında, hiçbir diyalog yoktur; gerilimli ve kasvetli müzik bu sekansta başlar ve Robert'ın boğulduğu ana kadar devam eder.

Biri büyük bir basitliğe, diğeri ise ölümcük bir karışıklığa sahip iki sihir numarası dönüşümlü olarak gösterilir. Film, üç dakika içinde, bu olaylara neden olan ve daha sonra bu olayları nelerin takip edeceğine dair her türlü soruyu ortaya koyar. Ayrıca anlatı kanarya numarası ile oldukça gelişkin sahne gösterisi arasında ne gibi bir bağlantı olduğu sorusunu akla getirir. Dış ses anlatım ile aktarılan yanıt hem eksik, hem de alay eder gibidir.

Cutter'ın her sihir numarasının üç aşaması olduğunu açıklayan sesini duyarız. Bu aşamaları açıklaması iç içe geçen aksiyon çizgisinin her ikisini de karşılık gelir. Vaat aşamasını açıklarken izleyicinin önce son derece sıradan bir şeyi görmesi gerektiğini söyler. Adamın dış sesine Jessie'ye kanaryayı göstermesi ve kuşu kafese koyması görüntüleri eşlik eder. Robert'ın izleyicilere sahne üzerinde sihir numarasını yapacağı makineyi göstermesine kesme ile geçilir. Alfred'in de içlerinde olduğu izleyici grubu sahneye çıkıp, aleti kontrol ederler.

Cutter anlatmaya devam eder ve sıra "dönemeç" aşamasına gelir; sıradan olanın sıra dışına döndüğü an. Kuş kafesini bir mendil ile örter ve onu hızla yassı hale getirir. Cutter'ın bu sözleri Alfred sahnenin altına inerken Robert'ın elektrik alanına girmesiyle kesişir. Kanarya ve Robert'ın kaybolmasının ardından Cutter'ın dış sesi söyle şöyler:

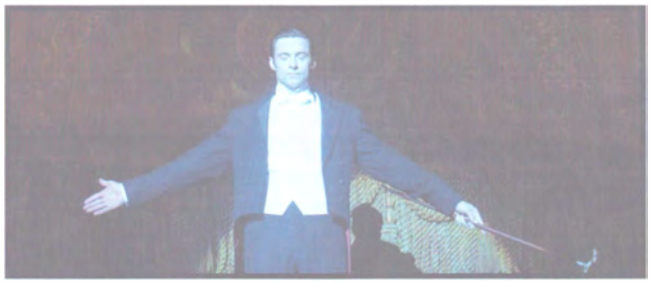
> Hemen alkışlamazsınız. Çünkü bir şeyi yok etmek yeterli değildir. Onu geri getirmeniz gerekir. İşte bu yüzden her sihirbazlık numarasında üçüncü bir aşama bulunur. En zor bölüm. Biz buna Prestij deriz.

Bu sözleri duyarken Cutter'ın Jessie'ye yeniden ortaya çıkan kanaryayı gösterdiğini görürüz – başarılı bir el çabukluğu hüneri – Robert'ın huzursuz izleyicilerine ve Alfred'in suyun altında can çekişen Robert'ı izleyen çekimlerine almaşık kurgu ile geçiş yapılır.

Cutter'ın sesi yakından ve temiz biçimde kaydedilmiştir ve daha sonra günlüklere ait dış seslerde göreceğimiz tarzda yürekten ve doğrudan hitap eden bir tona sahiptir. Fakat şimdi, kararmayla birlikte, daha yankılı bir tınıyla başka bir adamın sesi tekrar eder: "prestij". Yeni sahne açılırken Cutter tanık kürsüsündedir. Replikleri daha yankılı bir ses alanından gelmektedir ve geniş mahkeme salonuna uygundur. Biraz önce anlattığı illüzyon numarasının üç aşamasını aslında mahkemedeki ifadesi sırasında dile getirdiğini anlarız.



7.60 Cutter'ın dış sesi bir sihirbazın bize sıradan bir şey göstermesini anlatırken, "bir kişi" sözü izleyiciler arasında kılık değiştirmiş şekilde oturan Alfred'in ilk çekimi ile eş zamanlıdır.



7.61 Ama Alfred Vaat aşamasının temel karakteri değildir. O kişi, bir sonraki çekimde görülecek olan Robert'tır. Kurgu vasıtasıyla anlatım birbirine rakip olan kişileri zarif biçimde belirler.

Cutter'ın dış sesi bir sihir numarasının hem yetenek hem de şovmenlik gerektiren (Alfred ile Robert'ı birbirinden ayıran iki unsur) sanatsal bir yapısı olduğuna dair düşünceler gibi temel temaları bizlere tanıtır. Cutter aynı zamanda izleyicinin dikkatinin dağıtılması gerektiğini özel olarak vurgular çünkü izleyici kandırılmak istemektedir. Bu bizim de filmi izlerken ayrıntıları görmezden gelme arzumuzu ortaya koyan bir yorum olarak düşünülebilir. Cutter'ın vurguladığı kaybolan nesnenin geri getirilmesi prestijin yaşandığı motifi belirlemektedir (hiç kimse kutudaki adamı umursamaz).

Olay örgüsü yapısına göre Cutter'ın açıklamaları Robert'ın ölümünü, şu anda gerçekleşen duruşma sırasında yapılan bir geçmişe dönüş haline getirir. Filmin finalinde Cutter'ın gösterdiği kanarya numarasının şimdiki zamandan da sonra gerçekleşen ve filmin sonunu belirleyen bir ileriye-sıçrama olduğunu görürüz. Mahkemede verilen ifade görsel aksiyonun her iki hattıyla da eş zamanlı değildir; Robert'ın ölümünden sonra gerçekleşir fakat Jessie ile olan sahneden çok öncedir. Filmin açılışı bize sadece karakterleri ve temaları tanıtmakla kalmaz, aynı zamanda tüm film içine dağılmış bir zaman hokkabazlığının da temellerini atar.

Cutter'ın dış sesi bizleri olay örgüsünü daha da ileri taşıyacak sıkı bir görüntü/ses senkronuna da hazırlamaktadır. Vaat nesnesini gösterirken Cutter'ın sesi duyulmaktadır; sonra kanaryayı gösterir; Robert'ın makinesini izleyiciye gösterdiği sahneye kesmeyle geçilir. Cutter o nesnenin büyük olasılıkla sıra dışı olduğunu belirtmesinden sonra Alfred'in takma bıyığını, gösterinin bir parçası olduğunu ispat etmek adına, söküp çıkardığını görürüz. Cutter'ın sesi ikinci aşamayı anlatırken "Dönemeç" diye vurgular; Robert'ın gerçekten bize dönmesine kesme ile geçilir. Cutter, ses kuşağında "sıradış" olandan bahsederken kuş kafesini yassılaştırır; Robert'ın elektrik akımları arasında olduğu sahneye kesme ile geçilir.

Cutter dolaylı olarak filmin kahramanlarını tanıtırken anlatım birkaç ipucu sunar (**7.60, 7.61**). Alfred sahnenin altına inerek su tankını incelerken Cutter aslında izleyicinin numara sırasında nelerin olduğuna 'dikkatle bakmadığını" anlatır. Robert su tankının içine düşer, kilit kapanır ve Cutter şöyle söyler: "aslında siz…". Cutter'ın dış sesi cümleyi tamamlarken görüntüde kuş kafesinin üzerinden mendili kaldırdığı ve kafesin artık orada olmadığı görülür: "…kandırılmak istiyorsunuz". Aslında kandırılan Alfred'dir çünkü Robert'ın kendi klonlarını nasıl kullandığını filmin sonuna dek anlayamayacaktır. Cutter'ın sıradan nesneyi "geri getirmeyi" anlatışı ve elindeki kanaryayı göstermesi gösteri sahnesindeki kasvetli havayla tezat bir atmosfere neden olur. Jessie Cutter'ın numarasını alkışlarken, izleyiciler Robert'ı alkışlamaz çünkü prestij ("en zor aşama") henüz gerçekleşmemiştir. Suyun altında çırpınan Robert –en azından bir süre için daha- geri getirilmeyecektir.

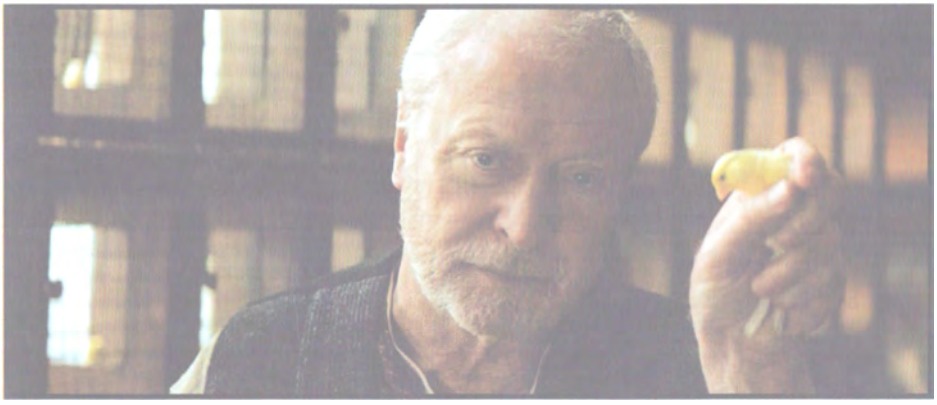
Filmin girişi eğer Cutter'ın dış ses anlatımı olmasaydı bu denli ekonomik ve merak uyandırıcı olmazdı. Diyalogun iç içe geçmiş kurgusu ve sıralanma biçimi filmin doruk noktasında yeniden görülecek ve sonuç olarak final çekimlerinde açıklanacaktır. Bununla birlikte giriş bölümünde başka bir unsur daha dikkat çeker.



7.62 *Prestij*'in açılışı: kamera etrafa dağılmış silindir şapkalar üzerinde kaydırma yapar…



7.63 … ve kuş kafeslerinin arasında hareketine devam ederek birebir kopyalar üzerine kurulmuş olan filmin ana fikrine dayanan bir paralellik yaratır.



7.64 Cutter Jessie'e hitap ederken aynı zamanda bizleri bir sihir numarasının izleyiciyi nasıl yanlış yönlendirdiği konusunda düşünmeye de sevk eder.

Filmin daha ilk planı, sola doğru kaydırma yaparak silindir şapkalarla dolu bir alanı gösterir (**7.62**). Daha sonra bu şapkaların Tesla tarafından farkında olmadan klonlanan şapkalar olduğunu öğreniriz. Sonraki birkaç planda kafes içindeki kanaryaları görürüz (**7.63**); bu kanaryalardan biri Cutter'ın Jessie'ye yapacağı gösterinin yıldızı olacaktır (**7.64**). Daha sonra anlarız ki bu iki çekim aslında Alfred ve Robert'ın sihirlerini nasıl gerçekleştirdiklerine dair (birebir aynı kopyaları kullanarak) ipuçları sunmaktadır. Dahası, kanarya kaybolup yeniden ortaya çıkmak için ölmek zorunda olduğundan, ölüm de her iki sihirbazın peşindedir. Alfred yarım bir hayat yaşayarak kendini sanatına adamış fakat Robert da en az onun kadar kendisini sihre vakfetmiştir. Her gece ölerek ve yeniden doğarak Alfred'in "tümden kendini feda etmek" diye tanımladığı yaşam biçimini kucaklamıştır.

Filmde ses de önemli bir rol üstlenir. Filmin üç yerinde Alfred birilerine şunu sorar, "dikkatli bakıyor musunuz?" bu alaycı uyarıyla izleyiciye aldatıcı el çabukluğu numaralarını sunar. Filmin en başında kamera silindir şapkaların üzerinden kayarken bu repliği ilk kez duyarız. Öyküdeki konumundan kaymış olsa da, henüz tanımadığımız bir karakterin ağzından duyulan bu soru izleyici için hem bir uyarı hem de bir meydan okuma haline gelir. Kendi sırrını çözmemiz için bizleri davet ederken *Prestij* aslında şu replikle de başlayabilirdi: "Dikkatli dinliyor musunuz?"

ÖZET

Her zaman olduğu gibi hem kapsamlı bir izleme ve yoğun inceleme, film sesinin nasıl işlediğini anlamınıza yardımcı olacaktır. Film sesi hakkında soracağımız sorular vasıtasıyla, bu bölümde gösterdiğimiz çözümsel araçları daha rahat kullanabilirsiniz:

1. Film içinde hangi tür sesler mevcuttur (müzik, konuşma, ortam sesi)? Ses yüksekliği, ses perdesi ve tını nasıl kullanılmıştır? Ses bileşimi yoğun mudur, yoksa seyrek mi? Ses aniden değişmekte midir, yoksa ortama göre düzenlenmiş midir?
2. Ses, ritmik olarak, görüntüyle ilişkili midir? Öyleyse, nasıl?
3. Ses, görülen kaynağına bağlı mıdır, değil midir?
4. Ses *nereden* gelmektedir? Öykünün geçtiği mekândan mı, dışarıdan mı? Görüntü içi midir, görüntü dışı mıdır? Eğer görüntü dışıysa, gördüğümüz görüntülere verdiğimiz tepkiyi nasıl biçimlendirir?
5. Ses *ne zaman* ortaya çıkmaktadır? Öykü aksiyonuyla eş zamanlı mıdır? Yoksa önce ya da sonra mı gelmektedir?
6. Bir sekans veya tüm film boyunca, çeşitli ses türleri nasıl düzenlenmiştir? Hangi ses motifleri ortaya çıkmıştır ve bunlar, filmin bütünsel biçimini nasıl güçlendirmiştir?
7. Tüm sorulara verdiğiniz yanıtlarda, yönetmenler hangi *amaçları* göz önünde bulundurmuştur ve sessel yönlendirmeler vasıtasıyla hangi *etkiler* elde edilmiştir?

Bu sorulara yanıt vermeye çalışmak, sizi, film sesinin kullanımına ait esaslara alıştıracaktır.

Her zaman olduğu gibi, teknikleri adlandırmak ve sınıflandırmak yeterli değildir. Bu kategoriler ve terimler, bir sonraki aşamaya geçtiğimizde ve tanımladığımız ses türlerinin, bir filmin bütününde, nasıl *işlediğini* incelediğimizde daha çok işe yarayacaktır.

OKUMA ÖNERİLERİ

David Lewis Yewdall'ın *Practical Art of Motion Picture Sound*, 3. Baskı (Boston: Focal Press, 2007) adlı kitabı hem harika bir incelemedir, hem de son derece öğretici bir DVD'ye sahiptir. Walter Murch'un "sound Design: The Dancing Shadow" adlı yazısı (John Boorman, vs., der., *Projections 4* 1995], ss. 237-51) film sesinin nasıl bir gelişim geçirdiği hakkında hoş bir metindir. Bu metinde, *Godfather* filmindeki, ses bileşimiyle ilgili kamera arkası sohbetler bulunmaktadır.

Ses kaydının farklı yönleri ve Hollywood'da sesin işlenmesiyle ilgili makaleler *Recording Engineer/Producer* ve *Mix* içinde yayınlanmıştır. Ayrıca bakınız Jeff Forlenza ve Tersi Stone, der., *Sound for Picture* (Winona, MN: Hal Leonard, 1993), ve Tom Kenny, *Sound for Picture: Film Sound Through 1990's* (Vallejo, CA: Mix Books, 2000). Ses konusunda uzman kişilerin yorumları için, bakınız Vincent Lo Brutto, *Sound-on-Film: Interviews with Creators of Film Sound* (New York: Praeger, 1994). Hollywood'un en önemli ses tasarımcılarından olan Walter Murch, pek çok çağdaş tekniği, Roy Paul Madsen'in *Working Cinema: Learning from the Masters* (Belmont, Ca: Wadsworth, 1990; ss. 288-313) isimli kitabında açıklar. Bölüm içinde yaptığımız alıntı, bu kaynaktan sağlanmıştır.

Robert Seuler ve Randolph Blake'in, *Perception* (4. baskı, New York: McGraw-Hill, 2002) adlı kitabı dinlemenin psikolojisi üzerine yararlı bir giriş sunar. Ayrıca bakınız, R. Murray Schafe, *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World* (Roschester, VT: Destiny, 1994) ve David Toop, *Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds* (London: Serpent's Tail, 2001).

Sesin Gücü

Psikologlar farklı duyularımızdan gelen enformasyonun eş zamanlı olarak iç içe geçirilmesine "modaliteler arası algı" adını vermektedir. Bu durum yeni doğmuş bebeklerde (en fazla dördünca aya kadar) gözlenmiştir. Joseph D. Anderson'un *The Reality of Illusion: an Ecological Approach to Cognitive Film Theory* (Carbondale: University of Illinois Press, 1996) adlı kitabının 5. Bölümü bu olgunun filmleri anlamamız üzerindeki etkisini kısa ama etkili biçimde ele alır.

Tüm yönetmenler içinde, ses teknikleri üzerine en verimli ve ilgi çekici yazılar Sergei Eisenstein'dan gelmiştir. Görsel şitsel çok seslilik üzerine tartışmalarını görmek için, bakınız, *Non-indifferent Nature*, İngilizce'ye çeviren Herbert Marshall (Cambridge University Press, 1987), ss. 282-354. (Müzik üzerine düşünceler için aşağıya bakınız.) Ek olarak, Robert Bresson'un ilgi çekici yorumları için, bakınız, *Notes on Cinematography*, İngilizce'ye çeviren Jonathan Griffin (New York: Urizen, 1977).

Film sesinin sanatsal kullanım olanakları pek çok makalede ele alınmıştır. Bakınız, John Belton ve Elizabeth Weist, der., *Film Sound: Theory and Practice* (New York: Columbia University Press, 1985); Rick Altman, der., *Sound Theory Sound Practice* (New York: Routledge, 1992); Larry Sider, Diane Freeman ve Jerry Sider, der., *Soundscape: The School of Sound Lectures 1998-2001* (Londra: Wallflover, 2003); "Sound and Music in Movies", *Cineaste* 21, 1-2 (1995): 45-80 ve Jacy Beck ve Tony Grajeda, der., *Lowering the Boom: Critical Studies*

in Film Sound (Urbana: University of Illinois Press, 2008). Philip Brophy tarafından derlenen üç derleme, ortak başlık altında yayınlanmıştır: *CineSonic* (New South Wales: Australian Film Television and Radio School, 1999-2001).

Film sesinin estetiğiyle ilgili en verimli araştırmalar, kendi düşüncelerini *Audio Vision* (İngilizce'ye çeviren Claudia Gorbman, [New York: Columbia Universit Press, 1994]) adlı kitabında özetleyen Michel Chion'a aittir. Sarah Kozloff, sinemada konuşma üzerine kapsamlı yazılar yazmıştır, bakınız; *Invisible Storytellers: Voice-Over Narration in American Fiction Film* (Berkeley: University of California Press, 1988) ve *Overhearing Film Dialogue* (Berkeley: University of California Press, 2000). Lea Jacobs, "Keeping Up with Hawks" (*Style* 32, 3 içinde [Sonbahar 1998]: 402-26) adlı yazısında bazı diyalog motiflerini inceler. *His Girl Friday* filmindeki hızlanan ve yavaşlayan ritim konusundaki düşüncelerimiz bu metne dayanmaktadır.

Ses ve görüntü kurgusu üzerine metinler için, bakınız, John Purcell, *Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art* (Boston: Focal Press, 2007). Diyalog örtüşmesi, Edward Dmytryk'in *On Film Editing* (Boston: Focal Press, 1984, ss. 47-70) kitabında ayrıntılı biçimde anlaşılmıştır.

Letter from Siberia filminden aldığımız örnek, belgesel sinemacıların ses üzerinde yeni arayışlara yöneldiğini göstermektedir. Diğer örnekler için, Basil Wright'ın *Song of Ceylon* ve Humphrey Jenning'in *Listen to Britain* ve *Diary for Timothy* filmlerini izleyiniz. Bu filmlerdeki seslerin incelenmesi Paul Rotha'nın *Documentary Film* (New York: Hastings House, 1952) ve Karel Reisz ve Gavin Millar'ın *Technique of Film Editing* (New York: Hastings House, 1968, [ss. 156-70]) adlı kitaplarında bulunabilir.

Stephen Handzo, "A Narrative Glossary of Film Sound Technology" (Belton ve Weis, *Film Sound:Theory and Practice* içinde) isimli metni film sesinin kaydı ve işlenmesine ait sistemler hakkında geniş kapsamlı bir yazıdır. Güncellenmiş bir araştırmaya, Gianluca Sergi'nin *The Dolby Era: Film Sound in Contemporary Hollywood* (Manchester: Manchester University Press, 2005) kitabından ulaşılabilir. Ayrıca bakınız, William Whittington, *Sound Design and Science Fiction* (Austin: University of Texas Press, 2007).

Sessiz Filme Karşı Sesli Film

Sinemanın ağırlıklı olarak görsel bir medyum olduğu uzun zaman önce kabul edilmiş bir varsayımdır. Bu medyum içinde ses, en iyi ihtimalle bir takviye işlevi görürken, en kötü ihtimalle de dikkat dağıtıcıdır. 1920'lerin sonunda, pek çok sinema estetikçisi, kendilerini, bozulmamış sessiz bir sanata zarar vereceği için sesin ortaya çıkışından korumaya çalışmışlardır. Rene Clair şöyle söyler, "Görüntü, tam olarak, sessel kaydın bir göstergesi haline indirgenmiştir ve tüm gösterinin biricik amacı, 'sinemasal' bir yeniden üretime ait oyuna olabildiğince benzemek haline gelmiştir. Filmlerde, üç yada dört sahnede sonu gelmez diyaloglar kullanıyorlar. Bu konuşmalar, eğer İngilizce bilmiyorsanız, son derece sıkıcı geliyor; İngilizce biliyorsanız da, dayanılmaz bir hal alıyor." (*Cinema Yesterday and Today* [New York: Dover, 1972], s. 137). Rudolf Arnheim, sesli filmin ortaya çıkmasıyla birlikte, film sanatçılarının 'doğallığa' (kelimenin en yüzeysel anlamıyla) ulaşmak üzere sanatsal olmayanı kullanma istemleriyle oluşan pek çok film biçiminin yıkılacağını öne sürmüştür" (*Film as Art* [Berkeley: University of California Press, 1957], s. 154).

Bugün, bu tip görüşler bizlere komik gelebilir fakat unutmamalıyız ki sesli sinemanın ilk döneminde yapılan pek çok film anlatılarını iletebilmek için sadece diyaloglara bel bağlamıştı; Clair ve Arnheim, ses efektlerinin ve müziğin sinemayla buluşmasını olumlu karşılamış, ama diyaloglar konusunda uyarıda bulunmuşlardır. Diğer yandan, kaçınılmaz tepkinin başını, sesli sinemanın gerçekçi sinemayı daha da yücelteceğini söyleyen Andre Bazin çekiyordu. Bakınız *What is Cinema?* Cilt 1 (Berkeley: University of California Press, 1967). Hatta Bazin bile, sesin, görüntünün ardında, ikinci planda olduğuna inanıyordu. Bu düşünce, Siegfried Kracauer tarafından da, *Theory of Film* (New York: Oxford University Press, 1965) adlı kitabında öne sürülüyordu. "Sesli filmler, ancak görsellik filmin rehberliğini üstlenirse, bir medyuma ait gerçek ruhu yaşatabilirler" (s. 103).

Günümüzde pek çok yönetmen ve izleyici, Francis Ford Coppola'nın şu sözlerini destekleyeceklerdir, "ses... filmin yarısıdır... en azından". 1970'ler ve 80'ler boyunca kuramsal olarak sinema üzerinde çalışmanın getirdiği faydalardan biri, ses kuşağının daha dikkatle ve ayrıntılı biçimde incelenmesi olmuştur.

Amerikan sinemasındaki sessiz filmlerden, sesli filmlere geçiş dönemi için, bakınız, Harry M. Geduld, *The Birth of the Talkies: From Edison to Jolson* (Bloomington: Indiana University Press, 1975); Alexander Walker, *The Shattered Silents*, (New York: Morrow, 1979); David Bordwell, Janet Staiger ve Kristin Thompson'ın, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (New York: Columbia University Press, 1985) kitabının 23. bölümü, James Lastra, *Sound Technology in the American Cinema: Perception, Representation, Modernity* (New York: Columbia University Press, 2000); ve Charles O'Brien, *Cinema's Conversion to Sound: Technology and Film Style in France and the U.S.* (Bloomington: Indiana University Press, 2005). Douglas Gomery'nin *The Coming of Sound* (New York: Routledge, 2005) adlı kitabı, sesin Amerikan Endüstrisindeki yerini anlatır.

Film Muziği

Sinema içindeki tüm seslerle kıyaslandığında, müzik, en kapsamlı inceleme alanı olmuştur. Konu hakkındaki literatür oldukça geniştir. Ayrıca film müziği bestecilerine duyulan ilgi, son yıllarda oldukça artmıştır ve film müzikleri de piyasaya sürülmektedir.

Film incelemelerindeki müzik kavramına giriş için William S. Newman'ın, *Understanding Music* (New York: Harper, 1961) adlı kitabı yararlıdır. Güncellenmiş ve ayrıntılı bir yapımcılık rehberi için, bakınız, Fred Karlin ve Rayburn Wright, *On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring*,2. baskı (New York: Schirmer, 1990). Karlin'in *Listening to Movies* (New York: Routledge, 2004) adlı kitabı Hollywood geleneklerinin canlı bir tartışmasını sunar.

Film müziği yapımının anlatımı ve alternatif yollar için, bakınız, Russel Lack, *Twenty-Four Frames Under: A Buried History of Film Music* (Londra: Quartet, 1997). Daha çok Hollywood merkezli film müziği tarihi için, bakınız, Roy M. Prendergast, *Film Music: A Neglected Art* (New York: Norton, 1977) ve Gary Marmorstein, *Hollywood Rhapsody: Movie Music and Its Makers 1900-1975* (New York: Schirmer). Daha geniş kapsamlı bir çalışma ise Mervyn Cooke'un *A Histroy of Film Music* (Cambridge: Cambridge University Press, 2008) adlı kitabıdır. Ayrıca bakınız Martin Miller Marks, *Music and the Silent Film: Contexts and Case Studies 1895-1924* (New York: Oxford University Press, 1997) ve Rick Altman, *Silent Film sound* (New York: Columbia University Press, 2005). Çağdaş film müziği bestecileriyle yapılan röportajlar için bakınız, Michael Schelle, *The Score* (Los Angeles: Silman-James, 1999); David Morgan, *Knowing the Score* (New York: HarperCollins, 2000) ve Mark Russel and James Young, *Film Music* (Hove, İngiltere; Rota, 2000).

Film müziği kuramı üzerine başlıca inceleme Claudia Gorbman'ın, *Unheard Melodies: Narrative Film Music* (Bloomington: Indiana University Press, 1987) adlı kitabıdır. Konu üzerine bilgi yüklü ve geniş kapsamlı bir çalışma için bakınız, Royal S. Brown, *Overtones and Undertones: Reading Film Music* (Berkeley: University of California Press, 1994). Jonathan Romney ve Adrian Wootton'ın *Celluloid Jukebox: Popular Music and the Movies Since 50s* (Londra: British Film Institute, 1995) adlı kitabı, keyif veren bir makale derlemesidir. Ayrıca bakınız, Chuck Jones, "Music and the Animated Cartoon", *Hollywood Quarterly* 1, 4 (Temmuz 1946): 364-70. Carl Stalling'in yaptığı, büyüleyici çizgi film müzikleri iki CD olarak piyasaya sürülmüştür (Warner Bros. 9-26027-2 ve 9-45430-2).

Film müziği üzerine bu denli çok kaynak bulunabilirken, belirli filmlerde müziğin işlevi üzerine pek az sayıda inceleme vardır. En ünlüsü Sergei Eisenstein'ın "Form and Content: Practice" (*The Film Sense* [New York: Harcourt, Brace, 1942], ss. 157-216) adlı çalışmasıdır. Bu inceleme, *Alexander Nevsky* filminin bir sekansını ses/görüntü ilişkileri bağlamında ele alır. Film müziğinin hassas incelemeleri için, bakınız, Graham Bruce, *Bernard Herrmann: Film Music and Narrative* (Ann Arbor: University of Michigan, 1985); Kathryn Kalinak, *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film* (Madison: University of Winconsin Press, 1992); Jeff Smith, *The Sounds of Commerce: Marketing Popular Film Music* (New York: Columbia University Press, 1998); ve Pamela Robertson Wojcik ve Arthur Knight, der., *Sountdrack Available: Essays on Film and popular Music* (Durham, NC: Duke University Press, 2001).

Seslendirme ve Altyazı

Sinema incelemelerine yeni başlayan insanlar, yabancı dillerdeki filmlere ait altyazılarının seslendirme için kullanıldığını öğrenince şaşırabilirler (hatta rahatsızlık duyabilirler). Bazı izleyiciler filmlerin seslendirme yapılmış versiyonları için "neden olmasın" diye sorabilirler (yani diyalogun, izleyicinin konuştuğu dile tercüme edilip, seslendirilerek tekrar filme eklendiği versiyon). Pek çok ülkede seslendirme son derece yaygındır. (Almanya ve İtalya'nın, ithal edilen hemen her filmi seslendirmek gibi bir geleneği vardır.) Peki, o zaman neden pek çok izleyici altyazılı filmleri tercih eder?

Bunun birkaç nedeni vardır. Seslendirilmiş filmlerde hafif bir stüdyo sesi duyulur. Gerçek oyuncuların seslerinin çıkarılması, performanslarına ait önemli bileşenleri yok eder (seslendirme yandaşlarının, orijinali İngilizce olan filmlerin seslendirmelerinde Katherine Hepburn, Orson Welles ya da John Wayne gibi oyuncuların performanslarının, bedenlerine uymayan seslerle, nasıl güç kaybettiğini görmeleri gerekir). Seslendirme nedeniyle, tüm genel tercüme sorunları, çevrilen kelimelerin bir de dudak hareketlerine uyması gerektiğinden, daha da çetrefilli hale gelir. En önemlisi ise, altyazı kullanımıyla, izleyiciler, filmin gerçek ses kuşağından mahrum kalmazlar. Bu orijinal ses kuşağının çıkarılmasıyla, seslendirme, filmin bir kısmını yok etmiş olur.

Altyazı çalışmalarıyla ilgili bir araştırma için, bakınız, Jan Ivarson ve Mary Carroll, *Subtitling* (Simrishamn, İsveç: TransEdit, 1998).

Web Siteleri

www.filmsound.org Sesli sinema üzerine, pek çok röportajın ve ilgili diğer sitelere bağlantıların olduğu, en kapsamlı ve ayrıntılı çalışmaların bulunduğu internet sitesi.

www.mixonline.com *Mix Magazine* dergisinin internet sayfası. Film ve video ses yapımının tüm yönleriyle ele alındığı bir sitedir. Pek çok ücretsiz makale barındırır ve orijinal bir web içeriğine sahiptir.

widescreenmuseum.com/sound/sound01.htm Ses sistemleri tarihi eleştirilerinin bulunduğu, orijinal belgelerin sunulduğu internet sitesi.

www.filmmusic.com Piyasaya sürülen en yeni eserlerin bilgileriyle birlikte, müzisyenler ve bestecilerle yapılan röportajların bulunduğu internet sitesi.

www.filmscoremonthly.com Bazı ücretsiz makaleleri bulabileceğiniz internet sitesi.

www.geocities.com/Hollywood/Academy/4394/sync.htm 1995 yılında yazılmış "Sync Takes: The Art and

Technique of Postproduction Sound" başlıklı makalede, Elizabeth Weis, az ve öz biçimde, ses bileşimindeki yaratıcı seçimleri anlatır. Michael Kirchberger'den yaptığımız alıntı, Weis'in burada dile getirdiği yorumlardan birinden alınmıştır.

www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=1126863 Walter Murch'un, National Public Radio'da yayınlanan programı *Fresh Air*'den alınan röportajları dinleyebilirsiz.

Tavsiye DVD Ekleri

Bir diyalogun, stüdyo ortamında tekrar kaydedilmesi anlamına gelen ADR, DVD eklerinde her zaman bulunmaz. Fakat bir istisnası, *20,000 Leagues Under the Sea* filminin DVD'sinde, "Peter Lorre's ADR Tracks" adı altında görülebilir. (bu bölüm iyice gizlenmiştir adeta: "Bonus Material" başlığı altına gelip, sağdan "Lost Treasures" üzerine tıklayın ve "Audio Archives #2" bölümünü seçin). Tam karşıt bir teknik olan, üstüne konuşmak için seslerin baştan kaydedilmesi ve müzikal numaraların yapıldığı filmlerin çekimi sırasında yaratılan dudak uyumu, *Singin' in the Rain* filminin DVD'si içinde, "Scoring Stage Sessions" bölümünde görülebilir.

Ses kuşaklarının nasıl oluşturulduğuna dair mükemmel bir inceleme, *Master and Commander* filmi içinde, "On Sound Design" bölümünde bulunabilir. Burada yoğun bir ortam sesleri bileşiminin, kalabalık bir gemi görüntüsüyle nasıl eşlendiği gösterilmektedir. Ayrıca bu DVD eki, film çekimi sırasında kaydedilen onca diyalogun atılıp, yerine neden ADR eklenmesi gerektiğini açık biçimde anlatmaktadır. Ses efekti uzmanları, farklı silahlardan gelen ateş seslerini yaratmanın inceliklerini göstermektedir.

Toy Story 2 filminin "Music and Sound" başlığı altındaki "Sound Design" bölümünde sesin sahneler içinde nasıl işlediği açık biçimde örneklenir. Oyuncaklardan oluşan ekip, kalabalık bir caddede karşıdan karşıya geçerken, yönetmenlerin amacı hareket ve durağanlık arasında aşırı bir kontrast yaratmaktır. Kullanılan yöntemlerden biri oyuncaklar, bir donup, bir hareket ederken, müziği durdurmak ve sonra tekrar başlatmaktır. Sahne sadece ses efektleri, müzik ve bunların bileşimi ile yaratılır.

The Lord of the Rings filmine ait DVDlerin her bölümü, "The Soundscape of Middle Earth" adında bir ek içerir. Bu bölümlerin toplam uzunluğu neredeyse bir saati bulur. *The Fellowship of the Rings* filminin belgeselinde ADR ile birlikte, ses efektleri de ele alınır. Her üç filmin DVD'sinde de "Music for Middle-Earth" adında bir bölüm bulunur, ki bunların toplamı da bir saati bulur. *The Two Towers* filminin DVD seti, Miğfer Dibi savaşına ait sekiz ses kanalının nasıl bir araya getirildiğini gösterir: bu kanallardan birinde, çekim sırasında sette kaydedilen sesler bulunur; altısında, eklenen sesler vardır (birinde müzik, diğerinde silah sesleri, vs.) ve sonuncusunda da bu seslerin bir karışımı bulunur. Bu tamamlanmamış altı kanal, kısmen, birbirinden farklı kayıtların birleştirilmesiyle elde edilmiştir. Aslında her ses birbirinden bağımsız olarak kaydedilmiştir. Örneğin, *The Return of the King* filminin başında, Gandalf, Isengard'a gitmek için, yüzük kardeşliğine yolu gösterirken, Legolas'ın okluğundaki okların tıkırtısı için bir ses kanalı ayrılmıştır (bu ses son ses bileşiminin ardından neredeyse duyulmaz bile).

Müzik parçaları hakkındaki görüşler, DVDlerin kamera arkası eklerinin vazgeçilmezlerindendir. Oldukça detaylı ve sistematik görüşlerin yer aldığı, *War of the Worlds* filminin "Scoring *War of the Worlds*" adlı DVD ekinde, John Williams, kendi yaptığı film müziğinin anlatısal işlevleri üzerine kapsamlı bilgiler vermektedir. Bu bölümü Steven Spielberg yönetmiştir. *The Golden Compass* filminin "Music" adlı DVD ekinde besteci Alexandre Desplat müzikal motifleri inceler; ayrıca hikayedeki farklı etnik grupları karakterize etmek için kullandığı egzotik enstrümanları da anlatır. *The Dark Knight*'ın film müziği bestecisi Hans Zimmer, Joker karakteri ile ilişkilendirilen akortsuz müziği "The Sound of Anarchy" adlı DVD ekinde anlatır.

Sergio Leone'nin Westernlerine, sıklıkla, "opera gibi" yakıştırması yapılır. Film müziği tarihçisi Jon Burlingame, "Il Maestro: Ennio Morricone and *The Good, the Bad, and the Ugly*" içinde, bunun nedenlerini anlatır. Pek çok film müziğinden farklı olarak, Leone'nin filmlerine ait müzikler önceden yazılır. Bu DVD eki, müziğin, yönetmeni, çekim ve kurgu aşamalarında nasıl yönlendirdiğini gösterir.

8

BÖLÜM



Özet: Biçimsel Bir Sistem Olarak Stil

Stil Kavramı

Kısım 2'nin başında, bir filme ait farklı parçaların, o filmin *biçimi* içinde, birbirleriyle dinamik olarak nasıl etkileşim içine girdiğini gördük. Artık filmlere ait teknik kategorileri öğrendiğimiz için, bu tekniklerin sinemanın diğer biçimsel sistemini yaratmak üzere birbirleriyle nasıl ilişkilendirildiğini görebiliriz. Bu diğer biçimsel sisteme **stil** adı verilir. Bu iki sistem (stil ve anlatı/anlatı olmayan biçim) sırayla filmin bütününde etkileşim içindedir.

Biçimsel modeller tüm filmlerin en önemli parçalarıdır. Fakat kimi zaman bir yönetmene ait filmlerindeki stilden söz ederiz. *Our Hospitality* filminde komik mizansenin sürekli genel çekim kullanılarak nasıl yaratıldığını incelemiştik. Bu anlatım tarzı Buster Keaton'ın diğer filmlerinde de görülen bir stildir. Pek çok yönetmenin kendine özgü film yapım stilli mevcuttur ve bizler, tüm filmsel sistemler içinde, tekniklerini nasıl kullandıklarını inceleyerek bu stilleri tanıyabiliriz.

Dahası, bir *grup stili*nden de bahsedebiliriz (belirli yönetmenlerin eserlerinde belirli tekniklerin sürekli olarak kullanılması). Örnek olarak Alman Dışavurumculuğu stilini ya da Sovyet Montaj stilini gösterebiliriz. Kısım 6'da sinema tarihi içinde önemli yere sahip bazı dikkat çeken grup stillerini inceleyeceğiz.

"Yaptığınız tercihler sizi belirli bir yöne iter ve işte bu da insanların stil dedikleri şeydir."

*—**Chris Doyle, Görüntü yönetmeni,** Chungking Express*



Stil ve Yönetmen

İncelediğimiz tüm teknik olanakları tek bir filmde bulmak mümkün değildir. Bunun nedenlerinden biri tarihsel koşulların yönetmenin seçeneklerini kısıtlamasıdır. Örneğin, 1928 yılından önce yönetmenlerin senkronize edilmiş diyalog kullanma imkânı yoktu. Hatta günümüzde bile teknik olanaklar çok daha fazla olmasına rağmen bazı sınırlamalar söz konusudur. Yönetmenler sessiz sinema dönemine ait, modası geçmiş ortokromatik ham filmleri kullanamamaktadırlar (bu filmlerin, günümüzde kullandığımız ham filmlerden daha iyi birkaç özelliğe sahip olmasına rağmen). Benzer şekilde, izleyicilerin 3-boyutlu (3D) gözlük kullanmadan izleyebilecekleri üç-boyutlu sinema görüntüleri henüz icat edilmemiştir.

Sadece bazı teknik imkânların tek bir filmde kullanılmasının başka bir nedeni daha vardır. 1. Bölümde gösterdiğimiz üzere yönetmen film yapım sürecinde hangi teknikleri kullanacağını belirlemelidir. Bir film yönetmeninin bazı teknik seçimler yapması ve film boyunca bunlara sadık kalması adettendir. Yapım aşamasında üç noktadan aydınlatma ya da devamlılık kurgusu veya diegetik ses kullanacaktır. Her ne kadar filmin belirli parçaları genel teknik kullanımının dışına çıksa da, bir film genellikle belirli tekniklerin tutarlı ve sürekli kullanımı üzerine kurulma eğilimindedir. Filmin stili tarihsel kısıtlamalarla dikkatli tercihlerin birleşmesinin sonucudur.

Yönetmen, öykü içindeki paralellikleri göstermek için de belirli teknikleri seçer. Krystyf Kieslowski'nin görüntü yönetmeni Piotr Sobocinski *Three Colors: Red* filminde bir moda şovunu yukarıdan aşağıya doğru hareket ederek kaydeden vinç çekiminin, daha önce görülen bir kamera hareketini (yola bir kitabın düştüğü çekim) anımsatmak üzere tasarlandığını belirtir. Benzer şekilde, Elia Kazan *Viva Zapata!* filmini çekerken, köylülerden oluşmuş bir kalabalığın kendisiyle birlikte yürüdüğü gerçeğini görmezden gelen Zapata'nın kaydırmalı çekimi için şunları söylemiştir: "Bu kaydırma esnasında yakın çekimlerde kalmalıydık, çünkü oyuncunun yüzündeki ifadeyi ya da ifadesizliği göstermek istiyordum. Neler döndüğünü anlayan polis şefinin çekimlerinde de benzer bir kaydırmalı çekim kullandık ve iki çekim arasında karşıtlık yarattık. Buradaki ana nokta, bu iki yaklaşımı birbiriyle çatıştırmaktı."

Güçlü anlatı kontrastları yaratan filmler bu karşıtlıkları sıklıkla keskin biçimsel farklılıklarla da güçlendirirler. Jacques Tati'nin *Mon Oncle* filmi eski Paris mahallelerinin çekiciliğini, onların yerine inşa edilen yeni binaların sterilliğiyle karşı karşıya getirir. Bay Hulot küçük ve sessiz bir meydandaki harap bir apartman dairesinde yaşamaktayken, Arpel ailesi (Hulot'un kız kardeşi, eniştesi ve erkek yeğeni) son teknolojiyle donatılmış fakat oldukça rahatsız mobilyalarla döşenmiş bir eve yeni taşınmışlardır. Hulot'nun mahallesindeki çekimlere, ses efektleri ve diyalogun önem taşıdığı anların haricinde, neşeli ve canlı bir müzik eşlik eder. Burada kamera apartmanların dışında kalır ve meydanın etrafında çalışan ve yaşayan insanların birbirleriyle ilişkilerini vurgular (**8.1**). Arpel ailesinin çekimlerine ise müzik eşlik etmez. Bunun yerine, taş zemin üzerinde duyulan ayakkabı sesleri ve ev içindeki son teknoloji aletlerin tıkırtı ve vınlamaları duyulur. Çekimler evin dışına çıkmaz ve metal güvenlik perdesinin arkasında kalan cadde neredeyse hiç görünmez (**8.2**).

Pek çok yönetmen filmin tüm stilini öykünün gelişimini yansıtmak için kullanır. *Dead Man Walking* filmi için Tim Robbins ve görüntü yönetmeni Roger Deakins film içine yayılmış bir dizi görüşme sırasında karşılıklı konuşan ve Susan Sarandon ve Sean Penn tarafından canlandırılan karakterler arasındaki giderek yakınlaşan ilişkiyi aktarmak için görsel bir model oluşturmuşlardır. Filmin başındaki sahneler ikili arasındaki çelik kafesin varlığını, bu bölmeyi odakta tutarak vurgularken, Penn'in canlandırdığı karakteri daha uzakta tutacak şekilde çekilmiştir. Film ilerledikçe, geniş açı objektifler ve yavaş kaydırma çekimleri kullanılarak, aralarındaki bu engel küçültülmeye çalışılmıştır. Ve en sonunda karakterler bir hücrenin kapısında konuşurlarken, camdaki yansıma her ikisini de, diğerinin filme alındığı çerçeve içinde görünür kılar. Genel olarak yinelemeler ve farklılıklar film deneyimimizi biçimlendirmek üzere kullanılır.

Stil ve İzleyici

İzleyicinin de stille ilişkisi vardır. Bu durumun nadiren farkına varsak bile, stil hakkında beklentiler ve tahminler oluşturma eğilimindeyizdir. Genel çekimde iki karakter görürsek, kesme ile daha yakın ölçekli çekimlere geçilmesini bekleriz. Eğer oyuncu sağa ve çerçeve dışına doğru yürüyorsa, kameranın kişiyi çerçeve içinde tutacak bir pan hareketi yapacağını ya da karakteri takip edeceğini düşünüz. Bir karakter konuşuyorsa, kaynağına bağlı kalan diegetik ses duyulacağını tahmin ederiz.

Tıpkı diğer beklenti türleri gibi, biçimsel olanlar da hem gündelik hayat deneyimlerimizden hem de sinema ve diğer medyumlara dair alışkanlıklarımızdan elde edilir. Bir filmin stili beklentilerimizi karşılayabilir ya da onları düzenleyebilir, aldatabilir veya onlara meydan okuyabilir.

Pek çok film sinema tekniklerini beklentilerimize uyacak yollarla kullanır. Örneğin, klasik Hollywood sinemasının ve belirli bir türün gelenekleri, geçmişten gelen varsayımlarımızı güçlendirmek adına sağlam bir temel sağlar. Diğer filmler beklentilerimizi bir nebze olsun değiştirmemizi ister. Keaton'ın *Our Hospitality* filminde, figür ve nesnelerin derin alan içinde kullanımını görmeyi beklerken, Jean Renoir'ın *Grand Illusion* filmi kamere hareketleriyle ilgili belirli beklentiler oluşturur. Yine de yönetmenler oldukça sıra dışı teknik tercihler yapabilirler. Bu filmleri izlerken, yeni biçimsel beklentiler oluşturmamız gerekir. Sergei Eisenste-

BAĞLAN

"The sarcastic laments of Bela Tarr" başlıklı yazıda önemli bir çağdaş sinemacının stilistik ve biçimsel gelişimini ele aldık.
www.davidbordwell.net/blog/?p=1315.
İki sanat filmi yönetmeninin stili için bakınız "Bergman, Antonioni, and the stubborn stylists"
www.davidbordwell.net/blog/?p=1139.



8.1 *Mon Oncle*. Bay Hulot, yandan insanlar geçerken, bir komşusuyla sohbet etmektedir.



8.2 Arpel'lerin dev bir metal güvenlik kapısı yerleştirilmiş son derece kullanışsız biçimde tasarlanmış bahçesinden dışarıdaki caddeyi görmek mümkün değildir.

in'ın *October* filmindeki devamsızlık kurgusu ve Bresson'un *A Man Escaped* filmindeki görüntü dışı sesler bizlere bir stilin nasıl izleneceğini öğretir.

Diğer deyişle, bir yönetmen sadece oyuncuları ve ekibi yönetmez. Aynı zamanda bizleri ve dikkatimizi de yönlendirirken, vereceğimiz tepkileri şekillendirir. Böylece bir yönetmenin teknik kararları ne algıladığımız ile nasıl tepki verdiğimiz arasında bir farklılık yaratır.

O zaman stil, film boyunca tekniklerin bir model içinde kullanımıdır. Kendi stilini yaratan herhangi bir film belirli teknik tercihlere dayanır ve bu tercihler de yönetmen tarafından tarihsel koşullara ait kısıtlamalar göz önünde bulundurularak seçilir. Ayrıca *stil* terimini tek bir yönetmenin ya da bir grup yönetmenin kullandığı karakteristik teknikler olarak da genişletebiliriz. İzleyici, filmin stilini fark etmeyebilir fakat her halükarda film onun filmi deneyimlemesine katkıda bulunacaktır.

Film Stilini Çözümlemek

Bizler izleyici olarak film stilinin etkilerine maruz kalır, fakat bunu nadiren fark ederiz. Bu etkilerin nasıl gerçekleştirildiğini anlamak için, dikkatle bakmalı ve dinlemeliyiz. Bundan önceki dört bölüm, stilistik özellikleri nasıl ele almamız gerektiğini gösterdiğinden, bir stilin çözümlenmesindeki dört temel aşamaya göz atalım.

1. Aşama: Düzenleme Yapısını Belirlemek

Atılacak ilk adım, filmin bir bütün haline nasıl getirildiğini anlamaktır. Eğer bir anlatı filmiyse, Bölüm 3'te tartıştığımız ilkelere dayanacaktır. Yani öyküyle ilgili yapıyı kurabilmemiz için ipuçları verecek bir olay örgüsüne sahip olacaktır; nedenselliği, zamanı ve mekanı yönlendirecektir; filmin başından sonuna dek, kendine has bir gelişme modeline sahip olacaktır; paralellikler kullanabilecektir ve anlatı, filmin kimi noktalarında, kısıtlanmış ve kısıtlanmamış bilgi parçalarıyla izleyiciye yol gösterecektir. (Tüm filmler öykü anlatmazlar. Bu tip filmleri Bölüm 10'da inceleyeceğiz.)

BAĞLAN

Indiana Jones ve Kristal Kafatası Krallığı filmini ve Steven Spielberg'in kurgu ve ışık kullanımını "Reflections in a crystal eye" başlıklı yazıda ele aldık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=2379.

2. Aşama: Dikkat Çeken Teknikleri Tanımlamak

Buradaki çözümleme, Bölüm 4 ve 7 arasındaki teknik olanakları incelememize dayanmaktadır. Pek çok izleyicinin bilinçli olarak farkına varamadığı renk, ışık, çerçeveleme, kurgu ve ses gibi özellikleri yakalamanız gerekmektedir. Ayırt etmeye başladığınız anda, bunları birer teknik olarak tanımlayabilir, kendi içinde sınıflandırabilirsiniz (diegetik-olmayan müzik ya da alt açı çerçeveleme gibi).

Fakat fark etmek ve adlandırmak biçimsel çözümlemenin sadece başlangıcıdır. Çözümlemeyi yapan kişi *dikkat çeken* teknikleri fark eden bir bakış geliştirmelidir. Dikkat çekicilik filmin ağırlıklı olarak dayandığı teknikler tarafından belirlenir. *Wavelength* filmindeki sarsıntılı, ileri doğru zum veya *October* filmindeki hızlı ve devamsız kurgu bizleri dikkatli bir incelemeye davet eder, çünkü bu özellikler filmin tümü içinde mevcut olan efektler içinde merkezi bir rol oynarlar.

Dahası, dikkat çeken özellikler çözümlemeyi yapan kişinin amacına da bağlıdır. Eğer bir filmin, film yapımına ait özel bir yaklaşımın örneği olduğunu göstermek istiyorsanız, tekniğin biçimsel beklentilerimize nasıl uyduğu hususuna odaklanabilirsiniz. *The Maltese Falcon* filminin 180 derece kuralına uygun kurgusu kasten ön plana çıkarılmamış ya da vurgulanmamıştır. Fakat klasik devamlılık kurallarına riayet etmek, bu filme ait stilin bir özelliğidir. Bölüm 6'daki amacımız filmlerin bu açıdan benzer olduğunu göstermekti. Fakat yine de bir filmin stiline ait sıra dışı özellikleri vurgulamak isterseniz, daha beklenmedik etkiler ortaya çıkaran teknik araçlar üzerinde yoğunlaşabilirsiniz. *October* filminde Eisenstein'ın montaj kullanımı sıra dışıdır ve pek az yönetmenin tercih edeceği yöntemler kullanmıştır. Bölüm 6'da vurgulamayı seçtiğimiz şey de, bu sessel araçların özgünlüğüydü. Özgünlük bağlamında ele alınacak olursa, *October* filmindeki kostüm, ses kadar dikkat çekici bir biçimsel özellik değildir, çünkü geleneksel kullanıma uygundur. Çözümleme yapan kişinin hangi tekniklerin dikkat çekici olduğu hususundaki kararı, kısmen filmin neyi vurguladığı kısmen de o kişinin kendi amacıyla belirlenir.

3. Aşama: Tekniklere Ait Modellerin İzini Sürmek

Dikkat çeken teknikleri tanımladıktan sonra onların nasıl modellendiğini inceleyebilirsiniz. Teknikler tüm filmde ya da filmin içinde tek tek sekanslarda tekrarlanır ve çeşitlendirilir, geliştirilir ve bir birbiriyle paralel hale getirilir. Bölüm 4-7 bunun bazı filmlerde nasıl gerçekleştiğini göstermiştir.

Biçimsel modeller üzerine iki yolla yoğunlaşılabilir. Birincisinde, kendi tepkilerinizi yansıtabilirsiniz. Eğer bir sahne kaydırmayla başlıyorsa, aynı sahnenin yine kaydırmayla bitmesini bekler misiniz? Karakterin sola baktığını gördüğünüzde, görüntü dışında duran ve bir sonraki çekimde gösterilecek birinin olduğunu mu varsayarsınız? Bir aksiyon sahnesinde giderek yükselen heyecan söz konusuysa, bunun izlerini müziğin hızlanan temposunda ya da hızlı kurguda görmek mümkün müdür?

Biçimsel modellerin farkına varmak için kullanılacak ikinci taktik ise, stilin, biçimsel düzenlemelere ait modellerleri desteklediği yolları aramaktır. Yönetmenler sıklıkla filmin stilistik sistemini drama içindeki gelişmeleri vurgulamak için tasarlarlar. Renk düzeninin, *Women in Love* filminde olay örgüsünün gelişimine ait üç aşamayı nasıl yansıttığını gördük (4.41-4.43). *Amistad* filminde, yönetmen Steven Spielberg ve görüntü yönetmeni Janusz Kaminski kölelerin, özgürlüğe giden yoldaki mücadelelerini anlatırken, dört mahkeme salonu çekimini, birbirinden farklı aydınlatma ve çekim teknikleriyle göstermiştir (başta yeşilimsi, sisli bir aydınlatma ve sert kamera hareketleri kullanılırken, filmin finalindeki Yüksek Mahkeme sahnesi net bir aydınlatma ve yumuşak kamera hareketleriyle filme alınmıştır).

Yönetmen Jane Campion ve görüntü yönetmeni Stuart Dryburgh *Portrait of a Lady* filmini tasarlarken, ana karakterin olgunlaşmasını renklerle ilişkili hale getirmiştir. Isabel başta idealist ve dik başlı genç bir kadındır. Arka planda, İngiltere'de parlak yeşil ve sarı tonların hâkim olduğu yaz mevsimi yaşanmaktadır. Siena'da fesat servet avcısı Osmond tarafından baştan çıkarılırken, renkler daha zengin ve sıcaktır (görüntülere turuncu ve mercan rengi hâkimdir). Yıllar sonra Osmond'la mutsuz bir evlilik sürdürürken, renklerin solgun maviyle dönüştüğü görülür. Filmin kapanış sahnesinde tekrar İngiltere'deki kırsal bölgeye döndüğümüzde, filmin başını anımsarız. Fakat artık görmüş geçirmiş, vicdan azabı çeken Isabel, geleceğiyle yüzleşmektedir. Fondaki karlı manzara hafifçe maviye çalmaktadır (sanki evliliğinin hatıraları hâlâ onun peşindeymiş gibi görünmektedir).

Stil daha kısa bir süre içinde de anlatı ilerlemesine ait, hemen göze çarpmayan bir anlam yaratabilir. Bir sahne genellikle karşı karşıya gelen karakterlerin çatışmalarını ve bu çatışmaların neticesini sunan dramatik bir modele sahip olacaktır ve stil çoğu kez, kesmelerin daha belirgin olması ve sahnenin gelişimi içinde çekimlerin, karakterleri daha yakın ölçekli çerçevelerle düzenlemesiyle, bu durumu yansıtacaktır. Örneğin, *The Silence of the Lambs* filminde Clarice Starling ve Hannibal Lecter arasındaki sahne geleneksel açı/karşı açı çekimiyle sunulan konuşmayla başlar. Orta çekimde görülen karakterler ekran dışına, kameranın sağına ve soluna doğru bakarlar (**8.3, 8.4**). Aralarındaki diyalog daha yoğun ve kişisel hale gelirken, kamera oyunculara yaklaşır ve karakterler doğrudan objektife bakarken, aksiyon aksını hafifçe değiştirir (**8.5, 8.6**).

Grand Illusion filminde gördüğümüz gibi, stil durumlar arasında ilişkiler yaratabilir (kamera hareketlerinin mahkûmların birliğini göstermesi gibi). Ya da kaydırmalı çekimler vasıtasıyla Rauffenstein'ın savaş ganimetlerini Elsa'nınkilerle kıyaslamasında olduğu gibi paralellikleri güçlendirebilir. Daha sonra, stilin anlatı-olmayan filmlerin düzenlemesini nasıl güçlendirdiğini göreceğiz.

Kimi zaman stilistik modelleme, filmin bütünsel yapısına uygun olmayabilir. Stil dikkatimizi kendisi üzerine çekebilir. Pek çok stilistik aygıtın belirli işlevleri olduğu için, çözümlemeyi yapan kişi farklı nedenlerle teknikle ilgilenebilir. 6.130 ve 6.131'de, çamaşır ipinden, oturma odasına yapılan kesme, sahneler arasında bir geçiş olarak görev yapmaktadır. Fakat kesme ilgi çekicidir, çünkü bizler bir anlatı filminin nesneleri sahneler arasındaki karşılaştırmayı sağlamak için birer renk yaması olarak kullanılmasını beklemeyiz. Buradaki grafiksel oyuna çekilen dikkat, soyut biçimin kendisidir. Ozu'nun *Ohayo* filmindeki bir bölümde biçimsel bir tercih ön plana gelir, çünkü anlatının işlevinin ötesine geçmektedir. Bu durumda bile, stilistik modeller izleyicinin beklentileriyle oynamaya ve onu dinamik bir seyir içine çekmeye devam



8.3 *The Silence of the Lambs* filmindeki ilk görüşme sırasında, karakterlerin yüzlerinin, alan derinliği içinde …



8.4 …. konumlandırılması, ikili arasındaki mesafeyi vurgular.



8.5 Aynı sahnede daha sonraki yakın çekimler…



8.6 … bu mesafenin önemini azaltır.

BAĞLAN
Film stiline ait farklı film tekniklerinin ilgimizi nasıl yönlendirdiği üzerine yazımız için bakınız "Gradations of emphasis, starring Glenn Ford".

www.davidbordwell.net/blog/?p=2986.

ederler. *Ohayo* filmindeki kırmızı nesnelerle yaratılan grafiksel uyumu fark eden herkesin bu sıra dışı kurgu nedeniyle kafası karışacaktır. Ve eğer biçimsel modeller kendi kendilerine farklılaşmaya başlarsa, bizler yine de filmin anlatı düzenlemesine ait anlamı (gerçekleşen olayların nedenini ve zamanını görmek için) bilmek zorundayızdır.

4 Aşama: Dikkat Çeken Tekniklere ve Oluşturdukları Modellere İşlev Yüklemek

Burada çözümlemeyi yapan kişi, stilin filmin bütünsel biçimi içindeki rolünü araştırır. Kamera hareketinin kullanımı öyküye ait bilginin ortaya çıkmasını geciktirerek, gerilim mi yaratmaya çalışmaktadır (*Touch of Evil* filminin açılış sekansında olduğu gibi)? Devamsızlık kurgusunun kullanılması izleyicinin anlatıya dair tüm bilgilere sahip olmasını mı sağlamaktadır (*October* filminde incelediğimiz sekansta olduğu gibi)? Çerçeve içi düzenleme dikkatimizi özel bir detaya mı çekmektedir (*Day of Wrath* filminde Anne'in yüzünün çekiminde [4.140] olduğu gibi)? Veya müzik ve ortam sesinin kullanımı izleyiciyi şaşırtır mı?

"Bir filmde, 50 farklı yönetmenin, 50 farklı şekilde çekemeyeceği tek bir sahne bile yoktur"

— Paul Mazursky, yönetmen

İşlevlere dikkat etmenin en kestirme yolu filmin bizim izleme deneyimimiz üzerindeki etkisini fark etmektir. Stil filmin *duygusal* yanlarını güçlendirebilir. *The Birds* filmindeki hızlı kurgu şok ve korku yaratırken, *The Prestige* filminde kullanılan dalgalanan ve devamlı tek ses gerilim dolu ama melankolik bir ton yaratır.

Stil, aynı zamanda *anlamı* da şekillendirir. Belirli teknikleri bağlamları dışında ele almaktan kaçınmalıyız. Daha önce belirttiğimiz gibi, üst açıdan aşağıya doğru yapılan çekim daima "yenilgi" anlamını vermez, tıpkı alt açıdan yukarı doğru yapılan çekimin otomatik olarak "güç" anlamına gelmeyeceği gibi. Belirli bir stilistik unsurun kesin ve tek anlamını verebilecek bir sözlük yoktur. Aksine çözümlemeyi yapan kişi tüm filmi, bu film içindeki tekniklere ait modelleri ve film biçiminin belirli etkilerini dikkatli biçimde ele almalıdır. Örneğin, *Grand Illusion* filminde Rauffenstein ile Elsa arasındaki karşıtlık Renoir'ın paralel kaydırmalı çekimleriyle vurgulanmaktadır.

BAĞLAN
"Niceties: how classical filmmaking can be at once simple and precise" başlıklı yazımızda ustaca kullanılan stilistik ekoların Prestij filmini zenginleştirdiğini gösterdik.

www.davidbordwell.net/blog/?p=3878

Anlam bu etkinin sadece bir türüdür ve her stilistik özelliğin öykü içinde tematik bir öneme sahip olmasını beklemenin bir nedeni yoktur. Yönetmenin işinin bir bölümü dikkatimizi yönlendirmektir. Böylece stil, sadece *algısal* olarak işlemeye devam edecektir (şeylerin farkına varmamıza, onları vurgulamaya, ilgimizi -yanlış- yönlendirmeye, aksiyonu açık biçimde anlamamıza, üzerinde yoğunlaşmamıza ve anladıklarımızı karmaşık hale getirmeye neden olur). (Bakınız "Yakından Bakış").

Belirli tekniklerin işlevlerine ait düşüncemizi geliştirmenin yollarından biri *alternatifler tasarlamak* ve sonuçlarını hesaplamaktır. Yönetmenin farklı bir teknik tercihte bulunduğunu düşünün; bu durum nasıl bir etki değişimi ortaya çıkarırdı? Hitchcock'un *Shadow of a Doubt* filminde "Ama onlar da insan!" diye ağzından kaçırdığı sırada Yeğen Charlie'ye kesmeyle döndüğünü varsayalım. Dikkatimizin bu tepkiye yönlendirilmesi Charlie Dayı'nın giderek artan sevimsizliğinin yarattığı dramatik baskıyı azaltacak ve kamera hareketlerinin kademe kademe Charlie Amca'nın yüzünü büyütmesiyle oluşan sürekli yapıyı kıracaktır.

Başka bir örneği hatırlayalım: *Our Hospitality* filmi esprilerini iki unsuru tek bir çerçeve içine yerleştirerek ve bize bu komik birlikteliği gözlemleme fırsatı vererek yaratır. Keaton'ın bunun yerine her unsuru ayrı çekimlerde gösterdiğini ve daha sonra bu ikisini kurgu vasıtasıyla birleştirdiğini düşünün. Ortaya çıkan anlam aynı olabilir, fakat algısal etkiler değişecektir: İlgimizin oradan oraya kaymasına olanak sağlayan eş zamanlı bir sunum yerine, espriler "programlanmış" bir model vasıtasıyla yaratılmış olurdu. John Huston'ın, *The Maltese Falcon* filmindeki ilk sahneyi tek bir kamera hareketiyle çektiğini düşünelim. O durumda ilgimizi nasıl Brigid O'Shaughnessy ve Sam Spade'in yüz ifadelerine yönlendirecekti? Bu çekim beklentilerimizi nasıl etkilerdi? Etkiler üzerine odaklanarak ve yapılan teknik tercihlere alternatifleri düşünerek çözümlemeyi yapan kişi belirli bir film içindeki stile ait özel işlevleri rahatlıkla fark edebilir.

Bu bölümün devamında film stilini nasıl çözümleyeceğimizi göreceğiz. Örneğimiz daha önce anlatı sistemini incelediğimiz *Citizen Kane* filmi olacak. Burada stilistik çözümlemenin dört aşamasını takip edeceğiz. 3. Bölüm *Citizen Kane* filminin düzenleme yapılarını incelediği için, bizler dikkat çeken teknikleri tanımlamak, modelleri bulmak ve stile bazı işlevler yüklemek üzerine odaklanacağız.

SHADOW OF A DOUBT'TAKİ FİLM STİLİ

Charlie Dayı California'daki Santa Rosa'ya kız kardeşinin ailesini ziyarete gelmiştir. Charlie tam bir hayat adamıdır, etrafa para saçar. Kız kardeşi Emmy ona hayrandır ve hatta kızına onun adını vermiştir. Ancak Charlie Dayı kasabadayken, Yeğen Charlie onun zengin dulları avlayan bir seri katil olduğundan şüphelenir başlar. Bunu kanıtlayamaz -filmin adı *Shadow a Doubt*'tur (Şüphenin Gölgesi – Ç.N.)- ancak onun tehdit edici yanını görür. Yönetmen Alfred Hitchcock pek çok sahnede film stilini olaylar hakkındaki bizim algı ve anlayışımız ile Küçük Charlie'ninkini birbirine bağlamak için kullanır.

Bu yönde işleyen önemli bir an aile akşam yemeği yerken gerçekleşir. Charlie Dayı küçük kasaba yaşamını över. Santa Rosa gibi kasabalarda kadınların büyük kentlerde bulunan yozlaşmış kadınlardan farklı bir şekilde meşgul olduklarını söyler. Yavaşça kin dolu bir monologa başlar.

> Ve bu kadınlar ne yapıyor, o işe yaramaz kadınlar? Onları otellerde, en iyi otellerde görürsünüz, binlercesini. Para içerler, para yerler, briçte para kaybederler, bütün gün ve gece oynarlar. Paranın kokusu. Mücevherlerinin gururu. Başka hiçbir şey. Korkunç. . . şişman, soluk, açgözlü kadınlar.

Buna tepki veren Yeğen Charlie "Ama onlar canlı! Onlar insan!" diye ağzından kaçırır. Charlie Dayı "Öyle mi dersin? Öyleler mi, Charlie? Onlar insan mı yoksa şişman, hırlayan hayvanlar mı?" diye sorar. Ardından Charlie Dayı fazla ileri gittiğini anlamış gibi gülümser ve sevimli tarzına geri döner.

Bu güçlü sahnenin izleyiciyi nasıl etkileyeceği birçok stilistik karara bağlıdır. Bu diyalog Yeğen Charlie'nin dayısının bir katil olduğu şüphesini pekiştirmesinde önemli bir adımı oluşturur. Biz izleyiciler aynı şüpheye sahip olduğumuzdan, sahne bizi aynı sonuca yakınlaşmaya iter. Bu sahne onun biraz deli olduğunu akla getirir: onun öldürme isteği yalnızca hırsızlık eğiliminden değil, aynı zamanda kadınlara duyduğu çok derindeki nefretinden ortaya çıkar. Bu sahne onun kişiliğine dair anlayışımızı artırır. Tepkimizin de duygusal bir boyutu vardır, çünkü Charlie dayı kadınları tanımlarken onları ürpertici bir etkiyle insanlık-dışılaştırır.

Filmin bağlamı içinde bu sahne birkaç işlev görür. Öykünün gelişimi Charlie Dayı'nın ailesini ziyaretine ve Yeğen Charlie'nin onun ölümcül içgüdülere sahip olduğuna dair giderek yoğunlaşan şüphesine dayanır. Charlie Dayı dikkat çekmesine rağmen, kız gerçeği kimseye söyleyemez; böyle yapsa, annesi mahvolacaktır. Bu durum yalnızca Yeğen Charlie ile dayısı arasında değil, aynı zamanda kızın kafasında da güçlü bir çatışma yaratır. Benzer biçimde, gerçeği öğrendiğinde, kızın tutumu değişir. Başlangıçta dayısına tapar, ancak sonunda acı bir şekilde dayısının gerçek doğasının farkına varır. Dünyaya güveni kalmamaya başlar. Akşam yemeği sahnesi Yeğen Charlie'nin karakterinin gelişimine katkıda bulunur.

Sahnenin akşam yemeğinde geçmesi bile önemlidir. Yemek masasında keyifli sahneler yaşanır. Bir yerde Charlie Dayı, Emmy'ye anne-babalarının fotoğraflarını iade eder ve bu sahne onu ve ailelerine yönelik onun içten sevgisini aktarır gibi görünür. Yeğen Charlie neşelidir (**8.7**). Bu ilk sahnelerde bize dayı ile yeğen arasındaki özel ilişki anlatılır ve hatta dayı yeğenine zarif bir yüzük sunar (**8.8**). Yüzük olay örgüsünde önemli bir rol oynar, çünkü Yeğen Charlie yüzüğün üzerindeki yazıyı fark eder (dayısının kurbanlarından birine ait olduğuna dair bir ipucu). Böylece Charlie Dayı'nın nefret dolu konuşması daha önce görmüş olduğumuz anlarla birlikte biçimsel bir model yaratır.

Hitchcock izleyicinin aklını ve duygularını harekete geçirmek için bu aracın kullanımına inanmıştır. Bu nedenle Charlie Dayı konuşmasına başlarken Hitchcock bize tüm masanın bir çekimini sunar (**8.9**).



8.7 *Shadow of a Doubt*'ta Yeğen Charlie, Charlie Dayı onun büyükanne ve babasının resimlerini gösterdiğinde keyiflenir.



8.8 Aşıkların nişanlanmasına ürkütücü bir benzerlikle Charlie Dayı yeğenine bir yüzük takar.



8.9 Genel bir çekim iki Charlie'nin en görülür durumda olduğu masa başındaki aileyi gösterir.

YAKINDAN BAKIŞ

Daha önceki sahnelerde bu çekime benzer bir şeyler görmüştük ve bu çekim bizi sahnenin önemli karakterlerinin konumlarına yöneltir. Ayrıca Hitchcock masayı öyle düzenler ki, masanın başına Emmy'nin kocası değil, Charlie Dayı oturur. Onun ev halkına egemenliği görsel olarak sunulur. Emmy'nin bir çekiminin ardından Charlie Dayı konuşmaya başlarken, ona endişeli bir şekilde bakan Yeğen Charlie'nin kısa bir çekimini görürüz (**8.10**). "İşe yaramaz kadınları" suçlamaya başladığında, o saldırısını sürdürürken onu yakın çekimde görürüz (**8.11**).

Joseph Cotten'in buradaki performansı çok önemlidir. O, "şişman, soluk, açgözlü kadınlara" karşı çok öfkelidir. Konuşmasını, sanki başkalarına değil de kendi kendine düşünüyormuş gibi, gözünü kırpmadan yapar. Hitchcock, Cotten'in performansının etkisini bir kaydırmalı çekim ile masadaki herkesi dışarıda bırakarak arttırır. Kamera durmadan ilerler, konuşması öfkeli bir biçimde ve yoğun olarak yükseldiği sırada çerçeveyi Charlie Dayı'nın yüzüyle doldurur (**8.12**).

Hitchcock başka teknikleri de kullanabilirdi. Charlie Dayı'yı arkadan çekip onun yüzünü gizleyebilir ve masadaki diğer insanların tepkilerini gösterebilirdi. Charlie Dayı'nın çekimlerinin arasına Emmy'nin, kocasının ve çocuklarının tepkilerini yerleştirebilirdi. Ancak Hitchcock kadınlardan nefreti yüzeye çıktığı sırada Charlie Dayı'ya doğru yavaş, etkileyici bir devinimle özel bir etki yaratır. Diyalogunu sesli bir şekilde söylese de, kameranın sürekli ileri hareketi bir an onun aklının içini gördüğümüzü akla getirir.

Yeğen Charlie tepki olarak "Ama onlar canlı! Onlar insan!" dediğinde çoğu yönetmen Charlie Dayıdan kesmeyle Yeğen Charlie'ye geçerdi. Ancak Hitchcock onun tepkisini görüntü dışında bırakır. Ardından da beklenmedik ve ürpertici yönteme başvurur. Kamera kayarak bir aşırı yakın-çekime yönelirken, Charlie Dayı başını biraz çevirir ve "Öyleler mi, Charlie?" diye yanıt verirken kameraya bakar (**8.13**).

Birden genç kadının yerine konuluruz ve onun dayısından nefretinin tüm gücünü görürüz. (Jonathan Demme *Silence of the Lambs*'de Hannibal Lecter'i çekerken bu tekniği kullanır [8.3-8.6]) Yeğen Charlie gibi biz de Charlie Dayı'nın sabit bakışının ve kontrollü konuşmasının onu daha da korkutucu hale



8.10 Emmy'nin bir çekiminden sonra Hitchcock huzursuz bir şekilde dayısına bakmakta olan Yeğen Charlie'ye kesme yapar.



8.11 Charlie Dayı işe yaramaz kadınlar hakkında konuşmaya başlar.



8.12 Kamera ona yaklaşır. . .

Citizen Kane Filminde Stil

Citizen Kane filminin anlatısını incelerken, bu filmin bir araştırma olarak düzenlendiğini görmüştük. Bir dedektif gibi hareket eden Gazeteci Thompson, Kane'in son sözünün anlamını bulmaya çalışmaktadır: "Rosebud." Fakat Thompson daha bir karakter olarak ortaya çıkmadan önce bile, izleyici olarak bizler de Kane hakkında sorular sormaya ve yanıtlar aramaya davet ediliriz.

Gizem filmin hemen başında oluşturulur. Bir açılmanın (fade-in) "Girilmez" tabelasını göstermesinden sonra, kameranın vinçle yerden yükseldiği birkaç çekim grafiksel olarak uyumlu yavaş zincirleme geçişlerle parmaklıkların üzerinden mekânı gösterir. Ardından devasa malikanenin uzakta göründüğü çekimler gelir (**8.16**). (Bu sekans büyük ölçüde özel efektlere dayanır; kendisi bir dizi resim olan ev, ön planda üç boyutlu minyatürlerin olduğu örtü çalışmasıyla birleştirilir.) Kasvetli aydınlatma, terk edilmiş gibi görünen ortam ve tehditkâr müzik filmin açılışına gizemli öykülerle ilişkilendirdiğimiz ürkütücü bir belirsizlik vermektedir. Bu

getiren bir sosyopat olduğunu anlamaya başlarız. Hitchcock'un sahneleme, çerçeveleme, ses ve kurguyla ilgili kararları akıllarımızı ve duygularımızı yoğun bir şekilde öyküyle meşgul eder.

Hitchcock'un buradaki stili bir bütün olarak filmdeki teknik tercihleriyle de ilişkilidir. Her şeyden önce, Charlie Dayı'nın çekimi ona yakınlaşabileceğimiz en yakın çekimdir, böylece bu sıkı çerçeveleme sahneye özel bir güç kazandırır. Daha genel olarak Hitchcock bizi karakterlerin konumuna yerleştiren teknikler kullanır. Filmin başından sonuna ve çoğu kez de Yeğen Charlie'ye ait olan bakış açısı çekimleri kullanır **(8.14, 8.15)**.

Bu stilistik tercihler modeli akşam yemeği masasındaki konuşma sırasında korunur. Yeğen Charlie'nin kısa çekimi bize onun oturduğu yerin dayısının yanında olduğunu hatırlatır (8.10). Ancak Charlie Dayı'yı yeğenine bakarak konuşmasına başlatmak yerine Hitchcock onun masadaki diğerleriyle ya da belki yalnızca kendisiyle konuşmasına izin verir (8.11, 8.12). Yalnızca Yeğen Charlie çerçevenin dışından ona tepki verdikten sonradır ki, Charlie Dayı ona (ve bize) döner (8.13). Hitchcock en ürkütücü bakış açışı anını çekimin sonu için saklamıştır.

Bu sahnenin stili daha geniş bir modeli de geliştirir. Charlie Dayı'nın Santa Rosa'ya gelmesinin ardından, kısaca da olsa onun yaptıklarını görürüz, ancak sahneler büyük ölçüde Emmy'nin ailesine ve özellikle de Yeğen Charlie'ye yoğunlaşır. Onun dayısı hakkında bildiklerinden biraz daha fazlasını biliriz. Örneğin, başından itibaren onun polis tarafından arandığından şüpheleniriz, ancak polislerin neyi soruşturduğunu bilmeyiz. Daha sonra Charlie Dayı'nın gazeteden bir haberi/öyküyü koparmış olduğunu öğreniriz, ama bu onun gizlemeye çalıştığını bildiğimizi yeğeni anlayana kadar olmaz. Yavaşça, Yeğen Charlie ile birlikte Şen Dul Katili'nin serbest ve Charlie Dayı'nın da başlıca şüpheli olduğunu keşfederiz.

Böylece öykünün gelişiminin biçimi ve her sahnedeki stilistik sunum bizi Yeğen Charlie'ye yakınlaştırma yönünde çalışır. Kabaca onun bildiğini biliriz ve o öğrendiğinde biz de bazı önemli bilgiler ediniriz. Akşam yemeği masası sahnesinde, gelişen öykü çizgisi ve Hitchcock'un stili bizi daha sıkı bir biçimde Yeğen Charlie'ye bağlamak için birleşir. Charlie Dayı'nın tehdit edici bir şekilde kameraya döndüğü an bu modelin en heyecanlı noktası haline gelir.pattern.



8.13 . . . ve başını çevirirken ve Yeğen Charlie'nin tepkiyle o kadınların insan olduğunu söylediği sırada yanıt verirken çok yakındadır: sorar, "Öyleler mi, Charlie?"



8.14 Filmde daha önce Yeğen Charlie dayısından şüphelenmeye başladığında, ön basamaklarda durur.



8.15 Hitchcock daha sonra bize Yeğen Charlie'nin tereddüdünü gösteren bir bakışı açısı çekimi sunar: annesi Charlie Dayı'nın büyüsü altındadır.

çekimler zincirlemelerle birbirine bağlanmıştır. Öne doğru hiçbir hareket olmamasına rağmen, kamera eve yaklaşıyor gibi görünmektedir. Çekimden çekime ön plan değişmekte, fakat aydınlık pencere görüntü üzerindeki yerini aynen korumaktadır. Çekimler arasında pencerenin grafik uyumu dikkatimizi o bölgeye yönlendirir; o odada her ne olduysa, öykü için önemlidir diye düşününüz (haklı olarak).

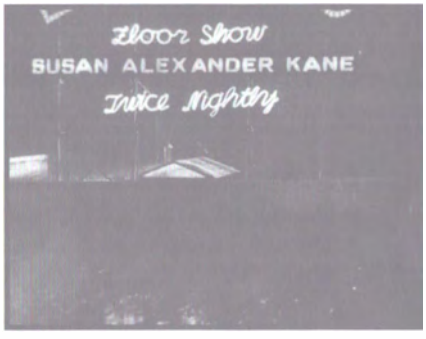
Sahnenin mekânına bu şekilde girişle oluşturulan model film içinde pek çok kez tekrarlanır. Kamera tekrar tekrar Kane karakteriyle ilgili gizemleri çözebilecek nesnelere doğru hareketlenir (tıpkı Thompson, Susan Alexander ile görüşmeye gittiğinde, gece kulübünün duvarlarından çatı penceresine yükselen mükemmel vinç hareketinde olduğu gibi [**8.17-8.20**]). Kamera çatı penceresine ulaştığında, bir zincirleme ve çakan bir şimşek kameranın Susan'ın masasına doğru inişi için sahneyi değiştirir. (Aslında, burada kamera hareketi gibi görünen pek çok teknik, laboratuvar ortamında özel efektlerle sağlanmıştır; bkz. bu bölümün sonundaki "Okuma Önerileri").



8.16 *Citizen Kane* filminin açılışı.



8.17 *Citizen Kane* filminde, bu sahne başladığında, kamera, gece kulübünün dış duvarında bulunan Susan Alexander'ın posterini çerçeve içine alır …



8.18 … ardından duvar boyunca, çatıya doğru yükselir …



8.19 … "El Rancho" yazısına yaklaşır ve içinden geçer …



8.20 … sonra da çatı penceresinin üzerine gelir.

Açılış sahnesi ile El Rancho'nun izleyiciye ilk kez gösterilmesi arasında çarpıcı benzerlikler vardır. Her iki sahne de bir tabelayla/posterle başlar ("Girilmez" ve Susan Alexander'ın posteri) ve bizleri yeni bir karakterle tanıştırmak üzere mekâna doğru ilerler. İlk sahne bir çekim dizisi kullanırken, ikincisi daha çok kamera hareketlerine dayanır. Kullanılan bu farklı teknikler filmin stilinin bir parçası haline gelen sürekli bir model oluşturur. Daha sonra Thompson'ın Susan'ı ikinci ziyaretinde, daha önce gördüğümüz vinç çekimleriyle tekrar karşılaşırız. Jed Leland'ın öyküsüne ait ikinci geçmişe-dönüş sahne içinde yapılan diğer bir kamera hareketiyle başlar. Burada kamera önce ıslak kaldırım taşlarına doğru dönmüştür. Ardından tilt hareketiyle yukarı doğru hareketlenir ve eczaneden çıkan Susan'a doğru kaydırma hareketine başlar. Ancak bu andan sonra kamera kaldırımın kenarında duran, çamura bulanmış Kane'i pan hareketiyle gösterir. Öykü mekânına kademe kademe giren bu model, sadece anlatının araştırma temasına uygun olmakla kalmaz, ayrıca merak ve gerilim de yaratır.

Daha önce gördüğümüz gibi, filmlerin finalleri, açılışlarına ait varyasyonları kullanabilirler. *Citizen Kane* filminin finaline doğru Thompson Rosebud'ı aramaktan vazgeçer. Fakat gazeteciler Xanadu'nun devasa deposunu terk ettikten sonra kamera Kane'in koleksiyonlarının oluşturduğu geniş alan üzerinde hareket etmeye başlar. Sandıkların ve eşyaların üzerinden ileri ve yukarı doğru yükselir (**8.21**). Ardından Kane'in çocukluğundan kalma bir kızağı merkeze alarak alçalır (**8.22**). Daha sonra, bir kesmeyle fırına geçilir ve kamera, kızak ateşin içine girerken, ona doğru hareketlenir. En sonunda kızak üzerindeki "Rosebud" yazısını görebiliriz (**8.23**). Filmin finali en başta oluşturulan modeli devam ettirir; filmin teknikleri öykü mekânına bir nüfuz edişi yaratır ve ana karakterin gizemlerini inceler.

Ancak kızağın bir an için görülmesinden sonra film, modeli tersine çevirir. Zincirlemelerle birleştirilen bir dizi çekim bizi yeniden Xanadu'nun bahçesine götürür. Kamera "Girilmez" tabelasına doğru, aşağıya hareketlenirken, bizler bu yeni bilginin Kane'in yaşamına ait gizemleri çözüp çözemeyeceğini merak ederiz. Burada filmin açılışı ve finali açık bir şekilde birbirlerini tekrarlamaktadır.



8.21 *Citizen Kane* filminin sonuna yakın bir vinç çekimi …



8.22 … Kane'in kızağına doğru, alçalarak yaklaşır.



8.23 İleri doğru yapılan diğer bir kamera hareketi kızağı yakın-çekimde gösterir.

Bölüm 3'teki *Citizen Kane* filmine ait düzenlemeyi ele aldığımız incelememiz Thompson'ın araştırmasının karmaşık bir yapısı olduğunu göstermişti (anlatının görüş noktasından bakıldığında). Bir dereceye kadar, öykü hakkındaki bilgimiz Kane'in tanıdıklarının anlattıklarıyla sınırlıdır. Geçmişe-dönüşler içinde filmin stili bu sınırlamayı almaşık kurguyu ya da bizleri daha çok bilgilendirecek film tekniklerini kullanmaktan kaçınarak, güçlendirir. Geçmişe-dönüş sahnelerinin çoğu oldukça durağan uzun çekimler halinde filme alınır ve biz katı bir şekilde sahnedeki kişilerin tanık olduklarıyla sınırlanırız. Genç Kane *Inquirer*'ın haçlı seferinde Thatcher ile karşılaştığında, Welles ara çekimlerle Kane'e telgraf gönderen Küba'daki muhabirin görüntülerini ya da gazetedeki günlük işleyişinin montaj sekansını kullanabilirdi. Fakat filmin o anında gösterilenler Thatcher'ın öyküsü olduğu için Welles bunun yerine bu sahneyi Kane ve Thatcher'ın karşı karşıya geldiği uzun çekim ve ardından Kane'in ukala yanıtının yakın çekimiyle düzenlemiştir.

Filmin anlatısı bizlerden her anlatıcının öyküsünü kendi bilgisi çerçevesi içinde objektif olarak görmemizi talep eder. Welles bunu görsel ya da zihinsel öznelliği çağrıştıran çekimlerden kaçınarak sağlar. (Bunlar daha önce incelediğimiz Hitchcock'un *The Birds* ve *Rear Window* filmlerinde gördüğümüz optik bakış-açısı çekimleriyle karşıtlık oluşturur).

Welles, aksiyona dışarıdan bakmamızı sağlayan derin-odak sinematografi de kullanır. Kane'in annesinin oğlunu Thatcher'a verdiği çekim bunun güzel bir örneğidir. Bundan önceki birkaç çekim çocuk Kane'i bizlere ilk kez gösterir. Ardından, ilk bakışta çocuğun basit bir genel çekimiymiş gibi görünen kesme gelir (**8.24**). Fakat daha sonra kamera pencereyi göstermek için geriye doğru kayarak, Kane'in annesini çerçevenin sol yanında konumlandırarak çerçeve içine dâhil eder (**8.25**). Kamera geriye doğru kaymaya devam ederken, başka bir odaya doğru yürüyen yetişkinleri gösterir (**8.26**). Bayan Kane ve Thatcher belgeleri imzalamak için masada otururlarken, Kane'in babası, solda ve uzakta ayakta durmakta, Kane de dışarıda oyun oynamaktadır (**8.27**).

Welles burada kesme yapmaktan kaçınır. Bu çekim, tıpkı Bölüm 5'te ele aldığımız *Touch of Evil* filminin açılışı gibi oldukça karmaşık bir yapıya sahiptir. Pek çok Hollywood yönetmeni bu sahneyi açı/karşı açı çekimleriyle filme almayı tercih edecekken, Welles aksiyona dair tüm içeriği aynı anda önümüzde tutar. Konuşmanın konusu olan çocuk tüm sahne boyunca pencereden görünür ve çerçeveden hiç çıkmaz; oyun oynaması annesinin yaptığı şey hakkında bilgisi olmadığını gösterir.

Baba ve anne arasındaki gerilim sadece annenin babayı anlaşma dışında bırakmasıyla değil, aynı zamanda, üst üste binen sesler yardımıyla da aktarılır. Babanın masada yapılan anlaşmaya itirazları ön plandaki diyaloglarla, hatta çocuğun dışarıdan gelen oyun bağırışlarıyla (Kane ironik biçimde oyunu içinde şöyle bağırır: "Yaşasın Birlik!") birleşir. Çerçeveleme de anneyi sahnede daha çok öne çıkarır. Kane'in annesi filmde ilk ve son kez burada görünür. Annenin sıkı bir biçimde duygularını kontrol etmesi ve sertliği, davranışından kaynaklanan birçok olayı motive etmeye yardım eder. Bu sahnenin öncesinde, bize çok az şey sunul-



8.24 *Citizen Kane* filminde giderek derinleşen bir çekim çocuk Kane'in genel çekimi olarak başlar …



8.25 … ve kamera pencereyi gösterince iç mekan çekimi haline gelir.



8.26 Kamera Bayan Kane ile birlikte geriye kayarken …



8.27 … çocuğu sahnenin geri kalanında aşırı genel çekimle görüntüde tutar.



8.28 *Citizen Kane* filminde derinlik ve merkeze alma.



8.29 *Citizen Kane* filmi: cam kürenin içinde ve dışında kar.

muştur, ancak ses, sinematografi ve mizansenin birlikteliği bu karmaşık aksiyonu tamamen nesnellikle aktarır.

Her yönetmen ilgimizi yönlendirir, ancak Welles bunu sıra dışı yollarla gerçekleştirir. *Citizen Kane* filmi, bir yönetmenin pek çok alternatif arasından nasıl tercih yaptığının güzel bir örneğidir. Kesme kullanmadığı sahnelerde Welles derin-mekân mizanseni (figürlerin davranışları, aydınlatma, mekân içi konum, vs.) ve sesi kullanarak dikkatimizi yönlendirmek adına ipuçları verir. Yüzlerdeki ifadeleri görebiliriz, çünkü oyuncuların yüzleri kameraya dönüktür (8.27). Dahası, çerçeveleme bazı figürleri ön plana ya da ölü merkeze yerleştirerek vurgulayabilir (**8.28**). Ve kuşkusuz karakterler repliklerini söyledikçe, ilgimiz onlar arasında yer değiştirir. Her ne kadar Welles bu tip sahnelerde klasik Hollywood açı/karşı açı çekim modelini kullanmasa da, öykünün gidişatıyla ilgili doğru varsayımlar ve çıkarımlar yapmamızı teşvik eden film tekniklerini kullanır.

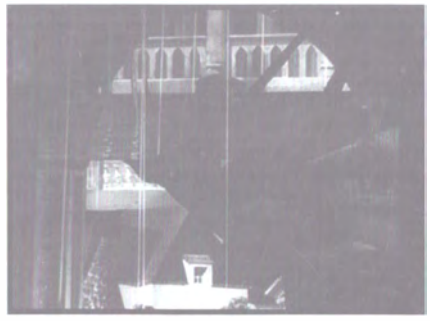
Citizen Kane filminin anlatısı anlatıcıların nesnel ama sınırlı öykülerini daha geniş bağlamlar içine yerleştirir. Thompson'ın araştırmaları farklı öyküleri birbirine bağlar, böylece bizler de büyük ölçüde onun öğrendiklerini öğreniriz. Buna rağmen, Thompson filmin başkahramanı haline gelmemelidir, aksi takdirde Kane ilgi merkezi olmaktan çıkar. Welles burada önemli bir stilistik tercih yapar. Thompson'ı çerçeveye aldığında, onu neredeyse teşhis edilemeyecek bir figür haline getirmek için ayırıcı loş ışık ve sahneleme modelleri kullanır. Sırtı bize dönüktür, çerçeve içindeki köşede sıkışmış gibidir ve genellikle karanlıktadır. Stilistik işlenişi onu tarafsız bir araştırmacı, bir karakterden çok bir enformasyon kanalı haline getirir.

Daha genel olarak, filmin Thompson'ın araştırmalarını ve her anlatıcının hatıralarını her şeyi bilen bir anlatının içine kapattığını görmüştük. Xanadu'nun açılış sekansıyla ilgili yaptığımız yorumlar burada özellikle uygundur: filmin stili karakter-merkezli-olmayan bilgiyi sunmak için kullanılır. Fakat Kane'in öldüğü odaya girdiğimizde, stil anlatının karakterlerin aklındakileri ortaya çıkarma yetisini gösterir. Öznel bir bakışa ait olduğunu düşündüğümüz, çerçeveyi kaplayan kar çekimlerini görürüz (örneğin **8.29**). Filmde daha sonraki kamera hareketleri ara sıra bizlere anlatısal bilginin daha geniş alanını hatırlatır; tıpkı Leland'ın filmin altıncı bölümündeki öyküsü sırasında gösterilen Susan'ın ilk kez sahneye çıkmasında olduğu gibi. Burada kamera ne Leland'ın, ne de Susan'ın bildiği bir şeyi açıklar (**8.30 – 8.32**). "Rosebud" gizemini kısmen çözen final sekansında bize her şeyi bilen bir perspektifi vermek için muazzam bir kamera hareketi kullanılır. Kamera vinçle Kane'in koleksiyonu üzerinde yükselirken, mekânda ileri, ama Kane'in hayatında geri giderek, en eski anısı üzerine odaklanır: kızak. Burada yine dikkat çekici bir teknik hiçbir karakterin bilemeyeceği bilgiyi bize sunarak, modele uyar.

Citizen Kane'in anlatı biçiminin gelişimine bakarak, Kane'in nasıl idealist bir gençten, bir münzeviye dönüştüğünü görebiliriz. Film Kane'in bir gazete sahibi olduğu günler ile Susan'ın opera kariyerinin başarısızlıkla sonuçlanmasından sonra Kane'in kendisini topluluğundan soyutlaması arasında bir karşıtlık yaratır. Bu karşıtlık en çok mizansende, özellikle de *Inquirer*'daki büro ve Xanadu'daki iç mekanlarda görülür. *Inquirer*'daki büro başta verimli ama dağınık bir mekândır.



8.30 *Citizen Kane* filmindeki ilk opera sahnesinde, kamera, vinçle sahneden ….



8.31 … yukarı yükselir ve donanımın içinden geçerek …



8.32 … Susan'ın berbat şarkı söylediğini el işaretiyle gösteren sahne görevlisine gelir.

Kane devraldığında, kendi mobilyalarını buraya taşıyarak ve ofisinde yaşamaya başlayarak, burayı rahat bir hale getirir. Alt kamera açıları büronun beyaz ve eşit ölçüde aydınlatılmış ince kolonlarını ve tavanını gösterir. Sonunda Kane'in sandık içindeki antikaları küçük bürosunun her yanına yayılır. Diğer yandan Xanadu devasa bir mekândır ve az miktarda mobilya ile döşenmiştir. Tavanlar o kadar yüksektir ki pek çok çekimde görünmezler. Ayrıca birkaç parça mobilya da birbirinden uzağa yerleştirilmiştir. Aydınlatma çoğu kez karakterlerin arkalarından ya da yanlarından güçlü biçimde gelerek, genel bir loşluk içinde, yoğun ışık dokuları oluşturur. Geniş antika ve anı koleksiyonu mağara benzeri odalarda depolanmıştır.

Inquirer'deki büro ve Xanadu arasındaki karşıtlık her iki mekânla da ilişkili ses tekniği sayesinde de yaratılır. Gazetedeki büroda geçen birkaç sahne (Kane'in ilk kez büroya gelişi ve Avrupa'dan dönüşü) üst üste binen seslerin oluşturduğu yoğun bir ses bileşimi içerir. Yine de bu sıkışık mekanın tınısındaki rezonans, nispeten, azdır. Xanadu'da ise konuşmalar oldukça farklı biçimde duyulur. Kane ve Susan, birbirleriyle sık sık durarak ve yavaşça konuşurlar. Dahası, seslerinin öyle bir yankılanma etkisi vardır ki, devasa, boş mekân duygusunu aktarmak için dekor ve aydınlatma ile birleşirler.

Kane'in *Inquirer*'deki yaşamından, Xanadu'daki inzivasına geçiş, *Inquirer*'daki mizansendeki bir değişimle gösterilir. Biraz önce gördüğümüz gibi, Kane Avrupa'dayken, kendi bürosuna gönderdiği heykeller bu küçük odayı doldurmaya başlar. Bu durum, Kane'in giderek artan hırsının ve kendi gazetesinde çalışma isteğinin azalmasını akla getirir. Bu değişim, *Inquirer*'deki bürosundaki son sahnede zirveye çıkar –Leland'ın Kane ile karşı karşıya gelmesi. Büro politik kampanyanın merkezi olarak kullanılmıştır. Masaların kenara çekilmesi ve çalışanların gitmesiyle, oda önceki sahnelerle kıyaslandığında daha geniş ve boş görünür. Welles bu durumu, kamerayı yere koyarak ve çekimleri alt açıdan gerçekleştirerek vurgular (5.107). Chicago'daki *Inquirer* bürosu da geniş ve gölgeli alanlarıyla bu modeli tekrarlar (**8.33**), tıpkı filmin ilerleyen bölümlerinde Xanadu'nun devasa odalarındaki konuşma sahnelerinde gerçekleşeceği gibi (8.28).

Bu sahneleri filmin sonundaki bir sahneyle karşılaştırın. Muhabirler Kane'in Xanadu'nun müzeye benzeyen depolarını istila ederler (**8.34**). Xanadu içindeki yankılanma mekânın büyüklüğünü gösterse de, muhabirler ortamı o bilindik yoğun ve üst üste binen diyaloglarıyla kısa bir sürede ilk *Inquirer* sahnelerine ve haber filminden hemen sonraki sahneye dönüştürürler. Bu muhabirlerle, Kane'in son günlerini geçirdiği ortamı bir araya getirerek, film, ana karakterin yaşadığı değişimin vurgulanmasına paralel bir karşıtlık yaratır.

Paralellik, *Citizen Kane* filminde önemli bir unsurdur ve pek çok dikkat çekici teknik daha önce incelediğimiz yollarla paralellik yaratmak üzere işler. Örneğin, derin-odak ve alan derinliği kullanımı pek çok karakteri aynı çerçeve içinde konumlandırarak önemli benzerlikler ve karşıtlıklar yaratır. Thatcher'ın öyküsünün (filmin dördüncü bölümü) sonuna doğru, bir sahne Büyük Bunalım sırasında Kane'in mali kayıplarını gösterir. Gazetesini Thatcher'ın bankasına devretmek zorunda kalır. Sahne, sözleşmeyi okuyan Bernstein'ın yakın çekimiyle başlar (**8.35**). Karşısında oturan ve artık yaşlanmış olan Thatcher'ı görmemizi sağlayacak şekilde kâğıdı indirir. Kane'in sesini görüntü dışından duyarken, Bernstein kafasını hafifçe yana çevirir. Çerçeve biraz değişir. Artık Kane'in büyük bir büro ya da görüşme odası gibi görünen mekânda diğer karakterlerin arkasında volta attığı görülür (**8.36**). Sahne dramatik durumun, figürlerin düzenlemesi ve görüntünün alan derinliği ile yaratıldığı tek bir çekimdir. Sözleşme kâğıdının aşağı indirilmesi, bir yetişkin olarak Kane'i ilk defa gördüğümüz, Thatcher'ın elindeki gazeteyi indirdiği sahneyi anımsatır (**8.37, 8.38**). Orada Thatcher sinirlenmiş, fakat Kane ona meydan okuyabilmişti. Öyküde yıllar sonra Thatcher kontrolü eline almıştır ve Kane hâlâ meydan okusa bile, hiç durmadan çabalamakta fakat *Inquirer* zincirindeki güçlü konumunu kaybetmektedir. Bu iki sahnenin açılışında kullanılan benzer yöntemler, ikisi arasındaki karşıt paralellik kurmaktadır.

Kurgu modelleri Welles'in, Kane'in halkın desteğini kazandığını gösteren iki olayı karşılaştırmasında olduğu gibi, sahneler arasındaki benzerlikleri de gösterebilir. İlk sahnede Kane valilik için adaylığını koyar ve halka hitaben bir konuşma



8.33 *Citizen Kane* filminde derin odak sinematografi ve geriden gösterim *Inquirer*'deki ofisin derinliğini abartarak, karakterlerin birbirinden uzak görünmesine neden olur.



8.34 *Citizen Kane*: son sahnedeki derin odak.



8.35 *Citizen Kane* filmindeki sözleşme sahnesinde …



8.36 … Kane'in arka planda konumlandırılması …



8.37 … filmde daha önceki bir sahnenin kompozisyonunu …



8.38 … ve Kane'in görüntüye girişini tekrarlar.



8.39 *Citizen Kane* filmi: Susan'ın ilk kez opera sahnesine çıkışı.



8.40 Dinleyiciler arasındaki Kane.

yapar. Bu sahne kürsüde konuşan Kane'in bir ya da iki çekimini, daha sonra kalabalık içinden küçük grupların (Emily ve oğulları, Leland, Bernstein, Gettys) bir veya iki çekimini ve sonunda da Kane'in başka bir çekimini gösteren bir kurgu modeliyle düzenlenir. Kurgu Kane ile ilgili görüşleri bakımından önem taşıyan karakterleri tanıtır. Patron Gettys sahnede son gösterilen kişidir ve onun Kane'in suçlamalarına karşı misilleme yapmasını bekleriz.

Yaşadığı yenilgiden sonra Kane, Susan'ı bir opera yıldızı yapmaya ve ona olan ilgisini halka kanıtlamaya çalışır. Kane'in seçim konuşmasıyla paralellik oluşturan Susan'ın ilk kez seyirci önüne çıktığı sahnede çekimlerin organizasyonu seçim kampanyasının çekimlerine benzer. Sahnedeki figür olan Susan kurgu için bir eksen işlevi görür. Kadının birkaç çekimini dinleyiciler arasındaki birkaç kişinin çekimi izler (Kane, Bernstein, Leland ve şan hocası) ve ardından tekrar Susan'a dönülür ve sahne bu şekilde devam eder (**8.39, 8.40**). Genel anlatı paralellikleri ve özel stilistik teknikler, Kane'in güç arayışının iki aşamasını ifade eder: önce kendisinin, sonra da vekili olarak Susan ile güç arayışı.

Daha önce Bölüm 7'de gördüğümüz gibi, müzik de paralellikler oluşturabilir. Örneğin, Susan'ın şarkı söylemesi anlatı için nedensel olarak çok önemlidir. Kadının *Salammbo* operasındaki gösterişli aryası, diğer bir ana diegetik müzik olan "Charlie Kane" hakkındaki kısa şarkıyla keskin bir karşıtlık oluşturur. Şarkılardaki farklılıklara rağmen, onlar arasında paralellik vardır, çünkü her ikisi de Kane'in hırslarıyla ilişkilidir. Kısa ve basit bir şarkı olan "Charlie Kane" önemsiz görünür, ancak şarkının sözleri Kane'in bu parçayı neden politik bir şarkı olarak düşündüğünü ve kampanya müziği olarak kullandığını açık bir şekilde gösterir. Dahası, şarkıyı söyleyen kızlar korosu çizme ve İspanyol-Amerikan savaşına ait şapkalarla oluşturulmuş kostümler giyerler. Bu şapkaları, önlerindeki adamların başlarına koyarlar (**8.41**). Bu şekilde, basit bir veda toplantısı sahnesinde bile (Kane Avrupa'ya gitmektedir), Kane'in İspanya ile savaşma isteği vurgulanmış olur. Kane'in politik hırsları yerle bir olduğunda, kendisi yerine karısı için şöhretin peşinden koşmaya başlar. Fakat Susan büyük operalarda rol olmak için yeteri kadar yetenekli değildir. Şarkılar yine Kane'in kariyerindeki farklı aksiyonlar arasında anlatı paralellikleri oluşturur.

Citizen Kane filminin anlatısını incelerken gördüğümüz gibi, haber filmi sekansı çok önemlidir, çünkü kısmen ortaya çıkacak olan olay örgüsü olayları için bir harita işlevi görür. Önemi nedeniyle Welles bu sekansın stilini, *Citizen Kane* filmi içinde başka yerlerde görülmeyen farklı teknikler sayesinde, filmin geri kalanından ayrı olarak oluşturur. Ayrıca bunun Thompson'ın araştırmasını motive eden ve Kane'in yaşamı için çok önemli olan bir haber filmi olduğuna inanmamız gerekir. Gerçekçi haber filmi sekansı film içinde izlenecek pek çok olayın kaynağı olan Kane'in güç ve serveti hakkında fikir edinmemize yardım eder.

Welles o dönemde yayınlanan bir haber filminin görüntü ve sesini elde etmek için farklı teknikler kullanır. Bunlardan bazıları oldukça basittir. Müzik gerçek haber filmlerindeki müziği anımsatır. Kurmaca filmlerde modası geçmiş olan araya giren yazılar ise haber filmlerinde hâlâ bir gelenekti. Fakat bunun da ötesinde, Welles bir belgesel havası yaratmak için birkaç ince sinematografik tekniği kul-

lanır. Bu haber filmindeki görüntülerden bazılarının sessiz dönemde çekilmiş olması gerektiğinden, farklı çekimlerin çeşitli kaynaklardan birleştirilmiş olduğunu netleştirmek için birkaç farklı ham film kullanır. Kimi görüntüler sessiz filmlerin, sesli filmlere ait hızla gösterildiğinde yarattığına benzer uyumsuzluklar oluşturacak şekilde basılmıştır. Welles bu filmleri perdede eski ve aşınmış film hissi versin diye basıldıktan sonra yıpratmış ve rengini soldurmuştur. Tüm bunlar başarılı bir makyajla birleştiğinde, Kane'in Teddy Roosevelt, Adolf Hitler (**8.42**) ve diğer önemli tarihsel figürlerle bir araya geldiği, dikkate değer bir belgesel duygusu yaratırlar. Kane'in kendi malikânesinin bahçesinde tekerli sandalyede görüldüğü sonraki sahnelerde elde kullanılan kamera ve çekimlerin parmaklıklar ve ahşap çubuklar arasından ve alt açıdan yukarı doğru çekim yapılması karakterin gizlice haber filmine alındığı hissini uyandırır (**8.43**). Tüm bu belgesel gelenekleri anlatıcının gür sesli anlatımıyla güçlendirildiğinde, dönemin haber filmlerinin tipik bir örneği ortaya çıkar.

Citizen Kane filminin sıra dışı biçimsel özelliklerinden biri de olay örgüsünün öykü zamanını yönlendirmesidir. Daha önce gördüğümüz gibi, bu süreç Thompson'ın araştırması ve Kane'in tanıdıklarıyla görüşmesinin yarattığı düzenle motive edilir. Düzenin ve sürenin yönlendirilmesinde farklı teknikler yardımcı olur. Bir anlatıcının, geçmişe dair bir olayı anlatması sıklıkla bir *şok kesme* ile desteklenir. Şok kesme, bir anda yüksek sese geçilerek ya da büyük bir grafiksel devamsızlık yaratılarak ortaya çıkan rahatsız edici bir kurgu modelidir. *Citizen Kane* filminde birkaç örneğine rastlamak mümkündür: ölüm döşeğindeki çekimden sonra haber filminin aniden başlaması, haber filmindeki sessiz konuşmayı takip eden ve El Rancho'nun dışında gerçekleşen bir fırtına ve gök gürültüsü sesi ve Raymond'a ait geçmişe-dönüş başladığı anda aniden görüntüye gelen çığırtkan papağının ön plandaki çekimi (**8.44**). Bu tip geçişler şaşkınlık yaratırken, olay örgüsüne ait bir bölümü diğerinden kesin sınırlarla ayırır.

Zamanın geçişini ya da yoğun biçimde sıkıştırılmasını ifade eden geçişler daha az anidir. Örneğin, Kane'in kızağının giderek karla kaplanmasına ait yavaş görüntüleri hatırlayın. Daha genişletilmiş bir örnek, Kane'in ilk evliliğinin çöküşünü eliptik olarak anlatan kahvaltı masası montajıdır (filmin altıncı bölümü). Yeni evlilerin, öne kaydırma ve açı/karşı açı çekim dizisiyle ifade edilen akşam yemeğiyle başlayan sekans açı/karşı açı çekimlerinin, aydınlık pencerelerin üst üste binen görüntüleriyle (bu efekt son derece süratli bir pan olan ve **hızlı pan** (whip pan) adı verilen geçiş aracını andırmaktadır) birleşerek oluşturduğu kısa bölümlerle devam eder. Her bölümde Kane ve Emily birbirlerine giderek daha düşmanca davranır. Bu bölüm ikili arasındaki mesafenin şaşırtıcılığını göstermek için geriye kaydırmayla sona erer.

Müzik de sekansın gelişimini destekler. Baştaki akşam yemeğine hareketli bir vals eşlik eder. Bir sonraki zamana yapılan her geçişte müzik değişir. Valsın komik bir versiyonu baştaki ifadeyi izler ve daha sonra daha gerilimli bir vals gelir; trompetler ve kornolar Kane temasını yeniden ifade ederler. Bu sahnenin son bölümüne, ikili arasındaki katı sessizlikle birlikte, ilk başta duyulan tema üzerine yavaş ve ürkütücü bir çeşitleme eşlik eder. Evliliğin sona ermesi, bu tema ve bu temaya eşlik eden çeşitlemeyle vurgulanır. Zamansal sıkıştırma ve sessel detaylandırmanın benzer bir yaklaşımı, Susan'ın opera kariyerinin anlatıldığı montajda da görülebilir (filmin yedinci bölümü).

Citizen Kane filminin stilinin bu kısa incelemesi film içindeki temel modellerden sadece bir kaçını göstermiştir. Sizler diğer modelleri de bulabilirsiniz: Kane'in gücüyle ilişkilendirilmiş müzik motifi; Kane'in kostümlerinde ve Xanadu'nun dekorlarında görülen "K" işareti; Susan'ın Xanadu'daki odasının dekorunun Kane'in Susan'a karşı yaklaşımını gösterme tarzı; öykünün akışı içinde yaşlanan karakterleri canlandıran oyuncuların oyunlarındaki değişimler; ve canlandırılan fotoğraflar ya da montaj sekanslarında üst üste binen görüntülerle örnekleyebileceğimiz görsel araçlar. *Citizen Kane* filmindeki bu tip biçimsel modeller tekrar ve tekrar anlatı gelişimini güçlendirir ve yoğunlaştırırken, izleyicinin filmi deneyimlemesini de belirli yollarla şekillendirirler.



8.41 *Citizen Kane* filminde kostümler politik bir gönderme yaratır.



8.42 *Citizen Kane* filminde kostüm, makyaj ve …



8.43 … sinematografi, haber filmi görüntülerini taklit eder.



8.44 *Citizen Kane* filminde şok kesme

ÖZET

Böylece temel sinemasal tekniklere yaptığımız girişi sonuçlandırıyoruz. Tek tek filmlerin bütünsel biçimi içinde stilistik işlevlerin incelenmesine dair yöntemler gösterdik. Ayrıca kısım 5'te de çözümleme örnekleri sunuyoruz. Ancak gördüğümüz filmleri deneyimlememizi etkileyen bir faktör daha vardır.

Bir film izlediğimizde, genellikle onun bir sinema türüne ya da filmler grubuna ait olduğunu düşünürüz. "Bir film izleyeceğim" demektense, "Bir Western izleyeceğim" ya da "Bir belgesel seyredeceğim" diyebiliriz. Arkadaşlarımız ne söylemek istediğimizi anlayacaklardır, çünkü bu tür gruplandırmalar kültürümüzde yaygın biçimde kullanılmaktadır. Kısım 4, filmleri tiplerine göre sınıflandırmamızı sağlayan temel yolları inceliyor.

OKUMA ÖNERİLERİ

Film Stili Kavramı

Kimi zaman stil kavramı, bir şeyin özünde iyi ve değerli olduğunu belirtmek için kullanılır ("işte bunun bir stili var!"). Biz bu terimi tanımlayıcı olarak kullanıyoruz. Bizlere göre her filmin stili vardır çünkü tüm filmler, bu aracın (film) tekniklerini kullanırlar ve bu teknikler de zorunlu olarak belirli yollarla organize edilirler.

Çeşitli sanat dallarındaki stil kavramı tartışmaları için, bkz. Monroe C. Beardsley, *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism* (New York: Harcourt Brace and World, 1958); J.V. Cunningham, der., *The Problem of Style* (Greenwich, CT: Fawcett, 1996); ve Berel Lang, der., *The Concept of Style*, gözden geçirilmiş baskı (Ithaca, NY: Cornel University Press, 1987).

Sinemada stil incelemeleri için öncü sayılacak çalışma, Daniel Talbot'un (der.) *Film: An Anthology* (Berkeley: University of California Press, 1970, ss. 13-32) adlı kitabındaki, Erwin Panofsky'nin "Style and Medium in the Moving Pictures" başlıklı yazısıdır. Ayrıca bkz. Raymond Durgnat, *Films and Feelings* (Cambridge, MA: MIT Press, 1967); ve Raymond Bellour, "Pour une stylistique du film", *Revue d'estetique* 19, 2 (Nisan-Haziran 1966): 161:78. Kısım 3 içindeki bölümlerin "Okuma Önerileri" başlığı altında göndermede bulunulan çalışmaların pek çoğu, film stiliyle ilgili inceleme yapmak için iyi birer örnektir.

Stillerin ve filmlerin çok sayıda çeşidi üzerine makaleler için bkz. Lennard Hojbjerg ve Peter Schepelern, der., *Film Style and Story: A Tribute to Torben Grodal* (Kopenhag: Museum Tusculanum Press, 2003). Eleştirmen ve tarihçilerin, stile yaklaşımlarındaki farklı yolları görmek için, bkz. David Bordwell, *On The History of Film Style* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997). Bordwell *Poetics of Cinema* (New York: Routledge, 2008) içinde farklı dönemlere, sinemacılara ve ülkelere ait film stillerini inceler.

Citizen Kane üzerine yazılan bir kitap, filmin stilinin nasıl yaratıldığı konusunda aydınlatıcıdır: Robert L. Carringer, *The Making of Citizen Kane* (Berkeley: University of California Press, 1985). Carringer verdiği çok değerli bilgilerin yanı sıra Welles ve ekibinin filmin pek çok sahnesi için özel efektler kullandığını ortaya koyar. Gregg Toland'ın oldukça bilgi verici metni "Realism for *Citizen Kane*", filme bir saygı gösterisi olarak *American Cinematographer* 72, 8 (Ağustos 1991: 34-42) içinde yayımlanmıştır. Graham Bruce, Bernhard Hermann'ın *Citizen Kane* filmi için bestelediği müzikleri inceler, bkz. *Bernard Herrmann: Film Music and Narrative* (Ann Arbor, MI: UMI Research Press, 1985), ss. 42-57. Ayrıca bakınız, Steven C. Smith, *A Heart at Fire's Center: The Life and Music of Bernard Herrmann* (Berkeley: University of California Press, 1991). Filmdeki ses kullanımının ayrıntılı bir incelemesi için bkz. Rick Altman, "Deep-Focus Sound: *Citizen Kane* and the Radio Aesthetic", *Quarterly Review of Film and Video* 15, 3 (Aralık 1994): 1-33.

Tavsiye Edilen DVD Ekleri

DVD ekleri çoğu kez filmlere ait teknikleri ve bu tekniklerin işlevlerini ele alırken, stilin sistematik olarak işlevleri nadiren incelenir. Aşağıdaki örnekler, bu alanda yapılmış küçük çözümlemelerdir.

"The Making of *American Graffiti*" film stili üzerine geniş kapsamlı bir inceleme sunarken, ünlü ses editörü Walter Murch'un yorumlarını da içerir. *The Good, the Bad, and the Ugly* filminin DVD ekinde bulunan "The Leone Style" içinde yönetmenin yaklaşımına ait çeşitli düşünceler ele alınır: yavaş bir görsel ritim kullanan uzun çekimler, aşırı genel ve aşırı yakın çekimlerin ardı ardına kurgulanması, tabloların taklit edilmesi ve operaya özgü bir ihtişam.

"The Making of *My Own Private Idaho*" biçimsel bir sistem olarak stili ele alırken, filmin açılışında ve finalinde kullanılan teknikleri karşılaştırır ve öykü ilerleyişi içinde stil değişimlerini inceler. Bu bölüm kamera hareketleri ve açılarını, aydınlatmayı, setleri ve oyunculuğu da kapsar.

"Elmer Bernstein and *The Magnificent Seven*" içinde, film müziği uzmanı Jon Burlingame kimi zaman birbirleriyle yoğun bir karşıtlık oluşturan müzikal ve görsel ritmi karşılaştırır. Burlingame ayrıca filme ait müziklerin temalarıyla orkestrasyonun anlatı içinde nasıl işlediğini inceler.

"Anatomy of a Scene" adlı DVD eki *Far from Heaven* filmindeki bir sekansa ait stili inceler. Prodüksiyon tasarımı ve kostüm, görüntü yönetimi, oyunculuk, kurgu ve müziği ele alır. Sonunda tamamlanmış olan sahne gösterilir.

KISIM 4

Film Tipleri

Sanat olarak filmi incelememize bir filmi deneyimlememizin teknoloji ve yapım, dağıtım ve gösterim süreçlerini tarafından nasıl biçimlendirildiğini sorarak başladık (Bölüm 1). Daha sonra bu deneyimin bir filmin bütünsel biçimi, özellikle de anlatı biçimi tarafından nasıl etkilendiğini ele aldık (Bölümler 2–3). Film tekniklerinin -mizansen, sinematografi, kurgu ve ses- yönetmene kullanması için nasıl geniş bir sanatsal tercihler alanı sunduğunu inceleyerek devam ettik (Bölümler 4–8). Bundan sonraki iki bölümde yönetmenlerin ve izleyicilerin yapılan ve izlenen film türleriyle ilgili belirli beklentileri nasıl paylaştığını inceleyeceğiz.

Video dükkanlarının çoğunda filmler -yıldız oyunculara, döneme (Sessiz Filmler), ara sıra yönetmene (Alfred Hitchcock, Woody Allen), geldiği ülkeye (Yabancı Filmler) göre- farklı başlıklar altında toplanırlar. Filmlerin nasıl işlediğini ve onların nasıl deneyimlediğimizi anlamak için, izleyicilerin, yönetmenlerin, yorumcuların ve sinema akademisyenlerinin filmleri sınıflandırmalarının önemli yollarına dair bir anlayışa sahip olmamız gerekir. Kurmaca filmleri gruplandırmanın popüler bir yolu, bunu Western, müzikal, savaş filmi, bilim-kurgu vb. gibi türlere göre yapmaktır. Bu terimler gündelik yazı ve konuşmada kullanılırlar, ancak pek azımız filmleri bu kategorilere sokmakla ilgili ortak varsayımları nasıl paylaştığımızı düşünmek için durur ve düşünür. Bölüm 9'da türler kavramını ve tür kategorilerinin insanların izledikleri filmlere yönelik tutumlarını nasıl etkilediğini inceleyeceğiz. Yaygın olarak bilinen üç türe kısaca bakacağız: Western, korku filmi ve müzikal.

Filmleri gruplamamızın başka bir yolu, bunların nasıl yapıldıklarına ve hangi etkileri elde etmeye çalıştıklarına dair düşüncelere dayanır. Bölüm 10'da film yapımının üç önemli tipini tartışacağız: belgesel, deneysel ve canlandırma.

Belgesel film, adının da akla getirdiği gibi, dünyanın çeşitli yanlarını belgeler. Kurmaca filmden farklıdırlar, çünkü onların gerçek dünya ile ilgili gerçekçi iddiaları ortaya koyduğu varsayılır. Film yapımının başka bir özel tipine deneysel denir. Bu tip filmler izleyicinin beklentilerini allak bullak edecek şekillerde film biçimi ve gelenekleriyle oynarlar ve alışılmamış duygusal çekicilikler ya da entelektüel meydan okumalar sağlarlar.

Son olarak ,canlandırma filmleri yapılış tarzlarıyla; çizimleri, modelleri ya da kameranın önünde asla varolmayan yanılsatıcı hareketleri yaratmak için kare kare görüntülenen diğer özneleri kullanışlarıyla tanımlanırlar. Her ne kadar çoğu kez canlandırma filmlerinin çocuklar için olduğunu düşünsek de, herhangi bir film tipinin gerçekten canlandırma kullanılarak yapıldığını göreceğiz.

9

BÖLÜM



FİLM TÜRLERİ

Bütün film izleyicileri terimi bilmeseler dahi tür fikrine aşinadır. *Tür* (genre) sözcüğü orijinal olarak Fransızcadır ve basitçe "kind" (tür, cins, çeşit vb.) ya da "type" (tip, çeşit, cins, kategori vb.) anlamına gelir. Bu sözcük biyoloji biliminde bitki ve hayvan gruplarını sınıflamak için kullanılan başka bir sözcük olan *genus* (cins, tür) sözcüğüyle ilişkilidir. Film türlerinden bahsettiğimizde, filmlerin belirli tiplerini belirtiriz. Bilim-kurgu filmi, aksiyon filmi, komedi, romans, müzikal, Western –bunlar kurmaca öykü anlatan sinemanın bazı türleridir.

Bilim insanları genellikle bitkileri ve hayvanları güvenle tek tek türler içine yerleştirirler, ancak film türleri bu tip bilimsel kesinlikten yoksundur. Bunun yerine türler teklifsizce gelişen uygun terimlerdir. Yönetmenlerin, endüstrinin karar vericilerinin, eleştirmenlerin ve izleyicilerin tümü belirli filmlerin önemli yollarla birbirine benziyor göründüğüne dair ortak bir anlayışın oluşmasına katkıda bulunurlar. Türler aynı zamanda yönetmenler eski formüller üzerinde dönüştürmeler yaptıkça değişirler. Bu nedenle türler arasındaki kesin sınırları tanımlamak aldatıcıdır.

Birçok ülkenin popüler sineması tür filmi yapımına bel bağlar. Almanya'da taşra yaşamını anlatan *Heimatfilm* vardır. Hindistan'daki Hindu sineması efsaneler ve edebiyat klasiklerinden *mitolojik öykülere* kadar azizlerin ve dini figürlerin yaşamlarına odaklanan filmler olan *ibadet filmleri* üretir. Meksikalı yönetmenler fahişeleri merkeze alan bir melodram türü olan *cabaretera*'yı geliştirdiler.

Tür hakkında düşündüğümüzde, akla gelen örnekler genellikle kurmaca canlı aksiyon filmi örnekleridir. Bir sonraki bölümde sinemanın diğer temel tiplerinde de türler olabileceğini göreceğiz. Belgeselin, derleme film ve konser filmi gibi türleri vardır. Deneysel filmler ve canlandırma filmlerin de türleri vardır.

Türü Anlamak

Bir Türü Tanımlamak

İzleyiciler kendi kültürlerinden türleri çok iyi tanırlar, yönetmenler de öyle. Merak uyandıran soru bir türün ne olduğunu tanımlamada ortaya çıkar. Bir grup filmi bir türün içine ne yerleştirir?

Araştırmacıların çoğu artık hiçbir türün kesin bir şekilde tanımlanamayacağı konusunda hemfikirdir. Bazı türler konuları ya da temalarıyla göze çarparlar. Bir gangster filmi büyük ölçüde kentte işlenen suçu merkeze alır. Bir bilim-kurgu filmi mevcut bilimin menzilinin ötesindeki bir teknolojiyi içerir. Bir Western genellikle bir sınırdaki yaşamla ilgilidir (*North to Alaska* ve *Drums Along the Mohawk*'ın gösterdiği gibi ille de Batı olması gerekmez).

Ancak konu ya da tema diğer türleri tanımlamak için merkezi önemde değildir. Müzikaller en çok sunum tarzlarıyla tanınırlar: şarkı söyleme, dans etme ya da

her ikisi birden. Dedektif filmi kısmen bir gizemi çözen bir soruşturmaya dair olay örgüsü modeliyle tanımlanır. Ve bazı türler hedefledikleri farklı duygusal etkilerlerle tanımlanır: komedilerde eğlenme, gerilim filmlerinde tansiyon.

Sorun bu türlerin oldukça geniş olabileceği gerçeği nedeniyle karmaşıklaşır. Birçok filme uyan geniş, kapsamlı tür kategorileri vardır. Yaygın olarak heyecan filmlerinden söz ederiz, ancak bu terim korku filmlerini, dedektif öykülerini, *Die Hard* ve *Speed* ve daha birçoğu gibi rehine filmlerini kapsayabilir. "Komedi" benzer şekilde *Liar Liar* gibi sopa yeme komedilerini, *Knocked Up* gibi romantik komedileri, *Austin Powers* serisi gibi parodileri ve *There's Something About Mary* gibi kaba saba komedileri içeren geniş bir terimdir. Bu nedenle eleştirmenler, izleyiciler ve yönetmenler filmin neye benzediğini daha kesin olarak tanımlamak için *alt-türler* geliştirirler.

Bununla birlikte, tür kavramının uygulanabileceği kesinliğin sınırları vardır. Her kategori hem inkar edilemez hem de belirsiz örnekleri içerir. *Singin' in the Rain* bir müzikalin başlıca örneğidir, ancak David Byrne'ın müzikal numaraların ironik sunumunun olduğu *True Stories* filmi daha da sınırda bir vakadır. Ve bir izleyicinin önemli durumlara dair duygusu zaman içinde değişebilir. Modern izleyiciler için *The Silence of the Lambs* gibi kanlı bir film muhtemelen bir gerilimin örneğidir, oysa 1950'lerin izleyicisi için başlıca örnek *North by Northwest* gibi bir Hitchcock filmi olurdu.

Diğer durumlarda, filmler iki tür sınıflaması içinde birden bulunurlar. *Groundhog Day* bir romantik komedi midir yoksa fantezi midir? *Psycho* bir cinayet filmi midir yoksa bir dedektif soruşturması filmi midir? *War of the Worlds* korkuyu, bilim-kurguyu ve aile melodramını birleştirir. (Daha sonra göreceğimiz gibi, formüllerin buna benzer birleştirilmesi türlerde önemli bir yenilik ve değişim kaynağıdır.) Ve dahası bazı filmler öylesine özeldir ki, eleştirmenler ve izleyiciler onları bir kategoriye yerleştirmekte sorun yaşarlar. *Being John Malkovich* 1999'da gösterime girdiğinde TV yorumcuları filmin tanımlanmasının ne kadar imkansız olduğuyla ilgili oyuncular ve ekiple ilgili şakalar yaparak, bu filmi bir türe yerleştiremediklerini ima ettiler.

Tür kategorileri nasıl kullanılır? Bunlar kesinlikle endüstrinin yetkililerinin filmlerin nasıl yapılacağıyla ilgili kararlarını etkilerler. 1960'larda *The Sound of Music* gibi müzikaller yaygın olarak yapılırken, günümüzde bunların modası geçmiştir ve daha yakın tarihli *Chicago* ve *Rent* gibi müzikaller 50 milyon dolardan daha azına mal olmuştur. Diğer yandan korku ve aksiyon filmleri şimdilerde popülerdir ve yetkililer o türlere uyduğu görülecek yeşil-ışık projelerine daha yakındırlar.

Film yapımı çevresindeki büyük çaplı reklam sistemi nedeniyle türler filmi tanımlamanın kolay bir yoludur. Aslında yorumcular türlerle ilgili anlayışları bir araya getirme ve netleştirmede merkezi bir role sahiptir. Televizyon eğlence programlarında muhabirler türlere gönderme yaparlar, çünkü insanların büyük çoğunluğunun onların ne demek istediklerini bilirler.

Aynı zamanda bazı yorumcuların tür filmlerini, sadece formüle dayalı olduğunu varsayarak sığ ve önemsiz diye bir kenara atma eğiliminde olduğunu da görebilirsiniz: bu sadece bir Western; bu sadece bir korku filmi. Kuşkusuz bütün türlerdeki birçok film ucuz ve yaratıcılıktan uzak bir şekilde yapılıyor. Ancak en önemli filmlerin bir bölümü aynı zamanda tür filmidir. *Singin' in the Rain* bir müzikal olduğu öne sürülebilir ancak aynı zamanda en iyi Amerikan filmlerinden biridir. *Grand Illision* bir savaş filmidir. *Psycho* bir gerilimdir. *The Godfather* bir gangster filmidir. Sonuçta tür filmleri değerlendirmek için değil de, onları tanımlamak ve analiz etmek için kullanılan bir kategoridir.

İzleyiciler için tür genellikle görmeyi istedikleri bir filmi bulmanın bir yolunu sağlar. Eğer bir grup insan bir akşam sinemaya gitmeyi planlarsa, grup üyeleri bir bilim-kurgu filmini ya da bir gerilimi veya bir aşk filmini tercih ettiklerini söyleyebilir ve bunu müzakere edebilirler. Bazı izleyiciler özel bir türün fanatiğidir ve dergilerden, İnternet sitelerinden ya da konuşmalardan enformasyon almaya ve değiş-tokuş yapmaya çalışabilir. Bilim-kurgu tutkunları böylesi bir gruba örnektir ve *Star Wars* ya da *Star Trek* serilerine bağlılık sözü veren alt grupları vardır.

Film yapımı ve film izleme süreçlerinin her düzeyinde türler bir toplumun üyelerinin çoğunun dikkatimiz için rekabet eden film tipleriyle ilgili en azından bazı bilgileri paylaşmasını garantilemeye yardım eder.

Bir Türü Analiz Etmek

Gördüğümüz gibi türler yönetmenler, yorumcular ve izleyiciler arasındaki zımni bir anlaşmaya dayanır. Bir tipten filmlere ortak bir kimlik kazandıran şey, filmden filme yeniden ortaya çıkan ortak *tür uylaşımlarıdır*.

Belirli tür öğeleri gelenekseldir. Bir gizem filminde bir soruşturmayı bekleriz; intikam olay örgüleri Western'lerde yaygındır; bir müzikal şarkı ve dans durumları sağlamanın yollarını bulacaktır. Gangster filmi genellikle gangsterin polise ve rakip çetelere karşı mücadele ederken yükselişini ve düşüşünü merkeze alacaktır. Bir yaşam öyküsü filminden başkarakterin yaşamındaki önemli dönemlerin izini sürmesini bekleriz. Bir polisiyede belirli karakterler gelenekseldir: güvenilmez muhbir, komik yardımcı, ekipteki dedektiflerin kurallara uymasını sağlamaktan umudunu kesmiş bezgin yüzbaşı.

Diğer tür uylaşımları daha tematiktir ve tekrar tekrar başvurulan genel anlamları içerirler. Hong Kong dövüş sanatları filmleri genellikle bir karakterin hocasına sadakatini ve itaatini överler. Gangster filminin standart bir teması gangsterin bencillik ve acımasızlık içinde sertleşirken tanımlanan güç sahibi olması ve suça dayalı başarının bedeli olmuştur. Çılgın komedi (screwball comedy) geleneksel olarak katı, direngen bir toplumsal çevre ile karakterlerin özgür olma itkileri ve masum aptallıkları arasında tematik karşıtlık oluşturur.

Diğer film türleri karakteristik film tekniklerini içerirler. Kasvetli ışık bir korku ve gerilim filminde standarttır (**9.1**). Aksiyon filmi genellikle hızlı kurguya ve yavaş-çekim şiddete dayanır. Melodramda duygusal bir değişim dokunaklı bir müziğin aniden patlamasıyla vurgulanabilir.

Görsel bir araç olan sinema, türleri ayrıca uylaşımsal *ikonografi* aracılığıyla da tanımlar. Bir türün ikonografisi filmden filme anlamı aktaran ve sürekli ortaya çıkan simgesel görüntülerden oluşur.

Genellikle nesneler ve dekorlar bir tür için ikonografiyi sağlarlar. 1920'ler Ford marka bir arabadan dışarı çıkmış bir silahın yakın-çekimi o filmin bir gangster filmi olduğunu teşhis etmeye yeterken, bir kimonoda asılı uzun, eğimli bir kılıcın çekimi bizi samuray dünyasına yerleştirecektir. Savaş filmleri yaralılarla dolu savaş alanlarında, kulis müzikali gösteri salonu ve gece kulüplerinde, uzay yolculuğu filmi uzay gemilerinde ve uzak gezegenlerde geçer. Oyuncular bile ikonografik olabilir – müzikal için Judy Garland, Western için John Wayne, aksiyon filmi için Arnold Schwarzenegger, komedi için Jim Carrey.

Uylaşımları bilen izleyicinin filmde izleyeceği bir yolu vardır. Böylesi sınır taşları tür filminin enformasyonu hızla ve ekonomik olarak iletmesine olanak sağlar. Güçsüz bir şerif gördüğümüzde, onun haydut çetesine karşı koyamayacağını düşünürüz. Daha sonra da dikkatimizi kasaba halkına yardım için gelen kovboy kahramana odaklayabiliriz.

Alternatif olarak bir film ait olduğu türle ilişkili uylaşımları değiştirebilir ya da reddedebilir. *Bugsy Malone* geleneksel yetişkin rollerini çocukların oynadığı bir gangster müzikalidir. *2001: A Space Odyssey* bilim-kurgu türünün birkaç uylaşımını ihlal eder: tarih öncesi zamanlarda geçen uzun bir sekansla başlar, klasik müziği dış uzay aksiyonuyla eşler ve uzayda sürüklenen bilmece gibi bir ceninle biter. Yönetmenler izleyicileri belirli bir uylaşımın izleneceği beklentisini yerine getirmeyerek şaşırtabilir ya da şok edebilir. (Bkz. "Yakından Bakış.")



9.1 *The Exorcist*'te gece vakti gelen rahibi tek bir sokak lambası aydınlatır, bu arada şeytanın ele geçirdiği kızın odasından ışık süzülür.

İzleyiciler tür filminden bilinen bir şeyler sunmasını beklerler, ancak aynı zamanda da tür üzerinde yeni çeşitlemeler talep ederler. Yönetmen yumuşak ya da köklü bir şekilde değişik bir şeyleri tasarlayabilir, ama bu hâlâ geleneğe dayalı olacaktır. Uylaşımın ve yeniliğin, bildik olan ve yeni olan arasındaki etkileşim tür filmi için çok önemlidir.

"Değişmez biçimler sonsuz ve yaratıcı varyasyonlar yaratabilirler"

— Joyce Carroll Oates, ROMAN YAZARI

Türün Tarihi

Yönetmenler sık sık uylaşımlarla ve ikonografiyle oynadıkları için, türler nadiren uzun süre değişmeden kalırlar. Heyecan, aşk ve komedi gibi daha geniş, daha kapsamlı türler on yıllarca popüler kaldılar, ancak 1920'lerden bir komedinin 1960'lardaki bir komediden çok farklı olduğu açıktır. Türler zaman içinde değişirler. Onların uylaşımları yeniden şekillenir ve yönetmenler farklı türlerden uylaşımlarla birleştirerek arada bir yeni olasılıklar yaratırlar.

Birçok film türü diğer ortamlardan mevcut uylaşımları ödünç alarak yerleşmiştir. Melodramın tiyatro oyunlarında ve *Tom Amcanın Kulübesi* gibi romanlarda net öncülleri vardır. Komedi tiplerinin izleri sahne farslarına ve komik romanlara kadar sürülebilir. Müzikaller hem müzikal komedilerinden hem de varyete yorumlarından yararlanmıştır.

Bununla birlikte film her zaman benimsenen tür üzerine kendi ayrıksı niteliklerini ve koşullarını dayatır. Örneğin, Western romanları 19 yüzyılda zaten popülerdi. Ancak her ne kadar sinema 1895'te ticari olarak başarılı olduysa da, Western'ler 1908'e kadar bir film türü olmadı. Neden bu gecikme oldu? Bunun nedeni bu dönemde süresi uzayan filmlerin (yaklaşık 15 dakikaya kadar), artı sözleşmeli oyuncuların şirketleriyle birlikte film stüdyolarının ortaya çıkışının dış mekânlarda daha fazla çekim yapmayı cesaretlendirmesi olabilir. Bozulmamış Amerikan manzaralarını kullanmak sınır bölgelerini içeren öyküleri teşvik etti ve Western hızla muazzam bir popüler tür haline geldi. Bu aynı zamanda Amerika'ya özgü bir türdü ve Amerikan filmlerine büyüyen uluslararası pazarda rekabet etme fırsatını verdi. Bu nedenle film türlerinin diğer sanatlardan ödünç alınanlar ile sinemaya özgü yenilikleri birleştiren kendi tarihleri vardır.

Tür üzerindeki önemli etkenlerden biri teknolojidir. Müzikal film görüntüyle senkronlu sesin gelişiyle birlikte mevcudiyet kazanırken renk işleme teknolojisinin gelişimiyle birlikte görkemli Western'ler, müzikaller ve tarihi dramalar ortaya çıkar. Daha yakın dönemde ise bilgisayar tabanlı görüntüler gerçek olmayan yaratıkların ve hayali mekanların yaratılmasını sağlamıştır. Dijital özel efektler sayesinde fantezi ve bilim kurgu türlerine ait film örnekleri artmış, çizgi roman süper kahramanları (örneğin *Speed Racer*) canlandırma teknikleri vasıtasıyla sinemada hayat bulmuşlardır (**9.2**).

Sinema türlerinin ve alt-türlerinin çoğu bir film başarı kazandığında ve yaygın olarak taklit edildiğinde yerleşir. Birbirine benzeyen birkaç film ortaya çıktıktan



9.2 Bilgisayar tabanlı özel efektlerin ortaya çıkışı yönetmenleri çizgi roman uyarlamaları yapma konusunda cesaretlendirmiştir. Artık *Iron Man* gibi filmlerde süper kahramanların olağanüstü güçleri gerçekçi olarak gösterilebilmektedir.

ÇAĞDAŞ BİR TÜR: Suç Gerilim

Gerilim, komedi gibi, çok geniş bir kategori, tam bir şemsiye türüdür. Doğa-üstü gerilimleri (The Sixth Sense), politik gerilimler (Munich) ve casusluk gerilimleri (The Bourne Ultimatum) vardır, ancak planlanan, işlenen ya da önlenen suç etrafında birçok şey döner.

1990'lar ve 2000'ler boyunca birçok ülkede film yapımı suç gerilimleri yapmaya yöneldi. Birkaç özel efekt ve çağdaş kent mekanlarındaki dekorları kullanan bu filmlerin yapımı göreceli olarak ucuzdur. Bu filmler oyunculara gösterişli roller sunarlar ve senaryo yazarlarının ve yönetmenlerin izleyicilerin beklentileriyle oynamadaki yaratıcılıklarını sergilemelerine olanak sağlarlar. Her ne kadar bu tür belirsiz sınırlara sahipse de, yönetmenin oluşturmaya çalıştığı etkileri ve anlatı uylaşımlarını düşünerek bazı temel durumların haritasını çıkarabiliriz.

Bir suç, gerilim olay örgüsünün merkezindedir ve buna genellikle üç tür karakter dâhil olur. Yasayı çiğneyen, yasayı koruyan ve masum kurbanlar ya da oradan geçmekte olanlar. Normal olarak anlatım bu karakterlerden ya da gruplardan birine yoğunlaşır.

Double Jeopardy'de bir koca, metresiyle kaçmak için ölü numarası yapar. Karısı adamı öldürmekten dolayı suçlu bulunur, ancak cezaevindeyken kocasının yeni bir kimlikle yaşadığını keşfeder. Şartlı tahliyeyle serbest bırakılan kadın oğlunu bulmak için kaçar, ama inatçı şartlı tahliye memuru onun peşine düşer. İkili takipten gerilim doğar ve tehlikeli koca ile cezadan muaf olarak onu öldürebilecek canından bezmiş karısı arasında kedi-fare oyunu oynanır. Olay örgüsü aksiyonu ve anlatım kadının etrafında organize edilir; onun takibi aksiyonu ilerletir ve anlatım onun tarafını tutar, bizi büyük ölçüde onun inandığıyla ve sonunda öğreneceğiyle sınırlar.

Double Jeopardy bir suçun hedefi olan masum bir kişiye yoğunlaşır ve bu, bu tür içinde yaygın bir modeldir. Bir noktada kurban genellikle edilgin olarak davranamayacağını anlar ve Duel, The Fugitive, The Net, Breakdown ve Panic Room'da (9.3) olduğu gibi suçluyla savaşmak zorundadır. Ransom'da kaçırılan çocuğun babası polisin tavsiyesine uymaz ve fidyenin suçlulara bir ikramiye olduğunu söyleyerek, fidyeyi ödemeyi reddeder.

Alternatif olarak olay örgüsü merkezine suçlu ile polis arasındaki mücadelenin içine beklenmedik bir şekilde giren olayla ilgisiz bir masumu alabilir. Alfred Hitchcock'un filmlerinin çoğu tehlikeli bir duruma düşen sıradan bir insan etrafında oluşturulur (The 39 Steps, North by Northwest, Rear Window). Die Hard'da izinli bir dedektif tesadüfen bir rehine krizinin ortasına düşer, bu nedenle diğer masumları kurtarmak için hem polisle hem de hırsızlarla mücadele etmek zorunda kalır. Collateral filminin merkezinde bir kiralık katili bir hedeften diğerine götürmeye zorlanan bir taksi şoförü vardır. Tematik olarak bu masum-merkezli olay örgüsü modeli çoğu kez kendi içindeki kaynakları -cesaret, zeka, hatta şiddet kapasitesi- keşfeden karakterleri öne çıkarır.

Masumlara dikkat çekmek yerine, olay örgüsü adalet güçlerine yoğunlaşabilir. O zaman aksiyon normal olarak polisin ya da özel dedektiflerin suçluyu yakalamaya ya da bir suçu önlemeye çalıştıkları bir soruşturma haline gelir. Bunun klasik bir örneği, sıkı polisin ailesinin ölümünden sorumlu gangsterleri ele geçirerek intikam almaya çalıştığı The Big Heat filmidir. Nick of Time, The Bodyguard ve In the Line of Fire tehdit edici bir katili önlemeye çalışan kahramanları sunar. Çağdaş seri-katil olay örgüsü polis takibini öne çıkarır, suçlunun kısa süren bir görünüşünü sunar. Se7en iki polisin yedi ölümcül günahın simgesi bir dizi cinayeti çözmeye çalışmasını gösterir. Bir olay örgüsü soruşturmacılara dikkat çektiğinde, adaletin yanılma payı temaları öne çıkma eğilimi taşır. L. A. Confidental'de tarzları farklı üç dedektif resmi



9.3 Tehlikedeki masumlar: *Panic Room*'daki klasik bir gerilim durumu için alışılmamış bir kamera konumu.

yozlaşmanın fahişelerin öldürülmesine nasıl yol açtığını açığa çıkarmak için güçlerini birleştirirler.

Ya da suç gerilimi Talented Mr. Ripley'de olduğu gibi suçu merkeze alabilir. Olay örgüsünün merkezinde bir kiralık katilin maceraları vardır; Jean-Pierre Melville'in Le Samourai filmi bu konuda klasik bir örnektir. Ayrıca çok dikkatle planlanan soygunu gösteren hırsızlık ya da silahlı soygun filmi vardır. Bu alt-tür 1950'lerde Asphalt Jungle, Bob le Flambeur ve Rififi ile bir başlıca dayanak haline geldi ve bu alt-türün geri gelişi yakın tarihli Heist, Ronin ve Ocean's 11 serisi ile gerçekleşti. Ayrıca suçluların birbirine ihanet ettiği hırsızlar arasındaki alçaklık değişkeni vardır. A Simple Plan sinirli ve beceriksiz hırsızları tanımlarken, Jackie Brown geniş bir kazık atma ağının izlerini sürer.

Bazen gerilim polis ile suçlu arasındaki olay örgüsünü ve anlatımı dengeleyecektir. Çoğunlukla bu taktik ikisi arasında tematik paralellikler oluşturur. John Woo'nun The Killer filminde olay örgüsü sırasıyla yaşlı akıl hocasının yardımıyla işi bırakmak isteyen bir kiralık katilin çabalarını ve onun eski bir meslektaşının etkisi altındaki rakibi olan polisin çabalarını gösterir. Michael Mann'in Heat filmi her biri kendi yaşamında kadınlarla sorunlar yaşayan polis ve soyguncu arasında güçlü paralellikler kurar. Hem The Killer'da hem de Heat'te karakterler birbirine benzerliklerinin farkındadırlar. Fargo ise tersine kadın polisin neşeli sağduyusu ile neredeyse acınası düzeyde gaf yapan rehin alıcı arasındaki keskin farklılıklar üzerinde oynar.

Gerilim filmleri açık bir şekilde bizi germeyi amaçlar –yani ürkütmeyi, şok etmeyi ve korkutmayı. Bunları aynı etkiler için çalışan korku filmlerinden nasıl ayırt ederiz? Korku filmi korkutmak kadar iğrendirmeyi de hedefler, ancak gerilimin iğrendirmeyi içermesi gerekmez. Bir korku filminin merkezi karakteri hem korkunç hem de tiksindirici bir canavardır, ancak bir gerilim filminin kötü karakteri çok çekici olabilir (The Minus Man ve Primal Fear'daki aldatıcı bir şekilde nazik adamlar, Red Rock ve The Last Seduction'daki tehlikeli kadınlar). Gerilim ve sürpriz sinemasal öykü anlatımlarının çoğunda önemli olduğu halde, bu tepkiler suç gerilimine hâkimdirler. Olay örgüleri zekice planlara, daha da zekice engelleyici planlara ve dikkatle zamanlanmış planları alt üst eden ani tesadüflere dikkat çekerler. Bir planı izlemek ya da bir soruşturmayı takip etmek gerilim yaratabilirken (Suçlu başarılı olacak mı? Nasıl?), beklenmedik dönüşler sürprizi tetikler ve bizi suçlunun başarı olasılıklarını yeniden düşünmeye zorlar.

Daha özgül olarak gerilimin etkileri olay örgüsünün ve anlatımın karaktere dikkat çekmesine bağlıdır. Eğer kahraman bir masumsa, o zaman hissettiğimiz gerilim suçun ona zarar vereceği olasılığından çıkar. Eğer kahraman adaleti temsil ediyorsa, onun masumları koruyamayabileceğinden endişeleniriz.

Kahraman bir suçlu olduğunda, sempati oluşturmanın bir yolu yasaya karşı gelenleri ahlaksızlık ölçeğinde tasnif etmektir. En sempatik suçlular işi bırakmaya çalışanlar (The Killer) ya da daha da ahlaksız olanlara karşı gelenler olacaktır. Out of Sight'ın kahramanları yumuşak başlı, şakacı hırsızlardır ve zimmetine para geçiren bir beyaz yakalıdan ve sosyopat katiller çetesinden para çalarlar. Bazen suçlu kahramanlar sempatilerimizi karmaşık yollara çekerler. A Simple Plan'da temel olarak iyi olan insanlar anlık bir zaaf sonrasında yasaya karşı gelirler ve hatta yanlış yapsalar bile kendimizi suçu işlerken başarılı olmalarını umut ederken buluruz. A History of Violence bizi bir insanı bir katil yapabilen gizemli güçler üzerinde düşünmeye zorlar (9.4)

Her tür gibi suç gerilimi de diğer türlerle birleşebilir. From Dusk Till Down'dan korkuyu, Blade Runner'dan ve Minority Report'tan bilim-kurguyu harmanlayabilir. Rush Hour polis soruşturmasını farsa vardırırken, Lock, Stock, and Two Smoking Barrels (başka bir çeteyi soyan) bir çeteden para ve uyuşturucu çalan dört küçük hırsızın etrafındaki rastlantıları anlatır.

Gerilimin belirsizlik ve şüpheyi öne çıkarması yönetmenleri izleyicileri yanıltma konusunda cesaretlen-



9.4 *A History of Violence*'da küçük bir kasaba restoranının sakin sahibi Tom Stall bir katilin içgüdülerine sahip olarak gösterilir.

dirir ve bu da anlatı biçimiyle denemeler yapmaya yol açabilir. Hitchcock Psycho'da aniden kahramanları değiştirerek ve Family Plot'ta iki çiftin yaşamının iç içe geçmesine izin vererek bu eğilimin öncülüğünü yaptı. Olay örgüleri öykü zamanıyla oynayan filmlerin çoğu suç gerilimleridir. Öyküdeki bir suç olay örgüsünde yeniden canlandırılabilir, her defasında farklı bir ipucu gösterilebilir (Snake Eyes) ya da farklı bakış açıları sunulabilir (The Killing, Jackie Brown). Memento'da soruşturma öyküsü ters düzende anlatılır. The Usual Suspects önemsiz bir karakterin önemli bir oyuncuya dönüştüğü finalinde inandırıcı olmayan bir geçmişe dönüş sunar (9.5). Bound büyük ölçüde gizemli bir şimdiki-zaman durumundan çıkan geçmişe dönüşlerden oluşur – bir klozete bağlanmış ve ağzı tıkanmış bir kadın. Suç öyküsü anlatılırken, bir aşamada soyguncunun ve ortağının planladığı soygunun başarısızlığa uğrayacağını bekleme nedenimiz vardır.



9.5 *The Usual Suspects*'de soruşturmayı başlatan gizemli tersane patlamasının trajik sonucu.

Bağımsız yönetmenler genel izleyicinin bu tür içinde yapılacak anlatısal denemeleri kabul edeceğini anlamışlardır. Diğer bağımsız yönetmenler için tür kendi ilgi alanlarını kullanabilecekleri bir yapı sunmuştur. David Mamet'ın insanların kendi gerçek güdülerini nasıl gizlediklerine yönelik ilgisi House of the Games ve The Spanish Prisoner'da yüzeye çıkar. Joel ve Ethan Coen Blood Simple ve The Man Who Wasn't There filmlerini büyük bir şans özlemi çeken insanların yaşadığı kasvetli, küçük kasaba mekânlarında geçirir. David Lynch bu türün gerilim ve sürpriz taktiklerini asla akılcı bir açıklaması olmayan korku dolu bir atmosferi yaratmak için kullanır. Blue Velvet, Lost Highway ve Muhholland Drive'da suç uğursuzca ama belirsizdir; suçlular kâbus gibi grotesk, masumlar ise tamamen masum değildir.

Suç gerilimleri oldukça ucuza çekilebildikleri için, bu tür Hollywood'un rakiplerine uluslararası dağıtım için bir yol sunmuştur. Fransa (La Femme Nikita), İngiltere (Snatch, Sexy Beast), Japonya (Fireworks, Cure), Kore (Tell Me Something, Nowhere to Hide) ve Tayland'ın (Bangkok Dangerous) yanı sıra Hong Kong da bu tip çok sayıda film ihraç etmiştir. Dünyanın her yerindeki izleyiciler suç gerilimleriyle ilgili benzer beklentileri paylaşırlar ve yönetmenler yerel gelenekleri türün olay örgüsü, karakter ve tema uylaşımlarına enjekte ederek yenilikler yaparlar. Breathless ve Chungking Express ile ilgili iki örnek analizimiz suç gerilimine getirdiğimiz beklentileri yaratıcı bir şekilde değiştiren Hollywood-dışı filmlere odaklanıyor.

sonra, insanlar onları karşılaştırmaya başlarlar. Örneğin, 1990'ların sonunda *kaba saba komedi* terimi *Ace Ventura*, *Pet Dedective*; *There's Something about Mary*; ve *American Pie* da dâhil bir grup filme yaygın olarak uygulandı. Ancak eleştirmenler daha sonra bu "yeni" alt-türün izlerini *Animal House* (1978) ve *Porky's* (1981) gibi etkili komedilere kadar sürdüler.

Benzer biçimde televizyonla ilişkili fantezi *Pleasantville* 1998'de ortaya çıktığında, bazı eleştirmenler bu filmi benzer filmlerle ilişkilendirdiler: *Big* (1988), *Splash* (1984), *Peggy Sue Got Married* (1986), *Groundhog Day* (1993), *The Truman Show* (1998) ve *The Sliding Doors* (1998). Yorumcu Richard Corliss bu alt-tür için *yer değiştirmiş fanteziler* terimini önerdi. Lisa Schwartzbaum bu tip filmlere *büyülü komediler* dedi. İster bunlar isterse diğer terimler yaygın olarak kullanılsın, yorumcuların çoğu bu filmleri onları ayrı kılan özellikleri paylaştığını kabul ederler. Yorumcuların bu tür yorumları yeni alt-türlerin kabul edilmeye başlanmasının bir yoludur.

Bir tür bir kez ortaya çıktığında, gelişmenin sabit modelinin olmadığı görülür. Tür içindeki ilk filmlerin, tür birleşmeleri daha sonraki aşamada ortaya çıktığı için, katıksız olduğunu zannedebiliriz. Ancak türlerin karışması çok kısa bir süre sonra olabilir. Sesli sinemanın başındaki bir müzikal olan *Whoopee!* (1931) aynı

zamanda bir Western'dir. İlk sesli bilim-kurgu filmlerinden biri olan *Just Imagine* (1930) komik şarkılar içerir. Bazı tarihçiler ayrıca bir türün kaçınılmaz olarak bir olgunluk evresinden kendi gelenekleriyle alay etmeye başladığı bir parodi evresine geçtiğini düşünmüşlerdir. Ancak ilk dönem Western'i olan *The Great K & A Train Robbery* tamamen kendi türünün bir parodisidir. İlk sopalama komedileri kendilerine konu olarak çoğu kez film yapımını alırlar ve Charlie Chaplin'in gülünç *His New Job* (1915) filminde olduğu gibi, kendileriyle acımasızca alay ederler.

Normal olarak türler sürekli başarılı olmazlar. Daha ziyade popülerlik açısından yükselirler ve düşerler. Sonuç *evreler* olarak bilinen olgudur.

Bir evre yoğun biçimde popüler olan ve özel bir dönemi etkileyen tür filmleri yığınıdır. Evreler başarılı bir filmin bir taklitler patlamasını ürettiğinde ortaya çıkabilir. *The Godfather* kısa sürse de bir gangster filmleri selini tetikledi. 1970'ler boyunca bir felaket filmleri evresi vardı (*Earthquake*, *The Poseidon Adventure*). Uçuk gençlerin merkezde olduğu (*Wayne's World*, *Bill and Ted's Excellent Adventure* ve *Dude, Where's My Car?*) komediler, kafadar polis filmleri (*Lethal Weapon* ve devam filmleri), çizgi romanlardan uyarlanan filmler (*Batman Begins*, *Spider-Man, Hellboy*), kadın izleyiciyi hedefleyen romantik gerilimler (*Dead Again*, *Double Jeopardy*) ve Afro-Amerikan ortamlarda yetişmeyi tanımlayan dramaların (*Boyz N the Hood*, *Menace II Society*) evreleri olmuştur. Birkaç gözlemci bilim-kurgu türünün 1970'lerde geri döneceğini öngörebilirdi, ancak *Star Wars* uzun süren bir evre yarattı. Bir fantezi serüvenleri evresi 2000'lerin başında başladı.

Bir türün asla ölmemesi olası görünüyor. Bir dönem için modası geçebilir, ancak güncellenmiş haliyle geri döner. Antik dönemlerde geçen epik filmler 1950'lerde ve 1960'larda popülerdi, daha sonra Ridley Scott büyük beğeni kazanan *Gladiator* ile türü yeniden canlandırana ve başka yönetmenlere benzer konuları (*Troy, Alexander* ve *300*) işlemeleri için esin kaynağı olana kadar fiilen ortadan kalktı.

Bir tür kendi uylaşımlarını başka bir türün gelenekleriyle karıştırarak da değişebilir. 1979'da *Alien* bilim-kurgu uylaşımlarını, merkezine kurbanlarını teker teker avlayan bir canavarı alarak çağdaş korku filminin gelenekleriyle harmanladığı için yenilikçiliğini gösterdi. Paslanan uzay gemisi görülmeyen tehlikelerle dolu eski karanlık evin gelecekteki karşılığı haline geldi. 2000'lerin başında bilim-kurgu/korku karışımı *Pitch Black* ve *Doom*'da olduğu gibi bir uylaşım haline geldi.

Müzikal ve komedi diğer türlerle kolayca karışır. 1930'larda ve 1940'larda Gene Autry gibi şarkı söyleyen kovboylar popülerdi ve Western müzikal 1960'larda *Cat Ballou* ile yeniden canlandı. *Yentl* ve *A Star Is Born*'un iki versiyonu gibi müzikal melodramlar yapıldı. *The Rocky Horror Picture* müzikal korku filmini yarattı.

Komedi de diğer türlerle karışabilir. *Barbershop*'un özünde dramatik olan konusu -bir oğlun topluluğun iyiliği için babasının işini sürdürüp sürdürmeyeceği- çok miktarda gagla, yaratıcı hareketlerle ve açık saçık monologlarla hafifletilir (**9.6**). Mel Brooks ve Woody Allen bilim-kurgunun (*Spaceballs*, *Sleeper*), Wes-



9.6 *Barbershop*: Eddie'nin komik bir şekilde atıp tutmaları Rosa Parks'a ve diğer Afro-Amerikan ikonlarına yönelik şüpheli tutumu sunar.

"Bu bir tür kalbi yakalayan psişik politik gerilim komedi olacak."

"Kalbi yakalayan. Ghost ile Manchurian Candidate arası bir film."

"With a heart. And not unlike Ghost meets Manchurian Candidate."

— ***Robert Altman'ın** The Player **filminin başındaki yapımcı ile senaryo yazarı arasında geçen diyalog.***

tern'in (*Blazing Saddles*), kanun kaçağı filmlerinin (*Take the Money and Run*), gerilim ve dedektif öykülerinin (*High Anxiety*, *Manhattan Murder Mystery*), hatta tarihsel epiklerin (*History of the World I*, *Love and Death*) uylaşımlarından komediler yarattılar. Bu kombinasyonlar neredeyse sınırsız görünür. *O Brother, Where Art Thou?*'da şarkı mırıldanan cezaevi kaçakları rastlantı sonucu country söyleyen yıldız şarkıcılar haline gelirler ve sonuç bir kanun kaçakları filmi, bir toplumsal protesto filmi, bir sopalama komedisi ve bir müzikaldir.

Bazı durumlarda türler kültürler arasında başka bir türü etkileyebilir ve onunla karışabilir. Kılıç kullanma ve intikam uylaşımlarıyla Japon samuray türü paralel bir tür olan Western'le birleşmiştir. Sergio Leone kendi İtalyan Western'i *For a Fistful Dollars*'ı gevşek bir şekilde Akira Kurosawa'nın *Yojimbo* filmi üzerine kurdu ve yine Kurosawa'nın *Seven Samurai* filmi Hollywood Western'i *The Magnificent Seven* için temel sağladı. Benzer biçimde 1980'lerde ve 1990'larda fanatiklerin Hong Kong filmlerine çok yoğun ilgisi Wachowski kardeşlerin *The Matrix*'de gelişkin teknolojili bilim-kurgu efektlerini Hong Kong dövüş sanatları koreografisiyle birleştirmesiyle sonuçlandı.

Bu tip karışımlar yönetmenler ve benzer biçimde izleyiciler tarafından çoğu kez bilinçli olarak kabul edilirler. Yönetmenler iki ya da daha fazla başarılı filmden öğeler alır, onları harmanlar ve tamamen yeni bir anlayış ortaya çıkarabilir. Benzer şekilde izleyiciler yeni filmleri mevcut olanlarla karşılaştırmaya alışkındır. Eğer *Pleasantville*'i izlememiş biri arkadaşına bu filmin neye benzediğini sorsa, yanıt "Bu film bir tür *The Truman Show* ile *Back to the Future*'ın birleşimi" olabilir. Yani bu televizyonla ilgili bir fantezi filmi, ancak aynı zamanda bilim-kurgu bir zaman makinesi öğesine sahip bir filmdir.

Bununla birlikte türlerin birbirine karışabilmesi onlar arasında ayrımlar olmadığı anlamına gelmez. *The Matrix* bizim standart Hong Kong dövüş sanatları filmlerini standart Hollywood bilim-kurgu öykülerinden ayırmamıza engel olmaz. Her ne kadar her dönem için başvurabileceğimiz bir tür tanımını saptayamasak da, sinema tarihinin belirli bir döneminde yönetmenlerin, yorumcuların ve izleyicilerin bir film türünü diğerinden ayırabildiğini görebiliriz.

Türlerin Toplumsal İşlevleri

Türlerin popülerlik açısından değiştikleri gerçeği bize türlerin kültürel faktörlere sıkı bir şekilde bağlı olduğunu hatırlatır. İzleyiciler neden aynı uylaşımları defalarca izlemekten haz alırlar? Birçok sinema araştırmacısı türlerin bayram kutlamalarına -küçük varyasyonlarla kültürel değerleri yeniden onayladıkları için tatmin edici olan kutlamalar- benzeyen törenleşmiş dramalar olduğunu inanır. *Saving Private Ryan* ya da *You've Got Mail*'in sonunda aziz tutulan değerlerin -kendini feda eden kahraman, romantik aşkın cazibesi- onaylanmasının verdiği tatmin dalgasına kim direnebilir? Ve tıpkı bu törenlerin dünyanın oldukça can sıkıcı yönlerini unutmamıza yardım olarak görülebilmesi gibi, türlerin bilinen karakterleştirmeleri ve olay örgüleri de izleyicinin dikkatini gerçek toplumsal sorunlardan başka yöne çekmeye hizmet edebilir.

Bazı araştırmacılar türlerin bunun ötesine geçtiğini ve kararsız toplumsal değerleri ve tutumları sömürdüğünü iddia ederler. Örneğin, gangster filmi izleyicinin gangsterin kabadayılığından hoşlanmasını mümkün kılarken, aynı zamanda onun cezalandırılmasından haz almasını da sağlar. Bu bakış açısından bakıldığında, tür uylaşımları duyguyu derin toplumsal belirsizliklere dokunarak harekete geçirir, ancak daha sonra bu duyguları onaylanmış tutumlar içine kanalize eder.

Yönetmen ile izleyici arasındaki kontrat, bildik şeylere dayalı yeni bir şeyler vaadi nedeniyle, türler aynı zamanda geniş toplumsal eğilimlere hızla yanıt verebilirler. Örneğin, 1930'lardaki ekonomik bunalım döneminde Warner Bros.'un müzikal filmleri sahne gösterilerinin içine toplumsal yorumu soktu; *Gold Diggers of 1933*'te bir şarkıcı Bunalım-dönemi izleyicisinden "unutulmuş insanımı," işsiz savaş gazisini hatırlamasını istedi. Daha yakın dönemde Hollywood yapımcıları romantik komedileri *50 First Dates*, *Along Came Polly* ve *The Wedding Crashers*'da olduğu gibi 1920'lerden bir şeylerin hazlarına uydurmaya çalışmıştır. Bölüm 11'de başka bir müzikalin (*Meet Me in St. Louis*) II. Dünya Savaşı sırasında ABD'deki ülke cephesindeki kaygıların izlerini nasıl taşıdığını göreceğiz.

Tarihin değişik noktalarında türün öykülerinin, temalarının, değerlerinin ya da betimlemelerinin halkın tutumlarıyla uyumlu olduğunu öne sürmek yaygındır. Örneğin, 1950'lerdeki hidrojen bombasının Godzilla ve diğer canavarları yarattığı bilim-kurgu filmleri kontrolden çıkmış



9.7 *Aliens*'da Ripley bir silahın nasıl kullanılacağını öğrenir.



9.8 . . . ancak aynı zamanda da askerlerin bulduğu yetim bir kızı rahatlatabilir.

teknoloji korkularını gösterir. Bu hipoteze göre filmden filme yinelenen tür uylaşımları izleyicilerin yaygın şüphelerini ve endişelerini yansıtır. Birçok sinema araştırmacısı bu yansıtmacı yaklaşımın türlerin popülerlik açısından neden değiştiğini açıkladığını öne sürer.

Toplumsal süreçler de türün yenilenmesine yansıyabilirler. *Aliens*'in kadın kahramanı Ripley aynı zamanda sıcak, annelik yanı olan cesur, hatta saldırgan bir savaşçıdır (**9.7**, **9.8**). Bu durum bilim-kurgu türünde yeni bir şeydir. Birçok yorumcu Ripley'i 1970'lerin Kadın Hareketi'nden türeyen tutumların bir ürünü olarak gördü. Feminist gruplar kadınların zarafet ve sempati gibi kadınsı davranışlarla ilişkili olumlu nitelikleri kaybetmeden etkin ve becerili olarak görülebileceklerini iddia etti. Bu düşünceler anaakım medyada ve toplumsal düşüncede yaygınlaştıkça *Aliens* gibi filmler geleneksel olarak erkeksi rolleri kadın karakterlere verebildiler.

Türe bakmanın bu tip yollarına genellikle *yansıtmacı* denir, çünkü bunlar türlerin tıpkı bir ayna gibi, toplumsal tutumları yansıttığını varsayarlar. Ancak bazı eleştirmenler yansıtmacı okumaların aşırı basitleştirici olabileceğini öne sürerler. Eğer bir tür filmine yakından bakarsak, genellikle yansıtmacı yaklaşımın ayrıntı olarak gördüğünün aslında karmaşık olduğunu keşfederiz. Örneğin, *Aliens*'ın kahramanı Ripley'in ötesine bakarsak, bütün karakterlerin "erkeksi" ve "kadınsı" değerlerin sürekli akışı içinde olduklarını görürüz ve serüvenden sağ kalanlar, erkek ya da kadın, her iki toplumsal cinsiyet kimliklerini en iyi şekilde harmanlamış görünürler. Dahası çoğu kez toplumsal yansıma olarak görünen basitçe sinema endüstrisinin günün manşetlerini sömürmesidir. Bir tür filmi izleyicinin umutlarını ve korkularını değil, ama yönetmenin neyin satacağı tahminlerini yansıtabilir.

İster bir türün tarihini, ister onun kültürel işlevlerini isterse onun toplumsal eğilimleri temsil edişlerini inceleyelim, uylaşımlar en iyi hareket noktalarıdır. Örnek olarak Amerikan kurmaca film yapımının üç önemli türüne kısaca bakacağız.

Üç Tür

Western

Western sinema tarihinin başında ortaya çıktı ve 1910'ların başında iyice yerleşti. Western kısmen tarihsel gerçekliğe dayanır, çünkü Amerika'nın batısında kovboylar, kanun kaçakları, yerleşimciler ve Yerli Amerikalı kabileler vardı. Filmler aynı zamanda şarkılardaki, popüler kurmacadaki ve Vahşi Batı gösterilerindeki yerleşilmemiş bölgenin tanımlanışına dayandılar. İlk dönemde oyuncular bazen gerçekçilik ile mitin bu harmanlanışını yansıttılar: kovboy yıldız Tom Mix bir Texas korucusuydu (ranger), bir Vahşi Batı gösterisi oyuncusuydu ve şampiyon bir rodeo binicisiydi.

İlk başlarda bu türün ana teması uygar düzen ile kanunsuz sınır bölgesi arasındaki çatışma oldu. Doğudan ve kentlerden aile kurmak isteyen yerleşimciler, eğitimi yaygınlaştırmayı amaçlayan öğretmenler, bankerler ve hükümet memurları geldi. Geniş doğal alanlarda uygarlık dışında yaşamayı başaranlar yalnızca Amerikan yerlileri değil, aynı zamanda kanun kaçakları, avcılar, tüccarlar ve açgözlü sığır baronları vardı.

İkonografi bu basit ikiliği destekler. Kapalı vagon ve demiryolunun karşısında at ve kano vardır; okul binası ve kilise tepelerdeki kamp ateşine karşıtlık oluşturur. Çoğu türde olduğu gibi, kostüm de ikonografik olarak çok önemlidir. Yerleşimcilerin kolalı giysileri ve Pazar günü giysileri Kızılderililerin kabile giysilerine ve kovboyların kotlarına ve şapkalarına zıtlık oluşturur.

İlginç bir şekilde tipik Western kahramanı bu iki tematik kutup arasında durur. El değmemiş doğada evinde olan, ama doğal olarak adalete ve iyiliğe eğilimli olan kovboy yabanıllık ile uygarlık arasında denge kurar. İlk dönemin en popüler Western yıldızlarından biri olan William S. Hart yaygın bir kahraman olarak "iyi kötü adam" karakterini oluşturdu. *Hell's Hinges*'da (1916) bir bakanın kızı onu ıslah etmeye çalışır; bir çekim iki yaşam tarzı arasındaki gerilimi gösterir (**9.9**).

Kahramanın arada olma konumu genel Western olay örgülerini etkiler. Yasaya aykırı yanda başlayabilir ya da basitçe çatışmadan uzak durabilir. Her iki durumda da, sınır bölgesine yeni gelenlerin sunduğu yaşama zorla çekilir. Sonunda kahraman düzenin güçlerine katılmaya karar verir, filmin istikrar ve ilerlemeye bir tehdit olarak sunduğu kiralık silahşorlara, haydutlara vb. karşı savaşta onlara yardım eder.

Bu tür geliştikçe kendi uylaşımlarında dolaylı olarak ifade edilen toplumsal bir ideolojiye bağlandı. Beyaz nüfusun batıya doğru ilerlemesi tarihsel bir misyon olarak görülürken, fethedilen yerli kültürlere genellikle ilkel ve vahşi muamelesi yapıldı. Western filmleri Yerli Amerikalılara ve Hispaniklere dair stereotiplerle doludur. Ancak birkaç durumda yönetmenler Yerli Amerikalı karakterleri trajik figürler olarak işlediler, doğaya yakın, ama yaşam tarzları ortadan kalkmakla karşı karşıya oluşları nedeniyle onları yücelttiler. İlk dönemin belki de en iyi örneği *The Last of the Mohicans*'dır (1920).

Dahası, bu tür yabanıllığı evcilleştirmek konusunda tamamen iyimser değildi. Kahramanın sonunda uygarlık değerlerine bağlanması çoğu kez özgürlüğünü yitirmesinden dolayı pişman oluşuyla gösterildi. John Ford'un *Straight Shooting* (1917) filminde Harry Carey'in canlandırdığı Cheyenne Harry bir çiftçiyi toprağından etmek için kötü bir büyük çiftlik sahibi tarafından kiralanır, ancak Harry çiftçinin kızına âşık olur ve ıslah olmaya yemin eder. Çiftçileri toplayan Harry büyük çiftlik sahibinin yenilgiye uğratılmasına yardım eder. Bununla birlikte o Molly ile yerleşik hayata geçmeye isteksizdir (**9.10**).



9.9 *Hell's Hinges*'in "iyi kötü" kahramanı İncil okur, masada bir şişe viski vardır.



9.10 *Straight Shooting*'de kahraman çiftlik evinin kapısında, uygarlığın ayartışı ile yabanıllığın çağrısı arasında çerçevelenmiş olarak durur.

Bu değerler dizisi içinde çok sayıda geleneksel sahne -Kızılderililerin kalelere ya da tren vagonlarına saldırması, bir kadının kaba kahramana çekinerek kur yapması, kahramanın yanmış bir yerleşimci kulübesini bulması, kanun kaçaklarının bankayı ya da posta arabasını soyması, zirvede tozlu kasaba sokaklarında silahşorların düello yapması- standart hale geldi. Senaryo yazarları ve yönetmenler bu öğelerin yenilikçi işlenişleriyle kendi filmlerini ayrıksı kılabildiler. Sergio Leone'nin göz alıcı İtalyan Western'lerinde her uylaşım *The Good, the Bad, and the Ugly*'nin (1966) zirvesel düellonun bir boğa güreşine benzemesi için filme alınışında olduğu gibi, ayrıntıyı dakikalara uzattı ya da büyük bir ölçeğe büyüttü (**9.11**).

Anlatısal ve tematik yenilikler de vardı. *Broken Arrow* (1950) gibi 1950'lerin liberal Western'lerinden sonra, yerli kültürler daha saygılı bir biçimde işlenmeye başladı. *Little Big Man* (1970) ve *Soldier Blue*'da (1970) geleneksel tematik değerler tersine çevrildi ve Kızılderili yaşamı uygar ve beyaz toplum yağmacı olarak tanımlandı. Bazı filmler kahramanın uygar olmayan yanını vurguladılar, onu tehlikeli bir şekilde kontrol dışı (*Winchester 73*, 1950), hatta psikopat olarak (*The Left-Handed Gun*, 1958) gösterdiler. *The Wild Bunch*'ın (1969) kahramanları ilk dönem Western'lerin süssüz kötüleri olarak görülebilirdi.



9.11 Alçak bir duvar *The Good, the Bad, and the Ugly*'nin sonunda üç yönlü düellonun olduğu bir arenayı yaratır.

Kahramanın bu yeni karmaşıklığı John Ford'un *The Searchers* (1956) filminde açıktır. Kardeşinin evine bir Comanche saldırısından sonra, Ethan Edwards yeğeni Debbie'yi bulmak için yola çıkar. Her şeyden önce aile sadakatiyle, ama aynı zamanda da saldırganlar tarafından tecavüz edilip öldürülen kardeşinin karısına olan gizli aşkıyla hareket eder. Ethan'ın yarı Cherokee olan genç yardımcısı, Ethan'ın yalnızca Debbie'yi kurtarmayı planlamadığını, aynı zamanda bir Comanche eşi olduğu için onu öldürmeyi düşündüğünü anlar. Ethan'ın şiddetli ırkçılığı ve öfkeli intikamı Comanche köyüne saldırıda zirveye çıkar. Filmin sonunda Ethan uygarlığa geri döner, ancak tekrar çöle dönmeden önce kulübenin eşiğinde durur (**9.12**).

Bu çekim garip bir şekilde Ford'un *Straight Shooting* (9.10) filminin sonuna benzer; John Wayne de Harry Carey'in kollarını birleştirmesini tekrar eder (**9.13**). Ancak bu filmde gayesizce dolaşan kovboy uygarlığın dışında yaşadığı için kınanır, çünkü kederini ve nefretini yumuşatamaz. Yurttaştan ziyade vahşi olan Ethan ölü Comanche'lerin ruhlarından "ebediyen rüzgârlarda gezinecekler" diye bahsettiği için kınanmış görünür. Yıllarca süren bir temanın bu sert işlenişi, bir türün uylaşımlarının nasıl köklü bir şekilde değişebileceğini gösterir.

"Wyatt Earp'ü tanıdım. Sessiz sinema döneminde yılda iki kez Tombstone'dan tanıdığı kovboy arkadaşlarını ziyarete gelirdi. Onların çoğu benim çalıştığım şirketteydi. Sanıyorum o dönemde aksesuar asistanı bir gençtim ve ona bir sandalye ve bir fincan kahve verdim ve o da bana O. K. Corral'daki silahlı çatışmayı anlattı. Bu nedenle My Darling Clementine'de bu silahlı çatışmayı olduğu gibi canlandırdık. Onlar yalnızca sokakta yürüyüp birbirlerine ateş etmediler; bu zekice bir askeri manevraydı."

— ***John Ford**, Stagecoach'un yönetmeni*

Korku Filmi

Western konusuyla, temasıyla ve ikonografisiyle net bir şekilde tanımlanabilirken, korku türü izleyici üzerindeki planlanmış duygusal etkisiyle en tanınabilir türdür. Korku filmi şok etmeyi, iğrendirmeyi, nefret uyandırmayı, kısaca korkutmayı hedefler. Bu türün diğer uylaşımlarını bu itici güç biçimlendirir.



9.12 *The Searchers*'ın son çekimi.



9.13 *Straight Shooting*'de Harry Carey'in jesti.

Bizi ne korkutabilir? Normal olarak bir canavar. Korku filminde canavar doğanın tehlikeli bir bozulması, olası olana dair duygumuzun bir ihlalidir. Canavar King Kong'un olduğu gibi doğal olmayan şekilde büyük olabilir. Canavar vampirler ve zombilerin yaptığı gibi ölü ile canlı arasındaki sınırı ihlal edebilir. Canavar Dr. Jekyll'ın ilacını içip kötü Mr. Hyde olması gibi dönüşen sıradan bir insan olabilir. Ya da canavar *Alien* filmlerindeki yaratık gibi bilimin hiç bilmediği bir şey olabilir. O halde bu türün korkutucu duygusal etkisi genellikle bir karakter uylaşımıyla yaratılır: tehdit edici, doğal olmayan bir canavar.

Diğer uylaşımlar bunun ardından gelir. Canavara tepkimize ona korkmuş bir şekilde tepki veren başka karakterler yol gösterebilir. *Cat People*'da (1942) gizemli bir kadın görünüşe göre bir pantere dönüşür. Ani tepkimiz ve korkumuz kadının kocasının ve iş arkadaşının tepkisiyle onaylanır (**9.14**). Oysa *E.T.*'nin korku filmi olmadığını biliriz, çünkü yaratık doğal olmasa da tehdit edici değildir ve çocuklar onu tehdit ediciymiş gibi tepki vermezler.



9.14 *Cat People*'da bir gölge ve bir karakterin tepkisi ekran dışı bir tehdidi akla getirir.

Korku filmi olay örgüsü genellikle canavarın normal yaşama saldırmasıyla başlar. Tepki olarak diğer karakterler onun serbest olduğunu keşfetmek ve onu yok etmeye çalışmak zorundadırlar. (Bir karaktere kötü ruhların sahip olduğu bazı durumlarda, diğerleri onu kurtarmaya çalışabilirler.) Bu olay örgüsü çeşitli yollarla gelişir – canavarın bir dizi saldırıyı başlatmasıyla, yetkili insanların canavarın varlığına inanmayı reddetmesiyle ya da karakterlerin onu yok etme çabalarının engellenmesiyle. Örneğin, *The Exorcist*'te karakterler yalnızca tedrici olarak Regan'a sahip olunduğunu öğrenirler; bunu anladıktan sonra, şeytanı çıkarma mücadelesi vermek zorunda kalırlar.

Türün karakteristik temaları aynı zamanda planlanmış tepkiden ortaya çıkar. Eğer canavar bildiğimiz doğa yasalarına tecavüz ettiği için bizi korkutuyorsa, bu tür insan bilgisinin sınırlarını akla getirmeye çok iyi uyar. Canavarın varlığına ikna olması gereken şüpheci otoritelerin çoğu kez bilim insan olması muhtemelen önemlidir. Diğer durumlarda bilim insanları kasıtsız olarak kendi riskli deneyleriyle canavarı serbest bırakırlar. Olay örgüsünün bu tipinin yaygın bir uylaşımı, insanların bilmeyi amaçlamadığı bir şeylerin olduğu sonucuna varan karakterlere sahip olmasıdır. Korku filminin başka bir yaygın tematik modeli nükleer kazaların ve insan ürünü felaketlerin *Them!*'deki dev karıncalar gibi mutant canavarlar yaratmasında olduğu gibi, çevreyle ilgili korkularıyla oynar.

Korku filminin ikonografisinin canavarların gizlendiğinin zannedildiği ortamları içermesi şaşırtıcı değildir. Bir grup insanın toplandığı eski karanlık ev 1927'de *Cat and the Canary* ile popülerleşti ve yakın zamanlarda *The Haunting* (1999) ve *The Others* (2001; **9.15**) için kullanıldı. Mezarlıklar yürüyen ölüleri, bilim insanlarının laboratuvarları (*Frankenstein*'da olduğu gibi) yapay insanı sağlayabilirler. Yönetmenler bu uylaşımları Hitchcock'un *Psycho*'da sıradan bir moteli uğursuz, çürüyen bir malikâneyle yan yana getirmesinde ya da George Romero'nun *Dawn of the Dead*'de insanları bir alışveriş merkezindeki zombilerle savaştırmasında olduğu gibi zekice göstermişlerdir. Katliam alt-türü yaz kampları ya da banliyö semtleri gibi günlük ortamları istila eden insanüstü katilleri üretmiştir.

Yoğun makyaj korku türünün ikonografisinde alışılmamış derecede önemlidir. Kıllı bir yüz ve eller bir kurt adama dönüşümün işaretini verirken, buruşmuş bir deri bir mumyayı gösterir. Bazı oyuncular kendilerini birçok korkutucu karaktere dönüştürmede uzmanlaşmıştır. *The Phantom of the Opera*'da (1926) ilk Hayalet'i oynayan Lon Chaney "bin yüzlü adam" olarak ünlendi. *Frankenstein*'da (1930) Frankenstein'ın canavarı rolündeki Boris Karloff'un makyajı onu öylesine tanınmaz bir şekilde gösterdi ki, sonraki filminin tanıtma yazıları izleyicilere başrolde aynı oyuncunun oynadığı bilgisini verdi. Daha yakın zamanlarda bilgisayar özel efektleri oyuncuları canavarları dönüştürmede makyaja katkıda bulundular.

Western gibi korku filmi de sessiz sinema döneminde ortaya çıktı. İlk dönemin en önemli filmlerinden bazıları Almandı –en dikkate değer olanları *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920) ve *Dracula* romanının ilk uyarlaması olan *Nosferatu*'ydu (1922).



9.15 *The Others*'daki kadın kahraman odanın üst tarafında gizemli bir ses duyduğu sıradaki kötülük habercisi üst açı çerçeveleme.



9.16 *Nosferatu*'da Max Schreck'in makyajı ve oyunculuğu Kont Orlock'u korkutucu bir fare ya da yarasa gibi gösterir.



9.17 *The Mummy*'de Boris Karloff'un gözünde yansıyan küçücük parıltı canavarın yeniden canlandığı anın işaretini verir.

Alman Dışavurumcu sinemasının karakteristiği olan açılı oyunculuklar, yoğun makyaj ve biçimi bozulmuş dekorlar uğursuz, doğaüstü bir atmosferi aktardı (**9.16**).

Bir korku filmi duygusal etkisini makyajla ve gelişkin olmayan teknolojili özel efektlerle yaratabildiği için, korku türü küçük-bütçeli film yönetmenlerinin gözdesi olmuştur. 1930'lar boyunca ikincil düzeyde büyük Hollywood stüdyosu olan Universal korku filmleri dönemini başlattı. *Dracula* (1931), *Frankenstein* (1931) ve *The Mummy* (1932; **9.17**) olağanüstü popüler oldular ve bu stüdyonun büyük şirket olmasına yardım ettiler. On yıl sonra RKO'nun Val Lewton yönetimindeki B-filmi birimi çok küçük bütçeli iyi yazılmış kasvetli filmler dönemini başlattı. Lewton'un yönetmenleri canavarı ima ettiler, ekran dışında tuttular ve setleri karanlıkta gizlediler. Örneğin, *Cat People*'da biz asla kadın kahramanın bir pantere dönüşmesini görmeyiz ve yaratığı bazı sahnelerde yalnızca bir an görürüz. Film etkilerini gölgelerle, ekran dışı seslerle ve karakter tepkileriyle sağlar (9.14).

Daha sonraki on yıllarda, diğer küçük bütçeli film yönetmenleri bu türe çekildiler. Korku filmi birçok filmin gençlerin oluşturduğu pazarı hedeflemesiyle birlikte ABD bağımsız yapımının başlıca ürünü haline geldi. Benzer biçimde George Romero'nun *Night of the Living Dead* (1968) filminin bütçesi yalnızca 114.000 dolardı, ancak filmin kolej kampuslarındaki başarısı onu büyük ölçüde kârlı hale getirdi. 35.000 dolara çekil-

"Formülümüz basittir. Bir aşk öyküsü, korkuyu akla getiren üç sahne ve gerçek şiddetten bir sahne. Kararma. Bütün bunlar 70 dakika civarındadır."

— Val Lewton, Cat People'ın yapımcısı

mesiyle ünlü *The Blair Witch Project* (1999) daha da büyük bir uluslararası izleyici buldu. Küçük bütçeli korku filmi hâlâ kârlı bir türdür, çünkü *Cabin Fever*, *Saw* ve *Hostel* sinema salonlarında ve DVD'de büyük başarı kazandı.

1970'ler boyunca en çok *Rosemary's Baby* (1968) ve *The Exorcist*'in (1973) prestiji nedeniyle bu tür yeni bir saygınlık kazandı. Bu filmler şiddet dolu ve iğrendirici aksiyonu görülmemiş bir açıklıkla birleştirerek yenilik getirdiler. Şeytanın sahip olduğu Regan üzerine eğilmiş olan rahibin yüzüne kustuğunda, korkutucu tanımlamanın yeni bir standardı oluştu.

Büyük bütçeli korku filmi henüz sona ermemiş bir popülerlik dönemine girdi. Birçok önemli Hollywood yönetmeni bu türde çalıştı ve birkaç korku filmi -*Jaws*'dan (1975) ve *Carrie*'den (1976) *The Sixth Sense*'e (1999) ve *The Mummy*'ye (1999) kadar- büyük başarılar kazandı. Bu türün ikonografisi çağdaş kültüre yayıldı, beslenme çantalarını ve konulu park gezilerini süsledi. Korku klasikleri yeniden yapıldı (*Cat People*, *Dracula*) ve tür uylaşımlarının parodileri yapıldı (*Young Frankenstein*, *Beetlejuice*).

Korku filmi 30 yıldan fazla süre izleyicisini korumuştur ve bu türün uzun ömürlü olması araştırmacıları kültürel açıklamalar aramaya sevk etmiştir. Birçok eleştirmen 1970'lerdeki *The Exorcist* ve *Poltergeist* gibi aile korku filmleri alt-türünün Amerikan ailesinin dağılmasıyla ilgili toplumsal kaygıları yansıttığını öne sürer. Diğerleri ise bu türün normalliği ve geleneksel kategorileri sorgulamasının hem Vietnam sonrası hem de Soğuk Savaş sonrası dönemle uyumlu olduğu iddia eder. İzleyiciler dünya ve kendilerinin bu dünya içindeki yeriyle ilgili temel inanışlarından kuşku duyabilirler. 1980'lerden günümüze gençliğe yönelik katliam filmlerinin devam eden popülerliği genç insanların cinsellik ve şiddetten aynı anda büyülenmelerini ve endişelenmelerini yansıtır. Fanatikler aynı zamanda gelişkin özel efektleri ve makyajı da çekici bulurlar, bu nedenle yönetmenler daha kanlı ve grotesk görüntüler sunmak için yarışırlar. Bütün bu nedenlerle korku filmi uylaşımları öylesine yayılmıştır ki, *Scary Movie* ve *Shaun of the Dead* gibi parodiler dalga geçtikleri filmler kadar popüler olmuşlardır. Tür karışımı ve izleyici hazları ile yönetmenleri hırsları arasındaki karşılıklı özveri aracılığıyla korku filmi uylaşım ve yenilik dengesinin her tür için temel olduğunu göstermiştir.

Müzikal

"Yapımcı Arhur Freed bana geldi ve dedi ki, "Şimdi ne yapacaksın?" Ben de ona dedim ki "Bak Arthur, henüz bilmiyorum. Ancak şarkı söyleyeceğimi ve yağmur yağacağını biliyorum." O zamana kadar filmde yağmur yoktu.

— Gene Kelly, Singin' in the Rain'dek oyuncu ve koreograf

Nasıl Western büyük ölçüde Amerikan sınır bölgelerine konusuna ve korku filmi de izleyici üzerindeki duygusal etkiye dayandıysa, müzikal de teknik bir yeniliğe yanıt olarak ortaya çıkmıştır. Her ne kadar sessiz sinema döneminde canlı ses ile müzikal eşliği şarkı ve dans sahneleriyle eşlemeye yönelik birkaç girişim olduysa da, bir filmi bir dizi müzik parçasına dayandırma anlayışı, ses kuşaklarının başarıyla kaydedilmeye başlandığı 1920'lerin sonuna kadar ortaya çıkmadı. İnsan sesini içeren ilk uzun metrajlı filmlerden biri, neredeyse hiç diyaloğun kaydedilmediği, ancak birkaç şarkının olduğu *Jazz Singer*'dı (1927).

Başlangıçta müzikallerin çoğu *revüler* ve aralarında anlatısal bağlantıların olmadığı ya da çok az bulunduğu müzik parçası programlarıydı. Bu tip revü müzikalleri bu ilk sesli filmleri izleyicilerin diyalog ve şarkı sözlerini anlayamasalar dahi performanslardan keyif alabildikleri yabancı dil konuşulan pazarlara satmayı hedefledi. Alt yazılar ve dublaj dil engeli sorununu çözdükçe, müzikaller daha karmaşık öykü hatlarını içerdiler. Sinemacılar müzikal numaraların devreye girişini motive eden olay örgüleri tasarladılar.

1930'lar boyunca müzikalin iki tipik olay örgüsü modeli ortaya çıktı. Bunlardan bir tanesi aksiyonun merkezinde öykü dünyasının içindeki bir izleyici grubuna performans sergileyen şarkıcıların ve dansçıların olduğu *kulis müzikaliydi.* Warner Bros.'un ilk dönem başarılı müzikali *42nd Street* (1933) büyük açılıştan hemen önce bacağı kırılan büyük bir müzikal yıldızının yerini yedek oyuncu olarak dansçı Ruby

Keeler'in almasıyla kulis müzikalinin klasik modelini oluşturdu. Yönetmen Keeler'e "Bir genç olarak çıkacaksın, ama bir yıldız olarak geri döneceksin!" der ve kadın gerçekten de izleyicinin beğenisini kazanır (**9.18**). Bu on yıl boyunca Warner'ın koreografisi özenle yapılmış Busby Berkeley müzikalleri, MGM'in genç Judy Garland ile Mickey Rooney'i "Haydi bir gösteri yapalım!" olay örgüsü serisi içinde bir araya getirmesi ve RKO'nun Fred Astaire ve Ginger Rogers dans ekibinin başrolde oynadığı zarif müzikalleri kulis müzikallerinin uylaşımlarını yerleştirdiler. Daha sonraki örnekler arasında karakterlerin *Singin' in the Rain*'de olduğu gibi film oyuncularının olduğu müzikaller vardı. Daha yakın tarihli kulis müzikalleri *The Commitments*, *That Thing You Do!*, *What's Love Got to Do with It* ve *Dreamgirls* filmleridir.



9.18 Ruby Keeler *42nd Street*'te yıldızlığa giden yolda dans ediyor.

Ancak müzikallerin hepsi bir gösteri işi içinde geçmez. Bir de insanların gündelik yaşam içinde şarkı söyleyip dans ettikleri *düz* müzikaller vardır. Kulis müzikallerinde bile karakterler ara sıra gündelik bir dekorda birden şarkı söylemeye başlarlar. Düz müzikaller çoğunlukla karakterlerin korkularını, özlemlerini ve keyiflerini ifade etmek için birden şarkı söylemeye başlayarak kur yapma sürecini izledikleri romantik komedilerdir. Böylesi bir film olan *Meet Me in St. Louis*'i Bölüm 11'de analiz edeceğiz. 1968'de bir Fransız yönetmen (Jacques Demy ve Agnes Varda – Ç.) *The Young Girls of Rochefort*'ta karakterlerine filmdeki diyaloğun çoğunu şarkı olarak söylettirerek ve yoldan geçen düzinelerce insanı kasabanın caddelerindeki danslara katarak romantik müzikali uç noktalarına taşıdı (**9.19**). Julie Taymor daha yakın tarihli bir film olan *Across the Universe*'de romansı ve tarihi birleştirdi (**9.20**).

Hem kulis müzikalinden hem de düz müzikalde şarkılar çoğunlukla aşkla ilişkilidir. Genellikle erkek ve kadın kahraman birlikte güzel bir şekilde performans sergiledikleri için mükemmel romantik çifti oluşturduklarını anlarlar. *Top Hat*'te Ginger Rogers'ın canlandırdığı karakterin Fred Astaire'e başlangıçtaki kızgınlığı "Isn't It a Wonderful Day" şarkısı sırasında yumuşadığında ve sonunda birbirlerine âşık olduklarında olan tam da budur. Bu olay örgüsü aygıtı türün temel bir



9.19 *The Young Girls of Rochefort*'ta bütün kasaba halkı dansa katılır.



9.20 *Across the Universe* filminde genç adam askere alınma çağrısını alırken fonda Beatles'ın "I Want You" parçası çalmaktadır.



9.21 *Moulin Rouge!*'da gösterişli bir müzikal sahnesinde kendinden geçmiş âşıklar.

dayanağı olarak kalmıştır. Fred Astaire *The Band Wagon*'da (1953) "Dancing in the Dark" şarkısı sırasında bu kez gönülsüz Cyd Charisse'i cezbeder ve John Travolta *Saturday Night Fever*'da (1977) disko dans pistinde romantik eşiyle karşılaşır. *Moulin Rouge!*'da âşıklar birbirlerine hem sahnede hem de dışında klasik pop ve rock şarkılarıyla serenat yaparlar (**9.21**) ve *House Party* serisinde aradaki danslar çoğu kez kur yapma törenleri haline gelir.

Müzikaller uzun süreden beri *The Wizard of Oz*'dan *Lilo and Stitch* gibi yakın tarihli filmlere kadar çocukların öyküleriyle ilişkili olmuştur. Birçok canlandırma filmi müzikal numaralar içerir ve bu uygulama Disney'in *Snow White and the Seven Dwarfs* filmine kadar geri gider. Ancak yetişkinlere yönelik müzikaller kasvetli, hatta trajik malzeme kullanmıştır. *West Side Story* trajik bir şekilde etnik temelde yaşanan bir aşk ilişkisini tanımlar ve *Pennies form Heaven* Büyük Bunalımın sevimsiz atmosferini o dönemden kayıtlara dudak eşlemesi yapan karakterler aracılığıyla sunar. *Lady Sings the Blues*, *Ray* ve *Walk the Line* gibi şarkıcıların yaşam öyküleri sahne müzikalleri haline gelirler.

Bununla birlikte Western ve korku filmi insan doğasının karanlık yanını incelerken, Hollywood müzikalleri bunun olumlu yanını ifade etme eğilimindedirler. Büyük hırslar bir gösteri başarı kazandığında ödüllendirilir ve âşıklar şarkı ve danslarla birleşirler. *The Pajama Game*'de bir fabrikadaki grev sendika lideriyle yönetici romantik bir çift olduklarında önlenir. Bu uylaşımların bazıları günümüzde sürmektedir. *School of Rock* kulis müzikalinin yetenek ve sıkı çalışmanın sonunda başarıya ulaşacağı temasını yeniden işler. Daha da cesur *8 Mile* yetenekli bir genç şarkıcının dezavantajların üstesinden gelişini ve başarılı oluşunu gösteren geleneksel olay örgüsü modelini takip eder.

Müzikallerdeki konu alanı o kadar geniştir ki, bu türle ilişkili özel ikonografiyi saptamak zordur. Yine de kulis müzikalinin en azından karakteristik dekorları vardır: soyunma odaları ve bir tiyatronun yan odaları, (9.18'deki gibi) sahne dekorları ve arka perdeleri, orkestranın ve dans pistinin olduğu gece kulübü. Benzer biçimde bu müzikallerdeki icracılar çoğu kez ayrıksı sahne kostümleriyle tanınabilirler. 1930'lar boyunca Fred Astaire sinemadaki en ünlü silindir şapkayı giydi. Bu şapka onun müzikalleriyle o kadar yakından ilişkiliydi ki, yıldızı sönmüş bir film oyuncusunu canlandırdığı *The Band Wagon*'un başında bu şapkayla ilgili bir şaka yapılabildi. Aynı şekilde Travolta'nın *Saturday Night Fever*'daki beyaz takım elbisesi disko çağının bir ikonu haline geldi. Bir fabrikada (*The Pajama Game*) ya da bir bozkırda (*Oklahoma*) geçen müzikallerin gösterdiği gibi, müzikallerde her zaman yenilik fırsatları var olmuştur.

Müzikalin karakteristik teknikleri aynı şekilde çeşitlidir. Müzikaller parlak aydınlatma, neşeli kostümleri gösterme ve dansların koreografisini net bir şekilde görülecek şekilde oluşturma ve sürdürme eğilimindedirler. Benzer nedenlerle renkli ham film daha en başında Eddie Cantor'un *Whoopee!* ve Bölüm 2'de incelediğimiz *The Wizard of Oz* gibi müzikallere uygulanmıştır. Dansçıların oluşturduğu modelleri göstermek için yaygın olarak vinç çekimleri ve üst açılar kullanılır. Müzikallerde yaygın olarak kullanılan bir teknik izleyiciler için genellikle açık değildir: şarkıları önceden kaydetmek için dudak eşlemesi. Şarkıcılar kaydın bir pleybekiyle senkron içinde dudaklarını oynatırlar. Bu teknik şarkıcıların özgürce hareket etmelerine ve kendi oyunlarına yoğunlaşmalarına olanak sağlar.

1935 tarihli RKO Astaire-Rogers müzikali *Swing Time* kulis müzikali örneklerinden biridir. Filmin başlarında Lucky lakaplı bir kumarbaz ve step dansçısı olan kahraman sahne işini bırakmaya ve evlenmeye çalışır. Hemen onun nişanlısının ona uygun olmadığını hissederiz; kadın bir dansçı değildir (ve hatta Lucky'nin meslektaşlarının adamın düğünü kaçırması için aldatmaya çalıştıkları ilk sahneler boyunca görülmez). İlk sahneler bir tiyatronun sahnesinin, yan odalarının ve soyunma odalarının geleneksel dekorunda geçer. Daha sonra Lucky kente gittiğinde ve kadın kahraman Penny (Lucky'nin değerli şans parasını yansıtan bir isim) ile tanıştığında, kadın ondan hiç hoşlanmaz. Penny'nin çalıştığı dans okulundaki eğlendirici bir sahnede Lucky umutsuz bir şekilde beceriksizi oynar. Ancak okulun sahibi Penny'yi işten attığında, Lucky aniden onunla zarif, virtüözce ve prova edilmemiş bir dansa başladığında Penny'nin işte kalmasını sağlar. Sonunda Penny, Lucky'den hoşlanır ve okul sahibi gözde bir kulüpte ikisi için yetenek denemesi düzenler.

Öncelikle Lucky ile kulüpteki orkestra şefi arasındaki romantik rekabet biçiminde engeller sürer. Penny yanlışlıkla Lucky'nin nişanlısına geri dönmeye niyetli olduğuna inandığında durum daha da karmaşıklaşır. Filmin sonuna yakın Penny orkestra şefiyle evlenmek için Lucky'yi terk etmek üzeredir. Penny ve Lucky görünüşe göre son kez buluşurlar ve farklı amaçlara sahip konuşmaları performans ile romans arasındaki bağlantıyı ortaya koyar:

penny: "Çok güzel dans ediyor mu?"

lucky: "Kim?"

penny: "Âşık olduğun kız"

lucky: "Evet çok güzel."

penny: "Evleneceğin kız."

lucky: "Bilmiyorum. Seninle dans ettim. Bir daha asla dans etmeyeceğim."

Fred Astaire'in asla bir daha dans etmeyecek oluşu son tehdittir ve onun "Never Gonna Dance" şarkısı birbirlerini istediklerini yeniden onaylayan bir düete yol açar. Sonunda Lucky ve Penny barışırlar.

Bu film türün yeni yerleşmiş uylaşımlarını kullanır. Lucky sahneden sahneye Astaire'in klasik silindir şapkasını ve biçimsel giysilerini giyer (**9.22**). Astaire ve Rogers 1930'larda müzikal tasarımın tipik özelliği olan güzel art deco tarzı setlerde dans ederler (**9.23**). Ancak film Astaire'in 1920'lerde New York'taki sahne kariyeri boyunca kendisini etkilemiş olan önemli Afro-Amerikalı dansçılara saygısını sunduğu "Bojangles of Harlem" şarkısıyla uylaşımdan ayrılır. Burada siyaha boyanmış yüzüyle ortaya çıktığında, bu küçük düşürücü bir stereotipi sömürmek değil, ama o dönemin en ünlü siyah step dansçısı Bill "Bojangles" Robinson'un rolüne girmektir. (Bu övgü tamamen çok alışılmamıştır, çünkü Robinson o dönemde rakip stüdyo Twentieth Century Fox için Shirley Temple müzikallerinde ortak başrolü oynuyordu.)

Sahne arkası dekorlarına ve gösteri işi olay örgüsüne rağmen, *Swing Time* bazı şarkı ve dansları günlük ortamlarda gerçekleştirir. Lucky, Penny'nin evini ziya-

BAĞLAN

Blogumuzda diğer film türlerini de ele aldık. Son dönemde çekilen fantezi türü ile bilim kurgu türü arasındaki ilişkiyi görmek için bakınız "Swords vs. Lightsaber".

www.davidbordwell.net/blog/?p=788.

Süper kahramanların anlatıldığı çizgi romanlardan uyarlanan filmleri için bakınız "Superheroes for sale"

www.davidbordwell.net/blog/?p=2713.



9.22 *Swing Time*'da bir kâğıt oyununda takım elbisesini kaybettikten sonra Lucky hâlâ silindir şapkasını giyer.



9.23 Astaire ve Rogers art deco gece kulübü dekorunda dans ederler.

ret ettiğinde, Penny saçını şampuanlarken Lucky kendisine eşlik etmesi için onun evindeki bir piyanoyu kullanarak (diegetik olmayan bir orkestra da çalsa da) "The Way You Look Tonight" şarkısını söyler. Bununla birlikte çift karlı bir sayfiye yerine gittiklerinde, "A Fine Romance" şarkısını söylerlerken mekânda diegetik eşlik vardır –yalnızca görülmeyen bir orkestra. Müzikallerde bize defalarca hatırlatıldığı gibi, bu dünya insanların her zaman ve her yerde kendilerini şarkı ve dansla ifade etmelerini olanaklı kılar.

Filmi incelerken genellikle sıradan bir şekilde kanıksadığımız -bu varsayımlar öylesine köklüdür ki, onlara dikkat bile etmeyiz- bazı şeylere dikkat etmemiz gerekir. Türler kurmaca, belgesel, canlandırma, canlı aksiyon, anaakım ve deneysel film gibi daha temel film tipleriyle birlikte kanıksanmış kategorilerdir. Ne zaman bir film izlesek, aklımızın gerisindeki bu kategoriler neyi görmeyi ve duymayı beklediğimizi biçimlendirirler. Onlar tepkilerimize yön verirler. Bir filmde belirli yönlerde anlam çıkarmamız için bize baskı yaparlar. Yönetmenler ve benzer biçimde izleyiciler tarafından oluşturulan bu kategoriler, çok sık deneyimlediğimiz gibi film sanatı için bir koşuldur.

Bununla birlikte canlı aksiyon kurmaca filmlerinden başka film tipleri vardır. Bunlar Bölüm 1'de gördüğümüz gibi filmlerin yapılış tarzlarına ve yönetmenlerin niyetlerine bağlı olan film yapımının diğer tarzlarıdır. En yaygın olanları belgesel, deneysel ve canlandırma sinemasıdır ve bunları bir sonraki bölümde inceleyeceğiz.

ÖZET

Filmlere yaklaşmamızın en yaygın yollarından biri tip ya da tür olarak bakmaktır. Türler filmleri sınıflamanın, toplumda yönetmenlerin, eleştirmenlerin ve izleyicilerin büyük ölçüde paylaştığı yollarıdır. Filmler çok yaygın olarak benzer olay örgülerine, benzer tematik içerimlere, karakteristik filmsel tekniklere ve tanınabilir ikonografiye bağlı olarak türler içinde gruplandırılırlar.

Bir filmi tanımlamaya çalışırken, aşağıdakilere benzer soruları sorabilirsiniz:

1. Bir filmi görmeden önce onun hangi türe ait olduğunu biliyor muydunuz? Size ipucu veren faktörler bu filmin reklam kampanyası ve tanıtımı mıydı?
2. Filmdeki hangi uylaşımlar bu yapımın ait olduğu türe aitti? Bu uylaşımlar nasıl işliyordu? Bunlar öykü anlatımının daha hızlı ve ekonomik olmasına yardımcı oluyor muydu? Güçlü duygusal tepkilerin oluşmasını amaçlıyorlar mıydı?
3. Filmde, eğer varsa, türsel yenilikler gözünüze çarptı mı? Bunu görmenin iyi bir yolu kendinize şunu sormaktır; "filmdeki herhangi bir gelişme sonucunda beklentilerimin aksine sonuçlanan bir olay oldu mu"?
4. Bu film bir türden daha fazlasından uylaşımları birleştirmiş görünüyor mu? Eğer birleştiriyorsa, bunlar nasıl iç içe geçebildi? Bir filmin yenilikçi yönleri türlerin iç içe geçmesine dayanıyor olabilir mi?

OKUMA ÖNERİLERİ

Türler ve Toplum

Bir türün tören olarak toplumsal işlevi anlayışı Claude Lévi-Strauss'un antropoloji kuramından çıkar. Tören modelinin bir versiyonu için bkz. Thomas Schatz, *Hollywood Genres* (New York: Random House, 1981). Ayrıca bkz. Jane Feuer, *The Hollywood Musical* (Londra: British Film İnstitute, 1982) ve Rick Altman, *The American Film Musical* (Bloomington: Indiana University Press, 1987). Altman daha yakın zamanlarda tür kuramıyla ilgili birçok meseleyi inceleyen *Film/Genre* (Londra: British Film Institute, 1999) adlı çalışmasında görüşlerini daha da geliştirmiştir.

Bir türün toplumsal işlevine dair başka bir anlayış, tür filmlerinin temel olarak bir toplumdaki birçok insan tarafından korkulan ve baskılanan toplumsal gruplarla -özellikle kadınlarla ve ırksal azınlıklarla- ilgili olduğunu savunur. Türün öyküleri ve ikonografisi bu grupları çoğunluğun yaşam tarzına bir tehdit olarak anlatır. Filmin aksiyonu bu öğeleri içerme ve yenilgiye uğratma yönünde işler. Bu yaklaşıma uygun bir argüman için bkz. Robin Wood, "An Introduction to the American Horror Film," Bill Nichols (der.), *Movies and Methods*, vol II içinde (Berkeley: University of California Press, 1985), ss. 195-220. Bu ötekilik kuramının eleştirisi için bkz. Noël Carroll, *The Phi-*

losophy of Horror; or, Paradoxes of the Heart (New York: Routledge, 1990), ss. 168-206.

Birkaç Hollywood türünün analizi kadar türe yaklaşımların bir incelenişi için de bkz. Steve Neale, *Genre and Hollywood* (Londra: Routledge, 2000). Wheeler Winston'un derlediği *Film Genre 2000: New Critical Essays*'da (Albany: State University of New York Press, 2000) çeşitli yaklaşımlar sunulmaktadır.

Özel Türler

Western türündeki uylaşımların geniş alanı iki yararlı referans kitabında önemli filmlerle ve figürlerle birlikte toplanmıştır: Phil Hardy (der.), *The Western* (Londra: Aurum, 1991) ve Edward Buscombe (der.), *The BFI Companion to the Western* (New York: Atheneum, 1988). Western'in uylaşımlarına dair tartışmamız John Cawelti'nin *The Six-Gun Mystique* (Bowling Gren, OH: Bowling Gren Popular Press, 1975) tarafından biçimlendirilmiştir. Howard Hughes *Spaghetti Westerns*'de (Harpenden, İngiltere: Pocket Essentials, 2001) Western'in bir alt-türünü özetler.

Noël Carroll yukarıda adı geçen *The Philosophy of Horror*'da korku filminin etkili estetiğini inceler. Carroll'un türü tartışmamıza yol gösteren analizi Cyntia A. Freeland'ın *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror* (Boulder, CO: Westview Press, 2000) adlı incelemesi ve Andrew Tudor'un *Monsters and Mad Scientist: A Cultural History of the Horror Movie*'de (Oxford: Blackwell, 1989) sunduğu toplumsal açıklamayla tamamlanır. Kapsamlı bir referans kitabı için bkz. Phil Hardy (der.), *Horror* (Londra: Aurum, 1985).

Amerikan müzikalinin genel bir tarihi için bkz. Ethan Mordden, *Hollywood Musical* (New York: St. Martin Press, 1981). Rick Altman'ın derlediği *Genre: The Musical* (Londra: Routledge & Kegan Paul, 1981) özel konular üzerine makaleleri içerir.

Revü müzikalleriyle ilgili ilk dönem Hollywood müzikallerinin ve 1930'ların daha anlatı yönelimli filmlerinin incelenişi için bkz. Richard Borrios, *A Song in the Dark: The Birth of the Musical Film* (New York: Oxford University Press, 1995). En önemli yapım birimlerinden biri olan Arthur Freed'in başında olduğu müzikallere yoğunlaşan birim Hugh Fordin'in *The World of Entertainment: The Freed Unit at MGM* (New York: Doubleday, 1975) adlı çalışmasında incelenir. *Swing Time* filmi, Hannah Hyam'ın *Fred and Ginger: The Astaire-Rogers Partnership 1934-1938* (Brighton: Pren Press, 2007) kitabı içinde incelenen filmlerden biridir.

Web Siteleri

www.filmsite.org/genres.html Çok sayıda türün, tarihsel özetleri ve önemli örnekleri de içeren geniş alana yayılan tartışması.

www.lewestern.com/US/1PresentationUS.htm Hem Fransızca hem de İngilizce enformasyonun olduğu Western'e ayrılmış bir veri tabanı.

www.carfax-abbey.com Diğer sitelerle 150'den fazla bağlantının olduğu klasik ve çağdaş korku filmlerinin bir veri tabanı.

www.musicals101.com/index.html Müzikal tiyatro ve sinema için bir referans sitesi.

Tavsiye Edilen DVD Ekleri

Western'ler

"The Making of *Silverado*" kimi yönlerden prova, resimli senaryo taslakları, sinematografi, sahne tasarımı vb. üzerine bölümlerin olduğu geleneksel bir yapım belgeselidir. Ancak bütün vurgu bir Western olarak bu film üzerinedir. Yönetmen Lawrence Kasdan klasik Western'i yeniden canlandırmaya çalıştı ve aynı zamanda Western'e saygılarını sundu. Oyuncular ve ekiple röportajlar filmin tekniğini gösterir, ancak onlar genellikle filmin biçiminin ve stilinin nasıl eski moda Western uylaşımlarının hizmetine koşulduğunu tartışırlar. "The Making of *Butch Cassidy and the Sundance Kid*" 1960'ların sonuna ait bu film için alışılmamış miktarda filmi içerir. Ancak aynı zamanda yönetmen George Roy Hill'in bu klasik Western'in yapımının olumsuz yanlarını gizlemeden açıklamasıyla, birçok ek röportajın karşılıklı kutlama mahiyetindeki tarzından kaçınır.

"A Turning of the Earth: John Ford, John Wayne, and *The Searchers*" katılımcıların açıklamalarını, filmin günümüzdeki halini ve bu filmin uzman analizini birleştirir. Western'in önemli yönetmenlerinden biri olan Budd Boetticher'in yaşam öyküsünün anlatılışı, klasik filmlerinden biri olan *Seven Men from Now*'ın da DVD'de olduğu "Budd Boetticher – an American Original"dir. Western'in diğer ilginç tartışmaları "Sir Christopher Frayling on *The Magnificent Seven*" ve "Leone's West (*The Good, the Bad, and the Ugly*)"de bulunmaktadır.

"An Epic Explored" içinde yönetmen James Mangold Western filmlerin nadiren çekildiği bir dönemde *3:10 to Yuma*'nın yapımı ile ilgili konuşur. Aynı disk filmin prodüksiyonu hakkında kısa ama bilgi yüklü bir belgesel de içerir (bu belgesel içinde silah atışı sırasında kullanılan toz topakları hakkında bilgi de verilir). *Once upon a Time in the West* hakkındaki üç belgesel bir saatten fazla süren kamera arkası görüntülerine eklenir. Diğer yönetmenler Leone'nin stilini incelerken filmin Western türü içindeki yeri ele alınır.

Korku Filmleri

"İnside the Labyrinth" öncelikle *The Silence of the Lambs*'in kamera arkasıyla ilgili olsa da, bunun bir korku mu yoksa gerilim filmi olduğuna dair önemli bir tartışmayı içerir. Benzer biçimde *Scream*'in yapılışı üzerine "Behind the Scream" korku filmi uylaşımlarını tartışır.

Rosemary's Baby üzerine kısa süren kamera arkası görüntüleri filmi "filmde korku olmaksızın önemli korku filmi" olarak tartışır, özel efektlerin yokluğunu ve filmin korkutucu öğeleri açıkça göstermekten ziyade akla getirmeye dayandığını öne çıkarır.

Bir korku filmiyle ilgili muhtemelen en kapsamlı DVD eki "The Making of *The Frighteners*"dır. Peter Jackson'ın yönettiği 4½ saatlik belgesel, daha sonra *The Lord of the Rings*'de üs rakamlarına dayanarak genişletilecek olan minicik Weta Digital aygıtının yetenek gösterisi de dâhil yapımın her yönüyle ilgilidir.

Hem *Hellboy*, hem de *Hellboy II: The Golden Army* filmlerinin DVD eklerinde her bir filmdeki yaratıkların ele alındığı kamera arkası belgeselleri mevcuttur. İkinci filmde 32 ayrı türde yaratık vardır ve bunların bazıları detaylı kostümlü kuklalarla, bazıları ise bilgisayar tabanlı görüntülerle yaratılmışlardır.

Müzikaller

Singin' in the Rain DVD'sinde bulunan "Musicals Great Musicals: The Arthur Freed Unit at MGM" *The Wizard of Oz*, *The Band Wagon*, *Meet Me in St. Louis*'i de üreten stüdyolardaki müzikal yapımının altın çağının tarihini çıkarır. Sesin ilk yıllarında yapılan MGM müzikallerinden uzmanlar bunu örnek bir tarihsel inceleme haline getirirler. Bu DVD aynı zamanda *Singin' in the Rain*'in yapılışı üzerine olan büyüleyici ek "What a Glorious Feeling"i içerir.

Yalnızca *My Fair Lady*'nin tarihiyle değil, aynı zamanda restorasyonuyla da ilgili bir belgesel olan "More Loverly Than Ever: *My Fair Lady* Then and Now" bu filmin Broadway müzikallerinin büyük bütçeli uyarlamaları döneminin sonunda ortaya çıktığını belirtir.

Saturday Night Fever'ın eki "Behind the Music" dans eden, ama şarkı söylemeyen başkarakterleri de içeren bu olağanüstü popüler filmin yeniliklerini tartışır. Bu durumda 1970'lerde kısa süren bir disko modasından çıkan bir müzikal türün aniden başarı kazanabilmesinin ve eşit derece hızla gerileyebilmesinin izlerini sürer.

"The Nightclub of Your Dreams: The Making of *Moulin Rouge!*"da Nicole Kidman bir şarkının pleybekine alışılmış dudak eşlemesinden ziyade film çekimi sırasında canlı şarkı söylemeyi anlatır. Ayrıca koreografi üzerine bir bölüm vardır.



10
BÖLÜM

Belgesel, Deneysel ve Canlandırma Sineması

Bazı temel film türleri kendilerine has özelliklerle düzenlenirler. Bizler genel olarak belgeseli kurmacadan, deneysel sinemayı ana akımdan ve canlandırmayı da canlı-aksiyon filmlerinden ayırırız. Tüm bu türler için, filme alınacak olayların nasıl seçildiği ve düzenlendiği, çekimlerin nasıl gerçekleştiği ve yönetmenlerin izleyiciyi nasıl etkilemek istedikleri hususunda varsayımlarda bulunabiliriz. Anlatı biçimini incelediğimiz 3. Kısım kurmaca ve canlı-aksiyon filmleri üzerinde yoğunlaşmıştı. Şimdi, diğer önemli film türlerini ele alacağız.

Belgesel

Bir filmi görmeden önce, neredeyse her zaman, o filmin bir belgesel mi yoksa kurmaca mı olduğu konusunda fikir sahibiyizdir. *March of Penguins* filmini izlemeye giden seyirciler, bu filmde *Madagascar* filmindeki gibi çokbilmiş penguen karikatürleri yerine gerçek penguenler göreceklerini bilirler.

Belgesel Nedir?

Bir filmin belgesel olduğunu varsaymamız için nasıl değerlendirmemiz gerekir? Bir belgesel ilk olarak, genellikle şu özellikleriyle tanınır: Filmin ismi, basın tanıtımı, fısıltı gazetesi ve ele aldığı konu. Bu niteleme, bizlerin, gösterilen kişilerin, mekânların ve olayların gerçekten varolduğunu ve onlar hakkında sunulan bilginin güvenilir olduğunu beklememize yol açar.

Her belgesel dünya hakkında gerçek bilgiler sunmayı amaçlar. Fakat bunu yaparken kullanılan yollar kurmaca filmlerde kullanılan yöntemler gibi çeşitlidir. Bazı durumlarda sinemacılar, olaylar gerçekleştiği anda onları kayda alırlar. Örneğin *Primary* filminde, John Kennedy ve Hubert Humprey'in 1960 Demokrat Parti başkan adaylığı için yaptıkları seçim kampanyaları ve mitingler bir kameraman ve sesçi tarafından, gittikleri her yerde, filme alınmıştır (5.134). Fakat bir belgesel farklı yollarla da bilgi iletebilir. Bir yönetmen çizelgeler, haritalar ve diğer görsel destek araçlarından yararlanabilir. Dahası, belgesel yönetmeni filme almak için bazı olayları sahneleyebilir.

Bu nokta üzerinde biraz durmamız gerekir. Bazı izleyiciler, filme alınan olayların manipülasyonunun belgeselin güvenilirliğini zedeleyeceğini düşünmektedir. Belgesel yönetmenlerinin sıklıkla, olayları bir senaryoya bağlı kalmadan ya da sahnelemeden filme aldıkları bir gerçektir. Örneğin bir görgü tanığıyla yapılan röportajda yönetmen kameranın konumunu ya da odaktaki görüntüyü ve bunun gibi unsurları denetler; daha sonra da bu çekimlerin son kurgusunu kontrol eder. Fakat yönetmen görgü tanığına ne söylemesi ya da nasıl rol yapması gerektiğini anlatmaz. Aynı zamanda yönetmenin ortam ve aydınlatma konusunda bir düzenlemeye gidememesi de mümkündür.

"Filmin çekim aşamasından, sinemada gösterimine giden süreç arasında pek çok ara-safha mevcuttur: filmin yıkanması, basılması, kurgulanması, anlatıcı eklenmesi, ses efektleri, müzik. Çekimin etkisi her aşamada değişebilir ama yönlendirici olan temel içerik, bu çekimin içinde yer almak zorundadır."

— Joris Ivens, belgesel yönetmeni

Yine de hem izleyiciler hem de yönetmenler, eğer bilgiyi sunmak için faydalıysa, sahnelemeye başvurmanın doğru olduğunu bilirler. Bir çiftçinin günlük yaşamını filme aldığınızı düşünün. Ondan, sahip olduğu toprakların büyüklüğünü göstermek için tarlanın ortasına kadar yürümesini isteyebilirsiniz. Benzer biçimde, Dziga Vertov'un *Man with a Movie Camera* filmindeki ana figür olan kameraman açık biçimde, Vertov'un kamerası için rol yapmaktadır (**10.1**).

Bazı durumlarda sahneleme, filmin belgesel değerini yoğunlaştırır. Humphrey Jennings, *Fires Were Started* filmini İkinci Dünya Savaşı'nda, Londra'nın Almanlar tarafından bombalanması sırasında çekmiştir. Çekimleri hava akınları gerçekleşirken yapamayan yönetmen, bombalanmış binalar bulmuş ve onları ateşe vermiş ve ardından bu alevleri filme almıştır (**10.2**). Her ne kadar bu olay sahnelenmiş olsa da, gerçek yangınlarda görev alan itfaiyeciler, bu betimlemenin, asıl bombardımanda yaşanan yangınlarla boy ölçüşebilecek derecede gerçek göründüğünü belirtmişlerdir. Benzer şekilde, müttefik kuvvetler İkinci Dünya Savaşı'nın sonuna doğru Auschwitz toplama kampını özgürlüğe kavuşturduğunda bir haber filmi kameramanı bir grup çocuğu bir araya getirmiş ve onların kollarına kazınan mahkum numaralarını filme almıştır. Aksiyonun bu biçimde sahnelenmesi filmin güvenilirliğini sarsmamaktadır.

Olayların kamera için yeniden canlandırılması ve sahnelenmesi, filmin mutlaka kurmaca olarak nitelenmesine yol açmaz. Yapımındaki ayrıntılardan bağımsız olarak bir belgesel, konusu hakkında güvenilir bilgiler sunduğunu varsaymamızı ister. Eğer yönetmen, biraz önce bahsettiğimiz çiftçiden, tarlalar içinde yürümesini isterse (kameraman çekimi yaparken), film aslında, o çiftçinin günlük yaşamından bir parçayı gösteriyordur ve bu da güvenilir bilgi olarak izah edilir.

Bir film türü olarak belgeseller kendilerini gerçeğe dayanan, güvenilir filmler olarak sunarlar. Yine de bir belgesel güvenilirliğini kanıtlayamayabilir. Film tarihi boyunca bazı belgesellerin hatalı olduğu ileri sürülmüştür. Benzer bir durum Michael Moore'un *Roger and Me* belgeselinde görülür. Film, yürek parçalayıcılıktan absürde kadar giden bir anlatı yelpazesinde, Michigan'daki Flint şehri halkının, 1980'lerde General Motors şirketinin fabrikalarındaki işçilerin işten çıkarılmasına verdiği tepkiyi göstermektedir. Filmin büyük bölümü yerel yönetimin şehrin ekonomisini yeniden canlandırmak adına beceriksizce çabalamasını göstermektedir. Ronald Reagan bölgeye gelir, bir televizyon din adamı halka açık toplantılar düzenler ve şehir yöneticileri, turistleri Flint'e çekebilmek adına içinde AutoWorld gibi bir kapalı alan tema parkının da yer aldığı pahalı, yeni binalar oluşturmak için kampanya başlatırlar.

Hiç kimse bu olayların gerçekleştiğine itiraz etmez. Çelişki, eleştirmenler *Roger and Me* filminin, izleyicileri olayların filmde gösterildiği sırayla gerçekleştiğini inanmaya zorladığını söylediğinde ortaya çıkar. Ronald Reagan 1980'de, televizyon din adamı ise 1982'de Flint'e gelmiştir; AutoWorld 1985 yılında açılmıştır. Tüm bu olaylar, filmin başında anlatıldığı gibi işten çıkarmalara bir tepki olamazlar çünkü fabrikaların kapatılması 1986 yılında başlamıştır. Eleştirmenlere göre Moore, şehir yönetimini aptal gibi göstermek adına gerçek kronolojiyi değiştirmiştir.

Moore'un konuyla ilgili savunması, bu bölümün sonunda yer alan "Okuma Önerileri" altında tartışılacaktır. Bizim amacımız, eleştirmenlerin bu filmi güvenilir olmayan bilgiler sunmakla itham ettiğini göstermektedir. Bu eleştiriler doğruysa bile *Roger and Me* filmi, bir kurmaca haline gelmez. Güvenilmez bir belgesel hala bir belgeseldir. Hatalı ya da yanlış-yönlendirici haber öyküleri olduğu gibi, hatalı ve yanlış-yönlendirici belgeseller de mevcuttur.

Belgesel bir görüşü benimseyip savunabilir, bir düşünceyi ifade edebilir ya da bir sorunun çözümünün yandaşı olabilir. Birazdan göreceğimiz gibi belgeseller sıklıkla, izleyiciyi ikna etmek adına retorik kullanırlar. Fakat yine hatırlatmakta fayda var, bir duruş benimsemek belgeseli bir kurmaca film haline getirmez. Yönetmen, bizi ikna etmek için kanıtları sıralar ve bu kanıtlar gerçek ve güvenilir olarak sunulur. Bir belgesel yoğun biçimde taraflı olabilir fakat yine de bir belgesel olarak, kendisini, konusu hakkında güvenilir bilgiler veren bir film olarak sunar.



10.1 *Man with a Movie Camera* filminin merkez figürü gerçek bir kameraman olsa da, aksiyonu sahnelenmiştir.



10.2 *Fires Were Started* filminde, sahnelenmiş yangın.

Belgesel Türleri

Tıpkı kurmaca filmlerde olduğu gibi, belgesellerin de kendi türleri vardır. Yaygın bir tür olan *derleme* film, arşiv kaynaklarından gelen görüntüleri bir araya getirir. *The Atomic Cafe* filmi, 1950'lerdeki Amerikan kültürünün nükleer silahlardaki artışa nasıl tepki verdiğini göstermek için haber görüntüleri ve eğitim filmlerini kullanır (**10.3**). *Röportaj* -ya da *konuşan-kafalar-* belgeseli olaylar ya da toplumsal hareketler hakkında yapılan tanıklıkları filme alır. *Sözün Bittiği Yer* belgeseli, daha çok kendi hayatlarını anlatan eşcinsellerle yapılan röportajlardan oluşur.

Dolaysız sinema türü belgesel, devam eden bir olayı gerçekleştiği anda, yönetmenin en az müdahalesiyle kaydeder. Dolaysız sinema 1950'ler ve 1960'larda, taşınabilir kamera ve ses ekipmanları üretildiğinde ortaya çıktı ve olayların gelişimini yerinde ve anında takip eden *Primary* gibi belgesellerin doğmasını sağladı. Bu nedenle, bu tür belgeseller, Fransızca karşılığı "sinema-gerçek" olan *cinema-verite* olarak bilinirler. Bu türün bir örneği, iki azimli basketbol oyuncusunun hayatını, liseden üniversiteye kadar anlatan *Hoop Dreams* filmidir.

Diğer yaygın bir belgesel türü ise, böceklerin dünyasını incelemek üzere büyütücü objektifler kullanan *Microcosmos* filminin de bir örneğini teşkil ettiği, *doğa* belgeselleridir. Imax formatı sayesinde doğa belgesellerinin sayısında hızlı bir artış yaşandı (*Everest* ve *Galapagos* adlı belgeseller bunun örneğidir). Hafif film teçhizatlarındaki artış sayesinde, son yıllarda, *portre* belgeselleri öne çıktı. Bu tür bir belgesel, bir kişinin yaşamından sahneler üzerine odaklanır. Terry Zwigoff, underground bir karikatürist olan Robert Crumb ve ailesinin tuhaflıklarını *Crumb* adlı belgeselde filme almıştır. *American Movie* filminde Chris Smith, korku filmi çekmek isteyen Milwaukee'li bir yönetmenin amatör oyuncularla yaşadığı problemleri ve bütçe sorunlarını takip eder (**10.4**).

Bazı belgeseller bu özelliklerden bir kaçını aynı anda kullanabilir. Bir film arşiv görüntülerini, röportajları ve bunun gibi unsurları, *Fahrenheit 9/11*, *The Fog of War* ve *In the Year of the Pig* filmlerinde olduğu gibi, bir araya getirebilir. Bu *sentetik* belgesel formatı televizyon haberciliğinde de yaygın biçimde kullanılır.



10.3 *The Atomic Cafe* filminde kullanılan ve koruyucu giysileri gösteren, eski bir belgeselden alınmış görüntü.

Belgesel ile Kurmaca Arasındaki Sınırlar

Kurmaca filmin, belgeselden farklı olarak hayali varlıkları, mekânları ve olayları anlattığını varsayarız. Don Vito Corleone ve ailesinin hiç varolmadığını ve bu ailenin *The Godfather* filminde betimlendiği gibi etkinliklerde bulunmadığını farz ederiz. Bambi'nin annesi aslında bir avcı tarafından vurulmamıştır, çünkü Bambi, annesi ve yaşadıkları ormanın diğer sakinleri tamamen hayal mahsulüdür.



10.4 Yönetmen Mark Borchardt ve arkadaşı Mike (soldaki) hayatlarını ve projelerini Chris Smith'e, *American Movie* filmi için anlatır.

Eğer bir film kurmacaysa, bu durum onun gerçekle bağlarını tamamen koparddığı anlamına gelmez. Öncelikle şu hatırlanmalıdır ki kurmaca bir filmde gösterilen ya da ima yoluyla anlatılan her şeyin ille de hayal ürünü olması gerekmez. *The Godfather* filmi İkinci Dünya Savaşı'ndan ve Las Vegas'ın kurulmasından bahsederken, bu olayların ikisi de birer tarihsel gerçektir; öykü New York şehrinde ve Sicilya da geçer, bu mekânlar da gerçektir. Yine de karakterler ve onların etkinlileri kurmaca olarak kalırken, tarih ve coğrafya, hayali unsurlar için bir bağlam sağlar.

Kurmaca filmler gerçeğe başka bir yolla daha bağlı kalır: sıklıkla gerçek dünya hakkında yorumda bulunurlar. Hayali bir Amerikan başkanı ve onun ahlaksız yönetimini anlatan *Dave* adlı film günümüzdeki politik yönetimleri eleştirmektedir. 1943 yılında çekilen ve 17 yüzyılda Danimarka'daki cadı avını ve idamları anlatan, Carl Dreyer'ın yönettiği *Day of Wrath* filmi, izleyiciler tarafından, o günlerde ülkeyi işgal eden Nazilere karşı gizli bir karşı çıkış olarak yorumlanmıştır. Filmin öyküsü içinde konu, karakterleştirme ve bunun gibi araçlarla, kurmaca bir film, film evreninin dışındaki dünya hakkında doğrudan ya da üstü kapalı biçimde fikirler sunabilir.

BAĞLAN

Canlandırmanın belgesel filmlerinde kullanımı üzerine yazımız için bakınız "Showing what can't be filmed"

www.davidbordwell.net/blog/?p=3837

Kurmaca bir filme vereceğimiz tepki kimi zaman bu filmin nasıl yapıldığı hakkındaki varsayımlarımızla şekillenir. Tipik bir kurmaca film tüm -ya da en azından neredeyse tüm- olayları sahneler; bunlar tasarlanmış, düzenlenmiş, prova edilmiş, filme alınmış ve basılmıştır. Nihai kararı veren yöneticiler tatmin olana kadar senaryo üzerinde oynandığından ve aksiyon tekrar tekrar sahnelendiğinden, stüdyo tarzı film yapımı kurmaca filmler çekmek için oldukça elverişlidir. Benzer biçimde, kurmaca filmde, karakterleri gerçekten o kişiler değil (belgeselde olduğu gibi), oyuncular canlandırır. Kamera Vito Corleone'yi değil, Don'u oynayan Marlon Brando'yu filme alır.

Filmin nasıl yapıldığı hakkındaki varsayımlarımız, tarihsel ya da biyografik filmleri ele aldığımızda, daha da etkili olur. *Apollo 13* ve *Schindler's List* gibi filmler gerçek olaylar üzerine kurulurken, *Malcolm X*, *Walk the Line*, *Nixon* ve bunlar gibi diğer *biyografik filmler* gerçekten varolmuş insanların hayatlarından kesitler sunar. Peki, bunlar kurmaca mıdır yoksa belgesel mi? Uygulamada, bu filmlerin çoğu sadece inandırıcı karakterler, söylemler ve aksiyonlar içerir. Filmler, yaşanmış ve gerçek olayları saptırmasalar bile, yapım teknikleri hakkındaki varsayımlarımız nedeniyle kurmaca olarak kalacaklardır. Gösterdikleri olaylar tamamen sahnelenmiştir ve tarihsel karakterler, oyuncuların performansları vasıtasıyla betimlenmiştir. Diğer bir önemli nokta ise bu filmlerin belgesel gibi görünmediğidir. Bunlar tarihsel yeniden-yaratımlar olarak sunulurlar. Gerçek yaşam öykülerine dayanan oyunlarda ya da romanlarda olduğu gibi tarihsel ve biyografik filmler, kurmaca betimlemelerle tarih hakkındaki düşüncelerini aktarırlar.

Görüldüğü üzere, bazı yönetmenler belgesel ile kurmaca arasındaki sınırı bulanıklaştırır. Bunun ünlü bir örneği, tecavüze uğramış gibi gösterilen bir kadınla yapılan röportajı aktaran Mitchell Block'un *No Lies* filmidir. İzleyiciler, kadının duygusal durumunu sorgulayan yönetmenin duyarsız tavrından rahatsız olmuşlardır. Filmin sonunda görülen bir yazı filmin senaryoya bağlı kaldığını ve kadının da aslında bir oyuncu olduğunu söyler. Burada Block'un amacı, kısmen de olsa, *cinema-verite* türü belgesele ait görüntü ve sesin, izleyicinin kendisine sunulan her şeye inanmasına yol açtığını göstermektir.

Pek çok uydurma belgesel -*sahtebelgesel* olarak anılan bir tür- ciddi amaçlar taşımaz. Sahte belgeseller sıklıkla belgesel geleneklerini taklit eder fakat izleyiciyi, gerçek insanlar ya da olaylar hakkında kandırmaya çalışmazlar. Bu türün klasik bir örneği, tamamen kurmaca bir rock grubu hakkında çekilen bir belgeselin kamera arkası olarak sunulan *This is Spinal Tap* filmidir.

Bir film belgesel ile kurmacayı diğer yollarla da iç içe geçirebilir. Oliver Stone, *JFK* filminde, Lee Harvey Oswald gibi tarihsel figürleri canlandıran oyuncuların sahneleri içine derleme görüntüler eklemiştir. Stone, Kennedy suikastını, sahte belgesel tarzında sahnelemiş ve filme almıştır. Daha sonra bu çekimlerin arasına gerçek arşiv görüntüleri eklemiş ve izleyicide, hangi görüntünün gerçek hangisinin sahnelenmiş olduğu konusunda sürekli bir şüphe yaratmıştır.



10.5 *The Thin Blue Line* filminde, bunun gibi dikkatle oluşturulmuş çekimler, bazı olayların yeniden canlandırıldığını vurgular.

Errol Morris'in bir cinayeti araştıran belgeseli *The Thin Blue Line* ise röportajları ve arşiv görüntüleri, oyuncular tarafından canlandırılan film bölümleriyle iç içe geçirir. Televizyonlarda yayınlanan ve öfke dolu gerçek-suç şovlarının bir yeniden tekrarı olmaktan çok uzak bu sekanslar yumuşak kamera hareketleri, dramatik aydınlatma ve canlı renklerle filme alınmıştır (**10.5**). Sahnelenmiş sekanslardan bazıları, suçun nasıl gerçekleştiğini anlatan tanıklara ait farklı yorumları sahneye koyar. Sonuçta ortaya çıkan film sadece gerçek katili bulmayı değil, aynı zamanda gerçek ve kurmacanın nasıl iç içe girdiği hakkında sorular sormayı amaçlar.

Belgesel Filmde Biçim Türleri

Pek çok belgesel, tıpkı kurmaca filmler gibi, anlatı olarak düzenlenmiştir. William Wyler'ın, 2. Dünya Savaşı döneminde geçen *Memphis Belle* adlı filmi, büyük ölçüde B-17 bombardıman uçağının içinde geçer ve Almanya'ya yapılan tek bir saldırıya ait olay örgüsünü takip eder. Fakat yine de belgesel biçimine ait anlatı-olmayan türlerden bahsetmek de mümkündür.

Bir film basit bir dille bilgi iletmeyi hedefleyebilir ve böylece de bizim **kategorik biçim** olarak adlandırdığımız türe dayanır. Ya da yönetmen, izleyicileri bir şeylere ikna etmek adına bir tartışma başlatabilir. Bu durumda film **retorik biçim**den yararlanır. Şimdi bu türleri inceleyelim. Her türü teker teker ele alırken bir filmi başlıca örnek olarak belirleyeceğiz. Filmin biçimiyle ilgili fikirler üretirken, onu parçalara ayıracağız -tıpkı 3. Bölümde *Citizen Kane* filmini incelediğimiz gibi. Bu süreçte belirli stilistik tercihlerin filmin geniş ölçekli gelişimini nasıl desteklediğini tartışacağız.

Kategorik Biçim

Kategoriler, bireylerin ya da toplumların, dünyaya ait bilgileri düzenlemek için oluşturdukları gruplamalardır. Bazı kategoriler bilimsel araştırmalara dayanır ve bunlar, sıklıkla, sorgulanan tüm verileri etraflıca anlatmaya çalışılırlar. Örneğin bilim insanları bilinen her hayvan ve bitkiyi, cinsler ve türler içinde sınıflandıracak ayrıntılı bir sistem geliştirmişlerdir.

Günlük hayatımızda kullandığımız pek çok kategori daha az kesin, daha az düzenli ve daha dar kapsamlıdır. Etrafımızdaki şeyleri sağduyuya, pratik yaklaşımlara ya da ideolojik dünya görüşlerine göre gruplandırma eğilimindeyizdir. Sıradan bir örnek olarak şöyle düşünebiliriz; bizler hayvanları biyolojik cinslere ve biyolojik türlere göre sınıflandırmayız. Bunun yerine "evcil hayvanlar", "vahşi hayvanlar" ve "hayvanat bahçesindeki hayvanlar" olarak kaba kategoriler kullanırız. Bu tür gruplamalar mantık olarak ayrıntılı ya da geniş kapsamlı değildir (kimi zaman bazı hayvanlar bu kategorilerden birkaçıyla ya da tümüyle ilişkili olabilir), fakat buna rağmen anlatmak istediklerimizi ifade etmek için yeterlidir. İdeolojik tabanlı kategoriler nadiren kesin biçimde mantıksaldır. Örneğin toplumlar, doğal yollarla "ilkel" ya da "gelişmiş" kategoriler içine düşmezler. Bu tip gruplamalar karmaşık inanış biçimlerinden doğmakta ve dikkatli incelemeler karşısında tutarlılıklarını kaybetmektedirler.

Eğer bir belgesel yönetmeni, izleyiciye, dünya hakkında bazı bilgiler vermek istiyorsa, kategoriler filmin biçimini düzenlemek için bir temel sağlayabilir. Kelebekler hakkındaki bir belgesel film bilimsel sınıflandırma yöntemini kullanabilir. Önce bir kelebek türünü gösterir ve onun yaşamına dair bilgiler verir. Ardından diğer bir kelebeğe geçer ve bilgiler verir ve bu anlatı bu şekilde sürer gider. Benzer biçimde, İsviçre hakkındaki bir gezi ya da seyahat belgeseli, görülecek yerleri ve yörelerdeki adetleri anlatabilir. Kategorilerin seçimleri sıklıkla çok incelikli değildir ve izleyicilerin rahatlıkla tanıyabileceği biçimde düzenlenmiştir.

Kategorik olarak düzenlenmiş klasik bir belgesel örneği Leni Riefenstahl'ın *Olympia* filminin ikinci bölümüdür. Belgesel 1936 yılında, Berlin Olimpiyat Oyunları'nın bir kaydı olarak filme alınmıştır. Filmin temel kategorisi, Riefenstahl'ın iki uzun metraj filme bölerek düzenlemek ve özetlemek zorunda olduğu Olimpiyat Oyunları'dır. Bu



10.6 *Olympia* filminin 2. Bölümü'nün sonunda gökyüzüne karşı filme alınan yüzücüler birer yarışmacıdan çok, havada süzülen figürler olarak görünmektedir.

filmler içinde gösterilen spor dalları alt-kategorilere ayrılmıştır (yelkencilik, koşuculuk, vs.). Bunun ötesinde, Riefenstahl, oyunların ihtişamını ve uluslararası işbirliğini vurgulayarak filmin tamamına hâkim olan bir ton yaratır.

Kategorik bir film genellikle konusunu tanımlayarak açılır. Klişeleşmiş gezi belgeselimiz İsviçre haritasını göstererek başlayabilir. Reifenstahl *Olympia* filminin ikinci bölümünü yavaş yavaş koşan ve ardından birbirleriyle tanışan atletlerin görüntüleriyle açar. Bu yolla atletler yaptıkları spor dallarına göre ayrılmazlar. Hepsi Olimpiyat Oyunları'nın birer katılımcısıdır. Ancak daha sonra, farklı sekanslarda, hangi atletin hangi spor dalında yarıştığı gösterilir.

Kategorik biçimde gelişim modelleri genellikle basittir. Film küçükten büyüğe, yerelden ulusala, kişiden halka doğru bir ilerleyiş içinde hareket eder. Kelebekler hakkındaki film, örneğin, daha küçük türlerle başlayabilir ve daha büyük ya da daha renkli olanlara doğru ilerleyebilir. Riefenstahl *Olympia* filmini geniş çaplı ABA modeline göre düzenlemiştir. Filmin başı, atletler ve ülkeler arasındaki rekabeti göstermek yerine, yukarıda belirttiğimiz biçimde Olimpiyat Oyunları'nın kendisi üzerine yoğunlaşır. Daha sonra yönetmen, tek tek atletler ve yarıştıkları spor dallarındaki çabaları üzerine odaklanarak dramatik gerilim yaratır. Son olarak, finaldeki dalış sekansında, katılımcılar arasında yine ayrım yapılmaz ve bu spor dalının katıksız güzelliği ön plana çıkarılır. Riefenstahl bu yöntemlerle olimpiyatların ruhunda bulunan uluslararası işbirliğini vurgulayarak, tematik amacına ulaşmış olur.

Kategorik biçim oldukça basit bir yolla gelişme eğiliminde olduğundan, her zaman seyirciyi sıkma riski vardır. Filmin içindeki bir parçadan diğerine ilerleyiş tekrara fazla dayanıyorsa ("ve şimdi başka bir örnek..." gibi) beklentilerimiz rahatlıkla tatmin olur. Kategorik biçimi kullanan bir yönetmeni en çok uğraştıran şey çeşitlemeler geliştirmek zorunda olması ve o suretle de beklentilerimizi istediği gibi yönlendirebilmesidir.

Örneğin bir yönetmen heyecan dolu ya da oldukça geniş veya izleyicinin ilgisini çekebilecek kadar sıra dışı bir kategoriyi tercih edebilir. Olimpiyat Oyunları'nın özünde bir drama mevcuttur çünkü rekabet ve filme alınan atletlerin performanslarıyla sağlanan potansiyel bir güzelliğe sahiptir. Asıl örnek olarak ele alacağımız *Gap-Toothed Women* filminde Les Blank, ilgi uyandırıcı ve farklı kadınların kendilerinden bir şeyler bulabilecekleri oldukça sıra dışı bir kategori seçmiştir. Filmdeki röportajlar, farklı bakış açılarının oluşturduğu geniş çaplı bir düşünce yelpazesi sunmaktadır.

"tüm sinema tarihi aslında sıra dışı şeylerin betimlenmesidir ve herkes, hayatın kendisine bakarak, sıradanlığın içinde sıra dışı olanı bulacağından emin olmalıdır."

— Albert Maysles, belgesel yönetmeni

Bir yönetmenin, filmin bölümleri arasında ilgimizi canlı tutmasını sağlayan bir diğer yol ise farklı film tekniklerine ait modellerin kullanılmasıdır. Kelebekler hakkındaki belgeselimiz, aynı zamanda, farklı kelebeklere ait renkleri ve şekilleri de izleyiciye gösterirse soyut bir görsel etki kazanacaktır. *Olympia* filminin sonundaki dalış sekansı, atlayışı yapan yüzücülerin hemen her açıdan filme alınmasının yarattığı göz kamaştırıcı görüntüleriyle de ünlüdür (**10.6**).

Son olarak kategorik filmin farklı biçim türlerini bir araya getirerek ilgiyi canlı tuttuğunu da söyleyebiliriz. Film, ait olduğu kategori etrafında oluşturulurken, küçük-ölçekli anlatılara sahip olabilir. *Olympia* filmi, bir noktada tek bir atlet üzerine yoğunlaşır (Glen Morris) ve onun yarışmalardaki performansını takip eder. Bunun nedeni Morris'in tanınmış bir isim olmamasına rağmen beklenmedik biçimde dekatlon yarışını kazanmasıdır. Benzer biçimde, yönetmen, bir konu üzerine bir bakış açısına sahip olabilir ve bu hususla ilgili ideolojik bir göndermede bulunabilir. Böylece filme, bir nebze olsun retorik biçim zerk edilmiş olur. Birazdan Les Blank'ın, arası ayrık dişleri bir kusur olarak saymanın, güzelliği nelerin oluşturduğu hususundaki toplumsal önyargıları yansıttığını söylediğine şahit olacağız.

Kategorik biçim ilke olarak basittir fakat yönetmenler, onu karmaşık ve ilginç filmler yaratmak için kullanabilir (tıpkı *Gap-Toothed Women* filminde gösterildiği gibi).

Kategorik Biçim Örneği: *Gap-Toothed Women* Les Blank 1960'lardan beri mütevazı ve kişisel belgesellere imza atar. Bu filmler sıklıkla, toplumun farklı kesimlerinden insanların sıra dışı olarak nitelendireceği tek bir konu üzerine yoğunlaşan belgesellerdir (tıpkı yönetmenin çektiği *Garlic Is as Good as Ten Mothers* filmi gibi). Blank'in filmlerinden bazıları kategorik biçimi öylesine yaratıcı biçimde kullanır ki, biçime yönelik bu basit yaklaşımın ne kadar eğlendirici ve zihin açıcı olduğunu gösterir.

Gap-Toothed Women filmi, Maureen Gosling (kurgucu), Chris Simon (yardımcı yapımcı) ve Susan Kell'in (yardımcı yönetmen) işbirliğiyle, Blank tarafından tasarlanmış, yönetilmiş ve çekilmiştir. Film, büyük ölçüde, ön dişleri arasında aralık bulunan kadınlarla yapılan kısa röportajlardan oluşturulmuştur. Peki, ama böyle sıra dışı ve saçma olarak nitelendirilebilecek bir konu hakkında neden bir film yapılır? Filmin düzenlemesi daha geniş kapsamlı bir konuya gönderme yapar: kimi zaman toplumun güzel olana dair yaklaşımı dar görüşlüdür. Kategorisini belirledikten sonra film, arası ayrık dişli kadınlara yönelik toplumsal yargıları hem olumlu hem de olumsuz yönleriyle inceler. Eğer arasında aralık bulunan dişleri -filmin başında- bir kusur olarak görüyorsak, filmin sonunda bu özelliği çekicilik, enerji ve yaratıcılıkla ilişkilendiririz.

Gap-Toothed Women filmini şu bölümlere ayırabiliriz:

1. Filmin adı görünmeden önce, izleyiciye tanıtılan birkaç ayrık dişli kadın.
2. Chaucer'den yapılan bir alıntıyla birlikte filmin adı.
3. Dişlerdeki bu ayrıklıklar hakkında birkaç genetik ve kültürel açıklama.
4. Amerikan kültürünün ayrık dişlileri hor görmesi ve bunu düzeltmek adına yapılan çalışmalar.
5. Kariyerler ve yaratıcılık.
6. Sonsöz: Diş ayrıklıkları ve yaşam.
J. Jenerik yazıları

Bu bölümler kullanılan müzikler kadar, röportajların içeriğini oluşturan konu hakkında yorumlar yapan dergi kapakları ve fotoğraflara ait görüntülerle de vurgulanmıştır.

Biraz önce belirttiğimiz açılış yazısından sonra birinin elma ısırdığını duyarız (ilk röportajda bu sesi neden duyduğumuz ortaya çıkacaktır). Açılış görüntüsü, kardeşlerine bakıcılık yaparken, yemesinin yasak olduğu şekerlerden çaldığının ailesi tarafından fark edildiğini hala unutmadığını anlatan bir kadının ağzının, neredeyse rahatsız edici yakın bir çekimidir (**10.7**). Dişlerinin arasında genişçe bir aralık görülür. Ardından, yapılan kesmeyle, biraz önce ısırılan elmanın yakın çekimine geçilir (**10.8**). Kadının sesi, yaptığı küçük hırsızlığı ailesinin nasıl fark ettiği konusunda açıklama yapar: "Benim imzam, yani diş izlerim."

Blank filmin kategorisini mizahi biçimde oluşturur ve ilk önce, diş izi bırakmayı sevimsiz bir özellik, her kadının imzası olarak belirtir. Ardından yakın çekimde, altı tane gülen ağız görüntüsü görülür ve sonra bir kadının yüz çekimi sekansa son noktayı koyar. Tüm bu görüntülerde ayrık dişler görünmektedir ve bir harp müziğinin samimi ve eğlenceli tonu bu görüntülere eşlik etmektedir.

Filmin kategorisi süratle belirlenirken, yukarıda bahsettiğimiz sekans, film boyunca devamlı tekrar edecek stilistik bir tercihi ortaya koyar. Genellikle, belgesellerde gösterilen röportajlarda, kişinin kafasının orta ya da orta-yakın çekimleri kullanılır. Fakat Blank burada, tıpkı filmin başında ayrık dişleri gösterirken yaptığı gibi, konuşan kişinin ağzına aşırı yakın çekimlerle yaklaşır. Vurgu özellikle önemlidir çünkü Blank, film içinde pek çok kez tekrarlayacağı gibi, ağza zum yapar. Bu çekimlerde fon, her belgeselde olduğu gibi, oldukça sıradan ve doğaldır. İlgimizi ayrık dişler üzerine yönlendirmemiz gerektiğini anladığımız anda, çekimler normal baş çekimleri olsa bile konuşan kişinin ağzına bakmaya başlarız (**10.9**). Blank, daha sonra, yaşlı bir kadının, dişlerindeki ayrıklığı göstermesi için daha fazla gülümsetmek adına, ona tatlı sözler söyler (yönetmenin film boyunca



10.7 In *Gap-Toothed Women* filminde dişleri arasında geniş bir aralık olan kadının ağzının yakın çekim...



10.8 ... ısırdığı elmanın üzerinde görülen "imzasının" görüntüsü takip eder.



10.9 *Gap-Toothed Women* filmi: "Babamın dişlerinde de, neredeyse benimkisi kadar geniş bir boşluk var; anneminki biraz daha küçük."



10.10 *Gap-Toothed Women* filmi: Yaşlı kadın kameranın karşısında gülümsedikçe, onun dişleri arasındaki aralığı görmek bizi rahatsız eder.



10.11 Filmin adı ile bir bahçe sahnesinin görüntüleri üst üste görünür.



10.12 *Gap-Toothed Women* filminde, kısa kesim elbisesi ve kocaman gülüşüyle Bath'ın karısına ait görüntü, büyülenmiş gibi ona bakan grubun tasvirinden farklıdır.



10.13 *Gap-Toothed Women*: Ayrık dişlerin yüceltildiği bir kültürden görüntü.



10.14 *Gap-Toothed Women* filmi popüler kültüre ait görüntüleri toplumsal yaklaşımı mercek altına almak için kullanır.

yaptığı birkaç görüntü dışı yorumdan birisidir) (**10.10**). Dişler arasındaki ayrıklıklara dikkat etmeye başladıktan sonra aralarındaki farkları görürüz. Film bizlerden, kimisi geniş, kimisi nispeten dar olan bu ayrıklıkları birbirleriyle kıyaslamamızı ister. Belirli durumlarda, filmde konuşanlar onlardan bahsetmese bile yönetmen, izleyicinin ayrık dişleri görsel bir motif olarak algılayacağı konusunda kendisinden emin görünmektedir.

Bir sonraki bölüm, bahçede harp çalan bir kadının yavaşlatılmış çekimleriyle başlar. Bu açılışın hafif ve hoş tonu, filmin finalinde daha neşeli bir müzikal performansla tekrarlanacaktır. Bu iki müzik arasında film, konuşanların ayrık dişli olmak üzerine yaklaşımlarını incelemektedir.

Harp çalan kişinin performansı sırasında filmin adı beyaz renkli el yazısı şeklinde görülür (**10.11**). Bu yazı, ilk röportajdaki kadının ayrık dişli olmak üzerine yaptığı yorumu hatırlatır: "benim imzam". Filmin adından sonra, iki görüntünün üst üste bindiği bir epigrafi görülür: "'Bath'in karısı biliyordu, yolda nasıl yürünürse. Dişleri de ayrıktı, doğrusunu söylemek gerekirse' –Geoffrey Chaucer, Canterbury Hikâyeleri, M.S. 1386". Bu epigrafik yazı filmin temel kategorisine ait kökenlerin çok eskilere dayandığını gösterir. Dahası Chaucer'in bahsettiği Bath'in karısı geleneksel olarak erotik oyunbazlıkla ilişkilendirilmiş ve bu unsur da tüm film boyunca bir model olarak kullanılmıştır.

Filmin üçüncü bölümü dişlerdeki ayrıklığın nedenlerini ve ne anlama geldiğini inceler. Birkaç kısa röportaj içinde üç kadın, ailelerindeki diğer kadınların da dişlerinin ayrık olduğundan bahseder. Bu durumun aileler içinde nesilden nesile geçen doğal bir kalıtım olduğu anlamını çıkarırız. Her üç kadın da ayrık dişli olmak konusunda son derece doğal biçimde konuşurken, annesinin bir zamanlar diş teli taktığından bahseden ilk kadının konuşması, bazı insanların ayrık dişli olmaktan mutlu olmadığını gösterir.

Daha sonra bu bölüm diğer kültürlerin (özellikle beyaz olmayan toplumların) diş ayrıklığını nasıl yorumladığı üzerine odaklanır. Dişleri ayrık genç bir Asyalı kadın, dişlerinin arası ayrık olan kadınlar "daha seksi olmalılar" diyen "aptal" bir mit üzerine konuşur. Hemen ardından Blank, kesmeyle, *Swann in Love* adlı kurmaca filmden kısa bir bölüme atlar. Bu görüntülerde filmin kahramanı, at arabasında, dişlerinin arası ayrık olan bir kadınla sevişmektedir. Bu görüntüler miti doğrulamakta mıdır? Yoksa mitin tüm ayrık dişli kadınlar için geçerli olduğunu mu ima etmektedir (Asyalı kadın bir oyuncu olmadığından)? Başka bir filmden alınan bu kısa parça, sanat ve popüler kültüre ait görüntülerin röportaj çekimleriyle iç içe kurgulanmasıyla ortaya çıkan bir taktiği göstermektedir (ayrık dişler hakkındaki fikirlerin ne kadar yaygın olduğunu ortaya koyarcasına).

Bath'in karısının erotik motifi tekrarlanırken, kadının bir grup insanın önünde yürümesini betimleyen bir gravür görülür (**10.12**). Bilgili bir erkek sesi (dış ses olarak) ayrık dişli olmanın, ortaçağda, seyahat etmekten büyük keyif almak ve şehvetli bir doğaya sahip olmakla ilişkilendirildiğini anlatır. Daha sonra bu motifi geliştiren bir röportaj serisi görüntüye gelir. Ayrık dişli bir kadın, işaret diliyle, öğretmeniyle öpüştüğünü ve dişlerinin birbirlerine kenetlendiğini hayal ettiğini söyler. Afro-Amerikalı bir kadın, Senegal gibi ülkelerde, ayrık dişin nasıl şans ve güzellik olarak görüldüğünü anlatır (**10.13**). Hintli bir kadın, kültürlerinde ayrık dişlerin son derece normal bir özellik olarak görüldüğünü ve bu yüzden üzerine bir şey söylemenin yersiz olacağını belirtir. Blank, aniden, modern bir sfenks görüntüsüne kesmeyle geçer ve bizler de, bir kadının, antik Mısır kadınının ayrık dişlerin güzel şarkı söylemeyle ilişkili olduğuna inandığını belirten sesini duyarız. Bu bölüm baştan sona, kültürlerin ayrık dişli olmayı çok farklı biçimlerde yorumladığını gösterirken, pek çoğunun diş ayrıklığını bir kusur olarak görmeyip, güzellik göstergesi olarak ele aldığını açıklar.

4. Bölüm, bu kültürlerin aksine modern Batı'nın, ayrık diş olgusunu hor gördüğünü gösterir. Başka görüntülerle iç içe kurgulanan birkaç röportaj kadınların kendi dişlerini güzel bulmadığını anlatır. Onlardan biri, dişçisinin, dişleri arasındaki boşluğu kapatmak üzere kendisini ikna etmeye çalıştığını söyler ("dolduraca-



10.15 Fiziksel kusurları hususunda kaygılanan güzel bir kadın.



10.16 Genç bir kadın, Howdy Doody ile kıyaslandığını ve dalga geçildiğini hatırlar...



10.17 ... ve ayrık dişli kuklanın fotoğrafı görüntüye gelir, ...



10.18 ... ardından Lauren Hutton'ı öven kadının çekimini ise ...



10.19 Hutton'ın ayrık dişlerinin göründüğü, göz alıcı bir dergi kapağı fotoğrafı izler.



10.20 *Gap-Toothed Women* filminde elde kullanılan kamera.

ğım ağzını tellerle, kafanı yalanlarla" gibi sözlere sahip bir şarkıyla alay ederek). Fakat ayrık dişlerin çirkin olduğu düşüncesi, derhal, hareketli kurguyla dengelenir. Dişleri ayrık olmayan modellerin kapak sayfasında yer aldıkları iki magazin dergisi görüntüsünü, dişleri ayrık küçük ve sevimli bir Afro-Amerikan kızının görüntüsü takip eder. Ardından, belki de modern toplumun -ayrık dişli- en büyük cazibe ikonu Madonna'nın bir fotoğrafı gelir. Daha sonra *Vogue* dergisinin kapağında Lauren Hutton görülür; ayrık dişli ilk ve en önemli model (**10.14**). Sanki bu görüntülere bir yanıt niteliğindeki çekimler gelir ardından. Kendisi de güzel sayılabilecek bir kadın, dişlerinden olduğu kadar, boyundan ve kilosundan da şikâyetçi olduğunu söyler (**10.15**). Kadının yorumuna, diğer görüşler yanıt verir. Bir kadın, dergilerde nasıl "asla ayrık dişli insanlar göremeyeceğimiz" konusunda fikirlerini açıklarken, kendisi de ayrık dişlere sahip bir anne, Lauren Hutton başarılı bir model olarak ortaya çıkana kadar kendi dişlerinden ne kadar nefret ettiğini anlatır. Blank, kadının yorumlarını görüntülerle iç içe kurgulayarak Sergei Eisenstein'ın entelektüel montajına benzer bir kıyaslama yaratmıştır (**10.16-10.19**). Filmin bütünü boyunca kurgu birbiriyle çelişen düşünceleri, "güzel olana" doğru yönlendirir.

Bu röportajlar, ilk sekansla kıyaslandığında daha az neşeli ve komiktir fakat film yeniden eğlenceli hale gelecektir. Lauren Hutton şehrin caddelerinde röportaj yapmak için, nafile bir çabayla, ayrık dişli insanlar aramaktadır. Sahne, normalde televizyonlarda görmeye alıştığımız durumun tam tersini yaratırken, ünlü bir modelin sıradan insanların peşinden koştuğu görülür. Bu husus, Blank'in kamerayı, televizyon tarzına ait bir kullanım yöntemi olan elde taşımasıyla daha da vurgulanır (**10.20**). Hutton'la daha sonra, kendi evinde röportaj yapılırken, ünlü model, bir insanın kendisini içten güzel hissetmesinin, dış görünüşüne de yansıyacağını belirtir.

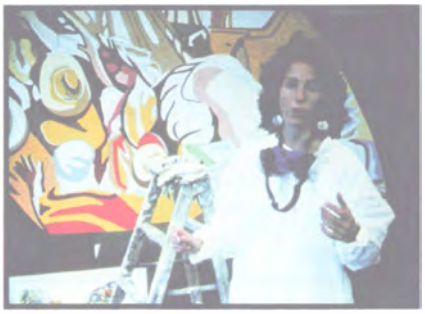
Aynı eğlenceli ruh hali müzikal bir ara fasılda, folk şarkıcısı Claudia Schmidt'in "Ben Küçük bir Kurabiyeyim" şarkısı eşliğinde gösterilen ve hepsi de gülümseyen 10 genç kızın görüntüleriyle devam eder. Dişlerdeki aralıkları kapatmak için tasarlanmış gerçek bir cihazla dalga geçen kurmaca bir reklamının takip



10.21 *Gap-Toothed Women*: Dişler arasındaki boşlukları görünmez hale getirmek üzere tasarlanan bir cihazın tanıtımı.



10.22 *Gap-Toothed Women* filminde karikatürcü Dori Seda aktif kadınlar hakkında fikirlerini belirtiyor.



10.23 *Gap-Toothed Women* filmi ayrık dişli olmayı yaratıcılıkla ilişkili hale getirir.



10.24 *Gap-Toothed Women* filmindeki konuşmanın röportaj tarzı görüntüsü.



10.25 *Gap-Toothed Women* filminde, "Dişleriniz arasında bir ayrık mı var, problem bile değil!" sözünden sonra çerçevedeki görüntü donar.



10.26 *Gap-Toothed Women* filminde kan kanserini yenen kadın, müzisyenlerin ve onu izleyenlerin alkışları arasında dans etmektedir.

ettiği, kadınların ev yapımı malzemelerle dişlerini nasıl düzelttiklerine dair öykülerin sunulmasına yumuşak bir geçiş yapılır (**10.21**). Bu bölüm, kendi dişlerinden, dişlerindeki aralıktan ve bunlara hala sahip olmaktan ne kadar gurur duyduğunu anlatan yaşlı bir kadının görüntüleriyle sona erer (10.10).

"Kariyerler ve Yaratıcılık" adını verdiğimiz 5. Bölüm, ayrık dişlerle ilgili başka bir Schmidt şarkısıyla devam eder. Müzik, Whoopi Goldberg'de dâhil olmak üzere ayrık dişli kadınların görüntülerine, 'Bath'in karısı' motifini tekrar bağlar ("yaşlı Chaucer biliyordu asıl parça nerdeydi") ve bizleri Schmidt'le yapılan bir röportaja götürür. Şarkıcı ayrık dişli olmak konusunda kendisini hiç güçsüz hissetmediğini ve "ayrık diş gücünü" her zaman övdüğünü söyler. Ardından karikatürist Dori Seda ile yapılan bir röportaj gelir görüntüye. İzlediğimiz filmin posterinin yanında durmaktadır ve kendi ayrık dişlerini düşünmenin, kendisini, sıra dışı kadınların oluşturduğu bir geleneğe bağladığını anlamaktadır (**10.22**). Film ayrık dişleri gurur, yoldaşlık ve yaratıcıkla bağlayacak biçimde ilerler.

Ardından gelen röportaj dizisi bu temayı güçlendirir (işin ilginç yanı, bunu yaparken ayrık dişlerden hiç bahsetmemesidir). Artık vurgu kadınların aktiviteleri üzerine yapılmaktadır. Bir heykeltıraş, sanatının toplumlara nasıl yardım ettiğinden bahseder (**10.23**); daha önce gördüğümüz Hintli kadın kendi evinin kapı eşiğine pirinç boyasıyla desenler çizer; İspanyol bir kadın kamyon şoförü fırtına içinde yaptığı uzun ve zahmetli yolculuğu anlatır. Kurgu bu öyküleri özellikle bir tanesiyle (Catherine de Santis'in anlattığı) karşıtlık yaratacak şekilde düzenler. Santis, Arap kadınlarının vücutlarındaki istenmeyen kılları, günümüz güzellik standartlarının tehlikeli olarak niteleyeceği biçimde, sıcak bir balmumu karışımıyla aldığını anlatır. Ardından belgesele yine olumlu görüşler hâkim olur: bir heavy-metal şarkıcısı kadın, şarkıların verdiği şiddet dolu mesajlar nedeniyle grubundan ayrıldığını anlatırken, yüzünde "kadın" ve "barış" yazan ayrık dişli başka bir kadın görüntüye gelir. Bu görüntüye eşlik eden müzikteki koro, sanki kadının yüzündeki savaş karşıtı sloganlara gönderme yaparcasına şöyle söyler, "yürüyor olacaklar, yürüyor olacaklar ordu şehre girdiğinde". Yeni sekansa geçişi sağlayan kesmeyle, halka hitaben yapılan bir konuşma öncesinde sahne alan Salvation army tarafından çalınan bu müzik diegetik hale gelir.

Hemen yukarıda söz ettiğimiz bu konuşma Yüksek Mahkeme Yargıcı Sandra Day O'Connor tarafından yapılmaktadır (**10.24**). Peki, o neden bu filmde yer almaktadır? Her şeyden önce ayrık dişlidir. Bir diğer önemli husus ise yaptığı konuşmanın, hayatı yaşamaya değer kılan "yaratıcılık, iş ve aşk" hakkında olmasıdır. Belgesel içinde, daha biraz önce birkaç çalışan ve yaratıcı kadın gördüğümüzden, bu görüntülerin burada kullanılması tematik bağlantıları güçlendirir.

O'Connor, yaratıcılık kaybolduğu zaman, "yaşama isteğinin de onunla birlikte kaybolduğu görülür" diye de belirtir. Bu ifadesi, bizleri, filmin son ve özetleyici bölümüne ulaştırır. Dolu bir çerçevede, bir kadının karnı göbek dansıyla dalgalanmaktadır. Oynayan bu kadına eşlik eden diğer kostümlü kadınlara ve müzisyenlere kısacık bir an için göz atarız. Dansçının dış-ses anlatımı, kendisinin kan kanserinden kurtulduğunu belirtir. Bir kesmeyle sessiz bir röportaja geçerken, Sharyn Sawyer'ı günlük kıyafetleri içinde, tahta bir çitin önünde görürüz. Ölümle karşı karşıya kaldıktan sonra fiziksel kusurların artık onu hiç rahatsız etmediğini anlatır. "Bir at tarafından mı ezildiniz, dert değil, bacağınızda kocaman bir yara izi mi oluştu, ne var bunda? Oh, ya da dişleriniz arasında bir ayrık mı var, problem bile değil!". Bu yorumu güçlendirmek için, görüntü, kadının neşe dolu yüzünde donar (**10.25**). Sawyer'ın kendiliğindenliği ve fiziksel kusurlara ve yaşlanmaya karşı sağduyulu kabullenişi daha önce gördüğümüz bazı kadınların endişelerinin perspektif içine alınmasına yardımcı olur.

Diğer bir ses köprüsü (bu sefer Sawyer'ın söylediklerini destekler gibi görülen bir alkış sesi), bizleri, Sawyer'ın yine hareketli bir dans performansı sergilediği Orta Doğu Dansları kursuna götürür (**10.26**). Jenerik akmaya başlarken, ilk çekimi hatırlatan ve ayrık dişli bir ağzın gülümsemesini gösteren bir görüntü görü-

lür. Son bir not filmin neşeli tonunu devam ettirir: "Bu filmin gerçekleştirilmesini mümkün kılan tüm o ayrık dişli harika kadınlara teşekkürler!".

Gap-Toothed Women filmi kategori tabanlı biçimin, ille de, kavramsal benzerlikler ve farklılıklara ait kuru bir ezberden okuma olmak zorunda olmadığını gösterir. Bu tür bir düzenleme kullanan belgesel, ele aldığı konu hakkında bir duruşa sahip olabilir, birbiriyle çatışan yaklaşımlarla oynayabilir ve izleyiciyi eğlendirebilir. Blank ve arkadaşları izleyiciyi sıkmayan, kimi zaman mizahi bir film ortaya çıkarırken, bunu, kısmen sıra dışı bir kategoriyi seçerek, kısmen de bu kategoriyi sunmak için kullandıkları film tekniğiyle başarmışlardır.

Böyle bir film, daha önce 2. Bölümde gördüğümüz, anlamın 4 düzeyini oluşturabilir. Göndergesel düzeyde *Gap-Toothed Women* filmi en basit manada farklı ırklardan, farklı kültürel ve sınıfsal zeminlerden gelen ayrık dişli kadınları sunmaktadır. Bazılarının yüzlerini ve isimlerini geçmiş tecrübelerimizden biliriz (en tanıdık olanlar Madonna ve Whoopi Goldberg'dir; Claudia Schmidt ve Dori Seda ise folk müzik ve underground çizgi roman hayranları tarafından tanınmaktadır). Ayrıca *Vogue* dergisinin bir moda dergisi olduğunu da biliriz. Bununla beraber üzerinde Rusça ya da diğer yabancı dillerdeki yazıların olduğu dergilerin, *Vogue* dergisinin bu yabancı ülkelerdeki eş değerlileri olduğunu da tahmin ederiz.

Açık anlam düzeyine geldiğimizde, röportajların ayrık diş hakkındaki tepkileri yansıttığını görürüz. Bazıları açık biçimde ayrık dişli olmaktan gurur duyarken, kimileri utanır, diğerleri ise çelişik duygular taşır. Bazıları, dergilerin ve diğer insanların sıklıkla ayrık dişli kişilere kötü damgalar vurduğu fikrini doğrudan ifade ederken, diğerleri ayrık dişli olmanın bazı kültürlerde imrenilen bir özellik olduğunu vurgular. Filmdeki heykeltıraş, dergilerde ayrık dişli modellere yer verilmemesini, siyah insanların medyadaki görüntülerde sadece beyazlara ait yüzler görmesiyle kıyaslar. Bu durum kadın güzelliği hakkındaki basmakalıp yaklaşımı, açık biçimde, ırkçılıkla bağlantılı hale getirir. Pek çok durumda yönetmenin sesi duyulmaz; o, röportajların bu noktaları vurgulamasını sağlar.

Filmin biçimi ayrık dişi doğal, hatta çekici, bir özellik olarak belirleyecek şekilde düzenlenmemiştir; yine de örtük anlam düzeyinde, müzik ve gülümseyen ayrık dişli kadınlara ait fotoğraflar bunu ima etme eğilimindedir. Ayrık dişli olmaktan rahatsızlık duyan bazı çok güzel kadınların tercih edilmesi, bu endişelerinin yersiz olduğunu düşünmemize neden olur. Bazı kadınların yorumlarına da, yönetmenin iletmek istediği fikirleri yansıttığından, açık biçimde öncelik verilmiştir. Dori Seda'nın, kadınların bir şeyler yapmasının önemini vurguladığı sözleri belgeselin kariyerler ve yaratıcılık bölümünün anlaşılmasına katkıda bulunurken, belgeselin sonunda gördüğümüz, kanseri yenen kadının anlattıkları, ayrık dişli olmaktan duyulan sıkıntının, yaşamın içinde saklı mutluluklarla karşılaştırıldığında, son derece önemsiz göründüğünü ortaya koyar.

Bu anlam düzeylerinin ötesinde semptomatik anlamları da fark edebiliriz. Blank 1960'larda, yani otoriteye duyulan güvensizlik ve ona karşı çıkış üzerine temellenen karşı-kültürün ortaya çıktığı bir dönemde film çekmeye başladı. Daha da ayrıntıya inersek, bu dönem, toplumsal cinsiyette eşitlik taleplerinin ortaya çıktığı ve kadın stereotiplerinin kırıldığı, kadınların özgürlüklerini kazandığı bir dönemdi. Film, 1987 yılında gösterildiğinde, 1960 ve 1970'lerin karşı-kültürü çoktan yok olmuştu fakat pek çok insan hala bu idealleri taşıyordu. Blank'in röportaj yaptığı birkaç kadının bu kuşaktan ve duyarlıktan geldiği açıktır. Dahası, bu karşı kültürün bıraktığı miraslardan birisi, kadının, güzelliğe ait kısıtlayıcı ideallere riayet etme konusunda toplum tarafından baskı görmesi gerçeğine geniş çapta dikkat çekmesidir. *Gap-Toothed Women* filmi, 1960'ların bazı radikal yaklaşımlarının, 1980'lerin gündelik yaşamında nasıl değiştiğini yansıtan bir yorum olarak okunabilir (günümüzde de devam eden ve Blank'in filmini hala güncel kılan bir durum).

Retorik Biçim

Diğer bir belgesel türü, yönetmenin inandırıcı argümanlar sunduğu *retorik* biçimi kullanır. Bu türün amacı izleyiciyi filmin içeriğini benimsemeye ikna etmek ve bu içerik doğrultusunda davranmasını sağlamaktır. Bu film türü kategorik türün ötesine geçerek açık bir düşünme durumu yaratmaya çalışır.

Retorik biçim medyada sıklıkla kullanılır. Bu biçime günlük yaşantımızda -sadece resmi konuşmalarda değil, sohbetlerde bile- sıklıkla rastlanır. İnsanlar birbirlerine kanıtlar sunarak karşılarındakini bir şeylere ikna etmeye çalışırlar. Satıcılar, işlerini yaparken ikna kabiliyetini kullanırken, arkadaş ortamlarında insanlar, bir öğlen yemeği sonrası politik tartışmalara girerler.

Televizyon, bizleri, sürekli olarak retorik biçimin en ikna edici örneklerinden biriyle bombalar: izleyicileri, satın almaya ya da belirli adaylara oy vermeye sevk eden reklamlar.

Bir filmdeki retorik biçimi dört nitelik vasıtasıyla tanımlayabiliriz. Birincisi, film izleyiciye doğrudan hitap ederken, onu yeni bir zihinsel anlayışa, yeni bir duygusal yaklaşıma ya da harekete doğru sürükler (daha ileriki durumlarda, benimsemek için ne kadar doğru olduğunu düşünmeden, bunun ispatına gereksinim duymadan herhangi bir şeye inanıveririz).

İkincisi, filmin konusu genellikle bilimsel bir gerçeğin ele alınması değil, aksine, kişinin aynı derecede akla yatkın görünen düşünceler arasından birini fikir olarak benimsenmesi meselesidir. Yönetmen farklı argümanlar ve kanıtlar sunarak, kendi bakış açısını "en makul olan" olarak göstermeye çalışmaktadır. Yine de kimi zaman içerik tam olarak kanıtlanmadığında bile, bizler, yönetmen gerçekten ikna edici bir sunum yaptıysa, onun görüşlerini benimseyebiliriz. Retorik filmler inanmaya ve argümanlara dayalı olduğundan ideolojik ifadeler içerirler; doğrusunu söylemek gerekirse, belki de başka hiçbir film türü, açık ve ideolojik anlamları bu kadar sürekli biçimde bir merkezde toplamaz.

Retorik biçimin üçüncü özelliği bu düşünceden yola çıkar. Eğer sonuç, sorgulama vasıtasıyla kanıtlanamıyorsa, yönetmen gerçek kanıtları göstermek yerine duygularımıza yönelir. Dördüncü özellik ise, izleyiciyi günlük yaşamına etkisi olacak bir seçim yapmaya ikna etmeye çalışır. Bu çaba hangi şampuanın kullanılacağı gibi basit bir konuyla da alakalı olabilir, hangi siyasi lidere oy verilmesi gerektiğiyle ilgili verilecek kararları da etkileyebilir (ve hatta genç insanların savaşa gönderilmesine bile neden olabilir).

Retorik Argüman Tipleri Filmler, kararlar vermemiz için bizleri ikna etmek üzere bu tür argümanları kullanabilirler. Yine de bu argümanlar, birer tartışmaymış *gibi* sunulmazlar. Film argümanı sunarken sanki basit bir gözlemmiş ya da olgulara dayanan bir vargıymış gibi gösterir. Bununla birlikte, bu filmler diğer görüşleri sunma eğiliminde değildir. Film de kullanılabilecek üç ana argüman türü vardır: kaynağıyla, içeriğiyle ve izleyicisiyle ilişki olan argüman.

Kaynaktan gelen argümanlar Filme ait kimi argümanlar, güvenir bilgi kaynaklarına dayanmaktadır. Film, olayları, bir duruşmada verilen uzman görüşlerini ya da konu üzerinde bilgi sahibi olduğu düşünülen insanlarla yapılan röportajları dolaysız biçimde sunabilir. Pek çok politik belgesel araştırmacılarla, bilim adamlarıyla ve olayların iç yüzünü bilen kişilerle yapılmış röportajlar içermektedir. Aynı zamanda yönetmenler de kendilerini bilgi sahibi ve güvenilir kişiler olarak göstereceklerdir. Michlael Moore'un çektiği belgesellerdeki röportajlarda olduğu gibi, yönetmenler, bu röportajlarda fiilen yer alabilirler ya da belirli bir kanı yaratmak için dış-ses anlatıcı kullanabilirler.

Konu-merkezli argümanlar Film, aynı zamanda içeriğiyle de ilgili argümanlar kullanabilir. Bazen de, belirli bir kültürde geçerli olan yaygın inançlara başvurabilir. Örneğin, çağdaş Amerika'da halkın büyük çoğunluğunun, pek çok politikacının iyilik kavramından bihaber ve ahlaksız olduğuna inanır. Bu durum herhangi bir politikacı için doğru da olabilir, yanlış da; fakat devlette yönetici konumuna gelmek isteyen ve bu inanca sahip olan bir kişi, oy verecek olan halka, hükümetin, kendisiyle beraber yeni bir dürüstlük politikası izleyeceğini anlatabilir.

İkinci bir yaklaşım, söylemini savunmak için *örnekler* kullanmaktır. Bu tip deliller kimi zaman çok sağlamdır, kimi zaman güçsüzdür. Lezzet testi yapan bir reklam, reklamı veren markanın ürününü seçen bir tüketici göstererek, ürünün gerçekten lezzetli olduğunu ima eder; fakat o ürünü tercih etmeyen insanların görüntüleri bu reklamda yer almaz.

Dahası, yönetmenler tanıdık, hemen kabul edilebilir, nedensel modelleri kullanarak argümanlarını destekleyebilirler. Retorik uzmanları bu tip modellere *enthymemeler*[1*] adını verirler. Geniş halk kitleleri tarafından sahip çıkılan ve genelde bazı önemli detayları gizleyen argümanlardır.

Örneğin izleyicileri, bir sorunun doğru biçimde çözüldüğüne ikna etmek için bir film yapabiliriz. Bir zamanlar sorunun varolduğunu fakat çözülmesi yönünde girişimde bulunduğunu gösteririz. Sorunun kendisinden çözümüne doğru giden bir anlatım öylesine tanıdık bir çıkarım modelidir ki, izleyici, doğru girişimlerde bulunulduğunu akla yatkın biçimde ispatladığımızı varsayar. Ancak daha yakından bakıldığında filmin bazı detayları sakladığını fark edebilirsiniz (belirli bir girişim ele alındığından, *bu girişimin* en doğrusu olduğu varsayımı gibi). Belki de filmde yer verilmeyen diğer girişimler daha faydalı olacaktı. Sunulan çözüm, sorun-çözüm modeli bağlamında konuya en doğru

1* Mantıkta öncüllerden birinin ya da sonucun açıkça ifade edilmediği (ima düzeyinde kaldığı) tasım (kıyas) – Ç.

yaklaşımı getiren öneri olmayabilir. Birazdan, *The River* filmini incelerken bu tür enthymematik modelleri ele alacağız.

İzleyici-merkezli argümanlar Film, izleyicinin duygularına hitap eden bir argüman kullanabilir. Ellerinde bayraklarla, evcil hayvanlarla ya da yanlarına ailelerini de alarak poz veren politikacılara alışığız. Vatanseverliği, romantizmi ya da duygusal olayları kullanmak retorik filmlerde yaygın biçimde uygulanan bir yöntemdir. Yönetmenler sıklıkla, istenilen reaksiyonu sağlayabilmek için diğer film türlerinden gelen uylaşımları kullanırlar. Kimi zaman bu tip kullanımlar film içindeki diğer argümanların zayıflığını gizler ve gördüklerinden kolayca etkilenen izleyicileri, filmin bakış açısını kabul etme konusunda ikna edebilirler.

Bir belgeselin retorik biçimi bu argümanları düzenleyebilir ve çeşitli yollarla kullanabilir. Bazı yönetmenler temel argümanlarını ilk olarak sunarlar ve kanıtlarla sorunları daha sonra ele alırlarken, filmde tartışılan sorunun çözümünün nasıl sağlanacağını anlatırlar. Diğer filmler sorunun ayrıntılı bir tanımıyla başlarken izleyici, filmin savunduğu yaklaşımı daha sonra görür. İkinci yaklaşım daha fazla merak ve gerilim yaratırken, izleyicinin olası çözümleri tahmin etmesini ve bu çözümler üzerine etraflıca düşünmesini sağlarlar.

Retorik biçimin standart kullanımında film önce sorunun ne olduğunu, daha sonra sorunla ilgili olguları, ardından bu olgulara uyan çözüme ait ipuçlarını ve son olarak da anlatılanların bir özeti niteliğindeki son sözü gösterir. 1937 yılında Pare Lorentz tarafından çekilen *The River* isimli belgesel, retorik biçimi inceleyeceğimiz ana örneğimiz olacak. Biraz önce tanımlamaya çalıştığımız dört parçalı yapıyı bu filmin biçimi içinde inceleyeceğiz.

Retorik Biçim Örneği: *The River* Lorentz, *The River* filmini, Birleşik Devletler Hükümeti'nin, Tarım Güvenliği Bakanlığı için çekmiştir. Amerika, 1937 yılında Ekonomik Bunalım'ın etkilerinden çıkmaya çabalıyordu. Franklin Delano Roosevelt'in yönetimindeki federal hükümet canla başla bayındırlık hizmetleri programları oluşturmaya çalışıyordu. Bu programların mevcut işsizliği azaltacağı ve hali hazırdaki sorunları düzelteceği umuluyordu. Günümüzde Roosevelt'in o dönemdeki politikalarının doğru olduğu bilinse de, o günlerde yoğun bir muhalefetle karşı karşıya kalmıştı. *The River* filmi, bölgedeki su baskınlarının, tarımdaki ürün azalmasının ve bölgeye elektrik götürmenin tek çaresi olduğunu düşündüğü Tenessee Valley Authority programını (TVA) yüceltir. Filmin belirli bir ideolojik eğilimi vardı: Roosevelt'in politikalarını desteklemek ve tanıtımını yapmak. Bu nedenle, filmin argümanı, o dönemde tartışmalara yol açmıştır. Aslında bugün bile tartışmaya açık olduğunu söylemek mümkündür, çünkü günümüzde nehirlerin doğal ekolojik özelliklerinin korunmasının, baraj inşa etmekten daha doğru olduğu yönünde bir yaklaşım mevcuttur.

Şimdi filmin, TVA'nın yararlı bir program olduğu konusunda izleyicileri nasıl ikna etmeye çalıştığına göz atalım:

J. Jenerik

1. Filmin konusunu anlatan bir giriş başlığı.
2. Önce Mississippi'ye, ardından da Meksika Körfezi'ne bağlanan nehirlerin tanıtımı.
3. Nehirlerin tarımsal amaçlarla kullanımının tarihi.
4. İç Savaş'ın Güney'de neden olduğu sorunlar.
5. Kuzey'deki ormancılık, çelik üretimi ve şehirsel alanların yaratılmasıyla ilgili bir bölüm.
6. Toprağın bilinçsizce kullanımı nedeniyle oluşan su baskınları.
7. Sorunların doğmasına yol açan iki özellik: fakirlik ve cehalet.
8. TVA projesini tanıtan bir plan ve tanım.
9. TVA kapsamında inşa edilen barajlar ve yararları.

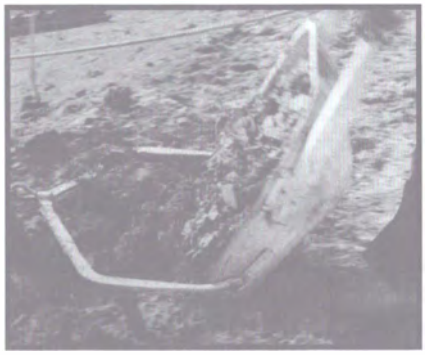
F. Filmin finali.



10.27 *The River* filmi Mississippi nehrinin haritasıyla başlarken, nehre bağlanan akarsuların ebatları abartılmıştır.



10.28 *The River* filminden pastoral görüntüler.



10.29 *The River* filminde bir kızakla …



10.30 … bir saban arasında grafiksel kontrast yaratılır..

Film, en başında, Mississippi ile bilgiler veriyormuş gibi görünmektedir. Ana argüman açık hale gelmeden önce, film, bir süre bu şekilde devam eder. Fakat dikkatli bir tekrar, çeşitleme ve gelişim tekniği kullanımıyla, yönetmen, ancak filmin tüm bölümlerinin bir arada işlemesiyle ortaya çıkabilecek bir yapı oluşturur.

Filmin açılış jeneriği, Mississippi Nehri üzerinde giden modası geçmiş bir buharlı gemi resminin ve ardından Birleşik Devletler haritasının üzerinde gösterilir (**10.27**). Film, hiç vakit kaybetmeden, tarihsel ve coğrafik olgulara dayanarak filmi hayata geçirenlerin güvenilir ve bilgili olduklarını vurgular. Biraz önce gördüğümüz harita, kısa açılış bölümünde, "Bu bir nehir hikâyesidir" diye belirten giriş anlatısının altında tekrarlanır. Böyle bir ifade filmin retorik amacını gizlerken, bir öykünün nesnel sunumu olduğunu gösterir (anlatı biçimine dayanarak).

İkinci bölüm, kullanılan gökyüzü, dağ ve nehir çekimleriyle girişin devamı niteliğindedir. Mississippi vadisinin nefis güzelliğinin sunumu, film içindeki bölümlerin başında kullanılırken, filmin orta bölümlerinde ön plana çıkacak olan zarar görmüş doğa görüntüleriyle bir karşıtlık oluşturur. Nehrin güzelliğini görürken (**10.28**) gür bir erkek sesi Mississippi'nin sularının Idaho ve Pennsylvania gibi uzak bölgelere kadar ulaştığını belirtir. Anlatıcının zengin ses yapısı, güvenilir bir kişiye ait olduğunu düşündüğümüz bir sesin tüm özelliklerini barındırır. Anlatıcı, bariton bir opera sanatçısı olan Thomas Chalmers'tir ve sesinin bu niteliği nedeniyle seçilmiştir.

Lorentz ses kuşağının, filmdeki duyguyu güçlendirmesi için ayrıca özen göstermiştir. Bizler kabarmış nehirlerin birbirleriyle birleşmelerini izlerken, anlatıcının yorumu, pek çok belgeselde kullanılanın aksine, cansız olmaktan çok uzaktır. Cümlelerin arka arkaya gelen bir yapısı vardır: "Yellowstone'dan aşağı giderseniz, Süt bulursunuz, Bembeyaz, Ve Cheyyenne'leri tabi ki … Savaştopları, Midye Kabukları, James'i ve Sioux'ları." Nehirle bir biçimde bağlantılı bu ünlü kişiler, kabileler ve nesneler, Walt Whitman'ın şiirlerini hatırlatırcasına, bölgenin görkemini ve gücünü canlandırmaktadır. Filmin yarattığı bu duygu, Virgil Thompson'ın bestelediği bir folk müzik şarkısıyla desteklenmektedir. Film, böylece, izleyicinin vatansever duygularını kullanarak bir Amerikan tavrı yaratır ve tüm ulusun belirli bir bölgesel sorun üzerine yoğunlaşmasını ister.

İkinci bölüm, dağların ve nehirlerin muhteşem görüntüleriyle, cennet gibi bir bölgenin tanıtımını yapar. Filmin ilerleyişi bu güzelliğin yeniden oluşturulması üzerine kurulmuştur fakat tek bir istisna söz konusudur. 3. Bölüm Mississippi ve onun neden olduğu sorunların anlatıldığı bir Amerikan tarihi betimlemesi olarak başlar. 3. Bölüm de, tıpkı 2. Bölümde olduğu gibi, bulutların görüntüleriyle açılır. Fakat artık işler değişmek üzeredir. Daha önce gördüğümüz dağların aksine katır sürüleri ve çobanlar görürüz. Anlatıcı yeni bir liste yapmaya başlar: "New Orleans'tan Baton Rouge'a… Baton Rouge'dan Natchez'e… Natchez'den Vicksburg'a." Bu sıralama, İç Savaş'tan önce su baskınlarını önlemek üzere Mississippi'ye inşa edilen barajların bir listesidir. Güvenilir ve bilgili olduğu tasdik edilmiş olan anlatıcı, ulusun tarihine ait önemli olayları sıralamaktadır. Pamuk balyalarının buhar gemilerine yüklendiğini görürüz. Bu görüntüler ülkenin, ihracatçı olarak bir zamanlar sahip olduğu gücü vurgulamaktadır. Buradaki ani kesme, filmin tamamında görüleceği gibi, Amerikan girişimciliğini ve enerjisini ön plana çıkarır. Lorent'in, çamur yüklü bir kızaktan (**10.29**) ters istikamette hareket eden bir pulluğa (**10.30**) geçerken kullandığı grafiksel devamsızlık, değişimi ve tutarlılığı gösterir. Farklı yönlere doğru yapılan hareket teknolojideki değişime işaret ederken, benzerlikler ise baraj inşa etmek ile pamuk yetiştirmek arasındaki bağlantıyı ortaya koymaya çalışır. Dinamik kompozisyonlar da aynı amaca hizmet eder (eğik bir çerçeve, bir buhar gemisine pamuk balyaları yükleyen işçileri göstermektedir [**10.31**]). Hareketli bir banjo müziğinin eşlik ettiği bu eğik kompozisyon balyaların bayırdan aşağı süzülürcesine yuvarlandığını gösterir.

Film, şu ana kadar, nehir ile ilgili hikâyesini anlatır görünmektedir. Fakat 4. bölümde, TVA'nın çözüm getireceği problem tanıtılmaya başlanır. Belgesel, İç Savaş'ın yıkıcı sonuçlarını anlatmaya başlar: yıkılmış evler ve mallarını yitirmiş

mülk sahipleri, pamuk ekimi yüzünden çoraklaşmış topraklar ve batıya göç etmek zorunda kalmış insanlar. Filmin dokunaklı ahlaki tonu gün ışığına çıkmaya başlar. Fakirleşen halkın görüntülerine, kasvetli bir müzik eşlik eder. Bu müzik tanıdık bir folk melodisi olan "Go Tell Aunt Rhody" adlı şarkıya dayanmaktadır. Bu parçanın sözlerinden bir bölümünü teşkil eden kısım şöyledir: "o yaşlı ve gri kaz artık öldü" ve çiftçilerin kaybettiklerini vurgulamaktadır. Anlatıcının sesi, "fakirleşen toprağın trajedisini" anlatırken merhamet doludur. Bu sempatik yaklaşım filmin anlattığı diğer olguları da doğru olarak kabul etmemize neden olur. Anlatıcı, o süreci yaşayan insanlardan bahsederken, "biz" demektedir: "Pamuk yetiştirmek için toprağı öylesine sömürdük ki, en sonunda bize verecek bir şeyi kalmadı." Filmin ikna edici tonu aşikâr hale gelir. Aslında pamuk yetiştirenler biz değilizdir (yani siz, ben ya da anlatıcı değildir). Burada "*biz*" ifadesinin kullanımı, tüm Amerikalıların bu problemin sorumluluğunu paylaştıklarını ve çözüm bulmanın gerekliliği konusunda hemfikir olduklarını anlatmayı amaçlayan bir retorik stratejidir.

Filmin daha sonraki bölümlerinden de, daha önce kullanılan stratejiler yeniden iş başındadır. 5. Bölümde, "kara ladin ve Norveç çamı" gibi ağaçlardan bahsederek, İç Savaş sonrası giderek büyüyen ormancılık endüstrisini betimleyen şiirsel bir anlatım tekrar kullanılır. Görüntülerde, 2. ve 3. Bölümlerin açılışında kullanılanlara benzer gökyüzü çekimlerinin oluşturduğu fonda, ön plandaki yemyeşil ağaçlar vardır (**10.32**). Bu tür anlatım tarımsal ve endüstriyel alanlara ait zenginlikler arasında bir paralellik kurar. Ağaç kesimini ve işlenmesini anlatan canlı bir sekansa, "Hot Time in the Old Town Tonight" adlı şarkı eşlik ederken, Amerika'ya ait enerji yeniden vurgulanır. Ardından kömür ocaklarına ve çelik fabrikalarına dair görüntüler gelirken, bu izlenim güçlendirilir. Bu bölüm büyüyen şehir merkezlerine yapılan göndermeyle son bulur: "Yüzlerce şehir ve binlerce kasaba inşa ettik" sözlerini, bu yerleşim yerlerin isimleri takip eder.

Şu ana kadar nehir vadisiyle ilişkilendirilmiş olan Amerikan gücüne tanıklık etmemize rağmen, büyümenin yol açtığı sorunlar hakkında sadece küçücük ipuçları görürüz. Fakat 6. Bölüm daha önceki bölümlerle karşıtlık yaratan uzun parçalar içerir. Bölüm, aynı ağaç sıralamasıyla başlarken ("Kara ladin ve Norveç çamı"), bu kez gökyüzüne uzanan ağaçlar değil, kesilmiş kütükler görürüz (**10.33**). Anlatıcı, anlatısına yeni bir yön verir: "Yüzlerce şehir ve binlerce kasaba inşa ettik... ama ne pahasına?". Çoraklaşmış toprak görüntüleriyle başlayan bölümde eriyen karların nasıl derecikler oluşturduğu, bu dereciklerin nasıl toprağı erozyonla erittiği ve su taşkınlarına neden olduğu gösterilir. 2. Bölümde adı geçen nehirlerin sıralamasını tekrar duyarken müzik son derece kasvetlidir ve nehirler de cennet gibi görünmemektedir. Burada tekrar, İç Savaş'ın ardından Güney'de yaşanan toprak erozyonuyla, kullanılabilir topraklardaki azalma arasında bir paralellik kurulur.

Bu noktada durup, Lorentz'in film stilini nasıl kullandığını, izleyicinin duygularının yönlendirilmesi bakımından incelememiz gerekmektedir. 6. Bölüm ile önceki bölümlerin anlatısı arasında yaratılan karşıtlık daha yoğun olamazdı. Sekans, kütüklerin sis içindeki durağan çekimleriyle başlar (**10.33**). Burada çok az hareket vardır. Görüntülere tehditkâr ve vuruşlu bir müzik eşlik etmektedir. Anlatıcı ağır ağır konuşmaktadır. Kesmeler yerine zincirlemeler kullanılmaktadır. Bölüm yavaş yavaş gerilimi arttırır. Bir çekim, buz saçaklarıyla kaplanmış bir kütük parçasını gösterirken, bu kütük parçasının yakın çekimine yapılan ani kesme, izleyicinin, oradan damlayan suya odaklanmasını sağlar (**10.34**). Müzikteki uyumsuzluk bir tehlikenin geldiğini ima eder.

Yakın çekimlerde suların bir araya geldiğini ve derecikler oluşturduğunu görürüz (**10.35**). Ardından, bu derecikler toprağı da beraberinde sürükler. Şu anda müzik, dokunaklı vuruşlar ve giderek yükselen bir melodiyle, son derece ritmiktir. Anlatıcı yine tarihler sıralarken, bu sefer daha ciddi ve ısrarcıdır: "Bin dokuz yüz yedi" (**10.36**), "bin dokuz yüz on üç" (**10.37**), "Bin dokuz yüz on altı" (**10.38**) ve sıralama 1937 yılına dek getirilir. Bu tarihlerin her birine eşlik eden görüntülerde derelerin çaylara, çayların çağlayanlara ve ardından da yataklarından taşan nehirlere dönüştüğü görülür.



10.31 *The River* filminde eğik çerçeve.



10.32 *The River* filminde çam ağaçları ve bulutlara ait motifler.



10.33 Çam ağaçları, kesilmiş kütüklere, bulutlar ise sise dönüşmüştür.



10.34 *The River* filminde buz saçağından damlayan suyun çekimleri, erozyonun anlatıldığı bölüme geçiş olarak kullanılır.



10.35 *The River.*



10.36 *The River.*



10.37 *The River.*



10.38 *The River.*



10.39 *The River*

Taşkınlar yoğunlaşırken, çakan şimşeklerin görüntüleri, çağlayarak akan suyun görüntüleriyle iç içe kurgulanır. Dramatik müzik, sirenler ve düdük seslerinin altında ezilir. Doğal bir güzelliğe ait görüntüler, insanların neden olduğu bir felaketin görüntülerine dönüşür. Lorentz'in stilistik tercihleri giderek artan bir gerilimle, su baskını tehlikesini bir araya getirir. Bu tehdidin sadece olgusal olarak değil, ama duygusal olarak da kavranmasını, filmin anlatım gücü sağlar. *The River* filmi boyunca çekimlerdeki ses, müzik, kurgu ve hareket kullanımının bir araya getirilmesi bu tür retorik amaçlar için bir ritim yaratır.

Filmin sunduğu bilginin, su taşkınları ve erozyon hakkında olduğunu tam bu noktada kavrarız. Fakat film bu anda bile soruna ait çözümü gizli tutarken su baskınlarının Amerika'da yaşayan insanlar üzerindeki etkisini gösterir. 7. Bölüm, hükümetin 1937 yılında, su baskınlarından mağdur olan kişilere yaptığı yardımları gösterirken, sorunun hala giderilemediğini vurgular. Anlatıcı burada çarpıcı bir enthymeme kullanır: "Ve çorak topraklar fakir insanlar yaratıyordu –fakir insanlar da toprağı çoraklaştırıyordu". İlk bakışta mantıklı gelmesine rağmen, derinlikli bir inceleme anlamı bulanıklaştırır. Toprağın verimsiz hale gelmesine neden olanlar, 4. Bölümde gördüğümüz zengin toprak sahipleri değiller miydi? Bu tip ifadeler, dikkatle ele alınmış incelemeleri göstermek için değil daha çok şiirsel zarafet ve duygusal yönlendirmeler yaratmak adına kullanılmıştır. Mülklerini kaybetmiş çiftçilerin görüntüleri (**10.39**), bu tür bir sefalete verdiğimiz duygusal tepkiyi yönlendirir. Bu bölüm, daha önce 4. Bölümde gördüğümüz ve İç Savaş'ın yarattığı yıkımlara ait duygusal motifleri kullanır. Film, bu insanların artık batıya da gidemeyeceklerini çünkü orada da artık onlar için yer olmadığını anlatır.

Şu ana kadar sorun tanıtılmış, tartışılmış ve izleyicinin bir çözümü kabul etmesi için gereken duygusal ortam yaratılmıştır. 8. Bölüm sorunun çözümünü anlatırken, bu çözümün en doğru yöntem olduğunu anlatan kanıtlar açıklanmaya başlar. 8. Bölümde, açılıştaki harita tekrar görüntüye gelirken, anlatıcı, "doğada ideal nehir diye bir şey yoktur fakat Mississippi çığırından çıkmıştır" der. Burada başka bir enthymeme örneği ile karşılaşırız –mantıksal ve olgusal olarak doğru kabul edilebilecek bir çıkarım. Mississippi nehri belirli kullanımları açısından "çığırından çıkmış" olabilir ama bu durum nehre bağlı yaşayan hayvanlar ve bitkiler için bir sorun teşkil etmekte midir? "İdeal" nehri tanımlayan ifadeyi *bizim* ihtiyaçlarımız ve amaçlarımız belirlemektedir. Anlatıcı filmin argümanına ait en açık ve net ifadeyi anlatmaya devam eder: "Bu eski nehir kontrol altına *alınabilir*. Vadiyi parçalayacak ve sonra tekrar bir araya getirebilecek güce sahibiz."

Artık filmin biçiminin neden bu şekilde düzenlendiğini anlayabiliyoruz. Daha önceki bölümlerde (özellikle 3. ve 5. Bölümlerde) Amerikan halkının nasıl güçlü bir tarımsal ve endüstriyel başarı yakaladığını görmüştük. O anda, bu tip başarıları tarihsel dönemeçler olarak algılamış olabiliriz. Fakat şimdi, bunların, filmin argümanı için ne kadar gerekli olduğuna şahit oluyoruz. Bu argüman şu şekilde özetle-

nebilir: Amerikan halkının önce inşa edecek ve ardından da yok edecek güce sahip olduğunu anladık; bu nedenle onlar tekrar inşa edecek kuvvete sahiptirler.

Anlatıcı, sözlerine, "1933 yılında başladığımız..." diye devam ederken, ABD'deki Millet Meclisi'nin TVA'yı nasıl oluşturduğunu anlatmaya başlar. Filmin bu bölümü TVA'yı değişmez bir çözüm yöntemi olarak sunarken, diğer olası çözüm önerilerinden hiç bahsetmez. Aslında tartışmalı olan bir şey açık bir uygulama sorunu haline gelmiştir. Burada bir çözüm yöntemi, sorunun üstesinden daha iyi geldiği için, *tek* çözüm yöntemi olarak belirlenmiştir. Fakat daha genel bir bakışla ele alınacak olursa, TVA programı dâhilinde inşa edilen pek çok barajın gerçekten en iyi çözümü üretip üretmediğini söylemek mümkün değildir. Belki de ağaçlandırma ve baştan belirlenmiş bir tarım politikasını bir araya getiren daha az radikal bir tasarı, daha az yeni sorunlara neden olacaktı (örneğin baraj bölgelerinde, su altında kalan yerleşim yerleri olmayacaktı). Belki de bölgesel yönetimlerin getireceği çözümler federal hükümetin çözümlerinden daha etkili olacaktı. *The River* filmi bu alternatiflerle uğraşmak yerine, sadece sorundan çözüme doğru giden ve alışık olduğumuz bir anlatı kullanır.

9. Bölüm, önceki bölümlerle benzerlikler ve farklılıklar içerir. Bu bölüm, bazıları hala inşa aşamasında, bazılarının da inşaatı bitmiş olan barajların bir listesiyle başlar. Daha önceki bölümlerde gördüğümüz nehirlerin, ağaçların ve şehirlerin listelenmesi gelir aklımıza. Yapay göllerin durağan çekimleri, 2. Bölümdeki nehir görüntülerinin güzelliğini hatırlatarak (**10.40**), filmin sonunu başıyla ilişkilendirir. 6. Bölümde gördüğümüz, su baskınları nedeniyle yurtlarını ve işlerini kaybeden insanlar, şimdi mutlulukla işlerinin başındadırlar ve hükümete borçlanarak model şehirler inşa etmektedirler. Barajlardan elde edilen elektrik, bu kırsal toplulukları, "şehir hayatına ait kolaylıklarla" tanıştırarak, daha önce duyduğumuz "yüzlerce şehir ve binlerce kasabayla" ilişkili hale getirir. Basit bir yaşama ait olarak gösterilen pek çok motif, TVA'nın kazanımlarını ispatlamak adına bir araya getirilmiş ve etkileşim içine sokulmuştur. Belgeselin finali, filmin başındaki güzelliklerle bir paralellik kurarken (güzel bir doğa, üretken insanlar), devletin özenli planlamalarının varlığıyla güçlendirilir. Filmin orta bölümleri, en baştaki o güzel doğa görüntülerini kullanmaz. Fakat TVA'nın devreye girmesiyle birlikte bu tip çekimlerin tekrar kullanıldığını görürüz (**10.41-10.43**). Finalin girişle birbirine bağlanması, devletin sorunla ilgili planlarına ait kehanetlerle birlikte muhteşem doğa görüntülerinin tekrarlanmasını sağlar.

Giderek yükselen müzik ve barajların ve çağlayan suların arka arkaya kullanılan görüntüleri, değişimi oluşturan etkenlerin (TVA barajları) özetini veren bir sonsöz yaratır. Son jenerik akarken haritayı tekrar görürüz. Bir liste, filmin yapılmasını sağlayan ya da yapımında bir şekilde emeği geçen devlet temsilcilerinin isimlerini sayar. Bu durum da, filmde kullanılan argümanlara ait kaynağa yetke vermektedir.

The River filmi amacına ulaşır. İzleyicilerden gelen olumlu tepkiler üzerine, büyük Amerikan film stüdyolarından biri olan Paramount filmin dağıtımını üstlenir (o dönemde, devlet destekli bir kısa filmin böylesine büyük bir kanal vasıtasıyla dağıtılması nadir görülecek bir olaydır). Hem eleştirmenler, hem de izleyiciler filmi hararetli biçimde överler. Bir eleştirmenin yazdığı yazı filmin retorik biçimine ait gücü ifade eder. Gilbert Seldes, filmin ilk bölümlerini anlattıktan sonra şöyle yazar, "Ve ardından, farkına bile varmadan, Tennessee Vadisi'ne ulaşırız. Eğer bu bir propaganda filmiyse, bırakalım öyle kalsın, çünkü tam bir başyapıt. Bay Lorentz'in çektiği görüntüler, sanki daha önceden bir yerlerden dikte ettirilmiş bir anlatımı değil, adeta kendi kendine bir araya gelerek argümanını ortaya koyan bir film oluşturmuştur."

Dönemin ABD Başkanı Roosevelt filmi görmüş ve beğenmiştir. Bunun üzerine özel bir devlet birimi oluşturulması (Birleşik Devletler Film Hizmetleri) ve *The River* gibi belgeseller çekmesi için destek vermiştir. Fakat filmi izleyen herkes Roosevelt'in devlet politikalarını desteklemiyordu ya da devletin, Meclis yöneti-



10.40 T*he River* filminde güzel bir göl.



10.41 *The River* filminde işe giden erkekler, gökyüzüne karşı, alt açıdan filme alınmıştır.



10.42 Bu çekimden sonra, yine gökyüzüne karşı filme alınan başka bir çekim başlar ve ardından kamera aşağı doğru tilt yaparken ...



10.43 ... görüntüye, filmde anlatılan model kasabalardan biri girer.



10.44 Maya Deren'in, *Choreography for Camera* adlı filminde bir dansçının hareketleri ...



10.45 ... farklı zamanlar ve mekânlar arasında zarif geçişler yapmak adına filme alınır ve kurgulanır.

> *"Eleştirel Topluluğa (bu gruba benim ve hayranı olduğum sinemacıların filmlerinin çoğu dâhildir) ait eserlerin çoğunda, izleyici, bir filmi nasıl izlemesi gerektiği konusunda eğitilir."*
>
> — **Hollis Frampton, deneysel sinemacı**

minin benimsediği görüşleri yansıtan filmler çekmesini doğru bulmuyordu. 1940 yılında Meclis, Film Hizmetleri'ne yapılan maddi yardımı kesti ve belgesel filmler yeniden hükümetin farklı birimleri içinde çekilmeye başlandı. Yukarıda bahsettiğimiz yollarla, retorik biçim, hem doğrudan bir aksiyon yaratabilir, hem de tartışmalara neden olabilir.

Deneysel Film

Sinemanın diğer bir türü ise gönüllü olarak konformist-değildir. Anaakım ya da baskın sinemanın aksine, bazı yönetmenler bir filmin neyi, nasıl göstereceğini belirleyen Ortodoks kavramlara meydan okuyan filmler çekmektedir. Bu yönetmenler stüdyo sisteminden bağımsız olarak çalışmakta ve filmlerini çoğunlukla tek başlarına çekmektedirler. Bu sinemacıların filmlerini sınıflandırmak kolay değildir; fakat bununla beraber genellikle *deneysel* ya da avangart olarak adlandırılırlar.

Deneysel film yapımının ardında pek çok neden vardır. Yönetmen kişisel deneyimlerini ya da görüşlerini anaakım sinema bağlamı dışında ifade etmek isteyebilir. *Mass for the Dakota Sioux* filminde Bruce Baillie, Amerika'nın iyimser tarih anlayışının ümitsizliğini gösterir. Su Friedrich'in *Damned If You Don't* filmi kendi cinselliğini keşfeden bir rahibeyi anlatırken konuyu dinsel teslimiyetten bir kaçış olarak ele alır. Bununla beraber bir yönetmen bir ruh halini ya da fiziksel özelliği ifade etmek isteyebilir (**10.44-10.45**).

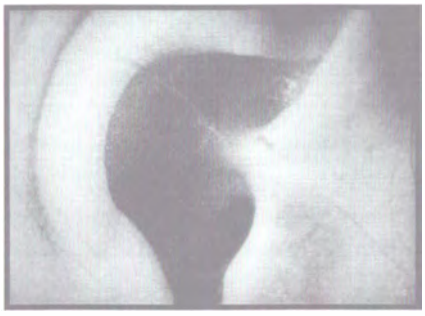
Bazı yönetmenler medyumun olanaklarını keşfetmek isteyebilir. Deneysel sinemacılar medyumla sayısız yolla oynayabilirler. Stan Brakhage'in *Dog Star Man* filminde olduğu gibi kozmik alegoriler ya da Ken Jacobs'un *Little Stabs at Happiness* filmindeki gibi oldukça kişisel şakalar yaratılabilir. Robert Breer'in *Fist Fight* adlı filmi en fazla bir ya da iki kare süren çekimlerle denemeler yaparken, Andy Warhol'un *Eat* filmindeki çekim, kameradaki film bitene kadar devam eder. Deneysel bir film matematiksel bir plana göre doğaçlanabilir ya da bunun üzerine inşa edilebilir. *Eigazuke* filmi için Sean Morijiro Sunada O'Gara, negatif filme temizleyici solüsyonları uyguladıktan sonra, pozitif film üzerine, elle, soyut lekeler eklemiştir.

Deneysel sinemacı, Willard Mass'ın *Geography of the Body* filminde (**10.46**) olduğu gibi şiirsel düşler yaratarak ya da *Ballet mecanique* adlı filmde göreceğimiz üzere (bu bölümdeki temel örneklerimizden biridir bu film) görsel kolâjlar oluşturarak, herhangi bir öykü anlatmadan da kendisini ifade edebilir. Ayrıca yönetmen, izleyiciyi zorlayan kurmaca filmler de yaratabilir. Yvonne Rainer'in *Film About a Woman Who...* filmi, anlatısını kısmen bir grup erkek ve kadının izlediği slayt görüntüleriyle sunar. Aynı zamanda, ses kuşağında, film içindeki herhangi bir karakterle eşleşmeyen bir diyalog duyulur. Rainer, bizleri, bu yöntemle, karakterlere bağlanmadan, gördüğümüz ve izlediğimiz her ayrıntı üzerine düşünmeye zorlar (**10.47**).

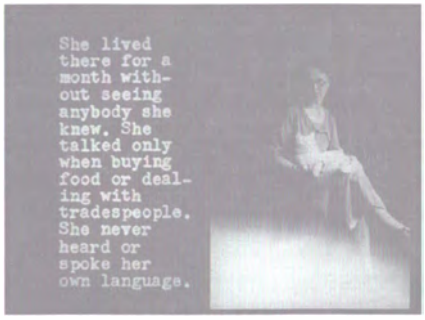
Herhangi bir filme ait görüntü, avangart filmlerde kullanılabilir. Bir belgesel yönetmeninin çektiği ve kurmaca olmayan ya da işlenmemiş görüntüler farklı amaçlar adına filme dâhil edilebilir (**10.48**). Bruce Conner, *A Movie* adlı filminde, bir uygarlığın yok oluşuna dair bir öykü yaratmak için gezi ve haber filmlerinden aldığı çekimleri kullanmıştır. Deneysel tür içinde bu yöntemle oluşturulan çalışmalara *toplama-görüntülü filmler* adı verilir.

Deneysclciler, özel duygular ya da düşünceleri ifade etmek için sahneleme tekniğini de kullanabilir (**10.49**). Ivan Galeta'nın *Two Times in One Space* filminde bir kurmaca filminden alınan farklı mutfak sahnesi görüntülerinin üst üste bindirilmesi vasıtasıyla, insanların, tıpkı birer hayalet gibi görünmesi sağlanır. Tür içinde avangart canlandırma sineması örnekleri de mevcuttur (örnek olarak Breer'ın *Fuji*, Red Groom'un *Tappy Toes* (**10.50**) adlı filmleri verilebilir).

Deneysel filmin doğasındaki özgürlük, Kenneth Anger'ın *Scorpio Rising* filminin gösterişli görüntülerinde görülebilir. Anger, 1960'ların motosiklet kültürünü kendine konu olarak belirlerken, motosikletleri üzerinde çalışan, bu hayat tarzına uygun biçimde giyinen, eğlenen ve yarışan motorcuları gösteren sahne-



10.46 *Geography of the Body* filminde bir kulak soyut ve lirik bir kompozisyon yaratır.



10.47 *Film About a Woman Who...* filminde Rainer'in, görüntüleri, sesleri ve yazıları birbirine bağlaması sayesinde izleyici, birkaç farklı hikayeyi hayal edebilir.



10.49 James Broughton'ın *Mother's Day* filmi, çocuk oyunları oynayan yetişkinlerin durağan çekimlerini sunar.



10.50 Pop-art ressamı Red Grooms, kesip çıkarma yöntemiyle elde ettiği figürleri canlandırarak, oldukça neşeli bir deneysel film olan *Tappy Toes* filmini çekmiştir.



10.51 *Scorpio Rising* filminde ölüme yapılan gönderme.



10.48 Gianfranco Baruchello'nun *La Verifica inserta* filmi, eski uzun metraj filmlere ait kareler kullanırken, görüntüler ekranda birer titreşim olarak görünmektedir (buradaki çekimlerin ortak özelliği, hepsinin telefon görüntüsü içermesidir).

lere yer vermiştir. Caddelerde veya partilerde görüntülenen motorcularla birlikte, pek çok sahnelenmiş öykü olayı da mevcuttur (özellikle, bir James Dean benzeri figür olan Scorpio etrafında şekillenen olaylar). Anger, film içinde fotoğraflara, karikatürlere, eski filmlere ve Nazi fotoğraflarına yer verir. Dahası filmin her bölümüne, görüntülere ironik ya da meşum bir tona sahip rock and roll şarkısı eşlik eder. Örneğin genç bir adam kendinden geçmişçesine motorunu tamir ederken, görüntü ölüm figürüne gönderme yapmaktadır (**10.51**). Aynı anda ses kuşağında şunları duyarız, "Sevgilim geri geldi ve artık senin peşinde." Sekans, motosiklet kullanmayı öldürme arzusuyla ilişkilendirirken, bu düşünce, çizgi roman ve diğer görüntülerle desteklenir. *Scorpio Rising* filmi, Bu tip yöntemlerle, anlaşılması zor fakat güçlü çağrışımlar yaratırken motosiklet kültürünün homo-erotik boyutlarını gösterir, bu kültüre ait gelenekleri faşizm ve Hıristiyanlıkla karşılaştırır ve insanların davranışlarının, kitle iletişim araçlarıyla sunulan görüntülerle nasıl şekillenebileceğini anlatır.

Belirli bir formülasyonla tanımlanması imkânsız olan avangart sinema, kendisini ifade biçimi ya da anaakım sinemanın dışında kalan deneysel yapısıyla göze

BAĞLAN

Son dönem çekilen deneysel filmler üzerine yazılarımız için bakınız "Lewis Klahr X 3, X 4" www.davidbordwell.net/blog/?p=157; "3 notions about CREMASTER 2," www.davidbordwell.net/blog/?p=418; "Manhattan: Symphony of a great city," www.davidbordwell.net/blog/?p=1709; ve "Lines of sight and light," www.davidbordwell.net/blog/?p=2198.



10.52 *Railroad Turnbridge* filminde, yavaş yavaş değişen arka plan, izleyiciyi, köprünün simetrik geometrisini fark etmeye zorlar.

"Tematik yorum edebiyattan gelir: oradan da geleneksel anlatı filmlerine taşınmıştır. Fakat bu özellik, geleneksel yapıya bir tepki olarak varlığını koruyan deneysel filmler içinde görülmez."

—J. J. Murphy, deneysel sinemacı

çarpar. Bununla birlikte sınır çizgilerinde gedik açmak mümkündür. Avangartla ilişkilendirilmiş teknikler, Michel Gondry ve Chris Cunningham gibi yönetmenlerin çektiği müzik kliplerinde görülebilir. Aslında Conner, Anger, Derek Jarman ve diğer deneyselcilerin, müzik kliplerinin temellerini attığı söylenebilir. Aynı zamanda anaakıma ait özelliklerin yeni fikirler ve teknikler edinmek adına sürekli olarak avangarta yöneldiğini de söyleyebiliriz. Tüm sinema tarihi boyunca, temel film türleri daima diğerleriyle kaynaşmıştır.

Deneysel Filmlerde Biçim Türleri

Tıpkı Belgesel filmlerde olduğu gibi, deneysel sinema örnekleri de kimi zaman anlatı biçimini kullanırlar. James Sibley Watson, Jr. ve Melville Webber'in 1928 yılı yapımı *The Fall of the House of Usher* adlı filmi, dışavurumcu set ve aydınlatma kullanımı vasıtasıyla Edgar Allan Poe'nun öykülerine ait bir atmosfer yaratmıştır. Kimi zaman deneysel bir film, tıpkı Peter Greenaway'in *The Falls* adlı filminde olduğu gibi, kategorilere ayrılarak düzenlenebilir (Greenaway'in filmi, Fall adındaki insanlardan oluşan ve birbiriyle hiç ilişkisi olmayan bir grup hakkında, alfabetik sıraya göre bilgi toplayan bir sahtebelgeseldir). Bununla birlikte deneysel filmlerin doğasında kendiliğinden bulunan iki biçim türü vardır: soyut biçim ve çağrışımsal biçim.

Soyut Biçim Bir hikâye anlatan ya da kategorileri inceleyen veya argümanlar sunan bir film izlediğimizde, çekimlerin resimsel özelliklerine nadiren dikkat ederiz. Yine de bir filmi, tamamen görüntüler içindeki renkler, şekiller, ebatlar ya da hareketler etrafında oluşturmak mümkündür.

Peki nasıl? Heykeltıraş Richard Serra tarafından çekilen *Railroad Turnbridge* filmini ele alalım. Filmin adında geçen dönen köprü, bir nehir üzerinde dönerek hem trenlerin, hem de teknelerin geçiş yapmasına olanak sağlayan bir köprüdür. Serra, kamerasını böyle bir köprünün tam merkezine yerleştirmiş ve köprünün hareketini filme almıştır. Ekrandaki görüntü şaşırtıcıdır. Köprü dönmesine rağmen kamera tam merkeze yerleştirildiğinden çapraz kirişler ve güçlü direkler hareketsiz olarak görünmekte fakat filme alınan manzara görkemli biçimde dönmektedir (**10.52**). Burada iletilmeye çalışılan herhangi bir argüman ya da kategori yoktur. Bir anlatı filmi, bu köprüyü kovalama ya da yarış sahneleri için kullanacakken, Serra, bu yapıyı, tüm kirişleri, kıvrımları ve arkasındaki doğa görüntülerine ait kavislerle birlikte geometrik bir heykel olarak sunar. Serra, bizlerden, çizgisel, şekilsel, tonal ve hareketsel özelliklere dikkat etmemizi ve bunlardan keyif almamızı ister.

Elbette tüm filmlerde bu tip özelliklere rastlanır. *The River* filmini incelerken nehrin ve göllerin güzelliğine dair çekimlerin nasıl paralellikler yarattığını ve hatta filmde kullanılan müziğin ritminin, sunulan argümanı kabullenmede nasıl bir duygu ortaklığı yarattığını görmüştük. Fakat *The River* filminde soyut biçimin, retorik amaçlar lehine, hep ikinci plana atıldığına şahit olduk. Her ne kadar nadiren soyut özellikler vurgulansa da, film, bu nitelikler göz önünde bulundurularak düzenlenmemiştir. **Soyut biçim** söz konusu olduğunda, film sisteminin *tümü* bu tür özellikler tarafından belirlenir.

Soyut filmler, çoğu kez, bizim *tema ve çeşitlemeler* olarak adlandırabileceğimiz bir yöntemle düzenlenirler. Bu terim genellikle müzikte kullanılır (dinleyicinin, parçanın başında duyduğu bir melodinin ya da başka bir motifin, şarkı ilerledikçe farklı çeşitlemelerle tekrarlanması. Kimi zaman ritim ya da nota anahtarındaki aşırı değişimler nedeniyle orijinal melodi tanınmaz hale gelir). Soyut bir filmin biçimi de benzer şekilde düzenlenebilir. Filmin giriş bölümü, bizlere, temel materyal olarak ele alacağı ilişkileri gösterir. Daha sonraki bölümler, bu materyali, ufak değişimlerle sunmaya devam eder. Değişimler, benzerliklerin farklılıklardan daha yoğun olduğunu fark ettiğimiz durumlarda nispeten önemsiz olabilir. Fakat soyut filmlerde, bu değişimler giderek farklılaşarak filmin girişinde sunulan materyali tanınmaz hale

getirebilir. Bu yolla filmde bir kontrast yaratıldığını ve bu ani değişimler vasıtasıyla, filmde yeni bir bölüme başlandığını fark edebiliriz. Eğer filmin biçimsel düzenlemesi dikkatli biçimde kurulduysa benzerlikler ve farklılıklar tesadüfî olmayacaktır. Bu durumda filmin temelinde yatan biçimsel bir prensipten bahsedebiliriz.

Tema-ve- çeşitlemeler prensibi, J. J. Murphy'nin *Print Generation* filminde son derece belirgindir. Murphy, filmlerden 60 adet görüntü seçmiş ve bunları, bir film basıcı makinede, tekrar tekrar bastırmıştır. Arka arkaya çıkan her kopya fotografik özelliklerini yitirmiş ve en sonunda tanınmaz hale gelmiştir. *Print Generation* filmi görüntüyü 25 kez tekrarlarken, en soyut görüntülerden başlayarak, en tanınabilir olana doğru bir sıra izler. Ardından bu işlemi tersine çevirir (en belirgin görüntüden, en soyut görüntüye doğru ilerleyen sıra [**10.53, 10.54**]). Ses kuşağındaki gelişim ise bu yönelimlerin tam tersidir. Murphy, sesleri de 25'er kere kaydetmiştir. Fakat film, görüntülerin aksine, en anlaşılabilir sesle başlar. Görüntüler giderek netleşirken, ses bozulur; görüntüler tekrar soyutlaşırken de, ses netleşir. Bu deneysel filmden aldığımız hazzın büyük bölümü, film içinde daha önce anlamsız gibi görünen görüntü ve seslerin giderek anlaşılabilir hale gelmesinde yatar. Film, bizleri, kendi biçimsel modelini keşfetmemiz için de düşünmeye zorlar.

Railroad Turnbridge ve *Print Generation* filmlerinin gösterdiği gibi, bir filmin soyutluğundan bahsederken, filmde kullanılan nesnelerin ille de tanınmaz halde olması gerekmez. Pek çok soyut film yönetmen tarafından oluşturulan saf şekiller ve renkler kullanabilir. Bununla birlikte, gündelik hayatta kullanılan fakat bağlamlarından koparılarak soyut özellikleri ön plana çıkarılan nesneleri kullanan alternatif bir yaklaşım da mevcuttur. Ayrıca, şekiller, renkler, ritmik hareketler ve yönetmenin kullandığı her türlü soyut özellik doğal ya da insan yapımı olabilir. Hayvanlar, kuş sesleri, bulut oluşumları ve bu tür diğer doğal olgularla oynanması bizleri etkiler (kimi zaman kendisine hayran bırakır, kimi zaman da sarsar) –sanat eserlerinde görmeyi beklediğimiz özellikler gibi. Dahası günlük işlerimiz ve pratik kullanım için yarattığımız nesnelerin bile etkileyici şekilleri ve dokuları olabilir. Örneğin, bir sandalye üzerine oturulsun diye tasarlanmıştır fakat evimize alacağımız zaman, aynı zamanda, göze hoş gelmesine de dikkat ederiz.

Soyut özellikler her yerde görülebileceği için deneysel sinemacılar, gerçek nesneleri fotoğraflayarak işe başlarlar. Fakat, yönetmen şekil, renk, vb. gibi özelliklere ait ilişkiler yaratacak görüntüleri kurgulayacağı için, film soyut düzenlemeler kullanır (filmde kullanılan nesneleri tanıyabilecek olsak bile). Bizler, nasıl araba kullanırken trafik işaretlerini ve ışıkları süratle tanıyabiliyor ve anlayabiliyorsak, şekilleri ve renkleri de aynı pratik yollarla fark ederiz. Fakat soyut bir film izlerken, gündelik yaşamda görülen şekilleri, renkleri ya da tekrarlamaları hatırlamak zorunda değilizdir. Sonuç olarak bu tip olguları, pratik uygulamalarla bağlantılarıyla değil, filmsel bağlam içindeki işlevleriyle görürüz. Bir filmde bu tür soyut nitelikler kendi başlarına ilgi çekici hale gelirler.

Gündelik alışkanlıklarımızla olan bağlarından sıyrılmış bu ilgi bazı eleştirmen ve izleyicilerin soyut formu önemsiz ve saçma olarak görmesine neden olur. Eleştirmenler, bu tür filmleri, sadece ilginç görüntülere sahipmiş gibi göründükleri için, "sanat, sanat içindir" yaklaşımıyla ele alırlar. Bunu yaparak da, bu tür filmlerde kullanılan benzer tarz modeller hakkında daha bilinçli olmamızı ve gündelik yaşamda bu modelleri daha fazla fark etmemizi sağlarlar. *Railroad Turnbridge* filmini izleyen insanlar, filmden sonra, köprülere başka bir gözle bakarlar. Soyut bir film izlerken, yukarıdaki sözü şu şekilde düzeltebiliriz, "sanat, yaşam içindir". Bu tür filmler de, diğer film türler gibi yaşamlarımızı etkiler.

Soyut Film Örneği: *Ballet mecanique* *Ballet mecanique* ("Mekânik Bale") ilk ve en etkili soyut filmlerden biridir. Oldukça beğenilen avangart bir film olmakla birlikte gündelik yaşama ait nesnelerin -bu nesnelere ait soyut özelliklerin bir film biçimi için temel oluşturacak şekilde kullanılmasıyla- nasıl dönüştürülebileceğinin güzel bir örneğidir.



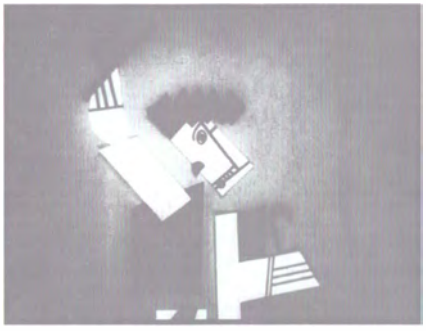
10.53 *Print Generation* filminde tema ve çeşitlemeler: Filmin ilk bölümünde, her bir-saniyelik çekim az ya da çok anlaşılabilir.



10.54 Tekrar tekrar basılan pek çok kopyadan sonra, aynı görüntü soyutlaşır. Renk kırmızıya dönmüştür çünkü burada son emülsiyon katmanı kullanılmıştır



10.55 *Ballet mecanique* filminde bir at tasması.



10.56 *Ballet mecanique* filmindeki Chaplin figürü oldukça soyuttur (bir insan olduğu tahmin edilebilir fakat aynı zamanda sarsıntılı hareketler yaratan basit şekillerden oluşmuştur).



10.57 *Ballet mecanique* filminin ilk bölümünün açılışı.



10.58 *Ballet mecanique.*

İki sinemacı, 1923-1924 yılları arasında *Ballet mecanique* filmini çekmek için bir araya geldi. Amerikalı bir gazeteci ve hevesli bir film yapımcısı olan Dudley Murphy ve önemli bir Fransız ressam olan Fernand Leger. Leger, stilize ettiği makine parçalarıyla kendi kübist tarzını yaratmıştır. Makinelere olan bu ilgisi sinemasına da sirayet etmiş ve *Ballet mecanique* filminin temel biçimsel prensiplerini oluşturmuştur.

Filmin ismi yönetmenlerin, filmin tematik materyal ve çeşitlemelerini oluştururken anlam yükledikleri bir paradoksa gönderme yapar. Filmin adını duyunca, film içinde bale yapan insanlar olduğunu düşünürüz. Klasik balenin, mekânik hareketlerin tam karşıtı olduğunu bilmemize rağmen, film mekânik bir dans yaratır. Filmde gördüğümüz nesnelerden bir kaçı gerçekten makinedir; filmde daha çok şapkalar, yüzler, şişeler, mutfak malzemeleri ve bunlar gibi objeler kullanılır. Fakat makine görüntüleriyle arka arkaya kullanılarak ve görsel ve zamansal ritim vasıtasıyla, bir kadının hareket eden dudaklarını ve gözlerini bir makinenin parçaları gibi görmeye başlarız.

Stil, soyut biçimi kullanan pek çok filmde önemli bir role sahiptir. *Ballet mecanique* filminin biçimsel tasarımı, film tekniğini, sıradan nesnelerin geometrik özelliklerini vurgulamak için kullanılır. Yakın çekimler, maskeler, sıra dışı kamera açıları ve boş arka planlar filmdeki nesneleri kullanım amaçlarından koparır ve şekiller ve dokular üzerine yoğunlaşmamızı sağlar (**10.55**). film hareketin doğallığı üzerine normal beklentilerimizi ters yüz ederken, dans eden nesneler yaratır ve insan hareketlerini de mekânik jestlere çevirir.

Ballet mecanique filmini argümanlarını takip ederek ya da anlatısal aksiyonu sahnelere bölerek parçalara ayıramayız. Bunun yerine, filmin farklı noktalarında soyut biçimde görülen değişimler arayabiliriz. Bu mantıkla hareket edersek *Ballet mecanique* filminde dokuz bölüm buluruz:

J. Filmin adını gösteren, canlandırılmış bir Charlie Chaplin figürü ile stilize edilmiş Jenerik sekansı (bu girişte yer alan "Charlot" sözcüğü Chaplin'in canlandırdığı karaktere ait ismin Fransızca'sıdır).

1. Filmin ritimsel unsurlarına giriş.
2. Prizmalardan görülen nesnelerin ele alınması.
3. Ritmik hareketler.
4. İnsanlar ve makineler arasında bir karşılaştırma.
5. Yazıların ve resimlerin ritmik hareketleri.
6. Çoğu yuvarlak olan nesnelerle yaratılan daha ritmik hareketler.
7. Nesnelerin hızlı dansları.
8. Charlot'a ve filmin başındaki unsurlara dönüş.

Ballet mecanique filmi, süratle arka arkaya gelen motifleri, farklı kombinasyonlarla tekrar tekrar gösteren, karmaşık bir tema-ve-çeşitlemeler yaklaşımı kullanır. Filmin önceki bölümlerine ait unsurların oluşturduğu belirli bir gelişim modeli vardır. Her yeni bölüm, bir önceki bölümden sınırlı sayıda soyut özellik alır ve onlarla oynarken, filmin finali, filmin başını güçlü biçimde tekrarlar. Kısa sürede çok miktarda materyalle karşılaşır ve motifler arasındaki ilişkileri bulmaya çalışırız.

Daha önce de belirtildiği gibi, soyut bir filmin giriş bölümü, genellikle, filmin ilerleyen bölümlerinde neler göreceğimiz hakkında ipuçları verir. *Ballet mecanique* filmi canlandırılmış Chaplin figürüyle bu işleme başlar (**10.56**). Daha filmin başında bir insan figürü, bir nesne olarak sunulur.

1. Bölüm, bir kadının bahçedeki salıncakta sallanmasıyla başlayarak bizleri şaşırtır (**10.57**). Filmin adı, bizleri, sallanmanın düzenli ritmine ve yüzündeki sabit gülümsemeyle kadının gözlerini ve kafasını tekrar tekrar kaldırıp indirmesiyle oluşan kukla-vari jestlere dikkat etmeye sevk eder. Belirli soyut özellikler daha



10.59 *Ballet mecanique* filminde bir prizma çekimi. Nesnenin yuvarlak şekli, bir önceki bölümde görülen top ve şapkayı anımsatmaktadır.



10.60 *Ballet mecanique* filminde, kadının maskelenmiş yüzü.



10.61 *Ballet mecanique*: Gözleri açık kadının çekimi.

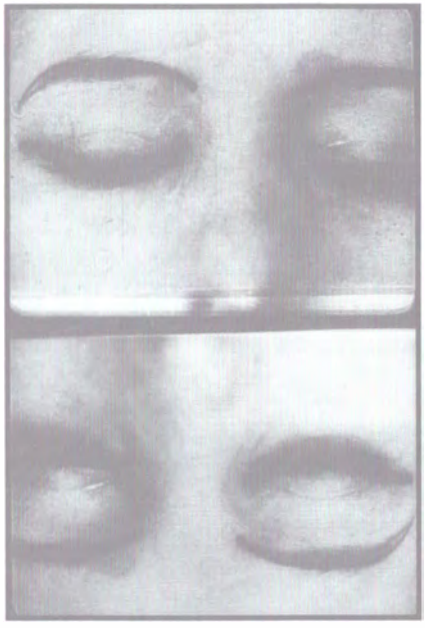
şimdiden ön plana çıkarlar. Görüntüler, birden, hızla ardı ardına sıralanırken bir şapkayı, şişeleri, soyut bir beyaz üçgeni ve diğer nesneleri göz ucuyla yakalarız. Ardından bir kadının gülümseyen ağzı görülür. Sonra bu gülümseme silinir; sonra tekrar geri gelir. Şapka tekrar gösterilir. Onu gülümseyen ağız takip eder. Ardından dönen çarklar ve daha sonra da kameraya yakın bir konumlandırmayla dönen parlak toplar görülür. Salıncakta sallanan kadın döner ama bu sefer baş aşağı durmaktadır (**10.58**). Bu bölüm, artık kameraya doğru ileri, geri sallanan parlak top görüntüleriyle sona ererken, bizler, kadına ve topa ait hareketleri karşılaştırmaya davet ediliriz. Böylece kadının aslında bir karakter olmadığını, aksine tıpkı şişe ya da parlak top gibi bir nesne haline geldiğini anlarız. Şeklini düzenli olarak değiştiren ve bir duygu belirtisi olmadan gülümseyen ağız için de aynısı geçerlidir. Nesnelerin şekilleri (yuvarlak bir şapka, dikey duran şişeler), hareketin yönü (salıncak, parlak top), dokular (şişelerin ve topun parlaklığı) ve nesnelerin hareketlerine ait ritim filmin dikkatimizi çekmek istediği nitelikler olacaktır.

Kısa giriş bölümünde oluşturulan bu beklentilerle, film, sahip olduğu unsurları çeşitlendirmeye başlar. 2. Bölüm, bir prizmadan görülen parlak top görüntüsünde olduğu gibi, bir önceki bölümde kullanılan unsurlara bağlı kalarak açılır. Ardından evlerde kullanılan parlak nesnelerin (tıpkı daha önce gördüğümüz top gibi) görüntüleri prizma içinden geçirilerek sunulur (**10.59**). Bu durum, günlük yaşama ait bir nesnenin, kendi bağlamından nasıl koparıldığına ve soyut haline getirildiğine iyi bir örnektir.

Prizma çekimlerinin ortasında, beyaz bir üçgen ile beyaz bir dairenin arka arkaya ve son derece hızlı kurgulanmış görüntülerini görürüz. Bu motif de, çeşitlemelerle, tekrar tekrar filme alınmış bir motiftir. Bu şekiller bizi karşılaştırma yapmaya sevk ederler: görüntüdeki nesne daireselken, prizmadan görünen yüzeyler üçgenimsidir. İkinci bölümün büyük bölümünde, aralarına hızlı dairesel nesnelerin ve üçgenlerin serpiştirildiği, prizma çekimleri görürüz. Bunlarla birlikte, kadının açılan ve kapanan göz kapakları ve yine aynı kadının kısmen maskelenmiş yüzü görüntüye gelir (**10.60**). Son olarak da 1. Bölüm'de gördüğümüz gülümseyen/gülümsemeyen ağız görüntüleri sunulur.

2. Bölüm, filmin şekiller, ritimler ve dokular arasında bir karşılaştırma yapacağına dair tahminlerimizi doğrular. Bununla beraber kısa çekimlerden oluşan görüntü patlamaları şaşırtıcı film durakları oluşturur. 1. Bölüm'de, bu durak, bir üçgenin, farklı nesnelere ait görüntülerin arasına bir kez girmesiyle yaratılır. Fakat bu bölümde, bir üçgen ve daire iki kere görüntüye girer. Kurgunun ritmi, her bir çekim içindeki hareketin ritmi kadar önem kazanır.

Ballet mecanique filmi yönetmenlerin nasıl devamlılık kurgusu sistemine riayet etmeden çalışabileceğinin ve çekimlere ait dinamik modeller yaratabileceğinin güzel bir örneğidir. Filmin en komik anlarından biri 2. Bölüm'de görülürken, tamamen grafiksel uyuma dayanır. Bir kadının fal taşı gibi açık gözlerinin aşırı yakın çekimlerini görürüz (**10.61**). Kadın gözlerini kapattığında, gözlerindeki koyu



10.62 Aynı çekimin son karesiyle, bir sonraki çekimin ilk karesi. Kadın baş aşağı durmaktadır.



10.63 Kadın gözlerini açar.



10.64 *Ballet mecanique* filminde güçlü bir yatay kompozisyon…



10.65 … güçlü bir dikey kompozisyonla karşıtlık yaratır.



10.66 *Ballet mecanique* filmi bir makine parçasından, kesmeyle …



10.67 … bir kadının mekânik hareketlerinin tekrarlarına geçer.

makyaj beyaz teniyle kontrast yaratır (**10.62**). Bir kesme, aynı görüntüyü baş aşağı olarak bizlere sunar (10.62). Gözler ve kaşlar neredeyse aynı pozisyondadır fakat ters dönmüşlerdir. Gözler bir anda açıldığında (**10.63**) kadının yüzünün konumunun değişmiş olmasından dolayı büyük bir şaşkınlık yaşarız; uyum neredeyse ayırt edilemez. *Ballet mecanique* boyunca bu tür büyüleyici oyunlar sıklıkla tekrarlanır ve bugün bile, tıpkı 80 yıl önce olduğu gibi, zevkle izlenen bir film ortaya çıkar.

Artık temel modeller kurulmuştur ve film, beklentilerimizle oynamak adına daha geniş çaplı çeşitlemeler oluşturmaya başlar. 3. Bölüm, tabağa benzer disklerin çekimleriyle başlarken, bu görüntülerin yerini, lunaparklara özgü dönme-dolapları anımsatan dönen şekiller alır. Yuvarlak şekiller ve dairesel hareketler bu bölümdeki gelişimin temel mantığını mı vermektedir? Kamera birden hareket halindeki bir dönme-dolabın içine dalar. Yürüyen ayaklara ve kameranın üzerinden geçen ve dönüp duran dönme-dolap kabinlerine ait hızlı çekimlerin oluşturduğu görüntüler görürüz. Burada farklı ritimler birbirini izlemektedir ve benzer şekiller daha az önemli görünmektedir. Filmin bu bölümünde kullanılan nesnelerin çoğuyla ilk kez karşılaşırız (kapı aralıklarından görerek). Yine de, dönme-dolap kabinlerinin görüntülerinden sonra, dönen ve parlak bir nesnenin nispeten uzun çekimini görürüz (prizmanın içinden geçen bir görüntü olmamasına rağmen, en azından, daha önce görülen mutfak malzemelerine ait görüntüyü anımsatmaktadır). Bu bölüm de, daha önce gördüklerimiz gibi, daire ile üçgen arasındaki değişimlerle sonlanır.

4. Bölüm, insanlarla makineler arasındaki karşılaştırmayı en açık biçimde gösteren bölümdür. Önce, 3. Bölüm'de karşılaştığımız dönme-dolabı yukarıdan görürüz. Dönme-dolap, görüntüde, yatay olarak genişler ve bir adamın görüntüsü, arka arkaya dört kez, hızlı biçimde ekrandan geçer (**10.64**). Filmin bu bölümü, 3. Bölüm'deki ritim vurgusunu tekrarlıyormuş gibi bir izlenim yaratırken, bir sonraki çekimde, içindeki piston ritmik biçimde yukarı, aşağı hareket eden bir makine parçasının dikey görüntüsü görülür (**10.65**). Burada yine benzerlikler (içinde başka bir nesnenin hareket ettiği boru görünümlü bir nesne) ve farklılıklar (kompozisyonlar birbirlerine uymayan hareketler içermektedir ve inip çıkan pistonu filme alan kamera sabit kalırken, dönen adamın dört görüntüsü farklı çekimlerle sunulmaktadır) görülmektedir. Birkaç çekim dönme-dolap ve makine parçalarının görüntülerini karşılaştırmaya devam ederken, bölüm, bir makinenin prizmanın içinden görülmesiyle sona erer.

Üçgen ve daire tekrar ortaya çıkar, fakat bu sefer küçük bir farkla: artık üçgen baş aşağı durmaktadır ve her şekil, ekranda, biraz daha uzun kalmaktadırlar. Bölüm daha fazla dönen parlak nesne ve makine parçalarıyla devam eder; kadının maskelenmiş yüzü tekrar görülür (10.60'a benzer biçimde). Fakat şimdi, bu göz motifi, makine parçalarına benzemektedir.

4. Bölüm, *Ballet mecanique* filminin en ünlü ve cüretkar anlatımıyla son bulur. Dönen bir makine parçasının çekiminden sonra (**10.66**), merdivenleri tırmanan ve gülümseyen bir çamaşırcı kadına ait çekiminin 7 tekrarını görürüz (**10.67**). Bölüm gülümseyen ağza tekrar döner ve ardından çamaşırcı kadına ait çekimin 11 tekrarını daha görürüz. Daha sonra geniş pistonun görüntüsü gelir ve yine, bu sefer 5 tekrarla, çamaşırcı kadının çekimine geri döneriz. Bu ısrarcı tekrarlar kadının hareketlerini, bir makinenin çalışmasına benzetir. Her ne kadar gerçek bir mekân içinde görünse de, hareketlerinin ritmine odaklandığımızdan, kadını bir karakter olarak algılamayız. 4. Bölüm, öncekilerden farklıdır fakat burada da, önceki bölümlere ait motifler görülür: 2. Bölüm'de gördüğümüz prizma kısa bir süre için görüntüye gelir, 3. Bölüm'deki dönen parlak nesnelere benzer objeler kullanılır ve 1. ve 2. bölümlerde görülen (fakat 3. Bölüm'de bulunmayan) kadının ağzı ve gözleri tekrarlanır.

4. Bölüm, mekânik nesnelerle insanlar arasındaki karşılaştırmanın doruğa çıktığı bölümdür. Şimdi, 5. Bölüm, ara yazılar üzerine yoğunlaşarak güçlü bir karşıtlık yaratmaya başlar. Diğerlerinin aksine, bu bölüm siyah ekranla açılır. Kademe kademe, üzerinde beyaz bir "0" yazan siyah bir kart görüntüye gelir.

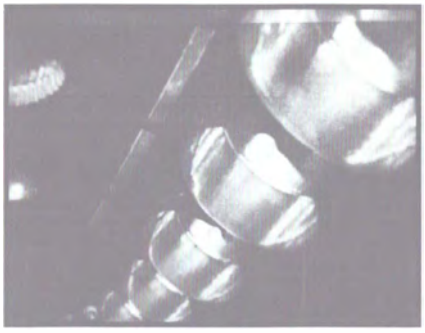
Birden, bir ara-yazı görüntüye gelir: "ON A VOLE UN COLLIER DE PERLES DE 5 MILLIONS" ("5 milyon değerindeki inci gerdanlık çalındı"). Bir anlatı



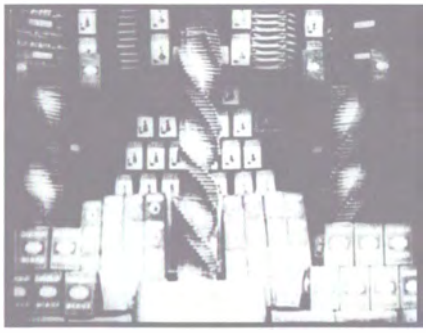
10.68 *Ballet mecanique* filminin dairesel şekillerden oluşan görüntü dizisi bir kadının başı, kapalı gözleri ve dönüşüyle başlarken …



10.69 … bu görüntülerin ardından kameraya yaklaşıp uzaklaşan bir heykel görürüz.



10.70 *Ballet mecanique*: mutfak malzemelerinin gösterildiği kısa bir çekim.



10.71 Spiral şekillerin, filmin büyük bölümüne hâkim olan dönerek sallanma hareketini durdurduğu görülür.

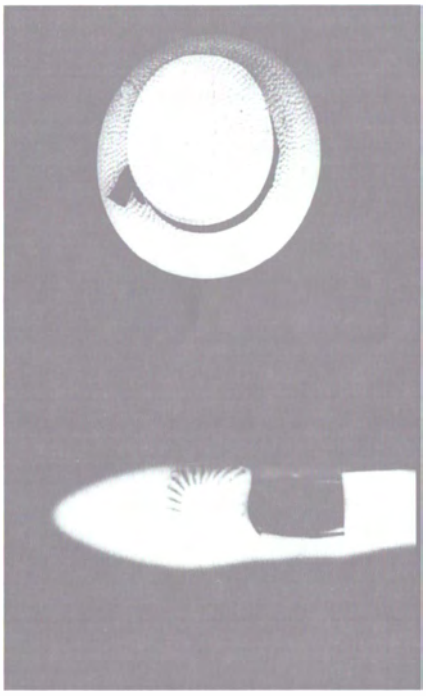


10.72 Oldukça kısa çekimler, cansız mankenin bacaklarını "dans ettirir".

filminde, böyle bir yazı bize bilgi verebilirdi, fakat bu durumda, yönetmenler, yazılı dil kullanımını ritmik çeşitleme için ek bir görsel motif olarak kullanmışlardır. Ardından hızlı kurguyla birleştirilmiş ve kimi zaman tek, kimi zaman üç "0" bulunduğu ve bunların küçülüp, büyüdüğü, görünüp, kaybolduğu çekimler gelir. Ara yazının bir kısmı tekrar görüntüye gelirken ("on a vole") harfler dans eder gibi görünmektedir. Film belirsizliklerle oynar: "0" gerçekten 5,000,000 yazarken kullanılan "0"lardan biri midir, yoksa yukarıdaki kelimelerin en başındaki "o" harfi midir ya da inci gerdanlığın stilize edilmiş bir sunumu mudur? Görsel olarak sözcük oyunları yapmanın ötesinde, "0", filmde pek çok kez ön plana çıkan dairesel motifi anımsatır ve çeşitlendirir.

"0", bir at tasmasına dönüştüğünde görsel sözcük oyunları tekrarlanır (burada "0" görsel olarak hatırlatılır fakat aynı zamanda *collier* [Fransızca "gerdanlık" ya da "tasma"] kelimesine de gönderme yapılır). Kurgu vasıtasıyla tasma, salınarak kendi küçük dansını yapmaya başlar ve hareket eden "0"lar ve ara yazıya ait parçalarla, dönüşümlü olarak görüntüye gelir (burada bilgi verici işlevinden çok grafik işlevi vurgulanır). Bu bölüm, önceki bölümlerden oldukça farklıdır fakat burada da birkaç motif tekrarlanır. At tasması görüntüye gelmeden önce, kısa bir an için, maskelenmiş kadının gözünü ve bir makine parçasını görürüz.

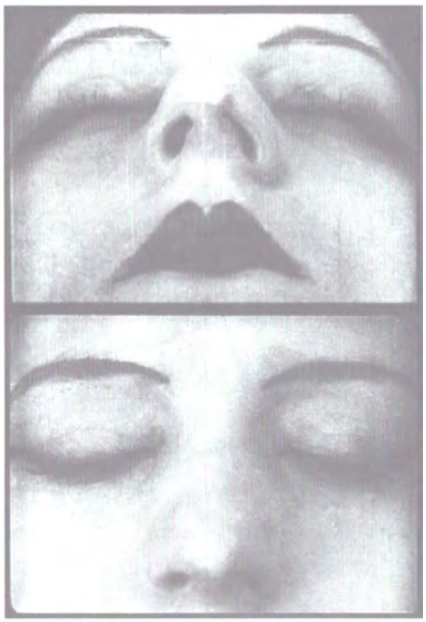
Bu noktadan sonra film, açılış bölümlerindeki unsurlara daha yaklaşan çeşitlemeler kurmaya başlar. 6. Bölüm, genelde dairesel şekillerin meydana getirdiği ritmik hareketler gösterir (**10.68, 10.69**). Burada, tekrar, insan ve nesne arasındaki karşılaştırma ön plana çıkar. Soyut bir dairesel şekil, prizma çekimiyle görüntüye gelirken, bizler, bu şeklin yinelenmesini izleriz. Prizma çekimiyle bir kadının yüzü görüntüye gelir; suratının hemen önünde, üzerinde şekiller kesilmiş bir kar-



10.73 *Ballet mecanique* filminde, şekiller grafiksel karşıtlıklar yaratır

ton tutmaktadır ve ifadesi, mekânik biçimde sürekli değişmektedir. Üçgenler ve daireler değişimli olarak görüntüye gelirken, bu şekiller dört ayrı ebatta sunulur. Bu görüntüleri, aralarına siyah kareler serpiştirilmiş, mutfak malzemelerine ait çekimlerin hızlı kurgusu takip eder (**10.70**). Bu siyahlık büyür ve 5. Bölüm'deki koyu fonu çeşitlendirirken, daha önce, 5. Bölüm *hariç* filmin tamamında görünen parlak nesneler ve mutfak malzemeleriyle oluşturulan motif geri gelir. Sıra sıra nesnelerin, 3. Bölüm'de oluşturdukları motif ve ilk bölümdeki sallanan kadın ve topu anımsatan öne arkaya hareket eden mutfak malzemeleri çekimleri tekrarlanır.

7. Bölüm başlangıca dönüşle devam eder. Bu bölüm bir gösterge penceresiyle başlar (**10.71**). Dairesel motif, ana motiflerin değişen danslarını oluşturarak tekrar görüntüye gelir. Çok hızlı kurguyla bir çift cansız manken bacağı dans etmeye başlar (**10.72**); ardından bu bacaklar, çekim içinde dönerler. Parlak top motifi tekrarlanırken, bu sefer iki ayrı top birbirine zıt istikamette dönmektedir. Daha sonra bir şapka ve ayakkabı görüntüsü birbiri ardına görüntüye gelir (**10.73**) ve kurgu, şaşırtıcı bir soyut etki yaratır. İlk başta farklı şekilleri ayrı ayrı görürken, kısa çekimlerin arka arkaya yer değiştirmesiyle çeşitlemeler görünür hale gelir. Şapkanın pozisyonu değişirken, ayakkabının ucu önce bir yöne, ardından başka bir yöne doğru bakar. Kurgu ritmi hızlanır ve çekimler o kadar kısa hale gelir ki, dairesel biçimden eşkenar dörtgene, oradan da tekrar dairesel biçime dönen, tek bir parlak nesnenin titreşimlerini görebiliriz ancak. Yönetmenler, yarattıkları grafiksel kontrastları, açık biçimde görülen hareketi algılamamız için kullanırlar (hareketi, birbirinden çok az farklı fotoğraflardan oluşan bir dizi içinde görme arzumuzdan yararlanırlar). Bu işlem, sinemanın her türlü anlatım olanağını kullanabileceğini tekrar gösterir (bakınız 1. Bölüm).



10.74 Kompozisyondaki ufak değişimler, kadının başını öne eğiyormuş gibi görünmesine neden olur.

Ayakkabı-ve-şapka düetinden sonra, kadının, yapay değişimlerin gerçekleştiği yüzü tekrar görüntüye gelir. Kadının yüzüne ait birbirinden çok az farklı iki çekim görüntüye gelirken, kadının başının öne eğildiğini görürüz (**10.74**). Son olarak, şişelere ait çekimlerin hızlı kurgusu, sanki dans ederlermiş gibi yer değiştirmelerini gösterir. İşte tam burada mekânik bale en açık biçimiyle sergilenir. Film, başlangıcındaki (ve sonraki bölümlerdeki) unsurları toplamaya başlarken, tüm bölümlerin bir özeti oluşur. 7. Bölüm filmin ortasındaki üç bölümden (3., 4,, 5. bölümler) motifler almaz ve böylece, bizlerde, filmin gelişmeye devam ettiği ve bir döngüyü tamamlayacağı hissini yaratır.

Son bölüm, Chaplin figürünü bir kez daha tekrarlayarak bu döngüyü açık biçimde gösterir. Figürün hareketleri artık daha az insansıdır. Sonunda da, figürü oluşturan pek çok parça düşer ve ekranda, Chaplin'in sadece kafası kalır. Dönen kafa, daha önce gördüğümüz kadının profilini anımsatır (19.68). Fakat film daha bitmemiştir. Son çekimde, ilk bölümde, salıncakta gördüğümüz kadını görürüz. Fakat bu sefer elindeki çiçeği koklamakta ve çevresine bakmaktadır. Farklı bir bağlamda ele alınacak olursa, hareketleri bize son derece doğal gelecektir (**10.75**). Fakat bizler, tam bu anda, Hollis Frampton'ın belirttiği gibi, bu görüntüyle daha önceki görüntüler arasında bir bağ kurma eğilimi taşırız. Filmsel beklentilerimiz, ritmik ve mekânik hareket tarafından öylesine şartlanmıştır ki, kadının gülümsemesini ve jestlerini, tıpkı filmdeki diğer motifler gibi, "doğal *olmayanın*" sunumu biçiminde görürüz. Leger ve Murphy, bu soyut filmi, gündelik nesneler ve insanlar hakkındaki sıradan algımızı nasıl değiştirdiklerini vurgulayarak bitirir.



10.75 Filmin son çekimi.

Çağrışımsal Biçim Pek çok deneysel film, bizim **çağrışımsal biçim** olarak adlandırdığımız biçimi yaratmak adına şiirsel kurgu geçiş dizileri kullanır. Çağrışımsal biçim sistemleri, düşünceleri ve ifadeleri, hemen fark edilemeyecek bir mantıkla bir araya getirilen görüntüleri gruplandırarak gösterirler. Fakat bir araya

getirilen görüntüler ve sesler, bizleri, bir bağlantı kurmaya teşvik eder – onları birbiriyle *ilişkili* hale getirecek bir bağ.

Godfrey Reggio'nun *Koyaanisqatsi* adlı filmi çağrışımsal biçimin açık bir örneğidir. Film, birbiriyle hiç ilgilisi olmayan şeylerin çekimleriyle oluşturulmuştur (uçaklar, metrolar, bulutlar, roketler, yolda yürüyen insanlar, vs.). Filmin bir yerinde sosis dizileri bir makineden çıkarak, üretim ve işleme bandı üzerine yerleştirilir. Reggio, ardından asansöre binen insanlara hızlı kurguyla geçiş yapar. Bu iki görüntünün arka arkaya gelmesi herhangi bir anlatısal bağ içermez ve görsel özellikler de, *Ballet mecanique* filminde olduğu gibi güçlü biçimde vurgulanmaz. Fakat çekimler, kişisellikten uzak ve rutin aynılığı ve belki de modern yaşamın insanları standartlaştırılmış birimler haline getirdiği fikrini uyandırır. Yönetmen, birbiriyle alakası olmayan şeyler arasında bir bağ kurar.

Koyaanisqatsi filmi, çağrışımsal biçimin kendine has özelliklerini gösterir. Film elbette bir işlemi sunar fakat bunu yaparken anlatı filmlerinde görülen tarzda bir öykü anlatımını benimsemez. Devamlılığı olmayan karakterler, belirli bir nedenselliğe dayanmayan ilişkiler kullanırken, sahneler arasında herhangi bir zamansal düzen bulunmaz. Filmin ifade etmek istediği bir, ya da daha fazla, düşünce olabilir fakat bizleri ikna etmek için, sonuca götüren nedenler ve ipuçları kullanarak argümanlar yaratmaz. Film doğayı ve yıkıcı teknolojiyi, son derece açık uçlu ifadelerle anlatının merkezine alır. Fakat *Koyaanisqatsi* filmi, soyut biçim anlamında, sadece görsel bir uygulama değildir. Filmin görüntüleri arasında kurduğumuz bağlantılar kimi zaman görsel özellikleri içerirken, bu özellikler daha geniş bir bağlamda ve duygu yelpazesinde ilişkilendirilir.

Bu işlem, bir yönüyle, lirik şiirde kullanılan mecaz ve teşbih teknikleriyle kıyaslanabilir. Şair Robert Burns şöyle söylediğinde, "Benim aşkım kırmızı, kırmızı bir gül gibidir", bizler, şairin âşık olduğu kadının vücudunda dikenler bulunduğunu, teninin parlak kırmızı renkte olduğunu ve yaprak bitine karşı savunmasız kaldığını düşünmeyiz. Bunun yerine olası kavramsal ilişkiler ararız: ilk olarak kadının güzelliği aklımıza gelir.

Çağrışımsal filmlerde de buna benzer bir yöntem kullanılır. Burada görüntüler ve mecazi ilişkiler (şiir, mecazları, dil aracılığıyla daha doğrudan biçimde iletir) ön plana çıkar. Bir yönetmen sevdiği kadını bir bahçe içinde filme alabilir ve bunu yaparken de, görüntüleri kurgulayarak, kadının, onu çevreleyen çiçekler kadar güzel olduğunu ifade edebilir. (aslında, böyle bir anlama, eğer bağlamından koparırsak, *Ballet mecanique* filminin son sahnesinde ulaşılabilir). Bazı eleştirmenlere göre çağrışımsal biçim sinema ile lirik şiirin en yakın olduğu alandır.

Çağrışımsal biçimde kullanılan görsellik en geleneksel olandan, en yeni olana kadar geniş bir yelpazede işler. Ayrıca kavramsal bağlantılar kendiliğinden ortaya çıkabilir veya düpedüz şok edici olabilir. Bu olasılıkların mutlaka birbirleriyle ilişkili olması da zorunlu değildir: son derece orijinal bir görüntü kurgusu açık bir duygusal ya da kavramsal imalar içerebilir. Burada yine şiir sanatına dönebiliriz. Pek çok dinsel, vatansever, romantik ya da övücü şiir, ifade edici bir ton yakalamak için görüntüleri kullanır. "America The Beautiful" ("Güzel Amerika") adlı şiirde "geniş gökyüzüne", "mor renkli dağların görkemine" ve "verimli ovalara" dair pek çok görsel betimleme, şiirin nakarat kısmındaki vatansever ifadeyi ("Tanrı lütuflarını onlar üzerine yağdırdı") güçlendirmektedir.

Başka bir şiir türü bu etkiyi daha ima yollu yaratırken, bizlere, görsel betimlemenin çağrışımsal niteliklerine ait daha az açık ifadeler verir. *Haiku* adı verilen Japon şiir biçimi genellikle, 3 kısa satırlık bir düzenlemede iki ayrı görsel betimlemeyi yan yana getirir. Burada, Japon şair Kakei tarafından yazılan bir haiku örneği görülmektedir:

> On birinci Ay—
> Bitkin leylekler
> Arka arkaya uçuyorlar

Basho'nun görsel betimlemeleri şifreli gibidir ve bunlar arasında bir bağ kurmak gerekmektedir. Ama eğer araları kendi hayal gücümüzle doldurmayı denersek (haiku tarzı şiirin de amacı zaten budur), sonbaharın durağan hüznüne ve hatta melankolik bir duygu durumuna ulaşırız. Bu anlam ne on birinci aydan, ne de leyleklerden kaynaklanmaktadır. Aksine, bu iki betimlemenin yan yana gelmesiyle oluşmaktadır.

Şu ana kadar çağrışımsal biçimin küçük ölçekte nasıl işlediğini gördük: görüntülerin yan yana gelmesi. Çağrışımsal biçim, bir filmin tamamını düzenleyen daha büyük ölçekli modeller de yaratır. Çağrışımsal biçim sistemleri, konuları ve bu konuları düzenleyen yöntemleri sayısız

farklı teknikle bir araya getirdiğinden, bu tip filmleri geleneksel olarak bölümlere ayırmak imkânsızdır. Bazı filmler, bizlere, büyüleyici görüntüler sunarken, diğerleri korkutucu betimlemelerle bizleri şaşırtır. Yine de, çağrışımsal biçimi anlayabilmek adına, birkaç temel prensipten bahsedebiliriz.

Birincisi, yönetmen, görüntüleri geniş kümeler oluşturacak şekilde gruplandırır. Bunlardan her biri, filmin kendine özgü, birleştirilmiş parçasını oluşturur. Her bir görüntü grubu, diğer görüntü grubuyla çatışabilir. Bu gruplandırma prensibi, *Ballet mecanique* filmini incelerken fark ettiğimiz gibi, soyut biçimde de görülebilir. İkincisi, diğer biçim türlerinde olduğu gibi, film, çağrışımsal bağlantıları güçlendirmek adına tekrarlar kullanabilir. Üçüncüsü, çağrışımsal biçim güçlü bir yorum gerektirir. Tıpkı *Koyaanisqatsi* filmindeki doğaya özgü betimlemelerin daha geniş çaplı anlamlara yol açması gibi.

Küçük ölçekli çağrışımsal bağlantılar, başlı başına geniş ölçekli film bölümleri, tekrarlanan motifler ve yoruma açık ipuçları. Tüm bu faktörler, çağrışımsal biçimin, izleyiciden yorum talebinde bulunduğunu gösterir. Pek çok sinemacının, çağrışımsal modeller kullanarak biçimin sınırlarını zorlamasının nedeni budur. Her ne kadar, çağrışımsal biçim çarpıcı, orijinal ve hatta kafa karıştırıcı bir kurgu kullansa da, oldukça tanıdık bir duyguyu ya da düşünceyi ifade edebilir. *Koyaanisqatsi* filmindeki açık anlam ilk defa gördüğümüz, alışmadık bir anlam değildir. Pek çok çağrışımsal filmde olduğu gibi, burada da amaç, yeni görüntüler ve farklı bir kurgu anlayışıyla, tanıdık ama etkili bir duygu ya da düşünce yaratmaktır.

Diğer çağrışımsal filmler daha karmaşık ve göndergeseldir. Yönetmen, ifade etmek istediği düşünceleri anlatmak için mutlaka açık ipuçları vermek zorunda değildir. Bir sinemacı sıra dışı ve çarpıcı kombinasyon dizileri yaratarak, aralarındaki ilişkileri bulmayı bize bırakabilir. Örneğin, Kenneth Anger'in *Scorpio Rising* filmi motosiklet çetelerini, açık biçimde, geleneksel dinsel gruplar ve Nazi şiddetiyle ilişkilendirirken, daha dolaylı bir düzeyde, çete üyelerinin giydiği kıyafetlerin ve onlara ait ritüellerin homoerotik yönü olduğunu vurgular. Diğer film biçimi türleri gibi çağrışımsal biçim de açık anlamlar kadar, dolaylı anlamlar da yaratır.

Çağrışımsal Biçim Örneği: *A Movie* Bruce Conner'ın *A Movie* adlı filmi çağrışımsal biçimin bizleri nasıl çağrışım ve gizem yaratan kurguyla yüz yüze getirdiğini örneklerken, aynı zamanda, kendi içinde tutarlı bir anlatıma sahip olan filmin izleyici üzerinde nasıl yoğun bir etki bıraktığını gösterir.

Conner, ilk filmi olan *A Movie* filmini 1958 yılında çekti. Tıpkı Leger gibi, o da, görsel ve plastik sanatlar dallarında çalıştı ve nesneleri rastlantısal olarak bir araya getirdiği *assemblage* eserleriyle tanındı. Conner film yapımına yeni bir soluk getirdi. Yönetmen, bir tarz olarak, eski haber filmlerinden, Hollywood yapımlarından, düşük yoğunluklu pornolardan ve bunun gibi kaynaklardan aldığı görüntüleri kullanır. Conner, toplama görüntülerle film yaparken, birbirinden farklı iki kaynaktan aldığı görüntüleri bir araya getirir. Bu iki çekimi arka arkaya gördüğümüzde, bunlar arasında bir bağ kurmaya çalışırız. Bir kurgu dizisi, bizlere, yönetmenin ifade etmek istediği duyguları ve düşünceleri iletir.

A Movie filmi, bu duygu ve düşünceleri aktarırken müzik de bu işleme eşlik eder. Conner, tıpkı görüntüler gibi, kullanacağı müzikleri de hâlihazırdaki mevcut kaynaklardan temin eder: Filmde, Respihgi'nin, *The Pines of Rome* adlı ünlü eserinden üç bölüm kullanılır. Müzik, kendine has bölümlerden oluştuğu için, filmin biçimi için son derece önemlidir. Dahası her bölüme ait ton diğerinden farklıdır ve müzik ve görüntü birbirini karşılamaktadır. Kadınların totemler taşıdığını, Hindenburg faciasını ve tehlikeli hareketler yapan gözü pek akrobatları gösteren 3. Bölüm'ün başlangıcı, sahip olduğu ürkütücü atmosferi, büyük ölçüde müziğin niteliklerine borçludur. Benzer biçimde, 4. Bölüm'e eşlik eden müzik, iç içe geçerek kıyamete dair bir ifade oluşturan korkunç felaketlere ait görüntülerin üzerinde duyulur. Conner'ın, filmde, *The Pines of Rome* adlı esere yer vermesi, çağrışımsal biçimin nasıl hem belirli ifadeler, hem de güçlü duygusal etkiler yaratmak üzere etkili biçimde kullanıldığını gösterir.

A Movie filmini dört geniş ölçekli bölüme ayırabiliriz. Her bölüm kendi içinde birbiriyle ilişkili görüntüler kullanırken, diğer bölümlerle sınırlarını, ortak bir düşüncenin ifadesiyle ve o bölümde kullanılan müziklerle çizer.

1. Filmin isminin ve yönetmenin adının göründüğü bir giriş kısmı.
2. Hareket halindeki hayvanların ve araçların görüntülerine eşlik eden hızlı ve dinamik müzik.
3. Havada ve suda, zar zor dengede duran nesnelerin gösterildiği, önceki bölümlere göre daha gizemli ve gerilim dolu bölüm.
4. Aralarına daha lirik ve gizemli sahnelerin serpiştirildiği, felaketlere ve savaşlara ait görüntüler.

A Movie filmi, sadece 12 dakikada, izleyiciye, duyguyla yüklenmiş düşüncelerini aktarmayı başarır. Aynı zamanda kendine has bir gelişim döngüsü izler. 2. ve 4. bölümlerde pek çok çekim, kazaları ya da

saldırgan hareketleri vurgular. Bunlar en başta komik görünürken, arka arkaya gelince oldukça ciddi bir hava yaratmaya başlar. Savaşlara ve doğal felaketlere ait görüntülerin oluşturduğu 4. Bölüm, kıyamete dair bir vizyon oluşturur. Filmin tonu, son olarak, finaldeki su altı sahnelerinde biraz daha ferah bir hava yaratır.

"Üzerine düşündüğünüz bir sekansın yaratımı, kısmen, film görüntülerini toplama aşamasında kendiliğinden oluşuyor. Filmlerden kısa bölümler alıyor ve bunları, bobinde uç uca birleştiriyorum. Sonuçta ortaya çıkan bileşim, benim bilinçli olarak asla düşünemeyeceğim bir anlam taşıyor. Çünkü, mantıki bir devamlılık yaratmıyor ya da benim film kurgulama anlayışıma uymuyor."

— *Bruce Conner, deneysel sinemacı*

1. Bölüm Bu bölüm, filmin ismini ve yönetmenin adını göstermenin ötesinde bir işlev taşır. Zaten bu nedenle, bölümleri ayırırken, burayı jenerik bölümü olarak değil, 1. Bölüm olarak adlandırdık. İlk önce siyah bir boş ekran görürüz. Bu boş ekrana *The Pines of Rome* adlı eserin hızlı açılışı eşlik eder. Daha filme ait hiçbir çekimle karşılaşmadan önce müziği duymamız, müziğin filmdeki önemini vurgular. Ardından, ekranda saniyelerce kalan "Bruce Conner" yazısı görülür. Yönetmenin adını bu kadar uzun bir süre görünce, filmin beklentilerimizin önüne geçerek bizlerle oyun oynayacağını anlarız.

İsmin ardından tekrar siyah ekranı görürüz. Daha sonra bu siyahlık yerini beyazlığa bırakır. Ekranda titreşen bir "A" harfi görülür. Ardından filmin adını oluşturan kelime ortaya çıkar "Movie". Bu yazıları "By" kelimesi takip eder. Son olarak, tıpkı biraz önce gördüğümüz gibi, "Bruce Conner" ismi tekrar görüntüye gelir. Tekrar siyah ekran kalırken, normalde izleyicilerin görmedikleri, filmin başını teşkil eden sayaç bölümü görüntülenir. Ardından, birden bire "Dördüncü Bölümün Sonu" yazısı görülür.

Burada Conner'ın, tıpkı Leger ve Murphy'nin, *Ballet mecanique* filminin 5. Bölüm'ünde dans eden ara yazılar ve "0"larla yaptığı gibi bir grafiksel oyun oynadığını düşünebiliriz. Fakat Conner, bu noktada, grafikleri basmakalıp anlamlarla kullanır: girişteki siyah boş ekran ve jenerik yazıları, genelde, filmin açılışına işaret ederken, "Dördüncü Bölümün Sonu" yazısı, filmin hatırı sayılır bir bölümünü gördüğümüzü ima eder. Bu noktada tekrar, *A Movie*, alışık olmadığımız bir türde film olduğunun sinyallerini verir (en azından filmin bölümleri mantıklı bir düzenle sunulmaz). Sıra dışı bir kurgu göreceğimizi tahmin ederiz. Dahası filmin başında görülen çizikler, noktalar ve titreşimli yazılar, filmin fiziksel yapısıyla oynandığına işaret eder. Zaten filmin adı olan *A Movie* ("*Bir Film*") medyumun bu yapısına göndermede bulunarak bizleri, çekimlerin bir araya getirilmesini, filmin bir parçası *gibi* görmeye iter.

Açılış, "12"den başlayan ve işleyen geri sayım sayacıyla devam ederken, sayılar arasında birer saniyelik aralar verilir (burada, tekrar, izleyicinin çoğu zaman aklına bile gelmeyen film makinistini hatırlatır). Peki *burası* filmin başı mıdır? Fakat "4"ten sonra filmin ilk çekimlerini görmeye başlarız: çoraplarını çıkaran çıplak bir kadın. Görüntüler o kadar çizik ve yıpranmıştır ki, Conner'ın bu görüntüyü eski bir seks filminden aldığını anlarız. Bu noktada *A Movie* filmi boyunca sık sık toplama görüntüler göreceğimizin farkına varırız. Çıplak kadının çekiminden sonra sayaç "1"e gelir ve "The End" ("Son") yazısı görülür. Conner yine oyun oynar çünkü bu filmin değil, geri sayımın sonudur. Aslında bu tam olarak doğru değildir çünkü film sırasında pek çok kez "Movie" yazısını ve müziğin temposuyla hızlı hızlı titreşen "1" rakamını görürüz.



10.76 *A Movie* filminde yönetmen Conner, at arabasını çeken atların görüntülerinden

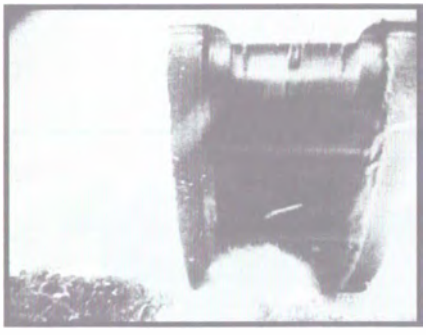


10.77 ... şehrin caddelerinde, yangın tulumbası çeken atların görüntülerine geçer.

2. Bölüm Müzik, 2. Bölüm'de, geçişler üzerinde durmaksızın akmaya devam ederken, oldukça farklı görüntülerle karşılaşırız. 12 çekimlik bir görüntü dizisi, önce bir dağ eteğinde oturan Kızılderilileri, ardından da kovaladıkları yük trenini gösterir (kovboylardan birinin Hopalong Cassidy olduğu anlaşılır). Eski filmlerden toplanan görüntüler tekrar görülürken, çekimden çekime devam edecek olan bir öykü olayını anlatan kısa bir klip görüntüye gelir: Kızılderililer ve yerleşimciler arasındaki çatışma. Conner'ın bunu göstermekteki amacı, kendisinin *çekmediği*, geleneksel biçimde yapılmış bir filme kısaca göndermede bulunmaktır (**10.76, 10.77**). Buradaki kurgu yöntemi açıktır: hızlı bir şekilde atlardan, diğer atların görüntülerine geçeriz. Süvarileri gösteren bir sonraki geçiş, at arabalarına ait görüntülerle süvariler arasındaki ilişkiyi ortaya koyar.



10.78 *A Movie* filminde, grafik uyum, bir at arabasıyla…



10.79 …. bir tankı birbirini bağlar.



10.80 *A Movie*: yükseklik ve …



10.81 … tehlikeye dair görüntüler.

Bu görüntüleri, saldırgan bir filin çekimleri izler. Bu çekimlerin hangi bağlantılar göz önünde bulundurularak kullanıldığını düşünmeye başlarız: belki de çekimler arasındaki ilişkiyi hareket eden hayvanlar oluşturuyordur. Koşan atların ayaklarına dair birkaç çekim daha gördüğümüzde bu varsayımımızın doğru olduğunu düşünmeye başlarız. Fakat bir sonraki çekim, giderek hızlanan bir lokomotifin tekerleklerini gösterir. Bu görüntülere ait çağrışımlarımızı bir üst noktaya çıkarırız: kara üzerinde hareket eden hayvanlar ve araçlar ("kara üzerinde" olma fikri şu aşamada çok önemli olmayabilir, fakat ileriki bölümlerde, hava ve su sık sık vurgulanacağı için bu ifade belirleyici olur). Sonraki çekim dizisinde gösterilen bir tank görüntüsü, bizleri, tekrar edilen motiflerin "hareket etmeyle" ilişkili oldukları sonucuna götürür.

Conner, hızla hareket etmeyi basit bir kurgu diliyle anlatır: yaygın biçimde kullanılan görüntü içi yönelim. Hayvanlar ve araçlar soldan sağa ya da doğrudan kameraya doğru yönelirlerken, film klasik devamlılık kurgusu kullanır (10.76, 10.77). Burada yaratılmak istenen etki, tek bir hedefe doğru ilerleyen muazzam bir hareket oluşturmaktır. Normalde bir araya gelmesi imkânsız olan bu görüntülerin kurgulanması büyüleyicidir. Fakat bununla birlikte insanların, hayvanların ve araçların çığırından çıkmış bir koşuşturmaca içinde olduğunu anlatır –fakat nereye doğru giderler? Bu sekansın önemi, izleyiciye doğru hareket eden nesnelerle yaratılan grafik uyumlarla vurgulanır (**10.78, 10.79**).

Bu hızlı hareket duygusu, tanklardan bir yarış pistinde yarışan arabalara yapılan geçişle, 2. Bölüm'ün ilerleyen parçalarında da devam eder. Bu görüntüler, hızla hareket etme üzerine geliştirdiğimiz düşünceyi nispeten doğrularken, yine de bizleri zorlamaya başlar. Ardından, üç araba kazası arka arkaya görüntüye gelirken, bu bölüm, uçurumdan aşağı düşen eski model bir arabanın uzun uzun gösterilen, izlenmeye değer görüntüleriyle sona erer. Hareketin sunumu daha az komik ve neşeli hale gelirken, artık daha kontrolsüz ve korkutucudur. Filmin eğlence tonu, insanı yıkımlarla karşı karşıya getiren bir korku ve şok temasına doğru dönüşmeye başlar. Burada etki, yine, kurgu, müzik ve çerçeve içi hareketin sıkı biçimde düzenlenmesi sayesinde elde edilir. Örneğin, müziğin coşarcasına güçlenmesi, araba kazalarına ait görüntülerle eşlenir. Yüksek sesli ve ahenksiz bölümler, müziğin ara bölümlerini vurgularken, Conner'ın kurgusu, bu bölümlere araba kazalarını yerleştirir. Yarışın karmaşasına ait manik enerji acımasız bir ruh haline ve bir özyıkıma dönüşür.

Kazalar sırasında müzik delicesine bir doruğa ulaşır ve ekranda görülen "The End" yazısıyla aniden son bulur. Geleneksel biçimde çekilmiş bir filmin bitişine dair bu parodi, kazaların, bölüm içinde gösterilen hızla hareket etme nedeniyle oluştuğunu ima eder. Bu noktada, filmin başından beri anlatı içinde gizlenen bir saldırganlık ve tehlike tonu olduğunu fark ederiz: saldırgan Kızılderililer, süvariler, deliye dönmüş bir fil, tank, vs. Bu unsur, 3. ve 4. bölümlerde daha yoğun biçimde ele alınacaktır.

3. Bölüm Siyah ve boş ekran, "The End" yazısıyla başlayan geçişi devam ettirirken, 3. Bölüm'e ait müzik başlamadan önce kısa bir duraklama yaşanır (filmin başında da benzer bir yöntem kullanıldığını hatırlayın). Fakat bu sefer müzik yavaş, tatsız ve biraz da kasvetlidir. "Movie" yazısı ve siyah ekranın ardından gelen görüntüler, 2. bölümdekilerden oldukça farklıdır. İki Polinezya'lı kadın, kafalarının üzerinde büyük ve totem-vari nesneler taşımaktadırlar. Siyah ekran ve ara yazının tekrar araya girmesinden sonra büyük bir zeplinin havada süzülüşü (**10.80**) ve bir cadde üzerine gerilmiş cambaz ipi üstünde yürüyen iki akrobatın görüntüleri (**10.81**) ekrana gelir. Eğer kadınla zeplin arasındaki ilişki denge düşüncesi üzerinden kurulacaksa, zeplinle akrobatların görüntüsüne, yükseklik ve tehlike unsurları da eklenecektir. Bölümün bu parçası sanki dengesini kaybetmiş ve yere çakılmak üzere olan bir uçağın yoğun bir bulut kütlesine dalmasıyla son bulur. Yavaş ve kasvetli müzik bu batan ve düşen nesnelere nasıl tepki vermemiz gerektiği konusunda ipuçları sağlar: müzik olmasaydı bu görüntüleri lirik olarak görürdük,

fakat kendi bağlamlarında ele alırsak, ortaya üstü kapalı bir tehdit ve tehlike düşüncesi çıkacaktır. Bu pasaj, siyah ekranın takip ettiği ara yazılarla son bulur: "A", "Movie","By","Bruce Conner" ("Bir Bruce Conner Filmi").

Bölümün bir sonraki pasajı müzik ve görüntü arasındaki bariz uyumsuzlukla başlar. Bir çekim dizisi bir denizatlıyı ve periskoptan bakan subayı göstermektedir (6.36). Sonraki çekim, subayı, sanki bikinili bir kadına bakıyormuş gibi sunar (6.37). Bu çekim, 1. Bölüm'deki seks filmi motifini tekrarlarken, görüntülerin arka arkaya eklenmesiyle oluşan paradoksu vurgular. Subaya ve kadına ait çekimlerin tamamen farklı filmlerden alındığını biliriz –fakat aynı zamanda subayın kadına baktığı izlenimini de yok sayamayız ve bunu da komik buluruz. Filmin bitmek bilmeyen jenerik ve ara yazı görüntüleri, bunun bir film olduğunu bize defalarca hatırlattığından, yönetmenin burada bakış açısı kurgusu ve Kuleshov etkisine göndermede bulunmuş olabileceğini düşünebiliriz.

Aynı ilke, subayın bir torpidonun ateşlenmesini emretmesini ve -sanki- kadına doğru gitmesini izlediği çekimlerde de işlerken, cinsel bir sözcük oyunu yaratılır. Patlayan bir atom bombasının görüntüsüyle birleştirildiğinde ortaya çıkan anlam yine komik olur. Fakat ilk bölümde olduğu gibi bu görüntülerde de, içten içe hissedilen bir tehdit ve saldırganlık tonu (bu noktada özel olarak cinsel saldırganlık) fark edilir. Bu oyuna bir anda son veren, atom bombası patlamalarına ait görüntüler, sahneyi eğlenceli olmaktan çıkarır. Denizaltı ve kadın arasında değişen çekimlere eşlik eden müzik daha yavaş, daha sessiz ve ruhanidir (yönetmenin erotik şakasından çok, atom bombalarının yarattığı trajediye uygundur).

Bu görüntülerin ardından, atom bombasının sonucuymuş gibi görülen dalga ve dalga benzeri hareketlerden oluşan çekimler dizisine geçeriz: sis ya da duman içinde kalmış bir gemi, ağır dalgalarla hırpalanan sörfçüler ve kürek takımları, denize düşen su kayakçıları, vs. Bu görüntüler boyunca müziğin ruhani niteliği, dinamik tempoya sahip yavaş bir melodiyi ön plana çıkarır; bu da, daha kasvetli bir atmosfer yaratır. İlk başta, su kayakçılarının suya düşmesiyle oluşan kazalar önemsiz görünür. Fakat işler giderek daha rahatsız edici hale gelir. Enkaz yığınına çarpan bir deniz-motoru sürücüsü, tekneden fırlar.

Aniden, tuhaf bisikletlere binen insanlar görülür (**10.82**). Grotesk hareketler yapan bisikletçilere yapılan bu geçiş, bizleri, kazalara ait görüntülerden kısa bir süre için de olsa uzaklaştırır. Sıradaki çekimlerde, motosikletçilerin su ve çamur içinden geçtiği ve bir uçağın, göl üzerine inmek isterken takla attığı görüntüler gösterilir.

Tüm bölüm tutarlı biçimde gelişmeye devam ederken, başta gerilim yaratmış, ardından komik görüntülerle (denizaltı-kadın çekimleri), felaketlere (atom bombası) ve kazalara ait çekimleri iç içe geçirmiştir. Sekans alışık olmadığımız biçimde sona erer: doruk noktasına doğru yükselen müziğin eşlik ettiği bir uçak kazasının ardından gelen siyah ve boş ekran. Bu görüntüleri, görünüşe bakılırsa oldukça öfkeli olan ve hararetli biçimde konuşma yaparken dişlerini gösteren Theodore Roosevelt'in yakın çekimi izler (**10.83**). Birden, parçaları düştükçe müziğin yükselip alçaldığı, yıkılmakta olan bir asma köprü görüntüsü gelir (**10.84**). Her ne kadar bu görüntüleri yorumlamak kolay olmasa da, Amerika'nın en savaşçı başkanı ile insan eliyle yaratılan felaketlerin ve yıkılan bir köprünün ilişkilendirilmesi insan kaynaklı saldırganlığı (özellikle politik saldırganlığı) ifade eder görünmektedir.

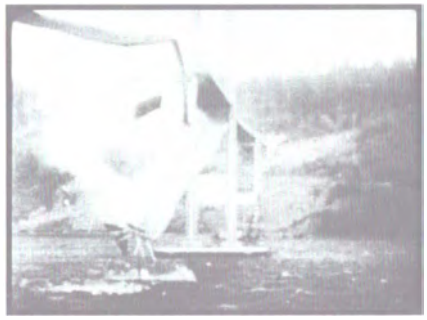
4. Bölüm *A Movie* filmi, bir kez daha yeni bölümünü, *The Pines of Rome* adlı eserin üçüncü bölümünün açılışına eşlik eden siyah boş ekranla, diğer bölümlerden açık biçimde ayırır. Ürkütücü bir gonk sesi ve bas ağırlıklı yavaş müzik kendine has kasvetli bir ruh hali yaratır. 2. ve 3. bölümler kazalar ve felaketler üzerine yoğunlaşarak düzenlenmişlerdi. 4. Bölüm ise gökyüzünde uçan ve yere doğru ateş eden savaş uçaklarının görüntüleriyle başlarken, karanlık bir gökyüzünde görülen patlamalarla devam eder.



10.82 *A Movie* filminde bağlamdan kopuk grotesk görüntüler.



10.83 *A Movie* filminden alınan bu çekimde, Roosevelt dişlerini göstererek, öfkeyle ve hararetle konuşma yapmaktadır.



10.84 *A Movie* filminde çöken köprü.



10.85 *A Movie.*



10.86 *A Movie* filminde, oldukça kısa süren bir huzur duygusu.



10.87 Sallanan bir köprünün ürkütücü görüntüsü.



10.88 Felaket görüntülerine, bir geminin batışı eklenir.



10.89 Son sahnedeki dalgıç.

Bölüm içindeki bir sonraki pasaj, felaketlere ait çekimleri, bu bağlamdaki kullanımının nedeni anlaşılamayan görüntülerle iç içe kurgular. Uçaklar ve patlamalara ait bütün görüntüler savaş ve felaketlerle ilişkilendirilir. Aniden, bir Mısır piramidinin üzerinde uçan iki uçak görüntüsü görürüz (**10.85**). Daha önce olduğu gibi, dikkatimizi buradaki bağlantıları çözmek üzere yoğunlaştırırız çünkü son görünen iki uçak, *askeri olmayan* uçaklardır. Fakat birden patlamakta olan bir yanardağa ait iki çekim görülür. Son iki çekim dizisi arasındaki bağlantı, açık biçimde, yanardağlar ve piramitler arasındaki resimsel benzerlikten kaynaklanmaktadır. Peki bu durumda, felaket anlatılarına geri mi döneriz? Görünüşe göre, hayır; çünkü sıradaki görüntüler bizi gösterişli bir kilise törenine götürür ve böylece tüm tahminlerimizin önüne geçilmiş olur. Bununla beraber felaketlere dair görüntüler hiç olmadığı kadar sert ve güçlü biçimde geri döner: *Hindenburg* zeplininin alevler içinde kalması, tanklar, daha fazla araba yarışı kazası ve uçuşan bedenler.

Tüm bu görüntüler belirli bir gerilim yaratırken, sonraki çekimlerde bir uçaktan atlayan paraşütçüleri görürüz. Burada şaşırtıcı olan, aksiyonun tehdit içermemesi ve atlayanların başına talihsiz olayların gelmemesidir. Gerek önceki çekimlerle oluşturulan bağlam, gerekse de kasvetli müzik nedeniyle, daha önce gördüğümüz felaketlere benzer görüntülerle karşılaşmayı beklediğimizden bu masum aksiyon bile tehditkâr bir görünüm kazanır ve askeri ya da politik saldırganlık ile ilişkilendirilir.

Sonraki çekim dizileri de aynı şekilde zararsız olmasına rağmen, bölümün genel atmosferini belirleyen gizemli ve iç karartıcı müziğin etkilerine maruz kalır. Daha önce izlediğimiz, düşen ve yanan zeplinlerin görüntülerini anımsatan bir çekimde, bir balonun yandığını ve yere düştüğünü görürüz. Ardından Orta Doğu ya da Afrika'ya ait pastoralliği çağrıştıran palmiye ağalarının ve sığırların çekimleri gelir (**10.86**). Ancak, bu küçük aradan sonra, filmin en ürkütücü ve çarpıcı görüntüleri sunulur: sanki dev bir el tarafından, beşik gibi sallanan bir asma köprünün üç çekimi (**10.87**). Bunları, *Hindenburg* faciası da dâhil, tüm filmin en yoğun felaket görüntüleri takip eder: batan bir gemi (**10.88**), kurşuna dizilme suretiyle infaz edilen bir idam, darağacında sallanan bedenler, ölmüş askerler ve bir atom bombası patlaması. Ölmüş bir fil ve onu öldüren avcıların çekimleri, yoksulluk ve acı içinde kıvranan Afrikalıların anlatıldığı bir çekim dizisinin girişini oluşturur. Görüntülere eşlik eden müzik daha az iç karartıcı ve fakat daha fazla yüreklendiricidir.

Felaketlere ait çekimler dizisinin doruğa ulaşmasından sonra, filmin tonu bir kez daha değişir. Diğer çekimlerle karşılaştırıldığında nispeten biraz daha uzun olan su altı çekimlerinde bir dalgıç görürüz. Üzeri midyelerle kaplanmış bir batığı araştırmaktadır (**10.89**). Biraz önce gördüğümüz felaket görüntülerini anımsarız (özellikle batan gemiyi [10.88]). Müzik, dalgıç batığın iç kısımlarına doğru ilerledikçe, daha da yüreklendirici bir doruğa doğru tırmanmaya başlar. Film, uzun süren bir müzikal akorun eşlik ettiği siyah ve boş ekranla sona ererken, son görüntü, denizin derinliklerinden, suyun yüzeyine doğru yapılan çekimdir. İronik biçimde, bu noktada "The End" yazısı yer almaz.

A Movie filminin birbiriyle uyumsuz görüntüleri, çağrışımsal yollarla anlam yaratır. Film, bu görüntüleri rahatsız edici olarak yorumlamamızı sağlayacak hiçbir argüman sunmadığı gibi, patlayan yanardağ ve deprem görüntülerini, neden cinsel ve askeri saldırganlığa bağlamamız gerektiğini de açık açık söylemez. Kurgulanan görüntüler arasında hiçbir kategorik benzerlik yoktur ve bu felaketler hakkında da hiçbir bilgi verilmez. Conner, nesneler arasında benzerlikler kurmak için zaman zaman soyut nitelikler kullansa da, bu sadece küçük-ölçekli bir stratejidir; yoksa tüm filmi düzenleyen bir yaklaşım değildir.

A Movie, çağrışımlar yaratırken, tekrar ve çeşitlemeye ait, tanıdık biçimsel ilkeleri kullanır. Görüntüler farklı filmlerden toplanmış olsa da, belirli unsurlar

tekrarlanır (tıpkı 1. bölümdeki at görüntülerinde ya da farklı uçaklara ait çekimlerde olduğu gibi). Motiflerin yinelenmesi filmin bir bütün haline gelmesini sağlar.

Dahası, bu motifler kendilerine has modellerle tekrarlanırlar. Filmin açılışında gördüğümüz yazılar ve boş siyah ekran, bir şekilde, her bölümde tekrarlanırken, ilk bölüme ait "çıplak" çekim, 3. Bölüm'de kullanılan denizaltı bölümünde yinelenir. İlginç olan ise 2. Bölüm'e ait hiçbir motifin, 3. Bölüm'de tekrarlanmamasıdır (bu durum iki bölüm arasında güçlü bir karşıtlık yaratır). Fakat 4. Bölüm, 2. ve 3. bölümlere ait pek çok motifi çeşitlendirerek kullanır. Pek çok filmde olduğu gibi, final, önceki bölümleri geliştirip, yeniden başa bağlar. Ölü fil, tanklar ve yarış arabaları, 2. Bölüm'deki görüntüleri anımsatırken, kabile halkları, *Hindenburg* faciası, uçaklar, gemiler ve çöken köprü, 3. Bölüm'de sunulan motiflerin devamını sağlar. Aralarında belirgin ilişkiler bulunan çekimlerin kurgusu tekrarlamaya dayanırken, üstü kapalı olarak anlatılan ve insanın kanını donduran görüntüler ise karşıtlıklar yaratır. Conner, böylece, tamamen farklı filmlere ait görüntüleri kullanarak, bütünsel bir film yaratmayı başarabilir.

Filmin gelişim modeli de çarpıcı biçimde bütünseldir. Filmin tüm 1. Bölüm'ü ve 2. Bölüm'deki araba kazalarına kadarki bölüm bir oyun duygusu ve canlılık yaratır. Bununla beraber, 2. Bölüm'deki tüm çekimlerin ortak noktasını oluşturan özne, saldırganlık ve şiddettir ve bir şekilde, birazdan gösterilecek olan felaketlerle ilişkilendirilecektir. 3. Bölüm bu düşünceyi daha da kuvvetlendirirken, yine mizah kullanır ve nispeten oyunbazdır. 4. Bölüm'de tonların bu karışımı yok olmuş ve gerilim duygusu ve kıyamete dair kehanetler tüm bölüme hâkim olmuştur. Artık sıradan ve sıra dışı olayların hepsi, kötülük habercisi gibi görünmektedir.

Koyaanisqatsi filminin aksine, *A Movie* açık anlamlar sunmaz. Yine de *A Movie* filminin durmadan değişen çağrışımları, bizleri, geniş bir örtük anlam yelpazesini yorumlamaya davet eder. Belirli bir bakış açısıyla, filmin, önüne geçilemez bir saldırganlık enerjisinin mahvedici sonuçlarını gösterdiğini düşünebiliriz. Modern dünyanın korkuları (savaşlar ve hidrojen bombası), önemsiz gibi görünen eğlenceler, sporlar ve riskli akrobatik gösterilerle ilişkilendirilir. Bu iki ayrı ucun, aynı dürtüden (belki de ölüm arzusu) kaynaklanıp kaynaklanmadığını düşünmeye sevk ediliriz. Bu dürtü, sırasıyla, cinsel itkilere (pornografik motif) ve politik baskıya (gelişmekte olan ülkelerde yaşayan insanların tekrarlanan görüntüleri) bağlanır.

Filmin başka bir yorumlaması, sinemanın, duygularımızı cinsellik, şiddet ve egzotik görüntülerle nasıl canlandırdığı olabilir. Buna göre *A Movie*, diğer herhangi bir filme benzeyebilir. Fakat ortada önemli bir fark vardır: bu filmdeki korkular ve felaketler, yaşadığımız dünyanın bir parçasıdır.

Peki ya filmin finali? Dalgıç sahnesi, geniş bir örtük anlam yelpazesi sunar. Biçimsel olarak da filmin başına göndermede bulunur: Hoppalong Cassidy'nin göründüğü, en uzun devamlı aksiyona sahip bölümle birlikte. Yaşadığımız dünyanın korkularından bir kaçış olarak okunabilecek, bir umut ışığı olarak da görülebilir. Bu görüntüler, belki de, insanoğlunun ölümü anlamına gelmektedir. Gezegenini yağmaladıktan sonra, insanoğlu, ancak, tarih öncesi çağlara ait denizlere dönecektir.

A Movie filminin bütününde olduğu gibi, finali de, az şey söyleyip, çok şey ima ederek, belirsizlik taşır. Filme alınmış felaketlerle yükseltilen gerilimi yatıştırdığı açıktır. Bu açıdan biçimsel olarak çağrışımsal sisteme ait gücü gösterir: sadece farklı görüntüleri ve sesleri yan yana yerleştirerek duygularımızı yönlendirme ve düşüncelerimizi harekete geçirme yeteneğini.

Canlandırma Sineması

Kurgu ve belgesel filmlerin çoğu, insanlar ve nesneleri gerçek büyüklükteki üç boyutlu mekânlar içinde görüntüler. Daha önce gördüğümüz üzere, bu tür *canlı-aksiyon* film yapımında standart çekim hızı normalde saniyede 24 karedir.

"Canlandırma sineması bir tür değil, bir medyumdur ve her çeşit türü ifade edebilir. İnsanların genelde 'bu çizgi filmdir, dolayısıyla çocuklar içindir' düşüncesiyle canlandırma sinemasını hafife aldıklarını düşünüyorum. Hâlbuki bu kadar çeşitli türü ifade edebilecek başka bir medyum daha yoktur."

— ***Brad Bird, yönetmen,*** *The Incredibles*

Canlandırma filmler canlı-aksiyon filmlerden yapım aşamasında kullanılan farklı tekniklerle ayrılır. Süregelen bir aksiyonu gerçek zamanda devamlılık içinde çekmek yerine, canlandırma sanatçıları tek seferde birer kare çekerek bir görüntü serisi oluştururlar. Her karenin pozlanmasından sonra, canlandırma sanatçısı fotoğraflanmakta olan özneyi değiştirir. Daffy Duck'ın, filme çekilebilecek bir varlığı yoktur, ancak Daffy'nin dikkatlice planlanıp, film üzerine uygulanan ve bir dizi birbirinden küçük farklarla ayrılan çizimleri teker teker karelerle filme alınır. Gösterime sokulduğunda, bu görüntüler canlı-aksiyon filmlere benzer bir görsel bir yanılsama yaratarak, hareketlilik hissi yaratırlar. Film yapımcısının müdahale edebileceği, dünya üzerindeki -hatta evrendeki- herşey, iki boyutlu çizimler, üç boyutlu nesneler veya bir bilgisayarda depolanmış elektronik bilgiler aracılığıyla canlandırılabilir.

Canlandırma sineması canlı aksiyona eşlik ettiği için, canlı çekilebilen her türlü film, aynı zamanda canlandırma kullanılarak da gerçeştirilebilir. Hem kısa hem uzun metraj kurmaca filmler mevcuttur. Ayrıca canlandırma belgeseller de görülür ki bunların çoğu bilgilendirici niteliktedir. Canlandırma sineması, normalde gösterilemeyeni aktarmanın işe yarar bir yoludur; örneğin makinaların iç aksamları ya da jeolojik oluşumların aşırı yavaş değişimleri gibi. Ari Folman *Waltz with Bashir* adlı belgeselinde bu düşünceyi biraz daha ileri götürür. Folman, İsrail ordusunun eski askerleriyle röportajlar yaptıktan sonra onların rüyalarını ve anılarını sanrısal bir animasyon görselliği ile sunmaya karar vermiştir (**10.90**).

Bozulmaya ve tasarımın en saf haline yatkınlığı sayesinde, canlandırma sineması, deneysel sinemacılığın da önde gelen araçlarındandır. Pek çok klasikleşmiş canlandırma filmi, soyut ya da çağrışımsal biçimleri kullanır. Örneğin, hem Oskar Fischinger hem de Norman McLaren, bir müzik parçası seçerek soyut şekilleri filmin müziğine uygun ritimde yerleştime yoluna gitmişlerdir. Bu bölümün ilerleyen kısımlarında soyut canlandırma sinemasının bir örneği olan Robert Breer'ın *Fuji* filmini inceleyeceğiz.

Canlandırma sineması, içinde, birden fazla farklı tür barındırır. En bilineni *çizim* canlandırmasıdır. Neredeyse sinema tarihinin başlangıcından beri, canlandırma sanatçıları uzun çizim serileri oluşturarak, bunları filme almışlardır. Başlarda, kağıt üzerinde çalışmışlar, ancak zaman içinde, bu yöntem ile, arka plan da dâhil olmak üzere tüm görüntüyü tekrar tekrar kopyalamanın çok fazla zaman gerektirdiğini anlamışlardır. 1910'lu yıllar sırasında, stüdyoların canlandırma sanatçıları, şeffaf dikdörtgen asetat -saydam yaprakla canlandırma, kısaca **saydam**- desteleri ile tanıştı. Karakter ve nesneler farklı saydam kâğıtlar üzerine çizilip, daha önce resmedilmiş opak arka plan üzerinde katmanlar halinde yerleştirilebiliyor ve ardından da saydam katmanlarının tamamı fotoğraflanıyordu. Bunu takiben, karakter ve nesneleri biraz farklı pozisyonlarda gösteren yeni saydamlar aynı



10.90 *Waltz with Bashir* filminde bir anıya ait görüntü korkutucu derecede güzel bir bombardımana doğru suda yürüyen askeleri gösterir.



10.91 *Road Runner* çizgi filminden iki katmanlı saydamlar. Bir saydam üzerinde Wile E. Coyote, diğerinde ise uçuşan toz parçaları.



10.92 *Silent Möbius* filminden bir kare.



10.93 *Blinkety Blank* filminde, siyah emülsiyona doğrudan kazınarak yaratılmış, neredeyse soyut denebilecek kuş.



10.94 İlk uzun metraj canlandırma yapımı; *The Adventures of Prince Achmed* filmi (1926).

arka planın üzerine yerleştirilerek, hareket yanılsamasının yaratılması mümkün oluyordu (**10.91**).

Saydam yaprakla yapılan canlandırma, sanatçılara hem zaman kazandırıyor, hem de çizim, renklendirme, fotoğraflama ve diğer görevler arasında iş bölümü yapabilme olanağı sağlıyordu. 1930lardan 1950lere kadar çekilen en ünlü kısa çizgi filmler saydam ile yaratılmıştır. Warner Bros., Bugs Bunny, Daffy Duck, ve Tweety Bird türünden karakterlere hayat verdi; Paramount'un elinde Betty Boop ve Temel Reis vardı; Disney ise hem kısa çizgi filmler (Mickey Mouse, Pluto, Goofy) hem de 1937 de *Snow White and the Seven Dwarfs* ile başlayan uzun metraj çizgi filmler üretti.

Saydam animasyon 1990'larda da gayet iyi biçimde işliyor ve büyük bütçeli canlandırma filmler baştan sona bu şekilde yapılıyordu. Figürler bu yöntemle en ince aytıntısına kadar işleniyor ve küçük ve birbirini tekrar etmeyen hareketlerle donatılıyordu. (4.133, ve 5.137-5.139). Daha düşük bütçeli yapımlar ise *kısıtlı* canlandırma kullanarak, kareler arasında görüntünün sadece küçük bir bölümünün hareketlendirilmesi yoluna gitmişlerdir. Kısıtlı canlandırma çoğunlukla televizyonda kullanılsa da, Japon teatral uzun metraj canlandırma filmleri bu tarzdan düz, poster benzeri görüntüler yaratmak amacıyla faydalanmışlardır (**10.92**).

Bağımsız canlandırma sanatçılarından bir kısmı kâğıt üzerine çizim yapmaya devam etmişlerdir. Örneğin Rober Breer, zekice hazırlanmış yarı soyut canlandırma filmlerinde sıradan beyaz kartlar kullanır. Yönetmenliğini yaptığı *Fuji* filmini birazdan inceleyeceğiz.

Saydamlar ve çizimler görüntüleniyor olsa da, bir canlandırma sanatçısı kamera olmaksızın da çalışabilir. Doğrudan pelikül üzerine çizebilir, onu kazıyabilir ve üzerine yassı nesneler ekleyebilir. Stan Brakhage, *Mothlight* filmini yaratabilmek için pelikül üzerine güve kanatları bantlamıştır. Yenilikçi canlandırma sanatçısı Norman McLaren *Blinkety Blank* filmini, bıçak, iğne ve jilet kullanarak, her bir kareyi tek tek oyarak üretmiştir (**10.93**).

İki boyutlu görüntülerle çalışan bir başka canlandırma türü ise *kesip-çıkarma* tekniğini kullanır. Bazı durumlarda, film yapımcıları hareketli eklemlere sahip yassı kuklalar hazırlar. Lotte Reiniger, **10.94**'te görüldüğü üzere, kesip-çıkarma kuklalarını silüet halinde aydınlatma konusunda uzmanlaşmış ve zarif, ayrıntılı peri masalları yaratmıştır. Frank Morris, *Frank Film* adlı coşkun filminde, popüler kültür görselliğinin yanıp sönen dansını sunar (**10.95**). Kesip-çıkarma canlandırmasının çok basit bir şekli ise, kâğıttan veya başka malzemelerden yapılmış yassı şekilleri bir araya getirmek yoluyla resimler veya modeller oluşturmaktır. *South Park: Bigger, Longer & Uncut* filminin -aynı zamanda türetilmiş olduğu televizyon dizisinin- kaba şekilleri, gölgelendirilmemiş renkleri ve özensizliği bilinçli olarak kullanılan bir kesip-çıkarma canlandırma tekniğini gözler önüne serer.

Üç boyutlu nesneler, hareketlilik etkisi yaratmak için, aynı zamanda her bir karede yer değiştirilip bükülebilirler. Nesnelerin canlandırılması birbiriyle çok ya-



10.95 *Frank Film* filminde ev aletleri gülünç danslar sergiliyor.

> *"İyi aydınlatılmış bir kukla canlandırmasına pek sık rastlamazsınız, değil mi? Benim için bu, durumun komikliğinin bir parçası. Bir gerilim filmi yapıp herşeyi özgün gösterip, ana karakterin Plasticine'den yapılmış bir penguen olmasına bayılıyorum."*
>
> — ***Nick Park**, The Wrong Trousers* ***filminin canlandırma sanatçısı***



10.96 Chick*en Run* filminde, Plasticine kullanılarak yaratılmış bir tavuk sürüsü Hollywood tarzı ışıklandırma altında görüntüleniyor.



10.97 *The Nightmare Before Christmas* filminde Cadılar Bayramı'yla, Noeli birleştirme denemesi faciayla sonuçlanıyor.



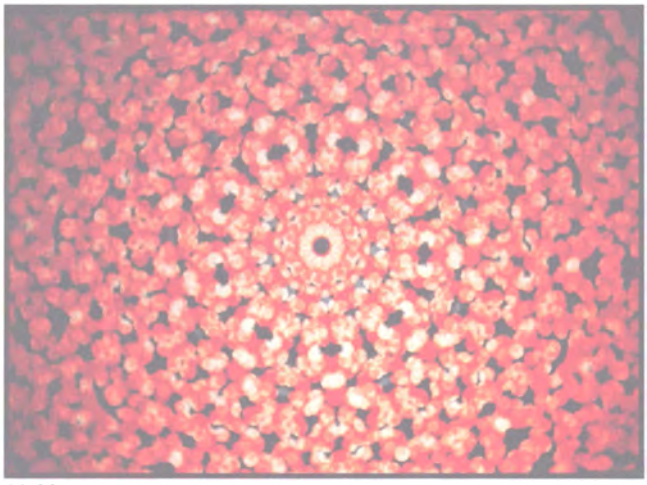
10.98 *Dreams of Toyland* filminde canlandırılmış oyuncaklar.

kından ilişkili üç kategori içinde varlık gösterir; çamur, kukla ve devinimsiz canlandırma. *Çamur canlandırması*nda, bazı durumlarda, gerçekten de modelleme çamuru kullanılsa da, çoğunlukla, daha az bulaşan ve daha geniş renk çeşitliliğine sahip olan Plasticine tercih edilir. Heykeltıraşlar Plasticine'den nesneler ve karakterler yaratır ve ardından, canlandırma sanatçısı esnek malzemeyi şekillendirerek, kareler arasında hafif değişimler sağlar.

Çamur canlandırması 20. yüzyılın ilk dönemlerinden beri kullanılmış olsa da, popülerliği, 1970'lerin ortalarından itibaren devasa ölçekte büyümüştür. Nick Park'ın *Creature Comforts* filmi, bir hayvanat bahçesinin sakinleriyle muzip röportajlara girerek, röportaj belgeselinin parodisini yapar. Onun yarattığı "*Wallace and Gromit*" serileri (*A Grand Day Out, The Wrong Trousers, A Close Shave,* ve *Wallace and Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* ve *A Matter of Loaf and Death* filmleri) ve *Chicken Run* filmi (Peter Lord ile ortaklaşa yönetilmiştir; **10.96**) olağanüstü karmaşıklıkta ışıklandırma ve kamera hareketleri barındırır.

Kukla canlandırması, genellikle çamur canlandırmasıyla benzerlikler gösterir. Adından da anlaşılacağı üzere; bükülebilir tel, eklem ve benzerleri yardımıyla hareket ettirilebilen figürlerin kullanımını içerir. Tarihsel açıdan bu türün ustası, 1910'larda, gerçekçi böcek kuklalarına geleneksel drama ve komedileri oynatarak Rus seyircisini şaşkınlığa uğratan Ladislav Starevich'tir. Starevich'in kuklaları, incelikli hareketler ve ayrıntılı yüz ifadeleri sergiler (4.85). Filmlerindeki ana karakterlerinden bazıları, farklı ifadeleri aktarabilecek 150'ye varan bağımsız (ama beraber de kullanılabilinen) yüze sahipti. Canlandırılmış kuklaların belki de en ünlüsü, 1933'te çekilen orijinal *King Kong* filminin yıldız oyuncusuydu; küçük, bükülebilir, oyuncak bir goril. Eğer *King Kong* filmini dikkatle izlerseniz; gorilin kürkünün dalgalandığını farkedersiniz. Bunlar, canlandırma sanatçısının pozlamalar arasında kuklayı hareket ettirdiğinde parmaklarının bıraktığı izlerden kaynaklanır. Son yılların en ünlü uzun metraj kukla canlandırması ise kuşkusuz Tim Burton'ın *The Nightmare Before Christmas* filmidir (**10.97**).

Devinimsiz canlandırma; insanların ve sıradan nesnelerin kare kare hareketine verilen addır. Örneğin, 1908'de Arthur Melbourne-Cooper, minyatür bir set içindeki oyuncakları canlandırarak *Dreams of Toyland* (**10.98**) filminde yoğun hareket katmanları yaratmayı başarmıştır. Her ne kadar oyuncular genelde serbestçe hareket etseler ve gerçek zamanlı olarak filme alınsalar da, zaman zaman bir canlandırma sanatçısı tarafından hareketleri kesikleştirilir. Bunun anlamı; oyuncunun tek bir karenin pozlanması süresince hareketsiz kalıp, ardından hafifçe yer değiştirerek bir başka kare içinde tekrar duraklaması, filme alınması ve bunun bu şekilde sürüp gitmesidir. Sonuçta ortaya çıkan; sıradan oyunculuktan oldukça farklı,



10.99 *Lapis* filmi için bir bilgisayar tarafından yaratılmış ayrıntılı şekiller.



10.100 *Toy Story* filminin bilgisayarda oluşturulmuş dünyası.

kesik ve doğallıktan uzak bir hareket biçimi olur. Yenilikçi canlandırma sanatçısı Norman McLaren, bu yaklaşımı *Neighbors* filminde bir kan davasının öyküsünü anlatmak, *A Chairy Tale* filminde ise asi bir ev eşyasını ehlileştimeye çabalayan bir adamı göstermek için kullanır. Dave Borthwick, *The Secret Adventures of Tom Thumb* filminde, bir yandan Tom'un minik bir Plasticine figürünü, bir yandan da gerçek aktörler tarafından oynanan ürkütücü devleri canlandırır. (Tom'un içinde olmadığı sahnelerde bile gerçek insanların hareketleri kesikleştirilmiştir.)

Bilgisayar tabanlı canlandırma, canlandırma sineması için devrimsel nitelikte bir gelişim sağlamıştır. Bilgisayar, sıradan düzeyde, hareketlilik hissini verecek olan çok sayıda görüntüyü tekrar tekrar yaratma görevini üstlenebilir. Yaratıcı düzeyde ise, film yapımcılarının gerçek dünyada filme alınamayacak görüntüler yaratmalarına olanak sağlayan yazılımlar devreye girer.

İlk bilgisayar canlandırması yoğun el emeğine dayanıyordu ve inandırıcı üç boyutlu kompozisyonlar yaratmada başarılı değildi. James Whitney, *Lapis* filmi (1963-1966) için incelikli ve kesin hatlara sahip soyut şekiller yaratırken analog bir bilgisayar kullanmış, ancak yine de, her bir karedeki sayısız ışık noktalarını oluşturabilmek için, kart destesini elle hareketlendirmek zorunda kalmıştır (**10.99**).

Bilgisayar teknolojisinin uzun metraj yapımlarda yaygın olarak kullanılacak kadar gelişmesi 1980'leri buldu. Görüntülerin grafik manipülasyonunun her bir karede tek tek yapılması, devasa boyutta bilgisayar belleği gerektirdiğinden, bilgisayar tabanlı canlandırma içeren ilk uzun metraj yapım olan Disney'in *Tron* adlı filmi (1982), 96 dakikasının yalnızca 15 dakikasında kısmen bilgisayarla oluşturulmuş görüntüler içerir. 1990'lara gelindiğinde, George Lucas'ın Industrial Light & Magic şirketi, Steve Jobs'un Pixar şirketi ve diğer şirketler, canlandırılmış görüntüler yaratacak güçlü bilgisayar bankaları ve karmaşık yazılımlar geliştirdiler. Bilgisayarlarda oluşturulan görüntüler, yüksek çözünürlüklü bir ekran üzerinden doğrudan filme alınarak, ya da her bir kareye görüntünün piksellerini teker teker işleyen lazer teknolojisi kullanılarak pelikül üzerine aktarılmaya başlandı. 1995'te, tamamıyla bilgisayarda yaratılmış ilk uzun metraj yapım olan Pixar'ın *Toy Story* filmi, Disney tarafından gösterime sokuldu. Film, bir bakıma Plasticine'den yapılmış modellere benzeyen figürlerin var olduğu üç boyutlu bir dünya yanılsaması sunmaktaydı (**10.100**). 2000 yılına gelindiğinde, Pixar'ın yazılımları bilgisayar canlandırmasının olanaklarını *Monsters, Inc.* filminde görüldüğü gibi, kürk ve benzeri yüzey dokularını da işleyebilecek düzeye getirmişti.

Bilgisayar tabanlı canlandırma, aynı zamanda, geleneksel saydam yaprakla oluşturulan canlandırma görünümünü taklit etmek için de kullanılabilir. Bilgisayar üzerinden çalışmak, saydam üzerinde renklendirme yapmayı veya görüntünün

BAĞLAN

We comment on the Oscar-nominated shorts for 2007 in "Do sell us shorts," www.davidbordwell.net/blog/?p=1930, and the ones for 2008 in "Do sell us shorts, the sequel," www.davidbordwell.net/blog/?p=3567.

"Kendimi, altı yaşındaki bir çocuğa, Bugs Bunny'i çizen adam olarak tanıttığımda, çocuğun tepkisi şöyle oldu, "Olamazsın, onun ancak resimlerini yapabilirsin"

— Chuck Jones, canlandırma sanatçısı



10.101 *Princess Mononoke* filminde, görüntünün beş katmanı (çimenler ve orman, patika ve hareket çizgileri, Demon God'un vücudu, Demon God'un gölgelendirilmesi ve hayvanı üzerinde uzaklaşan Ashitaka) bilgisayar tarafından birleştirilerek, sıradan saydam canlandırmasının elde edebileceğinden daha pürüzsüz, daha karmaşık hareketler sağladı.

"Canlandırma sanatçılarının tümünün ortak bir yönü vardır. Hepimiz kontrol manyaklarıyızdır. Ve cansız varlıklardan daha kontrol edilebilir ne olabilir ki? Her bir kareyi kontrol altında tutabilirsin ama bunun bir bedeli olur. Bu bedeli, zaman tüketen sürecin senin hayatından koparttıklarını yiyip yutmasıyla ödersin. Nesneler sanki senin zaman ve enerjini emerek kendi yaşamlarını beslerler."

— Simon Pummell, canlandırma sanatçısı

çeşitli katmanlarını birleştirme sürecini çok daha etkin ve tutarlı kılar. Örneğin, Japonya'nın usta saydam canlandırma sanatçısı Hayao Miyazaki, 1997 yapımı *Princess Mononoke* filminin bazı görüntüleri için bilgisayar desteğinden yararlanmıştır. Miyazaki, morph tekniği, çok katmanlı birleştirme ve renklendirme aracılığıyla, filmin toplam 1600 civarındaki sahnesinin 100 kadarında bilgisayar desteği kullanmıştır (**10.101**). Ancak, sonuçta, geleneksel saydam canlandırmasıyla aralarındaki fark, ekran üzerinde tam anlamıyla ayırt edilemeyecek kadar küçük kalmıştır. (Japon canlandırma sineması, yani *anime*ler hakkında daha fazla bilgi için "Okuma Önerileri" bölümüne bakınız.)

James Cameron'un 1989 yapımı *The Abyss* filmi için canlandırılan parlak deniz yaratığı görüntüleri sayesinde, canlı-aksiyon filmlerinde bilgisayar desteği kullanmak popüler hale gelmiştir. O tarihlerden bu yana, bilgisayar destekli canlandırma sayesinde *Jurassic Park* filmi için dinozorlar yaratılmış (1.29), *The Matrix* filminde atılan kurşunların görünebilir olması sağlanmış ve *The Lord of the Rings* filminin gerçekçi, insan benzeri yaratığı Gollum hayat bulmuştur.

Bazı yapımlarda, canlandırma sanatı ile canlı-aksiyon sineması birlikte kullanılır. Walt Disney'in bu konudaki ilk başarısı 1920'lerde gösterime soktuğu "*Alice in Cartoonland*" isimli dizisidir. Bu yapımda, bir aktris tarafından canlandırılan kız çocuğu, siyah-beyaz bir çizgi dünyası içinde yer alır. *Anchors Aweigh* filminde ise Grace Kelly canlandırma bir dünyaya girerek, Fare Jerry ile dans eder. Saydam canlandırması ile canlı-aksiyon sinemasının en incelikli birleşimi ise büyük olasılıkla *Who Framed Roger Rabbit?* filmi olmuştur (5.52).



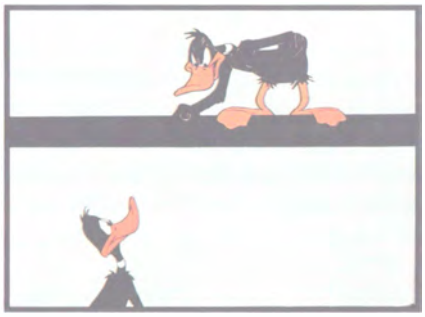
10.102 *Duck Amuck* filminin giriş bölümünde, arka plan giderek beyaz bir boşluğa kayar.



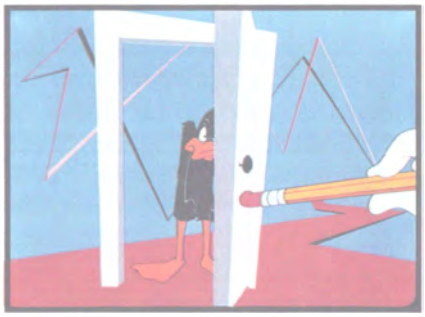
10.103 Fonda, karakterle uyum sağlamayan bir arka plan görülür.

Anlatısal Canlandırma Sineması Örneği: *Duck Amuck* 1930 ile 1950 yılları arasında, Hollywood kısa çizgi filmleri altın çağını yaşadı. Disney ve Warner Bros. arasında da ciddi bir rekabet söz konusuydu. Disney'in canlandırma sanatçıları, kaynak yönünden daha şanslıydılar ve filmleri de, Warner'ın filmleriyle karşılaştırıldığında daha ayrıntılı ve gösterişliydi. Kısıtlı bütçelerle çalışmalarına rağmen Warner'ın canlandırma sanatçıları, medyumla yaratıcı biçimlerde oynuyor ve komik fanteziler ortaya çıkararak rekabet etmeye çalışıyorlardı.

Warner Bros. çizgi filmlerinde, karakterler sıklıkla izleyiciyle konuşur ya da canlandırmayı yapan sanatçı ve stüdyo yöneticilerine iki çift laf ederler. Örneğin, Warners'ın canlandırma bölümünde çalışan yapımcı Leon Schlesinger, *You Ought to Be in Pictures* adlı canlandırma filminde yer alırken, çizgi film karakteri Porky Pig'in, canlı-aksiyon filmlerinde oynamak istemesi üzerine bu karakterin kontratını iptal eder. Warner'ın çizgi filmlerinin tonu, Disney yapımlarından tamamen farklıydı. Aksiyon daha hızlı ve daha şiddetliydi. Bugs Bunny ve Daffy Duck gibi ana karakterler, Mickey Mouse'un masum ve fedakâr kişiliğinden farklı olarak, çokbilmiş ve alaycıydılar.



10.104 Film projektör makinesinde, dişli atlayarak kaymış gibi görünmektedir. Daffy'nin ayakları üstteki, başı ise aşağıdaki çerçevede kalmıştır.



10.105 Çerçevenin içine uzan bir kalem, acımasız canlandırma sanatçısı hakkında bir fikir verir.



10.106 Pek çok Warner Bros. çizgi filminde olduğu gibi, Bugs dönerek izleyiciyle konuşur.

Warner'ın canlandırma sanatçıları, yıllarca pek çok yeniliklere imza atmışlardır. Fakat belki de hiç biri, 1953 yılında, Charles M. (Chuck) tarafından yönetilen *Duck Amuck* filmi kadar aşırı uçlarda yer almamıştır. Bu film, Amerikan canlandırma sineması içinde bir başyapıt olarak görülür. Her ne kadar Hollywood sistemi içinde yer alsa ve anlatı biçimi kullansa da, izleyiciden, canlandırma tekniğini keşfetmesini isteyen yapısıyla, deneysel bir tavrı vardır.

Film başlarken, Daffy Duck'ın daha önce yer aldığı filmlere benzediği düşünülür (bu filmlerden biri, Errol Flynn'ın ünlü Warner Bros. yapımının bir parodisi olan, 1950 yılında çekilen *The Scarlet Pumpernickel* filmidir). Filmin jenerikleri, ahşap bir kapıya, kazmayla yazılır ve Daffy, filmde ilk kez görüldüğünde, elindeki kılıçla bir düelloda yer almaktadır. Fakat bir anda sola doğru hareket eder ve boyanmış fondan çıkar (**10.102**). Daffy oldukça şaşırır ve sahnenin geri gelmesini ister; ardından da görüntüyü terk eder. Dev bir boyama fırçası görüntüye girer ve arkaya bir çiftlik avlusu çizer (**10.103**). Üzerinde hala silahşor kostümü bulunan Daffy, tekrar çerçeveye dâhil olduğunda rahatsız olur ve üzerindeki kıyafetleri bir çiftçi elbisesiyle değiştirir. Boya fırçası ve silgi gibi araçların çerçeveye girip sahneyi, kostümleri, çevredeki nesneleri ve hatta Daffy'nin kendisini hızlı biçimde değiştirmesi film içinde pek çok kez tekrarlanır. Kimi zaman ses birden kesilir ya da film, projeksiyon makinesinde kaymış ve kareler arasındaki sınır çizgisi görüntüye girmiş gibi görünür (**10.104**).

Tüm bu film hileleri olağandışı bir anlatı yaratır. Daffy durmaksızın bir olay örgüsü yaratmaya çalışırken, filmi çizen canlandırma sanatçısı onu hep yüz üstü bırakır. Sonuç olarak filmin, gelişime ait ilkelerinin sıra dışı olduğunu söyleyebiliriz. Öncelikle, eserin, canlandırma sinemasının uylaşım ve tekniklerinin ötesine geçtiğini belirtebiliriz: boyanan planlar, ses efektleri, çerçeveleme, müzik, vb. İkinci olarak, Daffy'nin canlandırma sanatçısının elinden çektiği zulüm giderek artarken, karakterin hüsranı durmaksızın devam eder. Üçüncüsü ise, bizlerin ve Daffy'nin, bu öfkeli canlandırma sanatçısının kim olduğuna dair merakı süratle bir yanıt bulur.

Filmin sonunda, bu gizem, canlandırma sanatçısı Daffy'i bir bomba ile patlattığında ve kapıyı yüzüne kapattığında çözülmüş olur (**10.105**). Bir sonraki çekim, izleyiciyi çizim masasına götürdüğünde, karaktere bu kadar eziyet edenin, bir canlandırma sanatçısına dönüşmüş olan Bugs Bunny karakteri olduğu ortaya çıkar. Bugs bizlere döner ve şöyle sorar: "Ben rezil biriyim, değil mi?" (**10.106**). Daha önce bir Warner Bros. çizgi filmi izlememiş bir izleyici için, bu final, biraz kafa karıştırıcıdır. *Duck Amuck* filminin anlatı mantığı, temel olarak, iki çizgi film yıldızının karakter özelliklerinin bilinmesine bağlıdır. Bugs ve Daffy, diğer Jones çizgi filmlerinde birlikte pek çok kez yer alırlarken, soğukkanlı ve acımasız Bugs, heyecanlı Daffy'i pek çok kez alt etmiştir.

Duck Amuck filminin canlandırma tekniklerini kullanım tarzı, tıpkı anlatı biçimini kullanım tarzı gibi sıra dışıdır. Aksiyon çok hızlı ilerlediğinden, ilk izleyişte, filmin, üçü finaldeki hızlı kurgu sırasında yer alan sadece dört ayrı çekim içerdiğini fark etmeyiz (Jenerik yazıları ve ünlü "That's all folks" yazısı dışında). Filmin büyük bölümü tek bir uzun ve devamlı çekimden (uzun çekimin, canlandırma sinemasındaki karşılığı) oluşur. Sahne, boya fırçası ve silginin müdahaleleriyle durmadan değişirken, Daffy, çerçeveye girer ve çıkar. Sıklıkla da boş beyaz fonda görülür (**10.107**). Bu tip görüntüler, saydam yaprak tekniği ile oluşturulan canlandırma sinemasında, figürler ve arka planın birbirinden bağımsız olarak filme alınan katmanlar olduğunu vurgular. *Duck Amuck* filmindeki tek belirli alan, çerçevenin kendisidir (klasik çizgi filmlerde kullanılan mekânlardan oldukça farklıdır).



10.107 Daffy'nin arka planı ve sesi elinden alınmıştır.



10.108 Daffy, üzerine yığılan çerçeveden kurtulup, kendine biraz alan açmaya çalışmaktadır.

Benzer biçimde, Daffy diegetik olaylara girip çıkarken ve tüm çabalarına rağmen gizemli canlandırma sanatçısı tarafından verilen eziyetten kaçamazken, zamansal ilerleme de saptırılır. Daffy, tüm film boyunca, bir çizgi filmin başında olduğunu düşünürken, zaman ilerlemektedir. (Çizgi filmler, sinema salonlarında, film aralarında gösterilebilsinler diye ortalama 7 dakika sürer). Filmin yarısını biraz geçtikten sonra Daffy şöyle bağırır, "hadi artık filme başlayalım". Birden bire "Son" yazısı belirir fakat Daffy, yazıyı kenara iterek şunları söyler, "Bayanlar ve baylar, bundan sonra herhangi bir gecikme yaşanmayacak. Ve ben de sizleri, eşsiz tarzımla eğlendirmeye çalışacağım". Ardından, boş arka plan önünde, aksiyonlar devam eder.

Duck Amuck, aynı zamanda görüntü içi ve görüntü dışı mekânla da oynar. Bizleri hayrete düşüren pek çok değişim, çerçevenin dışından gelmektedir. En önemlisi de, gizemli canlandırma sanatçısı, kameranın aksiyonu filme aldığı noktada oturmaktadır (bunu, boya fırçası ve silginin çerçeveye giriş yönlerine bakarak görebiliriz). Daffy, sık sık girip çıkarken, çerçeve, sahnenin yeni bölümlerini göstermek veya gizlemek üzere hareket eder. Ses tamamen kesildiğinde, Daffy, sesin geri gelmesini ister (10.107). Ardından, sanki eski ve hasar görmüş bir gramafondan gelen seslere benzer bir cızırtı duyulur. Bu görünmeyen gramafon, görüntüyle hiç ilgisi olmayan seslere neden olur (Daffy gitar çalarken duyulan makineli tüfek sesi, gitarı kırdığında duyulan eşek sesi). Bu küçük oyun, bizlere, canlandırma sinemasındaki seslerin, hiçbir zaman, filme ait karakterler tarafından oluşturulmadığı gerçeğini hatırlatır.

Görüntü dışının bu biçimde kullanılmasıyla ilgili en muhteşem espri, çerçevenin üst kısmının Daffy'nin üzerine yığılmasıdır (karakter, siyah bir örtü altında kalmış gibi görünür)(**10.108**). Çerçeve dışında olması gereken görüntünün, kadraja dâhil olmasıyla, bir an için, çelişkili bir durumla karşı karşıya kalırız.

Duck Amuck filmindeki yaratıcılık, bu filmi, diğer tüm Hollywood çizgi filmlerinden ayırır. Aynı zamanda medyumu kendi çıkarları için yönlendirir. Bunu yaparken anlatı biçiminin kurallarını, komedi filmlerine ait uylaşımları ve tanıdık karakterleri (her zamanki gibi Daffy'yi perişan eden Bugs) kullanabilir. İkinci örneğimizin göstereceği gibi, aynı anda hem medyumun sınırlarını daha da zorlamak, hem de anlatı biçimini bozmak da mümkündür.

Deneysel Canlandırma Sineması Örneği: *Fuji* Hollywood tarzı, yumuşak anlatımlı çizgi filmlerin aksine, Robert Breer'in, 1974 yılı yapımı filmi *Fuji*, parçalara ayrılmış ve kaba bir çizim kullanır. Bir anlatıya sahip değildir. Fakat bunun yerine, tıpkı *Ballet mecanique* filminde olduğu gibi, soyut biçimin prensiplerine bağlı kalarak görüntüleri birleştirir.

Fuji, siyah ve boş ekran üzerinde duyulan üç çan sesiyle başlarken, herhangi bir yazı ya da jenerik görülmez. Bir kesmeyle, canlandırma olmayan ve bir insana ait yüzün ve gözlüklerin kısmen göründüğü bir tren penceresinden yapılan titreyen ve bulanık çekime geçilir. Uzaktan, pirinç tarlaları görünmektedir. Bu çekime ve film boyunca görülecek pek çok görüntüye, bir trenin mekânik ve ritmik sesi eşlik eder.

Ardından gelen boş ve siyah ekran, oldukça farklı bir görüntü yaratır. Beyaz fonun önünde, köşeleri yuvarlatılmış anahtar taşını andıran ve biri kırmızı, diğeri yeşil olan iki düz şekil, birbiri ardına görüntüye gelir. İki renkli şekil çerçeve içinde, görünüşe göre rasgele düzende kayarken, hızlı bir titreşim etkisi ortaya çıkar. Siyah boş ekran tekrar görünür. Hemen ardından, tuhaf bir koridor boyunca koşan, siyah takım elbiseli bir adama ait kısa ve bulanık bir çekim gelir.

Tekrar siyah boş ekran. Ardından, beyaz fon önünde, kıvrımlı bir çizgi hareket eder ve şekil değiştirir. Kısa bir an için koşan adamın hareketlerini taklit eder, daha sonra da iç içe toplanarak önce soyut bir çizgiye, ardından da koşan adamın kendisine dönüşür. Bu çekim boyunca renkler hızla değişir.

Bu görüntü yoğunluğu karşısında, Breer'in nasıl bir film yaptığını anlamaya çalışırız. Ayrıca, film boyunca, soyut biçime ait ilkeleri hayata geçirecek çeşitli araçlar kullanır. Öncelikle, trenin sesi, ekrandaki hareketi düzenleyen bir ritim olarak işler. Bir ya da iki karede bir değişen görüntülerle yaratılan titreşim efekti, neredeyse tüm film boyunca görülür. Bir şekil, ekranda, normalden biraz daha uzun süre kaldığında, rengi, anahatları ve ritmi değişir.

Yumuşak hareketlerden kaçınmak ve soyut çizimlerin farklı türlerine ait olanakları keşfetmek için kullanılan bu yöntemler deneysel canlandırma sinemasında yaygındır. An-

"Beni filme bağlayan düşünce arka plandaki dağ ve ön plandaki hareket perspektifinin sunduğu olanaklardı. Film, görüntüdeki alan derinliği ve görsel katmanlarla oynar."

— ***Robert Breer, canlandırma sanatçısı***

cak, *Fuji* filminin kendine has bir yanı vardır. Bunun nedeni, kısmen, canlı-aksiyon filmlerine ait görüntülerle, bariz şekilde bu filmlere ait karelerden kopyalanmış gibi görünen yüzeysel çizimlerin bir araya getirilmesidir. Breer, burada, Hollywood çizgi filmlerinde (son zamanlarda Japon canlandırma filmlerinde de) yaygın biçimde görülen bir tekniği kullanmaktadır: **rotoskopi**. Rotoskop, canlı-aksiyon filmlerine ait görüntüleri, kare kare, bir çizim tahtası üzerine yansıtan bir makinedir. Böylece, bir canlandırma sanatçısı, figürlerin ana hatlarının kopyalarını çıkarabilir. Rotoskopinin ana amacı, canlandırma filmdeki karakterleri, canlı-aksiyon filmlerindeki karakterlere tıpatıp benzetmek değildir. Zaten bu tip çizgi filmlerde de görünümler oldukça farklıdır. Fakat canlı-aksiyon filmini model olarak alan bir canlandırma filminde hareket daha yumuşak ve gerçeğe yakındır. Disney'in, *Snow White and the Seven Dwarfs* ve *Cinderella* gibi uzun metraj canlandırma filmleri, insan karakterlerin çizimlerinde, geniş ölçüde rotoskopiyi kullanır. (bilgisayar tabanlı canlandırma filmleri de benzer prensiplerle işler fakat üç boyutlu kopyalama ve eşleme kullanırlar.)

Breer, yumuşak hareket yaratmak için oluşturulan bir teknik olan rotoskopiyi almış ve bunu farklı bir biçimde kullanmıştır. Öncelikle, figürün sadece bir parçasını çizmiş ve bir saydam üzerine kopyasını alıp, boyanmış bir çevre görüntüsüyle birleştirmek yerine, boş ve beyaz bir fonun önünde öylece bırakmıştır. Filmin pek çok noktasında, hareket eden figürler yerine arka planı çizmiştir (tıpkı, farklı renklerle gördüğümüz trenin iç mekânına ait görüntülerde olduğu gibi). Ayrıca, figürleri özenle ve mürekkep kullanarak saydam üzerine çizmek yerine (bir Hollywood canlandırma sanatçısı böyle yapardı), üstün körü biçimde çizdiği kara kalem çizimlerini kullanmıştır. Bununla beraber, renkleri ve hareketi, görüntüden görüntüye, süratle değiştirdiği için hareket yumuşak değildir. (Breer küçük ve boş kâğıtlar kullanarak, saydam yaprakla canlandırma tekniğinin sağlayacağı derinlik illüzyonundan kaçınmıştır).

Fuji filmindeki pek çok titreşen görüntü sadece iki kareliktir. Burada, Breer, her saydam setinin, zaman ve emek tasarrufu adına, arka arkaya iki kare olarak filme alındığı, stüdyo çağına özgü Hollywood çizgi filmleriyle oynamak istemiş olabilir. Hollywood filmlerinde ekrandaki hareket yumuşaklık ve devamlılık arz ederken, Breer her çerçeve çifti arasında öylesine büyük farklılıklar yaratmıştır ki, ortaya çıkan etki sarsıcıdır.

Breer'in en cesur hareketi, belki de, kopyaladığı canlı-aksiyon filmlerine ait orijinal görüntülerden parçaları filme dâhil etmesidir. Sonuç olarak, bizler pek çok görüntüyü, çizim *gibi* görürüz (**10.109, 10.110**). Aslında Breer, gerçekçi canlandırma sineması tekniklerinden birini (rotoskopi) almış ve onu, hareketin şaşırtıcı, soyut kullanımını göstermek ve sinemanın farklı biçimde algılanmasını sağlamak adına kullanmıştır.

Fuji filminin giriş bölümü, temelde, trenin iç mekânına ait şekillerden oluşur. Daha uzun olan ve filmin büyük bölümünü teşkil eden ikinci bölüm, filmin ismini düşündüğümüzde Fuji dağı olduğunu varsaydığımız bir dağa ait çekim dizisiyle başlar. Burada yine değişen renkler ve şekiller görürüz. Fakat bu görüntülerin bazıları canlı-aksiyon çerçevelerinden kopyalanmış gibi görünmektedir. Trenin sesi ve binalara, köprülere, direklere ve tarlalara ait sallanan ve kabataslak çizilmiş görüntüler devam ederken, bu görüntülerin hareket halindeki bir trenin içinden görüldüğünü düşünürüz (fakat bu anda, Breer, canlı-aksiyonla, çizimleri iç içe geçirmez) (**10.111**).

Dağ görüntüsü derinlik içinde katmanlar yaratır: orta plandaki tarlalar ve binalar görüntüye girip çıkarken, uzaktaki dağ, çerçeve içindeki yerini korur. Kimi zaman renkler ve soyut şekiller, bir veya iki karelik uzunluklarla görüntüye gelirken, bunların aşırı yakın planda, trenin hemen dışında bulunduğunu varsayarız. Bununla birlikte, çerçeve içindeki yerini korusa da, dağa ait basit siyah ana hatların ve renklerin yumuşak biçimde değiştiğini görürüz (gökyüzü bir kırmızı görünür, bir mavi). Rotoskoplanan görüntülere ait yumuşak hareket hissi baltalanmış ve durağan dağ görüntüsü, bu özelliğini yitirmiştir. Breer, bu yolla hem gerçekçi bir derinlik yaratmış hem de düz, soyut şekiller oluşturmuştur.

Klasik canlandırma sineması ile *Fuji* filminin soyut teknikleri arasındaki karşıtlığı vurgulamak adına, Breer, sıradan bir rotoskopik görüntüye de yer verir (**10.112**). En basit perspektif kuralları göz önünde bulundurularak çizilen bu kâğıt bardak,



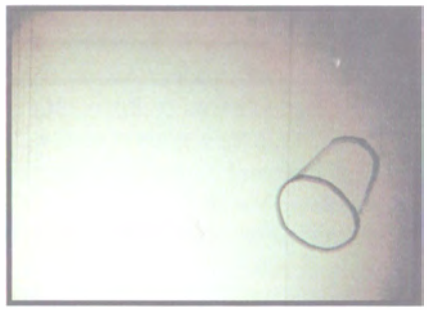
10.109 *Fuji* filminin başında, bir trenin iç mekânına ait, net olmayan canlı-aksiyon görüntülerinden alınan tek karelerle oluşturulan titreşen çekimler ...



10.110 ... trenin kondüktörünün vücuduna ait inceliksiz bir çizime ait parçalardan oluşan tek karelerle, dönüşümlü olarak gösterilir.



10.111 Bir dağa ve köprüye ait basit ve kabataslak gibi görünen çizim.



10.112 *Fuji* filminde kullanılan klasik canlandırma: kâğıt bardak, beyaz arka planın önünde kavis çizerek yuvarlanır.

BAĞLAN

"Len Lye, Renaissance Kiwi" başlıklı yazımızda önemli bir canlandırma sineması ustasının profilini sunduk.

http://www.davidbordwell.net/blog/?p=1086.

filmde, en yumuşak hareket eden nesnedir. Fakat bu bardağın renk değiştirdiğini ve dağa ait soyut ve titreyen görüntüler üzerine bindiğini görürüz. Filmin diğer bölümlerinde bu bardak şekli, düz bir renk balonu olarak karşımıza çıkar. Aslında kenarları yuvarlatılmış anahtar taşları da, bu bardağın iki boyutlu, perspektifsiz versiyonlarıdır.

Bardağın düzgün perspektifi, filmde pek çok kez, bir ikizkenar yamuğa ya da katlanmış düz çizgilere dönüşmektedir. Böylece en klasik canlandırma hareketi bile, bu titreşimli ve değişken alan içinde, kendiliğinden çökebilmektedir. Bu ve bunun gibi daha pek çok araçla, Breer, çizimle yaratılan canlandırma filmlerinin dayandığı algısal hileleri göstermekte ve bunların sınırlarını zorlamaktadır. *Duck Amuck* filmi, canlandırmanın kendine has güçlerini, komedi yaratmak ve anlatısal beklentilerimizi boşa çıkarmak adına sergilerken, deneysel bir film olan *Fuji* ise canlandırma tekniklerini, filmin konusu olarak belirler. Sonuçta ortaya çıkan film, soyut tasarımından keyif alınan ve canlandırma sinemasının olanaklarını yansıtan bir çalışmadır.

ÖZET

Pek çok durumda, bir film izleyeceğimiz zaman, onun türü hakkında bilgiye sahip oluruz. Eğer bir belgesel izleyeceksek, eğlendirici ya da harekete geçirici anlatısı vasıtasıyla, ondan bir şeyler öğrenmeyi bekleriz. Deneysel bir film ise, kendi modellerini ve stratejilerini çözmemiz için -tıpkı bir oyun gibi- bizi zorlayacaktır. Sinemalarda gördüğümüz canlandırma filmler ise genellikle oyalayıcı ve eğlendiricidir.

Bir belgesel film izlerken, kendimize, filmin bize ne anlatmak istediğini sorabiliriz. Bir ya da daha fazla kategori mi sunmaktadır? Öyleyse bunlar nasıl düzenlenmiştir? Yönetmen, bir konu üzerine bir yaklaşım mı yaratmaya çalışmaktadır? Konusu üzerine ilgi çekici soyut ya da anlatısal bölümler var mıdır? Yoksa konu argüman olarak mı sunulmaktadır? Yönetmen güvenilebilir kanıtlar mı vermektedir? Yoksa mantıki görünüm altında duygusal bir yaklaşım mı kullanmaktadır?

Gördüğümüz gibi, deneysel filmler, sıklıkla, soyut ya da çağrışımsal biçim modellerini kullanırlar. Filmin her anında, çekimler ya da küçük ölçekli bölümler arasındaki bağlantıları kurmaya çalışın. Görüntüdeki şekiller, hareket yönelimleri ve renkler arasında benzerlikler var mıdır? Öyleyse film, büyük ihtimalle soyut biçimi kullanmaktadır. Fakat içeriğinde, sıra dışı ve çağrışımsal yöntemlerle değişen benzerlikler görürseniz, filme, çağrışımsal biçimin hâkim olduğunu düşünebilirsiniz.

Canlandırma sineması anlatılar sunabilir, belgesellere ait enformasyonlar sağlayabilir ya da medyumun sınırlarını deneysel biçimde zorlayabilir. Fakat pek çok durumda, filmin yapım aşamasında hangi tekniklerin kullanıldığını fark etmeniz gerekir. Ekrandaki hareket çizimlere mi, hareketli kuklalara mı, çamur figürlere mi, iki boyutlu kesip çıkarma tekniklerine mi yoksa bilgisayar görüntülerine mi dayanmaktadır? Bazı canlandırma filmlerinde çekimlerin, aynı anda sadece bir ya da iki karenin filme alınmasıyla gerçekleştirildiğini -ve bir saniyelik görüntünün 24 kareden meydana geldiğini- unutmazsanız, bu tür filmler için ne kadar emek harcandığını çok daha iyi anlayabilirsiniz.

OKUMA ÖNERİLERİ

Belgesel Film

Bill Nichols, *Introduction to Documentary* (Bloomington: Indiana University Press, 2001) adlı kitabında belgesel türlerini gözden geçirir ve türle ilgili önemli sorunlara değinir. Belgesel filmin tarihi için, bakınız, Richard Meran Barsam, *Non-Fiction Film: A Critical History*, gözden geçirilmiş baskı (Bloomington: Indiana University Press, 1992) ve Erik Barnouw, *Documentary: A History of the Non-Fiction Film*, 2. baskı (New York: Oxford University Press).

Pek çok çağdaş çalışma, belgeselin, kurmaca filmlerden nasıl farklılaşabileceği üzerinde durur. Bill Nichols'ın *Representing Reality* (Bloomington: Indiana University Press, 1991) adlı kitabı bu konuya değinir. Ayrıca bakınız, Michael Renov, der., *Theorizing Documentary* (New York: Routledge, 1993); Noel Carroll ve Carl R. Platinga'nın, Carroll ve David Bordwell'in derlediği *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* (Madison: University of Wisconsin Press, 1996) adlı kitaptaki yazıları, Platinga'nın *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film* (Cambridge: Cambridge University Press, 1997) adlı kitabı; ve Michael Tobies, der., *The Search for Reality: The Art of Documentary Filmmaking* (Studio City, CA: Wiese, 1997).

Önemli belgesel yönetmenleri üzerine yazılan önemli çalışmalar için, bakınız Kevin Jackson, der., *The Humphrey Jennings Reader* (Manchester, İngiltere: Carcanet, 1993); Thomas W. Benson ve Carolyn Anderson, *Reality Fictions:*

The Films of Frederick Wiseman (Carbondale: Southern Illionis University Press, 1989); Gary Evans, *John Grierson and the National Film Board: The Politics of Wartime Propaganda* (Toronto: Universit of Toronto Press, 1984); Paul Rotha, *Robert J. Flaherty: A Biography* (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1983); Randolph Lewis, *Emile de Antonio: Radical Filmmaker in Cold War America* (Madison: University of Wisconsin Press, 2000); ve Douglas Kellner ve Dan Streible, der, *Emile de Antonio: A Reader* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000).

Alan Rosenthal'ın, Barbara Koppel'in *Harlan County, U.S.A.* adlı çalışmasını da içeren *The Documentary Conscience: A Casebook in Film Making* (Berkeley: University of California Press, 1980) adlı kitabı birkaç önemli filmin ve televizyon belgeselinin çözümlemesini yapar.

Roger and Me Filmi Üzerine

Film, gösterime çıktığı 1989'da, yılın en iyi filmlerinden biri olarak alkışlanmış ve tüm dünyada geniş izleyici kitlelerince son derece beğenilmiştir. Olaylara ait gerçek kronolojiyi saptırdığına dair yazılar çıkana değin Akademi Ödüllerinin en şanslı ismiydi. En önemli ifşalar, Harlan Jacobson'ın, yönetmen Michael Moore ile yaptığı röportajda görülür ("Michael and Me", *Film Content* 25, 6 [Kasım-Aralık 1989]: 16-30). Sıklıkla hararetlenen bu röportaj, belgesele ait farklı "doğruluk" kavramlarını ele almaktadır.

Olayların zamansal sıralaması konusunda Jacobson tarafından zorlanan Moore şöyle bir açıklama yapar, "kronoloji biraz sıçramalı bir yapıya sahip. İşte bu yüzden filmde tarihleri vermedim" (s. 111). Yönetmen, 1980'leri betimlemeye çalıştığını ve kronolojiyi de kesin olarak belirtmeye gerek duymadığını belirtir. Moore, ayrıca, olayları yeniden düzenlemenin filmi daha eğlenceli hale getirdiğini ve oldukça yoğun bir on yıllık dönemi izlenebilir bir film süresine sıkıştırdığını söyler.

Bu tutarsızlık, Carley Cohan ve Gary Crowdus'ın "Reflections on *Roger and Me*, Michael Moore, and His Critics, (*Cineaste* 17, 4 [1990]: 25-30 içinde) adlı yazısında ele alınmıştır. Carl Planitga *Roger and Me* filmini, Errol Morris'in çalışmasını da aynı eğilime bağlayarak, kişisel belgesel türüne bir örnek olarak gösterir ("The Mirror Framet: A Case for Expression in Documentary", *Wide Angle* 13, 2 [Nisan, 1991]: 40.53).

Deneysel Film

Deneysel sinema üzerine önemli çalışmalar arasında şunlar sayılabilir: P. Adams Sitney, *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-1978*, 3. baskı (New York: Oxford University Press, 2002); Scott MacDonald, *Avant-Garde Film: Motion Studies* (Cambridge: Cambridge University Press, 1993); Paul Arthur, *A line of Sight: American Avant-Garde Film Since 1965*, (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005). Jan-Christopher Horak'ın hazırladığı antoloji olan, *Lovers of Cinema: The First American Film Avant-Garde, 1919-1945* (Madison: University of Wisconsin Press, 1995) adlı çalışma, sıklıkla ihmal edilen erken dönemi ele alır. Bu antolojide, William Moritz'in "Americans in Paris: Man Ray and Dudley Murphy" adlı metni *Ballet mecanique* filminin arka planını inceler. Scott MacDonald, avangart sinemacılarla yaptığı röportajları, dört ciltte toplamıştır: *A Critical Cinema: Interviews with Independent Filmmakers* (Berkeley: University of California Press, 1988, 1992, 1998 ve 2005).

Deneysel sinemanın çok daha spesifik yönlerini ele alan pek çok eser vardır. Toplama görüntülü filmler, William C. Wees'in, *Recycled Images* (New York: Anthology Film Archives, 1993) ve Cecilia Haussheer ve Christoph Settele'nin, der., *Found Footage Film* (Luzern: VIPER/zyklop, 1992) adlı eserlerinde incelenmiştir. Amerikan avangart sinemasındaki temel eğilimlerden biri Jack Sergeant'ın, der., *Naked Lens: Beat Cinema* (Londra: Creating Books, 1997) adlı kitabında ele alınır. Lauren Rabinovitz, Maya Deren'e ait olan çalışmalar da dahil olmak üzere, kadın deneysel sinemacıları, *Points of Resistance: Women, Power & Politics in the New York Avant-Garde Cinema 1943-71* (Chicago: University of Chicago Press, 1991) adlı kitabında inceler. Bilgisayar ortamında hazırlanmış deneysel filmlerin tarihini, bu türün öncülerinden biri anlatır, Malcolm Le Grice, *Experimental Cinema in the Digital Age* (Londra: British Film Institute, 2001).

Bu kitapta atıfta bulunulan pek çok deneysel sinemacı, aşağıdaki metinlerde, ayrıntılarıyla ele alınmışlardır. Maya Deren üzerine önemli bir inceleme için, bakınız, Bruce R. McPherson, der., *Essential Deren* (Kingston, NY: Documentext, 2005); Peter Boswell, Joan Rothfuss ve Bruce Jenkins, *2000 BC: The Bruce Conner Story Part II* (New York: Disturbed Art Publishers, 1999) (Bu kitap, Conner'ın mizahi yaklaşımının izlerini taşır ve içinde "1. bölüm" bulunmaz). Andy Warhol'un çalışmaları pek çok farklı biçimde ele alınmıştır. Fakat özel olarak sanatçının filmleri üzerine yazılan eserler arasında Michael O'Pray, der., *Andy Warhol: Film Factory* (Londra: British Film Institute, 1989) ve Ann Abrahams, *Warhol Films* (Amsterdam: Rongwrong, 1989) sayılabilir. Ayrıca bakınız Bill Landis, *Anger: The Unauthorized Biography of Kenneth Anger* (New York: HarperCollins, 1995); Regina Cornwell, *Snow Seen: The Films and Photographs of Michael Snow* (Toronto: Peter Martin, 1980); ve ayrıca Philip Monk, "Around Wavelength: The Sculpture, Film and Photo Work of Michael Snow", *The Michael Snow Project: Visual Art 1951-1993* (Toronto: Art Gallery of Ontario, 1994) içinde.

Ballet mecanique filminin kare kare çözümlemesi Standish Lawder'ın *The Cubist Cinema* (Berkeley: University of California Press, 1975) adlı eseri içinde bulunabilir.

Canlandırma Filmler

Kapsamlı ve uluslar arası bir canlandırma sineması tarihi için bakınız, Giannalberto Bendazzi, *One Hundred*

years of Cinema Animation (Londra: John Libbey, 1994). Donald Crafton, *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928* (1982, 2. baskı, Chicago: University of Chicago Press, 1993) adlı eserinde sessiz dönem üzerine yoğunlaşır. John Grant'ın *Masters of Animation* (New York: Watson-Guptill, 2001) adlı kitabı, en ünlü uluslararası canlandırma sanatçıları hakkında kısa bilgiler sunar.

Pek çok çalışma, özel olarak stüdyo döneminde yapılan kısa çizgi filmler üzerine odaklanan Hollywood canlandırma sineması tarihini ele alır. Bakınız, Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons* (New York: New American Library, 1980) ve Michael Barrier, *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age* (New York: Oxford University Press, 1999). Allan Neuwirth, *Makin' Toons: Inside the Most Popular Animated TV Shows and Movies* adlı kitabında, çizgi filmlerin yapım aşamalarını, *Who Framed Roger Rabbit?* (1988) adlı filmden günümüze uzanan dönem içinde ele alır.

Canlandırma sinemasında kullanılan teknikleri anlatan kitaplar için, bakınız, Roger Noake, *Animation: A Guide to Animated Film Techniques* (Londra: MacDonald Orbis, 1988) ve Kit Laybourne, *The Animation Book* (New York: Three Rivers, 1998).

Sanatsal canlandırma sineması, Maureen Furniss'in *Art in Motion: Animation Aesthetics* (Sydney: John Libbey, 2007) adlı kitabında derinlemesine ele alınmıştır.

Canlandırma sinemasının özel türleri için bakınız, Robert Russet ve Cecile Star, der., *Experimental Animation: An Illustrated Anthology* (New York: Van Nostrand Reinhold, 1976) (bu kitap Roger Breer ile bir röportajı da içerir); Lotte Reiniger, *Shodow Puppets, Shadow Theatres and Shadow Films* (Boston: Publishers Plays, 1970)(bu çalışma silüet canlandırma tekniğini ele alır); Michael Frearson, *Clay Animation: American Highlights 1908 to the Present* (New York: Twayne, 1994). Peter Lord ve Brian Sibley'in *Creating 3-D Animation: The Aardman Book of Filmmaking* (New York: Abrams, 1998) adlı kitabı, yapımları arasında Nick Park'ın çektiği Wallace ve Gromit filmlerinin de yer aldığı bir İngiliz firması olan Aardman'ın çamur kullanarak yaptığı canlandırma filmlerini ele alır.

Bilgisayar canlandırmaları üzerine yazılan pek çok kitap, işin uzmanlarının ağzından, teknikleri anlatır. Isaac V. Kerlow'un *The Art of 3D Computer Animation and Effects* (3. baskı, Hoboken, NJ: Wiley, 2004) adlı kitabı tarihsel bir giriş içerirken, 3. Kısımda ele aldığımız aydınlatma ve kamera hareketleri gibi tekniklerin bilgisayar programları vasıtasıyla nasıl taklit edildiğini anlatır. En yaygın biçimde kullanılan CGI (bilgisayar tabanlı görüntü) canlandırma programı olan Maya, *The Art of Maya* (4. baskı, sybex, 2007) içinde anlatılır (bu kitap bir eğitim CD-ROM'u da içerir). Andrew Chong'un *Digital Animation* (Lausanne: AVA Publishing, 2008) adlı kitabı, pek çok harika resim ile, filmlerde ve oyunlarda kullanılan bilgisayar tekniklerinin tarihini sunar.

Canlandırma sanatçılarını ele alan incelemeler için bakınız, Valliere T. Richard, *Norman McLaren: Manipulatior of Movement* (Newark: University of Delaware Press, 1982); Donald Crafton, *Emile Cohl, Caricature, and Film* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1990); Peter Hames, der., *Dark Alchemy: The Films of Jan Svankmajer* (Trowbridge, Wiltshire, İngiltere: Flicks Book, 1995); John Canemaker, *Tex Avery: The MGM Years, 1942-1955* (Atlanta: Turner, 1996); Leslie Cabarga, *The Fleischer Story* (New York: Nostalgia Press, 1976) (bu kitap, Betty Boop ve Temel Reis karakterlerini yaratan Dave ve Max Fleischer üzerinedir); Maureen Furniss, der, *Chuck Jones: Conversations* (Jackson: University Press of Mississippi, 2005); Mike Barrier, *The Animated Man: A Life of Walt Disney* (Berkeley: University of California Press, 2007); ve Ray Harryhausen ve Tony Dalton, *Ray Harryhousen: An Animated Life* (Londra: Aurum Press, 2003).

"Observations on film art and *Film Art*" başlıklı blog bölümümüzde sıklıkla canlandırma sineması üzerine yazılar yayınlıyoruz. Canlandırmanın sinema endüstri içerisindeki yeri için www.davidbordwell.net/blog/?p=338 adresindeki "Too many toons? Then why are they making so much money?" başlıklı yazımıza bakınız. www.davidbordwell.net/blog/?p=178 adresindeki "By Annie standarts" başlıklı yazımızda neden modern canlandırma filmlerinin canlı aksiyon türündeki rakiplerinden daha iyi göründüğünü tartıştık.

Stüdyoların altın çağı sırasında Warner Bros'a bağlı olarak çalışan canlandırma sinemacılarından birinin mizahı üzerine yazımız için bakınız, "Pausing and chortling: a tribute to Bob Clampett", www.davidbordwell.net/blog/?p=1991. Aardman Studio (özellikle "Wallace and Gromit" serisi ile ünlüdür) tarafından yapılan filmlerin detaylı bir listesi için bakınız, "Tracking down aramdan creatures", www.davidbordwell.net/blog/?p=1975.

The Pixar adlı canlandırma stüdyosu pek çok blog yazımıza konu oldu. Bilgisayarlı canlandırmada kurgunun rolü için bakınız, "Reflections on *Cars*", www.davidbordwell.net/blog/?p=16; "Rat rapture", www.davidbordwell.net/blog/?p=1207 ve "A glimpse into the Pixar Kitchen", www.davidbordwell.net/blog/?p=2205. Disney üzerine yazımız için ise bakınız "Uncle Walt the artist", www.davidbordwell.net/blog/?p=247.

Japon Canlandırma Sineması

Pek çok ülke canlandırma filmler yapmasına rağmen, küresel pazar, özellikle Disney stüdyolarına ait yapımların egemen olduğu, Amerikan çizgi filmleri tarafından işgal edilmiştir. Son dönemlere kadar sinema için yapılan canlandırma filmler o kadar pahalıya mal oluyorlardı ki, bunu sadece büyük şirketler karşılayabiliyordu. Ancak, 1970'lerde, küçük Japon yapım şirketleri, Hollywood'a rakip olarak ortaya çıktı. Günümüzde *anime* olarak bilinen ve kısa sürede dünya film kültürünün bir parçası haline gelen yüzlerce filme imza attılar.

Bu filmler pek çok türe ait olabiliyordu. Bilim kurgu türünün örnekleri olan *Macross*, *Gundam* ve *Fist of North Star* oldukça popüler oldu. Tıpkı, birer kıyamet-sonrası siber-punk efsaneleri olan *Bubblegum Crisis* ve *Akira* filmleri gibi. Bunların yanında komedi-fantezi filmleri (*Urusei Yatsura*, *ranma ½*), ciddi dramalar (*Grave of the Fireflies*) ve Disney'in yakaladığı başarıyı aratmayan çocuk filmleri de (özellikle Hayao Miyazaki'nin *Kiki's Delivery Service* ve *My Neighbor Totoro* filmleri) bulunmaktadır. Bazı animeleri, belirli türler içine sokmak imkânsızdır. Bunlar arasında *Project A-Ko* ya da erotik-efsane filmi *Urotsukidoji: Legend of the Overfiend* sayılabilir.

Arkalarında büyük Amerikan şirketlerinin maddi yardımı olmadan, Japon canlandırma sanatçıları, daha az maliyetle çalışmayı öğrendiler. Disney'in tercih ettiği göz alıcı derinlik efektlerini ya da ardı arkası kesilmeyen kovalamaca görüntülerini gerçekleştirmedikleri için yumuşak hareketlerle güçlendirilmiş durağan çekimleri tercih ettiler: rüzgârın bir kıyafeti dalgalandırması, yanaktan aşağı akan bir göz damlası veya gözdeki bir parıltı. Yönetmenler *meka* (mecha) figürleri üzerine yoğunlaştılar (çünkü robotlar ve dev makineler gibi *meka-nik* figürlerin dış görünüşlerini ve hareketlerini taklit etmek, bir insanın esnek yapısını taklit etmekten daha kolaydı). İnsan figürleri söz konusu olduğunda, karakterleri ya kalın uzay elbiseleriyle donattılar (ki bu etki onları birer robota çeviriyordu) ya da onları düz şekiller olarak işlediler (tıpkı çizgi romanlarda olduğu gibi). Pek çok anime çalışması, ışık, su, sis ve bunların yansımalarını kullanarak renklerde değişime gitti. Bu şekilde, figürlerle dolu bir mekânı çizmenin zahmetinden kurtulmuş oluyorlardı.

Bazı animeler Avrupa ve Kuzey Amerika televizyonlarında bile kendilerine yer bulurken, *Akira*, *Ghost in the Shell* ve *Pokemon: The First Movie* filmleri pek çok farklı dile çevrilip, seslendirilerek gösterildi. Fakat video, hala, anime geleneklerinin devamını isteyen ve bir anime filmi hakkında saatlerce konuşabilen Batılı *otaku*'lar (saplantılı hayranlar) için asıl kaynaktır. Tarihsel arka plan için, bakınız, Helen McCarhty, *Anime! A Beginner's Guide to Japanese Animation* (Londra: titan, 1996) ve *The Anime Movie Guide* (Londra: Titan, 1996). McCarthy, ayrıca, Kiki, Totoro, Prenses Mononoke gibi karakterlerin ve *Spirited Away* filminin yaratıcısı hakkında, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation* (Berkeley, CA: Stone Bridge, 1999) adlı kitabı yazmıştır. İki referans kitap için, bakınız, Gilles Poitras, *The Anime Companion: What's Japanese in Japanese Animation?* (Berkeley, CA: Stone Bridge, 1999) ve Jonathan Clements ve Helen McCharty, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917* (Berkeley, CA: Stone Bridge, 2001). John A. Lent'in, *Animation in Asia and the Pacific* (Londra: John Libbey, 2001) adlı kitabı anime üzerine önemli yazılar içerir.

Web Siteleri

www.documentary.org *International Documentary* dergisinin internet sitesidir. Profesyonel belgesel sinemacılığı hakkında önemli bilgilerle birlikte festival duyuruları ve belgesel eleştirileri bulunur.

dmoz.org/Arts/Movies/Filmmaking/Experimental Deneysel sinemacılık hakkında bir internet portalı.

www.hi-beam.net/cgi-bin/flicker.pl Flicker internet sitesi, deneysel sinemacılıkla ilgili önemli bilgiler içerir: deneysel sinemacılar, filmler ve tüm dünyada, konuyla ilgili etkinlikler. Sinemacılar, kısa filmlerini bu siteye gönderebilirler. Kardeş internet sitesi olan Frameworks, **www.hi-beam.net/fw.html,** deneysel film üzerine süregelen tartışmaları sunmaktadır.

www.keyframeonline.com Günümüz canlandırma sineması endüstrisi ile ilgili, değişik bakış açılarının bir arada bulunabileceği bir internet sitesi.

www.public.iastate.edu/~rllew/animelinks.html Sizleri canlandırma sineması ile ilgili birçok siteye yönlendirebilecek bir portal.

www.awn.com/?int_check=yes *Animated World Network,* güncel haberleri, canlandırma sineması ile ilgili dizinleri ve makaleleri içeren bir internet sitesidir.

www.bcdb.com *The Big Cartoon Database*, Amerikan canlandırma sineması ile ilgili bilgiler içeren bir internet sitesidir. Benzer bir site olan, **www.toonopedia.com**, filmler hakkında olduğu kadar, karikatürler ve karikatür kitapları ile ilgili de bilgiler içerir.

Tavsiye Edilen DVD Ekleri

Belgesel ve Deneysel sinema ile ilgili DVD'ler, nadiren ek içerirler. Bu yüzden bu iki tür için bulunabilecek bazı önemli örnekler aşağıda listelenmiştir.

Belgesel

DVD olarak piyasaya çıkmış filmler arasında şunlar sayılabilir: *4 little girls* (HBO Home Video), *The Wild Parrots Of The Telegraph Hill* (New Video Group), *The Story Of The Weeping Camel* (New Line Home Video), *Enron-The Smartest Guys in the Room* (Magnolia; bu disk kamera arkası bölümü de içermektedir), *The Cruise* (Live/Artisan), *Grizzly Man* (Lions Gate), *Control Room* (Lions Gate), *Winged Migration* (Sony), *The War Room* (MCA Home Video), *Born into Brothels* (Thinkfilm), *The Gleaners and I* (Zeitgeist), *The UP series* (1964'ten günümüze dek devam etmektedir), *Super Size Me* (Hart Sharp Video), *Burden of Dreams* (Criterion) ve *Sans Soleil* (Criterion). Kısa belgeseller *Frame Documentary Shorts,* cilt 1-3 (New Video Group) içinde toplanmıştır.

DVD olarak piyasaya çıkmış klasik belgeseller arasında aşağıdakiler sayılabilir, *Why We Fight* (1943, Edi Video), *Memphis Belle* (1944, Aircraft Films), *Triumph of the Will* (1934, Synapse), *Kon-Tiki* (1951, Image Entertainment), *In the Year of the Pig* (1969, Homevision), *Point of Order!* (1964, New Yorker Video) ve *Salesman* (1969,

Criterion). Öncü belgesel sinemacı Robert Flaherty *Nanook of the North* (Criterion) ve *Man of Aran* (Homevision) filmleriyle bilinir. *Listen to Britain and Other Films by Humphrey Jennings* (Image) filmi, ünlü İngiliz sinemasının çalışmalarını bir araya getirir.

Deneysel

Unseen Cinema: Early American Avant-Garde Film 1884-1941 (Image Entertainment; aynı adla ve Anthology Film Archives tarafından yayınlanan bir de kitap vardır) yedi disk ve 155 filmden oluşan bir deneysel sinema inceleme setidir. Bu incelemedeki bazı filmlerle, *Avant Garde-Experimental Cinema of the 1920s & 1930s* ve *Avant-Garde 2: Experimental Cinema 1928-1954* (Kino Video) içindeki bazı filmler aynıdır. Fakat sonuncusu, büyük ölçüde Avrupa filmleri üzerine yoğunlaşır. *American Treasures IV: Avant-garde Film 1947-1986* (Image) savaş sonrası dönemde yapılmış pek çok klasik deneysel film içerir. Luis Bunuel'in *Un Chien andalou* (1928, Transflux Films) ve *L'Age d'or* (1930, Kino video) filmleri sürrealist klasiklerdir.

DVD olarak piyasaya sürülmüş uzun metraj deneysel filmler arasında *Koyaanisqatsi* (MGM), *Berlin: Symphony of a Great City* (Image Entertainment) ve *Man with a Movie Camera* (Image Entertainment) filmleri sayılabilir.

Deneysel sinemacıların çalışmalarından oluşan koleksiyonlar arasında Stan Brakhage'in 26 filmini bir araya getiren, *By Brakhage: An Anthology* (Criterion; bu koleksiyon, yönetmenle yapılan röportajlara da yer vermektedir), *Maya Deren: Experimental Films* (Mystic Fire Video), *The Guy Maddin Collection* (Zeitgeist), *The Brothers Quay Collection* (Zeitgeist) ve *The Films of Kenneth Anger* (cilt 1 ve 2) filmleri sayılabilir. Deneysel sinemacılarla ilgili belgeseller arasında *In the Mirror of Maya deren* (Zeitgeist Films) ve *Brakhage* (Zeitgeist Films) filmleri ön plandadır.

Canlandırma

"The Making of *Bambi*: A Prince Is Born", tasarımın stili ve tekniği üzerine yoğunlaşır. "Art Design: Impressions of the Forest" bölümü, bu film ve diğer Disney filmlerinde, derinlik etkisi yaratmak adına kullanılan çok katmanlı kamera tekniğinin harika bir açıklamasıdır. "Tricks of the Trade", çok katmanlı kamera tekniği üzerine daha fazla bilgi verirken, *Bambi* filminin girişinde, bu tekniğin nasıl kullanıldığını gösterir. "Inside the Disney Archive" bölümü, kamera hareketlerini taklit etmek adına kullanılan uzun arka planlar da dâhil olmak üzere saydam yaprakla yapılan canlandırma örneklerini gösterir."*Bambi*: Inside Walt's Story Meetings" bölümünde, filmin yapım sürecinde, aktörlerin çevriyazı okuma toplantıları gösterilmektedir. Ayrıca filmdeki sahnelerin anlatı ve stil özellikleri hakkında açıklamalar bulunmaktadır.

"No Strings Attached: The Making of *Pinocchio*" da bir Disney klasiği üzerine mükemmel bir belgeseldir.

"The Hatching of *Chicken Run*", aynı zamanda "Wallace and Gromit" ve "Creature Comforts" film serilerini yapan Aardman canlandırma film şirketinin tarihi hakkında kısa bir bilgi içermektedir. Üç noktadan aydınlatma da dâhil olmak üzere canlandırmanın özelliklerini ele almaktadır (çocuklara yönelik "Poultry in Motion" adlı DVD eki daha az bilgi vericidir). *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-rabbit* filminin DVD'si bilgi veren ve eğlenceli birkaç eke sahiptir: "How Wallace and Gromit Went to Hollywood", yönetmen Nick Park'ın Aardman şirketindeki kariyerini anlatır; "Behind the Scenes of 'Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit'"; "A Day in the Life of Aardman: Studio Tour" ve "How to Make a Bunny" bölümleri, figürlerin, çamur kullanılarak nasıl yaratıldığını anlatır.

The Incredibles filminin DVD'si iki kamera arkası bölümü içermektedir. İlki olan "Making of *The Incredibles*" Pixar ekibinin ne kadar çılgın ve eksantrik olduğunu anlatır. "More Making of *The Incredibles*" adlı, ikinci kamera arkası bölüm, karmaşık bir CGI filminde kullanılan teknikleri eksiksiz biçimde anlatır (karakter tasarımından, üç noktadan aydınlatmaya hatta ses efektlerine kadar).

Bazı DVD eklerinde önemli canlandırma sanatçılarına özel olarak yer verilmiştir. "Jiri Trnka: Puppet Animation Master" (*The Puppet Films of Jiri Trnka*) ünlü Çek canlandırma sanatçısının kariyerinin kısa bir özetini sunar. *Norman McLaren: The Collector's Edition* filminin DVD seti uzun metraj film uzunluğunda bir biyografiyi, pek çok kliple birlikte sunar: "Creative Process: Norman McLaren". "Creative Process" ("Yaratıcı Süreç"), McLaren'in kullandığı ve canlandırma sinemasının sınırlarını zorladığı pek çok yaratıcı metodu gösterir.

KISIM 5

Filmlerin Eleştirel Analizi

Eleştiri, filmlerle ilgili yazı ve kitap yazan insanlarla sınırlı bir etkinlik değildir. İzlediği bir filmi anlamaya aktif olarak çalışan herkes bir eleştiri sürecine girer. Örneğin bir sahnenin bir filme neden dahil edildiğinden emin olamayabilirsiniz; o sahnenin bütünün bağlamı içindeki işlevini araştırmanız eleştirel incelemede ilk adımdır. Gördükleri bir filmi tartışan insanlar eleştiriye katılırlar.

Bu noktaya kadar, bir izleyicinin bir filmi sistematik olarak analiz edebilmesini sağlayan kavramlara ve tanımlamalara baktık. Eleştirmen bir filme yinelemeler ve çeşitlemeler gibi biçimsel modellerin muhtemelen önemli olacağını ve incelenmesi gerekeceğini bilerek yaklaşır. Eleştirmen ayrıca anlatı biçiminin ya da anlatısal olmayan biçimin ilkelerine uygun olarak tetikte olacaktır ve farklı film tekniklerinin dikkat çeken kullanımlarını izleyecektir. Eleştirmen aynı zamanda iddialarını filmden özel kanıtlara dayandıracaktır.

Şimdiye kadar bir filmi oluşturan bütün tekniklere baktık; ayrıca bir filmin anlatısına ya da anlatısal olmayan biçimine hükmeden temel ilkeleri ortaya koyduk. Örneklerimiz ve analizlerimiz bir filmin öğelerinin bütün sistem içinde nasıl işlev gördüğünü göstermiştir. Ancak filmleri analiz yeteneğini kazanmanın tek yolu uygulamadır –izlemek, eleştirileri okumak ve kendi kendinize filmler üzerine yazmak. Günümüzde binlerce insan İnternet'te filmler üzerine yazı yazıyor, bu nedenle beklemek için bir mazeretiniz yok! Film analizini oluşturan yazı türünde size rehberlik etmek için filmlere biçimsel sistemler olarak bakışımızı tek tek filmler üzerine bir dizi kısa örnek makaleyle bitiriyoruz.

Analiz yapan biri aklındaki bir tür amaçla bir filmi inceler. Bir filmin şaşırtıcı yanlarını anlamayı, hoş bir tepkiyi yaratan süreci ortaya koymayı ya da birilerini o filmin izlenmeye değer olduğuna ikna etmeyi isteyebilirsiniz. Örnek analizlerimizin başlıca iki amacı vardır. Birincisi, film biçimi ve film stilinin çeşitli filmlerde nasıl birlikte çalıştıklarını göstermeyi istiyoruz. İkincisi, kısa eleştirel analizlerin modellerini ve bir yazının bir filmin işleyişinin bazı yanlarını nasıl aydınlatabileceğinin örneklerini sağlamaya çalışıyoruz.

Bir analizci kendi amaçlarıyla sınırlı olduğu için, bir filmin her yönünü açıklamak için çok az şans vardır. Sonuç olarak bu analizler filmleri en ince ayrıntısına kadar incelemezler. Bunlardan herhangi birini inceleyebilir ve bizim burada sunduklarımızdan daha ilginç birçok noktayı bulabilirsiniz. Gerçekten tek tek filmler üzerine kitaplar yazılabilirler ve zaten yazılmışlardır, ancak bu, onlar hakkında artık yazacak bir şey kalmadı anlamına gelmez.

11

BÖLÜM



Film Eleştirisi: Örnek Analizler

Bu bölümün dört alt başlığından her biri çeşitli filmlerin farklı yanlarını vurgular. Üç klasik anlatı örneği olan *His Girl Friday, North by Northwest* ve *Do The Right Thing* filmlerini tartışarak başlayacağız. Klasik tarzda oluşturulmuş filmleri izleyicilerin çoğu bildiği ve aşina olunduğu için nasıl işledikleri konusunda sıkı bir çalışma yapmak önemlidir.

Bu filmlerden klasik normlara alternatif sunan üç filme geçeceğiz. *Breathless,* tümü ayrı ayrı, rastgele tekniklerle sunulan karakter motivasyonunun belirsizliğine ve düzensiz dağılan aksiyonların varlığına dayalıdır. Bunun tersine *Tokyo Story* oldukça özenli bir tarz yaratmak için klasik tarzın normlarından bilinçli sapmalar kullanır. *Chungking Express* izleyicinin, iki farklı grup karakterin bir noktada birbirine yaklaşacağı beklentisini, ilgiyi koşut anlatılara odaklamak için yeniden kanalize eder.

Belgesel filmler doğrudan kaydetmenin ötesine geçebilir ve geniş bir anlamlar alanını gösterebilir. Bu alt başlık biçimsel ve stilistik süreçlerin bir belgeselin içerdiklerini nasıl genişletilebileceğine dair iki örneği inceler. Birincisi, Sovyetler Birliği'ndeki yaşamın bir gününü belgeleyen *Man with a Movie Camera*'dır, ancak bu film aynı zamanda sinemanın gerçekliği dönüştürme gücünü de över. *The Thin Blue Line* adli bir hatanın öyküsünü anlatırken, aynı zamanda bizi sorumlu bir biçimde soruşturma yapmanın ve bir suçu aydınlatmanın zorluklarını düşünmeye davet eder.

Son olarak toplumsal ideolojiyi vurgulayan analizler yapmaya çalışacağız. İlk örneğimiz olan *Meet Me in St. Louis,* egemen ideolojiyi kabul eden ve izleyicinin bu ideolojiye inanışını güçlendiren bir filmdir. Bunun aksine *Raging Bull* bir filmin kendi ideolojik anlamları içinde nasıl bir belirsizlik sergileyebildiğini gösterir.

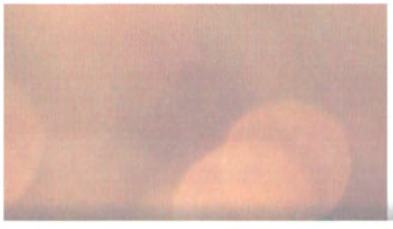
Bu filmlerin her birini farklı yanlarından inceleyebilirdik. Örneğin, *Meet Me in St. Louis* bir klasik anlatı filmidir ve bu perspektiften değerlendirebilirdi. Benzer biçimde *Man with a Movie Camera* klasik devamlılık kurgusuna alternatif bir örnek olarak sunulabilirdi. Filmlerin her biri analiz edilebilen ideolojik bir durum sunar. Bizim seçimlerimiz bu yaklaşımın yalnızca belirli noktalarını vurgular, sizin kendi eleştirel çalışmalarınız çok daha fazlasını da ortaya çıkaracaktır.

Bu çalışmalar bu bölümün ekinin odak noktasıdır. Orada biz bir filmi hazırlayabilin, organize edebilin ve eleştirel bir analiz yazabilin diye bazı yollar öneriyoruz. Yazdıklarınıza uygulayabileceğiniz çeşitli strateji örnekleri için aşağıdaki örnek analizleri yaptık.

BAĞLAN

Bir film eleştirmeninin, filmi değerlendirme süreci de dahil olmak üzere, ne yaptığı ve internetin bundaki rolü üzerine yazımız için bakınız "In critical condition".

www.davidbordwell.net/blog/?p=2315



BAĞLAN

Film eleştirisi tarihi ve amacı üzerine düşündüklerimiz için bakınız "Love isn't all you need"

www.davidbordwell.net/blog/?p=4102



Klasik Anlatı Sineması

His Girl Friday

1940. Columbia. Yönetmen: Howard Hawks. Senaryo: Ben Hecht ve Charles MacArthur'un *The Front Page* adlı oyunundan Charles Lederer. Görüntü Yönetmeni: Joseph Walker. Kurgu: Gene Harlick. Müzik: Morris W. Stoloff. Oyuncular: Cary Grant, Rosalind Russell, Ralph Bellamy, Gene Lockhart, Porter Hall.

His Girl Friday'in bıraktığı egemen izlenim filmin hızıdır: Genellikle bu filmin bugüne kadar yapılmış en hızlı sesli komedi olduğu söylenir. Şimdi onu analitik olarak yavaşlatalım. Filmi sekanslara ayırarak ve bunların birbirleriyle nedensel, zamansal ve mekansal olarak nasıl ilişkili olduğuna bakarak, klasik anlatı biçiminin ve özel film tekniklerinin bu hız deneyimini yaratmak için nasıl kullanıldığını ortaya koyabiliriz.

His Girl Friday filmi aşağıdaki sırayla yerleştirilmiş olan 13 sekansa bölünebilir: (1) *Morning Post* bürosu, (2) restoran, (3) Ağır Ceza Mahkemesi'nin basın odası, (4) Walter'ın bürosu, (5) Earl Williams'ın hücresi, (6) basın odası, (7) bölge cezaevi, (8) basın odası, (9) şerifin bürosu, (10) cezaevinin dışındaki cadde, (11) basın odası, (12) şerifin bürosu ve (13) basın odası. Bu sekansların hepsi, sadece kesmeye geçilen 8 ve 9 hariç, zincirlemeyle birbirine bağlanmıştır.

Bu sekansların içinde daha küçük aksiyon birimleri vardır. Yaklaşık 14 dakika süren 1. sekans ana karakterlerin hemen hemen hepsini tanıtır ve iki olay örgüsünü harekete geçirir ya da 13. sekansı düşünün: neredeyse her ana karakter bu sekansta görünür ve sekans yaklaşık 33 dakika sürer.

Bu uzun sekansları, değişen karakter etkileşimlerine bağlı olarak daha küçük birimlere ayırabiliriz. Bu şekilde 1. sekans (a) gazete bürosunu tanımamızı, (b) Hildy ve Bruce arasındaki ilk konuşmayı, (c) Walter'ın Hildy ile geçmişi tartışmasını, (d) Walter'ın Earl Williams'ın durumu hakkında Duffy'yle toplantısını, (e) Hildy'nin Walter'a yeniden evlendiğini anlatmasını ve (f) Walter'ın Bruce'la karşılaşmasını içerir. Diğer uzun sekansaların yapısını anlamak için onları da benzer şekilde birimlere ayırabilirsiniz. Aslında bu filmin verdiği biraz teatral duygu, sekansların (örneğin sık sık mekân değiştirmekten ziyade) karakterlerin sahneye girip çıkması yoluyla, bölümlere ayrılması uygulamasından kaynaklanabilir. Herhangi bir olayda karakter etkileşiminin modellerini geliştirme büyük oranda curcunaya ve filmin hızına katkıda bulunur.

Tahmin edebileceğimiz gibi sekansların işlevi aksiyonu ilerletmektir. Bölüm 3'te gördüğümüz gibi klasik Hollywood sineması genellikle bir anlatıyı özel hedeflere ulaşmak isteyen ve belirli özelliklere sahip karakterlerin çevresinde kurar. Bu karakterlerin çelişen özelliklerinin ve çatışan hedeflerinin çarpışması öyküyü adım adım neden ve sonuç süreci içinde ilerletir. *His Girl Friday* filminin böyle iki neden-sonuç zinciri vardır:

1. *Romans.* Hildy Johnson gazete muhabirliğini bırakmak ve Bruce Baldwin'le sakin bir yaşam sürmek ister. Bu onun ilk hedefidir. Ancak Hildy'nin editörü ve eski kocası Walter Burns'ün farklı bir hedefi vardır: Hildy'nin muhabiri olarak devam etmesini ve kendisiyle yeniden evlenmesini ister. Bu iki hedef nedeniyle karakterler çeşitli evrelerde bir çatışma içine girerler. İlk olarak Walter, son bir öykü yazması karşılığında çift için birikim olabilecek bir para teklif ederek Hildy'yi ayartır. Fakat Walter aynı zamanda Bruce'un soyulmasını planlar. Bunu öğrendiğinde Hildy öyküsünü parça parça eder. Ancak Walter, Bruce'u oyalamaya devam eder ve sonunda Hildy'nin muhabirliğe olan ilgisini canlandırarak onu kazanır. Kadın Bruce ile evlenme konusundaki fikrini değiştirir ve Walter'la kalır.
2. *Suç ve politika.* Earl Williams bir polis memurunu vurmak suçundan asılacaktır. Şehrin politik patronları yeniden seçilmelerini garanti etmek için infaza bel bağlarlar. Bu belediye başkanı ve şerif tarafından paylaşılan bir hedeftir. Ancak Walter'ın amacı Williams'ın cezasını erteletmek konusunda valiyi ikna etmektir. Böylece belediye başkanının partisinin oyları düşecektir. Şerifin aptallığı yüzünden Williams kaçar ve Hildy ile Walter tarafından gizlenir. Bu sırada validen bir erteleme haberi gelir, belediye başkanı haberi getirene gitmesi için rüşvet verir. Williams bulunur, ancak haberci tam zamanında Williams'ın idamını erteleyen ve Walter ile Hildy'nin de hapisten çıkmasını sağlayan haberle geri döner. Muhtemelen belediye başkanının çevirdiği dolaplar seçimde yenilgiye uğrayacaktır.

BAĞLAN

His Girl Friday nasıl anlaşılmaz bir filmden bir baş yapıt haline dönüştü? Bakınız "Creating a classic, with a little help from your pirate friends".

www.davidbordwell.net/blog/?p=1809.

Aksiyonun suç ve politika hattı romans hattındaki bazı noktalarda yer alan olaylara bağlıdır. Walter, Williams'ın durumunu Hildy'yi ona dönmesi konusunda ayartmak için kullanır, Hildy, Bruce'a dönmek yerine Williams'ın öyküsünün peşine düşer, Bruce'un annesi polise Walter'ın Williams'ı sakladığını açıklar vb. Daha da özel olarak aksiyonun bu iki hattının karşılıklı etkileşimi çeşitli karakterlerin hedeflerini değiştirir. Walter'ın durumunda, Hildy'yi öyküyü yazmaya teşvik ederek, Walter onu yeniden ayartma ve politikacıları rahatsız etme hedefine ulaşır. Hildy'nin hedefleri daha büyük oranda değişir. Makalesini yırttıktan sonra, Williams'ın hapisten kaçması hakkında yazma kararı onun Walter'ın hedefini kabul ettiğini gösterir. Onun daha sonraki Williams'ı saklama konusundaki istekliliği ve Bruce'un yalvarmaları karşısındaki aldırmazlığı, onun hedeflerini açıkça Walter'ınkilerle ilişkili hale getirir. Bu şekilde iki olay örgüsü hattının karşılıklı etkileşimi Walter'ın hedeflerini ilerletir ama radikal olarak da Hildy'ninkileri değiştirir.

Bu genel çerçeve içinde neden-sonuç sıralaması karmaşıktır ve kitabın bu bölümünün burada izin verdiğinden daha yakın bir analizi hak eder. Örneğin, Walter'ın oyalama taktiklerinin (Duffy, Louie ve Angie'yi bir araya getirmesi de dahil) onların kendi içlerinde kısa vadeli bir neden-sonuç zincirini oluşturduğu çeşitli yolları düşünün. Aynı zamanda Bruce'un romantik olay örgüsü hattında sürekli sorumluluk alması ve bölge hapishanelerine girip çıkarak mekik dokuduğu sırada daha pasif hale gelen tarzı ilginçtir. Bu açıdan Earl Williams sanki Hildy, şerif, psikolog ve Walter tarafından yönlendirilirken, paralel bir deneyim yaşar. Aynı zamanda Molly Malloy (Williams'ın platonik sevgilisi), Bruce'un annesi, diğer muhabirler ve özellikle valinin hoş özel görevlisi Pettibone gibi yan karakterlerin işlevini de inceleyebiliriz.

"Eğer bazı insanların özellikle heyecanlı bir sahnede konuştuklarını duyacaksanız, hepsi aynı anda konuşacaklardır. Tüm gereken diyalog üzerinde biraz daha çalışmaktır. Herhangi birisinin konuşmasının önüne ve arkasına birkaç sözcük eklersiniz ve onlar örtüşebilir. Bu size gerçekte olmayan bir hız duygusu verir. İnsanları biraz daha hızlı konuşturabilirsiniz."

— *Howard Hawks, yönetmen*

Sekansların birbirlerine nasıl bağlandığına da dikkat edebilirdik: bir sekansın sonundaki bir olay, bir sonuca yol açan bir neden -bir sonraki sekansı başlatan bir olay- olarak görülebilir. Örneğin, 1. sekansın sonunda Walter, Bruce ve Hildy'yi öğle yemeğine götürmeyi teklif eder. 2. sekans üçünün restorana gelmesiyle başlar. Bu klasik anlatının doğrusallığını gösterir: neredeyse her sekans havada kalan bir nedenle sona erer, bu sonuç bir sonraki sahnenin başında gösterilir. *His Girl Friday* filminde doğrusal model, her yeni sahneyi hızla bir öncekinin sonunda kurarak olay örgüsü aksiyonunun hızlı ilerlemesine yardımcı olur.

Filmin neden-sonuç mantığı klasik anlatı yapısının bir başka ilkesini de gösterir: final. Hiçbir olay nedensiz değildir. (Valinin dava hakkında karar verme konusunda baskı altında olduğunu bildiğimiz için Pettibone'nun gelişi bile şanslı bir tesadüf değildir.) Daha önemlisi, aksiyonun her iki hattı da filmin sonunda açık bir biçimde çözüme kavuşur. William kurtarılır ve politikacılar rezil olurlar. Annesiyle evine geri dönen Bruce, Walter ve Hildy'yi ilkinden daha az heyecanlı olmayan ikinci bir balayına hazırlanmaları için bırakır.

Nedensellik için çok şey vardır. Anlatı zamanı nedir? Klasik Hollywood sineması tipik olarak zamanı anlatının neden-sonuç ilişkilerine tabi kılar ve bunun yaygın bir biçimi aksiyon için bir son hazırlamaktır. Böylece zamansal bir hedef nedensel bir hedefe bağlanır ve zaman, neden-sonucun anlamıyla yüklenmiş hale gelir. Kuşkusuz son, zaman ve merak faktörlerinin de eklendiği gazete tarzının geleneğidir. Ancak *His Girl Friday* filminde iki olay örgüsünün de kendi sonları vardır. Belediye başkanı ve şerif belli bir sonla yüzleşirler: Earl Williams'ın gelecek Salı günkü seçimden ve vali onu kurtarmadan önce asılması gerekir. Kendi politik stratejisi içinde Walter Burns aynı sonun diğer yüzüyle karşılaşır: o Williams'ın idamının ertelenmesini ister. Burada ummadığımız romans olay örgüsünün de bitişlere sahip olmasıdır.

Bruce ve Hildy trenle Albany'ye gitmek ve aynı gün saat dörtte evlenmek için oradan ayrılmaya hazırlanırlar. Walter'ın entrikaları çiftin gidişlerini ertelemeye zorlar. Buna ek olarak Bruce, Hildy ve Walters'la yüzleşmeye geldiğinde, meydan okuyan bir ültimatom savurarak gider. "Dokuz treniyle gidiyorum!" (Hildy de treni kaçırır.) O halde filmin zamansal yapısı neden-sonuç dizisine bağlıdır. Earl

Williams gelecek ay asılacak olsaydı, seçimler iki yıl sonra yapılsaydı ya da Bruce ve Hildy evliliklerini biraz ileriki bir tarihte planlamış olsalardı, dramatik baskı duygusu eksik kalacaktı. Karakterlerin tümünün altında hırpalandığı çok sayıdaki üst üste binen sonların tüm aksiyon hatlarını bir araya sıkıştırma ve filmin nefes kesici ilerleyişini destekleme etkisi vardır.

His Girl Friday filminin zaman modelinin diğer bir yanı bu ilerlemeyi destekler. Olay örgüsü boyunca olaylar doğru bir zamandizinsel sıra içinde sunulsa da, öykü süresiyle ilgili dikkate değer özgürlükler ortaya konur. Kuşkusuz aksiyon yaklaşık dokuz saat sürdüğü için (öğlen 12:30, akşam 21:30), sekanslar *arasındaki* belirli zaman dilimlerinin atlanacağını bekleriz. Ve böyle de olur. Alışılmamış olan sekanslar *arasındaki* zamanın hızlandırılmış olmasıdır.

Örneğin, ilk sekansın başında gazete bürosundaki saat 12:36'yı gösterir. 12 dakikalık ekran zamanı geçtikten sonra aynı saat 12:57'yi göstermektedir. Sekans içinde kurgu eksiltilerinin olmadığına dikkat etmek önemlidir: Öykü süresi basitçe sıkıştırılmıştır. 13. sekansın süresini ölçerseniz, çok daha fazla dikkate değer hızlanma bulursunuz. İnsanlar uzun yolculuklara çıkar ve 10 dakikadan daha kısa bir süre sonra dönerler. Yine kurgu sürenin devamlılığını gösterir: bu öykü zamanının ekran zamanından daha hızlı gitmesidir. Bu zamansal sıkıştırma, filmin çok hızlı ilerleyişi için aşırı hızlı söylenen diyalog ve bazen de hızlandırılmış ritmik kurgu ile birleşir (örneğin muhabirlerin Williams'ın yakalanmasından hemen önceki bağırış çağırışları).

Zaman gibi mekân da burada anlatının neden-sonucuna tabi kılınır. Hawks'ın kamerası çekimde karakterleri fark ettirmeden simetrik olarak yeniden çerçevelemek üzere hareket eder. (Diyalog sahneleri sırasında yer alan ustaca denge hareketini gözlemek için herhangi bir sahneyi sessiz izleyin. Bunun bir örneği 5.144 – 5.146'dadır.) Düz kamera açıları egemendir ve bunlar bazen hapishane avlusuna ya da Williams'ın hücresinin parmaklıklarına doğru üst-açıdan çekimle çeşitlenirler. Geçerken şunu sorabiliriz: neden cezaevi kamera açısı ve ışıklandırmada görsel önem taşır?

Aksiyonun çok az mekanla sınırlanması bir handikap olarak görülebilir, ancak karakter yerleştirme modelleri dikkat çekecek kadar çeşitli ve işlevseldir. Walter'in Hildy'yi bu öyküyü yazma konusunda ikna etmesi bu görüş noktasından ilginçtir (**11.1, 11.2;** hareketlere dikkat). Kurgudaki mekansal devamlılık her dramatik noktayı daha yakın çekime akıllıca bir kesme yapmak ya da kesmeleri değil hareketleri görmemiz için pürüzsüzce aksiyonu uyumlu hale getirmek yoluyla önceden haber verir (**11.3, 11.4**). Walter'in fotoğraflarımızda da belli olduğu gibi kollarının pozisyonundaki değişim Hildy'nin abartılı ve vurgulu hareketleri nedeniyle dikkat çekmez. Gerçekten her sekans, özellikle de restoran sekansı ve final sekansı klasik devamlılık kurgusunun birçok güzel örneğini sunar. Hepsinde mekân neden-sonuç dizisinin akışını göstermek için kullanılır.

Sesin ve mizansenin özel bir öğesine olduğuna daha dikkatli bakmalıyız. Gazetecilerin 1939'da telefon kullanması akla yakındır, ancak *His Girl Friday* filminde telefon anlatının ayrılmaz bir parçası haline gelir. Walter'ın düzenbazlığı telefon olmasını gerektirir. Restoranda bir telefon gelmiş gibi davranır, Hildy'ye telefon aracılığıyla söz verir ve sözünü tutmaz, Duffy ve diğer çalışanlarını telefonla yönlendirir. Daha genel olarak, basın odası gazetecilerin editörleriyle bağlantı kurmalarını sağlamak üzere çok sayıda gerçek telefonla donatılmıştır. Kuşkusuz Bruce sürekli olarak kendini içinde bulduğu çeşitli karakollardan Hildy'ye telefon eder. Böylece telefonlar anlatının her noktasını adım adım ilerletmeye olanak sağlayan bir iletişim ağını oluştururlar.

Ancak aynı zamanda Hawks karakterlerin telefon kullanımını görsel ve işitsel olarak düzenler. Birçok çeşitleme vardır. Biri telefonla konuşuyor olabilir ya da bazıları farklı telefonlarda sırayla konuşuyor olabilirler ya da birileri aynı anda birkaç telefonda konuşuyor olabilir ya da bir telefon konuşması odanın herhangi bir yerindeki bir konuşmayla üst üste binebilir vb. 11. sekansta editörlerine tele-



11.1 *His Girl Friday* filminde Walter ve Hildy masanın etrafında tam bir tur atarken…



11.2 …Walter enerjik ve komik hareketler yapar.



11.3 *His Girl Friday* filminin açılış sahnesinde Hildy'nin Walter'a çantasını fırlatma hareketi…



11.4 …daha uzaktan bir çerçevelemeye kesme ile birleştirilir.



11.5 *His Girl Friday.*

fon etmeye gelen gazetecilerin çok sesli efekti vardır. Her konuşma bir öncekinin üstüne biner. Daha sonra 13. sekansta Hildy çılgınca hastaneyi ararken, Walter başka bir telefonda bağırır (**11.5**). Bruce, Hildy için döndüğü zaman sonunda üç ses hattına ayrılan karmakarışık bir gürültü yükselir. Bruce kendisini dinlemesi için Hildy'ye yalvarır, Hildy takıntılı bir biçimde öyküsünü daktilo eder ve Walter telefonda Duffy'ye bir sayfayı boş bırakması için bağırır. ("hayır, hayır horoz öyküsünü bırak –bu insanla ilgili!") *His Girl Friday* filminde birçok şey gibi telefonlar da anlatı içinde bütünleşmelerinin karmaşık ve çeşitli yolları nedeniyle ve filmin hızlı temposuna katkıda bulundukları için yakından incelenmeyi hak eder.

North by Northwest

1959. MGM. Yönetmen: Alfred Hitchcock. Senaryo: Ernest Lehman. Görüntü Yönetmeni: Robert Burks. Besteci: Bernard Herrmann. Oyuncular: Cary Grant, Eva Marie Saint, James Mason, Leo G. Carroll, Jesse Royce Landis.

Hitchcock uzun süre gizem değil gerilim filmleri yapmakta ısrar etti. Onun için bir bilmece oluşturmak, şüpheli beklenti ve sürpriz yaratmaktan daha az önemliydi. *Notorious* (1946), *Stage Fright* (1950) ve *Psycho* (1960) gibi filmlerinde gizemli öğeler önemliyken *North by Northwest* filmi Hitchcock'un, gizem öğesinin yalnızca izleyicide merak uyandırmak için bir vesile olarak hizmet edebildiğine olan inancını gösteren kusursuz bir örnektir. Filmin sıkı nedensel bütünlüğü Hitchcock'un klasik film yapımının normlarını yerine getiren sürükleyici bir olay örgüsü yaratmasına olanak verir. Bu olay örgüsü sürekli şüpheli beklentiyi ve sürprizi öne çıkaran bir anlatımla sunulur. (Gerilim filmleriyle ilgili daha fazla bilgi için bkz. 9. Bölüm)

"O (Hitchcok) açıkça evrenseldir, filmleriyle gerilimi herkese hissettirir. Yaptığı gerilim filmleri edebiyat eserlerinin eş değerlisidir."

—*Jean-Luc Godard, yönetmen,* Breathless

Birçok casus filmi gibi *North by Northwest* filminin de iki ana aksiyon hattını içeren karmaşık bir olay örgüsü vardır. Bu hatlardan birinde bir casus çetesi bir Amerikan casusu olan George Kaplan'la reklam ajansı yöneticisi olan Roger Thornhill'i karıştırır. Her ne kadar casuslar Thornhill'i öldürmeyi başaramasa da o, casusların işlediği bir cinayetin esas şüphelisi haline gelir. Gerçek George Kaplan'ı bulmaya çalışırken polisten kaçmak zorundadır. Ancak Kaplan diye biri yoktur. O yalnızca Amerikan İstihbarat Teşkilatı (USIA) tarafından uydurulmuş bir yemdir. Thornhill'in Kaplan'ı araması ikinci aksiyon hattını oluşturur: casusların lideri Philip Van Damn'ın metresi olan Eve Kendall ile karşılaşması ve ona âşık olması. Casusu kovalama ve romans hattı Thornhill, Eve'in aslında USIA için çalışan ikili bir ajan olduğunu öğrendiği zaman birbirine bağlanır. Thornhill kadını, kimliğini öğrenmiş ve onu öldürmeye karar vermiş olan Van Damn'dan kurtarmak zorundadır. Tüm bu süreçte Thornhill casusların devlet sırlarını bir heykel parçası içinde ülke dışına kaçıracaklarını fark eder.

Son derece yalın bu çerçeve içinde, filmin olay örgüsünün izleyiciye birçok geleneksel modeli sunduğu açık olmalıdır. Araştırma modeli Thornhill, Kaplan'ı bulmaya çalıştığı zaman görülür. Aynı zamanda bir de yolculuk modeli vardır: Tornhill ve onu takip edenler New York'tan Chicago'ya, sonra da Güney Dakota, Rapid City'ye giderler. Buna ilaveten olay örgüsünün son üçte ikilik kısmı Thornhill ve Eve arasındaki aşkın etrafında düzenlenir. Dahası her model önemli derecede filmin akışı içinde gelişir. Araştırması sırasında Thornhill sık sık izlediği adamın kimliğini üstlenmek zorundadır. Yolculuk modeli Tornhill'in bindiği taksi, tren, pikap, polis arabası, otobüs, ambulans ve uçak gibi tüm araçlarla çeşitlendirilir.

Daha da zeki bir biçimde aksiyonun romans hattı Thornhill'in duruma dair değişen bilgisiyle sürekli olarak değişir. Eve'in kendisine yardım edeceğine inanarak ona âşık olur. Ancak daha sonra onun kendisini Praire Stop'daki öldürme noktasına gönderdiğini öğrenir ve ona soğuk ve kuşkucu hale gelir. Onun Van Damn'la bir müzayedede olduğunu öğrendiği zaman kızgınlığı ve acısı onu rezil etmesine ve Van Damn'ın onun sadakatinden kuşku duymasına neden olur. Yalnızca USIA yöneticisi "Profesör"ün onun gerçek bir ajan olduğunu söylemesinden



11.6 Trende Thornhill, Eve ile öpüşürken elleri nazikçe kadının saçlarına yaklaştırır, ama…



11.7 …daha sonra ölümden son anda kurtulmasından ardından kadının otel odasında onu kucaklamak ister, elleri sanki kadına dokunmaktan korkuyormuş gibi olduğu yerde donmuş durumdadır.



11.8 *North by Northwest*'in başlarında sola doğru bakan iki casusun bir çekimini.



11.9 …onların bakış açısından Thornhill'in bir çekimi izler.



11.10 Thornhill tarafından görülen gelmekte olan bir kamyon.



11.11 Yine Thornhill'in bakış açısından kameraya doğru gelen eyalet polisinin yumruğu.

çok kısa süre sonra Thornhill yanlış anladığını ve onu tehlikeye attığını fark eder. Giderek artan farkındalığı içindeki her adım Eve'le romantik ilişkisini dönüştürür.

Bu karışık olay örgüsü birleştirilir ve diğer bildik stratejilerle anlaşılır hale getirilir. *North by Northwest*'in dört gün ve geceden oluşan (daha sonraki bir akşamda yer alan kısa bir epilogla anlaşılan) sıkı bir zaman planı vardır. İlk bir buçuk gün New York'ta; ikinci akşam Chicago'ya giden trende; üçüncü gün Chicago ve Paraire Stop'da ve dördüncü gün de Rushmore Dağı'nda geçer. Zaman şeması açık bir biçimde filmin başlarında kurulur. Kaplan diye Roger'ı kaçıran Van Damn "iki gün içinde Chicago'da Doğu Elçiliği'nde ve daha sonra da Güney Dakota Rapid City'de Sheraton Johnson Otel'de olacaksın" diye ilan eder. Bu program filmin geri kalanında ortaya çıkacak aksiyonun değişeceğine dair seyirciyi hazırlar. Zaman şemasından başka film, aynı zamanda Thornhill'in karakterleştirilmesi aracılığıyla kendisini de bütünleştirir. Başlangıçta bir başkasının çağırdığı taksiye bindiği zaman becerikli bir yalancı olarak sunulur. Daha sonra yakalanmaktan kurtulmak için pek çok durumda yalan söylemek zorunda kalacaktır. Benzer biçimde Roger sıkı içici olarak tanıtılır ve içmeye devam etme becerisi Van Damn'ın onu sarhoşken araba kullanarak öldürmeye zorlama girişiminden sağ kalarak kurtulmasını sağlayacaktır.

Önemli birçok motif tekrar edilir ve filmin tutarlı olmasına yardım eder. Roger sürekli olarak yükseklerde tehlike altındadır: arabası uçurumda asılı kalır; bir hastanenin çıkıntısı üzerinde yılan gibi kaçmak zorundadır; Van Damn'ın dağ başındaki modernist evine tırmanmak zorundadır; o ve Eve Rushmore Dağı'nın yamaçlarına asılı kalırlar. Thornhill'in sürekli araç değiştirmesi Hitchcock'un çeşitlendirdiği bir motifi de ortaya koyar. Zekice bir örnek Thornhill'in Eve hakkında giderek artan kuşkusunu ifade eden motiftir (**11.6, 11.7**).

Yine de anlatım bütünlüğü yalnız başına filmin güçlü duygusal çekiciliğini açıklayamaz. Bölüm 3'teki anlatım tartışmasında *North by Northwest* filmini bir bilgi hiyerarşisi örneği olarak kullanmıştık. Filmin akışı içinde bazen Roger'ın bildikleriyle sınırlanırken başka zamanlarda onun bildiğinden daha fazlasını bildiğimizi öne sürdük. Ancak diğer anlarda bilgi düzeyimiz Roger'ınkinden daha fazla olsa da, diğer karakterlerinki kadar da fazla değildir. Artık sürekli değişen bir sürecin nasıl tüm film boyunca şüpheli beklenti ve sürprizin yaratılmasına yardım ettiği görme konumundayız.

Filmin anlatısının bilgimizi kontrol etmesinin en doğrudan yolu, Hitchcock'un kullandığı çok sayıdaki bakış açısı çekimidir. Bu araç öznel bir derinlik düzeyi verir: bir karakterin gördüğünü yaklaşık onun gördüğü kadarıyla görürüz. Burada daha da önemlisi, bakış açısı çekimleri bizi o anda yalnızca karakterin öğrendiği ile sınırlar. Hitchcock neredeyse her önemli karaktere bu türden bir çekim verir. Filmde gördüğümüz ilk bakış açısı çekimi, görünüşte George Kaplan'ı aramakla uğraşan iki casusun konumundan yapılır (**11.8, 11.9**). Daha sonra olayları Eve'in, Van Damn'ın, onun yardımcısı Leonard'ın ve hatta bilet satıcısının gözlerinden izleriz.

Bununla birlikte en fazla sayıdaki bakış açısı çekimleri Thornhill'le ilişkilidir. Onun gözünden, onun Townsend'in malikânesine yaklaşmasını, kütüphanede bulduğu mektubu, uçurum kenarında sarhoşken araba kullanmasını ve "ekinlerin olmadığı yerde ilaçlama yapan" uçağı görürüz. Bakış açısının en aşırı kullanımlarından bazıları bize doğrudan Roger'ın deneyimini verir (**11.10, 11.11**).

Thornhill'in bakış açısı çekimlerinin anlatı içindeki işlevi yalnızca onun *gördüğünü* değil aynı zamanda da *bildiğini* sınırlamaktır. Örneğin, Prairie Stop'taki uçak saldırısı tümüyle Roger'ın bilgi alanıyla sınırlandırılır. Hitchcock bize kötü adamları uçaklarında plan yaparken göstermek için yolun kenarında bekleyen Roger'dan kesme yapabilirdi, ancak bunu yapmaz. Benzer biçimde Roger, George Kaplan'ın odasını aradığı ve iki yardımcıdan telefon aldığı zaman Hitchcock, kötü adamların lobiden aradığını göstermek için almaşık kurguyu kullanabilirdi. Bunun yerine biz onların otelde olduklarını Rogerdan daha önce öğreniriz. Thornhill ve annesi odadan aceleyle çıktıkları zaman, Hitchcock kötü adamların kovalamasını göstermek için almaşık kurgu kullanmaz. Bu, sahneyi Roger ve annesi asansöre bindikleri ve o iki adamın hâlâ orada olduklarını fark ettikleri zaman daha da şaşırtıcı kılar. Bunun gibi sahnelerde, Thornhill'in bilgi alanıyla sınırlı olmamız sürpriz etkisini keskinleştirir.

Bazen aynı etki filmin bizi Roger'ın bilgi alanıyla sınırlamasından ve daha sonra da onun o anda sahip olmadığı enformasyonu vermesinden elde edilir. 3. Bölümde bu türden bir sürprizin, olay örgüsü bizi Roger'ın Birleşmiş Milletler'deki cinayetten kaçışından, personelin durumu tartıştığı USIA bürosundaki sahneye götürdüğü zaman ortaya çıktığını öne sürmüştük. Bu noktada Roger'ın sonraki pek çok sahnede bilmediği bir şey olarak George Kaplan diye birinin olmadığını öğreniriz.

Roger'ın bilgi alanından bu ani değişimler New York'tan Chicago'ya yapılan tren yolculuğu sırasında benzer bir etki yaratır. Birkaç sahnede Eve Kendall, Thornhill'in polisten kaçmasına yardım eder. Sonunda Eve'in kompartımanında yalnız ve kısmen güven içindedirler. Bu noktada anlatı bilgi alanını değiştirir. Başka bir kompartımana bir mesaj iletilir. Eller notu açar:" Sabah onunla ne yapacağım?" Daha sonra kamera Leonard ve Van Damn'ın mesajı okuduğunu göstermek için geriye gider. Bu durumda Eve'in yalnızca sempatik bir yabancı değil aynı zamanda casus grubu için çalışan biri olduğunu öğreniriz. Yine Roger bunu çok sonra öğrenecektir. Böyle durumlarda daha az sınırlanmış bir bilgi düzeyine taşınmak, anlatının bizi bilgi hiyerarşisinde Thornhill'den daha yüksek bir dereceye koymasını sağlar.

Böyle anlar sürprizi akla getirir, ancak Hitchcock'un genelde şüpheli beklenti yaratmayı tercih ettiğini zaten belirtmiştik (3. Bölüm) Şüpheli beklenti izleyiciye karakterden daha fazla bilgi verilerek yaratılır. Az önce sözünü ettiğimiz sahnelerde önce sürpriz etkisi sağlanır, anlatı birkaç sahne boyunca şüpheli beklenti yaratmak için bizim daha fazlasını bilmemizi kullanabilir. İzleyicinin George Kaplan diye biri olmadığını öğrenmesinden sonra, Thornhill'in onu bulmak için her girişimi, onun gerçeği öğrenip öğrenemeyeceği konusunda şüpheli beklenti oluşturur. Eve'in Van Damn için çalıştığını öğrendiğimizde Kaplan adına Roger'a gönderdiği mesaj, Roger'ın tuzağa düşüp düşmeyeceği konusunda bizde belirsizlik yaratacaktır.

Bu örneklerde şüpheli beklenti bir dizi sahne boyunca ortaya çıkar. Hitchcock aynı zamanda tek bir sahne içinde şüpheli beklenti oluşturmak için sınırlanmamış anlatıyı da kullanır. Hitchcock'un BM'deki cinayeti çekiş tarzı Roger ve annesini Kaplan'ın otel odasında gösterdiği sahneyi ele alış tarzından önemli ölçüde ayrılır. Otel sahnesinde Hitchcock casusların takibini göstermek için almaşık kurguyu kullanmayı reddeder. Bununla beraber Birleşmiş Milletler'de Townsend'i arayan Roger ve onu takip eden katillerden biri olan Valerian arasında koşut kurguyu kullanır. Cinayetten hemen önce sağa doğru bir kaydırmalı çekim Valerian'ın girişteki durumunu ortaya koyar (bunlar Roger'ın tam olarak farkında olmadığı şeylerdir). Burada almaşık kurgu ve kamera hareketi bizim bilgi çerçevemizi genişletir ve sanki sekansın sonu konusunda merak uyandırır.

Chicago'daki Union İstasyonu'ndaki sekans benzer biçimde düzenlenmiştir. Burada Roger'ın erkekler tuvaletinde traş olması ile Eve'in telefon konuşması arasında almaşık kurgu yapılır. Daha sonraki başka bir yana kaydırma çekimi kadının birkaç telefon kulübesi uzaktaki başka bir telefon kulübesinden ona emir veren Leonard'la konuştuğunu gösterir. Burada Eve'in Roger'a ilettiği mesajın onu tehlikeye atacağından emin oluruz ve şüpheli beklenti buna bağlı olarak artar. (Ancak anlatımın konuşulanların duyulmasına izin vermediğine dikkat edin. Sıkça yaptığı gibi Hitchcock birtakım bilgileri sonraki sürprizler için saklar.)

Thornhill'in bilgisi aksiyonun hatları geliştikçe artar. Üçüncü gün Eve'in Van Damn'ın metresi, iki taraflı bir casus olduğunu ve Kaplan diye birinin varolmadığını anlar. Van Damn'ın gözündeki herhangi bir kuşkudan Eve'i kurtarma planında Profesör'e yardım etmeyi kabul eder. Plan (Rushmore Dağı'ndaki restoranda sahte vurulma sahnesi) başarıya ulaştı-

ğında, Roger, Eve'in Van Damn'dan ayrılacağına inanır. Ancak bir kez daha kandırılmaktadır (bizim gibi). Profesör kadının o gece Van Damn'ın özel uçağıyla Avrupa'ya gitmesi gerektiğinde ısrar eder. Roger direnir ancak yakalanır ve bir hastanede tutulur. Onun kaçışı bizi filmin finaldeki önemli sekansına götürür.

Burada olay örgüsü tüm aksiyon hatlarını çözüme kavuşturur ve anlatı şüpheli beklenti ve sürpriz hatırına bilgimizi düzenlemek ve arttırmak için devam eder. Bu zirvesel sekans yaklaşık 300 çekimden oluşur ve birkaç dakika sürer. Ancak biz sekansı rahatlıkla üç alt-bölüme ayırabiliriz.

Birinci alt-bölümde Roger, Van Damn'ın evine gelir ve etrafı inceler. Pencereye tırmanır ve Leonard ile Van Damn arasındaki konuşmadan açık arttırmadan aldıkları küçük heykelin içinde mikrofilm bulunduğunu öğrenir. Daha da önemlisi, Leonard'ın Van Damn'ı Eve'in bir Amerikan casusu olduğu konusunda bilgilendirdiğini görür. Bu aksiyon büyük oranda bakış açısından aktarılır (**11.12, 11.13**; ayrıca 3.15-3.17). Leonard ve Van Damn'ın karşı karşıya olduğu iki anda anlatı bize her adamın görüş noktasından bakış açısı çekimlerini verir (**11.14, 11.15**), ancak bunlar Roger'ın duruma devam eden tanıklığının içine dahil edilirler. Filmde ilk kez Roger diğer her karakterden daha fazla bilgiye sahiptir. Nasıl kaçakçılık yapıldığını bilir ve kötü adamların Eve'i öldürmeyi planladıklarını öğrenir.

Sekansın ikinci alt-bölümünün Roger'ın Eve'in yatak odasına girmesiyle başladığı söylenebilir. Kadın alt kata inmiştir ve bir kanepede oturur. Bir kez daha Hitchcock bakış açısı çekimleri aracılığıyla Thornhill'in bilgisine sınırlama getirir (**11.16, 11.17**). Eve'i uyarmak için üzerinde ROT (Roger Thornhill'in kısaltması–Ç.) yazılı bir kibrit kutusunu kullanır (bir şaka gibi trene konmuş bir motif). Roger kibrit kutusunu Eve'e doğru fırlatır. Leonard'ın bunu görmesi şüpheli beklentiyi başlatır, ancak o ilgisizce kutuyu sehpa üzerindeki kül tablasına koyar. Eve kibrit kutusunu fark ettiği zaman Hitchcock bakış açısını işleyişini ilk alt-bölüme göre çeşitlendirir. Burada bize Van Damn ve Leonard arasındaki yüz yüze gelişi göstermek ister (11.14, 11.15). Eve'in gözlerini hiçbir şekilde göstermez. Bunun yerine Roger'ın gözlerinden kadının bedenin sehpaya doğru eğildiğini görürüz, buradan da onun kibrit kutusuna baktığı *sonucunu çıkarırız* (**11.18**). Bir kez daha Roger'ın bilgi alanı çok geniştir ve onun bakış açısı diğer karakterin deneyimini de içine alır. Bir bahaneyle Eve odasına döner ve Roger onu uçağa binmemesi konusunda uyarır.

Casuslar dışarıda iniş alanında hazırlıklarını yaparken, Roger izlemeye başlar. Burada Hitchcock'un anlatısı bir kez daha, Roger'ın televizyon ekranı üzerindeki yansımasının üzerine Van Damn'ın hizmetçisinin yansımasının binmesini göstermek için değişir. Filmin başlarında Roger'dan daha fazlasını biliriz ve bu durum kadının dışarı çıkıp ve adamı nişan alan bir tabancayla döndüğü zaman şüpheli beklenti yaratır.

Zirvenin üçüncü alt-bölümü dış mekanda geçer. Eve uçağa binmek üzeredir, ancak bir silah sesi onun küçük heykeli kaparak Roger'ın çaldığı arabaya koşmasına yetecek kadar casusların dikkatini dağıtır. Sekansın bu kısmı bizi Eve'in bilgi alanıyla sınırlar ve kadının bakış açısından çekimlerle gösterilir. Bir şüpheli beklenti süresinin



11.12 *North by Northwest* filminde Thornhill ümitsizce izlerken…



11.13 Leonard Van Damn'a Eve'i ihbar eder.



11.14 Van Damn, Leonard'ı yumruklayarak tepki verirken Leonard'ın bakış açısından görülür…



11.15 ...daha sonra da Leonard onun bakış açısından görülür.



11.16 Thornhill'in salona bakmasının ardından…



11.17 …onun üst kattaki konumuna uygun olan üst-açıdan bakış açısı çekimi gelir.



11.18 Eve kibrit kutusunu gördüğünde, Thornhill'in üst kattaki bakış noktasından görülür.

arasına giren sürpriz modeli -burada Roger'ın evden kaçışının arasına Eve'in uçağa doğru gergin yürüyüşünün görüntüsü girer- sekansın geri kalanına hakim olur.

Sekansın son bölümü Rushmore Dağı'na oyulmuş başkan yüzleri önündeki takiptir. Bir almaşık kurgu casusların çifti takip etme süreci hakkında bizi bilgilendirir. Ancak bir bütün olarak anlatı bizi Eve ve Thornhill'in bildikleriyle sınırlar. Her zamanki gibi bazı anlar Eve'in Roger ve Valerian'ı sarp bir yamaçtan aşağı yuvarlanırken gördüğü zamanki gibi bakış açısı çekimleriyle yoğunlaştırılır. Eve, Roger onun ellerinden birini yakalarken zirvede asılı kalır ve Leonard, Roger'ın diğer eline ayağıyla basar. Bu klişe olmayan ama klasik bir şüpheli beklenti durumudur. Anlatı bir kez daha bilgimizin sınırlarını gösterir. Bir silah sesi duyulur ve Leonard yere yuvarlanır. Profesör gelmiş ve Van Damn yakalanmıştır. Bir nişancı Leonard'ı vurur. Bir kez daha sınırlandırılmış bir bilgi düzeyi anlatının izleyicide bir sürpriz yaratmasına olanak vermiştir.

"North by Northwest'te Rushmore Dağı'ndaki sekansta Cary Grant'ın Lincoln'ün burun deliğine saklanmasını ve hapşırma krizi geçirmesini istedim. İçişleri Bakanlığı'nın Parklar Komisyonu bu düşünce nedeniyle çok sinirlendi. Bana sayısız sorularından biri olan eğer onlar bu sahnede Lincoln'ün Cary Grant'ın burnunda oynasaydı ne kadar hoşlanacağımı sorana kadar tartıştım. Onların amacını hemen anladım."

— Alfred Hitchcock, yönetmen

Aynı etki filmin epey sonlarında artırılmış olarak sağlanır. Bir dizi bakış açısı çekiminde Roger, Eve'i uçurum kenarından çeker. Ancak bu hareket hem ses hem de görüntü açısından bir trenin yataklı vagonunda Roger'ın Eve'i üst ranzaya çekmesiyle devam eder. Anlatı Eve'in kötü durumuna dair şüpheli beklentiyi kısa kesmek için kurtuluşlarının ayrıntılarına önem vermez. Böylesi bilinçli bir geçiş rastgele şakalar için zaman harcanan bir filmde yersizdir. (Açılış jeneriğinde Hitchcock kendisini bir otobüsün dışında gösterir. Roger macerasını yaşamak üzere Plaza Hotel'e girerken çevre müziği "It's a Most Unusual Day"i [Çok Alışılmamış Bir Gün] çalmaktadır.) Bu son dönüş yine Hitchcock'un an be an bizim bilgimizi yönlendirmesinin, olası olan ile beklenmeyen ve şüpheli beklenti ile sürpriz arasında sürekli olarak değişen oyunu vermesini gösterir.

Do The Right Thing

1989. Forty Acres and a Mule Filmworks (Universal tarafından dağıtıldı). Senarist ve Yönetmen: Spike Lee. Görüntü Yönetmeni: Ernest Dickerson. Kurgu Barry Alexander Brown. Müzik: Bill Lee ve diğerleri. Oyuncular: Danny Aiello, Ossie Davis, Ruby Dee, Giancarlo Esposito, Spike Lee, Bill Nunn, John Turturro, Rosie Perez.

İlk izleyişte Spike Lee'nin *Do The Right Thing* adlı filmi son derece kısa, bağlanmamış sahnelerin, durmadan hareket eden kameranın ve hedefleri olmayan çok sayıda karakterin olduğu bir klasik anlatı filmi gibi görünmeyebilir. Aslında bu film kimi yönlerden klasik gelenekten ayrılır. Ancak film bol miktarda net aksiyona ve klasik filmle ilişkilendirdiğimiz olay örgüsüne sahiptir. Bu film aynı zamanda Amerikan sinemasının bilinen bir türü olan toplumsal sorun filmi türüne uyar. Üstelik dikkatli bir analiz, Lee'nin bu görünüşte gevşek yapılı olay örgüsüne temelde bir bütünlük kazandırmak için klasik anlatının pek çok özelliğini de kullandığını da ortaya koyar.

Do The Right Thing ağırlıklı olarak çok sıcak bir havada Brooklyn'in ağırlıklı olarak Afro-Amerikalıların yaşadığı Bedford-Stuyvesant bölgesinde geçer. Sorumsuz bir pizza taşıyıcısı olan Mookie, Porto Riko'lu sevgilisi Tina ve İtalyan Amerikalı patronu Sal ile geçinmeye çalışırken cinsel ve ırksal gerilim artar. İhtiyar sarhoş Da Mayor keskin dilli komşusu Mother Sister'ın sevgisini kazanmaya çalışır. Sal ve iki müşterisi Buggin'Out ve hep radyoyla gezen Raheem arasında kızışan bir kavga Raheem'in polis tarafından öldürüldüğü bir duruma yol açar. Ayaklanma çıkar ve Sal'ın pizza dükkanı yakılır.

Do The Right Thing filminin net bir biçimde tanımlanabilen 13 sekansı olan *His Girl Friday* filminden çok daha fazla sekansa sahip olduğu söylenebilir. Çok kısa bazı sahnelerle beraber yaklaşık 42 sekans vardır. *Do The Right Thing*'in ayrıntılı bir bölümlemesini yapmak diğer analizler için yararlı olabilirdi, ancak burada biz Lee'nin birçok sekansı nasıl bir bütün içinde oluşturduğu üzerinde durmak istiyoruz.

Filmi bütünleştirmenin önemli bir aracı geçtiği ortamdır. Bütün anlatı Bedford-Stuyvesant'daki bir blokta geçer. Sal'ın Famous Pizzeria'sı ve Kore marketi-

nin karşılıklı olması bloğun bir ucunda mekansal bir bağ yaratır ve aksiyonun büyük bölümü burada gerçekleşir. Diğer sahneler caddenin geri kalanındaki kahverengi kumtaşından yapılmış binaların içinde ya da önünde geçer. Bu çevrede yaşayanların arasındaki karşılaşmalar anlatının nedenselliğini sağlar.

Sınırlı bir mekana uyması için, aksiyon bir sabahtan diğerine süren sınırlı bir zaman çerçevesinde gerçekleşir. Bir grup karakterin yaşamının küçük bir dilimi etrafında yapılanan bu film enderdir, ancak *Street Scene, Dead End, American Graffiti, Nashville* ve *Magnolia* gibi filmler nedeniyle Amerikan sinemasında bilinen bir tarzdadır.

Radyo DJ'i Mister Señor Love Daddy aynı zamanda filmin olaylarını birbirine de bağlayan sürekli bir motif sağlar. Açılış sekansının ilk çekimindeki yakın-çekimde görünür ve bu başlangıçtaki radyo yayını mekân ve hava konusunda önemli bir bilgi verir. Çünkü sıcak hava dalgası karakterlerin gerilimlerini arttırır ve finaldeki şiddet patlamasına katkıda bulunur. DJ konuşurken, kamera yavaşça dışarı doğru kayar ve sabahın erken saatlerinde hâlâ boş olan caddeyi göstermek için vinçle yükselir. Filmde ara sıra Mister Señor Love Daddy, sanki ırkçılık kusan bir grup karaktere "sakin olmalarını" söylediği sırada olduğu gibi, aksiyon üzerine yorumlar yapar. Çaldığı müzik başka türlü bağlantısız olan radyolar arasında köprü kuran sesi yaratır, çünkü farklı yerlerdeki radyolar onun istasyonuna bağlıdır. Filmin sonunda filmin başı yansır, çünkü kamera Mookie ile caddede kayar ve DJ'in bir önceki sabah yaptığına benzer bir konuşmasını duyarız ve son şarkı ölen Raheem'e adanır.

Ortam ve semtteki radyo istasyonunun akla getirdiği gibi, *Do The Right Thing* birkaç karakteri merkeze almaktan ziyade bir bütün olarak topluluğun üzerinde odaklanır. Bir yanda yaşlı karakterlerin temsil ettiği, korunmaya değer eski gelenekler vardır: anaerkil Mother Sister'ın ahlaki gücü, Da Mayor'un nezaketi ve cesareti, berberde konuşan üç adam ML, Sweet Dick Willie ve Coconut Sid'in aklı ve sağduyusu. Diğer yanda daha genç insanlar cinsel ve ırksal çatışmanın üstesinden gelecek yeni bir topluluk ruhu yaratmaya gereksinim duyarlar. Kadınlar öfkeli genç Afro-Amerikalı erkeklerin daha sorumlu davranmalarına çalışan insanlar olarak tanımlanırlar. Tina, Mookie'ye kendisi ve oğlu konusunda daha çok dikkat etmesi konusunda baskı yapar; Jade erkek kardeşi Mookie'ye ve kolay heyecanlanan Buggin'Out'a enerjisini "topluluk içinde olumlu bir şeyler yapma" yönünde kullanmasını anlatarak ders verir. Topluluğa yapılan vurgunun karakterlerin çoğunun birbirlerine takma adlarıyla hitap etmesi gerçeğiyle altı çizilir.

Filmdeki temel çatışmalardan biri Sal'ın kendisinin İtalyan Amerikalıların fotoğraflarının yer aldığı "Ünlüler Salonu" köşesine bazı Afro-Amerikalıların fotoğraflarını eklemeyi reddetmesiyle ortaya çıkar. Sal 25 yıldır pizzacılık yaptığı topluluğun içinde bir tür yaşlı kurt haline gelmiştir. Onun pizzalarını yiyen çocukları seviyor gibi görünür, ancak aynı zamanda da patronu olduğunu alenen söylediği restoranını tümüyle kendi hakimiyet alanı olarak görür. Bu nedenle toplulukla tam olarak bütünleşmediğini gösterir ve oldukça öfkeli gençleri kendisine saldırmaya tahrik eder.

Do The Right Thing filmi topluluğunu yaratırken klasik bir film için alışılmamış biçimde çok sayıda karakter kullanır. Ancak yakından yapılan bir inceleme bunlardan yalnızca sekizinin temel nedensel aksiyonu sağladıklarını gösterir: Mookie, Tina, Sal, Sal'ın oğlu Pino, Mother Sister, Da Mayor, Buggin'Out ve Raheem. Diğerleri ilgi çekici ve eğlendirici olsalar da, bu karakterlerin çatışmaları ve hedefleriyle ilerleyen aksiyona çoğunlukla tepki veren daha önemsiz karakterlerdir. (Bazı modern senaryo yazımı kitapları net bir şekilde anlaşılabilir bir film için en fazla yedi-sekiz önemli karakter olmasını tavsiye ederler. Lee de görülebildiği kadarıyla bu gelenekten ayrılmamıştır.) Üstelik temel nedensel aksiyon geleneksel Hollywood filmlerindeki gibi birbiriyle bağlantılı iki hatta ayrılır. Bir tanesi Sal ve oğullarıyla toplumun ilişkilerini içerir, diğeri ise Mookie'nin kişisel yaşamıyla ilgilidir. Mookie iki aksiyon hattını bağlayan eksen rolünü oynar.

Do The Right Thing aynı zamanda bazı yönlerden klasik anlatı geleneklerinden ayrılır. Genellikle bir filmin ana karakterleri, birbiriyle çatışan açık ve net, uzun vadeli hedeflere sahip olurlar. *Do The Right Thing*'de sekiz ana karakterin çoğu yalnızca rastlantısal hedefler sunarlar; hedefler bazen filmin epeyce sonlarına doğru devreye girer, bazıları ise belirsizdir.

Örneğin, Buggin'Out Sal'ın pizza dükkanının duvarlarına bazı siyah kahramanların fotoğraflarını koymak ister. Sal bunu reddettiği ve onu dışarı attığı zaman Buggin'Out müşterilere Sal'ın yerini boykot etmeleri çağrısında bulunur. Çok kısa bir süre sonra kom-

şularını boykota katılmaları için ikna etmeye çalıştığında, herkes bunu reddeder ve projesi geçersizleşmiş görünür. Daha sonra filmin ilerleyen bölümlerinde Raheem ve zihinsel engelli Smiley ona katılmaya karar verirler. Sal'ı tehdit etmek üzere pizzacıya gitmeleri zirveye giden aksiyonu hızlandırır. İronik bir biçimde Buggin'Out'un hedefine, Smiley yanan pizza dükkanının duvarına Malcolm X ve Martin Luther King Jr.'un bir fotoğrafını koyduğunda ulaşılır. Ancak bu noktada Buggin'Out hapse girer.

Mookie'nin hedefi onu ilk gördüğümüz zaman ima edilir. Para sayar ve sürekli olarak gerçekten çalışmak ve para kazanmak istediğini vurgular. Onun sürekli olarak akşam ödeme yapmak zorunda olduğunu söylemesi filmin tek randevusunu yaratır ve sıkıştırılmış zaman şemasını vurgulamaya hizmet eder. Yine de niyeti belirsiz kalır. Mookie kız kardeşi talep ettiği için sadece kız kardeşinin evinden taşınabilmek için mi para sahibi olmayı ister? Yoksa o aynı zamanda Tina'nın oğullarına bakmasına yardım etmesini mi planlar?

Sal'ın hedefi de -yükselen gerilim karşısında pizza dükkanını işletmeye devam etme- benzer biçimde belirsizdir. Da Mayor, Mother Sister'a bir gün onun kendisinden hoşlanacağını söylediğinde, filmdeki gerçekten çok az olan birkaç açık ve net hedeften birini ifade eder. Israrla, nazikçe ve cesaretle davrandıktan sonra kadın gerçekten yumuşar ve onun arkadaşı olur. Sal'ın çok sert ırkçı oğlu Pino'nun babasını pizza dükkanını satmaya ikna etmeye çalışmak ve siyah komşularını kovmak gibi bir hedefi vardır. Belki de sonunda isteğine ulaşacaktır, ancak anlatı Sal'ın dükkanını yeniden inşa edip etmeyeceği sorusunu açık bırakır.

Geleneksel klasik filmlerde açık ve net hedefler, karakterlerin arzuları genellikle uyuşmadığı için çatışma doğurur. Lee hedeflerle oynayarak, ancak filmin en başından itibaren çatışma dolu bir topluluk yaratarak bu modeli tersine çevirir. Sıkça ırkçı ve cinsel tartışmalar patlak verir ve küfürler havada uçuşur. Böylesi çatışmalar *Do The Right Thing* filminin bir toplumsal sorun filmi olması gerçeğiyle ilişkilidir. Filmin öğretici mesajı filme çok daha fazla bütünlük kazandırır. Olup biten her şey temel bir soruyla ilişkilidir: Toplum böyle gerilimlerle yıpranırken onu düzeltmek için ne yapılabilir?

Karakterlerin hedefleri ve aksiyonları duruma tepki vermelerinin olası yollarından bazılarını gösterir getirir. Karakterlerden bazıları, örneğin Pino semti terk ederek, Da Mayor ise Mother Sister'ın sevgisini kazanarak, basitçe bu gergin ortamdan uzak durmayı ya da kaçmayı isterler. Mookie kızışan kavgalarında ne Sal'ın ne de kendi siyah arkadaşlarının yanında yer alarak sorundan uzak durmaya çalışır. Yalnızca Raheem'in ölümü onu bu kavgaya katılmaya, aslında Sal'ın pizza dükkanına saldırıyı başlatmaya yöneltir.

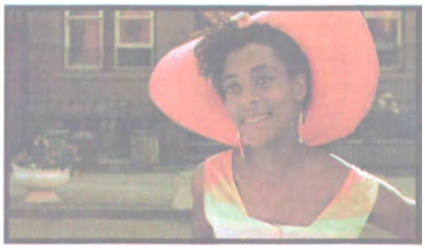
Diğer karakterler kendi problemlerini çözmek için uğraşırlar. Önemli bir hedef, Tina'nın Mookie'nin daha sorumlu davranmasını ve zamanını kendisiyle ve oğullarıyla geçirmesini sağlamak arzusudur. Sonunda Tina'nın bir ölçüde başarılı olabileceğine dair bir ima vardır. Mookie, Sal'dan ücretini alır ve başka bir iş yapacağını ve oğlunu görmeye gideceğini söyler. Son çekim onu gelecekte gerçekten oğlunu daha düzenli göreceğinin ipuçlarını vererek, sessiz caddede yürürken gösterir.

Bununla birlikte filmdeki temel soru herhangi bir karakterin hedefine ulaşıp ulaşmadığı değildir. Temel soru her tarafı kaplayan çatışmaların barışçıl mı yoksa şiddet yoluyla mı çözülebileceğidir. DJ'in büyük kavgadan sonra sabah söylediği gibi "birlikte yaşayacak mıyız –yaşayacak mıyız?"

Do The Right Thing sonunda yanıtlanmamış sorular bırakır. Sal yakılan dükkanını yeniden inşa edecek midir? Mookie gerçekten oğlunu görmeye gidecek midir? Daha da önemlisi, her ne kadar alevlenen çatışmanın hızı kesilmiş olsa da, topluluğun içinde, yüzeye çıkmayı bekleyen gerilim hâlâ vardır. Gerilimin nasıl yumuşatılacağına dair eski soru durur ve böylece film eksiksiz bir finale ulaşmaz. Aslında böyle bir son toplumsal sorun filminin tipik özelliğidir. Mevcut sorun çözülebilir, ancak buna neden olan temeldeki ikilem kalır.

Sonunda kasti bir belirsizlik olmasının nedeni de budur. Tıpkı *Citizen Kane* filminin sonunda, "Rosebud"ın anlamının açıklanmasının Kane karakterini açıklayıp

> *"Senaryonun ırk ilişkileriyle ilgili bir filmin içinde nasıl geliştiği eğlendirici bir konudur. Bu her zaman olduğu ve olacağı gibi Amerika'nın en büyük sorunudur (çünkü aynı gemideyiz). İlk çalışmalarımdan itibaren bu konuya değindim, ancak başlıca konu olarak bu sorunla henüz ilgilenmedim"*
>
> *— **Spike Lee**, The Right Thing'**in yapım güncesinden***



11.19 *Do The Right Thing* filminde bu açı/karşı açı konuşmasında Jade. . .



11.20 . . . ve Buggin'Out doğru bakış yönlerini kullanırlar.



11.21 *Do The Right Thing*'deki bu uzun çekimde bir kaydırma. . .

açıklamadığını merak etme durumunda bırakılmamız gibi, *Do The Right Thing* filminde "doğru olan şey"in ne olduğunu düşünme konumunda bırakılırız. Film final aksiyonundan sonra Martin Luther King Jr. Ve Malcolm X'den yapılan diegetik-olmayan alıntılarla devam eder. King alıntısı sivil haklar için mücadelede şiddet içermeyen bir yaklaşımı savunurken, Malcolm X kendini savunmada şiddeti kabul eder.

Do The Right Thing hangi liderin haklı olduğunu öne sürmeyi reddeder, ancak anlatının aksiyonu ve jeneriğin sonunda "gerekli her türlü araçla" ifadesinin kullanımı filmi ağırlıklı olarak Malcolm X'in yanındaymış gibi gösterir. Yine de açık uçlu anlatıyla birleşen bu iki alıntının yan yana gelmesi de bir tartışmayı kışkırtmak amacıyla konmuş gibi görünür. Belki de iki konumun da belirli koşullar altında geçerli olduğu ima ediliyordur. Sal'ın pizza dükkanının da içinde bulunduğu aksiyon hattı şiddetle sona erer ama aynı zamanda da Da Mayor nezaketle Mother Sister'ın dostluğunu kazanabilmektedir.

Anlatı yapısında olduğu gibi, *Do The Right Thing* filminin stili de klasik film yapımının geleneksel tekniklerinden ayrılır. Film Rosie Perez'in "Fight the Power" adlı rap şarkısı eşliğinde sert ve saldırgan şekilde dans ettiği jenerik sekansı ile başlar. Burada kurgu, kadın bazen kırmızı bir elbise, bazen boksör giysisi, bazen de bir ceket ve pantolon giydiği için güçlü bir biçimde devamsızdır. Kadın bir an caddededir, sonra bir anda bir patikada görünür. Anlatının bir parçası olmayan bu kısa sekans MTV ve televizyon reklamları tarafından aşina kılınan gösterişli bir stili kullanır. Lee de hem müzik videoları hem de reklam filmleri çekmiştir.

Do The Right Thing filminden geri kalan hiçbir şey jenerik sekansı kadar devamsız veya aşırı değildir, ama Lee geleneksel devamlılık sisteminin yumuşatılmış bir versiyonunu kullanır. Bazı sahnelerde ustaca uzun çekimler, bazılarında açı-karşı açı çekimleri ve diğerlerinde de kapsamlı kamera hareketleri kullanarak, tekniklerin geniş bir alanından beceriyle yararlanır. İki durumda aynı aksiyonun iki çekimini kurgular, böylece olay örgüsü tek bir önemli öykü olayını iki kez gösterir: Mookie, Tina'yı ilk öptüğü zaman ve çöp tenekesi Sal'ın dükkanının penceresine çarptığı zaman. Bu değişik stilin bir sonucu toplumun kendisinin enerjisi ve çeşitliliği üzerine bir imadır.

Mekandaki birçok hızlı değişime rağmen, Lee uzamı net bir biçimde ortaya koymak için devamlılık aygıtlarını kullanır. Bölüm 6'da gördüğümüz gibi, bunu aksiyonun aksını bozmadan açı-karşı açı kullanarak yapar (6.79 – 6.84, *She's Gotta Have It*'den). *Do The Right Thing* filmi benzer biçimde çoğu bakış yönüne uygun açı-karşı açı konuşmaları içerir (**11.19, 11.20**). Lee diğer konuşmaları herhangi bir kurguya başvurmadan yapmayı seçer. Pino'nun Sal'dan pizza dükkanını satmasını istediği uzun konuşma tek bir uzun çekimle yapılmıştır (**11.21 – 11.23**).

Sinemasal teknik topluluğu sık sık bir bütün olarak vurgular. Aslında filmin bu kadar çok sekansının olmasının bir nedeni bir aksiyondan diğerine sık sık kesmeler olmasıdır. Anlatım genellikle sınırlanmamıştır, bir grup karakterden diğer bir gruba geçer, nadiren bir karakterin üzerinde kalır. Benzer biçimde karmaşık kamera hareketleri cadde boyunca karakterleri takip eder ve arkaplanda devam eden diğer hareketlilikleri anlık olarak yakalar. Diğer kamera hareketleri bir ak-



11.22 . . . Sal ile Pino'ya yönelir. . .



11.23 . . . bu arada dışarıda Smiley görünür ve Pino onu kovalar.



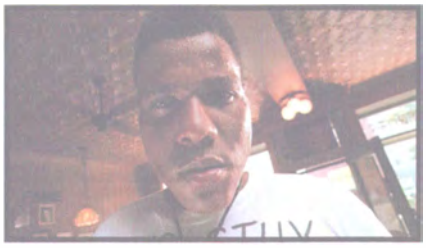
11.24 Da Mayor ve Mother Sister konuşurlar ve odanın önüne doğru gelirlerken, kamera onlarla kayar. . .



11.25 . . .pencereye geldikleri sırada onları geçer ve vinçle. . .



11.26 . . . pizza dükkanına gitmekte olan Mookie'nin yakından bir görünümüne alçalır.



11.27 Raheem, Sal'dan bir dilim pizza ister, Sal da ondan radyoyu kapatmasını.



11.28 Tebeşirle yapılmış bir çizimin üzerinden geçen Mookie'nin bir çekimi.

siyon hattından diğerine kayar. Ayaklanmadan sonraki sabah Da Mayor, Mother Sister'ın dairesinde uyanır ve kamera Mookie'ye döner (**11.24 – 11.26**).

Yoğun ses kuşağı topluluğu tanımlamaya yardım eder. Mookie birkaç evi arkasında bırakarak yürürken farklı istasyonlarda alçalıp yükselen radyo sesleri duyulur ve bu da görüntü dışında insanların olduğunu ima eder. DJ tarafından yapılan müzik yayını aynı şarkının farklı diyalogların üzerinde aktarılması nedeniyle, birçok kısa sahneyi bir araya getirmede önemli bir rol oynar. Farklı etnik gruplar dinledikleri müzik türü aracılığıyla tanımlanırlar.

Stil topluluğun altında yatan sorunları da öne çıkarır. Raheem'in tehdit edici davranışı bazı sahnelerde onun doğrudan geniş-açılı bir objektife hitap etmesiyle vurgulanır (**11.27**). Mookie'nin sadece kendisiyle ilgilenmesi ve çevresine ilgisinin olmayışı küçük bir kızın kaldırıma tebeşirle çizdiği bir evin hoş resminin üzerinden dikkatsizce geçişini gösteren üst-açıdan görünüşlerin görsel motifiyle vurgulanır (**11.28**). Ses Raheem'in yüksek sesle rap şarkıları çalarak insanları kızdırdığı sahnelerde olduğu gibi ırksal gerilimlere katkıda bulunur.

Bu nedenle *Do The Right Thing* geleneksel Hollywood geleneklerinden ayrılsa da, klasik film yapımına çağdaş yaklaşım adına iyi bir örnek olarak kabul edilir. Filmin stili 1960'lar sonrası sinemasının örnekleri haline gelen daha gevşek teknikleri kullanır – yönetmenlere televizyonun etkisini ve Avrupa sanat filmlerini Hollywood'un içinde biraz daha çeşitlilikle birleştirmeye esin kaynağı olan bir dönemdir bu. Gelenekten ayrılan olay örgüsü bile, Lee bizi düşündürmek ve tartışmayı kışkırtmak için toplumsal sorun filminin temel amacını benimsediği için bir miktar motive olur.

Klasik Film Yapımına Anlatı Alternatifleri

Breathless (À Bout de souffle)

1960. Yapımcı: Georges de Beauregard, Impéria Films and Société Nouvelle de Cinéma. Yönetmen: Jean-Luc Godard. Orijinal Öykü: François Truffaut. Diyalog: Jean-Luc Godard. Görüntü Yönetmeni: Raoul Coutard. Kurgu: Cécile Decugis. Müzik: Martial Solal. Oyuncular: Jean-Paul Belmondo, Jean Seberg, Daniel Boulanger, Henri-Jacques Huet, Van Doude, Jean-Pierre Melville.

Kimi yönlerden *Breathless* 1940'ların başlıca ürünü olan **kara filmi** taklit eder. Bu tip filmler çetin ceviz (hard-boiled) dedektifler, gangsterler ve suça ayartılmış sıradan insanlarla ilgilidirler. Çoğu kez bir baştan çıkarıcı femme fatale kendi gizli amaçları için kahramanı tehlikeli bir plan için ayartır (örneğin *The Maltese Falcon* ve *Double Indemnity*). *Breathless*'in olay örgüsü bunu yaygın bir kara film aygıtıyla, kaçak genç suçlularla (*They Live by Night* ve *Gun Crazy* gibi) ilgili kanun kaçağı filmiyle ilişkilendirir.

Yalnızca gerekli öğeler bir Hollywood senaryosunun temeli olarak işlev görebilirdi. Bir araba hırsızı olan Michel motosikletli bir polisi öldürür ve İtalya'ya kaçmak için gereken parayı elde etmek için Paris'e kaçar. Aynı zamanda Amerikalı bir sanat okulu öğrencisi olan ve Michel'in kısa süre ilişki yaşadığı yazar olmayı amaçlayan Patricia'yı kendisi ile birlikte gelmeye ikna etmeye çalışır. Yaklaşık iki gün oyaladıktan sonra Patricia kabul eder. Michel tam gereksinim duyduğu nakit parayı almak üzereyken Patricia polisi arar ve polisler onu öldürürler.

Ancak Godard'ın bu öyküyü sunuşu asla cilalı bir stüdyo yapımı olarak kabul edilemezdi. Her şeyden önce Michel'in davranışına *Breathless*'in taklit ettiği birçok film yön verir. Başparmağını idolü Humphrey Bogart tarzında dudaklarına sürter. Ancak o, yaşamı kontrolden çıkmış önemsiz bir hırsızdır. Kendisini yalnızca romantik bir Hollywood sert herifi olarak hayal edebilir.

Bu filmin klasik Hollywood sinemasına yönelik kararsız tutumu, aynı zamanda biçim ve tekniğe de yayılır. Daha önce gördüğümüz gibi, klasik stilin ve öykü anlatımının kuralları anlatıyı netlik ve birlik yönünde ilerletir. *Breathless* ise tersine uyumsuz ve rastgele, neredeyse amatörcedir. Karakter motivasyonunu belirsizleştirir ve rastgele diyaloglarla sürer gider. Kurgusu çılgınca ileri atlar. Ve kara filmler büyük ölçüde stüdyoda çekilir, seçimli aydınlatma kuşatıcı bir atmosfer içinde karakterleri çevrelerken, *Breathless* mevcut ışıkla dış mekanda çekimi kullanır.

Bu stratejiler Michel'in öyküsünü garip ve belirsiz hale getirir ve çekici olmaktan çıkarır. Aynı zamanda izleyiciden bu filmin Hollywood formüllerini kaba bir şekilde yeniden işlemesinden haz almasını ister. Filmin başındaki yazı bu filmi bol miktarda B-filmi yapmış bir stüdyo olan Monogram Pictures'a adar. Bu yazı filmin Hollywood'a minnettar olduğunu ama onun kurallarına tamamen bağlı olmadığını ilan eder gibidir.

Klasik Hollywood filmlerindeki birçok kahraman gibi, Michel'in de iki temel hedefi vardır. Fransa'dan ayrılmak için ona para verebilecek tek kişi olan arkadaşı Antonio'yu bulmak zorundadır. Aynı zamanda Patricia'yı kendisiyle birlikte gelmeye ikna etmeyi ümit eder ve aksiyon ilerledikçe küstah tavırlarına rağmen Patricia'ya olan sevgisinin kaçma arzusuna ağır bastığı açık hale gelir.

Klasik bir filmde bu hedefler aksiyonu oldukça istikrarlı bir şekilde ilerletirdi. Ancak *Breathless*'da olay örgüsü düzensiz olarak ilerler. Kısa sahnelerin -bazıları büyük ölçüde hedeflerle ilişkisizdir- ardından görünüşte ilgisiz diyalogların olduğu uzun sahneler gelir. *Breathless*'in 22 sekansının çoğu dört dakika ya da daha az sürer. 43 saniyelik bir sekansı yalnızca Michel'in bir sinema salonunun önünde durup Bogart'ın bir resmine bakmasından oluşur.

Çok önemli aksiyon içeren sahneler bazen kısa ve kafa karıştırıcıdır. Olay örgüsünü başlatan olay olan trafik polisinin öldürülmesi çok eksiltili (elliptical) bir tarzda çekilmiştir. Genel çekimde polisin yolun kıyısında duran Michel'in arabasına yaklaşmasını görürüz. Orta genel çekimde Michel arabanın içindeki silaha uzanır. Polisin "Kımıldama yoksa vururum" dediği duyulurken, Michel'in başının bir yakın-çekimini görürüz (**11.29**). Çok kısa iki yakın-çekim Michel'in kolundan silaha doğru pan yapar (**11.30**, **11.31**), bu sırada bir silah sesi duyulur. Daha sonra bir an için polisin çalılara yuvarlanışını görürüz (**11.32**), bunu arazide koşan Michel'in aşırı genel çekimi izler. Aksiyonun büyük bölümü gösterilmediği için ne olup bittiğini anlamakta zorlanırız ve Michel'in kasıtlı mı yoksa kaza sonucu mu ateş ettiğini değerlendirmeye sevk ediliriz.

Bu önemli aksiyonun hızla sunulmasının tersine, filmin orta bölümündeki uzun bir diyalog sekansı anlatının ilerlemesini durma noktasına getirir. Yaklaşık 25 dakika Michel ve Patricia, kızın yatak odasında sohbet ederler. Bazı yerlerde Michel boş yere Antonio'ya telefon ederek ve Patricia'yı Roma'ya gelmeye ikna etmeye çalışarak, hedeflerine ulaşmayı dener. Ancak konuşmanın büyük bölümü, Michel'in ruju nedeniyle Patricia'yı eleştirmesinde ya da Patricia'nın ona plakları mı, radyoyu mu tercih ettiğini sormasında olduğu gibi önemsizdir. İkili uzun uzun birbirlerine bakmaya çalışırlar ve Patricia'nın yeni posterini tartışırlar. Ko-



11.29 *Breathless*'daki cinayet sahnesinde kısa çekimler. . .



11.30 . . . bir an için kolunun. . .



11.31 . . . silaha uzanışını. . .



11.32 . . . ve net bir şekilde göstermeden polisin ölümünü gösterir.

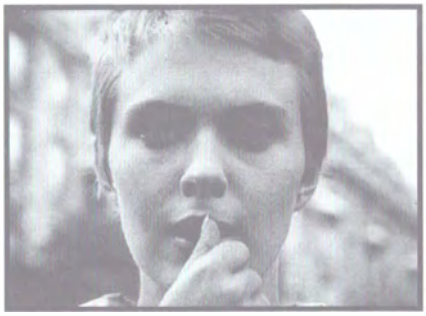
nuşmaları o kadar abuk sabuktur ki, bazı eleştirmenler diyaloğun doğaçlama söylendiğini varsaydılar (ancak Godard bu konuşmaların senaryoda yazılı olduğunu söylemiştir).

Bir noktada Patricia ona kendisini sevip sevmediğini bilmediği için onunla birlikte gelmeyeceğini söyler. Michel: "Ne zaman bileceksin?" Patricia: "Yakında." Michel: "Ne demek yakında? Bir ayda mı, bir yılda mı?" Patricia "Yakında, yakında demektir." İkili oynaşsa da, bu uzun sahnenin sonunda (89 dakikalık filmin yaklaşık üçte biri) Michel'in Patricia'yı ayartmada başarılı olup olmadığından ve kaçış yönündeki hedefine yaklaşıp yaklaşmadığından emin değilizdir. Bu tip sahneler Michel'i bir kara filmin umutsuz, sürüklenen kahramanından ziyade gezinen, şaşkın bir suçlu haline getirir.

Tribune bürosunun dışındaki sahneye kadar başka bir kesin nedensel aksiyon olmaz. Yoldan geçen biri (Godard'ın kendisi) bir gazetedeki fotoğrafından Michel'i tanır ve polise haber verir. Bu olay Michel'in ölümüne yol açan olaylar zincirini tetikler. Ancak burada da olay örgüsü bir kez daha dolambaçlı ilerler. Bir sonraki sekansta Patricia ana aksiyonla ilişkisiz bir karakter olan ünlü bir roman yazarının basın toplantısına katılır. Muhabirlerin sorduğu soruların erkekler ile kadınlar arasındaki farklar ile ilgilidir, ancak roman yazarının yanıtları anlamlı olmaktan ziyade şakacı görünür. Sonunda Patricia yazara en büyük tutkusunun ne olduğunu sorar ve yazar bilmece gibi "Ölümsüz olmak ve daha sonra da ölmek" yanıtını verir. Patricia'nın sekansı bitiren kameraya şaşkın bakışı filmin sonunda da sürecek olan belirsizliği ima eder.

Dedektif Vital'in Patricia'yı *Tribune* bürosunda sorgulamasından sonra Patricia ve Michel polisin Michel'in peşinde olduğunu anlar. Burada *Breathless* biraz daha geleneksel tarzda ilerlemeye başlar. Bir sonraki sahnede Patricia, Michel'e onu "çok" sevdiğini söyler ve bir araba çalarlar. Burada Patricia onun kaçışına katıldığı için, Michel romantik hedefine ulaşmış görünür. Antonio ertesi sabah parayı getirmeyi kabul ettiğinde, Michel ikinci hedefine yönelir. Olası sonuçları bekleriz: ikili kaçacaktır ya da birisi veya ikisi birden bu girişimde öldürülecektir. Ancak ertesi sabah Patricia, Michel'i Vital'e ihbar ettiğinde beklentilerimizi allak bullak eder. Michel'in son bir şansı daha vardır, çünkü Antonio polisten hemen önce parayı ve bir kaçış arabasını getirir, ancak Michel, Patricia'yı bırakamaz.

Son özellikle bilmece gibidir. Vurulan Michel yerde yatarken, Patricia ona bakar. Michel yatak odası konuşmasında yaptığı gibi aynı şakacı bir ifadeyle yavaşça ona döner. Mırıldanarak "Bu gerçekten iğrenç" ("C'est vraiment dégueulasse") der ve ölür. Patricia Dedektif Vital'e ne dedi diye sorar ve Vital, Michel'in son sözlerini değiştirerek aktarır: "Senin gerçekten bir fahişe olduğunu söyledi" ("Il a dit 'Vous êtes vriment une dégueulasse"). Bize de Michel'in neyin iğrenç olduğunu düşünmek kalır –Patricia'nın ihaneti mi, kaçmak için kendi son dakika başarısızlığı mı, yoksa sadece kendi ölümü mü? Son çekimde Patricia kameraya bakar, "dégueulasse" ne anlama geliyor diye sorar, Michel'in Bogart'tan esinlenerek filmin başından sonuna yaptığı jestle parmağını dudaklarına sürter (**11.33**) ve görüntü kararırken aniden bize sırtını döner.



11.33 *Breathless*'ın sonunda Patricia'nın anlaşılmaz jesti.

Breathless bir dereceye kadar finali başarır: Michel hedeflerine ulaşmada başarısız olur. Ancak birçok soruyla baş başa kalırız. Her ne kadar Michel ve Patricia sürekli olarak kendileri hakkında konuşsalar da, yaptıkları sırada neden öyle davrandıkları hakkında önemli çok az şey öğreniriz. Klasik filmlerdeki karakterlerden farklı olarak, onların net bir şekilde tanımlanmış özellikleri yoktur. Film Michel'in "Sonuçta ben aptal bir piçim" demesiyle başlar ve bir bakıma davranışları bunu doğrular. Ancak onun kararlarını açıklayacak arka plan bilgisine asla sahip olmayız. Neden bir araba hırsızı olmuştur? Filmin başında Michel rastgele bir şekilde kadın suç ortağını terk ettiği için, yalnızca kısa süreliğine tanıdığı bir kadın olan Patricia ile kalarak ölme riskine girmeyi isteten nedir? Değersiz bir kadına aşkı için öldüğü için, sözde bir Hollywood karakterinden böyle davranması beklenir mi?

Patricia'nın özellikleri ve hedefleri daha da amorf ve belirsizdir. Michel onu ilk kez Champs Elysées'de gazete satarken bulduğunda, Patricia sevinmekten çok uzaktır. Ancak sahnenin sonunda, koşar ve Michel'i öper. *Tribune* muhabiri olarak bir iş bulmayı ve bir roman yazmayı istediğini söyler, ancak Michel'i sevdiğini düşündüğünde bu isteklerinden vazgeçmiş görünür. Patricia ayrıca Michel'e ondan hamile olduğunu söyler, ama son test sonuçlarını almamıştır ve Paris'te kalması gerektiğinin bir nedeni olarak bunu asla ortaya atmaz. Sık sık korktuğunu söyler, ancak o ve Michel bir arabayı çaldıktan sonra, "Korkmak için artık çok geç" der. Bu da onun şüphelerinden kurtulduğunu ve kaderini Michel ile birlikte değiştirdiğini ima eder. Aniden Michel'e ihanet ettiğinde, niyeti onun öldürülmesi değildir, sadece onu kendisini terk etmeye zorlamayı ister. Onun Michel'i neden ihbar ettiği hakkındaki konuşması bu ani değişimi gerçekten açıklar görünmez. Tıpkı Michel'in sıkı herif olmaya uymaması gibi, Patricia da fazlasıyla saftır ve klasik femme fatale rolünü oynamak için aşırı kararsızdır.

Kanun kaçağı kara filminde karakterler yoğun bir şekilde birbirlerine bağlıdırlar; bu filmde Michel ve Patricia yaptıklarıyla ilgili birkaç güçlü duyguya sahip görünürler. Güvenilmez kadın, kara film kahramanını aldattığında, erkek kahraman çoğu kez acı bir şekilde hayal kırıklığı yaşar, ancak Michel görünüşe göre kendisine ihanet eden Patricia'yı suçlamaz. Sanki bu kararsız, özgüvensiz, kafası karışık karakterler Hollywood geleneğinin onlara yüklediği umutsuz bir şekilde tutkulu rolleri oynayamaz gibidirler.

Breathless'ın eksiltili, ara sıra anlaşılması zor anlatısı eşit derecede geleneksel olmayan teknikler aracılığıyla sunulur. Daha önce görmüş olduğumuz gibi Hollywood filmleri bir film stüdyosunda dikkatle kontrol edilen ve ana ışık, dolgu ışık ve arka ışıktan oluşan bir üç-noktadan aydınlatma sistemi kullanır (bakınız 4. Bölüm). *Breathless* neredeyse tamamen dış mekanlarda çekildi ve iç mekanlar için bile Godard ve görüntü yönetmeni Raoul Coutard sette yapay bir ışık eklemeyi tercih etmediler. Sonuç olarak karakterlerin yüzleri bazen gölgede kaldı (**11.34**).

Stüdyo dışında, özellikle küçük evlerde çekim yapmak normal olarak çeşitli kamera açılarını ve hareketlerini elde etmeyi zorlaştırırdı. Ancak yeni taşınabilir teçhizatın avantajını kullanan Coutard el kamerası kullanarak filmi çekebildi. Birkaç uzun kaydırmalı çekim karakterleri izler (**11.35**). Coutard iç mekanlarda karakterleri takip eden daha ustaca yapılan kamera hareketlerinde (**11.36**) olduğu gibi bu sahneyi çekmek için görünüşe göre bir tekerlekli sandalyeye oturdu. Bu tip çekimler Stanley Kubrick'in *The Killing* filminin finalindeki havaalanı sahnelerinde olduğu gibi birçok kara filmin dış mekân çekimlerini hatırlatır, ancak alt açıdan kamera konumu ve caddede yürüyen ve 11.35'teki sağdaki adam gibi oyunculara bakmak için dönen insanlar Hollywood kullanımından farklı bir şekilde dikkati tekniğe çekerler.

Godard'ın kurgusu mizansenden daha da çarpıcıdır. Yine o bazen geleneği izler, ancak diğer yerlerde geleneğe uymaz. Birkaç sahnede standart açı/karşı açı



11.34 Patricia bir pencerenin önüne oturup, bir sigara yaktığında, sahnenin doğal ışığı yalnızca onun arkasını aydınlatır.



11.35 Michel'in Champ Elysées'de dolaşarak gazete satan Patricia ile ilk buluşması üç dakikalık bir çekimde gösterilir.



11.36 Michel bir seyahat acentesine giderek, çekini bozdurmaya çalıştığında, çerçeveleme o masaların arasında ve koridorlarda yürürken kayar ve rahatlıkla dönüşler yapar.



11.37 Michel bir sinema salonunun önünde durur ve bir fotoğrafa bakar. . .



11.38 . . . Bogart karşı açıda ona bakıyormuş gibi görünür.



11.39 Michel'in eski kız arkadaşını ziyareti sırasındaki bir çekimin son karesi. . .



11.40 . . .ve sonraki çekimin bir atlama yaratan ilk karesi.



11.41 İlk çekimde Patricia soldan sağa doğru. . .



11.42 . . . ve ikinci çekimde sağdan sola doğru yürür; geleneksel görüntü içi yönelimin aleni ihlali.

kurgusu düzenlenir (**11.37**, **11.38**). Benzer biçimde Michel gazetedeki kendini açığa vuran fotoğrafı inceleyen adamı gördüğünde, Godard doğru bir şekilde bakışları birbirine uydurur. Bu, olay örgüsünde bir dönüm noktası olduğu için, 180° kuralına bağlı kalmak, adamın Michel'i gördüğünü ve onu ihbar edeceğini açık hale getirir.

Filmi bugün bile şaşırtıcı kılan filmin devamlılık kurgusunda yaptığı ihlallerdir. 1960'lar öncesinde yapılan Hollywood filmlerinde, kamera yeni bir görüş noktasına yönelmeksizin bir zaman diliminin yok edildiği (bakınız 6. Bölüm) atlama (jump-cut) istenmezdi. Ancak *Breathless*'in başından sonuna kadar atlamalar kullanılır. Filmin başında Michel'in eski kız arkadaşını ziyaret ettiği sahnede, atlamalar ani bir şekilde onların konumlarını değiştirir (**11.39**, **11.40**). Godard'ın bir arabadaki konuşma sırasında Patricia'nın bir dizi atlama çekimini sunduğu başka bir örneği görmüştük (6.137, 6.138 yine bitişik çekimleri son ve ilk karelerini gösteriyor).

Godard kesmeler arasında kamera konumunu değiştirdiğinde bile, bir zaman dilimini atabilir ve karakterlerin konumlarını uyumsuzlaştırabilir. Birçok kesmede aksiyon ileriye sıçrar gibi görünür. Bu atlama kurgusunun bir efekti ritmi hareketlendirmektir. Bazen polisin öldürülmesi sırasında olduğu gibi, aksiyonu izlemek için çok uyanık olmamız gerekir. Eksiltili kurgu aynı zamanda tersine belirli sahneleri göze çarpar hale getirir: Patricia'nın evinde kameranın devindiği ve 25 dakika süren konuşmanın olduğu sahneler.

Aksiyonda uyumdan kaçınmaktan başka Godard, Patricia'nın gazete okuyarak yürüdüğünde olduğu gibi çoğu kez 180° kuralına bağlı kalmadığını gösterir (**11.41**, **11.42**). Filmin başında Michel'in suç ortağı onun çalmayı istediği arabayı gösterirken, bakış yönleri tamamen değişir ve ikisinin birbirleriyle nerede ilişki kurduklarını anlamakta zorlanırız.

Filmin sesi genellikle bu kurgu devamsızlıklarını güçlendirir. Bir karakterin diyaloğu ya da başka diegetik sesler atlamaların üzerinde sürerken, bu zıtlığa dikkat etmeye zorlanırız. Zaman görüntü kuşağında atlanırken, ses kuşağında devam eder. Dış mekân çekimi aynı zamanda çevre sesinin zorla diyaloğa karıştığı durumlar yaratır. Patricia'nın evinin dışından gelen bir siren sesi filmin ortasındaki bu uzun sekans sırasında onun Michel ile konuşmasını neredeyse boğar. Daha sonra Parvulesco'nun basın toplantısı açıklanamaz şekilde bir havaalanı gözlem platformunda düzenlenir ve burada yakınlardaki uçakların sesleri konuşmayı duyulmaz hale getirir. Bu tip sahnelerde çok iyi birleştirilmiş Hollywood ses kuşağının ses dengesi yoktur.

Godard'ın pürüzsüz ses ve görüntü kurallarından kaçınması *Breathless*'ı Hollywood suç filminin göz alıcı tanımlamalarından uzaklaştırır. Bu stilistik gariplik gerçek, hareketli Paris'te film çekmenin güya-belgesel kabalığına uyar. Bu devamsızlıklar aynı zamanda karakterlerin kameraya anlaşılmaz bakışları motifi gibi diğer geleneksel olmayan tekniklerle de uyumludur. Ayrıca görüntü ve sesteki sarsıntılar izleyicinin filmin stilistik tercihlerinin farkına varmasını sağlayan bir

> *"On À Bout de souffle'da o (Godard) devamlılık yazmanından geleneksel devamlılığın gerektirdiklerini yerine getirmek için bir sonraki sahnede ne tip çekimin gerektiğini sorardı. Kız ona söylerdi ve daha sonra o tam tersini yapardı."*
>
> ***Raoul Coutard, görüntü yönetmeni***

özbilinçli anlatıyı yaratır. Yönetmenin müdahalesini daha açık hale getirerek film kendisini geleneğin kasıtlı olarak cilalanmamış gözden geçirilmesi olarak sunar.

Godard Hollywood filmlerini eleştirmek için yola çıkmadı. Bunun yerine o 1940'lar Amerika'sıyla özdeş tür geleneklerini aldı ve onları modern bir Paris ortamına yerleştirdi ve onları bilinçli bir şekilde işledi. Böylece yeni bir erkek ve kadın kahraman tipi yarattı. Kaçak olan hedefsiz, biraz kaba aşıklar daha sonraki *Bonnie and Clyd*, *Badlands* ve *True Romance* gibi kanun kaçağı filmlerinin merkezinde yer aldılar. Godard'ın bu filmi Hollywood geleneğine coşkuyla saygısını sunmayı ve onu yeniden işlemeyi isteyen yönetmenler bir model haline geldi. Bu tutum *Breathless*'ın başlamasına yardım ettiği Fransız Yeni Dalgası'nın stilistik hareketinin merkezinde yer alır. (bakınız 12. Bölüm).

Tokyo Story (Tokyo Monogatari)

1953. Shochiku/Ofuna, Japonya. Yönetmen :Yasujiro Ozu, Senaryo Ozu ve Kogo Noda. Görüntü Yönetmeni: Yuhara Atsuta. Oyuncular: Chishu Ryu, Chieko Higashiyama, So Yamamura, Haruko Sugimura, Setsuko Hara.

Film yapımına klasik Hollywood yaklaşımının net bir anlatı uzamı ve zamanı oluşturmak ve sürdürmek için nasıl bir stilistik sistemi (devamlılığı) yarattığını gördük. Bu devamlılık sistemi bir yönetmenin izleyeceği bir dizi özel kuraldır. Ancak bazı yönetmenler bu devamlılık sistemini kullanmazlar. Onlar gelişigüzel ama canlı bir film yaratan Godard'ın *Breathless*'da yaptığı gibi kuralları ihlal ederek onları gösterirler. Ya da klasik filmlerden tamamen farklı filmler yapmalarına olanak sağlayan -en azından Hollywood kadar sıkı- bir dizi alternatif kural geliştirirler.

Yasujiro Ozu böyle bir yönetmendir. Onun bir anlatıyı yaratmaya yaklaşımı *His Girl Friday* ya da *North by Northwest* gibi daha klasik filmlerde kullanılanlardan farklıdır. Anlatıdaki olayları merkezi düzenleme ilkesi haline getirmek yerine Ozu anlatıyı bir miktar merkezsizleştirmeye yönelir. Sonuç olarak mekansal ve zamansal yapılar öne çıkarlar ve kendi başlarına ilginç hale gelirler. Ozu'nun Batı'da büyük bir etki yaratan ilk filmi *Tokyo Story* Ozu'nun karakteristik film yapımı stratejilerinden bazılarına aydınlatıcı bir giriş sunar.

Tokyo Story Tokyo'daki çocuklarını ziyaret eden ve yalnızca sıkıntı verici insan muamelesiyle karşılaşan yaşlı bir taşralı çiftin basit bir anlatısını gösterir. Anlatı sakin ve düşünce yüklüdür, ancak Ozu'nun stili basitçe karakteristik olarak tinsel Japon film yapım sistemine uymaz. Gerçekten Japon yönetmenler ve eleştirmenler onun klasik olmayan yaklaşımını Batılı izleyiciler kadar anlaşılmaz buldular. Mekansal ve zamansal ilişkileri oluşturmanın sistematik bir alternatif yöntemini yaratarak Ozu izleyicinin dikkatini daha yoğun bir şekilde çekmeye çalıştı. Hollywood'da stil anlatıya boğun eğerken, Ozu onu eşit bir ortak haline getirir. Bizler anlatı aksiyonunun, mekansal ilişkilerin ve zamansal ilişkilerin aynı anda kendilerini ortaya koymalarını izleriz ve hepsi de eşit derecede etkileyici ve çekicidir. Sonuç olarak *Tokyo Story* gibi basit bir anlatı bile canlı ve büyüleyicidir.

Tokyo Story'nin anlatısı klasik standartlara göre oldukça dolaylıdır. Bazen önemli anlatı olaylarını yalnızca onlar olduktan sonra öğreniriz. Örneğin, *Tokyo Story*'nin son bölümü ailenin büyükannesinin aniden hastalanması ve ölmesinin etrafındaki bir dizi olayı içerir. Her ne kadar büyük ebeveynler filmin iki baş karakteriyse de, büyükannenin hastalandığını görmeyiz. Yalnızca oğlu ve kızı telgraf aldığında öğreniriz. Benzer biçimde büyükannenin ölümü sahneler arasında olur. Bir sahnede çocukları onun yattığı yatağın etrafında toplanırlar; bir sonraki sahnede onun yasını tutarlar.

Yine de bu eksiltiler telaşlı bir zeminde çok sayıda anlatıyı içermesi gereken *His Girl Friday* gibi hızla ilerleyen bir filmin kanıtı değildir. Tersine, *Tokyo Story*'nin sekansları ayrıntılar üzerinde ilerler: büyükbaba ve arkadaşları arasında kendi çocukluklarında yaşadıkları hayal kırıklıklarını tartıştıkları bir barda geçen melankolik konuşma ya da büyükannenin bir Pazar günü torunuyla yaptığı yürüyüş. Sonuç anlatı dengesindeki bir değişimdir. Önemli anlatı olayları eksiltiler aracılığıyla önemsizleştirilir, oysa olay örgüsünde gördüğümüz anlatı olayları basittir ve olduğundan hafif gösterilir.

Anlatının en dramatik olaylarının gösterilmesinden bu uzaklaşmaya anlatısal olarak önem taşıyan mekandan uzaklaşma eşlik eder. Sahneler mizansendeki en önemli anlatı olaylarını çerçeveleyen çekimlerle başlamaz ya da bitmez. Zincirleme ve açılma-kararma gibi alışılmış geçiş



11.43 *Tokyo Story*'de masasında oturan Noriko'nun çekiminden. .



11.44 . . . bir binanın çekimine. . .



11.45 . . . ve daha sonra başka bir binanın çekimine geçilir



11.46 Mekân bir sonraki sahne için değişir.

aygıtları kullanmak yerine Ozu tipik olarak kesmelerle bağlanan bir dizi ayrı geçiş sahnesini kullanır. Ve bu geçiş çekimleri genellikle sahnenin aksiyonuyla doğrudan ilişkili olmayan mekanları gösterir. Bu mekanlar çoğunlukla aksiyonun olacağı yerin *yakınındadır*. Örneğin, bu filmin başında büyük ebeveynlerin Tokyo'ya yolculuk için hazırlanmaları gösteren altı çekimden önce liman kasabası Onomichi'nin beş çekimi vardır: körfez, okul çocukları, geçen bir tren. Her ne kadar bir çift önemli motif bu ilk beş çekimde ilk kez görünse de, aksiyonu başlatan bir anlatı nedeni yoktur. (*His Girl Friday* ve *North by Northwest*'in başlangıçlarıyla karşılaştırın.) Ne de bu geçiş çekimleri yalnızca başlangıçta görünürler. Tokyo'daki birkaç sekans fabrika bacalarının çekimleriyle başlar, oysa bu mekanlarda aksiyon yoktur.

Bu geçişlerin tanıtma çekimi olarak minimum bir işlevi vardır. Bazen bu geçişler hiçbir şekilde mekanı tanıtmazlar, aksine gelecek olan sahnenin mekanıyla ilgili kafa karıştırma eğilimindedirler. Gelin Noriko'nun işteyken büyükannenin hastalığını bildiren telefonu almasından sonra, sahne orta çekimde onun masasında düşünceli bir şekilde oturuşuyla biter; tek diegetik ses daktiloların gürültülü tıkırtısıdır (**11.43**). Diegetik olmayan müzik geçişi bu sahnede ortaya çıkar. Daha sonra inşaat halindeki bir binanın alt-açıdan bir genel çekimine kesme yapılır (**11.44**). Perçinleme sesleri devam eden müzikle birlikte daktilo seslerinin yerini alır. Bir sonraki çekim inşaat alanının başka bir alt-açıdan çekimidir (**11.45**).

Bir kesme, mekanı büyük oğul Dr. Hirayama'ya ait klinikle değiştirir. Kız kardeşi Shige oradadır. Müzik biter ve yeni sahne başlar (**11.46**). Bu bölümde inşaat alanının iki çekimi aksiyon için gerekli değildir. Film bize inşaat halindeki binanın nerede olduğuna dair bir bilgi vermez. İnşaatın Noriko'nun iş yerinin dışında olduğu varsayarız, ancak perçinleme sesleri iç mekân çekimlerinde duyulabilir değildir.

Alışıldığı gibi bizler bu tip stilistik aygıtların işlevlerini ararız. Bu tip geçiş çekimlerinin açık mı yoksa dolaylı mı anlamları olduğunu saptamak zordur. Örneğin, birileri bu geçiş çekimlerini eski Japonya'yı hatırlatan bir köyden ziyarete gelen büyük ebeveynlere yabancı olan yeni Tokyo'yu simgelediğini öne sürebilir. Ancak çoğu kez geçiş mekanları açık hava mekanlarını içermez ve bazı çekimler karakterlerin evlerinin içindedir. Biz daha sistematik bir işlevin anlatısal, öykü enformasyonunun akışıyla ilişkili olduğunu öne sürüyoruz.

Ozu'nun anlatımında öykü aksiyonunun sahneleri ile araya giren bölümler birbirini izler. Filmi izlerken bu araya giren çekimlerle ilgili beklentiler oluşturmaya başlarız. Ozu bir geçiş çekiminin ne zaman geleceği ve neyi göstereceğiyle ilgili beklenti yaratarak stilistik modellemeyi öne çıkarır. Bu modelleme beklentilerimizi erteleyebilir ve hatta bir sürpriz yaratabilir.

Örneğin, filmin başlarında doktorun eşi Bayan Hirayama oğlu Minoru ile büyük ebeveynlere yer açmak için masasını taşıması konusunda tartışır. Konu geride kalır ve bunu büyük ebeveynlerin gelişleri izler. Sorun üst kattaki bir odadaki konuşmayla sona erer. Geçiş müziği sahnenin sonunda yine ortaya çıkar. Bir sonraki çekim Minoru'nun masasının olduğu boş koridor merdivenlerini çerçeveler, ancak

çekimde kimse yoktur. Bunu evin yakınındaki bir bayırda koşan çocukların dış genel çekimi izler; bu çocuklar aksiyon içindeki karakterler değildirler. Sonunda evin içine yapılan bir kesme evin klinik bölümünde babasının masasında ders çalışan Minoru'yu gösterir. Burada kurgu iki sahne arasında dolaylı bir rota yaratarak, ilk sahne bir karakterin olmasını beklediğimiz ama olmadığı yeri (Minoru'nun masası) gösterir; daha sonra sahne aksiyondan tamamen uzağa, dış mekâna değişir. Yalnızca üçüncü çekimde bir karakter yeniden görünür ve aksiyon devam eder. Bu geçiş pasajlarında, bizden yalnızca öykü aksiyonuyla değil, aynı zamanda kurgu ve mizansenle de ilgili beklentiler oluşturmamız istenen bir tür oyun ortaya çıkar.

Sahneler içinde Ozu'nun kurgu modelleri Hollywood'unkiler kadar sistematiktir, ancak bu modeller devamlılık kurallarına keskin bir şekilde zıt olma eğilimindedir. Örneğin, Ozu 180° hattına, aksiyonun aksına bakmaz. Ne de onun bu kuralları ihlal etmesi, Ford'un *Stagecoach*'da yaptığı gibi (bakınız 6. Bölüm) ara sıra ortaya çıkar. Ozu çok sık olarak çerçeveyi tam tersi yöne çevirir. Bu kuşkusuz görüntü içi yönelimi ihlal eder, çünkü ilk çekimde sağ tarafta olan karakterler ya da nesneler ikinci çekimde solda olacaklardır ve tersi. Shige'nin güzellik salonundaki bir sahnenin başında ilk iç orta çekim Shige'yi ön kapıdan çerçeveler (**11.47**). Daha sonra bir 180° kesme bir saç kurutucunun altındaki kadının orta genel çekimini gösterir; kamera artık salonun arkasının karşısındadır (**11.48**). Başka bir 180° kesme yine kapıya yönelik salonun yeni bir genel çekimini gösterir ve büyük ebeveynler içeri girerler (**11.49**). Bu model devamlılık kuralının istisnai bir ihlalinden ziyade Ozu'nun bir sahneyi çerçeveleme ve kurgulamasının tipik tarzıdır.

Ozu aksiyon uyumunda ustadır, ancak çoğu kez bunu alışılmamış yollarla yapar. Örneğin, Noriko ve büyükanne Noriko'nun evinin kapısına doğru yürürlerken, bir 180° kesme yapılır (**11.50**, **11.51**). Kadınların hareketleri uyumludur, ancak tutarlı kamera yüksekliği ve mesafesi benzer çerçevelemeler yarattığı için, kesmedeki etki ikilinin bir an için birbirine çarpıyor görünmesini sağlamaktır. Onların görüntü içindeki soldan sağa konumları aniden tersine döner: devamlılıkta genellikle bir kusur olarak görülen bir durum. Klasik bir yönetmenin böy-

"Filmin bir gramerinin olduğunu sanmıyorum. Tek bir biçim olduğunu da düşünmüyorum. Eğer ortaya çıkan iyi bir filmse, o zaman o film kendi gramerini yaratmıştır."

— Yasujiro Ozu, yönetmen



11.47 Güzellik salonunda sistematik kurgu aksiyonun aksının bir yanını. . .



11.48 . . . diğer yanını. . .



11.49 . . . ve tekrar ilk halini gösterir.



11.50 Noriko ve büyükannenin bu önden görünüşlerinden. . .



11.51 . . . onların arkadan görünüşlerine kesme ile geçilir.



11.52 *Tokyo Story.*



11.53 *Tokyo Story.*



11.54 *Tokyo Story.*



11.55 *Tokyo Story.*



11.56 *Tokyo Story.*



11.57 *Tokyo Story.*



11.58 *Tokyo Story.*



11.59 *Tokyo Story.*

lesi alışılmamış bir kesmeden kaçınması güçlü bir olasılıktır, ancak Ozu bunu bu filmde ve diğer filmlerinde kendi ayrıksı stilinin parçası olarak kullanır.

Bu örneklerin gösterdiği gibi, Ozu kamerasını ve kurgu modellerini aksiyon aksının bir yanı üzerinde yarı dairesel mekanla sınırlamaz. Ozu aksiyon etrafındaki genellikle 90°lik ya da 180°lik bölümlerinde tam bir daire içinde kesme yapar. Bu da arka planların önceki örneklerde olduğu gibi kesin bir şekilde değişmesi anlamına gelir. Bir Hollywood filminde kamera nadiren dördüncü duvarı görmek için aksiyon aksının öbür tarafına geçer. *Tokyo Story*'de ortamlar çok sık değiştiği için, bunlar aksiyonla ilişkili olarak daha öne çıkarlar; izleyici ortama dikkat etmek zorundadır yoksa kafası karışabilir.

İzleyicinin hipotezlerini destekleyen ya da geçersizleştiren geçiş çekimleri ile bizden ortamlara dikkat etmemizi isteyen 360°lik mekân birlikte çalışabilirler. Büyük ebeveynlerin Atami'deki bir kaplıcaya gittikleri sahne koridordaki bir genel çekimle başlar (**11.52**). Ekran dışında Latin tarzı bir dans müziği çalar ve birkaç kişi koridorda yürür. Bir sonraki çekim (**11.53**) hizmetçinin bir tepsi taşıdığı başka bir koridordaki merdivenlerin genel çekimidir; iki çift terlik koridorda sol altta güç bela görülebilir durumdadır. Daha sonra bir avluya açılan bir koridorun orta genel çekimidir (**11.54**). Daha fazla insan vardır. Bunu bir tür domino oynayan insanların orta çekimi izler (**11.55**); burada konuşan ve hareket eden insanların gürültülü sesleri vardır. Daha sonra Ozu aksın 180° öbür tarafına kesme yapar, domino oyununu tam ters taraftan çerçeveler (**11.56**). Masa artık tam ters taraftan görülür. Sonraki kesme avluya açılan koridorun orta genel çekimine geri döner (**11.57**). Bütün bu çekimlerde kaplıcadaki önemli karakterler olan büyük ebeveynleri görmeyiz. Sonunda koridordaki bir kapının önündeki iki çift terliğin bir orta çekimi vardır (**11.58**) ve burasının büyük ebeveynlerin odası olduğunu akla getirir. Duvardaki pencereler ekran dışı partinin canlı hareketini yansıtır ve gürültülü müzik ve konuşmalar duyulabilir. Gürültü nedeniyle uyumakta zorlanan Hirayama'ların orta çekimi sonunda anlatı durumunu gösterir ve çift arasında bir konuşma başlar (**11.59**). Yedi çekim boyunca film yavaşça ekran mekânını inceler, giderek durumu kavramamızı sağlar. İkinci çekimdeki (11.53) terliklerin varlığı

neredeyse görülemezdir. Çekim büyük ebeveynlerin orada olduğunu ima eder, ancak bulundukları yerin gösterilmesi birkaç çekim sonra olur.

Bu yollarla Ozu dikkatimizi mekânın katı bir şekilde nedensel işlevlerinden uzaklaştırır ve mekânı başlı başına önemli hale getirir. Aynısını ekranın düz mekânıyla da yapar. (Ozu'nun filmlerinden grafiksel uyum örnekleri 6.128 – 6.131'de bulunur.) Bu stilistik aygıt, bir anlatı amacıyla grafik uyumu nadiren kullanan Ozu'nun karakteristiğidir. *Tokyo Story*'de bir konuşma açı/karşı açı modeline yol açar, ancak Ozu yine 180º kesmeyle aksiyon hattının öbür tarafına geçer. Konuşan adamlar öylesine çerçevelenir ki, ikisi de sağda görünür. (Hollywood'da devamlılık sisteminin savunucuları bunun iki adamın da aynı şeye doğru baktığını akla getirdiğini iddia ederlerdi.) İki kişi çerçeve içinde benzer şekilde konumlandıkları için, sonuç bir çekimden diğerine güçlü bir grafiksel uyumdur (**11.60**, **11.61**). Bu açıdan Ozu'nun stili soyut biçime bir şeyler borçludur (bkz. Bölüm 10). Sanki Ozu *Balet mécanique* gibi soyut bir filmde olduğu kadar açık grafiksel benzerlikler üretecek bir anlatı filmi yapma arayışındaymış gibidir.

Tokyo Story'de mekân ve zamanın kullanımı istenerek anlaşılması güç hale getirilmemiştir, ne de anlatı içinde simgesel bir işleve sahiptir. Daha ziyade bu kullanım klasik sinemada varolana göre dekor, süre ve öykü aksiyonu arasındaki farklı bir ilişkiyi gösterir. Mekân ve zaman artık net bir anlatı hattı yaratmak için basitçe göze batmayacak şekilde işlev görmezler. Ozu onları öne çıkarır ve onları kendi başlarına önemli estetik öğeler haline dönüştürür. Filmin çekiciliğinin büyük bölümü figürlerin, dekorların ve hareketin sıkı ama keyifli işlenişinde yatar. Ozu anlatıyı yok etmez, ancak onu dışarıya doğru açar. *Tokyo Story* ve onun diğer filmleri diğer stilistik aygıtların anlatı ile yan yana, ama bağımsız bir şekilde varolmasına izin verir. Sonuç, izleyicinin onun filmlerine yeni bir yolla katılmasına davet edilmesidir.



11.60 Sohbet ettikleri sırada büyükbaba ile. . .



11.61 . . . arkadaşı arasında kurgunun yarattığı bir grafiksel uyum.

Chungking Express (Chung Hing sam lam)

1994. Jet Tone, Hong Kong. Yönetmen: Wong Kar-wai. Senaryo: Wong Kar-wai. Görüntü Yönetmeni: Andrew Lau Wai-keung ve Christopher Doyle. Oyuncular: Brigitte Lin Ching-hsia, Takeshi Kaneshiro, Tony Leung Chiu-wai, Faye Wong Jingwen.

Çağdaş Hollywood yönetmenleri bazen *iç içe geçen çok sayıda öykü hattı* denen durumu incelemişlerdir. *His Girl Friday* ve *North by Northwest*'te olduğu gibi iki ana öykü hattı yerine, yakın tarihli bazı filmler çok sayıda karakteri içeren çok sayıda öykü hattını iç içe geçirdiler. Bunun öncelleri *Grand Hotel* (1932) ve *Nashville*'de (1976) bulunabilir, ancak 1990'larda *Short Cuts*, *Pulp Fiction*, *Time Code*, *Magnolia, Love Actually* ve *Traffic* gibi filmler bu olay örgüsü tipini yaygınlaştırdılar. Bu olay örgüsü hatları başlangıçta birbirinden tamamen ayrı görünebilirler, ancak genellikle bir noktada birleşerek, beklenmedik nedensel bağlantıları gösterirler. *Magnolia*'da karakterler arasında televizyon (karakterlerin hepsi şu ya da bu biçimde televizyon yapımcısı Earl Partridge ile ilişkilidir) ve tesadüfi karşılaşmalar aracığıyla (devriye polisin Partridge'in mutsuz kızıyla karşılaşmasında olduğu gibi) ilişki kurulur.

İzleyici ayrı karakterler arasında beklenmedik ilişkilerin ortaya çıkması için çok sayıda olay örgüsü hattını bekledi. Bu bakımdan *Chungking Express* klasik-olmayan biçimde şaşırtıcı bir deneyimi oluşturur. Her biri farklı karakter grupları etrafında şekillenen iki farklı öyküye bölünmüştür ve bu öyküler iç içe değil yan yana anlatılır. İzleyicilerin yaygın olarak sorduğu sorulardan biri şudur: yönetmen Wong Kar-wai bu iki öyküyü aynı filmin içine koyarak neyi başardı?

Birinci öyküde Memur 223 (hatırlaması kolay olsun diye biz ona Memur 1 diyeceğiz) kız arkadaşından henüz ayrılmıştır ve kendi 25. doğum günü olan 1 Mayıs öncesinde kendisine geri döneceği umuduyla yaşar. Gece kentte gezinirken siyah gözlüklü ve sarı peruklu bir kadınla karşılaşır. Onun uyuşturucu kaçakçılığı yapan bir ekibin başında olduğunu bilmez. Kadın birkaç Hintli bezgini kokain torbalarını yutmaları ve ülkeden kaçırmaları için kiralamıştır, ancak bu insanlar

"[Asya'daki finansörler] hep şunu sorarlar, "polisiye bir öykü mü yoksa gangster hikayesi mi?". Bu nedenle birini seçmek zorundasınızdır. Ya biri, ya diğeri... Chunking Express söz konusu olduğunda hem bir polisiye, hem de bir gangster hikayesi dedim. Gangsterlerimiz de var, polislerimiz de. Ama bu bir gangster/polis öyküsü değil. Film sadece onların hayatlarıyla ilgili, o kadar."

— Wong Kar-wai, yönetmen

uyuşturucularla birlikte kaçmışlardır. Malları ya yeniden ele geçirmek zorundadır ya da bir bar işleten Batılı patronunun gazabıyla karşılaşacaktır. Memur 1 kadınla bir barda tanışır ve onu ucuz bir otele götürür. Burada kadın uyur ve Memur 1 bir şeyler yer. Sabah Memur 1 ondan ayrılır, kadın bara dönüp patronunu öldürmeden önce ona sevgi dolu bir mesaj bırakır.

İkinci ve daha uzun öykü, hostes olan kız arkadaşıyla mutlu olan Memur 633'ü (Memur 2) tanıtır. Ancak bir gün kız onu terk eder. Memur 2 gözde fast-food mekanı Midnight Express'de garson olan Faye onun ilgisini çekene kadar, hâlâ ilişkisini kurtarmaya çalışır. Hostes Memur 2'nin anahtarlarını onun alması için Midnight Express'e bırakır ve Faye bu anahtarları Memur 2'nin olmadığı sırada evini incelemek için kullanır. Faye onu memnun etmek için evi toplar ve yeniden düzenler, taze çorba ve yeni havlular bırakır, akvaryumunu balıklarla doldurur. Faye'i evinde yakaladığında Memur 2 onun kendisiyle flört ettiğini anlar, böylece kız arkadaşının eşyalarını paket eder ve Faye ile bir buluşma ayarlar. Ancak Faye her zaman gitmeyi umut ettiği yer olan California'ya giderek buluşmaya gelmez. Bir yıl sonra Memur 2 Midnight Express'i satın almıştır ve Faye geri döndüğünde orayı yeniliyor durumdadır. Şimdi *o* hostestir ve aşklarının sonunda başlayacağı ima edilir.

İki bölümü ilişkilendiren nedir? İki bölümde de el kamerası çalışması, iç karartıcı müzik ve dış-ses kullanımı vardır, ancak ortak bir stil normal olarak iki öyküyü bir araya getirmeyi doğrulamaya yetmez. İki kahraman da polis olduğu için, onların birbirleriyle karşılaşmalarını bekleriz, ancak bu olmaz; birincisi sivil giysiliyken, ikincisi resmi polis kıyafeti giyer. Ne de gizemli sarışının uyuşturucu kaçakçılığı polisin faaliyetlerine takılır; Memur 1 kadının işinden habersizdir ve Memur 2 örneğin başka bir olay örgüsü tipinde yapabileceği gibi bar sahibinin öldürülmesini soruşturmaz. Bu iki olay örgüsü hattı bir mekanı paylaşır: hem Memur 1 hem de Memur 2 Midnight Express'e takılırlar. Yine de bu durum parçalar arasında nedensel olarak bağlantı sağlamaz, çünkü Memur 1 Faye ile bir kere karşılaşır ve asla onun flörtü için bir rakip olmaz. Keskin gözlü izleyiciyi tedirgin ediyormuş gibi, Wong ilk bölümün içine ikinci bölümde ortaya çıkacak her önemli karakterin -Memur 2, hostes ve Faye- kısa, uzaktan bir çekimini yerleştirir (**11.62**). Ancak bunlar ilk izleyişte bizim için bilinmezler ve ilk bölümdeki öykü aksiyonu oluşurken sunulmazlar.

Sanki Wong bizden iki öykü arasındaki bağlantıları bulmamızı ister bir şekilde onları art arda getirmiş gibidir. Anlatının biçimi ve stilini analiz ederek bazı ilgi çekici benzerlikleri ve farklılıkları açığa çıkarabiliriz ve bu da filmi birleştiren bir dizi temayı gösterir.

Genel anlatı açısından iki bölüm birbirine keskin bir şekilde zıttır. Birinci öykü Hong Kong'un Kowloon yarımadasında, Chungking Mansion'ın içinde ve dışında, ucuz otellerin, dükkanların ve Hint restoranlarının bulunduğu semtlerde geçer. (Filmin Kanton diyalektindeki adı "Chungking Cangılı" olarak tercüme edilir ve yerel izleyiciyi sonunda ikinci bölümün bu bölgeye döneceğine inanmaya zorlayabilir.) Filmin ikinci bölümü Hong Kong adasında, Kowloon körfezinde ve



11.62 *Chungking Express*'de gizemli sarışın kadın dükkanın dışında avarece dolanırken, (ikinci bölüme kadar görmeyeceğimiz) Faye (belki de Memur 2'nin evine bırakacağı) doldurulmuş bir oyuncakla ayrılır.

Midnight Express çevresinde geçer. Birinci bölümdeki Kowloon suçla doludur; Memur 1 silahlı çatışma noktasına kadar şüphelileri takip ederken, sarışın kadın bir uyuşturucu karteli için çalışır. İkinci bölüm âşkın yaşanabildiği ve devriyedeki polisin hafif yiyecekler için ara verebildiği daha az tehdit edici bir dünya sunar. Filmin İngilizce adı (*Chungking Express*) her bölümün temel mekânlarını birleştirir ve Chungking Mansion'ı tek bir ifade içinde Midnight Express ile dengeler.

İki bölüm çok farklı zaman şemalarını da sunar. Birinci bölüm kısa bir zaman aralığında, yaklaşık dört günde geçer ve aksiyon son an baskısı altında ilerler. Memur 1'e Mayıs, eski kız arkadaşına Nisan sonunda ona geri dönme tarihleri verilir. Sarışın kadının kaçakçılık için son süresi patronu tarafından saptanır ve o da bu tarihe patronunu vurarak ve 1 Mayıs'ta Hong Kong'dan kaçarak uyar. İkinci bölüm çok daha gevşek bir zaman yapısına sahiptir ve güçlü son anlar yoktur. Memur 2'nin kız arkadaşının ondan ayrılması haftalar alır, Faye onun evine gizlice girer, devriye görevini devreder ve bir dizi tesadüfi karşılaşmadan sonra onlar sonunda buluşmayı kararlaştırırlar. Faye buna uymaz ve aniden ayrılır. Aksiyon bir yıl sonra Faye Hong Kong'a geri döndüğünde sona erer.

Yine de bu genel karşıtlıklar içinde, bazı yankılamalar ortaya çıkar. İki erkeğin de âşk ilişkisi biter: her biri şans eseri bir kadınla tanışır; hızla ya da yavaşça her biri kadına bağlanır: kadın aniden ayrılır. Karakterlerin hedefleri de gösterilir. Memur 1 aşk için yeni bir kadın arar ve her ne kadar Memur 2 sürüklenmeye razıysa da, Faye onun kırılmış kalbini rahatlamaya çalışır görünür. Bu hedefler oldukça belirsiz bir şekilde sunulur ve bir Hollywood filmindekinden daha kararsız bir şekilde peşinden gidilir, ancak paralellikler *Chungking Express*'inin âşk etrafında döndüğünü akla getirir. Neden-sonuç zincirine, motiflere ve görsel stile daha yakından baktıkça, bu filmin insanların aşkı bulmaya çalışma yollarını karşılaştırdığını daha açık bir şekilde anlarız.

İki polisin aşk sorunları onların zamana yönelik tutumlarını biçimlendirir. İkisi de aşk ilişkilerinin değişimlere ayak uydurması gerektiği gerçeğine karşı duyarlı değildir. Hızlı akışın ve son anların baskın olduğu birinci bölümde Memur 1'in bir ay eli kolu bağlanmıştır ve artık hemen yeni bir kız arkadaş bulmayı istemektedir. Kız arkadaşından aniden ayrılan Memur 2 aşk hayatına yeniden başlamak için enerjisini toplayamaz. İki erkek de bekleme sürelerini tekrarlanan davranışlarla doldururlar. Memur 1 May'in ailesini kızdırır ve daha sonra eski kız arkadaşlarından bir randevu ister. Memur 2 defalarca Midnight Express'e gider; birincisinde kendisi ve kız arkadaşı için fast-food alır, daha sonra kara kara düşünmek için oraya gider; nöbetini devrettikten sonra, sık sık başka bir caddedeki bir yiyecek dükkanına gider. Her ne kadar biri ani bir macera istiyorsa ve diğeri de yeniden rutine giriyorsa da, ikisi de hareketsizlik sarmallarına yakalanırlar. Wong bu durumu her karakterin kendi evine üzüntülü bir şekilde girmesinin koşut görüntüleri aracılığıyla gösterir (**11.63**, **11.64**).

Onların bir değişime ya da filmin en yaygın motifine uygun olarak bir seçenekler listesi değişimine gereksinimleri vardır. Yiyecek iki öykü için de merkezidir ve bu, Chungking konakları boyunca yapılan hızlı kaydırmaları çekimlerde ve müşterilerin doldurduğu kafelerde daha baştan ilan edilir. Memur 1 zamanı ananas konserve kutularıyla (ananası seven) May'e göre bekleyerek ölçer, her gün bir tane son kullanma tarihi 1 Mayıs olan ananas konservesi alır. Son gün



11.63 Memur 1 evinde çok üzüntülü halde.



11.64 Memur 2 kaybettiği aşkı için kara kara düşünüyor.



11.65 Sabah koşusundan sonra Memur 1 doğum gününü kutlayan mesajı bulur.



11.66 Memur 2 Faye'in ona bıraktığı sahte bileti atmıştır, ancak şimdi okuyabilmek için kurumasını bekler.



11.67 Bir hostes olacak olan Faye kendisini Memur 2'yi terk eden kadınla karşılaştırır.

sakladığı 30 konserve kutusunu tıka basa yiyerek boşaltır. Benzer biçimde Memur 2 her zaman Midnight Express'de şefin salatasını sipariş eder. Kadınlar ise tersine çeşitli mönüleri isteyen kişiler olarak sunulurlar. Sarışın kadın Memur 1'i incelerken, onun dış-sesi şu yorumda bulunur: "Bazılarının bilmeyi istemediklerini biliyor. İnsanlar değişir. Bir insan bugün ananas ve yarın başka bir şey sevebilir." Memur 2 eve pizza, balık ve cips getirdiğinde, kız arkadaşı onu terk eder. Memur 2 onun akşam yemekleri gibi âşıkları da tercih edebileceğini düşünür.

Yiyecek motifi erkeklerin değişime yönelik tutumlarını tanımlamaya devam eder. Sarışın kadın Chungking Mansion'da bir otel odasında uyurken Memur 1 hamburger, salata ve kızartma yer. Daha sonra kadının kendisini unuttuğunu düşünür, ancak bıraktığı mesaj ("Doğum Günün Kutlu Olsun") kadına dair anısındaki son tarihin ebediyen sürmesini istemesine neden olur. Bir kız arkadaşa artık bir fast-food ürünü olarak davranmayan Memur 1'in zaman duygusu genişler; yeni bir gelecek aramak yerine geçmişteki bir anı çok değerli sayar (**11.65**).

Garson kız Faye Memur 2'nin yaşamını istila ederken, Memur 2'nin ucuz konserve balığının yerine başka bir markayı geçirir, uyumasına yardım etmesi için sürahiye içki katar ve (havlusunun ağladığını ve sabununun üzüntüden eriyip bittiğini hayal ettiği) kendine acımasına engel olur. Faye buluşmaya gitmemeye karar verdiğinde, ona bir peçeteyi mürekkepleyerek sahte bir bilet bırakır; ilk başta Memur 2 onu atar, ancak daha sonra, Memur 1'in kendisine bırakılan mesaj üzerinde düşünmesine benzer bir kompozisyonda bir restoranda onu kurular (**11.66**). Bir yıl sonra Memur 2 farklı bir yemek listesini benimsemiştir. Midnight Express'i satın almıştır ve Faye geri döndüğünde, onu yeni bir bilet hazırlamaya ikna eder. Daha önce Memur 2 onunla yolculuğa çıkmaya istekli olmamıştır, ancak şimdi Faye ona nereye uçmayı istediğini sorduğunda, "Beni götürmek istediğin her yere" diye yanıt verir. Rutininden çıkmış ve değişimi kabul etmeye istekli hale gelmiştir.



11.68 Birinci bölümdeki sarışın kadın. . .



11.69 . . . ikinci bölümdeki Faye'inkine benzer tarzda düşünceye dalar.



11.70 *Chungking Express*'in birinci bölümü Memur 1'in Faye'e çarpmasıyla biter.



11.71 İkinci bölüm Memur 2'nin Midnight Express'e doğru gelmesiyle başlar; Memur 2 filmin erkek kahramanı olarak Memur 1'in yerini alacaktır.

Son sahne bölümlerde ortaya çıkan ve koşutlukları gösteren başka bir motif olan uçakla uçuşu işler. Bölümler arasında kadınların değişim arzusuyla ilişki kurulur. Birinci bölümde sarışın kadın uçuş için bir uyuşturucu kuryesini hazırlar ve uçağa binerek suçundan kaçar. İkinci bölümde Memur 2'nin hostes kız arkadaşının yerini rakibi olan bu kadınla ilk karşılaştığında kendisiyle karşılaştıran Faye alır (**11.67**).

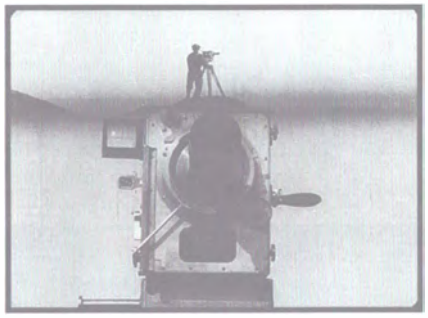
Müzik motifi de değişimin öneminin işaretini verir. Birinci bölümde yinelenen reggae şarkısında şu sözler vardır: "Her gün aynı şekilde olmayacak, biraz değişiklik lazım." İkinci bölümde "What A Different a Day Makes" adlı şarkı dikkat çeker ve güneşli ortamlara gitme arzusunu ifade eden Mamas and Papas'ın "California Dreamin" adlı şarkısı yinelenir. Birkaç görüntü motifi ayakkabılar, siyah gözlükler ve düşünceye dalma alışkanlıkları da dahil iki kadın arasında ilişki kurar (**11.68**, **11.69**).

Eğer bu filmin ana teması gerçekten aşkın parçası olarak değişimi kabul etmekse, o zaman iki bölüm de kurnazca izleyiciyi dolaylı olarak buna yönlendirmek için tasarlanır. Birinci bölüm Chungking Mansion'da aceleyle hareket eden sarışın kadınla başlar ve daha sonra bir suçlunun peşinden koşan ve kadınla çarpışan Memur 1'i gösterir. Onun femme fatale görünüşü ve uyuşturucu işi yapması bunun bir suç geriliminin başlangıcı olduğunu akla getirir. Ancak kısa süre sonra Memur 1'in romantik arzuları uyuşturucu kaçakçılığına ağır basar ve sarışın kadının aniden patronunu öldürmesi aksiyonun suç hattına son verir. İkinci öykü başlar ve Memur 2'nin sakin rutini ve kişisel sorunları öne çıkar. Heyecan öğeleri, olay örgüsü türleri değiştirmeden ve bir açık-uçlu romantik komedi haline gelmeden önce büyük ölçüde bizim karakterleri incelemeye ayartan yem işlevi görürler.

Wong tür değişiminin işaretini stilistik bir koşutlukla verir. Memur 1 sarışın kadın ile çarpışır, kare donar ve dış-sesle Memur 1 şöyle der: "Elli yedi saat sonra bu kadına âşık olacağım." Birinci bölümün sonunda Memur 1 Midnight Express'e yeniden gittiğinde, Faye ile çarpışır (**11.70**). Yorumu şöyledir: "Altı saat sonra. . ." Görüntü kararır ve snekbara yaklaşan Memur 2'nin üzerinde açılır (**11.71**) ve Memur 1'in devam eden konuşmasını duyarız: ". . . Bu kadın başka bir erkeğe âşık olacak." Memur 1'i bir daha asla görmeyiz. Bu dış-ses ifade (gerçekçilik zeminlerinde inanılması oldukça zordur – Memur 1 Faye'in Me-

mur 2'ye âşık olacağını nasıl bilebilir?) açık bir şekilde filmin romantik paralelliklerini gösterir.

İki bölümün aksiyon hatları nedensel olarak ilişkili olmadığı için film ilk izleyişte izleyicinin beklentilerini hayal kırıklığına uğratabilir. Ancak Wong'un stratejisi izleyiciyi diğer bağlantıları bulmaya çalışmaya davet eder. Paralel durumlar değişim nasıl âşk için gerekliyse, beslenmek için de çeşitlilik şarttır düşüncesine işaret eder. Tematik içerimler mizansen, sinematografi, müzik ve dış-ses konuşmalarla güçlendirilir. *Chungking Express* kısmen zekice suç filminden duran ve başlayan romansa kaydığı için ve kısmen de bizi keyifli yapaylığını değerlendirmeye davet ettiği için can sıkıcı bir film değildir.



11.72 Vertov'un düzenli görüntü yönetmeni Mikhail Kaufman *Man with a Movie Camera*'da kameraman rolünde.



11.73 Vertov sıradan bir cadde sahnesini kameranın zıt yönlere eğilmesiyle görüntünün her yanını ayrı olarak göstererek değiştirir.

Belgesel Biçimi ve Stili

Man With a Movie Camera (Chelovek s kinoapparatom)

Yapım: 1928, gösterim 1929. VUFKU, Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği. Yönetmen: Dziga Vertov. Görüntü Yönetmeni: Mikhail Kaufman. Kurgu: Elizaveta Svilova.

Kimi yönlerden *Man with a Movie Camera* doğrudan röportaja dayalı bir belgesel olarak görülebilir, ancak sunduğu gerçekliğin film aygıtından etkilenmediği izlenimini vermeye çalışmaz. Bunun yerine Dziga Vertov gündelik yaşamdan çok sayıda küçücük sahneyi hayli karakteristik, hatta biraz deneysel bir belgesel içinde biçimlendirmede kurgunun ve sinematografinin yönlendirici gücünü açıkça gösterir.

Vertov'un adı genellikle kurgu tekniğiyle ilişkili olarak anılır; Bölüm 6'da onun yönetmeni bir gözle eşitlediği, birçok yerden çekimleri topladığı ve izleyici için onları yaratıcı bir şekilde birbirine bağladığı bir pasajı aktarmıştık. Vertov'un kuramsal yazıları aynı zamanda "kino eye" (sine-göz) olarak adlandırdığı bir kavramla gözü kameranın objektifine benzetir ("sinema" Rusça'da *Kino*'dur ve ilk filmlerinden birinin adı *Kino-Glaz* ya da *Sine-Göz*'dür).

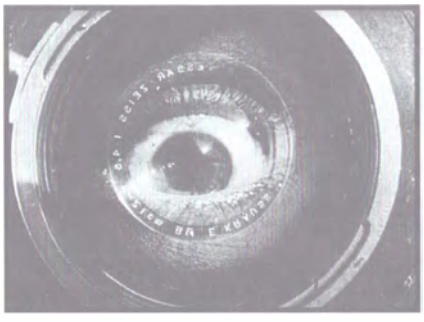
Man with a Movie Camera bu düşünceyi -yönetmenin gözünün kameranın objektifiyle eşitlenmesi- bütün filmin birleştirilmiş biçiminin temeli olarak kullanır. Film belgesel yönetmeninin kurgu ve özel efektler aracılığıyla gerçekliği algılamamız üzerindeki gücünün övgüsü haline gelir. İlk çekim yakın-çekimde bir kamerayı gösterir. Bir ikizleme efekti aracılığıyla filme adını veren kameramanın aşırı genel çekimde birden dev kameranın üzerine çıktığını görürüz (**11.72**). Kamerasını bir üç ayak üzerine yerleştirir ve bir süre sonra tekrar aşağıya iner. Tek bir görüntü içinde çekim ölçeği üzerindeki bu oyun hemen sinemanın görünüşe göre büyülü bir yolla gerçekliği değiştirme gücünü öne çıkarır.



11.74 Bir kerevit bu çekim boyunca küçük bir dans yapar.



11.75 Sesi akla getirmesi için bindirme yapılır.



11.76 *Man with a Movie Camera* kameranın objektifinin üzerine bindirilmiş olan ve bize bakan bir gözle biter.

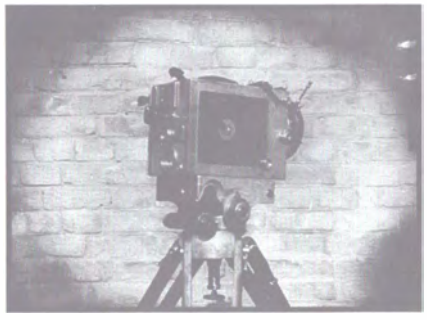
Bu türden sinematografik özel efektler film boyunca bir motif olarak ortaya çıkarlar. Bir bilim-kurgu filminde olduğu gibi bunlara dikkat edilmemesi amaçlanmaz. Aksine bunlar kameranın gündelik gerçekliği değiştirebileceğini gösterirler. Tipik bir örnek **11.73**'te görülüyor. Daha sonra Vertov nesneleri canlandırmak için devinimsiz canlandırma tekniğini kullanır (**11.74**). Başka bir sahnede tek bir arka planın önünde bir dansçının ve piyano çalan ellerin görüntülerini bindirerek bir radyo sesini aktarır (**11.75**). Bu virtüözce özel efektler motifi ünlü final çekiminde zirveye çıkar (**11.76**).

Filmde birkaç yerde kamera kişilik kazanır, kurgu sayesinde insan davranışlarıyla ilişkili hale gelir. Kısa bir bölüm kameranın objektifinin keskin odağa giren çiçeklere odaklanışını ve çekimin bulanıklaşmasını gösterir. Bunu hemen hızlı bir şekilde araya iki öğenin girdiği komik bir art arda getirme izler: bir kadının havluyla yüzünün kurularken kırpışan göz kapakları ve açılan ve kapanan bir jaluzi. Son olarak başka bir çekim kamera objektifinin açılan ve kapanan diyaframını gösterir. Bir insan gözü jaluzi gibidir, objektif bir göz gibidir – hepsi açılır ve kapanır, ışığı kabul eder ya da etmez. Daha sonra devinimsiz canlandırma, kameranın kendi başına hareket etmesine (**11.77**) ve daha sonra da üçayak üzerinde yürümesine olanak sağlar.

Man with a Movie Camera ilk olarak 1920'lerde önemli hale gelen bir belgesel türüne aittir: *kent senfonisi*. Kuşkusuz bir kent hakkında bir film yapmanın birçok yolu vardır. Bir tanesi bir gezi filminde olduğu gibi farklı coğrafyaları ve çekici manzaraları gösteren kategorik biçimi kullanabilir. Retorik biçim kent planının ve hükümet politikasının değişmesi gereken yanlarıyla ilgili argümanları sunabilir. Bir anlatı Rossellini'nin *Rome Open City* ya da Jules Dassin'in yarı-belgesel suç draması *The Naked City* filminde olduğu gibi karakterlerin aksiyonları için bir arka plan olarak bir kenti gösterebilir. Ancak ilk kent senfonileri kent yaşamından sahneleri gizli çekme (ya da ara sıra sahneleme) ve çekimleri genellikle yorum yapmadan duyguları ve düşünceleri akla getirecek şekilde birleştirerek birbirine bağlama geleneğini yerleştirdi. Çağrışımsal biçim Alberto Cavalcanti'nin *Rien que les heures* (1926) ve Walter Ruttmann'ın *Berlin, Symphony of a Great City* (1927) filmlerinde olduğu gibi, belgeselin ilk örneklerinde çok açıktır. Godfrey Reggio'nun *Koyaanisqatsi* (1983) ve *Powaqqatsi* (1988) filmleri gibi daha yakın tarihli filmler özel duygular yaratan ve belirli düşünceleri akla getiren görüntülerin art arda getirilmesiyle birlikte müzikal eşlik lehine dış-ses anlatımdan kaçınarak, benzer teknikleri kullanırlar.

Man with a Movie Camera'nın başında film çeken, daha sonra boş bir sinema salonunun perdelerinin arasından geçen ve beyaz perdeye yönelen bir kamera operatörünü görürüz. Sonra salonun açılışını, izleyicilerin salonu dolduruşunu, orkestranın çalmaya hazırlanışını ve filmin başlamasını izleriz. Bizlerin ve filmin içindeki izleyicilerin gördüğü ilk bakışta (Ruttmann'ın filminin yaptığı gibi) bir kentin yaşamındaki normal bir günü gösteren bir kent senfonisi olarak görünür. Uyuyan bir kadını, kapalı dükkanlardaki mankenleri ve boş caddeleri görürüz. Biraz sonra birkaç insan ortaya çıkar ve kent uyanır. Gerçekten *Man with a Movie Camera*'nın büyük bölümü kabaca uyanıştan çalışmaya, oradan boş zamana ilerleyen gelişme ilkesini takip eder. Ancak uyanış bölümünün başlarında, sanki kendi işgününe başlıyormuş gibi teçhizatını kuran kameramanı da yeniden görürüz. Bu aksiyon birçok kasıtlı tutarsızlığın ilkini yaratır. Kameraman artık kendi çektiği filmde görünmektedir ve Vertov buna hemen film-içinde-filmde görmüş olduğumuz ilk şey olan uyuyan kadına yeniden kesme yaparak dikkat çeker.

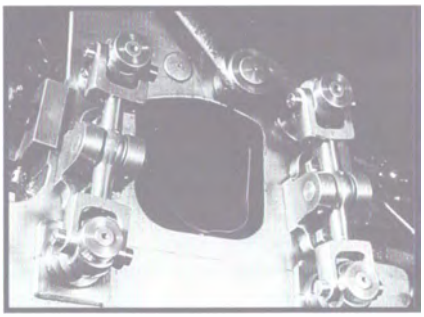
Man with a Movie Camera'nın başından sonuna karışık bir düzende çekilmiş, kurgulanmış ve filmin içindeki izleyicinin de izlediği aynı aksiyonları ve çekimleri görürüz. Filmin sonuna doğru hareket halindeki bir motosikletten çekim yapan ekrandaki kameramanı sinema salonunda izleyen izleyicileri görürüz. Dahası filmin bu son bölümünde günün daha önceki parçalarından birçok motif geri döner, ancak bu kez hızlı çekimde; sıradan kent senfonisinin basit düzeni bozulur ve karmakarışık edilir. Vertov imkansız bir zaman şeması yaratarak, bir kez daha



11.77 Canlanan kamera kutusundan çıkar, üç ayağın üzerine tırmanır ve farklı parçalarının nasıl çalıştığını gösterir.



11.78 Kamera kentin çeşitli görünümlerini yakalamak için çılgınca pan yapar.



11.79 Çerçeveleme ve ışık durmadan çalışan ve parlayan makine parçalarının dinamizmini artırır

sinemanın olağanüstü yönlendirici gücünü vurgular. Bu film aynı zamanda tek bir kenti göstermeyi reddeder, bunun yerine sanki kameraman kahraman bu film çekme "günü" boyunca çaba harcamadan SSCB boyunca hareket edebiliyormuş gibi, Moskova, Kiev ve Odessa'da çekilen filmleri birleştirir. Vertov'un sinemanın kent manzarasıyla ilişkisine bakışı kameranın ön planda, uzaktaki binalardan daha büyükmüş gibi yerleştirildiği olağanüstü bir derin odak kompozisyonunu kullanan bir çekimde çok iyi aktarılır (**11.78**). Özetle *Man with a Movie Camera* bir kent senfonisi olabilir, ancak bu türün ötesine de geçer.

Sinemanın sahip olduğu güçlerin coşkulu övgüsünden başka Vertov'un filmi, bazılarını Rusça okuyamayan izleyicinin gözden kaçırabileceği birçok açık ve örtük anlamı içerir. Açık bir şekilde bu film Devrim'den sonraki Sovyet toplumunun on yılını hem övmeye hem de eleştirmeye çalışır. Filmin birleştirmelerinin çoğu makine ve insan emeğini içerir. Stalin yönetiminde SSCB endüstrileşmeyi önemli ölçüde ilerletmeye başlıyordu ve fabrikalar koşuşturmayla dolu büyüleyici yerler olarak tanımlanır (**11.79**). Kamera operatörü bütün bu etkinliği yakalamak için yüksek fabrika bacalarına çıkar ya da bir setin üzerinde yürür. İşçiler baskı altındaki insanlar olarak değil, genç bir kadının montaj hattında sigara paketlerini kapatırken sohbet etmesinde ve gülmesinde olduğu gibi, ülkenin gelişimine neşeyle katılan insanlar olarak görünürler.

Vertov aynı zamanda devam eden sınıfsal eşitsizlikler gibi çağdaş yaşamdaki zayıf noktaları belirtir. Bir güzellik salonundaki çekimler bazı burjuva değerlerin yaşadığını gösterir ve sona yakın boş-zaman sekansı açık havada spor yapan işçilerle zayıflama salonunda egzersiz yapan tombul kadınları karşılaştırır. Vertov aynı zamanda SSCB'de önemli bir toplumsal sorun olan aşırı içki tüketimini eleştirmeye özen gösterir. Filmin içindeki filmdeki ilk çekimlerden biri açık havada uyuyan bir terk edilmiş kişinin görüntüsünün ardından bir barın reklamını yapan büyük şişeyi gösterir. Tekrar tekrar gördüğümüz bir dükkanın önü şarap ve votka reklamı yapar ve daha sonra kameramanın o bara gittiği bir sahne vardır. Bardan ayrılırken, kiliselerden dönüştürülmüş işçi kulüplerinin çekimlerini görürüz. İşçilerin boş zamanlarını geçirdikleri bu iki mekân arasındaki zıtlık çağrışımsal koşut kurgu aracılığıyla netleştirilir. Kulüplerden birinde hedeflere ateş eden bir kadın bardaki bir kasadan (tek-kare aracılığıyla) yok olan bira şişelerine ateş ediyormuş gibi görünür. 1920'ler boyunca hükümet yetkilileri, amacı Sovyet yurttaşlarının yaşamlarında taverna ve kilisenin yerine sinemayı ve işçi kulüpleri geçirmek olan açık bir politikayı oluşturdular. (Hükümetin en büyük gelir kaynağı votka satışları üzerindeki tekelinden geldiği için, bu politika aynı zamanda sinemayı önemli bir alternatif gelir kaynağı haline getirmeyi hedefledi.) Bu nedenle *Man with a Movie Camera* hem sinemayı hem de kulüpleri cazip göstermek için keyifli kamera tekniklerini kullanarak bu politikayı ustaca destekler.

Dolaylı olarak, *Man with a Movie Camera* Vertov'un film yapımına yaklaşımı için bir argüman olarak görülebilir. Vertov anlatı biçimine ve profesyonel oyuncu kullanımına karşı çıkarak, kamera teknikleri kullanan filmleri ve izleyici üzerinde etkilerini yaratan kurgu masasını tercih etti. Ancak o mizansenin üzerindeki kontrole tamamen karşı değildi ve bu filmin birkaç sahnesinin -özellikle de kadının uyanışı ve yıkanışı- açıkça sahnelenmesi/oynanması gerekmiş olabilirdi. *Man with a Movie Camera*'nın başından sonuna çağrışımsal birleştirmeler bir film yapımı çalışmasını, tanımlanan diğer çalışma türleriyle karşılaştırır. Kamera operatörü sabah uyanır ve diğer işçiler gibi çalışmaya gider. İşçiler gibi o da kendi mesleğinde bir makine kullanır; kameranın krankı çeşitli noktalarda hesap makinesinin koluyla ya da fabrika teçhizatının devinen parçalarıyla karşılaştırılır. Sinema salonundaki göstericinin devinen parçaları da çeşitli sekanslarda gördüğümüz fabrika makinelerinin parçalarına benzer.

Vertov ayrıca bizlerin ve filmin içindeki izleyicilerin izlediği filmin nasıl özel bir emeğin ürünü olduğunu gösterir. Kurgucuyu (Elizaveta Svilova, Vertov'un eşi ve *Man with a Movie Camera*'nın gerçek kurgucusu) çalışırken görürüz. Onun filmi parçalara ayırma ve bağlantı yerlerini fırçayla temizleyerek uç uca ekleme

hareketlerinin arasına, bir manikürcünün tırnak törpüsü ve benzer bir fırçayı kullandığı güzel bir oturma odasındaki çekimleri sokulur. Filmde değişik yerlerde çok sayıda aynı çekimi farklı bağlamlar içinde görürüz: bizim izlediğimiz filmde, filmin içindeki izleyicinin izlediği perdede, donmuş çerçevede, filme alınmış, kurgucu tarafından kesilmiş ya da birleştirilmiş halde, hızlı-çekimde vb. Bu nedenle onları yalnızca kaydedilmiş gerçekliğin anları olarak değil, bu film emekçilerinin büyük çabasıyla bir araya getirilmiş bir bütünün parçaları olarak görmemiz gerekir. Nihayet, kamera operatörü çekimlerini yapmak için bazen tehlikeli olan çeşitli kaynaklara başvurmak zorundadır; o yalnızca yüksek fabrika bacalarına tırmanmaz, aynı zamanda gelmekte olan bir treni çekmek için raylara çömelir ve bir yarış aksiyonunu yakalamak için kamerayı kullanırken diğer eliyle motosiklet kullanır.

Böylece film yapımı seçkinlere yönelik bir sanattan ziyade bir iş ya da beceri olarak sunulur. Sinema salonunda gördüğümüz izleyicilerin keyifli tepkilerini değerlendiren Vertov Sovyet halkının eğitici ve eğlendirici film yapımını övmesini anlayacağını umut ediyordu.

Bu örtük anlam bizim de filmde görebileceğimiz bir semptomatik anlamla ilişkilidir. 1920'lerin sonunda Sovyet otoriteleri filmlerin kolayca anlaşılabilir olmasını ve geniş, çoğu okur-yazar olmayan kitlelere propaganda mesajlarını aktarmasını istedi. Yöneticiler Sergei Eisenstein ve Vertov gibi yönetmenleri giderek daha fazla eleştirmeye başladılar. Onların filmleri devrimci ideolojiyi övse de, aşırı derecede karmaşıktı. Bölüm 6'da Eisenstein'ın nasıl yoğun, devamsızlık kurgu stilini benimsediğini görmüştük. Vertov birçok yönden özellikle de anlatı biçiminin devamsızca kullanımı konusunda Eisenstein ile hemfikir olmadığı halde, iki yönetmen de, tarihini Bölüm 12'de inceleyeceğimiz Sovyet Montajının daha büyük stilistik hareketine dahildiler. İkisi de izleyicilerde tahmin edilebilir tepkiler yaratmayı umdukları çok karmaşık kurguyu kullandı. Aykırı zaman şeması ve hızlı kurgusuyla (1700'den fazla çekimi içerir ve bu sayı aynı dönemin çoğu Hollywood filmindekinin iki katıdır) *Man with a Movie Camera* şüphesiz zor bir filmdir, özellikle de film yapımı geleneklerine alışkın olmayan izleyiciler için. Belki de Sovyet izleyicilerin çoğu zaman içinde *October* ve *Man with a Movie Camera* gibi bu tip filmlerden haz almayı ve Vertov'un filmindeki izleyicide açık olan hazla bu filmlere tepki vermeyi öğreneceklerdi. Ancak sonraki birkaç yıl boyunca otoriteler Vertov'u ve meslektaşlarını giderek daha fazla eleştirdiler, onların sine-göz gibi anlayışlarla deneme yapabilmelerine engel oldular. Vertov daha sonraki projelerinde sınırlandı, ancak *Man with a Movie Camera* sonunda Sovyetler Birliği'nde ve ülke dışında belgesel içindeki çağrışımsal biçimi kullanmada klasik bir deneme olduğu kabul edildi.

The Thin Blue Line

1988. Amerikan Playhouse yapımı (PBS). Yönetmen: Errol Morris. Görüntü Yönetmeni: Stefan Czapsky, Robert Chappell. Kurgu: Paul Barnes. Müzik: Philip Glass.

OnDallas'ın doğusundaki bir otoyolda 1976 yılında bir akşam Robert Wood adlı bir polis memuru arabasını yol kenarına çektiği bir sürücü tarafından vurularak öldürüldü. Ortağı Teresa Turko katilin arabayla kaçışını gördü, ancak polisin aracın David Harris tarafından çalınmış bir araba olduğunu keşfetmesi aylar aldı. Küçük bir kasaba olan Vidor'dan 16 yaşındaki Harris arabada olduğunu kabul etti, ancak katilin o gün takıldığı bir adam olan Randall Adams olduğunu söyledi. Adams cinayetten yargılandı, suçlu bulundu ve idama mahkum edildi. Temyiz sürecinin sonunda cezası ömür boyu hapse çevrildi. Harris'in cezası yaşı nedeniyle ve polisle işbirliği yaptığı için ertelendi.

Belgesel yönetmeni Errol Morris sanıkları elektrikli sandalyeye gönderen kanıtları sunma rekoru nedeniyle "Bay Ölüm" olarak bilinen ünlü bir Dallaslı psikiyatrist üzerine bir film için araştırma yaptığı sırada Randall Adams ile tanıştı. Morris, Adams'ın haksız yere mahkum olduğuna ikna oldu ve izleyen üç yıl boyunca bu vaka üzerine bir film hazırladı.

The Thin Blue Line bir belgeselin anlatı biçimini nasıl kullanabileceğini gösterir, çünkü film Memur Wood'un öldürülmesine yol açan ve sonraki olayların öyküsünü anlatır.

Ancak filmin anlatımı temel öyküyü zenginleştirir. Zamanla oynayarak, araya çok sayıda ayrıntıyı sokarak, cinayetin yeniden canlandırılmasını güçlü bir model içinde geliştirerek ve ustaca Randall Adams'a sempati duymamızı sağlayarak Morris bizi yalnızca bir suç davasına götürmez, aynı zamanda gerçeği araştırmanın ne kadar zor olduğunu gösterir.

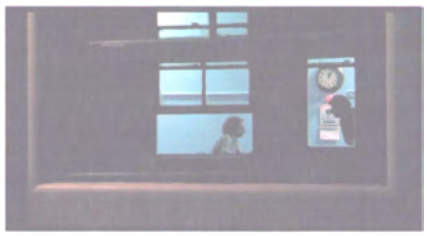
Olay örgüsü öykü olayları boyunca bize rehberlik eder, ancak tamamen doğrusal bir tarzda değildir bu. Film oldukça açık bir şekilde 31 sekans halindedir, ancak birçoğu soruşturma ve suçla ilgili kısa geçmişe dönüşleri ve bazıları da uzun uzadıya yeniden canlandırmaları içerir. (Uzun yeniden canlandırmalar italikle belirtiliyor.)

J.Jenerik.

1. Dallas, Randall Adams ve David Harris tanıtılır.
2. Memur Wood'un vuruluşu. *Cinayetin ilk yeniden canlandırılışı*
3. Adams'ın tutuklanması ve sorgulanması. *Sorgulamanın ilk yeniden canlandırılışı*
4. Polis sorgulamayı ve soruşturmanın başlangıcını anlatır. *Sorgulamanın ikinci yeniden canlandırılışı*
5. Polis iki memurun ruh halini anlatır. *Cinayetin ikinci yeniden canlandırılışı*
6. Polis arabayı arar, hatta ipnotizma kullanır. *Cinayetin üçüncü yeniden canlandırılışı*
7. Büyük an: David Harris Texas, Vidor'da bulunur.
8. Harris cinayet için Randall Adams'ı suçlar.
9. Adams, Harris'in suçlamasına tepki gösterir.
10. Adams sorgulanır. *Sorgulamanın üçüncü yeniden canlandırılışı*
11. Polis yanlış otomobili teşhis ettiğini açıklar.
12. Adams'ın iki avukatı tanıtılır ve avukatlar Harris'in kasabasındaki araştırmalarını anlatırlar.
13. Adams'ın avukatları Harris'le bir suçlu gibi tartışırlar; yargıç onun polise karşı tutumunu anlatır.
14. Adams, Harris'in olaylara dair versiyonunu kendi versiyonuyla anlatır. *Cinayetin dördüncü yeniden canlandırılışı*
15. Adams suç anında başka yerde olduğunu açıklar.
16. Mahkeme: Memur Turko, Adams'ın suçla ilişkili olduğunu söyler. *Cinayetin beşinci yeniden canlandırılışı*
17. Mahkeme: Yeni tanıklar ortaya çıkar. Bay ve Bayan Miller, Adams'ın Wood'a ateş ettiğini gördüklerini iddia ederler. *Cinayetin altıncı yeniden canlandırılışı*
18. Adams'ın avukatları ve Bayar Carr, Miller çiftinin şahitliğini çürütürler.
19. Mahkeme: Üçüncü yeni tanık Michael Randell, Adams'ın ateş ettiğini gördüğünü iddia eder. *Cinayetin yedinci yeniden canlandırılışı*
20. Mahkeme: Jüri Adams'ın suçlu olduğunu açıklar.
21. Mahkeme: Yargıç Adams'ı idama mahkum eder.
22. Adams idam kararına tepki gösterir.
23. Adams'ın avukatları yeniden yargılama talep ederler ve reddedilirler.
24. Adams'ın temyiz başvurusu Yüksek Mahkeme tarafından desteklenir; cezası ömür boyu hapse çevrilir.
25. Vidor'daki dedektif anlatır: Harris yeniden tutuklanır.
26. Dava yeniden görüşülür: Tanıklar yeniden ifade verirler ve Harris yalan söylediğini ima eder.
27. Vidor'daki dedektif anlatır: Harris Vidor'da bir cinayet işlemiştir.

28. Adams: "Bu çocuk beni korkutuyor"; Harris'in serbest olmasına izin verme hatası üzerinde düşünür.
29. Harris artık hücresinde idamı beklemektedir ve çocukluğunu düşünür.
30. Kasette son röportaj: Harris, Adams'ın "günah keçisi" olduğunu söyler ve gerçeği itiraf eder.
31. Yazı: İki adamın şimdiki durumu.

S. Son jenerik.



11.80 Randall Adams'ın sorgulanışı öylesine sahnelenir ki, bir canlandırma olarak statüsü şüphe götürmezdir.

1–3 sekansları girişi oluşturur, temel enformasyonu verir, merakımızı uyandırır ve ilgimizi çeker. İlk sekans Dallas kentini, iki ana karakter olan Randall Adams ve David Harris'i ve o andaki durumlarını gösterir; ikisi de cezaevindedir. Onları oraya getiren nedir? Buluştuklarını gün boyu içki ve marihuana içtiklerini ve bir arabalı sinemaya gittiklerini söylerler. 2. sekans karanlık yol kıyısında Memur Wood'un öldürülmesinin birçok şok edici yeniden canlandırılışının ilkidir. Burada diğerlerinde olduğu gibi oyuncular olaya katılanları canlandırırlar ve çerçeveleme genellikle onların yüzlerini gizler, aksiyonun ya da ortamın ayrıntıları üzerinde yoğunlaşır. Üçüncü sekans Adams'ın tutuklanışını ve sorgulanışı gösterir; Adams gözdağı verir gibi anlatır ve bir yeniden canlandırma içinde gösterilir (**11.80**).

Daha sonra filmin olay örgüsü polis soruşturmasına yoğunlaşarak, Adams'ın tutuklanmasına neden olan olayları açıklamak için geçmişe döner (4 – 11). Bu aşamada David Harris katil olarak Randall Adams'ın adını verir (8) ve Adams tutuklanır ve sorgulanır (10). Sonunda arabanın markasıyla ilgili karmaşa açıklığa kavuşur, ancak Morris polisin soruşturmayı eline yüzüne bulaştırdığını ima eder (11). Bu sekansların arasında Adams'ın sorgusunun iki ve Memur Wood'un öldürülmesinin iki yeniden canlandırılması vardır.

Filmin en uzun bölümü (12–24) Randall Adams'ın mahkemedekilerle yüzleşmesini merkeze alır. Avukatlarının ve yargıcın tanıtılmasından (12–13) sonra, bize olayların birbiriyle çelişen iki -Adams'ın ve Harris'in- versiyonu sunulur (14–15). Üç sürpriz tanık Adams'ı ateş eden kişi olarak teşhis eder (16–19), ancak tanıklığın bir bölümü, iki tanığın bir ödül kazanmaya çalışmakla ilgili kendisine övündüklerini iddia eden bir kadın tarafından geçersizleştirilir (18). Yine belirli anlarda suç yeniden canlandırılır. Jüri Adams'ı suçlu bulur (20) ve Adams idama mahkum edilir (21–22). Bunu izleyen yasal manevralar Adams'ı şartlı tahliye olmaksızın ömür boyu cezaevine yerleştirir 23–24).

> *"Gerçeği bilmenin imkansız oluşu üzerine değil, ne kadar zor olduğu üzerine bir film yapmayı istedim."*
>
> — ***Errol Morris, yönetmen***

Film en başta sorduğu bir soruya yanıt vermiştir: artık Randall Adams'ın nasıl cezaevine girdiğini biliriz. Peki kendisi de hapis cezası çeken David Harris'in nasıl girdiğini? Filmin son büyük bölümü öyküyü mahkeme sonrasında sürdürerek Harris'in suç kariyerine odaklanır. Harris başka suçlardan tutuklanmıştır (25) ve daha sonra Morris, Wood davasından onun suçlu olduğunu akla getirmek için tasarlanmış bir sekansı (26) araya sokar. Sürpriz tanıklar güvenilmez ve kafa karıştırıcı ve bir şeyleri gizliyor olarak gösterilirler. Çok etkileyici şekilde Harris açıklar: "Tabii ki Randall Adams'ı seçtim." Bir sonraki sekansta Harris'in kasabası Vidor'dan bir dedektif Harris'in bir insanın evine nasıl saldırdığını, çocuklarını nasıl alıkoyduğunu ve adamı ölecek derecede nasıl vurduğunu açıklar (27). Artık kibar, hoş bir sosyopat olarak ortaya konan Harris kardeşinin boğulduğu, babasının çok uzak göründüğü çocukluğunu düşünür (29). Ancak oluşturduğu bütün sempati, Randall Adams'ın masum olduğunu söylediği (30) ve Morris'in banda kaydettiği itirafıyla yok olur. Bir yazı Adams'ın hâlâ ömür boyu hapis cezasını çektiğini ve Harris'in cezaevindeki hücresinde idamı beklediğini açıklar.

O halde ana hatlarıyla bu, suç ve adaletsizliğin apaçık bir öyküsüdür. Filmin açık anlamı bu davada yeni bir araştırmayı başlatmaya yetecek kadar zorlayıcıydı ve Adams 1989'da özgürlüğüne kavuştu. Ancak Morris'in filmi savunma için bir dava özetinden daha fazlasıdır. İzleyiciden çok şey talep eder; mesajını belgesellerin çoğunun tarzında ifade etmez. Randall Adams'ın tarafını tutma ve ona karşı



11.81 Polis dedektifi Adams'ın sorgulanmasına dair kendi öyküsünü anlatır.



11.82 Adams'ın kaldığı otel: Adams'ın kaderinin ışığında arka plandaki reklam levhası ironik bir hale gelir.

aynı safta olan polise, savcılara ve görgü şahitlerine inanmama eğilimindeyizdir, ancak Morris açıkça Adams'ın tarafını tutmaz ve diğerlerini eleştirmez. Filmin biçimi ve stili sempatilerimizi oldukça ustaca oluşturur. Başka bir düzeyde film izleyiciyi 1976 yılındaki o gece olanları belirlemek için alışılmış yardımların çoğundan yoksun bırakır. Bunun yerine bizden dikkatimizi artırmamızı, ayrıntılar üzerinde yoğunlaşmamızı ve bize verilen birbirine zıt bilgileri düşünmemizi ister.

Filmin malzemesi büyük ölçüde asıl-suç raporundandır. Morris suçla ilgili enformasyon vermek için insanlarla doğrudan kameraya yapılan röportajları, gazete manşetlerini, haritaları, arşiv fotoğraflarını ve diğer belgeleri kullanır. Aynı zamanda filme önemli olayların yeniden canlandırılışlarını dahil eder. Bununla birlikte diğer belgesel gelenekleri yoktur. Durumu açıklayan dış-ses anlatıcı kullanılmaz ve konuşanları tanıtan ya da tarihleri sağlayan yazılar bulunmaz. Yeniden canlandırmalar televizyon belgesellerinde görülen "Canlandırma" yazısı taşımaz. Sonuç olarak, gördüklerimizi ve duyduklarımızı yardım almaksızın değerlendirmeye zorlanırız. Bu ekstra sorumluluk çoğu belgesel röportajlarından nadir bulunan bir çerçevelemeyle artırılır. Konuşanların birkaçı doğrudan kameraya bakarlar (**11.81**). Bu biraz sinir bozucu doğrudan hitap (Morris'in diğer filmlerinde daha da öne çıkar) bizi dedektif konumuna yerleştirir, her kişinin tanıklığını yargılamaya zorlar. Dahası, kağıt belgelerin kullanımı oldukça şifrelidir: Film her zaman kaynağını açıkça göstermez ve aşırı yakın-çekimler çoğu kez metnin bir parçasını gösterir. (Haber yazılarının bir çekimi karşımıza şu kısmi ifadeleri çıkarır: ". . .1973'te olan bi. . . Texas ruhsatı taşıya. . . H. . . harflerinin olduğu. . ." Ve Philip Glass'ın yinelenen bestesi özellikle bir asıl-suç öyküsü için hiç de geleneksel belgesel müziği değildir. Kederli armonileri ve sinirli bir şekilde kararsız süslemeleriyle müzik gerilim oluşturur, ancak aynı zamanda da aksiyondan ürkütücü bir mesafe yaratır: ister boş bir kent manzarasına isterse şiddet dolu bir cinayete eşlik etsin değişmeden sürer gider.

Diğer biçimsel ve stilistik nitelikler olay örgüsünü karmaşıklaştırır. Örneğin, görüşülen bir kişi özel bir yerden bahsettiğinde, Morris hızla o mekanın görüntüsünü araya sokar (**11.82**). Bu ani araya girişler normal bir belgeselde kullanılmazdı, çünkü bunlar bize gerçekten çok fazla ekstra enformasyon vermezler. Sanki Morris bir soruşturmacıya saldıran çok sayıda enformasyon parçasını göstermeyi istiyor gibidir. Benzer biçimde, yeniden canlandırmaların çoğu sırasında, katılanların yüzleri gösterilmez. Bunun yerine sahneler çok sayıda yakın-çekimden oluşturulur: direksiyonu tutan parmaklar, yavaş-çekimde havada uçan çikolatalı süt, arabalı sinemadaki patlamış mısır makinesi (**11.83**). Yine Morris otoyolda gerçekten olanlara dair duygumuzu etkileyecek görünüşte önemsiz ayrıntıları öne çıkarır. Ancak dikkatle düzenlenmiş ve iyice aydınlatılmış bu ayrıntılar aynı zamanda çağrıştıran motifler haline gelirler. Araya sokulan bazı görüntüler durum üzerine ironik bir şekilde yorum yaparlar (11.82). Hep varolan duvar saatleri kol saatleri gibi diğer ayrıntılar zamanın uğursuzca geçişini gösterirler; yavaşça parçalanan el feneri ve yere damlayan çikolatalı süt bile ölecek derecede yaralı memurun sona eren yaşamını akla getirir. Morris'in sistematik bir şekilde bilgi vermekten ka-



11.83 Arabalı sinemadaki patlamış mısır makinesi uğursuz bir şekilde ön planda filme alınır, bu arada duvar saati David Harris'in ifadesi için temel olarak işlev görür.



11.84 Genç Harris patlamış mısırla ilişkilendirilirken, paniklemiş kurban Adams sigara izmaritleriyle dolu kül tablasıyla ilişkilendirilir.

çınması öyküdeki parçaları doldurmaya davet eder ve görünüşte küçük ayrıntıları büyüterek bizi aynı zamanda örtük anlamı oluşturmaya çağırır.

Bu anlamlar için merkezi olan, bizim filmde sunulan insanlara yönelik tutumumuzdur. Genellikle olay örgüsü Randall Adams için sempati yaratmak üzere oluşturulur. O bizim gördüğümüz ilk kişidir ve Morris hemen onun Dallas'a geldikten sonra çabucak iş bulmasından mutlu olduğunu açıklamasına olanak sağlayarak onu çekici kılar. "Sanki orada olmayı istemişim gibi." Morris onu adalet sistemine saygılı, çalışkan bir demiryolu işçisi olarak sunar. Adams'ın sorgulanması onu, tıpkı onun korkmuş gözlerinin gazete fotoğraflarının yinelenen yakın-çekimlerinin yaptığı gibi, sinirli ve incinebilir gösteren dolu kül tablalarıyla ilişkilendirilir (**11.84**). Suçlayanların kendi durumlarını ifade ettiğinde, Morris onun, onların iddialarını çürütmesine olanak sağlayarak bizi onun tarafında tutar. 9. sekansta Adams, Harry'nin onun katil olduğu suçlamasına yanıt verir; 15. sekansta Adams, Harris'in olayların zaman dilimiyle ilgili iddialarına yanıt olarak kendisinin o anda başka bir yerde olduğunu söyler. Sonunda Adams otorite yorumcu haline gelir. 28. sekansta Harris'in başka bir cinayeti işlediğinin ortaya çıkmasından sonra, Adams bize eğer Dallas polisi Harris'i serbest bırakmasaydı bir yaşamın korunabileceğini hatırlatır. Bu noktada Adams'a yönelik sempatilerimiz güçlüdür ve onun neden Dallas'da yargılanmayı hak ettiğini anlarız: burası artık "yeryüzündeki cehennemdir."

Adams'ın açıklamasını kabul edişimiz cinayetin birçok yeniden canlandırılışıyla desteklenir. Bunlar açık bir şekilde kurmaca filmle, özellikle de kara filmle (**11.85**; ayrıca bkz. 10.6) çok yakından ilişkili olan teknikleri kullanımlarıyla yeniden canlandırmalar olarak başlarlar. Bunlar aynı zamanda oyuncuların yüzünü gösterme eğiliminde olan ve gerçek olaya tanıklık ettiğimizi akla getiren, genellikle gevşek, el kamerasıyla çekilmiş asıl-suç televizyon programlarında gösterilen yeniden canlandırmalardan kendilerini ayırırlar.

Yeniden canlandırmalar farklı tanıkların hatırladıklarına uygun olarak suçun değişik versiyonlarını sunar. O gece olanların birbirine zıt versiyonlarını sunarak Morris olaya dahil olan herkesin olanları kendi perspektifinden gördüğünü akla getiriyor olabilir ve bu nedenle gerçekçi bir son yoktur. Ancak filmin ilerleyişi bizi şu sonuca götürür: Wood'u öldüren David Harris'dir. Birbirine zıt canlandırmalar gerçeğin göreceli olduğunu akla getirmekten ziyade çelişen tanıklığı dramatize ederler. Jüri üyeleri ve mahkemedeki izleyiciler gibi en inandırıcı versiyona karar vermek zorundayızdır ve olay örgüsü yeniden canlandırmaları güçlü biçimde anlamlı bir model içinde geliştirir.

Polis soruşturmasına ayrılan bölümlerde, yeniden sahneleme prosedür meselelerini öne çıkarır. Memur Turko arabayı doğru şekilde teşhis etti mi? Polis dedektifleri sonunda onun doğru teşhis etmediğine karar verirler, ancak bu sonucu varmalarının öncesinde ve sonrasında Morris bize görsel olarak somut seçenekler oluşturan iki alternatif aracı gösterir. Başka bir soru da önemlidir: Turko prosedüre uygun olarak Memur Wood'a destek verdi mi, yoksa arabada mı kaldı? Morris iki olasılığı da dramatize eder, ancak bizim Turko'nun muhtemelen arabanın içinde çikolatalı sütünü içtiği sonucunu çıkarmamızı sağlar, çünkü suç mahallinde arabanın kenarında dökülmüş sıvı çikolata bulunmuştur. Bu bir olasılıklar meselesidir ve asla emin olamayız, ancak sahip olduğumuz kanıtlara göre Turko'nun muhtemelen Wood'a destek olmadığı sonucunu çıkarırız..

Soruşturma bölümünde Memur Wood'un öldürülmesinin yeniden canlandırılması polis prosedürüne yoğunlaşmıştır, ancak mahkeme bölümü sırasında, yeniden canlandırmalar katilin arabasında neler olduğunun değişik versiyonlarını gösterir. David Harris ön koltukta sinmiş miydi? Adams'ın silüetine kürk çizgili palto yakası karışmış mıydı? Sürpriz tanıklar ortaya çıktığında Morris onların arabalarının cinayet mahallinden geçişinin yeniden canlandırılışını gösterir. Burada da yeniden oluşturma tarafsız bir şekilde alternatifleri sunar, ancak bazıları diğerlerinden daha inandırıcıdır, özellikle de görgü tanıklarının söylediklerinin diğer tanık ya da kendi kaçamaklı yanıtları nedeniyle yanlış olduğu ortaya çıkar.



11.85 Bir kara film yansıması: bir yeniden canlandırmada Memur Wood arabaya yaklaşırken gösterilir.



11.86 Yargıç Metcalfe gangster Dillinger'in ölümünü hatırlar.



11.87 . . . ve Morris sanki *The Thin Blue Line*'daki yeniden canlandırmalar türünde daha önceki bir girişimi hatırlıyormuş gibi, kanun kaçağının ölümünü gösteren bir B-filmi sahnesine kesme yapar.



11.88 Kırmızı ışıkların yanıp söndüğü Dallas manzarası

David Harris'e ayrılan bölümde gösterilen son yeniden canlandırma Harris'in nasıl cinayet işleyebildiğini gösterir ve buna dış-ses anlatımla gerçekten itiraf etmesinin eşlik etmesi önemlidir. Artık diğer birçok yeniden canlandırmadan sonra bu en fazla inanmaya değer olarak sunulur. Morris, Harris'in katil olduğunu açıkça söylemekten dikkatli bir şekilde kaçınır. Ancak çok şüpheli versiyonları ortadan kaldıran ve sürücünün giderek daha fazla kimliğine odaklanan yeniden oluşturmaların gelişimi bizi en uygun açıklamanın bu olduğunu kabul etme noktasına iter.

O halde herhangi bir anlatı filminde öykü anlatım tarzı, anlatım ve bilgiyle oynama karakterlere yönelik tutumlarımızı biçimlendirir. Adams'ın diğer karakterler üzerine yorum yapmasına izin vererek ve sonunda David Harris'in suçu noktasına kadar yeniden canlandırmalar düzenleyerek film bizi Randall Adams'ın masum kurban olduğu noktasına getirir. Benzer biçimde Morris bizim Adams'a karşı olan güçlere güvenmememiz için başka stilistik aygıtlar kullanır. Film Dallas yasa görevlilerini acımasız kötüler olarak sunmaz; hepsi tatlı dillidir ve net konuşurlar ve Yargıç Metcalfe sakin ve sabırlı olarak etkileyicidir. Ancak kurgu Adams'ın açıklamasını öne çıkarır ve insanların suçlamalara yanıt vermesini sağlar, böylece onların sözlerini ihtiyatla değerlendirme eğiliminde oluruz.

Otoritelerin en açık eleştirisi Bruce Corner'ın *A Movie*'de (bakınız 10. Bölüm) kullandığı çağrışımsal biçime yakın neredeyse komik iki konudan ayrılmadır. Yargıç Metcalfe yasa ve düzene büyük saygıyla büyüdüğünü, çünkü babasının FBI ajanları gangster John Dillinger'i vurduklarında orada olduğunu hatırlar (**11.86**). Morris, Dillinger'in vuruluşunu gösteren bir Hollywood suç filmindeki bir sahneye kesme yapar (**11.87**). Metcalfe ayrıca Dillinger'a ihanet eden kadınla ilgili ıvır zıvır bir arka plan sağlar ve kadının doğduğu ülke olan Romanya'ya geri gönderildiğini söylediğinde, Morris bir Bükreş haritasına kesme yapar (bir anlık kendinin parodisi, çünkü filmin akışı boyunca birçok kez haritaları kullanmıştır). 1950'lerdeki TV programlarında olduğu gibi kendisini bir kadın dedektif olarak



11.89 Bu motif polis aracının dönen ışıklarının çekimlerinde yinelenir.



11.90 Filmin açılış yazısı kırmızı motifini duyurur.

hayal ettiğini söyleyen bir görgü tanığının anlatımları sırasında bir paralel montaj ortaya çıkar. Morris genç bir kadının bir dolandırıcıyı yakalamada bir dedektife yardım ettiği bir B-filminden bir parça boyunca onun dış-ses yorumlarının sürmesine izin verir. Bu sekanslar Adams'ın rakiplerini popüler filmlerden türeyen suçla savaşma anlayışına sahip kişiler olarak görmek için cesaretlendiririliriz.

Polis otoritesini ve ikiyüzlülüğü akla getiren renk motifleri daha ustacadır. Filmin ilk birkaç çekimi gökdelenleri ve diğer yapıları gösterir; her birinde yanıp sönen bir kırmızı ışık vardır (**11.88**). Randall Adams'ın öyküsüne başlamasına yapılan bir kesmeden sonra, sahne kararır ve David Harris'in Dallas'a nasıl geldiğini açıklamasına kesmeyle geçmeden önce, filmde başka yerlerde de karşımıza çıkacak bir görüntü olan bir polis aracının dönen kırmızı ışığını görürüz (**11.89**). Kırmızılık motifi Dallas ile polis arasında Adams'a karşı güçler olarak bağlantı kurar ve bu da ilk jenerikte *Blue* (mavi) yazısının neden kırmızıyla yazıldığının bir açıklamasını akla getirir (**11.90**). Filmin adı savcının polise uygarlık ile anarşi arasındaki "ince mavi hat" dediği özetine Metcalfe'nin yaptığı göndermeden alınır. Hattı kırmızıya boyayarak Morris yalnızca öldürmeyi akla getirmez, aynı zamanda polis mavisi ile başlangıçtaki uğursuzca yanıp sönen kırmızı ışıklar arasında ilişki kurar.

Bu motif Metcalfe'nin adı çıkmış "kırmızılı kadının" ihanetine uğramış Dillinger'ın ölümünü açıklayışı içinde daha da genişler. Metcalfe kadının aslında kırmızı giymediğini, onun turuncu elbisesinin sadece belirli ışık altında kırmızı göründüğünü iddia eder. Filmdeki röportajlarının başından sonuna David Harris turuncu cezaevi elbise giymiş olarak gösterilir ve bu da başka bir ihanet motifini akla getirir ve belki de onun polis arabasının kırmızı ışıklarıyla ilişkisini ima eder. Bir belgeselci olarak Morris büyük bir ihtimalle Harris'e ne giyeceğini dayatmadı, ancak renk motifini vurgulayan diğer görüntüleri yarattı ve Metcalfe'nin kırmızılı kadınla ilgili (oldukça ilgisiz) sözlerini unutmamaya karar verdi. Birçok belgeselci gibi Morris de tematik içerimleri ortaya çıkarmak için mevcut filmin belirli yanlarına önem verdi.

Randall Adams'ın haksız yere hapsedilmesinin öyküsü birkaç insanın yaşamının kesişmesi olarak sunulur. Netlik adına davayı basitleştirmek yerine Morris davayı birçok öykünün kesiştiği -görgü tanıklarının özel yaşamları, avukatlar arasındaki mesleki rekabet, Dillinger öyküsü, TV suç dramaları, Adams ile Harris'in gittikleri arabalı sinemadaki filmden sahneler- bir nokta olarak işler. Film bir suçun iplerin karmakarışık olmasından oluşacağını öne sürer. Bir suç ayrıntılar çığına (ruhsat numaraları, araba markaları, dökülen çikolatalı sütler, TV programları) gömülü görünecektir ve gerçekten ne olduğuyla ilgili birçok alternatif senaryoya yol açacaktır. *The Thin Blue Line* bir soruşturmanın bu yönlerini kendi özel yapısı ve stili içinde inşa eder. Anlatım öldürmenin her versiyonunu gösterir, ancak inandırıcı olmayanları elememiz için bize rehberlik eder. Önemsiz ayrıntıların üzerinde durur, ancak sonunda daha az önemli olanları atar. Ve bir suçun karmaşık tanıklık ve kanıt ağının çözülebileceğini gösterir. Bu film kendisini hem o Texas otoyolunda gerçekten olanların açıklaması hem de ısrarcı soruşturmacıların sonunda nasıl gerçeğe ulaşabileceği üzerine bir düşünme olarak sunar.



11.91 *Meet Me in St. Louis*'de üzerinde "Yaz 1903" yazan tanıtma yazısı kartonu.



11.92 1903'teki St. Louis dünyasına geçiş.

Biçim, Stil ve İdeoloji

"Ben zarif filmler çekmem. Bay Vincente Minnelli; o, zarif filmler çekti."

*— **Billy Wilder, yönetmen***

Meet Me in St. Louis

1944. MGM. Yönetmen: Vincente Minnelli. Senaryo:Irving Brecher ve Fred F. Finklehoffe, Sally Benson'un kitabından. Görüntü Yönetmeni: George Folsey. Kurgu: Albert Akst. Müzik: Hugh Martin ve Ralph Blane. Oyuncular: Judy Garland, Margaret O'Brien, Mary Astor, Lucille Brenner, Leon Ames, Tom Drake.

Meet Me in St. Louis'in tam ortasında Alonzo Smith ailesine New York'ta yeni bir işe transfer edildiğini duyurur. "Geleceğimizi bulduğumuzu sanıyorum –hepimiz için bir gelecek. Paranın nereden geleceği konusunda kaygılıydım" der dehşete düşmüş aile üyelerine. Bu filmin biçimi ve stili için merkezi olan aileye ve geleceğe dair bu düşünceler aynı zamanda filmin içinde anlamını ve etkisini kazandığı ideolojik bir çerçeve yaratır.

Analiz ettiğimiz filmlerin hepsi onların ideolojik bakış açılarından incelenebilirdi. Her film biçimsel ve stilistik öğeleri ister açıkça ifade edilmiş isterse zımni olsun ideolojik bir tutumu yaratacak şekilde bir araya getirir. *Meet Me in St. Louis*'in ideolojisinin üzerinde durmayı tercih ettik, çünkü bu film insanların düşünce tarzlarını değiştirmeye çalışmayan bir filmin net bir örneğidir. Bunun yerine bu film egemen bir toplumsal ideolojinin belirli yanlarını güçlendirir. Bu durumda *Meet Me in St. Louis* birçok Hollywood filmi gibi karakteristik olarak ailenin birliği ve aile yaşamına dair Amerikan değerleri olarak görülen düşünceleri desteklemeye çalışır.

Meet Me in St. Louis St. Louis'deki Louisiana Purchase Exposition için hazırlıklar sırasında geçer ve fuar aksiyonun zirvesi haline gelir. Film kendi biçimini hiç gizlemeden sergiler; tanıtma yazısı kartonu, dört bölümün her birinin farklı bir mevsimde geçeceğini duyurur (**11.91**). Bu yolla film aynı anda (St. Louis'e doğru ilerlemenin sonucunu getirecek olan bahar 1904 fuarına doğru bir hareketle eşitlenen) zamanın geçişini ve değişmeyen mevsimler döngüsünü gösterir.

Büyük bir Viktoryen evde yaşayan Smith'ler geniş ama birbirine bağlı bir ailedir. Mevsimsel yapı filmin Smith'leri aile birliğinin geleneksel anları olan tatillerde göstermesine olanak sağlar; onları Halloween (Hortlak Gecesi) ve Noel'i kutlarken görürüz. Sonunda fuar yeni bir tür tatil, Smith'lerin St. Louis'de kalma kararının kutlanması haline gelir.



11.93 "Meet Me in St. Louis" şarkısı bize karakterleri ve mekanları takdim eder.



11.94 Aile evinin önemi: bir pencere kadın kahramanı ilk görüşümüzü. . .

Filmin başı hemen St. Louis'i gelenek ile ilerleme arasında, sınırdaki bir kent olarak tanıtır. Yaz için süslü şeker kutusu tanıtma yazısı kartonu Smith'lerin evinin eski moda siyah-beyaz fotoğrafının etrafındaki beyaz ve kırmızı çiçekleri gösterir. Kamera yakınlaştıkça, fotoğraf renklenir ve canlanır (**11.92**). Tanıtma yazısı kartonu üzerindeki yumuşak çerçeve ekran üzerindeki harekete uyumlu bir canlı hava kazandırır. Yoldan atların çektiği bira arabası ve binek arabaları geçer, ama ilk yapılanlardan bir araba (parlak kırmızıdır ve dikkatimizi çeker) onları geçer. İlerleme motifi ve yenilikler şimdiden önemli hale gelmiştir; bu motif hemen yakında olacak olan fuara yapılan vurgu içinde gelişir.

Oğul Lon Smith bisikletle eve gelir, evin içinde mutfağa bir zincirleme geçiş sergilemeyi başlatır. Evin içinde gündelik etkinliklerini anlattıkları sırada birer birer aile üyelerini tanırız. İkinci en küçük kız Agnes merdivenlerden çıkarken "Meet Me in St. Louis" şarkısını söylediği sırada kamera onu takip eder (**11.93**). Agnes kameranın kısa süre izlediği sırada şarkıya katılan büyükbaba ile karşılaşır. Şarkı söyleyerek geçen karakterlerin aksiyon uyumları aracılığıyla görüntü kuşağı evi telaş ve müzikle dolu olarak sunan bir hareket akışı sağlar. Büyükbaba ekran dışında aynı şarkıyı söyleyen sesleri duyar. Bir pencereye gider ve omzunun üstünden bir üst-açı çekimi iki kişilik bir arabadaki ikinci en büyük kız kardeş Esther'i gösterir (**11.94**). Onun gelişi sekansı yeniden evin önüne getirir.

Ev filmin büyük bölümünde ailenin birliğinin ana imgesi olarak kalır. Gençlerin fuarın inşasını görmek için tramvaya binmeleri, Noel dansı ve finaldeki fuar alanı sekansının dışında, filmin temel aksiyonu Smith'lerin evinin içinde ya da yakınında geçer. Her ne kadar Bay Smith'in işi New York'a taşınma nedenini sunsa da, onu asla bürosunda görmeyiz. İlk sekansta aile üyeleri birer birer eve dönerler ve yemek masasının etrafında toplanırlar. Filmin her bölümü benzer bir şeker kutusu kapağıyla ve eve doğru bir hareketle başlar. Bu filmin ideolojisinde ev kendine-yeterli bir yer olarak görünür; diğer toplumsal kurumlar dışarıdadır, hatta tehdit edicidir.

İdealleştirilmiş bir ev içindeki birleşik ailenin bu görünümü kadınları merkeze yerleştirir. Anlatım bizim bilgimizi tek bir karakterin alanıyla sınırlamaz, ancak Smith ailesinin kadınlarının bildiklerine yoğunlaşma eğilimindedir. Bayan Smith, en büyük kız Rose, daha genç olan Tootie ve özellikle de Esther anlatımın etraflarında organize edildiği karakterlerdir. Dahası, kadınlar istikrarın aracıları olarak tanımlanırlar. Öyküdeki aksiyon sürekli olarak Bayan Smith ve hizmetçi Katie'nin küçük krizlerin ortasında sakince çalıştıkları mutfağa geri döner. Erkekler ailenin birliğini tehdit ederler. Bay Smith aileyi New York'a götürmeyi ister,



11.95 . . . ve onun daha sonraki "The Boy Next Door" şarkısını çerçeveler.



11.96 Noel partisi giysileri filmdeki tatillerin bir parçasını oluşturur.

böylece geçmişle bağları yok edecektir. Lon Doğu'ya, Princeton'daki koleje gider. Yalnızca büyükbaba eski kuşağın temsilcisi olarak kadınların St. Louis'de kalma arzularının yanındadır. Genelde anlatının nedenselliği evden her ayrılışı sorunlu hale getirir – bir anlatının gelişme ilkelerinin nasıl ideolojik bir öncül oluşturabileceğini bir örneği.

Aile içinde küçük anlaşmazlıklar vardır, ancak üyeler işbirliği yaparlar. İki büyük kız kardeş Rose ve Esther birbirlerine flörtlerinde yardım ederler. Esther yandaki evde yaşayan John Truitt'e âşıktır ve onunla evlenmesi ailenin birliğini tehdit etmez. Filmde birkaç kez Esther kendi evinden ayrılması gerekmeden onun evine bakar. İlkinde Esther ve Rose onun dikkatini çekmeye çalışmak için verandaya çıkarlar; daha sonra Esther pencereye oturarak "The Boy Next Door" şarkısını söyler (**11.95**). Nihayet çok daha sonra üst kattaki karanlık yatak odasında oturur ve nişanlanmalarından hemen sonra onun kendi evindeki gölgesini görür. Kızların yolculuk yapmaları ya da lisenin üzerinde eğitim almaları asla düşünülmez. Film ev içindeki ve civardaki küçük olaylara yoğunlaşarak, alternatif bir yaşam tarzının düşünülmesini engeller –New York'a korkulan taşınma hariç.

Birçok stilistik aygıt mutlu bir aile yaşamının resmini oluşturur. Technicolor tasarımı mizansenin verimliliğine büyük katkıda bulunur, kostümleri, ortamları ve karakterlerin saç renklerinin canlı bir şekilde öne çıkmasını sağlar (5.5). Karakterler parlak giysiler giyerler, Esther'inkiler genellikle mavidir. O ve Rose Noel dansı için anıldıkları sırayla kırmızı ve yeşil giysiler giyerler (**11.96**). Bu da aile birliğinin tatillerle olan ilişkisini güçlendirir ve bu arada kız kardeşlerin pastel renkli giysiler giymiş dans edenlerin girdap gibi dönen kalabalığı içinde kolayca seçilmeleri sağlar. 5.5'teki tramvaydaki çekimde Esther göze çarpar, çünkü genellikle parlak renkli giysilerin arasında siyahlı tek kadın odur.

Meet Me in St. Louis bir müzikaldir ve müzik ailenin yaşamında büyük bir rol oynar. Şarkılar romans ya da toplanma anlarında gelir. Rose ve Esther akşam yemeğinden önce salonda "Meet Me in St. Louis" şarkısını söyler. İşten dönen Bay Smith şarkıyı böldüğünde -"Allah aşkına, bağırmayı kesin!"- hemen şarkı söylemeye ve fuara karşı olarak tanımlanır. Esther'in diğer şarkıları onun John Truitt'e aşkının güvenli ve makul bir aşk olduğunu gösterir. Bir kadın bir koca bulmak için evden ayrılmamalıdır: onu kendi çevresinde ("The Boy Next Door") ya da tramvayda giderken ("The Trolley Song") bulabilir. Diğer şarkılar iki partiye eşlik eder ve Esther Noel dansından sonra küçük kız kardeşi Tootie'ye "Have Yourself a Merry Little Christmas" şarkısını söyler. Burada o New York'taki yaşamda eğer aile bir arada kalabilirse her şeyin yolunda olacağına ikna etmeye çalışır.



11.97 Farklı cinsiyetlerden ve büyüklükteki kardan insanlar aileyi hatırlatır.



11.98 Tootie'nin kardan insanlara saldırısı.



11.99 Derin bir çerçeveleme aileyi bir grup olarak vurgular, ön plandaki piyanonun önündeki bir kek tabağı dikkat çeker.

Ancak bu birliğin tehlikede olduğuna dair bir duygu vardır. "Eğer Kader izin verirse, yakınlarda bir gün hepimiz bir arada olacağız / O zamana kadar bir biçimde bunun üstesinden gelmeliyiz." Esther'in romantik hedefine ulaştığını ve John Truitt ile nişanlandığını zaten biliyoruz. Eğer Smith'ler New York'a taşınırlarsa, Esther nişanlısı ile ailesi arasında bir tercih yapmak zorunda kalacaktır. Bu noktada olay örgüsü bir çıkmaza varmıştır; hangi yolu seçerse seçsin, eski yaşam tarzı yok olacaktır. Anlatı bir çözüme gereksinim duyar ve Tootie'nin şarkıya tepki olarak histerik ağlayışı Bay Smith'in kararını yeniden düşünmesine yol açar.

Esther'in şarkısından sonra Tootie'nin kardan yapılmış insanları parçalaması ailenin birliğine karşı New York'a taşınmanın sunduğu tehdidin çarpıcı bir görüntüsüdür. Kış mevsimi bölümü başlarken, çocuklar avluda kardan insanlar (ve bir köpek) yapıyorlardı (**11.97**). Başlangıçta bu kardan insanlar Esther ve Katie'nin Noel dansına birlikte gitmek için Lon ve Rose'u ikna etmeye çalıştıkları komik sahnenin bir parçasıydı. Ancak Tootie St. Louis'den ayrılma olasılığıyla histerik hale geldiğinde, geceliğiyle koşarak kardan insanları parçalar. Bu sahne şok edicidir, çünkü Tootie kendi ailesinden insanların kardan ikizlerini öldürüyor görünür (**11.98**). Bu an güçlü olmak zorundadır, çünkü babanın fikrini değiştirmesine



11.100 Uzun-çekim kamera hareketindeki her duruşta, avize ekranın üst kısmında çerçevelenir.



11.101 Dehşete düşmüş Tootie kendi oyununu oynamak için karanlığın içine yönelir.

neden olmak zorundadır. Baba New York'a taşınma arzusunun ailenin içsel bağlarını tehdit ettiğini anlar. Bu olay onun St. Louis'de kalmaya karar vermesine yol açar.

Mizansenin diğer iki öğesi ailenin konforlu yaşamını vurgulayan motifleri yaratır. Smith'lerin yaşamı yiyeceklerle kuşatılmıştır. Başlardaki bir sahnede kadınlar kısa süre sonra ailenin akşam yemeğinde servis edilecek olan domates sosunu hazırlarlar. Erkek arkadaşının telefonda Rosa'a evlenme teklif etmekte başarısız olduğu sahneden sonra gerilimler yatışır ve hizmetçi işlenmiş sığır etinin büyük dilimlerini servis eder.

Halloween sahnesinde, bol yiyecek ile ailenin birliği arasındaki bağlantı daha da açık hale gelir. Başlangıçta çocuklar kek ve dondurma yemek için toplanırlar, ancak baba eve gelir ve New York'a taşınacaklarını söyler. Aile üyeleri yiyeceklerine dokunmadan ayrılırlar. Yalnızca anne ve babanın piyanonun başında şarkı söylediklerini duyduklarında, yeniden yemek için dönerler (**11.99**). Şarkının sözleri -"Zaman geçebilir, ama biz birlikte olacağız"- onların davranışlarına eşlik eder. Bir motif olarak yiyeceğin kullanılması ailenin evdeki yaşamını bollukla ve bir grubun parçası olarak bireyin yeriyle ilişkilendirir. Son sekansta fuarda onlar birlikte bir restorana gitmeye karar verirler. Böylece yiyecek motifi onların St. Louis'de birlikte yaşamaya yeniden karar verdikleri anda geri gelir.

Ailenin birliğinin başka bir motifi ışıktır. Ev zamanın çoğunda ışıl ışıldır. Aile birlikte akşam yemeğine oturduğunda, akşamüzeri iyice alçalan güneşin parlak sarı ışınları beyaz perdelerden süzülür. Daha sonra en sevgi dolu sahnelerden biri Esther'in John'un alt kattaki odalardaki ışıkları kapatmaya yardım etmesi için kendisine refakat etmesini istemesini içerir. Bu aksiyon bir vinç çekiminin karakterleri odadan odaya izlediği bir uzun çekimde gerçekleşir (**11.100**). Odalar kararırken ve çift salona geçerken, kamera vinçle onların yüzlerinin yüksekliği düzeyine iner. Bu çekim önemli bir ton değişimini içerir. Esther'in John'u yanında tutmak için komik bir şekilde uydurma mazeretiyle ("Fareden korkuyorum") başlar ve giderek gerçek bir romantik atmosfer yönünde gelişir.

Halloween sekansı tamamen gece geçer ve ışığı temel bir motif haline getirir. Kamera başlangıçta evin parıldayan sarı pencerelerine doğru devinir. Yoğun, biraz ürkütücü müzik evin karanlığın içindeki güvenli bir ada gibi görünmesini sağlar. Tootie ve Agnes oyun oynamak için diğer çocuklara katılmak üzere giderlerken, grubun etrafında toplandığı şenlik ateşinin alevlerine karşı silüet halinde görülürler. Başlangıçta ateş tehdit edici görünür, bu sahne ışığın önceki kullanımlarıyla gerçekten uyumludur. Tootie "çok küçük" olduğu için grubun etkinliklerinden dışlanır. Kendini kanıtladığında onun diğerleriyle birlikte alevleri beslemeye yardım etmesine izin verilir. Tootie kendi oyununu oynamak için ateşin yanından ayrılırken yapılan geriye doğru uzun kaydırmalı çekime dikkat edin; ateş çekimin arka planındadır ve onun arkada bıraktığı bir sığınak gibi görünür (**11.101**). Gerçekten de filmin Halloween bölümünün ilk sekansı bütün anlatı yapısının bir tür minyatürü haline gelir. Grubun bir parçası



11.102 Işık motifi fuar alanının gösterilmesinde zirveye çıkar.



11.103 Filmin Esther'in fuara hayranlıkla tepki verdiği son çekimi.

olarak Tootie'nin konumu ateşten uzaklaşırken terk edilir, daha sonra ateşe geri dönerken muzaffer ane bir şekilde onaylanır.

Benzer biçimde, ışık ailenin birliğine yönelik tehdidin ortadan kaldırılmasında önemli bir rol oynar. Noel arifesinde geç saatte Esther, Tootie'yi uyanık bulur. Pencereden aşağıdaki kardan insanlara bakarlar. Karın üzerinde sarı bir ışık şeridi vardır ve ayrılmayı planladıkları evin güvenliğini ve sıcaklığını akla getirir (11.98). Ancak Tootie'nin histerik ağlayışı Bay Smith'in kararını yeniden düşünmesine yol açar. Oturmuş düşünürken, elinde kibrit vardır. Sigarasını yakar ve sigara parmaklarını yakana kadar sigaranın elinde olduğunun farkında değildir. "Meet Me in St. Louis" temasının yavaşça çalınışıyla birleşen alev onun dikkatinin dağılışını ve giderek fikir değiştirmesini vurgulamaya hizmet eder.

Taşınmama kararını söylemek için ailesini alt kata çağırırken, bütün ışıkları açar. Kutularla dolu loş, kasvetli salon, aile üyeleri toplanırken yeniden yoğun bir etkinlik sahnesi haline gelir. Işıkların cam renkleri kırmızı ve yeşildir ve evi uygun Noel renkleriyle özdeşleştirirken Esther ve Rose'un parti kıyafetlerini anımsatır. Kararın duyurulması, sanki St. Louis'de kalmanın aile için mali bir zorluğu yaratmayacağını vurgular gibi, doğrudan hediyelerin açılmasına yol açar.

Finaldeki fuar sekansında gece olurken, binalardan çok sayıda ışık gelir ve göz kamaştırıcı bir şekilde göller ve kanallar üzerinde yansır (**11.102**). Burada ailenin manzaraya hayran bir şekilde bakışıyla film biter. Bir kez daha ışıklar güvenlik ve ailenin keyfi anlamına gelir. Bu ışıklar aynı zamanda filmin motiflerini bir araya getirirler. Baba başlangıçta ailesinin geleceğini güvenceye almak için New York'a taşınmayı istemişti. St. Louis'de kalmaya karar verdiğinde, onlara şunları söyler: "New York'ta fırsatların telif hakkı yoktur. St. Louis hızla büyümede kararlı ve siz de bunun içinde yer alacaksınız. Bu muhteşem bir kent." Fuar bunu doğrular. St. Louis ailenin birliğini, konforunu ve güvenliği korumasına olanak sağlar ve ilerlemenin bütün avantajlarına sahiptir. Film şu diyalogla biter:

ANNE: Dünyada buna benzer bir şey olmamıştır.

ROSE: Buraya bir trenle gelmek ya da bir otelde kalmak zorunda değiliz. Bu fuar bizim yaşadığımız kentte.

TOOTİE: Büyükbaba burasını asla yıkmazlar, değil mi?

BÜYÜKBABA: Yıkmazlarsa daha iyi ederler.

ESTHER: Buna inanamıyorum. Tam da yaşadığımız yerde. Tam da St. Louis'de (**11.103**).

Bu sözler anlatımda ve stilistik aygıtlarda baştan sona var olan filmin ideolojisini *yaratmaz*. Diyalog sadece başından beri örtük olmuş olanı açıkça ifade eder. (Bunu beş yıl önce yapılmış başka bir MGM müzikali olan *The Wizard of Oz*'daki "Ev gibisi yok" sözleriyle karşılaştırın.)

Fuar, gelecek ve ailenin birliği sorunlarını çözer. Aile eve gitmeksizin bir Fransız restoranına gidebilir. Bu son aynı zamanda babanın konumunu en azından adı var kendi yok reisi olarak restore eder. O yalnızca restorana nasıl gidileceğini hatırlayabilir ve orada gruba yol göstermeye hazırlanabilir.

Bir filmin ideolojisini anlamak normal olarak biçim ve stilin anlamı nasıl yarattığını analiz etmeyi içerir. Bölüm 2'de öne sürüldüğü gibi, anlam dört genel tipte olabilir: göndergesel, açık, örtük ve semptomatik. *Meet Me in St. Louis* filmini analizimiz bu dört anlam tipinin toplumsal bir ideolojiyi -bu filmde gelenek, aile yaşamı ve ailenin birliği değerlerini- güçlendirmek için nasıl çalıştığını göstermiştir. Filmin göndergesel yönleri izleyicinin St. Louis ile New York arasındaki farkı kavrayabileceğini ve uluslararası fuarları, Amerikan ailesi geleneklerini, ulusal tatil günlerini vb. bildiğini önceden varsayar. Bunlar özellikle Amerikalı izleyicilere hitap eder. Filmin açık anlamı küçük kentin ilerleme ve geleneğin mükemmel karışımı olarak tartışıldığı, henüz incelediğimiz final diyaloğunda formüle edilir.

Biçimsel inşa ve stilistik motiflerin önemli bir örtük anlama nasıl katkıda bulunduğunun izini sürdük: "kalpsiz bir dünyada bir sığınak" yaratma olarak aile ve yuva bireyin yaşamı için temel bir referans noktasıdır. O halde semptomatik anlamlar nedir?

Genel olarak bu film toplumsal davranışı doğallaştırmaya girişiminde birçok toplumsal ideolojinin bir eğilimini ifade eder: Bölüm 2'de değer ve inanç sistemlerinin onlara sahip olan toplumsal gruplara sorgulanamaz görünebileceğini belirtilmişti. Grupların bu tip sistemleri sürdürmesinin bir yolu, belirli şeylerin insanın tercihi ya da kontrolünün ötesinde olduğunu ve bunların sadece doğal olduğunu gerçek saymalarıdır. Tarihsel olarak bu düşünce kadınların, azınlık gruplarının ve yoksulların doğal olarak daha önemsiz olarak düşünüldüğünde olduğu gibi, baskı ve haksızlığı haklılaştırmak için kullanılmıştır. *Meet Me in St. Louis* yalnızca Smith ailesi kadınlarını (Esther ve Rose'un basitçe kendilerine koca istedikleri varsayılır) tanımlamasında değil, ama Amerikan yaşamının simgesi olarak beyaz, üst-orta sınıf ev halkını tercihinde de bu genel eğilime katılır. Daha gizli bir doğallaştırma filmin bütün biçimsel organizasyonunda görülür. Mevsimlerin doğal döngüsü ailenin yaşamıyla uyumludur ve olay örgüsünün sonu bir yenilenme dönemi olan ilkbaharda geçer.

Tarihsel olarak daha özgül semptomatik anlamlara da odaklanabiliriz. Bu film Kasım 1944'te (tam Noel zamanında) gösterime girdi. II. Dünya Savaşı hâlâ sürüyordu. Bu filmin izleyicisi büyük ölçüde erkek akrabaları uzun süredir olmayan, çoğunlukla deniz aşırı ülkelerde olan kadınlardan ve çocuklardan oluşacaktı. Aileler ayrılmak zorunda kalmıştı ve arkada kalan insanlar savaş çabaları için önemli fedakarlıklar yapmak zorundaydı. Kadınların iş yerlerinde, fabrikalarda ve bürolarda çalışmaları gerektiği (ve çoğu bu deneyimden zevk alıyordu) bir dönemde, kadınların deneyimlerinin alanını yuva ve aile ile sınırlayan ve aile birliğinin zirvede olduğu daha basit zamanları çok isteyen bir film ortaya çıktı.

Meet Me in St. Louis bu nedenle savaş öncesine, Depresyon-öncesi Amerika'sına bir özlemin belirtisi olarak görülebilir. 1944 yılındaki izleyiciler, genç askerlerin ebeveynleri kendi çocukluklarının parçası olarak 1903-1904 dönemini hatırlıyorlardı. Bu nedenle bütün biçimsel aygıtlar -anlatının inşası, mevsimsel bölümleme, şarkılar, renkler ve motifler- izleyiciyi rahatlatma olarak görülebilir. Eğer ülkede kalan kadınlar ve diğerleri parçalanmanın tehditlerine karşı güçlü olabilir ve ailelerini bir arada tutabilirlerse, ev içi uyum sonunda geri dönecektir. Bu perspektiften bakıldığında *Meet Me in St. Louis* Amerikan aile yaşamına dair egemen anlayışları destekler ve hatta savaş sonrası gelecek için aile birliği idealini önerir.

Raging Bull

1980. United Artists. Yönetmen: Martin Scorsese. Senaryo: Paul Schrader ve Mardik Martin, Jake La Motta'nın Joseph Carter ve Peter Savage ile birlilke *Raging Bull* kitabından. Görüntü Yönetmeni: Michael Chapman. Kurgu: Thelma Schoonmaker. Oyuncular: Robert De Niro, Cathy Moriarty, Joe Pesci, Frank Vincent, Nicholas Colasanto, Theresa Saldana.

Meet Me in St. Louis'i analiz ederken, bu filmin karakteristik olarak Amerikan ideolojisini desteklediğini öne sürdük. Hollywood'da yapılan bir filmin ideolojik meselelere yönelik daha belirsiz bir tutum takınabilmesi de olasıdır. Martin Scorsese şiddeti kendisine ana tema alarak böyle yapar.

Şiddet Amerikan sinemasında yaygındır ve genellikle eğlence için temel bir işlev görür. Aşırı şiddet bilim-kurgu ve korku filmleri gibi birkaç tür için merkezi hale gelmiştir. Bu türler genellikle kısmen şiddeti özel efektler sayesinde oldukça stilize hale getirmeye dayanırlar ve bu neden minimum düzeyde rahatsız edicilerdir. *Raging Bull* farklı bir taktik kullanır ve şiddeti içgüdüsel ve rahatsız edici hale getirmek için sinemasal gerçekçiliğin geleneklerini kullanır. Bu nedenle film kimi yönlerden kendi döneminin diğer birçok filminden daha az vahşi olsa bile -örneğin tek bir ölüm yoktur- tahammül edilmesi çok zor olan birkaç sekansı içerir. Yalnızca acımasız boks maçları değil, ama aynı zamanda gündelik yaşamdaki eşit derecede sert kavgalar da şiddeti öne çıkarır.

Scorsese'nin filmi gevşek bir şekilde 1949'da dünya orta sıklet şampiyonu olan boksör Jake la Motta'nın kariyerine dayanır. *Raging Bull* (gerçek maçlara dayanan) boks sahnelerini Jake'in yaşamına yayılan şiddetin simgesi olarak kullanır. Gerçekten o kavga yapmadan, tehdit etmeden ya da küfür etmeden insanlarla ilişki kuramaz görünür. İki evliliği de, özellikle ikinci eşi Vickie ile evliliği ev içi atışmalar ve küfürlerle doludur. Her ne kadar onun en yakın ilişkisi başlangıçta onun kariyerini yöneten kardeşi Joey gibi görünse de, Jake sonunda bir kıskançlık krizi sırasında onu döver ve ona sürekli soğuk davranır. Dahası Jake'in davranışları başkalarını incitirken, aynı zamanda öfkesini kendinden çıkarır, sevdiği insanları kendisinden uzaklaştırır ve meslek yaşamını şişman bir stand-up komedyeni ve daha sonra da ünlü oyunlar ve filmlerden konuşmaları ezberden söyleyen oyuncu olarak acınası bir şekilde sürdürür.

Kahramanını böylesine saldırgan bir zorbaya dönüştüren bir filmin ideolojisini nasıl anlarız? Ve/veya yorumlarını öne sürmeye teşvik edilebiliriz. Ya film Jake'in çok tehlikeli öfkesini övüyordur ya da hastalıklı bir vaka olarak kınıyordur. Ancak bu basit değerlendirmelerden birine karar verdiğimizde, filmin baş karaktere yönelik sempati duyma ya da ondan iğrenmeye dair rahatsız dengesi ile ilgilenmekte başarısız olurduk. Biz *Raging Bull*'ın Jake'i Amerikan yaşamında şiddetin rolünde örnek bir vaka haline getirmek için (hem anlatı hem de stil açısından) farklı stratejiler uyguladığını öne sürüyoruz. Bu yüzden Scorsese içinde Jake'in davranışlarının değerlendirilebileceği karmaşık bir bağlam yaratır.

Bu bağlama en iyi *Raging Bull*'ın anlatısının biçimsel yapısı incelenerek yaklaşılabilir. Eğer filmi tek tek sahnelerine bölseydik, ortaya uzun bir liste çıkardı. Her ne kadar bazı çok uzun sekanslar varsa da, çoğu oldukça kısadır. Toplam 46 tanedir ve bunlara baştaki jenerik ve sondaki yazılar da dahildir, ancak bunlar genellikle 12 büyük bölüm içinde gruplanabilirler:

1. Bir boks ringinde tek başına ısınan Jake'in uzun bir çekiminin üzerinden görülen açılış jeneriği.
2. Bir gece kulübündeki kulis, 1964. Jake ezberden okuyacağı bir şiirin provasını yapar.

Geçmişe dönüş başlar.

3. 1941. Jake'in bir maçı kaybetmesini gösteren sahneler; karısıyla kavga eder, Vickie'yi görür ve onunla ilk kez buluşur.
4. 1943. Arada Jake ile Vickie'nin bir aşk sahnesinin olduğu Sugar Ray Robinson ile iki maç.
5. 1944'ten 1947'le birbirini izleyen bir dizi maçın montaj sekansı ve Jake'in özel yaşamının amatör filmi.
6. 1947'deki bir dizi uzun sahne. Bunlar arasında Copacabana gece kulübünde geçen üç sahne, Jake'in Vickie'yi kıskanmaya başlamasını ve çevresindekilerden nefret edişini gösteren sahneler vardır. Sonunda onlar için bir dövüş yapar.
7. 1949. Vickie ile bir tartışma ve ardından Jake'in orta sıklet şampiyonluk maçını kazanması.
8. 1950. Jake haksız bir kıskançlık öfkesiyle Vickie'yi ve kendi kardeşi Joey'i döver.



11.104 *Raging Bull*'ın yavaş-çekim açılış çekimi.

9. 1956. Jake emekli olur ve düzenli olarak komedyenlik yaptığı bir gece kulübünü satın alır. Vickie onu terk eder ve Jake tutuklanır.
10. 1958. Jake ucuz bir gece kulübünde komedyenlik yapar. Joey'i barışmak için ikna edemez.

Geçmişe dönüş biter.

11. 1964. Jake ezber yaparak, sahneye çıkmaya hazırlanır.
12. İncil'den bir alıntının olduğu siyah bir yazı ve filmin ithaf yazısı.

Filmin başı ve sonu bizim Jake'in kariyerine yönelik tutumumuzu oluşturmada çok önemlidir. İlk görüntü tam neresi olduğu belli olmayan bir yerde ringde onun ısınmasını gösterir (**11.104**). Birkaç sinemasal aygıt bu karaktere dair ilk izlenimlerimizi yaratır. Yavaş-çekimde ringde ısınma hareketleri yapar. Bu yavaş tempoya onun ısınma hareketlerinin dansa benzediğini akla getiren yavaş bir klasik müzik eşlik eder. Derin-mekân sahneleme ringin iplerini göze çarpacak şekilde öne çıkarır ve ringi kocaman göstererek Jake'in yalnızlığını vurgular. Bu uzun çekim jenerik yazıları boyunca sürer ve boksu hem güzel hem de yalnız bir spor olarak tanıtır. Görüntü soyut ve uzaktır: anlatıda bindirilen bir yazıyla belirtilen bir yılda geçmeyen tek sahnedir bu.

"Jake La Motta'nın karakterinin kendini mahveden yanından ve çok temel duygularından büyülendim. Birinin başına yere düşünceye kadar yumruk atarak yaşamaktan daha temel ne olabilirdi? . . . Bu filme bildiğim ve duyumsadığım her şeyi koydum ve bu filmin kariyerimin sonu olabileceğini düşündüm. Film yapmanın kamikaze tarzı dediğim şey buydu: içine her şeyi akıt, daha sonra da unut gitsin ve git, başka bir yaşam tarzı bul."

— ***Martin Scorsese, yönetmen***

2. sekansa kesme ile geçiş aniden şişman ve yaşlı, yine prova yapan Jake'i gösterir. Ünlü edebiyat eserlerinden ve kendisi için yazılmış bir şiirden okumalardan oluşan tek kişilik gösteri için söyleyeceklerini hazırlar. Şiir şöyledir: "Bana bu boğanın azabileceği / bir sahne verin / ve dövüşebilsem de / aslında daha ziyade anlatırdım – İşte eğlence!" Bu bölüm öyküde çok daha sonra, uzun boks kariyeri mücadelesinden sonra geçer. 11. sekansa kadar olay örgüsü öyküdeki bu ana, yani Jake'in söyleyeceklerini prova etmeyi sürdürmesine geri dönmeyecektir. 11. sekansta, yönetici onu sahneye davet ederken, Jake kendine güvenini sağlamak için birkaç boks-tarzı ısınma yumruğu atar ve üst üste hızla "Patron benim, patron benim" diye homurdanır.

Öykünün büyük bölümünü bir geçmişe dönüş olarak düzenleyen Scorsese şiddet ile eğlence arasında bağlantı kurar. 2. sekansta Jake'in kollarını açarak "İşte eğlence!" demesi, uzun bir önemli geçmişe dönüşte dövüşü kazandığında boks eldivenli ellerini kaldırmasına benzer. Benzer biçimde *Raging Bull* Jake'in yaşamının ilk dönemiyle ilgilenmez ve iki döneme yoğunlaşır: boks kariyeri ve stand-up komedi ile ezberden edebi metin okumalarına yönelmesi. İki dönem de onu kendi yaşamını ve çevresindekileri kontrol etmeye çalışırken gösterir. Filmde söylenen son diyalog olan "Patron benim," Jake'in tutumunu özetler.

Taslağını çıkardığımız olay örgüsü yapısı gelişmenin yükseliş-ve-düşüş modelini izler. Jake'in en başarılı olduğu 7. sekanstan sonra, düşüşe geçer ve şiddeti giderek daha vahşice kendini mahvetme olarak görünür. Ayrıca belirli motifler kendisinin ve etrafındaki insanların yaşamındaki şiddetin rolüne dikkat çeker. Bir sükunet dönemi sırasında ilk ödüllü maçında (3. sekans), tribünlerde yumruklaşma patlak verir –şiddetin daha baştan ringin dışına taştığını gösterir. Aile içi ilişkiler, Jake ile Joey arasındaki sert adam itişmesinde ya da Joey'in oğlunu disipline etmek için onu bıçaklamakla tehdit etmesinde olduğu gibi, saldırganlık aracılığıyla ifade edilir.



11.105 Boks sahnelerindeki gerçekçi şiddet.

Şiddet daha güçlü bir şekilde tekrar ve tekrar kadınlara yönelir. Hem Jake hem de Joey eşlerine hakaret eder ve onları tehdit ederler ve Jake'in iki eşine de vurması, ringdeki dövüşlerine korkunç bir kontrpuan oluşturur. Copacabana'daki ilk sahne sırasında kadınlar kötü muamelenin hedefleri olarak ortaya çıkarlar. Jake, Vickie'yi başka erkeklerle flört etmekle suçlar; bir boksöre ve bir çete üyesine ikisinin de kadın gibi olduklarını söyleyerek hakaret eder ve hatta sahnedeki komedyen izleyiciler arasındaki kadınları taklit eder. Sahneden sahneye olayların ve motiflerin düzenlenişi erkek saldırganlığının Amerikan yaşamını istila ettiğini gösterir.

Scorsese film teknikleri aracılığıyla Jake'in şiddetini bağlam içine yerleştirir. Genelde gerçekçilik geleneklerine başvuran filmin stili *Raging Bull*'daki şiddeti ra-

hatsız edici hale getirir. Dövüşlerin çoğu uğursuz kaydırmalı hareketleri ve yüzlerdeki çarpılmaları vurgulayan yakın çekimleri veren Steadicam destekli kamerayla filme alınır. Ringin etrafındaki spot ışıklarının motive ettiği arkadan aydınlatma boksörlerin yumruk yedikleri sırada fışkıran kan ya da ter damlalarını gösterir (**11.105**). Genellikle eksiltili, gürültülü ve acı verici darbelerin olduğu hızlı kurgu yumrukların fiziksel etkisini daha da artırır. Özel makyaj boksörlerin yüzlerinden kanın grotesk bir şekilde fışkırması efektlerini yaratır. Scorsese ring dışındaki şiddet sahnelerini farklı bir şekilde işler, uzun çekimleri ve daha az güçlü ses efektlerini tercih eder.

Scorsese diğer gelenekleri kullanarak gerçekçi bir toplumsal ve tarihsel bağlam yaratır. Bunlardan biri her boks maçının tarihini, yerini ve yapanları belirten bir dizi bindirilmiş yazıdır. Bu anlatısal taktik yarı-belgesel bir nitelik sağlar.

Ancak gerçekçiliği yaratan en önemli faktör muhtemelen oyunculuktur. Robert De Niro'dan başka, oyuncular gerçekten tanınmayan oyunculardan ya da oyuncu olmayanlardan seçildi. Sonuç olarak onlar filme göz alıcı yıldız oyuncu ilişkilerini getirmediler. De Niro çoğunlukla Scorsese'nin *Mean Streets* ve *Taxi Driver* filmlerinin yanı sıra Michael Cimino'nun *The Deer Hunter* filmindeki gerçekçi performanslarıyla tanınıyordu. *Raging Bull*'da oyuncular Bronx aksanıyla konuşurlar, diyaloglarının çoğunu yinelerler ya da gevelerler ve sevimli karakterler yaratmaya çalışmazlar. Filmin tanıtım kampanyasında en çok vurgulanan da De Niro'nun Jake'in yaşlı halini canlandırmak için yaklaşık 30 kilo almasıydı. Filmde De Niro'nun dönüşümünü 2. sekansın sonunda 1964'teki Jake'in orta yakın-çekiminden (**11.106**) 1941'de ringdeki benzer bir çerçevelenişe (**11.107**) kesmeyle gösterilir. Oyunculuktaki ve diğer tekniklerde bu tip bir gerçekçilik filmin şiddetini geleneksel bir korku ya da suç filminde olduğu gibi kabul etmemizi zorlaştırır.

Anlatı gelenekleri ve gerçekçiliğin stilistik gelenekleri kullanımı aracılığıyla film hem ringde hem de evde Amerikan yaşamındaki şiddetin bir eleştirisini sunar. Yine de film bizim Jake'i basitçe öfkeli bir boğa olarak kınamamıza izin vermez. Aynı zamanda şiddeti büyüleyici ve muğlak olarak sunar. Her ne kadar boks sahneleri vahşi gerçekçiliği onaylasa da, bunların görünümleri şaşırtıcı yollarla çarpıtılır. Yumrukların sesleri ürpertici bir etkiyle kulaklarımıza saldırır. Dövüşlerin ses miskleri hayvan seslerini, uçak motorlarını, ok vızıltılarını ve hatta müziği birleştirir, ancak kaynaklar tanınamaz, çünkü onlar yavaşlatılırlar ya da geriye doğru çalınırlar.

Daha genel olarak, anlatım kurbanlardan çok şiddeti uygulayanlara daha fazla yoğunlaştığı için, ringin dışındaki sahnelerde bile şiddet rahatsız edici bir biçimde çekici hale getirilir.

Özellikle üç önemli kadın karakterin -Jake'in ilk eşi, Joey'in eşi Lenore ve Vickie- kötü muamele görmeleri ya da buna etkisiz bir şekilde sövüp saymaları hariç, aksiyonla çok az ilişkileri vardır. Onların evlendikleri bu şiddet dolu erkekleri başlangıçta neden çekici bulduklarını ya da onlarla neden bu kadar uzun süre birlikte kaldıklarını asla öğrenmeyiz. Başlangıçta Vickie ünü ve gösterişli arabası nedeniyle Jake'e hayran görünür, ancak onun evliliklerini bu kadar uzun süre sürdürme isteği açıklanmaz. Bunun yerine 11 yıl sonra Jake'ten ayrılmaya karar vermesinin bir nedeni yoktur.

Jake'in şiddetinin kurbanları çoğunlukla onu tepki vermeye tahrik etme işlevi görürler. Aksiyonun bir bölümü Jake'in Vickie'nin çekici bulduğunu düşündüğü "hoş" bir boksörü yumruklamasına odaklanır. Başka bir bölüm Jake'in akıl dışı bir şekilde Joey ile Vickie arasında bir ilişki olduğuna inanarak şiddetli tepki vermesiyle ilişkilidir. Jake'in Joey'i dövdüğü bu krizin sonrasında Joey'in Vickie kadar önemsiz bir figür haline gelmesi önemlidir. Onun çok kısa süreliğine Jake'in kanlar içinde unvanını kaybedişini izlerken ve daha sonra da Jake'in barışma teklifini reddettiği kısa sahnede görürüz. Böylece film Jake'in aşırılıklarının pozitif dengeleyicisini sunmaz.

Anlatının Jake'in şiddetinden büyülenmesinin başka bir belirtisi öznel temsile geçilmesidir. Birkaç sahne olayları onun bakış açısından gösterir ve yalnızca onun gördüğünü değil, aynı zamanda gördüğüne öznel olarak nasıl tepki verdiğini gördüğümüzü gösteren yavaş-çekimi kullanır. Bu teknik özellikle Jake'in Vickie'yi başka erkeklerle gördüğünde ve kıskandığında güçlü hale gelir. Benzer biçimde, Robin-



11.106 Grafik bir eşleme filmi 1964'teki açılışın sonundan. . .



11.107 . . . 1941'deki Jake'e götürür.



11.108 Bir maç sırasında Jake'in bakış açısı.



11.109 Jake'in Vickie'den çürüklerini öpmesini istediği sıradaki bir yakın-çekim şiddet ile cinsellik arasında ilişki kurar.

son ile son maçında Jake'in rakibini görüşü bakış açısı çerçevelemesiyle gösterilir. Bakış açısı görüntüsü aynı zamanda ringi uzakta yayılıyor gibi göstermek için birleşik bir öne-kaydırma ve geriye zum hareketini kullanırken, cepheden aydınlatmadaki azaltma Robinson'u daha da tehdit edici gösterir (**11.108**). Jake'in kazandığı maç sırasında ses kuşağındaki gümbürtülü vurmalar gibi, gerçekçilikten diğer sapmalar da Jake'in aklının içine girdiğimizi akla getirir.

Scorsese Jake'in kendini nasıl mahvettiğine dikkat çekerek filmin şiddetten büyülenmesini kısmen haklı gösterir. Ancak Jake insanları incittikçe, kendisine daha fazla zarar verir. Aynı zamanda birçok paralel sahnenin gösterdiği gibi insanları incitmekten hemen pişmanlık duyar. 3. sekansta Jake ilk karısıyla şiddetli bir tartışma yapar ve onu öldürmekle tehdit eder, ancak hemen ardından "Haydi tatlım, arkadaş olalım Truce, her şey yolunda değil mi?" Daha sonra Vickie'yi hayali sadakatsizlikleri nedeniyle dövmesinin ardında Jake özür diler ve onu kendisiyle birlikte kalmaya ikna eder. Bu aile içi uzlaşmalar mevcut şampiyon Marcel Cerdan'ı yendiği ve ringdeki onun köşesine doğru yürüyerek rakibini centilmence kucakladığı büyük unvan maçına yansır.

Jake'e yönelik sempati başka aygıtlarla güçlendirilir. *Raging Bull* onun fazlasıyla bir mazoşist olduğunu, saldırganlığını diğer insanların kendisine acı vermeye ikna etmek için kullandığını gösterir. Bu anlayış 4. sekanstaki aşk sahnesinde öne çıkar. Bu sahnede Jake çocukça Vickie'den kendisini okşamasını ve Sugar Ray Robinson'u yenmesinden kalan çürükleri öpmesini ister (**11.109**). Kısa süre sonra Jake şortundan içeri buzlu su dökerek kendisini cinsel hazdan mahrum eder. Bu sahne bizi daha sonra doğrudan Robinson'un onu yendiği maça götürür.

Bu yenilgi 8. sekanstaki Jake'in sadece durup, Robinson'u onu hamur haline gelinceye dek dövmesine teşvik ettiği başka bir boks sahnesine benzer. Bu mazoşizm motifi Jake'in Dade County hapishanesinde tek kişilik hücreye kapatıldığı 9. sekansta zirveye varır. Uzun, rahatsız edici bir çekimde Jake kendisinin bir hayvan olmadığını söyleyip, kendisi için aptal diye bağırırken, başına vurur ve hücrenin duvarlarının yumruklar.

Daha örtük olarak film Jake'in saldırganlığındaki bastırılmış eşcinselliğin gerginliğini gösterir. Boks maçında yendiği rakibi Cerdan'ı kucaklaması, tıpkı son maçında Robinson'u kendisine saldırmaya teşvik etmesi gibi, böylesi bir yoruma neden olur. Jake'in bir gece kulübünde bir masaya oturup, gelecekteki rakibiyle ilgili şakalar yaptığı 6. sekansta Jake, Vickie ile seviştiğinden şüphelendiği gangstere alaycı bir şekilde kendisine seks ortağı olmasını teklif eder. 8. sekansta bir sahne yardımcının Jake'in bedenine masaj yapmasının erotik olarak anlamlı yavaş-çekimiyle başlar. Genelde Jake'in boks yapmaktan büyülenmesinin ve aile içi yaşamla ilgilenmeyi reddetmesinin kabul edilmemiş eşcinsel itkiden çıktığına dair bir ima vardır. Böylesi bir ima, heteroseksüel aşkın anlatıların çoğunun temeli olduğu alışılmış Hollywood ideolojisine aykırıdır.

Sonuçta *Raging Bull*'ın sunduğu ideolojik duruş *Meet Me in St. Louis*'deki apaçık duruştan çok uzaktır. Bu film Amerikan toplumunun ideal bir imgesini göstermek yerine, bu toplumun yaygın bir yanını eleştirir: düşüncesizce şiddet eğilimi. Ancak aynı zamanda bu şiddetten ve onun başlıca cisimleşmesi olan Jake'den büyük bir büyülenmeyi de gösterir.

Filmin belirsizliği finalde yoğunlaşır. 12. sekansta İncil'den bir alıntı ortaya çıkar: "İkinci kez Ferisiler kör olmuş adamı çağırdılar ve şöyle dediler: 'Tanrının önünde gerçeği söyle. Biz bu adamın bir günahkâr olduğunu biliyoruz.' Adam 'onun günahkâr olup olmadığını bilmiyorum' diye yanıt verdi. 'Bütün bildiğim şudur: Bir zamanlar kördüm ve şimdi görebiliyorum.'"

Bu alıntı satır satır ortaya çıkarken, bize bunun kahramanla ilişkili olduğunun ipuçları verilir. Jake yaşadıklarından bir şeyler öğrenmiş midir? Birkaç faktör öğrenmediğini gösterir. Kötü bir oyuncu olmasına rağmen, ezberden edebi metin okumaya devam eder ve ününü yeniden kazanmaya çalışır ("Patron benim"). Dahası, finalde yaptığı konuşma, *On the Waterfront*'daki ünlü "bir rakip olabilirdim" diyaloğudur. O filmde başarısız bir boksör kendisinin başarı şansı olmadığı için erkek kardeşini suçluyordu. Bu filmde ise Jake kendi kötüye gidişi için Joey'i ya da başka birini suçluyor mu? Ya da Jake'in ironik bir şekilde kahramanın kendi hatalarını anladığı bir filmi hatırlatarak, kendi hatalarının farkına varmış olması olası mıdır?

İncil'den yapılan alıntıdan sonra, Scorsese'nin filmi adadığı yazı ortaya çıkar: Öğretmenim Haig R. Manoogian'a (23 Mayıs 1916–26 Mayıs 1980). Sevgiyle ve azimle, Marty." Artık İncil'den alıntı New York'un sert İtalyan ortamlarından gelen Scorsese'ye uygulanabilir. Bu öğretmen gibi insanlar olmasaydı, Jake gibi birilerini yaratabilir miydi? Belki de Scorsese'nin "görmesine" yardım eden bu sinema profesörü onun Jake'i bir tarafsızlık ve sempati karışımıyla sunmasını sağladı.

Bir sinema öğrencisi olan Scorsese *Breathless* ve *Tokyo Story* gibi yenilikçi yabancı filmleri biliyordu ve bu nedenle onun filminin farklı yorumları davet etmesi şaşırtıcı değildir. Filmin finali *Raging Bull*'ı (*Citizen Kane* gibi) eksiksiz bir sondan kaçınan, bir miktar belirsizliği tercih eden ve ve/veya yanıtlarını reddeden Hollywood filmlerinin bir geleneğine yerleştirir. Bu tip bir belirsizlik filmin ideolojisini muğlaklaştırabilir, birbiriyle çelişen ve hatta çatışan örtük anlamları ortaya çıkarabilir.

Bir Filmin Eleştirel Analizini Yapmak

Bir sınıf ya da yayın için bir analitik film yazısı normal olarak çift aralıklı 5-15 sayfadır. Bir analiz olarak bu yazı filmin farklı parçalarının sistematik olarak nasıl bir araya getirildiğini anlatır. Bir sahneleme raporu ya da yorum gibi, analitik makale de açıklamaları içerir, ancak bu açıklamalar normal olarak daha ayrıntılı ve geniştir. Yorum gibi, analitik makale de yazarın görüşünü ortaya koyar, ancak bu görüş genellikle filmin nihai değerine hitap etmez. Bir filmi analiz ettiğinizde, filmin parçalarının bir arada işleme yollarına dair görüşünüzü savunursunuz.

Kederli bir şarkıyı düşünün. Şarkıyı farklı tarzlarda *tanımlayabilirdiniz* ("Açmazdaki bir ilişkiden çıkmak isteyen bir kadın hakkında") ya da onu *değerlendirebilirdiniz* ("Aşırı duygusal"). Ancak onu *analiz* de edebilir, şarkı sözlerinin, melodinin ve enstrümantasyonun keder duygusunu yaratmak için nasıl birlikte çalıştıklarını ve dinleyicinin bu ilişkiyi anlamasını nasıl sağladığını anlatabilirsiniz. Filmleri inceleyen insanlar, bir filmi analiz ederken böyle yaparlar.

Analitik makale aynı zamanda tartışmacı bir yazıdır. Amacı filmle ilgili sahip olacağınız bir düşünceyi, o düşünceyi ciddiye almak için yerinde nedenler sağlayarak, geliştirmenize olanak sağlamaktır. Bölüm 11'deki örnek analizler tartışmacı yazılardır. Örneğin, *The Thin Blue Line*'ı analiz ederken, filmin gerçeği aramanın ne kadar zor olduğunu gösteren bir şekilde gerçek bir yaşam öyküsünü anlattığını öne sürdük. Benzer biçimde, *Raging Bull*'ı tartışmamız filmin şiddetin içgüdüsel cazibesinden büyülenişini gösterirken, aynı zamanda kitlesel eğlencede kullanılışının eleştirisini göstermeye çalışır.

Yazmaya Hazırlanmak

Yazınız için bir argümanı nasıl bulursunuz? Hazırlık çalışması genellikle üç adımdan oluşur:

1. Adım: Yazınızın Açıklayacağı ve Destekleyeceği Bir Tezi Geliştirmek

Kendinize sorular sorarak başlayın. Filmle ilgili merak uyandırıcı ya da rahatsız edici neler buluyorsunuz? Size göre filmi kayda değer kılan nedir? Özel bir açıklıkla film yapımının aşamalarını gösteriyor mu? Filmin izleyici üzerinde alışılmamış bir etkisi var mı? Filmin örtük ya da semptomatik anlamlarının (bakınız 2. Bölüm) özel bir önemi var görünüyor mu?

Bu tip sorulara yanıtınız, analizinizin *tezini* sağlayacaktır. Herhangi bir yazıda tez argümanınızı geliştireceğiniz temel iddiadır. Bu sizin görüşünüzü içerir, ancak bir film yorumunun filme dair değerlendirmenizi ifade etmesi tarzında değil. Analitik yazıda teziniz diğer izleyicilerin filmi anlamasına yardım etmenin bir yoludur. *His Girl Friday*'i analizimizde tezimiz, bu filmin yüksek hız izlenimi yaratmak için klasik anlatı aygıtlarını kullandığıdır. *Chungking Express* ilgili tezimiz, bu filmin bizi nedensel olarak ilişkili olmayan iki öykü arasındaki tematik bağlantıları bulmaya çalışmaya çekmesidir.

Normal olarak teziniz filmin işlevleri, etkileri ya da anlamlarıyla ya da üçünün karışımıyla ilgili bir iddia olacaktır. Örneğin *Do the Right Thing*'de çok sayıda karakter yaratarak Spike Lee'nin birbiriyle ilişkili olay örgüsü hatları oluşturduğunu öne sürüyoruz; bu onun bir topluluğun sürdürülmesi sorunlarını incelemesine olanak sağlar. *Meet Me in St. Louis*'i analizimiz, tekniklerin Amerika'da aile yaşamının önemiyle ilgili örtük ve semptomatik anlamları nasıl aktardığına dikkat çeker.

Tezinizin biraz desteğe, inandırıcı olması için bazı nedenlere gereksinimi olacaktır. Kendinize şunu sorun: "Tezimi ne desteklerdi?" ve bir liste çıkarın. Bu nedenlerden bazıları hemen aklınıza gelecektir, ancak diğerleri yalnızca filmi daha yakından incelemeye başladığınızda ortaya çıkacaktır. Ve ortaya çıkan fikirler olan düşüncelerinde desteğe -tipik olarak kanıtlar ve örnekler- ihtiyacı olacaktır. Tartışmacı bir makalenin yapısını **KÖNT** kısaltmasıyla özetleyebilirsiniz: **K**anıtlara ve **Ö**rneklere dayanan **N**edenlerin desteklediği **T**ez.

2. Adım: Bütün Filmi Bölümlere Ayırmak

Bir filmi analiz etmek biraz bir binanın tasarımını incelemeye benzer. Bir binanın içinde yürüdüğümüzde, çeşitli özelliklere dikkat ederiz –kapı eşiklerinin biçimi, büyük girişlerin aniden karşımıza çıkması. Ancak genellikle binanın bütün mimarisine dair güçlü bir duygumuz yoktur. Eğer mimarlık öğrencileri olsaydık, binanın tasarımının bütününü incelemeyi isterdik ve ayrı ayrı parçaların nasıl bir araya getirildiğini anlamak için planlara bakardık. Benzer biçimde, bir filmi sahne sahne yaşarız, ancak eğer sah-

nelerin nasıl birlikte işlediklerini anlamayı istersek, filmin bütün biçimine dair bir düşünceye sahip olmak yararlıdır.

Ancak filmler ayrıntılı planlarla donanmış olarak karşımıza çıkmaz, bu nedende kendi ayrıntılı planlarımızı yapmak zorundayız. Bir filmin biçimini kavramanın en iyi yolu, daha önceki bölümlerde öne sürdüğümüz gibi, bir bölümleme yapmaktır. Filmi sekanslara ayırmak size yararlı bir gözden geçirme sağlayacak ve bölümlemeniz genellikle tezinizi ispatlamanıza yardım edecek ya da destek olacak şeyleri gösterecektir. Örneğin, *The Thin Blue Line* filmini incelerken, cinayet için bütün geçmişe dönüşlerin ayrı bir listesini hazırladık. Onları önümüzde gördüğümüzde, onlardaki analizimizin parçası haline gelen gelişme modelini saptadık.

Artık bir bölümlemeniz olduğunda, parçaların nasıl birbiriyle ilişkili olduğunu görebilirsiniz. Anlatısal olmayan bir filmi incelerken, özellikle onun kategorik, retorik, soyut ya da çağrışımsal ilkelerin kullanımı konusunda uyanık olmanız gerekecektir. Filmin bütün biçiminin analizini dayandırabileceğinizin bir örneği için *Gap-Toothed Women* filminin analizimize bakınız.

Eğer film bir anlatıyı sunuyorsa, bölümlemeniz şuna benzeyen sorulara yanıt vermeye yardımcı olabilir: Her sahne neden ve sonucu nasıl oluşturuyor? Hangi noktada karakterlerin hedeflerini anlıyoruz ve bu hedefler aksiyonun akışı içinde nasıl gelişiyor? Gelişmenin ilkeleri bir sahneyi diğerine nasıl bağlıyor? *The Thin Blue Line*'da çekimlerin yeniden canlandırılmasının modelini ve çeşitli yorumları onları yazmadan fark etmek zor olurdu.

Yazdığınız analize bölümlemenizi dahil ettiniz mi? Bazen argümanınızı daha net ve ikna edici hale getirmeniz gerekecektir. Genel bir olayın parçalara ayrılmasının *His Girl Friday*'i tartışmamızda bazı önemli noktaları göstermeye yardım ettiğini düşünüyoruz. Belki de argümanınız ayrıntılı bir bölümlemeyi ortaya çıkarırsa daha da güçlenecektir; biz bunu *North by Northwest*'deki son takibin üç alt bölümlemesini düşünürken yaptık.

Yazdığınız analizde bölümlemeniz sonunda yüzeye çıksın ya da çıkmasın, bir filmi incelediğiniz her zaman oldukça ayrıntılı bir bölümleme yapma alışkanlığı edinmek yararlıdır. Bu sizin filmin tasarımının geneline dair bir düşünceye sahip olmanıza yardım edecektir. Analizlerimizin her birinin en başından itibaren filmin temel biçimsel organizasyonuyla ilgili bir ifadeyi içerdiğine muhtemelen dikkat etmişsinizdir. Bu daha ayrıntılı analiz için sağlam bir temel sağlar. Bir bölümleme yazmak, eğer kendiniz de sinemacı olmak istiyorsanız iyi bir uygulamadır: senaryo yazarları, yönetmenler ve diğer yaratıcı personel genellikle az ya da çok bir bölümleme olan bir olay örgüsü taslağından yola çıkarak çalışırlar.

3. Adım: Film Tekniğinin Önemli Örneklerine Dikkat Etmek

Bir filmi izlerken, kullanılan çeşitli film tekniklerinin kısa, doğru tanımlamalarını yazın. Bölüm 8 ve 10'dan stilistik modelleri analiz etmek için fikir sahibi olabilirsiniz. Filmin organizasyon yapısını saptadığınızda, dikkat çeken teknikleri teşhis edebilir, film boyunca kullanılan tekniklere dair modeller oluşturabilir ve o tekniklerin işlevlerini öne sürebilirsiniz. Bu teknikler genellikle tezinizi destekleyecektir.

Başlangıç olarak teknikleri teker teker ele almaya dikkat edin: bu bir üç noktadan aydınlatma durumu mu? Bu bir devamlılık kesmesi mi? Benzer biçimde bağlama da duyarlı olmanız gerekir: buradaki tekniğin işlevi nedir? Yine bir bölümleme modellemeye dikkat çekerek size yardımcı olacaktır. Bu teknik film boyunca yineleniyor mu, yoksa geliştiriliyor mu?

Bir filmde herhangi bir anda, bütün teknik unsurların istila etmesi kolay olan birçok şey olur. Çekim kompozisyonu, oyunculuk, ışık, kamera hareketi, renk tasarımı, diyalog, müzik –bütün bunlar sunulabilir ve an be an değişebilir. Çoğu kez film analizcileri başlangıçta hangi tekniklerin kendi tezlerine uygun olduğu konusunda kararsızdır. Bazen onlar her kostümü, kesmeyi ya da pan hareketini tanımlamaya çalışırlar ve veriye boğarlar.

Yazınızın tezini önceden planlamanın size yardımcı olacağı yer burasıdır. Teziniz belirli tekniklerin diğerlerine göre daha uygun olduğunu netleştirecektir. Örneğin, *North by Northwest*'te Hitchcock'un bilgi alanımızı yönlendirerek şüpheli beklenti ve sürpriz yarattığını öne sürüyoruz. Bazen Hitchcock baş karakter Roger Thornhill'den daha fazlasına bilmemize izin verir ve bu da gerilimi oluşturur. Thornhill onu beklediğini bildiğimiz tuzaklara düşecek mi? Diğer zamanlarda yalnızca Thornhill kadar biliriz, bu nedenle yeni olaylarla karşılaştığında onun kadar şaşırırız. Hitchcock belirli film tekniklerini bu etkileri yaratmaya tahsis eder. Aksiyon hatları arasındaki almaşık kurgu bize Thornhill'in bildiğinden daha fazlasını verirken, bakış açısından kamera çalışması ve kurgu bizi onun belirli durumları anlamasıyla sınırlandırır.

Aydınlatma ya da oyunculuk stili gibi diğer teknikler *North by Northwest* ile ilgili tezimize uygun değildir. (Ancak bunlar filmle ilgili diğer tezlere uygun olabilir – örneğin film gerilim geleneklerini komik bir şekilde işler.) Tersine, *Raging Bull*'ı tartışırken oyunculuğu daha fazla vurguluyoruz, çünkü oyunculuk bu filmin gerçekçilik geleneklerini kullanımını tartışmamıza uygundur. Benzer biçimde, *Meet Me in St. Louis*'deki kurgu başka bir argümanın bakış açısından ilginç olabilirdi, ancak bizim oluşturduğumuz argüman için merkezi önem taşımaz, bu nedenle neredeyse hiç anılmamıştır.

Bir teze, filmin genel biçimine dair bir farkındalığa ve tezinize uygun teknikler üzerine bir dizi nota sahip olduğunuzda, analitik makalenizi organize etmeye hazırsınız demektir.

Organize Etmek ve Yazmak

Genel olarak söylersek, tartışmacı bir yazı şu temel yapıya sahiptir:

Giriş: Arka plan bilgisi ya da canla bir örnek şuna götürür:

Tezin ifade edilmesi.

Gelişme: Teze inanma nedenleri.

Tezi destekleyen kanıt ve örnekler.

Sonuç: Tezin yeniden ifade edilmesi ve tezin daha geniş içerimlerinin tartışılması.

Bölüm 11'deki analizlerimizin tümü bu temel yapıya bağlı kalır. Giriş bölümü okuyucuyu ortaya çıkacak argümana yönlendirmeye çalışır ve bu girişin sonunda tez ortaya konur. *His Girl Friday* analizimizde olduğu gibi, girişin kısa olduğunda, tez ilk paragrafın sonunda gelir. Daha fazla arka plan malzemesi gerektiğinde, giriş biraz daha uzundur ve tez daha sonra ortaya konur. *The Thin Blue Line* üzerine yazıda tez üçüncü paragrafın sonundadır.

Bazen tezin tam ifadesini, *Chungking Express* analizimizde olduğu gibi, tezi hayal kırıklığı yaratan bir soru olarak ortaya atarak sonraya bırakabilirsiniz. İkinci paragrafın sonunda, filmin kısa bir olay örgüsünün ardından, yeni bir dizi karakteri içeren ikinci bir olay örgüsüne geçerek neyi başardığını sormuştuk. Ancak eğer bu soruyadayalı yapıyı takip ederseniz, çok yakında argümanımızın geri kalanına yol gösterecek bir yanıtın en azından ima edildiğinden emin olursunuz.

Bildiğiniz gibi, yazının her parçasının inşa bloğu paragraftır. Yukarıda taslağı çıkarılan tartışmacı modeldeki (giriş, gelişme, sonuç) her aralık bir ya da daha fazla paragrafla doldurulacaktır. Giriş en az bir paragraf, gelişme birkaç paragraf ve sonuç bir ya da iki paragraf olacaktır.

Normal olarak bir filmin analizinin giriş paragrafları fazla somut kanıt göstermez. Bunun yerine, burası geliştirmeyi istediğiniz tezi sunmanın yeridir. Genellikle burası tezi biraz arka plan bilgisiyle ilişki içine yerleştirmeyi içerir. Örneğin *The Thin Blue Line*'ı analizimizin ilk paragrafı filmin konusu olan suç ve soruşturmayı özetler. İkinci paragraf filmi yapımını oluşturan ortamları kısaca tanımlar ve üçüncü paragraf tezi ifade eder: gerçeği bulmak zordur.

Eğer serüveni seviyorsanız, arka plan bilgisinden kaçınmayı isteyebilirsiniz. Tezinizi ifade etmeye hızla yönelmeden önce, somut bir kanıt parçasıyla -örneğin şaşırtıcı bir sahne ya da filmden bir ayrıntı- başlayabilirsiniz. *Meet Me in St. Louis* üzerine yazımız bu tür bir başlangıca sahiptir.

Bir filmin analizini yazmak özel bir organizasyon sorununu ortaya koyar. Argümanın yapısı filmin ilerleyişini zamandizinsel düzende takip edip, böylece her paragraf bir sahne ya da önemli bir bölümle ilgileniyor mu? Çoğu durumda, bu işe yarar. Biz bunu film boyunca gelişme modellerinin izini sürdüğümüz *Gap-Toothed Women* filmini tartışırken yapmaya çalıştık (ss. 355 – 359). Ancak genellikle argümanınızı bizim taslağımızda belirtilen türden daha kavramsal bir yapıyı izleyerek güçlendirebilirsiniz.

Yazınızın teze inanma nedenlerini sunduğunu hatırlayın. O noktalara kanıtlar ve örneklerle destek olacaksınız. *Breathless*'ı analizimizi düşünün. Tezimiz Godard'ın filminin hem kara film kanun kaçağı filmlerine saygısını sunduğu hem de bu türün geleneklerini eleştirel bir şekilde ele alarak *yeniden işlediğidir*. Bu tez bizi bir benzerlik-ve-karşıtlık stratejisini kullanmak zorunda bırakır. Ancak biz ilk olarak ilgili Hollywood kanun kaçağı filmi geleneklerinin taslağını çıkaran bir arka plan paragrafıyla başladık. İkinci paragraf *Breathless*'ın temel öyküsünün kaçan-suçlu-çift filmine nasıl benzediğini gösterir. Sonraki üç paragraf Godard'ın filminin aynı zamanda Hollywood geleneklerini yeniden işlediğini anlatır. Michel sıkı-adam starlarını taklit ederken, filmin biçimi ve stili sanki izleyicinin bir Amerikan suç filminin yeni, daha özbilinçli versiyonundan keyif almasını hedefliyormuş gibi görünür.

Bu yazı benzerlik ve karşıtlığa dayalı olduğu için, filmin Hollywood geleneklerine benzerliklerini ve onlardan farklılıklarını inceler. Sonraki 11 paragraf filmin anlatı biçimiyle ilgili bu noktaları saptamaya çalışır:

1. Michel belirli yollarla bir Hollywood kahramanı gibidir.
2. Ancak aksiyon çok değişkendir ve bir Hollywood filmindekinden çok farklıdır.
3. Polisin ölümü normal bir aksiyon filmindekinden çok daha ani ve rahatsız edici bir şekilde işlenir.

4.5. Patricia ve Michel arasındaki yatak odasındaki konuşma ise tersine Hollywood tür filmi sahnelerine hiç uymaz, çünkü Michel'in hedefleri yönünde çok durağandır ve küçük bir ilerlemeyi gösterir.

6. Olay örgüsü ne zaman hareketlense, yeniden durur.

7.8. Çözüme doğru giden olay örgüsü yeniden hızlanır, ancak final anlaşılmaz ve açık-uçludur.

9.10. Baştan sona Michel ve Patricia şaşırtırlar ve onları karakterler olarak okumak zordur.

11. Çiftin karakterleştirilmesi bu nedenle çoğu kaçan-kanun kaçakları filmindeki romantik çiftinkinden keskin bir şekilde farklıdır.

Bu noktaların her biri *Breathless*'ın tür uylaşımlarını kullandığı, ancak aynı zamanda da onları rahatsız edici şekillerde değiştirdiği tezini kabul etmenin bir nedenini oluşturur.

Nedenleri desteklemek bir çok yolla olabilir. Analizlerimizin birkaçı filmin genel anlatı biçimine dayanan nedenler ile stilistik tercihlere dayanan nedenler arasında ayrım yapar. Henüz gözden geçirmiş olduğumuz *Breathless* yazısının olduğu bölüm, filmin Hollywood geleneklerini yeniden işlediğiyle ilgili iddialarımızı destekleyen kanıtları sunar. Bu malzemeyi izleyen paragraflar. Godard'ın benzer biçimde stilistik aygıtları özbilinçli kullanımına tartışır.

Meet Me in St. Louis'i tartışırken, daha çok özel tematik etkiler yaratan çeşitli motiflerin incelenişine yoğunlaşıyoruz. Her durumda argüman bir teze dayanıyor ve nedenlerle destekleniyor ve bunlar da kanıtlar ve örneklerle destekleniyor.

Eğer makalenizi aksiyonun en ince ayrıntısına kadar sürdürmek yerine, kavramsal olarak organize ediyorsanız, okuyucuya bir noktada olay örgüsü aksiyonuyla ilgili bilgi vermeyi yararlı bulabilirsiniz. Girişten kısa bir süre sonra kısa bir taslak öykü (sinopsis) işinize yarayabilir. (Bkz. *North by Northwest* analizimiz ya da *Chungking Express* tartışmamız). Alternatif olarak, bölümlemeyi, karakterleştirmeyi, nedensel ilerlemeyi ya da diğer konuları tartışırken temel olay örgüsü malzemesini saklamayı isteyebilirsiniz. Can alıcı nokta, sizin filmin düzenini izlemek zorunda olmamanızdır.

Tipik olarak tez için her neden, ardından gelecek cümlelerde daha ayrıntılı kanıtın gösterildiği bir paragrafın konu cümlesi haline gelir. *Breathless* örneğinde, her ana noktanın ardından hemen olay örgüsü aksiyonunun, diyaloğun ya da film tekniklerinin Hollywood geleneğine nasıl gönderme yaptığının ve gelenekleri nasıl gevşettiğinin özel örnekleri gelir. Burası dikkat çeken sahnelerle ya da tekniklerle ilgili tuttuğunuz ayrıntılı notların çok yararlı olduğu yerdir. Her paragrafın incelediği ana noktaları desteklemek için mizansenin, sinematografinin, kurgunun ve sesin en güçlü ve canlı örneklerini seçebilirsiniz.

Analizin yapısı diğer birkaç taktikle daha ikna edici hale getirilebilir. Filmin başka bir filmle olan benzerliklerini ya da farklılıklarını içeren bir paragraf dikkatinizi argümanınız için temel olan yanlar üzerine toplamanıza yardımcı olabilir. Aynı zamanda yazınıza tartışmanızı hedefine ulaştıracak tek bir sahnenin ya da sekansın derinlikli analizini dahil edebilirsiniz. Biz bu taktiği; ağırlıklı olarak, final bölümü gelişmenin genel ilkelerini ortaya koyduğu için birkaç filmin sonunu tartışırken kullandık. Örneğin, *North by Northwest* üzerine yazımızda, anlatının şüpheli beklenti ve sürpriz yaratmak için bilgimizi yönlendirmesinin tipik yolu olarak filmin finaldeki dönüşünü inceliyoruz.

Genelde argüman, teze inanmanın daha güçlü ve zor fark edilen nedenleri yönünde ilerlemelidir. *The Thin Blue Line*'ı tartışırken, filmin katile götüren bir tür yeniden oluşturulmuş soruşturmayı nasıl sağladığı konusuyla başlıyoruz. Ancak ondan sonradır ki şunu soruyoruz: film bir vakanın tarafsız raporundan daha fazlası mıdır? Bu da bizi yönetmenin ustaca Randall Adams'a sempati duymamızı sağladığını öne sürmeye götürür. Ancak bu film bizim Adams'a sempati duymamızı sağlamanın ötesine geçer. Aynı zamanda bizi bazısı anlık, hatta önemsiz çok miktarda enformasyonla bombardımana tutar. Burada amacın izleyiciyi birbiriyle çelişen verileri çözmeye ve ayrıntılara dikkat etmeye zorladığını öne sürüyoruz. Bu en başta ortaya konsa bile muhtemelen dikkat etmediğimiz karmaşık bir noktadır. Analizin daha açık ve net konuları işlemesinin ardından, bu tip yorum nüanslarını düşünmek daha kolaydır.

Tartışmacı makalenizi nasıl bitirirsiniz? Artık tezi (ustaca, önceki ifadeleri kelimesi kelimesine yinelemeden) yeniden ifade etmenin ve okuyucuya tezi kabul etme nedenlerini hatırlatma zamanıdır. Sonuç aynı zamanda sizin için etkili bir alıntıyı, bir parça tarihsel bağlamı ya da filmden somut bir motifi -belki de bir diyalog ya da tezinizi içeren bir görüntü- aktarmak için bir fırsattır. Biz bu taktiği *The Prestige* filminin ses kullanımını incelerken kullandık. Hazırlık notlarını alarak kendinize sürekli şunu sorun: burada canlı bir finali yaratacak bir şeyler var mı?

Tıpkı filmi anlamak için genel bir reçetenin olmaması gibi, filmi analiz eden kesin ve aydınlatıcı bir formül yoktur. Ancak her türden iyi yazıya hükmeden yol gösterici ilkeler vardır. Yalnızca yazan ve sürekli yeniden yazan insanlar için bu ilkeler ve kurallar alışkanlık haline gelir. Filmleri analiz ederek, onlardan aldığımız hazzın kaynaklarını anlayabiliriz ve başka insanlarla bu anlamayı paylaşabiliriz. Eğer başarılı olursak, yazının kendisi bizlere ve okuyuculara haz verebilir.

ÖZET

Analitik Bir Makale İçin Anahtar Sorular

Etkileyici bir analitik makale yazmanıza yardımcı olması için kendinize şu soruları sorun:

1. Bir tezim var mı? Bu tez yazımın başında net bir şekilde ifade ediliyor mu?
2. Tezi destekleyen bir dizi nedene sahip miyim? En güçlü ya da en karmaşık nedenin en sonda geldiği bu nedenler mantıklı ve ikna edici bir düzende düzenleniyorlar mı?
3. Destekleyici nedenlerimin yedekleri var mı? Bölümlemem ve stilistik analizim sunulan her neden için özel kanıt ve örnekler sağlıyor mu?
4. Makalemin girişi okuyucuyu argümanıma yöneltiyor mu? Sonuç paragrafım tezimi tekrarlıyor ve canlı bir bitiş sağlıyor mu?

Örnek Bir Analitik Makale

Aşağıdaki makale sinemaya giriş dersi için üniversite ikinci sınıf öğrencisi tarafından yazıldı. Martin Scorsese'nin *King of Comedy* filmi üzerine bu analitik makale, yazının tezi için özel önem taşıyan iki ya da üç sahne üzerine yoğunlaşıyor. Filmin bölümlenişi buraya dahil edilmemiştir.

Makalenin bazı genel yorumlarla başlamasına ve daha sonra ikinci paragrafta tezine odaklanmasına dikkat edin. Filmdeki gerçeklik ve fantezinin iç içe geçmesinin izlerini sürmek için yazar bir benzerlik ve karşıtlık stratejisi kullanıyor. Her paragraf Scorsese'nin kullandığı çeşitli teknikleri açıklıyor, kurgu, ses, kamera çalışması ve sahneleme üzerinde düşünüyor. Yazı bu tekniklerin izleyiciyi nasıl etkilediği üzerine düşünerek ve filmin temalarından birini destekleyerek bitiyor. Bir satır ana tezi veriyor: "Rupert'e dair bir son imgemiz insanın bir imgesi ya da insandan bir imge olabilir."

King of Comedy'de Fantezi ve Gerçeklik

Amanda Robillard

Amerika'da ün takıntısı vardır. Televizyon programları ve dergiler kitlelerin kendi gözde yıldızlarının özel yaşamlarını araştırmalarına izin veren bir düzen yaratmıştır. Ünlülerin yaşamları mükemmel olmayabilir, ancak onlar kesinlikle heyecan vericidir. Gözde yıldızınızın yaşamını öğrenmek, sıradan bir varoluş olarak görülebilecek olan eğlenceli bir kaçıştır.

Ün cazip hale gelmiştir, çünkü onu bir fantezi dünyası kuşatır. Martin Scorsese'nin King of Comedy filmi Rupert Pupkin'in ün takıntısına odaklanır. Onun takıntısı yalnızca ünlü bir komedyen olmak değildir; aynı zamanda ünlü bir komedyen olmaktan deliye döner ve idolünün kendisine arayışında yardım etmeyi istemekten daha fazlası olduğuna inanır. Pupkin'in takıntısı sadece üne ilgi duymanın ötesine geçer ve bu takıntı yaşamına artık gerçekliği, uydurduğu fantezilerden ayırt edemediği noktaya kadar egemen olur. İzleyiciye bu fantezileri Rupert'in gözlerinden görmesine olanağı sağlandığı için, izleyici onun fantezi dünyasına giderek daha fazla girişini takip edebilir. King of Comedy'de Scorsese, Rupert'in kendi fantezilerinin içine çekilişi ile izleyicinin ikisi arasındaki farkı söylememesi arasında bir koşutluk oluşturacak tarzda gerçeklik ile fantezi arasındaki sınırları yönlendirmek için stilin farklı yanlarını kullanır.

King of Comedy'nin ilk fantezi sekansı olan 3. sekans fantezi ile gerçeklik arasındaki çizgiyi belirsizleştirir, ancak bu çizgi yine de hâlâ ayırt edilebilirdir. Burada Scorsese stilin yanlarını kolayca tanınabilir olan tutarlı bir fantezi yaratmak için kullanır. Bu, gerçekliğin kuşatıcı sahnelerinden açıkça farklıyken, aynı zamanda da fanteziyi yaratmak için onlara başvurur.

Fantezi ile gerçeklik arasında bağ kurmak için ses ve kurgunun birleşik kullanımından yararlanılır. Bu durum hem 3. sekansın etrafındaki sahnelerde hem de sekansın içinde açıkça görülür. Rubert 2. sekansın sonunda Jerry'yi öğle yemeğine davet eder. Bu davet bir sonraki sahnede bir restoranda oturan Jerry ve Rupert'in bir çekimine götürür. Gerçek diyalogdan fanteziye geçen bu bağlantı filmin başından sonuna ilk olarak gerçek konuşmada davranıştan bahsetme (davet etme) ve daha sonra da bunun fantezi içinde yaşanması şeklinde ortaya çıkan devamlı bir modeldir. Sahneleri böylesi bir yolla kurgulamak, fantezi ile gerçeklik arasındaki ayrımı belirsizleştiren bir aygıttır.

Sekansın içinde Rupert'in fantezisinin, fanteziyi annesinin evinin bodrum katında yaşamasının art arda getirilmesi ikisi arasında bir ayrım yaratmaya hizmet eder. Bazen Rupert'in karşı-açısı onu öğle yemeği için giyinmiş gösterir; diğer anlarda karşı-açılar onu bodrum katında, farklı şekilde giyinmiş olarak gösterir. Benzer biçimde, bir restoranda Jerry ile Rupert'in öğle yemeği yemelerinin görüntüsünü izlerken, Rupert'in annesinin ona sessiz olması için bağırdığını ya da onun kiminle konuştuğunu sormasını duyarız. Kurgu ve ses teknikleri izleyiciye Rupert'in aslında bodrum katında fantezisini yaşadığı gerçekliğe doğru rehberlik eder. Ancak yine fantezi ile gerçeklik arasında bazı öğeler aktarılır. Fantezi içinde Jerry'nin ardındaki fotoğraflar, bodrum katında Rupert'in arkasındaki duvardaki fotoğraflarla yansıtılır. Jerry de bir önceki sahnede, her ne kadar farklı bir ceketle olsa da, giymiş olduğu aynı gömleği giyer ve kravatı takar. Ayrıca ışık kaynağı hem fantezide hem de gerçeklikte Rupert'in sağından geliyor görünür, ancak bodrum katındaki çekimlerde ışık daha yumuşaktır.

Stilin bütün bu öğeleri fantezi ile gerçeklik arasında bağlantı kurmaya hizmet ederken, aynı zamanda ikisi arasında ayrımlar oluşturur. Rupert'in mümkün olacak şekilde sahip olacağı inandırıcı fantezileri yaratmak için benzerliklere gereksinim duyulur. Bu benzerliklere başvurmak izleyicinin filmin akışı boyunca gelişen modellere dikkat etmesine olanak sağlar ve bu modeller içindeki çeşitlemeler her fantezi sekansında daha da fazla olarak fantezi ile gerçeklik arasındaki çizgiyi sürekli belirsizleştirmeye hizmet eder. Filmde bu noktada hâlâ bu iki alan arasında ikisini birbirinden net bir şekilde ayırmaya yetecek kadar farklılıklar vardır. Bu Rupert'in gerçeğidir –o fantezisinin iki rolünü oynarken, gerçekten yaşamadığı olayların açıkça farkındadır. Bu durum kendisine, Rupert'in keder verici gerçekliği kadar öznel fantezi çekimlerinin ve gerçekten olan biteni Rupert'in olmasını isteyeceğinden ayırt etmeye yetecek stilistik ipuçlarının sunulduğu izleyici için de geçerlidir.

15. sekanstaki Rupert'in daha sonraki fantezilerinden biri fantezi dünyasına daha fazla girmeyi gösterir. Rupert'in aklı artık idolüyle bir öğle yemeği yemek gibi basit meselelerle meşgul değildir. Bunun yerine o artık muhtemelen hayal etmeyi istediği her şeyi almanın düşünü görür: Jerry Langford Show'una katılmak, şöhret, ona karşı yapılan yanlışlar için özürler ve milyonlarca insanın izlediği karısı olan aşkı. Rupert'in fantezileri Jerry Langford'un yardımıyla ünlü bir komedyen olmayı giderek daha fazla takıntı haline getirdikçe daha karmaşık hale gelir.

Bu anlaşılması oldukça güç fanteziler stilin daha cesurca kullanımını gerektirir. Rupert kendisini hayal ürünü dünyasına giderek daha fazla kaptırdığı için, bu dünyayı düşlemek için harcadığı ek zaman daha fazla özel efekte olanak sağlar. Ses ve kurgu yine Rupert'in gerçekliği ile imgelemini bulanıklaştırmak için kullanılır. Bu fantezi sekansının Rupert'in Jerry Langford Show bürolarında onun söyleşi programı deneme bandı olduğunu düşündüklerini izlemelerini beklediği iki çerçeve sekans arasına sıkıştırılmasına dikkat edilmelidir.

Bu fantezi ilki gibi ayrı bir birim ve başlı başına bir fantezi değildir, aksine bir sahne kendisini çevreleyen sahneyi oldukça güçlendirir. Bütün anlatım fanteziden çıkarken, görüntü kuşağı hâlâ Rupert'i bürolarda dolaşırken gösterir. Aynı zamanda bu fantezi Rupert'in bedeninin, aklının dolandığı zamanda bulunduğu aynı yerde geçer. Biri stüdyoda diğeri ise bürodadır, ancak onları daha önceki restoran/bodrum katı ayrımından farklı olarak aynı binanın içindedirler.

Stil aynı zamanda bu fantezinin tanımlanmasında da can alıcı öğedir. Rupert bu sahneyi sanki televizyondaymış gibi hayal eder. Bulanık görüntü ve cızırtılı diyalog sesi bu aracı akla getirmeye hizmet eder. Fantezi içindeki karakterler de doğrudan kameraya dönüktürler. Gösterinin sahne tasarımı Jerry'nin programında kullanılanla gerçekten aynıdır. Bu fantezinin daha karmaşık konusu daha karmaşık sinematografi ve kurgu kullanılarak anlatılır. Filmin büyük bölümünde kurgu dikkat çekici değildir. Ancak bu sekansta kurguya ve kameraya dikkat edilmesini sağlamak için birçok adım atılır. Bir piyanistin ellerinin aşırı yakın-çekiminden piyanisti ve piyanoyu göstermek için zum ile açılma hareketi yapılır, daha sonra Rita'nın bir çekimine zincirleme ile geçilirken kamera sola doğru pan yapar ve Rita, Rupert'e doğru giderken sola pan yapmayı sürdürür. Rupert ile Rita'nın bir yakın-çekimine zincirleme ile geçilmeden önce geriye zum görüntüsünden ikilinin bir genel çekimine geçilir. Başka türlü büyük ölçüde fark edilmeyen kurgudan oluşacak olan filmdeki bu sekans uzak ara en karmaşık sekanstır. Bu stilistik aygıtların fark edilmesi istenir. Bunlar Rupert'in giderek ona daha gerçek olarak görünmeye başlayan oldukça karmaşık fantezi dünyasının illüstrasyonu olarak işlev görürler.

Her ne kadar bu, bu fantezi dünyasının Rupert için giderek daha fazla önemli olması olarak görünse de, izleyici hâlâ bu sekansın bir fantezi olduğunun farkındadır, ancak bu kez daha az ipucu vardır. İki dünya arasındaki apaçık yan yana gelişler ve gerçekliğin fantezinin arasına girmeleri ortadan kalkar. Rupert artık kendi fantezisindeki iki rolü oynarken gösterilmez. Tek ses olan Dr. Joyce Brothers'ın sesi sanki bir erkek bir kadının ince sesini taklit ediyormuş gibi, doğal değildir. Sekansın içinde bu ses gerçekliğe tek işitsel ihanettir ve yalnızca dikkat edilirse duyulabilir. Ancak Jerry Langford Show'da Rupert'in görünmesi için kullanılan karmaşık kamera hareketleri ve kurgu aynı zamanda bunun bir fantezi olduğunu gösterme işlevini görürler. Bu gerçeklik bölümlerinde görülen her şeyden çok daha karmaşıktır ve bu nedenle bir fantezi olarak değerlendirilmelidir.

Her ne kadar izleyici bu sekansın bir fantezi olduğunu söyleyebilirse de, önceki sekanslardan çok daha karmaşıktır ve bu nedenle aynı zamanda Rupert'in gerçeklikten daha fazla uzaklaşmasını göstermeye hizmet eder. Eğer ilk fantezi sekansı fantezi ile gerçeklik arasındaki çizginin belirsizleşmesine rağmen hâlâ orada olduğu bir sekanssa, bu sekans çizgiyi daha da belirsizleştirir, bu nedenle çizgi önceden olduğu gibi belirgin değildir. Bu sekans

hem Rupert hem de izleyici için gerçekliği fanteziden ayıran her şeyin tamamen kaybolması sürecindeki ayrılmaz bir parçadır.

King of Comedy'nin son sekansı böyle bir sekanstır. Bunun bir gerçeklik mi, yoksa bir fantezi mi olduğu konusunda kesin hiçbir şey söylenemez. Final belirsiz bırakılır. İki alan tamamen belirsizleştirilir, böylece gerçeklik mi yoksa fantezi mi sorusunun yanıtı izleyiciye bırakılır. İlk bakışta bu sekans gerçeklik olarak düşünülmeyebilir, ancak ikinci bakışta sekans net bir şekilde fantezi olarak teşhis edilir. Üçüncü bakışta artık bunun ne olduğundan emin olamazsınız. İki seçenekten birini düşünseniz dahi, hâlâ ihmal edilmeyi reddeden bir kuşku vardır ve bu da sizin merak etmenize neden olur. Scorsese net ve somut bir final vermez, ancak bunun yerine izleyiciyi sonu oluşturmaya zorlar.

29. sekansın büyük bölümü basitçe Rupert'in ünlü olma fantezisi olarak yorumlanabilir, ancak bu vaktinden önce olurdu. Öğeleri tamamen gerçekliğe uymadığı halde, tamamen fanteziye de uygun değillerdir. Örneğin, sekans bir spikerin Rupert'in Jerry Langford Show'daki cesur başlangıcını anlatan sesiyle başlar. Bu ses ilk olarak siyah bir ekran üzerinde duyulur. Siyah görüntünün yerini kısa süre sonra bir arşiv bandı alır. Siyah ekrandan görüntüye bu ses köprüsü, öncekilerde olduğu gibi, gerçeklikten fanteziye bir köprü anlamına gelir mi? Ya da bunun Rupert'in tutuklanışı ile ünlü oluşu arasındaki zamanda bir sıçrama olarak alınacak şekilde filmin geri kalanından ayrılması mı amaçlanır? "Arşiv bandı etiketi bir gerçeklik duygusu yaratır, oysa spikerin şaşaalı tarzı, Rupert'in mükemmel bir "söz lokması"[1*] olduğuna kesinlikle inanacağı tarza zıttır. Grenli televizyon görüntüsü de gerçekliğe karşı fantezi sorularını ortaya çıkarır. Bu Rupert'in üçüncü fantezi sekansında yaptığı televizyona çıkışının hatırlatıcısı mıdır? Yoksa bunun yerine gerçekten onun Jerry Langford Show'daki monoloğunun farklı haber kanallarında yeniden yayınlanan filmi midir?

Her durumda kameranın dergi manşetleri ve kitap kapakları üzerinde pan ve zum yapması ve vinç hareketi tamamen düğün-fantezisi sekansını akla getirir. Ancak gösterilen manşetlerin tek bir adamın düşüncelerinin ürünleri olduğuna inanmak zordur. Ve kültürümüzde şöhretin doğası nedeniyle, Rupert'in Jerry'yi kaçırdığı için bir "ödül" olarak kitaplara konu olması ve film teklifi alması mümkün değil midir?

Ancak haberlerin Rupert'in suç ortağı Masha'dan hiç bahsetmemesine dikkat edildiğinde yorum yine fanteziye doğru kayar. Bu Masha'nın suça dahil olmasının basın tarafından gerçekten önemsiz sayılması nedeniyle midir? Onun burada olmamasının Rupert'in onu açıkça hor görmesinden ortaya çıkması daha muhtemel görünüyor. Kendi fantezisi içinde Rupert muhtemelen Masha'yı plana dahil olmasına engel olurdu.

King of Comedy'nin son çekimi soruları çözmek için çok az şey yapar ve bunun yerine onları daha da karmaşıklaştırmaya hizmet eder. Bu çekim üst-açıdan başlar ve vinçle alçalır ve bir spiker Rupert'i başarılı biri olarak tanımlamayı sürdürür ve kalabalık alkışlarken, sahnede spot ışığı altındaki Rupert'e giderek daha fazla yaklaşır. Bu uzun çekim ve spikerin Rupert'in ününü yinelemesi, bitmek bilmeyen alkışlarla birlikte, Rupert'in aklının içinde olduğumuzu akla getirir, çünkü kendi zafer anını uzattıkça uzatır. Yine de çekim Jerry'nin programında izlediklerimize çok benzer ve günümüzün şöhret kültürü içinde Rupert'in ünlü bir komedyen olma hedefine ulaşmış olduğu olasılığını yadsıyamayız. Sonuçta Jerry'nin programındaki gerçek izleyiciler Rupert'in oldukça kötü şakalarından keyif alıyor görünürler.

Bu final sekansının basitçe fantezi olarak bir kenara bırakılamayacağı gerçeği, Scorsese'nin fantezi sekanslarında birbirlerinden ayrı oluşlarını bulanıklaştıracak şekilde anlatı ve stil öğelerini başarılı bir şekilde oluşturduğu gerçeğini göstermeye hizmet eder. Her fantezi sekansı ayırt edilemeyecek şekilde önceki gerçeklik ve fantezi sekansına bağlıdır. Rupert'in ünlü olma takıntısı artarken, fantezi dünyası da genişler. Onun fantezileri artarken, bunlar gerçekliğin içine yerleşirler ve böylece izleyici için daha inandırıcı hale gelirler. Rupert'e dair bir son imgemiz insanın bir imgesi ya da insandan bir imge olabilir. Belki de Rupert sonunda yalnızca kendi fantezi dünyasında mesleğinde başarılı olur, ancak Scorsese fantezi ile gerçeklik arasındaki çizginin yalnızca karakter için değil, aynı zamanda izleyici için de bulanıklaştığı bir filmi başarılı bir şekilde yapmak için King of Comedy'nin stilistik öğelerini kesinlikle yönlendirmiştir.

1* Özellikle haber programlarında yer verilen, alıntılanmaya uygun kısa söz. (Ç.)

OKUMA ÖNERILERI

Film Analizinin Modelleri

Kısım 2 ve 3'teki "Okuma Önerileri" alt başlıklarında belirttiğimiz eleştirel incelemelerin çoğu film analizinin modelleri olarak dikkat çekerler. Farklı yaklaşımlara sahip olan diğer çalışmalar için bkz. Thomas W. Benson ve Carolyn Anderson, *Reality Fictions: The Films of Frederick Wiseman* (Carbondale: Southern Illinois University Press, 1989); Noël Burch, *In and Out of Sync: The Awakening of a Cine-Dreamer* (Londra: Scholar Press, 1991); Noël Carroll, *Interpreting the Moving Image* (Cambridge: Cambridge University Press, 1998); Lea Jacobs, *The Wages of Sin: Cencorship and the Fallen Woman Film, 1928 – 1942* (Madison: University of Wisconsin Press, 1991); Bill Simon, "'Reading' *Zorns Lemma*," *Millenium Film Journal* 1, 2 (İlkbahar – Yaz 1978): 38 – 49; P. Adams Sitney, *Modernist Montage: The Obscurity of Vision in Cinema and Literature* (New York: Columbia University Press, 1990); Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1988) ve *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999). *Senses of Cinema* dergisinin web sitesi www.sensesofcinema.com 'da çok sayıda derinlikli film analizi vardır.

Film analizi koleksiyonları için bkz. Peter Lehman (der.), *Close Viewings: An Anthology of New Film Criticism* (Tallahassee: Florida State University Press, 1990); Jeffrey Geiger ve R. L. Rutsky (der.), *Film Analysis: A Norton Reader* (New York: W. W. Norton, 2005); John Gibbs ve Douglas Pye (der.), *Style and Meaning: Studies in the Detailed Analysis of Film* (Manchester: Manchester University Press, 2005).

British Film Institute tek tek filmlerin analiz eden iki dizi kısa kitap yayımladı: "Film Classics" ve "Modern Classics." Film adlarının listesi için www.bfi.org.uk adresindeki film mağazasını ziyaret ediniz.

Feminist Lizzie Borden'in *Raging Bull* üzerine kişisel perspektifi olan "Blood and Redemption," *Sight and Sound* 5, 2 (NS) (Şubat 1995): 61, bizim analizimiz için ilginç bir destek sağlamıştır.

Biz de örnek analizleri www.davidbordwell.net/filmart/index.php adresinde pdf formatında yayınlıyoruz. Bunlar *Film Sanatı* kitabının önceki baskılarında yer alan ve burada ana hatlarını çizdiğimiz konuları örneklemek için kullandığımız metinlerdir.

Klasik Anlatı ve Stil: *The Man Who Knew Too Much* (1934), *Stagecoach* (1939), *Hannah and Her Sisters* (1985), *Desperately Seeking Susan* (1985)

Öykü anlatmına yönelik klasik olmayan yaklaşımlar: *Day of Wrath* (1943), *Last Year at Marienbad* (1961), *Innocence Unprotected* (1968)

Canlandırma: *Clock Cleaners* (1937)

İdeoloyji *Tout va bien* (1972)

Belgesel Biçim ve Stili: *High School* (1968)

Ayrıca "Observations on film art and *Film Art*" içinde film çözümlemeleri yayınlıyoruz. Tüm bu çözümlemeler filmlerin sonlarına dair bilgiler içerdiğinden öncelikle filmlerin izlenmesi daha yararlı olacaktır. "Lessons from *Babel*" başlıklı yazımız "ağ örgüsü" tarzındaki anlatım biçimini ve onun stilini ele alır; bakınız www.davidbordwell.net/blog/?p=147 "Another pebble in your shoe" başlıklı yazımızda Lars von Trier'in sinematografik olarak oldukça yaratıcı olan filmi *The Boss of It All*'u ele aldık, bakınız, www.davidbordwell.net/blog/?p=202 "Crononberg's violent reversals" başlıklı yazımızda *A History of Violence* ve *Eastern Promises* filmlerini karşılaştırdık, bakınız, www.davidbordwell.net/blog/?p=1412 Martin Scorsese'nin bir Hong Kong filmini yeniden çekmesi üzerine yazdığımız yazı için bakınız, "*The Departed*: no departure", www.davidbordwell.net/blog/?p=18

"Weather Bird flies again" başlıklı yazımızda Gary Giddins'in filmler üzerine yazdığı makaleleri ele alırken, en önemli yazılarından birini yayınladık, bakınız, www.davidbordwell.net/blog/?p=358

Günümüzde pek çok film incelemesu DVD kopyalar üzerinden yapılmaktadır. Fakat özellikle eski filmler olmak üzere bütün filmlerin DVD'si mevcut değildir. "Watching movies very, very slowly" başlıklı yazımızda bir klasik filmi 35mm kopyası üzerinden bir montaj masasında nasıl incelediğimizi anlattık, bakınız www.davidbordwell.net/blog/?p=1024.

DVD'de Örnek Analiz Filmleri

His Girl Friday'in birkaç DVD'si piyasaya çıkmıştır. Onların çoğunda sıradan görüntü kalitesi ve birkaç ek vardır. İyi restore edilmiş bir versiyon Columbia'nın Howard Hawks'ın yaşamöyküsünü yazan Todd McCarthy'nin mükemmel yorumlarının bulunduğu kuşağı da içeren "The Columbia Classics" serisinde bulunmaktadır. Delta aynı restorasyonu yorumsuz olarak, ancak *Cary Grant on Film: A Biography* adlı bir belgesel ekiyle piyasaya sürmüştür.

North by Northwest Warner Home Video'da mevcuttur (Daha pahalı Creative Design Art'tan "Limited Edition Collector's Set"te disk üzerinde ilave ekler yoktur, ancak sadece bazı ucuz bir şekilde üretilmiş fotoğrafların ve bir posterin bulunduğu bir kutuda gelir.)

Do The Right Thing'in Criterion Collection'ı sinemacıların içinde filmin yapıldığı toplulukla etkileşimini vurgulayan bir saatlik "The Making of *Do The Right Thing*" belgeseli de dahil ekler diskini içerir. Ayrıca yönetmen ve

kurgucuyla röportajları ve Spike Lee'nin kendi kamera arkası görüntülerini de kapsar.

Breathless ya tek başına ya da Jean-Luc Godard'ın diğer iki filmi *Le Petit Soldat* ve *Les Carabiniers*'i de içeren kutulu bir set olarak Fox Lorber'den edinilebilir.

Criterion Collection'ın iki disklik *Tokyo Story* seti restore edilmiş bir baskıyı, yanı sıra yönetmen Yasujiro Ozu ile ilgili *I Lived, But. . .* adlı uzun metrajlı bir belgeseli, David Desser'in yorumlarını ve David Bordwell'in bir yazısını içerir.

Chunking Express filminin Criterion DVD sürümü Tony Rayns ile yapılan oldukça bilgilendirici bir bölüm içerir.

Man with a Movie Camera filmi Birleşik Devletler'de hem Image'dan (Alloy Orchestra'nın eşliği ile birlikte), hem de Kino International'dan (Michael Nyman'ın müziği eşliğinde) çıkmıştır. Image'dan çıkan DVD'nin ülke kod sınırlaması yoktur. Filmin Kino sürümü British Film Institute vasıtasıyla Birleşik Krallık'ta da piyasaya çıkmıştır.

The Thin Blue Line tek başına ya da Errol Morris'in diğer iki uzun metrajlı belgeselinin (evcil hayvan mezarlıkları üzerine *Gates of Heaven* ve küçük bir Florida kasabasının garip insanları üzerine odaklanan *Vernon, Florida*) olduğu kutulu bir set olarak DVD'de (MGM'den) mevcuttur.

Meet Me in St. Louis'in "Two-Disc Special Edition" eki filmin mükemmel bir transferine, yanı sıra "The Making of an American Classic" adlı güvenilir bir arka plan ekine sahiptir. (Ayrıca 1972 yapılan bir MGM tarihi olan "Hollywood: The Dream Factory"yi içerir.)

Raging Bull (MGM) ya tek bir disk olarak ya da yapımın çeşitli yanları üzerine birkaç kısa belgeseli içeren ek bir diskli "Special Edition" olarak mevcuttur.

KISIM 6

Sinema Tarihi

12

BÖLÜM



Film Sanatı ve Sinema Tarihi

"Her zaman her şey mümkün değildir." Sanat tarihçisi Heinrich Wölffin'in bu vecizesi son bölümümüz için bir slogan işlevi görebilir. Şimdiye kadar film sanatını inceleyişimiz farklı biçimsel ve stilistik olasılıkları gözden geçirmiştir ve örneklerimizi sinema tarihinin bütün alanından seçtik. Ancak film biçimleri ve teknikleri zaman dışı bir alanda varolmaz, eşit derecede bütün yönetmenler için erişilebilirdir. Özel tarihsel koşullarda belirli olasılıklar varken, diğerleri yoktur. Griffith, Godard'ın yaptığı gibi filmler yapamazdı, aynı şekilde Godard da Griffith gibi filmler yapamazdı. Bu bölüm şu soruyu soruyor: "Film sanatının belirli tarihsel bağlamlarda kullanılışının yolları nelerdir?"

Bu bağlamları ilk olarak döneme ve daha sonra da ülkeye göre ele alacağız. Her ne kadar değişimin izlerini sürmenin eşit derecede iyi araçları olsa da, farklı dönem ve ülkelerdeki film yapım eğilimlerini belirtmek aydınlatıcıdır. Bazı durumlarda *sinema akımlarına/hareketlerine* bakacağız. Bir sinema akımı iki unsurdan oluşur:

1. Belirli bir dönem ve/veya ülkede üretilen ve önemli stil ve biçim özelliklerini paylaşan filmler.
2. Ortak bir yapım yapısı içinde çalışan ve film yapımıyla ilgili belirli varsayımları paylaşan yönetmenler.

Tarihsel bir bağlamı tanımlamanın başka yolları (örneğin yaşamöyküsü incelemesi, tür incelemesi) vardır, ancak *akım* kategorisi bu kitabın vurgusuna çok yakından tekabül eder. Biçimsel ve stilistik sistemler kavramları bir akım içindeki filmleri karşılaştırmamıza ve onların diğer akımların filmleriyle olan farklılıklarını göstermemize olanak sağlar.

Tercih alanımız daha da dar olacaktır. Hollywood ve seçilen alternatiflerle ilgileniyoruz. Ticari anlatı sinemasının gelişiminin izlerini sürerken, bunu stil ve biçime başka yaklaşımlarla karşılaştıracağız.

Tarihsel bağlamları incelediğimizden stilistik ve biçimsel nitelikleri belirtmenin ötesine geçmemiz gerekiyor. Her dönem ve ülke için sinemayı etkileyen ilgili faktörleri kısaca tanımlayacağız. Bu faktörler sinema endüstrisinin durumunu, yönetmenlerin savunduğu sanatsal kuramları, ilgili teknolojik özellikleri ve kültürel ve ekonomik öğeleri içerir. Bu faktörler zorunlu olarak özel bir akımın nasıl ortaya çıktığını, onun gelişimini neyin biçimlendirdiğini ve gerilemesine nelerin etki ettiğini açıklamaya yardım ederler. Bu malzeme aynı zamanda zaten tartışmış olduğumuz filmler için bir bağlam sağlayacaktır; örneğin ilk dönem sinema üzerine olan aşağıdaki alt-başlık Lumière ve Méliès'i kendi dönemlerine yerleştiriyor.

Söylemesi bile gereksiz, aşağıda yazılacaklar kesinlikle yeterli olmayacaktır. Ciddi sinema tarihi yazımı daha başlangıç aşamasındadır ve çoğu kez sonunda yerine yeni bir şey konulacak olan ikincil kaynaklara bel bağlamak zorundadır.

BAĞLAN

Bazı sinemacılar bu kaçınılmaz durumdan kurtulmak için eski filmleri taklit etme yolunu seçtiler. Peki, işe yaradı mı? The Good German filmi için bakınız "Not back to the future, but ahead to the past" www.davidbordwell.net/blog/?p=66; Casino Royale filmi için bakınız "Can they make up like they used to? Continued" www.davidbordwell.net/blog/?p=195.

Dahası maalesef çok sayıda önem verilmemişler vardır. Bu bölümde bir akımla bağlantılı olmayan (örneğin Tati, Bresson ve Kurosawa) önemli yönetmenler yoktur, tıpkı 1930'ların Fransız popülist sinemasının ya da 1960'ların başındaki Brezilya'daki Yeni Sinema'nın (Cinema Novo) olmaması gibi. Bundan sonra yazılacaklar sadece film biçimi ve stilinin belirli olasılıklarının birkaç tipik ve iyi bilinen tarihsel dönemler içinde nasıl araştırıldığını göstermeye çalışıyor.

BAĞLAN

Daha detaylı bir anlatım için diğer kitabımıza göz atınız: Film History: An Introduction. Bu kitabı nasıl yazdığımızı "Around the world in 750 pages" başlıklı yazımızda anlattık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=3682.

İlk Dönem Sinema (1893–1903)

Hareket yanılsaması yaratmak için tek tek fotoğraflar hızla birbirini izleyerek görünmek zorundaydı. Onları hazırlama ve doğru oranda göstermek için belirli teknolojiler gereklidir. En temel olarak, bir tür yatak üzerinde uzun bir görüntüler dizisini kaydetmenin bir yolunun olması gerekir. İlke olarak birinin bir dizi imgeyi bir kağıt kuşağı ya da bir disk üzerine çizebilmeliydi. Ancak fotoğraf makul bir uzunlukta gösterim için gereken binlerce görüntüyü oluşturmanın en ucuz ve etkili yolunu sundu. Böylece 1826'da fotoğrafın icadı sinemayı olanaklı kılan bir dizi keşfi başlatmış oldu.

İlk dönemde fotoğraflar tek bir görüntü için uzun süreli (önce saatlerce, sonra dakikalarca) pozlamayı gerektirdi; bu işlem saniyede 12 ya da daha fazla kareyi gerektiren hareketli görüntüleri fotoğraflamayı imkansızlaştırdı. Saniyede yaklaşık 25 kare hızında daha hızlı pozlama 1870'lerde olanaklı oldu, ancak sadece cam levha üzerinde. Cam levhalar hareketli görüntüler için yararlı değildi, çünkü bunları bir kamera ya da göstericiden geçirmenin pratik bir yolu yoktu. 1878'de Amerikalı bir fotoğrafçı olan Eadweard Muybridge bir dizi kamerayı cam levha filmi ve hızlı pozlamayla birlikte kullanarak, koşan bir atın bir dizi fotoğrafını çekti, ancak o, görüntüleri birbiri ardına yansıtarak hareketi yeniden yaratmakla değil, her şeyden önce aksiyonun evrelerini dondurmakla ilgiliydi.

BAĞLAN

Erken dönem sinema, anlatı resmi de dahil olmak üzere, kendi zamanının medyasından etkilenmiştir. "Professor sees more parallels between things, other things" başlıklı yazımızda bazı benzerlikleri gösterdik.

www.davidbordwell.net/blog/?p=901.

1882'de hayvan hareketini analiz etmekle ilgilenen başka bir Fransız bilim insanı Étienne-Jules Marey cam üzerinde dönen bir film diskinin kenarında 12 ayrı görüntüyü kaydeden bir kamera icat etti. Bu icat hareketli görüntü kamerasına yönelik bir adım oldu. 1888'de Marey bu kez kağıt üzerinde esnek bir film kuşağını kullanan bir kamera yaptı. Yine amaç yalnızca bir dizi fotoğrafın hareketini kesintiye uğratmaktı ve görüntülenen hareketler bir saniye ya da daha az sürdü.

1889'da George Eastman kaba bir esnek film tabanı olan selüloidi devreye soktu. Bu taban geliştirildiğinde ve filmi objektiften geçiren ve onu ışığa maruz bırakan kamera mekanizmaları tasarlandığında, uzun film kuşaklarının yaratılması olanaklı oldu.

Göstericiler uzun süreden beri vardı ve slaytları ve diğer gölge eğlencelerini göstermek için kullanılıyordu. Büyülü fenerler ilk dönem hareketli görüntü göstericileri olmaları için (magic lantern) örtücüler (obtüratör–shutter), miller ve diğer aygıtlar eklenerek geliştirildi.

Filmlerin yansıtılabilmesi için son bir aygıt gerekiyordu. Film her kare geçerken ışık parladığında kısa süre durduğu için, filmin *aralıklı* hareketini yaratacak bir mekanizma gerekliydi. Mulvey 1888 tarihli kamerasında bir Malta haçı dişlisi kullandı ve bu dişli ilk dönemde kameraların ve göstericilerin standart bir parçası haline geldi.

Esnek ve şeffaf bir film tabanı kombinasyonu, hızlı bir pozlama zamanı, filmi kamerada iten bir mekanizma, filmi aralıklı olarak durduran aygıt ve ışığı kesen bir örtücü 1890'ların başında başarıldı. Birkaç yıl sonra birçok ülkede bağımsız olarak çalışan mucitler çeşitli film kameraları ve gösterim aygıtları geliştirmişlerdi. İki önemli şirket Amerika'daki mucit Thomas A. Edison'un sahip olduğu Edison Manufacturing Company ve Fransa'daki Louis ve Auguste Lumière'lerin aile şirketi Lumière Frères'di.

1893'te Thomas A. Edison'un yardımcısı W.K.L. Dickson kısa 35mm filmler çeken bir kamera geliştirmişti. Bu filmleri bir yenilik olarak kullanmakla ilgilenen



12.1 Kinetoscope filmi bir dizi makara etrafında ilerleten sürekli bir çemberde tutar.

Edison sesli filmler göstermek için bu filmleri kendi fonografıyla (pikap) birleştirmeyi umut etti. Edison, Dickson'ın bu filmleri tek tek izleyicilere göstermesi için bir delikten bakma makinesi olan *Kinetoscope*'u (**12.1**) geliştirmesini sağladı.

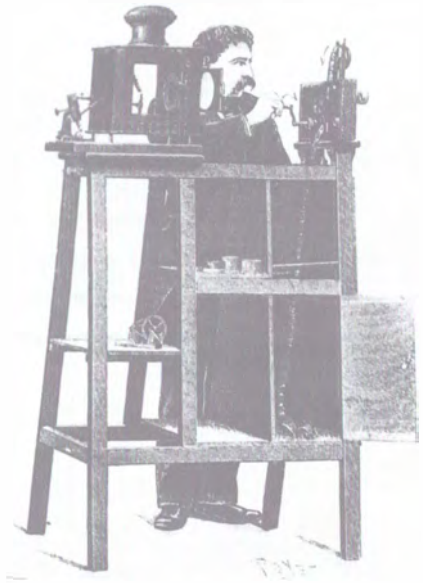
Edison filmlerin geçici bir heves olduğuna inandığı için, filmleri perdeye yansıtan bir sistemi geliştirmedi. Bu iş Lumière kardeşlere kaldı. Onlar kendi kameralarını bağımsız bir şekilde icat ettiler; bu kamera kısa bir 35mm film makarasını pozladı ve aynı zamanda bir gösterici olarak hizmet etti (**12.2**). 28 Aralık 1895'te Lumière kardeşler Paris'teki Grand Café'de, ilk halka açık perdeye yansıtılmış hareketli görüntü gösterilerinden birini düzenlediler.

Daha önce aynı yılın 1 Kasım'ında Alman mucit Max Skladanowsky'ninki de dahil olmak üzere birkaç halka açık gösterim olmuştu. Ancak Skladanowksy'nin çok yer kaplayan makinesi aynı anda akan iki geniş formatlı kuşağı gerektirdi ve bu nedenle sinemanın sonraki teknolojik gelişimine fazla katkıda bulunmadı. Her ne kadar Lumière'ler tamamen sinemayı keşfetmedilerse de, bu yeni aracın alacağı özel biçimi büyük ölçüde belirlediler. Edison kısa süre sonra Kinetoscope'u bıraktı ve sinema salonları için filmler yapmak için kendi yapım şirketini kurdu.

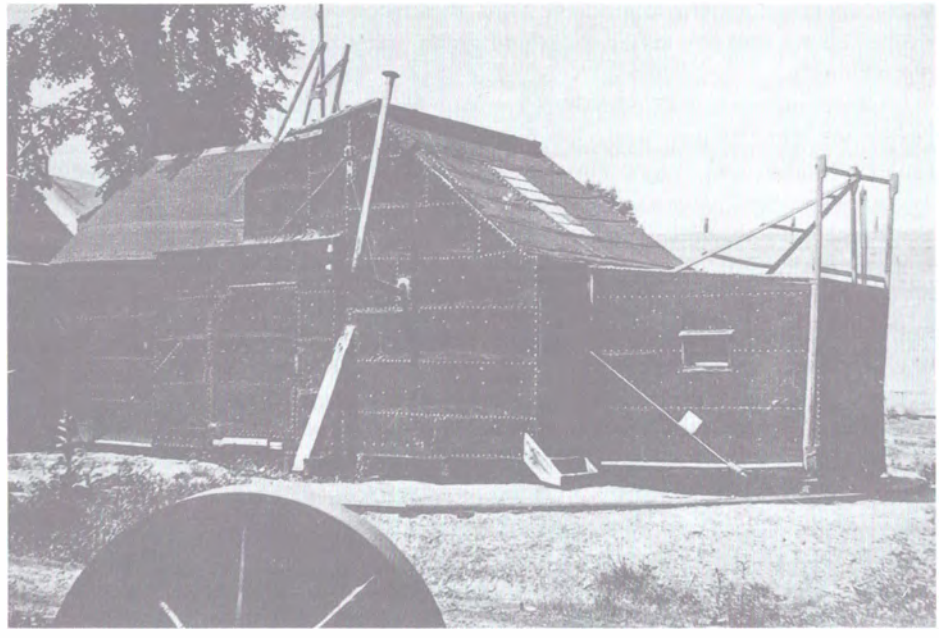
İlk filmler biçim ve stil açısından aşırı derecede basitti. Onlar genellikle genel çekim mesafesinden bir aksiyonu çerçeveleyen tek bir çekimden oluşuyordu. İlk film stüdyosu olan Edison'un Black Maria'sında (**12.3**) vodvil eğlenceleri, ünlü spor figürleri ve ünlüler (örneğin Annie Oakley) kamera önünde göründüler. Çatının menteşeli bölümü gün ışığının girmesi için açılıyor ve bütün yapı güneşin hareketini izlemek için dairesel bir ray üzerinde dönüyordu. Ancak Lumière'ler gündelik etkinlikleri ya da *Arrival of a Train at La Ciotat* (5.61) filmlerinde olduğu gibi haber olaylarını filme almak için kameralarını parklara, bahçelere, kumsallara ve istasyon gibi diğer kamusal alanlara yerleştirdiler.

Yaklaşık 1903'e kadar filmlerin çoğu görülmeye değer yerleri ya da olayları gösterdi, ancak anlatı biçimi de başından itibaren sinemaya girdi. Edison telif hakkını 1893'de aldığı ve sarhoş bir adamın kısa süre polisle mücadele ettiği filminde olduğu gibi komik sahneleri çekti. Lumière'ler bir oğlanın bir bahçıvanın hortumla kendisini ıslatmasını sağladığı komik bir sahne olan ünlü kısa filmleri *L'Arroseur arrosé*'yi çektiler (4.8).

Yeni aracın başarı kazanmasından sonra sinemacılar halkın ilgisini çekecek daha karmaşık ya da ilginç biçimsel özellikler bulmak zorundaydılar. Lumière'ler



12.2 Lumière kamerasının arkasına bir büyülü fener yerleştirince kamera bir göstericiye dönüştü.



12.3 Black Maria'nın çatısının merkezdeki menteşeli bölümü film çekimi için açılıyordu.



12.4 Méliès'nin cam duvarlı stüdyosu çeşitli yönlerden güneş ışığının girmesine olanak sağladı.

kamera operatörlerini filmleri göstermeleri ve önemli olayları ve egzotik mekanları görüntülemeleri için dünyanın her yanına gönderdiler. Ancak ilk birkaç yılda çok sayıda film çektikten sonra Lumière'lerin verimliliği azaldı ve 1905'te film yapımını tamamen bıraktılar.

1896'da George Méliès İngiliz mucit Robert William Paul'den bir gösterici satın aldı ve kısa süre sonra aynı mekanizmaya dayanan bir kamera yaptı. Méliès'in ilk filmleri Lumière'lerin gündelik etkinliklerini çekmelerine benzedi. Ancak daha önce gördüğümüz gibi, Méliès aynı zamanda bir sihirbazdı ve basit özel efektlerin olanaklarını keşfetti. 1897'de kendi stüdyosunu inşa etti. Edison'un Black Maria'sından farklı olarak Méliès'in stüdyosu bir sera gibi cam duvarlıydı, böylece stüdyonun güneşle birlikte devinmesi gerekmiyordu (**12.4**).

Méliès aynı zamanda içinde kendi sihirli dönüşümlerinin olduğu fantezi dünyaları yaratmak için özel oluşturulmuş dekorlar yapmaya başladı. Méliès'in mizansen tekniğinin ilk ustası haline nasıl geldiğini daha önce görmüştük (4.3–4.6). Méliès sadece geleneksel sahne dekorunda bir ya da daha fazla numara yapan bir sihirbazı filme almaktan, bir dizi tablonun olduğu daha uzun anlatılara yöneldi. Her biri dönüşümler olduğunda hariç tek çekimden oluşuyordu. Bunlar perdede görülmeyecek şekilde tasarlanan kesmelerle yaratıldı. Ayrıca *Cinderella* (1899) gibi eski öyküleri ya da kendi yazdıklarını uyarladı. Bütün bu faktörler Méliès'in filmlerinin aşırı derecede popüler olmasını ve yaygın şekilde taklit edilmesini sağladı.

Bu ilk dönem boyunca filmler özgürce ülkeden ülkeye dolaştılar. Fransız gramofon şirketi Pathé Frères 1901'den itibaren giderek artan ölçüde film yapımına yöneldi ve birçok ülkede yapım ve dağıtım şubeleri kurdu. Kısa süre sonra dünyadaki en büyük film şirketi oldu ve bu konumu yapıma son vermek zorunda kaldığı I. Dünya Savaşı'nın başlangıcı olan 1914 yılına kadar korudu. İngiltere'de birkaç girişimci kendi film yapım teçhizatını icat etmeyi ya da edinmeyi başardı ve 1895'ten 20. yüzyılın ilk yıllarına dek manzara görüntülerini çektiler, anlatı filmlerini ve hileli filmleri yaptılar. Brighton Okulu'nun üyeleri (en başta G. Albert Smith ve James Williamson), Cecil Hepworth gibi diğerleriyle birlikte filmlerini dış mekanlarda ya da (**12.5**'teki gibi) basit açık hava stüdyolarında çektiler. Onların yenilikçi filmleri yurt dışına gönderildi ve diğer sinemacıları etkiledi. Diğer ülkelerdeki öncüler teçhizatı icat ettiler ya da satın aldılar ve kısa süre sonra gündelik yaşam sahnelerine ya da fantezi dönüşümlerine dair kendi filmlerini yapmaya başladılar.

> *"Sihirbazlık yaparken şüpheli bir hareketi fark etmede asla başarısız olmayan insanların dikkatli bakışları altında çalışırsınız. Tek başınasınızdır, onların gözleri asla sizden ayrılmaz. Başarısızlık hoş görülemez. . . Sinemada ise. . . o dikkatli gözlerden uzakta hazırlığınızı sakince yapabilirsiniz ve eğer gerekliyse onlar doğru olana dek şeyleri otuz altı kez tekrarlayabilirsiniz. Bu da harika olanın alanında daha fazla yolculuk etmenize olanak sağlar."*
>
> — ***George Méliès, sihirbaz ve yönetmen***



12.5 G. Albert Smith'in Santa Claus filmi (1898)

1904'ten itibaren anlatı biçimi ticari endüstride film yapımının en önemli tipi haline geldi ve sinemanın dünya çapında popülaritesi artmaya devam etti. Fransız, İtalyan ve Amerikan filmleri dünya pazarlarına egemen oldular. Daha sonra I. Dünya Savaşı filmlerin ülkeden ülkeye serbestçe akışını sınırladı ve Hollywood dünya film üretiminde egemen endüstriyel güç olarak ortaya çıkarak, tek tek ulusal sinemaların biçimsel özelliklerindeki çeşitli farklılıkların yaratılmasına katkıda bulundu.

Klasik Hollywood Sinemasının Gelişmesi (1908–1927)

Edison kendi şirketinin icadının para kazandırıcı potansiyelini kullanmaya kararlıydı. Rekabet eden sinemacıları, onlara karşı patent ihlali davaları açarak sektörün dışına atmaya çalıştı. Başka bir şirket olan American Mutoscope & Biograph Edison'un patentlerinden farklı olan kameralar icat ederek yaşamayı başardı. Diğer firmalar Edison onlarla mahkemede kavga ederken, işlerini yapmaya devam ettiler. 1908'de Edison Motion Picture Patent Company'yi (MPPC) kurarak diğer şirketleri kontrol altına almak için Biograph ile işbirliği yaptı. MPPC ağırlıklı olarak Chicago, New York ve New Jersey'deki 10 firmadan oluşuyordu. Edison ve Biograph yalnızca hissedar ve patent sahipleriydiler. Onlar diğer üyelere filmleri yapma, dağıtma ve gösterme lisansı verdiler.

BAĞLAN

1910'larda film biçimi ve stilinin geliştiği tek yer Hollywood değildi. 1913 yılının uluslararası önemi için yazdığımız yazı bunu göstermektedir. Bakınız "Lucky 13". www.davidbordwell.net/blog/?p=2674.

MPPC rekabeti yok etmeyi asla başaramadı. Bu dönemde çok sayıda bağımsız şirket kuruldu. 1908'den itibaren Biograph'ın en önemli yönetmeni olan D. W. Griffith 1913'te diğer sinemacılar gibi kendi şirketini kurdu. Amerikan hükümeti MPPC'ye karşı 1912'de dava açtı; MPPC'nin bir tröst olduğu ilan edildi.

1910 civarında film şirketleri kalıcı bir şekilde California'ya taşınmaya başladılar. Bazı tarihçiler bağımsız şirketlerin MPPC'nin tacizinden kurtulmak için Batıya kaçtıklarını iddia ederler, ancak bazı MPPC şirketleri de taşındılar. Hollywood'un avantajları arasında yıl boyu çekim yapamaya olanak sağlayan iklim ve dış mekan çekimi için uygun çok çeşitli alanlar –dağlar, okyanus, çöl, kent vardı. Kısa süre sonra Hollywood ve Los Angeles'ın çevresindeki diğer küçük kasabalar film yapımına ev sahipliği yapmaya başladı.

"Sinema bir öyküyü anlatmayı o kadar iyi bilir ki, belki de nasıl anlatacağını her zaman bildiği izlenimi vardır."

— André Gaudreault, sinema tarihçisi

Filmlere yönelik talep öylesine büyüktü ki, tek bir stüdyo bunu karşılayamazdı. Edison'un, her ne kadar lisans verme işlemiyle onları kontrol etmeye çalıştıysa da, diğer bir grup şirketin varlığını kabul etmesini sağlayan faktörlerden biri buydu. 1920 öncesinde Amerikan endüstrisi bu yapının on yıllarca süreceğini varsaydı: sözleşmeli oyuncuların olduğu birkaç büyük stüdyo ve çevresinde de küçük bağımsız bir yapımcılar grubu. Hollywood'da stüdyolar bir fabrika sistemi geliştirdiler. Her birinde üretim yapımcının kontrolü altındaydı. Yapımcı genellikle filmlerin yapımında fiilen çalışmadı. Kendi stüdyosu olan Buster Keaton gibi bağımsız bir yönetmen bile yöneticilik yapıyor, kendi filmlerini önce Metro ve daha sonra da United Artists aracılığıyla dağıtıyordu.

1910'lar ve 1920'ler boyunca daha küçük stüdyolar bugün hâlâ var olan büyük şirketleri oluşturmak için birleştiler. Famous Players, Jesse L. Lasky ile birleşti ve daha sonra da bir dağıtım kolu olan Paramount'u kurdu. 1920'lerin sonunda büyük şirketlerin çoğu -MGM (Metro, Goldwyn ve Mayer'in birleşmesi), Fox Film Corporation (1935'de 20th Century ile birleşti), Warner Bros., Universal ve Paramount- kurulmuştu. Birbirleriyle rekabet içinde olsalar da, bu stüdyolar hiçbir şirketin pazarı tatmin edemeyeceğini anlayarak bir dereceye kadar işbirliği yapma eğiliminde oldular.

Kitlesel üretim stüdyolarının bu sistemi içinde Amerikan sineması kesin olarak anlatı formuna yöneldi. İlk filmler her şeyden önce tablolardan ve vodvil skeçlerinden oluşmuştu (12.5). Edison'un yönetmenlerinden biri olan Edwin S. Porter anlatı devamlılığı ve gelişiminin ilkelerini kullanan ilk filmleri yaptı. Bunlar arasında itfaiyecilerin yanan bir evden bir anne ile bir çocuğu kurtarmak için canla

başla çalışmalarını gösteren *The Life of an American Fireman* vardı (1903). Her ne kadar bu film bazı önemli klasik anlatı öğelerini kullansa da (bir itfaiyecinin felaketi sezmesi, atların çektiği itfaiye aracının yanan eve doğru hızla gidişinin bir dizi çekimi), kurgudaki zamansal ilişkilerin mantığını çözmemişti. Bu nedenle annenin ve çocuğunun kurtarılışını iki kez izleriz, hem evin içinden hem de dışından. Porter izleyiciye anlatı enformasyonunu anlatmak için aksiyon içindeki iki mekanın koşut kurgusunu ya da aksiyon uyumu olasılığını anlamamıştı.

1903'te Porter kimi yönlerden klasik Amerikan sinemasının ilk örneği olan *The Great Train Robbery*'yi yaptı. Bu filmde aksiyon zaman, mekan ve mantığın net bir doğrusallığıyla gelişir. Soygunun (**12.6**), takibin ve soyguncuların sonunda yenilgiye uğramasının her sahnesini izleriz. 1905'te Porter ayrıca her ikisi de soyulan zengin bir kadın ile açlık çeken bir kadının kaderlerini karşılaştıran *Kleptomaniac*'ta basit bir paralel anlatı yarattı.

Britanyalı yönetmenler benzer tarzlarda çalışıyorlardı. Gerçekten bazı tarihçiler artık Porter'ın kendi kurgu tekniklerinin bazılarını James Williamson'ın *Fire!* (1901) ve G. A. Smith'in *Mary Jane's Mishap*'ı (1903) gibi filmlerden aldığına inanıyorlar. Bu dönemin en önemli Britanya filmi 1905 tarihli Lewin Fitzhamon'un bir kaçırmayı *The Great Train Robbery*'ninkine benzer bir doğrusal tarzda işleyen *Rescued by Rover* filmiydi (yapımcı Cecil Hepworth'dü). Kaçırma eyleminden sonra Rover adlı köpeğin çocuğu bulmak için yolculuğunun, çocuğun babasını alıp getirmek için geri dönüşünün ve ikilinin, kaçıranın gizli barınağına giden yolun izini bulmalarının her aşamasını izleriz. Yol boyunca bütün çekimler tutarlı bir yönü korur, bu nedenle aksiyonun coğrafyası tamamen anlaşılabilirdir (**12.7**, **12.8**).

1908'de D. W. Griffith yönetmenlik kariyerine başladı. İzleyen beş yılda bir ya da iki makaralık (anıldıkları sırayla yaklaşık 15 ve 30 dakika süren) yüzlerce film yaptı. Bu filmler kısa aralıklarla görece karmaşık anlatılar yarattılar. Griffith kesinlikle kendisine itibar kazandıran bütün aygıtları icat etmedi, ama birçok tekniğe güçlü anlatısal motivasyon kazandırdı. Örneğin, başka birkaç yönetmen kurtarıcılarla kurbanlar arasında koşut kurguyla sadece bir dakikalık kurtarmalar kullandılar, ama Griffith bu tekniği geliştirdi ve popülerleştirdi. *The Birth of a Nation* (1915) ve *Intolerance*'ı (1916) yaptığı dönemde Griffith birkaç farklı sekans arasında kurgu yaparak uzun sekanslar yaratıyordu. 1910'ların başlarında o aynı zamanda oyuncularını alışılmamış bir şekilde yönetiyor, yüz ifadelerindeki ustaca değişimlere yoğunlaşıyordu (4.32). Bu tip nüansları yakalamak için, kamerayı çağdaşlarının yaptığına göre daha yakına kuruyor, oyuncularını orta genel ya da orta çekimde çerçeveliyordu. Griffith'in filmleri genellikle etkileyiciydi. Ek olarak, *Intolerance*'ın finalindeki takip sahnelerindeki dinamik, hızlı kurgu 1920'lerin Sovyet montajı üzerinde önemli bir etkisi oldu.

Anlatısal olarak kurgunun gelişmesi bu dönemdeki birkaç önemli yönetmenin yapıtlarında oldu. Bunlardan biri 1910 ile I. Dünya Savaşı'nın sonuna kadar olan dönem arasında birçok filmden sorumlu yapımcı ve yönetmen olan Thomas H. Ince'di. Ince bir birim sistemi tasarladı, böylece tek bir yapımcı aynı anda birkaç filmi denetleyebildi. O aynı zamanda konudan sapan ya da gevşek sonların olmadığı sıkı anlatılar istedi. *Civilization* (1915) ve *The Italian* (1915) Ince'in yönettiği ya da denetlediği filmlerin güzel örnekleridir. O ayrıca kendi filmlerinin çoğunu yönetmiş olan William S. Hart'ın popüler Western'lerine süpervizörlük yaptı.

Bu dönemdeki (ve daha sonraki dönemlerde de) bir diğer verimli yönetmen Cecil B. De Mille'di. Tarihsel epikleri yapmaya henüz girişmemişken De Mille uzun metrajlı bir dizi drama ve komedi yaptı. Onun *The Cheat* filmi (1915) 1914 ile 1917 arasında stüdyo stilinde olan önemli değişimleri yansıtır. Bu dönem boyunca daha önceki dönemin cam çatılı stüdyoları, stüdyoların gün ışığı ile elektrik ışığını birleştirmesinden ziyade yapay aydınlatmaya bağımlı olmasına olanak sağlamaya başladı. *The Cheat* dolgu ışığın olmadığı ve bir ya da iki parlak ışık kaynağının olduğu ışık-gölge özel efektlerini kullandı. Efsaneye göre De Mille bu efekti sinirli gösterimcilere *Rembrandt ışığı* diye savundu. Bu sözde Rambrandt ya da *kuzey* ışığı aydınlatma tekniklerinin klasik repertuarının bir parçası haline geldi. *The*



12.6 *The Great Train Robbery*'de telgraf bürosundaki soyguncular pencereden görülen trene binmeye hazırlanıyor.



12.7 *Rescued by Rover*'da kahraman köpek sahibine sağ arkadan sol ön plana doğru bir cadde boyunca yol gösterir. . .



12.8 . . . ve ikili hedeflerine varırken sağdan sola doğru hareket eder.

BAĞLAN

Erken klasik dönemin çok önemli iki sinemacısından William S. Hart üzerine yazdığımız yazı için bakınız "Rio Jim, in discreet fragments" www.davidbordwell.net/blog/?p=2390, ve Douglas Fairbanks üzerine yazdığımız yazı için bakınız "His Majesty the American" www.davidbordwell.net/blog/?p=3044.



12.09 *The Cheat*'in ilk sahnesi damga motifini ortaya çıkarır. . .



12.10 . . . bu motif daha sonra kötü karakter kadın kahramanı lekelediğinde geri döner.



12.11 Fred Niblo'nun *The Three Musketeers* (1921) filminde grubun genel çekiminden . . .



12.12 . . . Douglas Fairbanks'ın canlandırdığı baş karakterin kesmeyle yakın çekimine geçilir.

> *"O gece sinemaya giderek film tekniği bilgimi artırmaya çalıştım. Bir kronometre ve not defteriyle oturdum ve bin-foot'luk bir filmdeki kesmeleri ya da sahneleri, tek tek sahnelerin uzunluğunu, öznenin kameradan uzaklığını ve diğer çeşitli teknik ayrıntıları hesaplamaya çalıştım."*
>
> ***— King Vidor, yönetmen, ilk filmini yönetmeye başlamadan önceki geceyi anlatıyor,***

Cheat aynı zamanda ara sıra sert ışık efektlerini kullanan Fransız İzlenimci yönetmenleri de büyük ölçüde etkiledi.

1910'lu yılların birçok Amerikan filmi gibi, *The Cheat* de doğrusal bir anlatı modelini kullanır. İlk sahne (**12.9**) sert aydınlatmayı ortaya çıkarır, ancak aynı zamanda hızla Japon işadamını acımasız bir nesne koleksiyoncusu olarak tanıtır; onun küçük bir heykel üzerine kendi damgasını basışını görürüz. Bu ilk aksiyon işadamının kendisinden ödünç para alması sonucu eline düşen kadın kahramanı lekelediği daha sonraki bir sahneyi motive eder (**12.10**). *The Cheat* Hollywood sinemasının artan biçimsel karmaşıklığının kanıtıdır.

1909-1917 döneminde temel devamlılık ilkeleri geliştirildi. 1910'dan itibaren giderek artan sıklıkla bakış uyumu (eyeline match) kullanıldı. Yaklaşık aynı dönemde aksiyon uyumu geliştirildi ve 1916'dan itibaren yaygın olarak kullanıldı. Aksiyon uyumu *The Americano* (1916) ve *Wild and Woolly* (1917) gibi Douglas Fairbanks filmlerinde ortaya çıkar. Açı-karşı açı çekimi 1911 ile 1915 arasında yalnızca ara sıra kullanıldı, ancak 1916-1917'de yaygınlaştı; De Mille'in *The Cheat*, Hart'ın Western'i *The Narrow Trail* (1917) ve Griffith'in *A Romance of Happy Valley* (1919) filmlerinde bunun örnekleri vardır. Bu dönem boyunca filmler bu teknikleri kullanırken aksiyon aksını nadiren ihlal ettiler.

1920'lerde devamlılık sistemi Hollywood stüdyolarındaki yönetmenlerin anlatılar içinde tutarlı mekansal ve zamansal ilişkiler yaratmak için neredeyse otomatik olarak kullandıkları standartlaşmış bir stil haline geldi. Bir aksiyon uyumu bir sahne içinde daha yakın bir görüntüye bir kesme sağlayabilirdi (**12.11**, **12.12**). Bir masa etrafındaki üç yönlü konuşmanın artık tek bir cepheden çekimle yapılmasına gerek yoktu. *Are Parents People?* (Malcolm St. Clair, 1925) filminden olan **12.13 – 12.17**'deki net mekansal ilişkilere dikkat edin. O dönemde görüntü içi yönelime bu örnekte olduğu gibi genellikle saygı gösterildi. Beceriksizce yapılmış uyum iki çekimin birleştirmesinden doğduğunda, yönetmenler bu araya bir diyalog yazısı koyarak gizleyebilirdi.

Bölüm 4'te incelediğimiz Keaton'ın *Our Hospitality* (1923) filmi klasik anlatının başka b ir örneğini sağlar. Keaton'ın klasik biçim ve stile hakim oluşu çeşitli anlatı öğelerinin dikkatli bir şekilde motive olarak yeniden ortaya çıkmalarında ve Willie McKay'ın babasının kavgada ölmesinden finalde düşmanlığın bitmesine kadar apaçık nedensel gelişimde açıkça görülür.

1920'lerin sonunda sessiz dönemin bitmesiyle birlikte klasik Hollywood sineması gelişkin bir akım haline gelmişti, ancak Hollywood ürünü önemli ölçüde standartlaşmıştı. Büyük stüdyoların tümü her birinde benzer bir işbölümünün olduğu aynı yapım sistemini kullanıyordu. Bağımsız yapımlar daha az önemliydi. Bazı bağımsız şirketler küçük ve taşradaki sinema salonları için küçük-bütçeli filmler, çoğunlukla Western'ler yaptılar. Güçlü Hollywood yıldız oyuncuları ve yapımcılar bile bağımsız kalmada sorun yaşadılar. Keaton 1928'de kendi küçük stüdyosunu bıraktı ve sözleşmeli olarak MGM'e gitti; orada kariyeri kısmen kendi



12.13 *Are Parents People?*'daki bir tanıtıcı çekimde kız masaya oturur.



12.14 Orta çekimde kız sola doğru babasına bakar. . .



12.15 . . . karşı açıda baba da sağa doğru kızına bakar.



12.16 Kız daha sonra sağa doğru annesine bakar. . .



12.17 . . . karşı açıda annesinin bakışı da kıza doğru döner.

eski çalışma yöntemlerinin büyük stüdyonun katı yapım modelleriyle uyuşmaması nedeniyle geriledi. Griffith, Mary Pickford, Fairbanks ve Charlie Chaplin daha iyi durumdaydılar. 1919'da kendilerine ait bir dağıtım şirketi olan United Artists'i kurarak, şemsiye şirketlerinin altında küçük şirketlerde bağımsız yapıma devam edebildiler, ancak Griffith'in şirketi başarısız oldu ve Fairbanks ile Pickford'un kariyerleri sesin ortaya çıkışından kısa süre sonra geriledi.

Sessiz sinema boyunca yapılan filmlerin alternatif tipleri vardı ve bunların çoğu diğer ülkelerdeydi. Bu alternatif akımları/hareketleri inceledikten sonra, sesin ortaya çıkışından sonraki klasik Hollywood sinemasını incelemeye geri döneceğiz.

Alman Dışavurumculuğu (1919–1926)

I. Dünya Savaşı başladığında Alman sinema endüstrisinin verimliliği göreceli olarak azdı, ancak bazı ilginç filmler yapılmıştı. Almanya'daki 2000 sinema salonunda çoğunlukla Fransız, Amerikan, İtalyan ve Danimarka filmleri gösteriliyordu. Her ne kadar Amerika ve Fransa Alman filmlerinin gösterilmesini hemen yasakladıysa da, Almanya o dönemde salonlarda gösterilecek çok az ürün olduğu için Fransız ve Amerikan filmlerini yasaklamak için yeterince sağlam bir konumda değildi.

Kendi propaganda filmlerini üretmek kadar ithalat rekabetiyle başa çıkmak için Alman hükümeti sinema endüstrisini desteklemeye başladı. 1916'da tarafsız Danimarka hariç film ithalatı yasaklandı. Prodüksiyon hızla arttı: 1911'deki bir düzine küçük şirketten, 1918'deki 131 şirkete. Ancak hükümet politikası bu şirketlerin karteller içinde birleşmelerini teşvik etti.

Savaş Almanya'da sevilmiyordu ve isyancı eğilimler 1917'de Rus Devrimi'nin başarı kazanmasından sonra arttı. 1916-1917 kışında yaygın grevler düzenlendi ve savaş karşıtı istemler dile getirildi. Savaş yanlısı filmleri desteklemek için hükümet, Deutsche Bank ve büyük endüstri şirketleri 1917'nin sonunda büyük şirket UFA'yı (Universum Film Aktiengesellschaft'ın kısaltması) yaratmak için birkaç küçük film şirketini birleştirdiler. Esasen tutucu olan egemen grupların desteklediği UFA yalnızca Almanya pazarı değil, aynı zamanda savaş sonrasında uluslararası pazarı da kontrol etmeye yönelik bir adımdı.

Devasa finansal destekle UFA Avrupa'daki en donanımlı stüdyoları yapabildi ve harika teknisyenleri toplayabildi. Bu stüdyolar daha sonra genç Alfred Hitchcock da dahil yabancı yönetmenlere cazip geldi. 1920'ler boyunca Almanya diğer ülkelerdeki şirketlerle ortak yapımlar yaptı, böylece Alman stilistik etkisini ülke dışına yaydı.

Savaşın sona erdiği 1918'in sonunda aşırı militarist propagandaya gereksinim kalmadı. Her ne kadar anaakım dramalar ve komediler yapılmaya devam ettiyse de, Alman sinema endüstrisi üç tür üzerinde yoğunlaştı. Bir tanesi casus çetelerini, zeki dedektifleri ya da egzotik dekorları içeren uluslararası düzeyde popüler olan serüven serisiydi. Bir diğeri kısa süren bir seks sömürüsüydü ki, bu tür eş-

> *"Her şey kompozisyondur; bir görüntü her ne ise perdede durdurulabilir ve olağanüstü bir şekilde biçimlerin ve ışıkların resmi olabilirdi. Aynı zamanda bu film belleklerimize en net görünümleri -kesin ve birazcık durağan güzelliği- bırakan filmlerden biridir. Ancak resimden de daha fazla olarak bu bir canlanmış mimaridir."*
>
> — **François Berge, Fransız eleştirmen, Fritz Lang'in** *The Nibelungen* **filmi üzerine**

BAĞLAN

Lubitsch'in diğer bir tarihsel epiği olan "Das Weib des Pharaoo"nun restorasyonu üzerine yazımız için bakınız "Preserving two masters".

www.davidbordwell.net/blog/?p=3116.



12.18 Madame Dubarry: Fransız Devrimi'nin mahkemesinde kalabalık bir sahne.



12.19 Robert Wiene'nin *Genuine* filmindeki kadın kahramanın göz alıcı yatak odası. Kadın arkaya doğru eğilirken, arkasındaki eğimli, sivri uçlu şekillerle uyum içindedir..



12.20 *The Cabinet of Dr. Caligari*'deki akıl hastanesi seti.

cinsellikle ve fahişelikle "eğitim yönünden" ilgilendi. Aynı zamanda UFA savaş öncesi dönemin popüler İtalyan tarihsel epiklerini taklit etmeye başladı.

Bu sonuncu film türü finansal olarak başarılı oldu. Amerika'da, İngiltere'de ve Fransa'da Alman filmlerine yönelik önyargıya ve sürekli yasaklamalara rağmen, UFA sonunda uluslararası pazara girmeyi başardı. Eylül 1919'da Ernest Lubitsch'in Fransız Devrimi'ne dair bir epik olan *Madame Dubarry* filmi (**12.18**) Berlin'deki büyüleyici UFA Palast salonunda gösterime girdi. Bu film dünya film pazarını Almanya'ya yeniden açmaya yardım etti. ABD'de *Passion* adıyla gösterilen bu film aşırı derecede popüler oldu. Fransa karşıtı propaganda suçlamaları nedeniyle gösterimi önemli ölçüde ertelenen film Fransa'da büyük bir şevkle karşılanmadı. Ancak dünya pazarlarının çoğunda başarılı oldu ve Lubitsch'in diğer tarihsel filmleri kısa sürede ihraç edildi. 1923'te Lubitsch Hollwood'un iş verdiği ilk Alman yönetmen oldu.

Bazı küçük şirketler kısa süre bağımsız kaldılar. Bunlar arasında Erich Pommer'in Decla'sı da (daha sonra Decla-Bioscop) vardı. 1919'da bu şirket iki tanınmayan kişi olan Carl Mayer ve Hans Janowitz'in geleneksel olmayan bir senaryosunu çekmeye başladı. Bu genç yazarlar *The Cabinet of Dr. Caligari*'nin alışılmamış bir stilize tarzda yapılmasını istediler. Bu film için görevlendirilen üç tasarımcı -Hermann Warm, Walter Reimann ve Walter Röhrig- bunun Dışavurumcu bir stilde yapılması gerektiğini öne sürdüler. Avangart bir hareket olan Dışavurumculuk (yaklaşık 1910'dan başlayarak) ilk olarak resimde önemli olmuş ve hızla önce tiyatroya daha sonra da edebiyat ve mimariye geçmişti. Şirket yetkilileri görünüşe göre bu filmin uluslararası pazarda kâr getireceğine inanarak, bu projenin sinemada denenmesini kabul ettiler.

Decla yapımı ve pahalı olmayan *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920) Berlin'de ve daha sonra da ABD'de, Fransa'da ve diğer ülkelerde sansasyon yarattığında bu inanışın doğruluğu kanıtlanmış oldu. Başarısı nedeniyle bu filmin ardından kısa sürede Dışavurumcu stilde diğer filmler yapıldı. Sonuç, sinemada birkaç yıl sürecek olan stilistik bir akımdı.

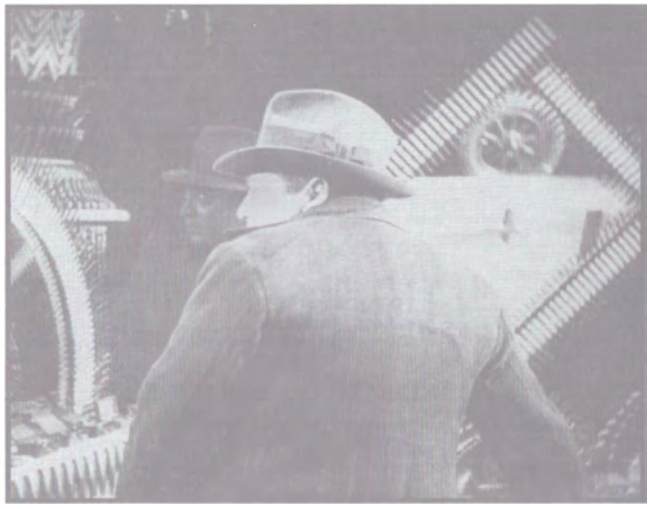
Caligari'nin ve diğer Dışavurumcu filmlerin başarısı Almanya'nın avangart yönetmenlerini büyük ölçüde endüstrinin içinde tuttu. Birkaç deneysel yönetmen, Viking Eggeling'in *Diagonal-symphonie* (1923) filmi gibi soyut filmler ya da Hans Richter'in *Ghosts Before Breakfast* (1928) filmi gibi uluslararası sanat hareketinden etkilenen Dada filmleri yaptı. Küçük şirketler kadar (1921'de Decla-Bioscop'u içine alan) UFA gibi büyük şirketler de Dışavurumcu filmlere yatırım yaptılar, çünkü bu filmler Amerikan filmleriyle rekabet edebildiler. Gerçekten de 1920'lerin ortasında en önemli Alman filmleri yaygın olarak dünyada en iyiler arasında değerlendiriliyordu.

Akımın ilk filmi olan *Caligari* aynı zamanda en tipik örneklerden biriydi. Filmin tasarımcılarından biri olan Warm "Film görüntüsünün grafik sanatı olması zorunludur" diye iddia etti. Aşırı stilizasyonuyla *Caligari* gerçekten de etkileyici bir Dışavurumcu resim ya da ahşap baskı gibidir. Stili her şeyden önce sinematografiye ve kurguya dayanan Fransız İzlenimciliği'nin tersine Alman Dışavurumculuğu yoğun olarak mizansene dayalıdır. Dışavurumcu amaçlarla biçimler çarpıtılır ve gerçekçi olmayan şekilde abartılır (4.2). Oyuncular genellikle yoğun makyajlıdır ve sarsıntılı ya da yavaş, yılankavi tarzlarda hareket ederler. En önemlisi, mizansenin öğelerinin hepsi kompozisyonu yaratmak için birbirleriyle grafik olarak etkileşirler. Karakterler yalnızca bir dekorda varolmazlar, daha ziyade dekorla birleşen görsel öğeleri oluştururlar (**12.19**). Cesare'nin stilize bir ormana girdiği, bedeni ve açılmış kollarının ağaçların gövdelerini ve dallarını yansıttığı 4.105'te bunun örneğini görmüştük.

Caligari'de stilizasyon bir adamın çarpıtılmış bakış açışını aktarma işlevi görür. Dünyayı kahramanın hayal ettiği gibi görürüz. Dekorların bu anlatısal işlevi kahramanın Caligari'nin peşindeyken bir akıl hastanesine girdiği noktada açık hale gelir. Etrafa bakmak için durduğunda, zemin boyunca yayılan ve duvarlara



12.21 *Metropolis*'te yumuşak çamurlardan yapıldığı görülen sütunların olduğu bu bahçe de dahil, çok sayıda büyük Dışavurumcu set vardır.



12.22 *M*'de bir vitrindeki yansımalar ve bıçakların görüntüsü katilin takıntısını yansıtan yarı-soyut bir kompozisyonu yaratır.

doğru ilerleyen siyah-beyaz hatlar modelinin ortasında durur (**12.20**). Filmin dünyası tam olarak kahramanın gördüğünün bir yansımasıdır.

Daha sonra Dışavurumculuk kabul edilen bir stil haline gelirken, yönetmenler Dışavurumcu stili deli karakterlerin bakış açışı anlatısı olarak sürdürmediler. Bunun yerine Dışavurumculuk genellikle fantezi ve korku öyküleri (*Waxworks* [1924] ve *Nosferatu*'da [1922, bkz. 9.16] olduğu gibi) ya da tarihsel epikler (*The Nibelungen*'de [1923-1924] olduğu gibi) için stilize durumlar yaratma işlevi gördü. Dışavurumcu filmler büyük ölçüde kendi tasarımcılarına bağımlı oldular. Alman stüdyolarında bir filmin tasarımcısı göreceli olarak yüksek bir ücret aldı ve genellikle reklamlarda ön planda gösterildi.

Bir dizi koşulun bir araya gelmesi hareketin ortadan kalkmasına yol açtı. 1920'lerin başında Almanya'da inanılmaz enflasyon, kısmen Alman ihracatçıların filmlerini yurt dışına ucuza satmalarını kolaylaştırdığı için Dışavurumcu film yapımını destekledi. Ancak enflasyon ithal ürünlerden vazgeçirdi, çünkü markın düşen mübadele değeri yabancı alımları engelleyici düzeyde pahalı hale getirdi. Ancak 1924'te ABD'nin Dawes Planı Alman ekonomisinin istikrara kavuşmasına yardımcı oldu ve yabancı filmler daha sık olarak geldiler ve neredeyse bir on yıl boyunca Almanya'da bilinmeyen bir rekabet düzeyi sundular. Ancak Dışavurumcu film bütçeleri yükseliyordu. Bu akımın son önemli filmlerinden olan F. W. Murnau'nun *Faust* (1926) ve Fritz Lang'ın *Metropolis* (1927) filmleri UFA'nın daha derin bir finansal sıkıntı yaşamasına ve Erich Pommer'in kısa süreliğine şansını ABD'de denemesine neden olan pahalı epiklerdi (**12.21**). Diğer personel Hollywood'a gitmeyi çekici buldu. Murnau son Almanya filmi *Faust*'u bitirdikten sonra ülkeden ayrıldı. Önemli oyuncular (Conrad Veidt ve Emil Jannings gibi) ve önemli görüntü yönetmenleri de (Karl Freund gibi) Hollywood'a gittiler. Lang kaldı, ancak gösterimi sırasında *Metropolis*'in savurganlığı üzerine eleştirilerden sonra, kendi yapım şirketini kurdu ve daha sonraki Almanya filmlerinde başka stillere yöneldi. 1933'te Nazi rejiminin başlamasıyla birlikte o da ülkeyi terk etti.

1924'ten sonra ithal Hollywood filmleriyle daha katı rekabete karşı koymaya çalışan Almanlar aynı zamanda Amerikan ürünlerini taklit etmeye başladılar. Yapılan filmler, bazen etkileyici olsalar da, Dışavurumcu filmlerin eşsiz niteliğini sulandırdılar. Bu nedenle 1927'da bir akım olarak Dışavurumculuk yok oldu. Ancak George Sadoul'un belirttiği gibi, bir dışavurumcu (Dışavurumcu akımdan ayırt etmek için küçük "d" ile ifade edildi) eğilim 1920'lerin sonundaki ve hatta Lang'ın *M* (1930; bkz. **12.22**) ve *Testament of Dr. Mabuse* (1932) filmlerinde olduğu gibi 1930'lardaki Alman filmlerinin çoğunda sürüp gitti. Ve Alman sinemacıların çoğu ABD'ye geldiği için, Hollywood korku filmleri de kara filmin dışavurumcu eğilimlerini dekorlarında ve ışıklarında sergiledi. Her ne kadar bu Alman akımı yaklaşık yalnızca yedi yıl sürdüyse de, dışavurumculuk film stilinde bir eğilim olarak asla tam olarak yok olmadı.

Fransız İzlenimciliği ve Gerçeküstücülüğü (1918–1930)

Sessiz sinema dönemi boyunca Fransa'daki birkaç film akımı klasik Hollywood anlatı biçimine önemli alternatifler geliştirdiler. Bu alternatiflerden bazıları -soyut sinema, Dada filmleri- özel olarak Fransız değildi ve gelişen uluslararası avangardın bir parçasını oluşturdular. İzlenimcilik büyük ölçüde sinema endüstrisi içinde işleyen bir avangart stildi. İzlenimci yönetmenlerin çoğu büyük Fransız şirketleri için çalışarak kariyerlerine başladılar ve onların avangart çalışmalarının bazıları finansal olarak başarılı oldu. 1920'lerin ortasında çoğu kendi bağımsız şirketini kurdu, ancak stüdyo olanaklarını kiralayarak ve filmlerini oturmuş şirketler aracılığıyla yaparak anaakım ticari endüstri içinde kaldılar. Diğer alternatif hareket olan Gerçeküstücülük büyük ölçüde sinema endüstrisinin dışında kaldı. Diğer sanat dallarındaki Gerçeküstücü hareketle birlikte hareket eden bu yönetmenler kendi araçlarına ve özel himayeye bel bağladılar. 1920'lerde Fransa farklı sinema akımlarının aynı zamanda ve mekanda nasıl bir arada varolabileceklerinin çarpıcı bir örneğini sunar.

İzlenimcilik

I. Dünya Savaşı, Fransız sinema endüstrisine ciddi bir darbe indirdi. Personel askere alındı ve birçok film stüdyosu savaş dönemi kullanımları için değiştirildi ve ihracatın büyük bölümü durdu. Yine de iki büyük şirket olan Pathé Frères ve Léon Gamount sinema salonlarını kontrol ettiler. Onların boş salonları doldurması gerekiyordu ve bu nedenle 1915'te Fransa'ya giderek artan oranda Amerikan filmleri akmaya başladı. Pearl White'ın, Douglas Fairbanks'ın, Chaplin'in ve Ince'in filmlerinin, De Mille'in *The Cheat* filminin ve (Fransızların sevgiyle "Rio Jim" dedikleri) William S. Hart'ın temsil ettiği Hollywood sineması 1917'nin sonunda bu pazara hakim oldu. Savaştan sonra Fransız film yapımı asla eski haline gelmedi. 1920'lerde Fransız izleyiciler ülkede yapılan filmlerden sekiz kat fazla Hollywood filmi izlediler. Sinema endüstrisi çoğunlukla Hollywood yapım yöntemlerini ve türlerini taklit ederek pazarı yeniden ele geçirmek için birkaç yol denedi. Ancak sanatsal olarak en önemli hareket, şirketlerin genç Fransız yönetmenlere destek olmasıydı: Abel Gance, Louis Delluc, Germaine Dulac, Marcel L'Herbier ve Jean Epstein.

Bu yönetmenler kendi öncellerinden farklıydılar. Önceki kuşak film yapımını ticari bir hüner olarak görüyordu, ancak daha genç yönetmenler sinemanın şiir, resim ve müzikle karşılaştırılabilir bir sanat olduğunu iddia eden yazılar yazdılar. Sinemanın arı bir şekilde kendisi olması ve tiyatro ya da edebiyattan ödünç almaması gerektiğini söylediler. Amerikan sinemasının şevkinden ve enerjisinden etkilenen bu genç kuramcılar Chaplin'i Nijinsky ile ve Rio Jim'in filmlerini *The Song of Roland* ile karşılaştırdılar. Sinema her şeyden önce (müzik gibi) sanatçı için duyguların ifadesi için bir fırsat olmalıdır. Gance, Delluc, Dulac, L'Herbier, Epstein ve diğerleri bu hareketin, yönetmenler olarak bu estetiği uygulamaya geçirmeye çalışan teğet halindeki üyeleriydi.

1918 ile 1928 arasında bir dizi olağanüstü filmde bu genç yönetmenler egemen Hollywood'un biçimsel ilkelerine alternatif oluşturacak biçimlerde sinemayla denemeler yaptılar. Bu yönetmenler için sinema bir duygu sanatı olduğundan, içten psikolojik anlatı onların film yapım uygulamalarına egemendi. Birkaç karakterin etkileşimi, genellikle bir aşk üçgeni (Delluc'un *L'Inondation*, 1924; Epstein'ın *Coeur fidèle*, 1923 ve *La Belle nivernaise*, 1923; ve Gance'ın *La Dixième symphonie*, 1918'de olduğu gibi), yönetmenlerin geçici ruh hallerini ve değişen duygularını incelemesinin temeli olarak işlev gördü.

> *"Başka bir dönem geldi: psikolojik ve izlenimci film dönemi. Bir karakteri onun iç dünyasının gizli alanına nüfuz etmeden belirli bir konuma yerleştirmek aptalca görünürdü ve oyuncunun performansı düşünceler ve görselleştirilmiş duygular oyunuyla açıklanır."*
>
> *— Germaine Dulac, yönetmen*

Hollywood sinemasında olduğu gibi, en önemli olan psikolojik nedenlerdi ve bu ekol anlatıma büyük psikolojik derinlik kazandırmakla ve bir karakterin bilincini ortaya koymakla ilgilendiği için İzlenimci adını aldı. Bu ilgi dışsal psikolojik davranışa değil, ama *içsel* aksiyona yöneliktir. Bir dereceye kadar, uluslararası film yapımında benzeri görülmemiş olan İzlenimci filmler olay örgüsü zamanını ve öznelliği yönlendirirler. Anıları tanımlamak için geçmişe dönüşler yaygındır; bazen bir filmin büyük bölümü bir ya da bir dizi geçmişe dönüş olabilir. Daha da çarpıcı olanı filmlerin, karakterlerin düşleri, fantezileri ve zihinsel durumları üzerindeki ısrarıdır. Dulac'ın *The Smiling Mme. Beudet* (1923) filmi neredeyse tamamen

baş karakterin fantezi yaşamından, onun aptalca bir evlilikten hayali kaçışından oluşur. Destansı uzunluğuna (dört saatten fazla) rağmen Gance'ın *La Roue* (1922) filmi temel olarak yalnızca dört karakter arasındaki erotik ilişkilere dayanır ve yönetmen ayrıntılı bir şekilde her karakterin duygularının gelişiminin izlerini sürmeye çalışır. İzlenimciliğin duygu üzerinde durması filmlerin anlatılarına yoğun bir şekilde psikolojik odak sağlar.

İzlenimci akım adını film stilini kullanımıyla da kazandı. Yönetmenler zihinsel durumları sinematografi ve kurgu aracılığıyla ifade etme yollarıyla denemeler yaptılar. İzlenimci filmlerde irisler, maskeler ve bindirmeler karakterlerin düşüncelerinin ve duygularının izleri olarak işlev görürler (**12.23**). *La Roue*'de kendisine aşık olan makinistin fantezisini temsil eden bir lokomotifin dumanının üstüne Norma'nın görüntüsü bindirilir.

Öznelliği yoğunlaştırmak için İzlenimcilerin sinematografisi ve kurgusu karakterlerin algısal deneyimini ve onların optik izlenimlerini sunar. Bu filmler bol miktarda bakış-açısı çekimi kullanırlar, bir şeye bakan bir karakterin bir çekimini ve daha sonra da karakterin görüş noktasındaki açı ve mesafeden o şeyin bir çekimini gösterirler. İzlenimci bir filmde bir karakter sarhoş olduğunda ya da başı döndüğünde, yönetmen bu deneyimi çarpıtılmış ya da filtrelenmiş çekimlerle ya da baş döndürücü kamera hareketleri aracılığıyla ifade eder. L'Herbier'in *El Dorado* (1920) filminden **12.24**'te bir adam bir gece kulübünde içki içiyor.

İzlenimciler ayrıca bir karakterin hissettiği sırada bir deneyimi an be an göstermek için göze çarpan bir ritmik kurguyla denemeler yaptılar. Şiddet ya da duygusal altüst oluş sahneleri sırasında ritim hızlanır, çekimler giderek daha kısalır ve bazen yalnızca birkaç kare süren çekimlerle bir zirveye varır. *La Roue*'de bir tren kazası 13 kareden 2 kareye kadar yayılan hızlandırılmış çekimlerle gösterilir ve bir adamın uçurumdan düşmeden önceki son düşünceleri birçok tek-kare çekimlerin bulanıklığıyla ifade edilir (böylesine hızlı kurgunun bilinen ilk kullanımı). *Coeur fidèle*'de aşıklar bir fuarda hızla dönen salıncaklara binerler ve Epstein onların baş dönmesini bir dizi 4 kare, daha sonra da 2 kare süren çekimlerle gösterir. Birkaç İzlenimci film önemli ölçüde hızlanan kurgu ritmini harekete geçirmek için bir dansı kullanırlar. Daha genel olarak, sinemanın müzikle karşılaştırılması İzlenimcileri ritmik kurguyu inceleme konusunda cesaretlendirdi. Bu yollarla öznel çekim ve kurgu modelleri İzlenimci filmlerde anlatının psikolojik durumları işleyişini güçlendirme işlevi görür.

İzlenimci biçim sinema teknolojisi konusunda belirli talepleri yarattı. Bu açıdan en cesur yenilikçi olan Gance, epik *Napoléon* (1927) filmini yeni objektifleri (hatta 275 mm bir teleobjektifi), çok görüntülü çerçeveleri (Polyvision) ve geniş ekran oranı (ünlü triptikleri, bkz. 5.63) denemek için bir şans olarak kullandı. En etkili İzlenimci teknolojik yenilik yeni hareketli çerçeve aracının geliştirilmesiydi. Eğer kamera bir karakterin gözlerini temsil edecekse, bir kişinin rahatlılığıyla hareket etmelidir. İzlenimciler kameralarını arabalara, atlı karıncalara ve lokomotiflere bağladılar. Gance'ın *Napoléon* filmi için kamera üreticisi Debrie operatörün paten üzerinde hareket etmesine olanak sağlayan bir el kamerası modelini geliştirdi. Gance kamerayı tekerlere, kablolara, sarkaçlara ve kızaklara bağladı. *L'Argent*'te (1928) L'Herbier kamerasını çok büyük odalar boyunca kaydırdı ve hatta Paris borsasının kubbesinden doğruca aşağıdaki kalabalığa doğru indirdi (**12.25**).

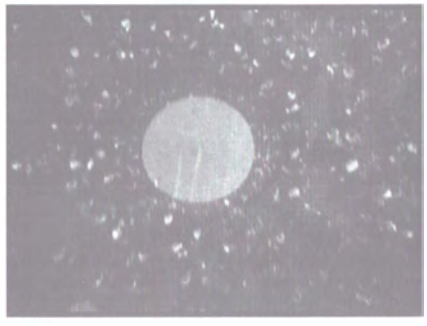
Bu tip biçimsel, stilistik ve teknolojik yenilikler Fransız yönetmenlere filmlerinin Hollywood yapımlarına karşı garanti popülerlik kazandıracağı umudunu vermişti. 1920'ler boyunca İzlenimciler bir miktar bağımsız olarak çalıştılar; kendi yapım şirketlerini kurdular ve Pathé ve Gaumont'dan dağıtım hakları karşılığında stüdyo olanaklarını kiraladılar. Bazı İzlenimci filmler Fransız izleyiciler için bir dereceye kadar popüler oldular. Ancak 1929 itibariyle yabancı izleyicilerin çoğu İzlenimciliği bilmiyordu; onun deneyselciliği seçkin hazlara uygundu. Dahası her ne kadar yapım maliyetleri artıyorsa da, Gance ve L'Herbier gibi İzlenimciler harcamalarda daha da müsrif hale geldiler. Sonuç olarak, bu yönetmenlerin şirketleri ya kapandılar ya da büyük şirketler tarafından yutuldular. Bu on yılın iki başya-



12.23 *Coeur fidèle*'de kadın kahraman pencereden dışarı bakar ve sahile vurmuş nesnelerin bindirilmesi onun limandaki bir tavernada barmaid olarak çalışmasındaki kederi aktarır.



12.24 *El Dorado*'da bir adamın sarhoşluğu onun bedenini yanlara doğru yayan bir ayna aracığıyla aktarılır.



12.25 *L'Argent*'te kamera borsacıların çılgınca heyecanını aktarmak için borsanın zeminine doğru adeta düşer.

BAĞLAN

La Roue'nun DVD sürümünü yorumladığımız yazımız için bakınız "An old-fashioned, sentimental avant-garde film".

www.davidbordwell.net/blog/?p=3720.

pıtı olan *Napoléon* ve *L'Argent* başarısız oldular ve yapımcılar tarafından yeniden kurgulandılar; onlar yapılan son İzlenimci filmler arasındaydı. Sesli filmin ortaya çıkışıyla birlikte Fransız sinema endüstrisi kemer sıkmaya başladı ve denemeler için parayı riske etmemeye başladı.

Ayrıksı bir hareket olarak İzlenimciliğin 1929'da sona erdiği söylenebilir. Ancak İzlenimci biçimin -psikolojik anlatı, öznel kamera çalışması ve kurgu- etkisi çok uzun süre yaşadı. Bunlar, örneğin, Alfred Hitchcock ve Maya Deren'in sinemalarında, Hollywood montaj sekanslarında ve belirli Amerikan türlerinde ve stillerinde (korku filmi, kara film) yaşamaya devam ettiler.

Gerçeküstücülük

Fransız İzlenimci yönetmenler ticari sinema endüstrisi içinde çalışmışlarken, Gerçeküstücü sinemacılar özel hamiliğe bel bağladılar ve filmlerini az sayıdaki sanatçı toplantılarında gösterdiler. Böylesi bir tecrit şaşırtıcı değildir, çünkü Gerçeküstücü sinema izleyicilerin çoğunu şaşırtan ve şok eden filmler üreten daha radikal bir hareketti.

Gerçeküstücü sinema edebiyat ve resimdeki Gerçeküstücülükle doğrudan bağlantılıydı. Akımın sözcüsü André Breton'a göre "Gerçeküstücülük düşlerin düşüncenin denetiminden bağımsız sınırsız gücü içinde, şimdiye kadar ihmal edilen çağrışımın belirli biçimlerinin üstün gerçekliğine inanmaya dayanıyordu." Freudyen psikanalizden etkilenen Gerçeküstücü sanat "aklın kontrolünün olmadığı ve her türlü estetik ve ahlaki kaygının ötesinde olan" bilinçdışının gizli akıntılarını kaydetmeye çalıştı.



12.26 *The Seashell and the Clergyman*: rahibin açıklanamaz bir şekilde bebek giysileri giymiş tehdit edici bir askeri görevliye dair biçimi bozulmuş görünüşü.

Otomatik yazma ve resim yapma, tuhaf ya da çağrışımsal tasvir arayışı, rasyonel olarak anlaşılabilir biçim ya da stilden kasıtlı kaçınma –bütün bunlar 1924-1929 döneminde geliştiği sırada Gerçeküstücülüğün özellikleri haline geldiler. Başından itibaren Gerçeküstücüler sinemayı cazip buldular, özellikle ehlileştirilmemiş arzuyu ya da fantastik veya hayret verici olanı sunan filmlere (örneğin sopalama komedileri, *Nosferatu* ve süper suçlularla ilgili seriler) hayran oldular. O dönemde Man Ray ve Salvador Dalí gibi ressamlar ve Antonin Artaud gibi oyun yazarları sinemayla amatörce uğraşmaya başladılar, bu arada Gerçeküstücü harekete katılan genç İspanyol Luis Buñuel akımın en önemli yönetmeni haline geldi.

Gerçeküstücü sinema aşırı şekilde anti-anlatıdır ve nedenselliğin kendisine saldırır. Eğer rasyonellikle savaşılacaksa, olaylar arasındaki nedensel bağlantıların *The Seashell and the Clergyman*'de (1928; senaryosunu Artaud yazdı, İzlenimci yönetmen Germaine Dulac tarafından yönetildi; bkz. [**12.26**]) olduğu gibi yok edilmesi gerekir. Dalí ve Buñuel'in *Un Chien andalou* (1928) filminde kahraman ölü eşeklerle doldurulmuş iki piyanoyu oda boyunca sürükler. Buñuel'in *L'Age d'or* (1930) filminin başında bir kadın takıntılı bir şekilde bir heykelin ayak parmakların emer.



12.27 *Un Chien andalou* filmindeki gözün şok edici biçimde yarılması sahnesi.

Birçok Gerçeküstücü film aslında olmayan bir anlatı mantığını bulmamız için bizi rahatsız eder. Nedensellik bir düşteki kadar kaçamaklıdır. Bunun yerine, kendi rahatsız edici etkileri için art arda getirilmiş olayları görürüz. Karakter sebepsiz yere bir çocuğu vurur (*L'Age d'or*), bir kadın sadece göz kapaklarının boyanmış olduğunu göstermek için gözlerini yumar (Ray'in *Emak Bakia* filmi, 1927) ve -en ünlüsü- bir adam bir usturayı biler ve karşı çıkmayan bir kadının göz küresini yarar (*Un Chien andalou*, **12.27**). İzlenimci bir film bu tip olayları bir karakterin düşleri ya da sanrıları olarak harekete geçirirdi, oysa bu filmlerde karakter psikolojisi neredeyse yoktur. Cinsel arzu ve kendinden geçme, şiddet, küfür ve garip mizah Gerçeküstücü filmin geleneksel anlatı ilkelerine aldırmadan kullandığı olayları sağlar. Filmin serbest biçiminin izleyicinin en derin dürtülerini ortaya çıkaracağı umuluyordu. Buñuel *Un Chien andalou* için "öldürmek için tutkulu bir çağrı" dedi.

Gerçeküstücü sinemanın stili eklektiktir. Mizansen çoğu kez Gerçeküstücü resmin etkisi altındadır. *Un Chien andalou*'daki karıncalar Dali'nin resimlerinden gelir; *The Seashell ant the Clergyman*'deki sütunlar ve kent meydanların kökenleri

İtalyan ressam Georgio de Chirico'nun resimlerindedir. Gerçeküstücü kurgu bazı İzlenimci aygıtların (çok sayıda zincirleme ve bindirme) ve egemen sinemanın bazı aygıtlarının bir karışımıdır. *Un Chien andalou*'nun başındaki şok edici göz yarma sahnesi devamlılık kurgusunun bazı ilkelerine (ve gerçekte Kuleshov efektine) dayanır. Ancak devamsızlık kurgusu da organize edilmiş zamansal tutarlılığı parçalamak için yaygın olarak kullanılır. *Un Chien andalou*'da kadın karakter yalnızca açıklanamaz biçimde arkasındaki adamı bulmak amacıyla dönmek için erkek karakteri bir odanın dışında bırakır. Genelde Gerçeküstücü film stili özel aygıtları kutsamayı reddeder, çünkü bu, "düşüncenin denetiminden bağımsız" olması gerekeni düzene sokmak ve rasyonalize etmek olurdu.

Gerçeküstücü sinemanın kaderi bir bütün olarak bu sanat hareketindeki değişimlerle değişti. 1929'un sonunda Breton Komünist Parti'ye katıldığında, Gerçeküstücülük komünizmin Gerçeküstücülüğün karşılığı olup olmadığı konusunda içsel bir anlaşmazlığa düştü. Buñuel Fransa'dan ayrılıp kısa bir süre Hollywood'da kaldı ve daha sonra İspanya'ya döndü. Gerçeküstücü film yapımının başlıca patronu Vicomte de Noailles Gerçeküstücü tutkuların filmi olan Jean Vigo'nun *Zéro de Conduite* (1933) filmini destekledi ama daha sonra bu avangardı desteklemeye son verdi. Bu nedenle birleşik bir hareket olarak Fransız Gerçeküstücülüğü 1930'dan sonra artık varlığını sürdüremedi. Ancak Gerçeküstücüler bireysel olarak çalışmaya devam ettiler. En ünlüleri 50 yıl boyunca Gerçeküstücü tarzda çalışmaya devam eden Buñuel'di. Onun *Belle de Jour* (1967) ve *The Discreet Charm of the Bourgeoisie* (1972) adlı filmleri Gerçeküstücü geleneği sürdürdü.

Sovyet Montajı (1924–1930)

Ekim 1917'deki Rus Devrimi'nin ardından yeni Sovyet hükümeti yaşamın bütün bölümlerini kontrol etmenin zorlu göreviyle karşı karşıya geldi. Diğer endüstriler gibi film yapımı ve dağıtımının da yeni yönetimin hedeflerine hizmet etmesine yetecek kadar güçlü bir üretimi oluşturması yıllar aldı.

I. Dünya Savaşı sırasında Moskova ve Petersburg'da faaliyet gösteren birkaç özel yapım şirketi vardı. İthalatın büyük ölçüde kesilmesi nedeniyle, bu şirketler tamamen ülke içi pazar için filmler yapıyorlardı. 1910'lu yılların ortaları boyunca yapılan en ayrıksı Rus filmleri aşırı derecede duygusal durumlar içinde bulunan karakterleri canlandıran oyuncuların hüner gösterilerine yoğunlaşan ve yavaş ilerleyen melodramlardı. Bu tür filmler Ivan Mozhukin ve diğer popüler yıldızların yetenekleri için vitrin işlevi gördü (**12.28**) ve genellikle Rus izleyicileri hedeflediler ve nadiren ülke dışında izlendiler.



12.28 Yakov Protazanov'un 1916 tarihli *The Queen of Spades* filminde Mozhukin'in canlandırdığı kumar alışkanlığı olan kahraman sağda bindirilen görüntüde kendisini kağıt oyununda kazanan kişi olarak hayal eder.

Bu film şirketleri Devrimin özel mülkiyeti tamamen kamulaştırmasından sonra ülkeden ayrılmaya direndiler. Temmuz 1918'de hükümetin Devlet Eğitim Komiserliği'ne bağlı film alt-birimi mevcut ham film tedariki üzerine sıkı kontrol getirdi. Sonuç olarak yapımcılar ham film stoklamaya başladılar; en büyük şirketler yapabildiklerince teçhizatı aldılar ve başka ülkelere kaçtılar. Bazı şirketler hükümetin istediği filmleri yaptılar, bu arada Kızılların İç Savaşı kaybetmesini ve her şeyin Devrim-öncesi koşullara dönmesini umut ettiler.

Teçhizat eksikliği ve zorlu yaşam koşulları karşısında birkaç genç sinemacı ulusal bir sinema hareketinin gelişmesiyle sonuçlanacak olan deneme niteliğinde adımlar attılar. Dziga Vertov savaşın belgesel filmleri üzerinde çalışmaya başladı; 20 yaşındaki Vertov bütün haber filmlerinin sorumluluğuna getirildi. Yeni kurulmuş olan Devlet Sinema Sanatı Okulu'nda ders veren Kuleshov farklı kaynaklardan filmleri kurgulayarak bir dizi deneme yaptı ve bir bütün içinde bir devamlılık izlenimi yarattı. Kuleshov genç Sovyet sinemacılar arasında belki de en tutucu olanıydı, çünkü o temel olarak klasik Hollywood sinemasının devamlılık uygulamalarına benzer kurgu ilkelerini sistematik hale getirmeye çalışıyordu. Bu nedenle daha filmleri çekebilmelerinden önce Kuleshov ve öğrencileri dünyadaki ilk



12.29 *The Extraordinary Adventures of Mr. West in the Land of the Bolsheviks*: bir hırsızlar çetesi acımasız Sovyet devrimcilerinin klişe karikatürlerini göstererek saf Amerikalı Mr. West'i korkutur.

> *"Elinde kurgulanması için bir film parçası olan herkes deneyim sayesinde planlanmış bir sekansın parçası olsa bile başka bir parçayla birleştirilene kadar nasıl nötr kaldığını ve birleştirildiğinde birden filme çekildiği sırada planlanandan daha keskin ve tamamen farklı bir anlam kazandığını ve aktardığını bilir."*
>
> — **Sergei Eisenstein, yönetmen**



12.30 *House on Trubnoi Square*'de Montaj yönetmeni Boris Barnet kadın karakterin aniden bir tramvayın kendisine doğru geldiğini anlamasını aktarmak için atlamayı kullanır.

sinema okulunda çalışıp, eğitim görüyorlar ve bu yeni sanat biçimi üzerine kuramsal yazılar yazıyorlardı. Kuramdaki bu köklü bilgi Montaj stilinin temeli olacaktı.

1920'de Sergei Eisenstein kısa süre İç Savaş'taki birliklere propaganda malzemesi taşıyan bir trende çalıştı. O yıl işçi tiyatrosunda oyunlar sahnelemek için Moskova'ya döndü. Mayıs 1920'de Vsevolod Pudovkin, Kuleshov'un Devlet Sinema Okulu'nun sunduğu bir oyunda ilk kez oyunculuk yaptı. Rusya'da ilk olarak 1919'da yaygın olarak gösterilen Griffith'in *Intolerance* filmini izleyip ilham alarak film yapımına girdi. Amerikan filmleri özellikle de yeni Sovyet yapımlarının yetersiz üretiminin yarattığı boşluğu doldurmak için dağıtılan D. W. Griffith'in, Douglas Fairbanks'in ve Mary Pickford'un filmleri yeni ortaya çıkan Sovyet akımının yönetmenleri üzerinde muazzam etkisi oldu.

Montaj stilinin önemli yönetmenlerinin hiçbiri Devrim-öncesi endüstriden deneyimli değildi. Hepsi başka alanlardan geldiler (örneğin Eisenstein mühendislikten, Pudovkin kimyadan) ve sinemayı Devrim'in heyecanı içinde keşfettiler. 1920'lerde SSCB'de aktif olan Çar-dönemi yönetmenleri eski geleneklere bağlı kalma eğiliminde oldular. Çar döneminin popüler bir yönetmeni olan Yakov Protazanov Devrim'den sonra kısa süreliğine ülke dışına gitti, ancak stili ve biçimi yeni yönetmenlerin kuramına ve uygulamasına neredeyse hiçbir şey borçlu olmayan filmler yapmaya devam etmek için geri döndü.

Protazanov'un dönüşü hükümetin özel sektör üzerindeki sınırlamaları genel olarak gevşettiği zamana rastladı. Ürünlerin üretimini ve dağıtımını kolaylaştırmak için Lenin birkaç yıl boyunca özel sektöre izin veren Yeni Ekonomi Politika'yı (NEP) oluşturdu. Sinema açısından NEP ülke dışına göçmemiş olan yapımcılara ait ham film ve teçhizatın yeniden ortaya çıkması anlamına geldi. Sovyet film üretimi, özel şirketler daha fazla film yaptığı için yavaş bir şekilde artmaya başladı. Hükümet 1922'de merkezi bir dağıtım birimi olan Goskino'yu kurarak sinema endüstrisini biraz başarılı olarak kontrol etmeye çalıştı.

Lenin 1922'de "Bütün sanatlar arasında bizim için sinema en önemli olanıdır" dedi. Lenin filmi güçlü bir eğitim aracı olarak gördüğü için, hükümetin destek verdiği ilk filmler belgeseller ve Vertov'un Mayıs 1922'de başlayan haber filmi serisi *Kino-Pravda* gibi haber filmleriydi. 1917'den itibaren kurmaca filmler de yapılıyordu, ama ancak 1923 yılında bir Gürcü filmi olan *Red Imps* Sovyet sinema salonlarına egemen olan yabancı filmlerle başarılı bir şekilde rekabet edebildi. (Ve 1927'ye kadar Sovyet sinema endüstrisinin kendi filmlerinden elde ettiği gelir, ithal ettiği filmlerden kazandığı geliri geçmedi.)

Sovyet Montaj stili Kuleshov'un Devlet Sinema Okulu'ndaki sınıfının *The Extraordinary Adventures of Mr. West in the Land of the Bolsheviks*'i (**12.29**) gösterdiği 1924'deki denemeyle başladı. Bu nefis film Kuleshov'un sonraki filmi *The Death Ray* (1925) ile birlikte Sovyet yönetmenlerin Montaj ilkelerini uygulayabildiklerini ve Hollywood filmi kadar eğlendirici olan heyecan verici serüvenleri ya da hoş taşlamaları üretebileceklerini gösterdi.

Eisenstein'ın ilk uzun metrajlı filmi olan *Strike* 1925'in başında gösterime girdi ve hareketi başlattı. 1925'te prömiyeri yapılan ikinci filmi *Potemkin* ülke dışında başarı kazandı ve diğer ülkelerin dikkatini bu harekete çekti. İzleyen birkaç yıl içinde Eisenstein, Pudovkin, Vertov ve Ukraynalı yönetmen Alexander Dovzhenko Montaj stilinin klasikleri olan bir dizi film yarattılar.

Bu yönetmenler yazılarında ve filmlerinde kurgunun gücünü savundular. 1910'ların sonuna kadar Rus kurmaca filmlerinin çoğu oyuncuların performanslarını yakalayan uzun, oldukça uzaktan çekimlere dayanıyordu. Analitik kurgu enderdi. Ancak Hollywood'dan gelen filmler ve Fransız İzlenimci yönetmenler öykülerini sık sık yakından çerçevelemeler de dahil, hızlı kurgu aracılığıyla anlattılar. Bu ithal filmlerden esinlenen genç Sovyet yönetmenler bir filmin gücünün çekimlerin kombinasyonundan çıktığını ilan ettiler. Montaj modern sinema için ileriye giden yol olarak göründü.

Genç kuramcıların hepsi kurguya yaklaşımın Montaj olması konusunda tamamen hemfikir değildi. Örneğin, Pudovkin çekimlerin bir sekansı oluşturmak



12.31 *Storm over Asia*'da bir rahibin başının üzerinden aşağıya doğru inen bir mücevherin orta yakın-çekiminden sonra, . . .



12.32 . . bir uşağın subayın karısının boynuna bir gerdanlığı takılmasının yakın-çekimine kesme yapılır. . .



12.33 . . . daha sonra yeniden rahibin başına geçirilen büyük başlığa kesme yapılır. . .



12.34 . . . ve kadının başının üzerine yerleştirilen bir baş süsünün yakın-çekimiyle art arda getirilir.

için birleştirilmesi gereken tuğlalara benzediğine inanıyordu. Eisenstein maksimum etkinin eğer çekimler mükemmel bir şekilde birbirine uymuyorsa, eğer izleyicide bir şok yaratıyorsa elde edilebileceğini söyleyerek bu görüşe katılmıyordu. Montaj hareketindeki yönetmenlerin çoğu Eisenstein'ı izledi (**12.30**). Eisenstein ayrıca *October*'daki kavramsal kurguyu kullanışında gördüğümüz gibi bir kavram yaratmak için çekimleri art arda getirmeyi tercih ediyordu. Vertov iki kuramcıya da karşı çıkıyor ve belgesel gerçekliği oluşturmaya ve kaydetmeye bir sinema-göz yaklaşımını savunuyordu.

Storm over Asia'da Pudovkin, Eisenstein'ın *October* filmine benzer bir kavramsal kurguyu kullanır. Bir subayın ve aksesuarlarına takan eşinin çekimlerinin arasına tapınaktaki bir hazırlığın çekimleri sokulur (**12.31–12.34**). Pudovkin'in koşut montajı her iki törenin de saçmalığını gösterir.

Montajcıların anlatı biçimine yaklaşımı onları diğer ülkelerin sinemalarından ayırır. Sovyet anlatı filmleri bir neden olarak karakter psikolojisini önemsizleştirme eğiliminde oldu; bunun yerine toplumsal güçler önemli nedenleri sağladılar. Karakterler bu toplumsal güçlerin kendi yaşamlarını etkileme tarzı açısından ilginçtiler. Sonuç olarak, Sovyet Montaj hareketinin filmlerinde her zaman tek bir kahraman olmadı. Toplumsal gruplar Eisenstein'ın filmlerinin birkaçında olduğu gibi, kolektif bir kahramanı oluşturdular. Bireysel kişiliklerin bu önemsizleştirilmesine uygun olarak Sovyet yönetmenler çoğu kez tanınan oyuncuları kullanmaktan kaçındılar ve oyuncu olmayanları aramayı tercih ettiler. Bu uygulamaya **tipleme** dendi, çünkü yönetmenler çoğu kez görünüşleri hemen canlandıracakları karakter tipini aktaracak bir bireyi seçerdi. Pudovkin *Storm over Asia*'da kahraman hariç Moğolları canlandırmaları için oyuncu olmayan kişileri kullandı.

1920'lerin sonunda bu hareketin önemli yönetmenlerinin her biri yaklaşık dört önemli film yapmıştı. Hareketin gerileyişinin nedeni Almanya ve Fransa'da olduğu gibi öncelikle endüstriyel ve ekonomik nedenler değildi. Bunun yerine hükümet Montaj stilinin kullanılmasını güçlü bir şekilde engelledi. 1920'lerin sonunda Vertov, Eisenstein ve Dovzhenko aşırı biçimsel ve anlaşılması zor yaklaşımları nedeniyle eleştiriliyorlardı. 1929'da Eisenstein yeni ses tekniğini incelemek için Hollywood'a gitti; 1932'de geri döndüğünde, sinema endüstrisindeki tutum değişmişti. Onun uzakta olduğu sırada birkaç yönetmen kendi Montaj deneyimlerini 1930'ların başında sesli sinemaya aktardı. Ancak Stalin'in yönetimi altındaki Sovyet otoriteleri yönetmenlerden bütün izleyicilerin kolayca anlayabileceği basit filmler yapmalarını istediler. Stilistik denemeler ya da gerçekçi olmayan konular genellikle eleştirildi ya da sansürlendi.

Bu eğilim hükümetin Sosyalist Gerçekçilik denilen yeni sanatsal politikayı kurumlaştırdığı 1934'te zirveye çıktı. Bu politika bütün sanat yapıtlarının tamamen gerçekçiliğe dayanarak devrimci gelişmeyi tanımlamayı dayattı. Önemli

Sovyet yönetmenleri ara sıra başyapıt olan filmler yapmaya devam ettiler, ancak 1920'lerin Montaj denemeleri bir kenara bırakılmalı ya da azaltılmalıydı. Eisenstein Montaj üzerine çalışmasına devam etmeyi başardı, ancak 1948'deki ölümüne dek ara sıra otoritelerin gazabına uğradı. Bir hareket olarak Sovyet Montaj stili için Vertov'un *Enthusiasm* (1931) ve Pudovkin'in *Deserter* (1933) filmi gibi filmlerin yapılmasıyla 1933'te sona erdiği söylenebilir.

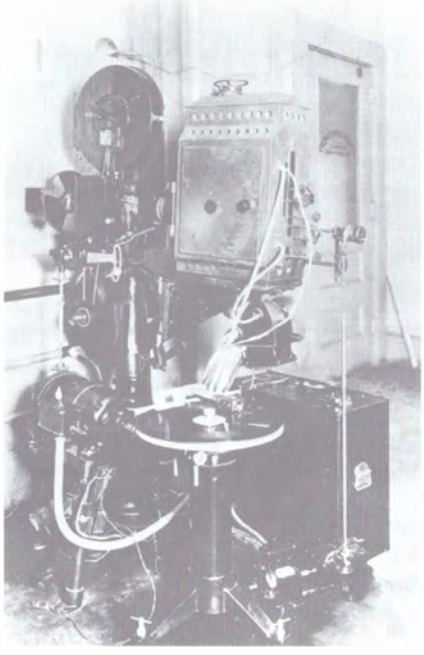
Sesin Gelişinden Sonra Klasik Hollywood Sineması

Ses teknolojisinin devreye girişi Hollywood şirketlerinin güçlerini artırma çabaları nedeniyle ortaya çıktı. 1920'lerin ortalarında Warner Bros. olanaklarını ve koşullarını genişletiyordu. Bu genişlemelerden biri film görüntüleriyle senkron olan kayıtları kullanan ses sistemine yapılan yatırımdı (**12.35**).

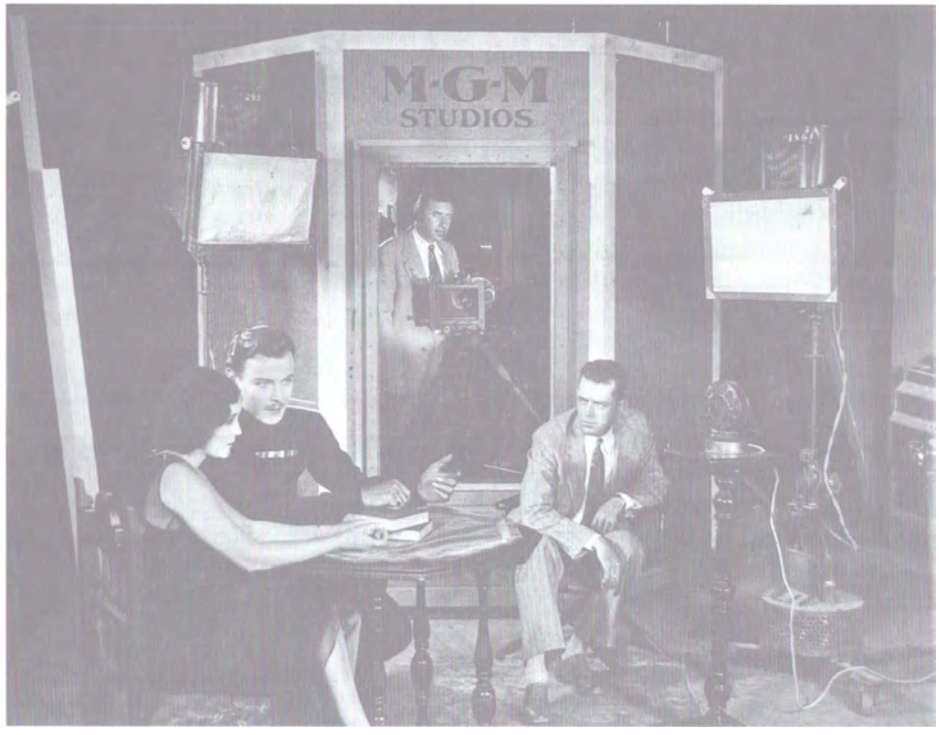
Şarkıların ve konuşmaların olduğu bir dizi kısa vodvil ile birlikte plak üzerindeki ses efektleri ve orkestra eşliğinde *Don Juan*'ı yaparak Warner Bros. sesli film düşüncesini popülerleştirmeye başladı. 1927'de (bazı sahnelere sadece müziğin eşlik ettiği kısa konuşmaların olduğu) *The Jazz Singer* müthiş bir başarı kazandı ve Warner Bros.'un bu yatırımıyla şirket borçlarını tamamen kapatmaya başladı.

Don Juan'ın, *The Jazz Singer*'ın ve kısa filmlerin başarısı diğer stüdyoları sesin kârlı film yapımına katkıda bulunduğuna ikna etti. Film yapımının ve Motion Picture Patents Company'nin ilk döneminden farklı olarak, artık endüstri içinde şiddetli rekabet yoktu. Bunun yerine şirketler stüdyoların benimsediği hangi ses sistemi olursa olsun, bunun sinema salonlarındaki gösterim mekanizmasıyla uyumlu olmak zorunda olduğunu anladılar. Sonunda plak üzerinde sesten ziyade film üzerinde ses sistemi standart hale geldi ve bu günümüze kadar sürdü. (Yani Bölüm 1'de gördüğümüz gibi, ses kuşağı film kuşağı üzerinde görüntünün yanına basıldı.) 1930'da Amerika'daki sinema salonlarının çoğu sese uygun hale geldi.

> *"Biliyorsunuz, sesli filmler ortaya çıktığında, sesle büyülediler –onlar tavada pişen yumurtalardı– ve daha sonra insanlar kameranın hareketinden çılgına döndüler; bir el kamerasını kullanmanın müthiş bir şey olduğuna inanıyorum. Yönetmenin ve kamera çalışmasının öyküye zorla müdahale etmemesi gerektiğini düşünüyorum."*
>
> — *George Cukor, yönetmen*



12.35 Döner bir levhaya (alt ortadaki) bağlı bir ilk dönem göstericisi.



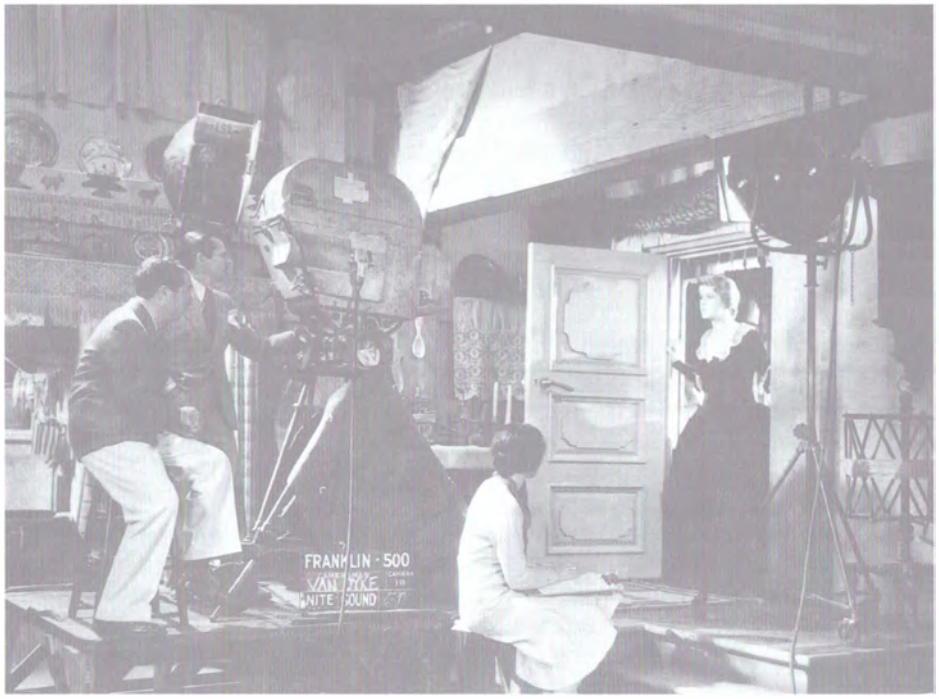
12.36 Bu tanıtım fotoğrafı ilk dönem sesli film çekiminin sınırlamalarını gösteriyor.

İlk birkaç yıl boyunca ses Hollywood film stili için başarısızlığa yol açtı. Motorunun gürültüsünü mikrofon almasın diye kamera bir ses bölmesinin içine yerleştirilmek zorundaydı. 1928 tarihli bir MGM filmindeki bir diyalog sahnesinin bileşenleri **12.36**'da görülebilir. Kamera operatörü yalnızca kulaklıklarıyla duyabilir ve kamera yeniden çerçeveleme için kısa pan hareketleri dışında hareket edemez. Sağda masanın üzerindeki büyük mikrofon da hareket edemezdi. Oyuncular eğer konuşmaları ses kuşağına kaydedilecekse, sınırlı bir mekanda hareket etmek zorundaydılar. Bu tip sınırlamaların sonucu tiyatro oyunlarına benzeyen kısa bir durağan filmler dönemiydi.

Sesli film çekiminin en başından itibaren bu sorunlara çözümler bulundu. Bazen hepsi de ses geçirmez bölmeler içinde olan birkaç kamera sahneyi aynı anda farklı açılardan çekerdi. Ortaya çıkan film sesin de eşlenerek, bir sahnedeki standart bir devamlılık modelini sağlayacak şekilde kurgulanırdı. Kamera bölmesi kamera hareketi yaratmak için tekerlekler üzerine monte edilebilir ya da bir sahne sessiz çekilip, daha sonra bir ses kuşağı eklenebilirdi. Rouben Mamoulian'ın *Applause* (1929) filmi gibi ilk sesli filmler kameranın kısa sürede esneklik ya da hareket özelliğini kazandığını gösterir. Daha sonra yalnızca kameranın gövdesini kaplayan daha küçük kutular hantal bölmelerin yerini aldı. Bu *ses geçirmeyen kutular* (**12.37**) görüntü yönetmenlerinin kamerayı devinebilir destekler üzerine yerleştirmelerine olanak sağladı. Benzer biçimde mikrofon bir kolun üzerine yerleştirildi ve oyuncuların başının üzerinde durarak kayıt niteliğinde bir kayıp olmaksızın hareketli aksiyonu takip edebildi.

Kameranın ve öznenin hareketi sesli filmlere uygun hale getirildiğinde, yönetmenler sessiz sinema dönemi boyunca Hollywood'da geliştirilen stilistik özelliklerin çoğunu kullanmaya devam ettiler. Diegetik ses devamlılık kurgusu sistemine güçlü bir destek sağladı. Bir diyalog bir kesmeye rağmen devam eder ve pürüzsüz zamansal devamlılık yaratır.

Klasik devamlılık ve klasik anlatı biçiminin bütün geleneği içinde, büyük stüdyoların her biri kendine özgü bir yaklaşım geliştirdi. Örneğin, MGM çok sayıda yıldız oyuncunun ve teknisyenin uzun süreli sözleşmelerle bağlı olduğu prestijli bir stüdyo haline geldi. MGM büyük bir depremin görkemli bir şekilde yeniden yaratıldığı *San Francisco*'da (1936) ve çekirge saldırısının olduğu *The Good Earth*'te (1937) olduğu gibi dekorlara, kostümlere ve özel efektlere cömertçe para harcadı. Warner Bros. sesteki başarısına rağmen hâlâ görece küçük bir stüdyoydu ve daha az pahalı tür filmlerinde uzmanlaştı. Bu stüdyonun gangster filmleri (*Little Caesar*, *Pub-*



12.37 1930'ların başındaki ses geçirmeyen kutulu kamera, kamera üç ayağının bir şaryo üzerine yerleştirilmesine olanak sağladı.

BAĞLAN

İlk dönem sesli ve renkli filmlere ulaşmak zor olsa da "All singing! All dancing! All Teaching!" başlıklı yazımızda bize pek çok bilgi ve görsel malzeme sağlayan bazı DVD koleksiyonlarına göz atıyoruz.

www.davidbordwell.net/blog/?p=1783.

BAĞLAN

B filmleri 1930'larda film yapımının önemli bir parçasıydı. "Bs in their bonnets: A three-day conversation well worth reading" başlıklı yazımızda Hollywood'da bir B filmini oluşturan öğelerin neler olduğunu bazı meslektaşlarımızla tartıştık.

www.davidbordwell.net/blog/?p=438.

Daha belirgin biçimde Charlie Chan ve Mr. Moto dizilerini "Charlie, meet Kentaro" başlıklı yazımızda ele aldık.; www.davidbordwell.net/blog/?p=484.



12.38 Yoğun gölgeler, sivri uçlu biçimler ve alışılmamış performanslar *The Old Dark House*'daki tehdit edici atmosferi bir miktar mizahla birleştirdi.



12.39 *Under a Texas Moon* (1930): çoğunlukla turuncu ve yeşil renklerin olduğu tipik iki-kuşaklı Technicolor.

lic Enemy) ve müzikalleri (*42nd Street*, *Gold Digger of 1933*, *Dames*) en başarılı filmleri arasındaydı. Universal merdivenin daha da alt kısmındaydı ve *Frankenstein* (1931) ve *The Old Dark House* (1932; **12.38**) gibi korku filmlerinde tanınmış yıldızlar ya da pahalı setlerden ziyade yaratıcı film yapımına dayanıyordu.

Önemli bir tür olan müzikal yalnızca sesin devreye girmesiyle mümkün olabildi. Aslında Warner'ın ses teçhizatına yatırım yaparken başlangıçtaki niyeti vodvilleri filmler üzerinden dağıtmaktı. Her ne kadar birkaç revü müzikali birkaç şarkıyı bağlantılı ya da bağlantısız anlatıyla birleştiriyorsa da, müzikallerin çoğunun biçimi doğrusal bir anlatının arasına yerleştirilen birkaç şarkıyı içeriyordu. Büyük stüdyolardan biri olan RKO başrolde Fred Astaire ve Ginger Rogers'ın oynadığı bir dizi müzikal yaptı: *Swing Time* (George Stevens, 1936) bir müzikalin nasıl klasik olarak oluşturulmuş bir anlatı olabileceğini gösterir.

1930'larda renkli ham film ilk kez yaygın olarak kullanılmaya başlandı. 1920'lerde çok az filmin Technicolor sonucu vardı, ancak işlem kabaydı ve diğer renk tonlarını yaratmak için yalnızca iki rengi kullanıyordu. Sonuçta yeşilimsi-mavi ve pembe tonlar öne çıkıyordu; ayrıca yaygın olarak kullanmak aşırı maliyetliydi (**12.39**). Ancak 1930'ların başında Technicolor geliştirilmişti. Technicolor artık üç ana renk kullanıyor ve böylece daha geniş bir renk tonları alanını yeniden üretebiliyordu. Hâlâ pahalı olsa da, kısa sürede birçok filmin çekiciliğine muazzam bir şekilde katkıda bulunduğunu kanıtladı. Yeni Technicolor'u kullanan ilk film olan *Becky Sharp*'tan (1935) ve *The Trail of the Lonesome Pine*'dan (1936) sonra stüdyolar yaygın olarak Technicolor'u kullanmaya başladılar. Technicolor işlemi 1970'lerin başına kadar kullanıldı. (1940'lardan 1960'lara kadar olan dönemden çeşitli örnekler için bkz. 4.1, 4.11, 4.41–4.43, 5.5 ve 5.47.)

Technicolor sette çok fazla ışığa gereksinim duyuyordu ve ışık belirli renklere izin vermek zorundaydı. Özel olarak renkli film yapımı için tasarlanan daha parlak ışıklar ortaya çıktı. Bazı görüntü yönetmenleri siyah-beyaz film çekimi için yeni ışıklar kullanmaya başladılar. Daha hızlı ham filmlerle birleştirilen bu daha parlak ışıklar daha fazla ışıkla ve daha küçük bir diyafram açıklığıyla daha fazla alan derinliği elde etmeyi kolaylaştırdı. Birçok görüntü yönetmeni 1920'lerin ve 1930'ların standart yumuşak-odak stiline bağlı kaldı, ancak diğerleri denemeler yapmaya başladılar. 1930'ların sonunda derin-odak stile yönelik kesin bir eğilim vardı.

Mervyn Leroy'un *Anthony Adverse* (1936), Alfred L. Werker'in *The Adventures of Sherlock Holmes* (1939) ve Sam Wood-William Cameron Menzies'in *Our Town* (1940) filmleri önemli ölçüde derin-odağı kullandılar. Ancak derin-odağa izleyicilerin ve benzer biçimde sinemacıların dikkatini çeken 1941 yapımı *Citizen Kane*'di. Welles'in kompozisyonları ön plandaki figürleri kameraya yakın ve arka plandaki figürleri çekimin mekanı içinde derine yerleştirdi (5.39). Bazı durumlarda görünüşte derin-odak görüntüsü örtü çalışmasıyla ve arkadan gösterimle elde edildi. Genelde *Citizen Kane* bir sonraki on yıldaki klasik Hollywood stilinin önemli bir bölümünün derin-odağa yönelmesine yardım etti. Kısa sürede bu tekniği

kullanan çok sayıda film ortaya çıktı. *Citizen Kane*'in görüntü yönetmeni Gregg Toland *The Little Foxes* gibi bu filmlerden bazılarında çalıştı (**12.40**).

Derin odak için gereken ışık aynı zamanda nesnelere keskin kenarlar kazandırma eğiliminde oldu. Işık örtüsü büyük ölçüde ortadan kalktı ve 1940'lar sinemasının büyük bölümü 1930'lardan görsel olarak tamamen farklılaştı. Ancak bütün bu tekniklerin net anlatısal işlevleri üzerindeki ısrar güçlü bir şekilde devam etti. Klasik Hollywood anlatısı geçen yıllar içinde kendisini bir miktar değiştirdi, ancak radikal bir biçimde değil.



12.40 William Wyler *The Little Foxes*'da sahnelemeyi derinlikli düzenler.

İtalyan Yeni-Gerçekçiliği (1942–1951)

Yeni-Gerçekçilik teriminin kesin bir kaynağı yoktur, ancak ilk olarak 1940'ların başlarında İtalyan eleştirmenlerin yazılarında ortaya çıktı. Bir bakış açısına göre bu terim daha genç bir kuşağın sıradan İtalyan sineması geleneklerinden özgürleşme arzusunu temsil etti. Mussolini döneminde sinema endüstrisi büyük tarihsel epikler ve santimantal üst-sınıf melodramları (diğer adıyla *beyaz telefonlu filmler*) yaratmıştı ve eleştirmenlerin çoğu bunların yapay ve yoz olduğunu düşünüyordu. Yeni bir gerçekçilik gerekiyordu. Bazı eleştirmenler bu gerçekçiliği 1930'ların Fransız filmlerinde, özellikle de Jean Renoir'ın filmlerinde buldular. Diğer eleştirmenler ise İtalya'da yapılan Luchino Visconti'nin *Ossessione* (1942) filmi gibi filmleri övmeye yöneldiler.

Günümüzde tarihçilerin çoğu Yeni-Gerçekçi film yapımının Mussolini dönemi İtalyan sinemasında tam bir kopma olmadığına inanıyorlar. Roberto Rossellin'nin *White Ship* (1941) filmi gibi sözde belgeseller, propaganda amaçlı olsa bile, dönemin olaylarını daha içten işlenişine giden yolu hazırladı. Bölgesel lehçe komedileri ve kent melodramı gibi diğer mevcut eğilimler yönetmenleri ve senaryo yazarlarını gerçekçilik yönünde cesaretlendirdiler. Genelde hem yabancı etkilerden hem de yerli geleneklerden etkilenen savaş sonrası dönem birkaç yönetmenin dönemin toplumsal koşullarını ortaya koyma amacıyla çalışmaya başlamasına tanıklık etti. Bu eğilim Yeni-Gerçekçilik olarak bilindi.

Ekonomik, politik ve kültürel faktörler Yeni-Gerçekçiliğin yaşamasına yardım etti. Neredeyse bütün önemli Yeni-Gerçekçiler -Rossellini, Vittorio De Sica, Visconti ve diğerleri- bu akıma deneyimli yönetmenler olarak geldiler. Birbirlerini tanıyorlardı, ortak senaryo yazarları ve teknisyenleri vardı ve *Cinema* ve *Bianco e Nero* dergilerinde insanların dikkatini çekiyorlardı. 1948 öncesinde Yeni-Gerçekçi akımın hükümette sansürden görece özgür olan arkadaşları vardı. Hatta Yeni-Gerçekçilik ile önceki yüzyıldaki *verismo*yu (gerçekçilik) model alan aynı dönemin İtalyan edebiyat hareketi arasında bir uyuşma vardı. Sonuç, uluslararası düzeyde kabul gören bir dizi İtalyan filmiydi: Visconti'nin *La Terra Trama* (1947); Rossellini'nin *Rome Open City* (1945), *Paisan* (1946) ve *Germany Year Zero* (1947); De Sica'nın *Shoeshine* (1946) ve *Bicycle Thieves* (1948) filmleri.

Yeni-Gerçekçilik film stiline bir miktar farklı bir yaklaşımı yarattı. 1945 itibariyle savaş büyük stüdyo kompleksi Cinecittà'yı büyük ölçüde yok etmişti, bu nedenle setler yeterli değildi ve ses teçhizatı ender bulunuyordu. Sonuç olarak, Yeni-Gerçekçi mizansen gerçek mekanlara bağlıydı ve akımın görüntü çalışması belgesellerin ham kabalığı yönünde eğilim gösterdi. Rossellini negatif ham film parçalarını sokak fotoğrafçılarından satın aldığını ve *Rome Open City*'nin büyük bölümünün farklı görüntüsel nitelikleri olan filmlerle çekildiğini söylemiştir.

Sokaklarda ve binalarda çekim yapmak İtalyan kameramanların Hollywood'un üç noktadan aydınlatmadan sakınan bir sinematografiyi benimsemelerini sağladı (4.36). Her ne kadar Yeni-Gerçekçi filmlerinde çoğunlukla başrolü tiyatro ya da sinema oyuncuları oynadıysa da, bu filmler aynı zamanda gerçekçi görünüş ya da davranış için oyuncu olmayanları da kullandılar. *Bicycle Thieves*'in yetişkin "yıldız oyuncusu" için De Sica bir fabrika işçisini seçti: "Hareket etme, oturma tarzı, oyunculukla hiç ilişkisi olmayan bir işçinin elleriyle yaptığı jestler. . . onunla ilgili



12.41 *Rome Open City*'de Pina'nın ölümü için sokaklarda çekim yapmak: Francesco Nazi askerleri tarafından zorla bir kamyona bindirilir. . .



12.42 .. . . Pina gardiyanların arasında hamle yapar. . .



12.43. . . ve kamyondan yapılan sarsıntılı bir çekim Pina'yı kamyonun arkasında koşarken gösterir.



12.44 *La Terra Trama*'da derinlemesine görülen olağanüstü manzaralardan biri.



12.45 *Bicycle Thieves*'de erkek karakter sağanak yağış sırasında bir grup rahiple birlikte bir binanın yanına sığınır. Bu olay, olay örgüsünü etkilemez ve gündelik yaşamdaki herhangi bir olay kadar tesadüfi görünür.

> *"Bicycle Thieves'in duygusu aşırı derecede etkileyicidir. Yaşatılan bu duygular öykünün temalarının ve anlatıldığı bakış açısının doğal bir sonucudur. Bu sakin ama yanan bir tutkuyla dolu politik olarak adanmış bir filmdir. Ancak asla ders vermez. Açıklamaktan çok gözlemler."*
>
> — **Sally Potter,** *Orlando*'**nun yönetmeni**

her şey mükemmeldi." İtalyan sinemasının uzun zamandan beri bir seslendirme geleneği vardı ve diyaloğun sonradan eşlenebilmesi yönetmenlerin dış mekanda daha küçük bir ekiple çalışmalarına ve kamerayı daha serbest olarak kullanmalarına olanak sağladı. Doğaçlama ve dekorda bir miktar doğaçlama özgürlüğü *Rome Open City*'de Pina'nın ölümünde (**12.41–12.43**), *Germany Year Zero* ve *La Terra Trama*'nın final sekanslarında (**12.44**) görüldüğü gibi çerçevelemede belirgin bir esnekliği getirdi. *Bicycle Thieves*'de açık alandaki bisiklet pazarı boyunca yapılan kaydırmalı çekimler Yeni-Gerçekçi yönetmenin dış mekanda çekim yapmaya geri dönüşte bulduğu olanakları gösterir.

Belki de daha etkili olanı, Yeni-Gerçekçi anlatı biçimi anlayışıdır. Anlaması güç olay örgülü beyaz-telefon dramalarına tepki duyan Yeni-Gerçekçiler anlatı ilişkilerini gevşetme eğiliminde oldular. *Ossessione*, *Rome Open City* ve *Shoeshine* gibi akımın ilk filmleri (mutsuz sonlarına rağmen) geleneksel olarak organize edilen olay örgülerini içerir. Ancak biçimsel olarak en yenilikçi Yeni-Gerçekçi filmler nedensel olmayan bir şekilde motive olan ayrıntıların araya girmesine izin verir (**12.45**). Her ne kadar karakterlerin davranışlarının nedenleri genellikle somut bir şekilde ekonomik ve politik olarak görülse de (yoksulluk, işsizlik, sömürü), sonuçlar çoğu kez parçalı ve sonuçsuzdur. Rossellini'nin *Paisan* filmi açıkça epizodiktir ve Müttefiklerin işgali sırasında İtalya'daki yaşama dair altı bölümü sunar; genellikle bize bir olayın sonucu, bir nedenin sonucu anlatılmaz.

Yeni-Gerçekçi filmlerin belirsizliği aynı zamanda olayların bütün bilgisini vermeyi reddeden anlatımın bir ürünüdür. Bu sinema anlayışı gerçekliğin bütünlüğünün bilinemez olduğunu kabul eder görünür. Bu durum özellikle bu filmlerin finallerinde açıktır. *Bicycle Thieves* işçinin ve oğlunun caddede gezinmesiyle sona erer, çalınmış bisikletleri hâlâ kayıptır ve gelecekleri belirsizdir. Her ne kadar Sicilyalı balıkçıların tüccarlara karşı isyanı başarısızlıkla sonuçlansa da, *La Terra Trama* bir sonraki isyanın başarılı olacağı olasılığını geçersizleştirmez. Yeni-Gerçekçiliğin yaşamdan bir dilime dayalı olay örgüsünü oluşturma yönündeki eğilimi, akımın filmlerinin çoğuna Hollywood sinemasının finalde sonuca bağlamasına tamamen karşıt bir açık-uçlu son niteliği kazandırdı.

Ekonomik ve kültürel güçler Yeni-Gerçekçi akıma destek oldular, ancak aynı zamanda da akımın sona ermesine yardım ettiler. İtalya savaştan sonra toparlanmaya başladığında, hükümet o dönemin toplumunu bu kadar eleştiren filmlerden hoşlanmamaya başladı. 1949'dan sonra sansürün ve devletin baskıları bu akımı zorlamaya başladı. Büyük ölçekli İtalyan film yapımı yeniden ortaya çıkmaya başladı ve Yeni-Gerçekçilik artık küçük yapım şirketinin özgürlüğüne sahip değildi. Ayrıca artık ünlü olan Yeni-Gerçekçi yönetmenler daha bireysel kaygıların peşinden koşmaya başladılar: Rossellini Hıristiyan hümanizmini ve Batı tarihini araştırmaya, De Sica santimantal romanslara ve Visconti de üst sınıf çevreleri incelemeye yöneldi. Tarihçilerin çoğu De Sica'nın *Umberto D* (1951) filmine insanların saldırmasıyla Yeni-Gerçekçi hareketin sona erdiğinde hemfikirdir. Bununla

birlikte Yeni-Gerçekçi öğeler Michelangelo Antonioni'nin (*Cronaca di un amore*, 1951) ve Federico Fellini'nin (1954 yapımı *I Vitelloni* iyi bir örnektir) ilk filmlerinde çok açıktır; iki yönetmen de Yeni-Gerçekçi filmlerde çalışmışlardı. Bu akım Ermanno Olmi, Satyajit Ray ve Fransız Yeni Dalgası gibi gruplar üzerinde güçlü bir etkide bulundu.

Fransız Yeni Dalgası (1959–1964)

1950'lerin sonu ile 1960'ları başı dünyada yeni bir yönetmenler kuşağının ortaya çıkışına tanıklık etti. Ülkeden ülkeye II. Dünya Savaşı'ndan önce doğmuş ve savaş sonrasındaki yeniden inşa ve refahta artış döneminde olgunlaşmış yönetmenler ortaya çıktı. Japonya'nın, Kanada'nın, İngiltere'nin, İtalya'nın, İspanya'nın ve ABD'nin kendi yeni dalgaları ya da bazıları sinema okullarında eğitim almış, çoğu sinema dergilerinde yazı yazan ve yine çoğu endüstrideki eski kuşaklara karşı isyan içinde olan genç sinema grupları vardı. Bu grupların en etkilisi Fransa'da ortaya çıktı.

1950'lerin ortalarında Paris'teki sinema dergisi *Cahiers du Cinéma*'da yazı yazan bir grup genç o dönemin sanatsal olarak en saygın Fransız yönetmenlerine saldırma alışkanlığı geliştirdi. François Truffaut şöyle yazdı: "Bir uyarlamanın yalnızca bir *sinema insanı* tarafından yazıldığında değerli olduğunu düşünüyorum. Aurenche ve Bost (o dönemin önde gelen senaryo yazarları) esasen edebiyatçıdır ve ben onları sinemaya gereken değeri vermeyerek sinemayı aşağıladıkları için kınıyorum." Jean-Luc Godard 21 önemli yönetmenin adını vererek (Gilles Grangier, Ralph Habib, Yves Allégret, Claude Autant-Lara, Pierre Chenal, Jean Stelli, Jean Dellanoy, André Hunnebelle, Julien Duvivier, Maurice Labro, Yves Ciampi, Marcel Carné, Michel Boisrond, Raoul André, Louis Daquin, André Berthomieu, Henri Decoin, Jean Laviron, Yves Robert, Edmond Gréville, Robert Darène – Ç. N.) şunları iddia etti: "Kamera hareketleriniz çirkin çünkü konularınız berbat, oyuncularınız kötü oynuyor çünkü diyaloglarınız beş para etmez; tek kelimeyle sinemanın nasıl yaratılacağını bilmiyorsunuz, çünkü daha sinemanın ne olduğunu bilmiyorsunuz." Truffaut ve Godard, Claude Chabrol, Eric Rohmer ve Jacques Rivette ile birlikte aynı zamanda biraz modası geçtiği (Jean Renoir, Max Ophuls) ya da eksantrik (Robert Bresson, Jacques Tati) olduğu düşünülen yönetmenleri de övdüler.

> *"Film çekmeye başlamadan önce hepimiz eleştirmendik ve ben sinemanın her çeşidini sevdim -Ruslar, Amerikalılar, Yeni-Gerçekçiler. Bizim -en azından benim- filmler yapmayı istememizi sağlayan sinemaydı. Sinemanın aracılığı hariç yaşama dair hiçbir şey bilmiyordum."*
>
> — ***Jean-Luc Godard, yönetmen***

Daha da önemlisi bu gençler Fransa'daki egemen film yapımını reddetmekle açık bir şekilde ticari Hollywood'u sevmek arasında bir çelişki görmediler. *Cahiers*'nün genç isyancıları Amerikan sinemasındaki belirli yönetmenlerin -belirli *auteur*lerin- sinemalarında sanatsal niteliğin var olduğunu iddia ettiler. Bir **auteur** genellikle edebi olarak senaryo yazmıyordu, ancak yine de Hollywood'un standartlaşmış sisteminin sınırlarını aşarak stüdyo yapımlarına kendi kişiliğinin damgasını vurmayı başarıyordu. Howard Hawks, Otto Preminger, Samuel Fuller, Vincente Minnelli, Nicholas Ray, Alfred Hitchcock –bunlar usta yönetmen olmaktan daha fazlasıydılar. Her birinin filmleri tutarlı bir dünyayı oluşturuyordu. Truffaut, Giraudoux'dan alıntı yaptı: "Yapıtlar yoktur, yalnızca auteurler (yazar/yaratıcı) vardır." Godard daha sonra şunları söyledi: "Örneğin, Hitchcock'un bir filminin Aragon'un bir kitabı kadar önemli olduğu ilkesini kabul ederek savaşı kazandık. Bizim sayemizde sinemadaki auteurler sonunda sanat tarihine girmişlerdir." Ve gerçekten bu eleştirmenlerin ve yönetmenlerin savunduğu Hollywood yönetmenlerinin çoğu büyük sanatçılar olarak kabul edilmişlerdir.

Eleştiri yazıları yazmak bu gençleri tatmin etmedi. Güçlü bir şekilde film çekme isteği duydular. Arkadaşlarından borç para alma yoluyla ve dış mekanda çekim yaparak onlar kısa filmler çekmeye başladılar. 1959'da onlar hesaba katılması zorunlu bir güç haline gelmişlerdi. O yıl Rivette *Paris nous appartient* (*Paris Belongs to Us*), Godard *À Bout de souffle* (*Breathless*), Chabrol ikinci uzun metrajı *Les Cousins* filmlerini yaptılar ve Nisan ayında Truffaut'nun *Les Quatre cent coups* (*The 400 Blows*) filmi Cannes Film Festivali'nde büyük ödülü kazandı.

Bu yönetmenlerin yenilikçiliği ve gençlik enerjileri gazetecilerin onlara *la nouvelle vague* (*Yeni Dalga*) adını vermelerine yol açtı. Onların verimliliği hayrete düşürücüydü. Bu beş yönetmen 1959 ile 1965 arasında toplam olarak 32 uzun metrajlı film yaptı; Godard ve Chabrol kişi başına 11 film yaptı. Bu kadar filmin kuşkusuz birbirinden çok farklı olması gerekir, ancak biçim ve stile büyük ölçüde ayrıksı Yeni Dalga yaklaşımını teşhis etmemiz için yeterince benzerlikler vardır.



12.46 *Les Bonnes Femmes*: bir seri katil sezdirmeden yaklaşırken, kadın karakterlerden ikisi iş başında zaman geçirir. Yeni Dalga yönetmenlerinin çoğu gibi Claude Chabrol de Yeni-Gerçekçileri izleyerek bu sıkıcı dükkan gibi mekanlarda çekim yaptı.

Yeni Dalga filmlerinin en açık devrimci niteliği onların rastgele çekilmiş görünmeleridir. Dikkatle cilalanmış Fransız *nitelikli sinema* taraftarlarına bu genç yönetmenler beceriksizlik düzeyinde özensiz olarak görünmüş olmalıdır. Yeni Dalga yönetmenleri Yeni-Gerçekçilere (özellikle Rossellini'ye) hayrandılar ve stüdyo film yapımının tersine, kendilerine mizansen olarak Paris'teki ve civarındaki gerçek mekanları aldılar. Dış mekanda çekim yapmak kural haline geldi (**12.46**). Benzer biçimde, parlak stüdyo aydınlatmasının yerini mevcut ışık ve basit destek kaynakları aldı. *Paris Belongs to Us*'ta önem verilen loş, kirli apartmanları ve koridorları sadece birkaç savaş sonrası Fransız filmi göstermişti.

Sinematografi de değişti. Yeni Dalga kamerası karakterleri izlemek ya da bir mekan içindeki ilişkilerin izlerini sürmek için bol miktarda pan ve kaydırma hareketi yapar. Dahası, dış mekânda ucuz bir şekilde çekim yapmak esnek, taşınabilir teçhizatı gerektiriyordu. Neyse ki Eclair yakın dönemde elde taşınabilen hafif bir kamera geliştirmişti. (Ağırlıklı olarak belgesel çalışma için kullanılmış olan Eclair, Yeni Dalga'nın gerçekçi mizansenine mükemmel bir şekilde uydu.) Yeni Dalga filmleri el kamerasının sunduğu yeni özgürlükle mest oldu. *The 400 Blows*'da kamera sıkışık bir apartman dairesini inceler ve bir karnavaldaymış gibi merkezkaç hareketi yapar. *Breathless*'da görüntü yönetmeni bir seyahat acentesi bürosundaki karmaşık bir hat boyunca erkek kahramanı izlemek için bir tekerlekli sandalyede otururken el kamerası kullanır (11.36).



12.47 *Vivre sa vie*'de Dreyer'in *La Passion de Jeanne d'Arc*'tan kısa bir bölüm. . .



12.48 . . . filmi izlediği sırada kadın karakterin duygularını dramatize etmeye yardım eder.

Yeni Dalga filmlerinin en göze çarpan özelliklerinden biri onların rastgele mizahıdır. Bu gençler kasıtlı olarak araçlarıyla (film) oynadılar. Godard'ın *Band of Outsiders* filminde üç başkarakter bir dakika boyunca sessiz kalmaya karar verirler ve Godard buna uyarak bütün sesleri kapatır. Truffaut'nun *Shoot the Piano Player* filminde bir karakter yalan söylemediğine yemin eder: "Yalan söylüyorsam, annem düşüp ölsün." Pat diye yere düşen yaşlı bir kadının çekimine kesme.

Ancak çoğu kez mizah, ister Hollywood ister Avrupa yapımı olsun, diğer filmlere yapılan anlaşılması zor göndermelerde yatmaktadır. Bunlar hayran olunan auterlere saygı sunuşlarıdır. Godard'ın karakterleri *Johnny Guitar* (Ray), *Some Came Running* (Minnelli) ve "Arizona Jim"den (Renoir'ın *The Crime of M. Lange* filminden) bahsederler. *Les Carabiniers*'de Godard, Lumière'in parodisini yapar ve *Vivre sa vie*'de *La Passion de Jeanne d'Arc*'dan görsel olarak alıntı yapar (**12.47**, **12.48**). Chabrol'un filmlerinde çok sık olarak Hitchcock'tan bahsedilir ve Truffaut *Les Mistons*'da Lumière'in bir kısa filminden bir çekimi yeniden yaratır. Yeni Dalga yönetmenlerinin yaptıkları bu tarz göndermeler sinemanın da tıpkı edebiyat ya da resim gibi onurlandırılması gereken mağrur geleneklere sahip olduğunu gösterir.

Yeni Dalga filmleri aynı zamanda olay örgüsü oluşturmada Yeni-Gerçekçi deneyimi daha da ileri götürdüler. Genelde rastlantısal bağlantılar tamamen gevşek

hale geldi. *Paris Belongs to Us*'ta gerçekten politik bir komplo var mıdır? *Vivre sa vie*'nin sonunda Nana neden vurularak öldürülür? *Shoot the Piano Player*'daki ilk sekans ağırlıklı olarak erkek kahramanın erkek kardeşi ile sokakta tesadüfen karşılaştığı bir adam arasındaki konuşmadan oluşur; adam filmin anlatısıyla hiçbir ilişkisi olmadığı halde biraz uzunca kendi evliliğiyle ilgili sorunlarını anlatır.

Dahası bu filmde bir hedefe yönelmiş karakterler yoktur. Karakterler amaçsızca dolaşırlar, o ana göre davranırlar ve zamanlarını bir kafede içki içip, konuşarak ve sinemaya giderek geçirirler. Yeni Dalga anlatıları genellikle şaşırtıcı değişikler ortaya çıkarır ve beklentilerimizi şok eder. *Shoot the Piano Player*'da iki gangster erkek kahramanı ve kız arkadaşını kaçırdığında, grup komik bir cinsellik tartışmasına başlar. Devamsızlık kurgusu anlatı devamlılığının düzenini daha da bozar; bu eğilim Godard'ın atlamalarında (jump-cut) en uç noktaya varır (6.137, 6.138, 11.39, 11.40).

Belki de en önemlisi, Yeni Dalga filmi tipik olarak belirsiz bir şekilde biter. Bunu *Breathless*'da zaten görmüştük. *The 400 Blows*'da Antoine son çekimde deniz kıyısına gelir, ancak o ilerlerken, Truffaut zumla yaklaşarak ve çerçeveyi dondurarak, filmi Antoine'ın oradan nereye gideceği sorusuyla bitirir (3.8). Chabrol'ün *Les Bonnes Femmes* ve *Ophelia*, Rivette'in *Paris Belongs to Us* filmlerinde ve Godard ile Truffaut'nun bu dönemdeki bütün filmlerinde nedensel zincirin gevşekliği meydan okuyucu bir şekilde açık ve belirsiz kalan sonlarla bitti.

Filmlerin izleyicilere dayattığı taleplere ve bu yönetmenlerin eleştirel saldırganlıklarına rağmen, Fransız sinema endüstrisi Yeni Dalga'ya düşmanca davranmadı. 1947-1957 arasındaki on yıl film üretimi için iyi geçmişti; hükümet uygulanan kotalarla endüstriye destek oldu, bankalar yoğun bir şekilde yatırım yaptılar ve gelişen bir uluslararası ortak yapım sektörü oluştu. Ancak 1957'de büyük ölçüde televizyonun yaygınlaşması nedeniyle sinemaya gidişte büyük bir düşüş yaşandı. 1959'da sinema endüstrisi bir kriz yaşıyordu. Küçük-bütçeli filmlerin bağımsız finanse edilişi iyi bir çözüm sunuyor göründü. Yeni Dalga yönetmenleri o dönemin önde gelen yönetmenlerinden çok daha hızlı ve ucuz bir şekilde film çektiler. Dahası bu genç yönetmenler birbirlerine yardımcı oldular ve böylece yerleşik şirketlerin finansal riskini azalttılar. Bu nedenle Fransız sinema endüstrisi dağıtım, gösterim ve nihayet yapımda Yeni Dalga'ya destek oldu.

Gerçekten 1964 itibariyle, Yeni Dalga yönetmenlerinin her biri kendi yapım şirketine sahip olsa da, bu grubun sinema endüstrisi tarafından yutulduğunu öne sürmek mümkündür. Godard *Le Mépris* (*Contempt*, 1963) filmini önemli ticari yapımcı Carlo Ponti için yaptı; Truffaut *Fahrenheit 451* (1966) filmini İngiltere'de Universal için çekti; Chabrol James Bond filmlerinin parodilerini yapmaya başladı.

Bu akımın tam bitiş tarihini vermek zordur, ancak tarihçilerin çoğu, karakteristik Yeni Dalga biçimi ve stilinin yayıldığı ve taklit edildiği (örneğin Tony Richardson'un 1963 tarihli İngiliz filmi *Tom Jones*) 1964 yılını tercih ederler. Fransa'daki 1968 politik ayaklanmasından sonra yönetmenler arasındaki ilişkiler kesinlikle sert bir şekilde değişti. Chabrol, Truffaut ve Rohmer Fransız sinema endüstrisi içindeki konumlarını oldukça sağlamlaştırdılar, oysa Godard İsviçre'de bir deneysel film ve video stüdyosu kurdu ve Rivette hayrete düşürücü karmaşıklıkta ve sürelerde (orijinal olarak 12 saat süren *Out One* gibi) anlatılar yaratmaya başladı. 1980'lerin ortasında Truffaut öldü, Chabrol'ün filmleri ülke dışında genellikle gösterime girmedi ve Rivette'in ürünleri belirli bir gruba hitap etmeye devam etti. Rohmer üst-orta sınıf arasındaki ironik aşk ve kendini aldatma öyküleriyle (*Pauline at the Beach* [1982] ve *Full Moon over Paris* [1984]) uluslararası dikkat çekmeye devam etti. Godard *Passion* (1981) ve Eski ve Yeni Ahit'in tartışmalı yeniden anlatımı olan *Hail Mary* (1983) gibi filmlerle kurallara uymamaya devam etti. 1990'da orijinal akımla çok az ilişkili olan ve adı ironik bir şekilde *Nouvelle vague* (*Yeni Dalga*) olan güzel ve bilmece gibi bir film yaptı. Geçmişe bakınca Yeni Dalga yalnızca özgün ve değerli filmler sunmadı, aynı zamanda sinema endüstrisindeki yenilenmenin, ilhamını büyük ölçüde tamamen sinema sevgisinden alan yetenekli, saldırgan genç insanlardan gelebileceğini gösterdi.

Yeni Hollywood ve Bağımsız Film Yapımı

Midwa1960'ların ortasında Hollywood endüstrisi büyük kârlar sağlayan *The Sound of Music* (1965) ve *Dr. Zhivago* (1965) gibi filmler nedeniyle iyi durumda görünüyordu. Ancak kısa süre sonra sorunlar ortaya çıktı. Pahalı stüdyo projeleri fena halde başarısız oldu. Filmleri sinema salonu gösteriminden sonra yayınlamak için büyük paralar ödemiş olan televizyon kanalları filmleri göstermeyi

durdurdular. ABD'de sinemaya gidiş oranı yılda bir milyar biletle tatsızlaştı (ev videolarına rağmen 1990'ların başına kadar kalan bir rakam). 1969 itibariyle Hollywood şirketleri yılda 200 milyon dolardan fazlasını kaybediyordu.

Yapımcılar bu durumla mücadele ettiler. Bir strateji genç insanları hedefleyen karşı-kültürü içeren filmler yapmaktı. En popüler ve etkili olanları Dennis Hopper'ın küçük-bütçeli *Easy Rider* (1969) ve Robert Altman'ın *M*A*S*H* (1970) filmleriydi. Ancak genellikle kampus ayaklanmaları ve kurallara uymayan yaşam tarzlarıyla ilgili olgunlaşma filmleri gişede hayal kırıklığı yarattı. Endüstrinin kötüye gidişini tersine çeviren filmler isabetli bir şekilde daha geniş bir izleyici topluluğunu hedefleyen filmlerdi. En başarılı olanlar Francis Ford Coppola'nın *The Godfather* (1972), William Friedkin'in *The Exorcist* (1973), Steven Spielberg'in *Jaws* (1975) ve *Close Encounter of the Third Kind*, John Carpenter'ın *Halloween* (1978) ve George Lucas'ın *American Graffiti* (1973), *Star Wars* (1977) ve *The Empire Strikes Back* (1980) filmleriydi. Ayrıca Brian De Palma *Obsession* (1976) ve Martin Scorsese *Taxi Driver* (1976) ve *Raging Bull* (1980) filmleriyle eleştirel övgü aldılar.

Bu ve diğer yönetmenler sinemanın veletleri olarak bilindiler. Stüdyo sisteminin içinden gelmek yerine onların çoğu sinema okullarına gitmişlerdi. University of New York, University of Southern California ve University of California'da onlar yalnızca yapım mekanizmaları konusunda uzmanlaşmamışlar, aynı zamanda sinema estetiğini ve tarihini de öğrenmişlerdi. Daha önceki Hollywood yönetmenlerinden farklı olarak, bu sinema veletleri genellikle önemli filmlerin ve yönetmenlerin ansiklopedik bilgisine sahiptiler. Sinema okuluna gitmeyenler bile klasik Hollywood geleneklerinin hayranlarıydılar.

Fransız Yeni Dalga'sının durumunda olduğu gibi, bu film meraklısı yönetmenler bazı kişisel ve üst düzeyde özbilinçli filmler yaptılar. Bu sinema veletleri geleneksel türlerde çalıştılar, ancak aynı zamanda kendi filmlerine yaşamöyküsel bir renk kazandırmaya çalıştılar. Bu nedenle *American Graffiti* yalnızca bir gençlik müzikali değil, aynı zamanda Lucas'ın 1960'larda California'da yetişme üzerine düşünmesidir. Martin Scorsese kendi suç dramı *Mean Streets* (1973; **12.49**) için New York'taki Little Italy'de büyümesinden yararlandı. Coppola iki *Godfather* filmini de İtalyan kökenli Amerikan ailesi içindeki yoğun ilişkilerin hayat dolu ve melankolik duygusuyla doldurdu. Paul Schrader kendi şiddet ve cinsellik takıntılarını *Taxi Driver* ve *Raging Bull* için yazmış olduğu senaryolara ve *Hard Core* (1979) gibi yönettiği filmlere yerleştirdi.

Filmler genç yönetmenlerin yaşamlarının önemli bir parçası olmuş olduğu için, Yeni Hollywood'un birçok filmi eski Hollywood'a dayanıyordu. De Palma'nın filmleri, *Dressed to Kill* (1980) büyük ölçüde *Psycho*'nun yeniden yapımı olduğu için Hitchcock'tan birçok öğeyi ödünç aldı. Peter Bogdanovich'in *What's Up, Doc?* (1972) filmi özellikle Howard Hawks'ın *Bringing Up Baby* filmine özel göndermeleri nedeniyle çılgın komedinin bir güncellenişiydi. Carpenter'ın *Assault on Precinct 13* (1976) kısmen Howard Hawks'ın *Rio Bravo* filminden türetildi; kurguyu yapan Carpenter jenerikte Hawks'ın Western'inde John Wayne'in canlandırdığı karakter olan "John T. Chance" olarak geçti.



12.49 *Mean Streets*: Scorsese ünlü "Mook" karşılaşması için derin sahneleme ve derin odak kullanır.



12.50 *The Dead Zone*: geleceğe dair olayların görüntülerinin etkisi altındaki bir medyum olan kahraman bir ateşi hayal eder.

Aynı zamanda birçok yönetmen Avrupa geleneğine hayrandı; örneğin Scorsese, Luchino Visconti ve İngiliz yönetmen Michael Powell'ın görsel görkeminden etkilendi. Bazı yönetmenler Avrupa tarzında karmaşık sanat filmleri yapmayı hayal etti. Bu konudaki bilinen en iyi çaba belki de Antonioni'nin belirsiz bir şekilde gerçek ile sanrı arasında gidip gelen *Blow-Up* (1966) filminin yeniden işlenişi olan bir gizem-öyküsü *The Conversation* (1974) filmidir.

Robert Altman ve Woody Allen tamamen farklı yollarla Avrupa sinemasından beslenen yaratıcı tutumları gösterdiler. Örneğin, Altman'ın *Three Women* (1977) ve Allen'ın *Interiors* (1978) filmleri büyük ölçüde Ingmar Bergman'ın sinemasına borçludur. Onların diğer cephelerdeki yenilikleri daha etkilidir. Allen *Annie Hall* (1977), *Manhattan* (1979) ve *Hannah and Her Sisters*'da (1985) görgü komedisini yeniden canlandırdı. Altman *McCabe and Mrs. Miller* (1971) ve *The Long Goodbye*'da kasıtlı bir şekilde kaba oyunculukları, yoğun ses kuşaklarını ve türe saygısızca yaklaşımı sergiledi. Altman'ın *Nashville* (1975) filmi kendi olay örgüsünü, hiçbiri filmin kahramanı olmayan iki düzine karakterin rastlantısal karşılaşmasından oluşturur. Altman bu anlatı biçimini kariyeri boyunca, özellikle de *A Wedding* (1978), *Short Cuts* (1993) ve *A Prairie Home Companion* (2006) filmlerinde incelemiştir. Bu birbiriyle kesişen olay örgüleri *Magnolia* (1999), *Crash* (2005) ve *Me and You and Everyone We Know* (2005) gibi bağımsız filmler için ortak bir seçenek haline geldi.

Altman ve Allen biraz daha yaşlı bir kuşaktandı, ancak birçok sinema veledi bu dönemin sürekli olarak en başarılı yönetmenleri oldular. Lucas ve Spielberg güçlü birer yapımcı haline geldiler, Indiana Jones serisinde birlikte çalıştılar ve Hollywood'un yeni kuşağının simgesi oldular. Coppola kendi stüdyosunu yaşatmada başarısız oldu, ancak önemli bir yönetmen olarak kaldı. Scorsese'nin ünü sürekli olarak arttı. 1980'lerin sonunda Scorsese yaşayan ve eleştirel olarak en çok beğenilen Amerikalı yönetmendi.

1980'ler boyunca yeni yetenekler ortaya çıktı ve bir Yeni-Yeni Hollywood'u yarattılar. Bu on yılın en büyük başarılarının çoğu Lucas ve Spielberg'den gelmeye devam etti, ancak biraz daha genç olan diğer yönetmenler de başarılı oldular: James Cameron (*The Terminator*, 1984; *Terminator 2: Judgment Day*, 1991), Tim Burton (*Beetlejuice*, 1988; *Batman*, 1989) ve Robert Zemeckis (*Back to the Future*, 1985; *Who Framed Roger Rabbit*, 1988). 1990'ların başarılı filmlerinin çoğu Hollywood Rönesansının bu başarılı dalgası içinde yer alan yönetmenlerce yapıldı: Spielberg (*Jurassic Park*, 1993), De Palma (*Mission: Impossible*, 1996), Lucas (*The Phantom Empire*, 1999), Zemeckis (*Forrest Gump*, 1994), Cameron (*Titanic*, 1997) ve Burton (*Sleepy Hollow*, 1999).

Anaakım sinemanın yeniden güçlenişi Hollywood dışından yönetmenler tarafından da desteklendi. Ülke dışından birçok yönetmen geldi: Britanya'dan Tony ve Ridley Scott, Avustralya'dan Peter Weir ve Fred Schepisi, Almanya'dan Wolfgang Peterson, Hollanda'dan Paul Verhoeven ve Finlandiya'dan Rennie Harlin. 1980'ler ve 1990'lar boyunca daha fazla sayıda kadın yönetmen de ticari açıdan başarılı oldu: örneğin Amy Heckerling (*Fast Times at Ridgemont High*, 1982; *Look Who's Talking*, 1990), Martha Coolidge (*Valley Girl*, 1983; *Rambling Rose*, 1991) ve Penelope Spheeris (*Wayne's World*, 1992).

Bağımsız sinemadan birkaç yönetmen anaakım sinemaya geçmeyi başardı ve yıldız oyuncuların olduğu orta-bütçeli filmler yaptı. David Lynch kabus filmi *Eraserhead*'den (1978) kült klasik film *Blue Velvet*'e yönelirken, *Shivers* (1975) gibi küçük-bütçeli korku filmlerinde uzman olan Kanadalı David Cronenberg *The Dead Zone* (1983; **12.50**) ve *The Fly* (1986) ile büyük ün kazandı. Yeni-Yeni Hollywood bağımsız sinemadan bazı azınlık yönetmenlerini de içine aldı. Wayne Wang en başarılı Asya kökenli Amerikalı yönetmendi (*Chang Is Missing*, 1982; *Smoke*, 1995). Spike Lee (*She's Gotta Have It*, 1986; *Malcolm X*, 1992) genç Afro-Amerikalı yönetmenlere yol açtı: Reginald Hudlin (*House Party*, 1990), John Singleton (*Boyz N the Hood*, 1991), Mario van Peebles (*New Jack City*, 1991) ve Allen ve Albert Hughes (*Menace II Society*, 1993).

"Bağımsız bir yönetmen olmama fikrini seviyorum. Bu sistemle çalışmayı sevdim. Ve hangi türden olursa olsun kiralanan yaşlı yönetmenlere hayran oldum. Yıllarca Metro ve Selznick ya da Mayer ile kontratlı kalan Victor Fleming gibi. . . Fleming Captains of Courageous'u yaptı. Ve biliyorsunuz ki, onun en ünlü filmleri The Wizard of Oz ve Gone With the Wind'dir."

— Steven Spielberg, yapımcı/yönetmen



12.51 *Stranger Than Paradise*'daki sayısız karakterlerden Eva ve Willie. Jarmusch şöyle açıklıyor: "Bu karakterler filmin dünyası içinde bir sonraki kağıt oyunu ya da başka bir şey gibi, rastgele bir şekilde, amaçsızca dolanırlar."



12.52 *Jurassic Park*'ta Spielberg, Orson Welles'in derin kompozisyon kullanımını hatırlatır.

BAĞLAN

"Fantasy francises, or franchise fantasies" başlıklı yazımızda 1994 yılının sonbahar film sezonuna bakıyor ve Hollywood filmlerinin o günden bugüne değişip değişmediğini sorguluyoruz.

www.davidbordwell.net/blog/?p=1043.

Bununla birlikte diğer yönetmenler bağımsız ve az ya da çok stüdyolar için marjinal kaldılar. *Stranger Than Paradise* (1984) ve *Down by Law*'da (1986) Jim Jarmusch kaybedip sürüklenen insanların olduğu garip, merkezi olmayan anlatılar sundu (**12.51**). Allison Anders beyaz olmayan kentli kadınların sorunlarına odaklanmaya benzer bir biçimde ya küçük kasabalardaki (*Gas Food Lodging*, 1992) ya da kent merkezlerindeki (*Mi Vida Loca*, 1994) mutsuz genç kadınların deneyimlerini işledi.

1970'ler ve 1980'ler boyunca stilistik olarak tek bir tutarlı sinema hareketi ortaya çıkmadı. Genç yönetmenlerin çoğu anaakım klasik Amerikan sineması geleneğini sürdürdüler. Zaman değişiminin ve yeni olay örgüsü gelişmelerinin işaretlerinin net olduğu devamlılık kurgusu kural olarak kaldı. Bazı yönetmenler Hollywood'un geleneksel öykü anlatma stratejilerini yeni ya da yeniden canlandırılan görsel tekniklerle süslediler. Spielberg *Jaws*'dan itibaren yaptığı filmlerinde *Citizen Kane*'i hatırlatan derin-odak tekniklerini kullandı (5.39; **12.52**). Lucas *Star Wars*'daki minyatürleri filme almak için hareket denetimi tekniklerini geliştirdi ve şirketi Industrial Light and Magic (ILM) yeni özel-efektler teknolojisinde lider haline geldi. Spielberg ve Lucas aynı zamanda dijital ses ve sinema salonlarında yüksek kaliteli yeniden üretim teknolojisini geliştirilmesinde öncülük yaptılar.

Daha küçük-bütçeli Hollywood film yapımı daha göz alıcı stilleri geliştirdi. Scorsese *Taxi Driver*, *Raging Bull* ve *The Age of Innocence*'da (1993) sahnenin duygusal etkisini artırmak için kamera hareketlerini ve yavaş çekimi kullanır. De Palma daha da şok edici bir stilisttir; onun filmleri uzun çekimleri, şaşırtıcı baş üstü kompozisyonları ve bölünmüş-ekran aygıtlarını kullanır. Coppola *Rumble Fish*'de (1983) hızlı çekim siyah-beyaz filmle, *Tucker*'da (1988) tek bir çekimde ön planda ve arka planda gösterilen telefon konuşmalarıyla ve *Bram Stoker's Dracula*'a (1993) dönem atmosferi kazandırmak için eski moda özel efektlerle ilgili denemeler yapmıştır.

Hollywood'a yeni gelenlerin birkaçı anaakım tür, anlatı ve stil geleneklerini zenginleştirdi. Bu stratejinin bir örneğini zaten Spike Lee'nin *Do The Right Thing* filmini tartışırken görmüştük. Başka bir ilgi çekici örnek Wayne Wang'ın *The Joy Luck Club* filmidir (1993; **12.53**). Çin kökenli Amerikalı aileler arasında geçen bu film dört göçmen anne ve onların asimile olmuş dört kızı üzerine yoğunlaşır. Bu kadınların yaşamlarını sunarken film *Citizen Kane*'i hatırlatan anlatı ilkelerine bağlı kalır. Bir partide üç anne Amerika'ya gelmeden önceki hayatlarını anımsar ve uzun bir geçmişe dönüş her birinin yaşamına ayrılır. Ancak her annenin geçmişe dönüşünün yanında, olay örgüsü geçmişe dönüşleri her annenin kızının



12.53 *The Joy Luck Club.*

ABD'deki deneyimlerinin izini sürmek üzere düzenler. Sonuçta ortaya zengin bir dramatik ve tematik paralellikler dizisi çıkar. Bazen anne ve kızın art arda gelişi keskin bir zıtlık yaratır; diğer zamanlarda bunlar kuşaklar boyunca paylaşılan özellikleri vurgulamak için hepsini birleştirirler. Kadınların dış-ses yorumları her zaman izleyiciyi anlatıdaki değişimlere yöneltirken, Wang'ın ve onun senaryo yazarlarının geçmişe dönüş geleneğini duygusal etkiyi artırıcı şekillerde kullanabilmelerini sağlar.

Gelenekleri değiştirmeye yönelik küçük bir çaba diğer bağımsız yönetmenlerin sinemalarında yaygındır. Joel ve Ethan Coen kardeşler her filmi sinemanın etkileyici kaynaklarını incelemek için bir bahane olarak işlerler. *Raising Arizona*'da hızlı kaydırma çekimleri çizgi-roman abartılarını yaratmak için biçim bozucu geniş açı yakın-çekimlerle birleşir (**12.54**). Gregg Araki'nin gey yol filmi *The Living End*'de (1992) bir miktar benzer bir yaklaşım vardır. *Trust* gibi filmlerde Hal Hartley ağır ilerleyiş, uzun yakın-çekimler ve dinamik ön plan düzenlemeleri aracılığıyla melodramatik olay örgüsünü yumuşatır (**12.55**).

1980'lerdeki ve 1990'lardaki bağımsız yönetmenler anlatıyı oluşturmakla da ilgili denemeler yapmışlardır. Coen kardeşlerin *Barton Fink* (1991) filmi 1930'lar Hollywood'unun hiciv niteliğindeki anlatılışını sanrısal bir fantezi içinde geçirir. Quentin Tarantino'nun *Reservoir Dogs* (1993) ve *Pulp Fiction* (1994) filmleri 1940'ların karmaşık geçmişe dönüşlerini hatırlatacak şekilde anlatıyı ve olay örgüsü zamanını karıştırır. Dahası, *The Joy Luck Club*'daki geçmişe dönüşlerden farklı olarak beklenmedik değişmeleri karakterlerin hatırladıkları harekete geçirmez; izleyici zaman değişmelerinin hizmet ettiği niyetleri çözmeye zorlanır. *Daughters of the Dust*'ta Julie Dash, Gullah[1*] lehçesini kullanır ve şimdi ile geleceği karıştırmak için karmaşık bir zaman şemasını inceler. Bir sahnede özel efektlerle karakterler bir an henüz doğmamış bir çocuğu görürler.

Bu nedenle 1980'lerde ve 1990'larda daha genç stüdyo yönetmenleri klasik gelenekleri modern hazlara uyarlarken, enerjik bir bağımsız film geleneği mevcut duruma saldırmaya başladı. 1990'ların sonunda bu iki eğilim şaşırtıcı yollarla iç içe geçtiler. Bağımsız filmler daha geniş izleyici grubuna ulaşırken, büyük stüdyolar büyük bir istekle Miramax ve October Films gibi dağıtım şirketlerini ele geçirdiler. Dergilerin çoğu Hollywood'un bağımsız film yapımıyla altüst olduğu izlenimini oluşturdular, ancak gerçekte büyük stüdyolar izleyicilerin eski bağımsız yapımlara erişmesini giderek daha fazla kontrol ettiler. Hollywood-dışı bir forum olarak kurulan Sundance Film Festivali çoğu kez yönetmenleri daha anaakım projelere yakınlaştırmak için filmleri satın alan stüdyolar tarafından bir yetenek pazarı olarak kullanıldı. Böylece Kevin Smith *Clerks* (1994) filmi ile başarıyı yakaladıktan sonra, Universal için ehlileştirilmiş bir yirmi yaş civarı komedisi olan *Mallrats*'ı (1995) yönetti. Benzer biçimde Robert Rodriguez'in çok küçük-bütçeli *El Mariachi* (1992) filmi büyük başarı kazandı, böylece o, bu filmi tam bir aksiyon filmi olan ve başrolünde Antonio Banderas'ın oynadığı *Desperado* (1995) adıyla yeniden yapmak için kiralandı.

Ancak bazen bağımsız yönetmenlerin büyük-bütçeli filmleri farklı bir şekilde deneysel bir tutumu aktardı. Kevin Smith yıldız oyuncu dolu *Dogma*'yı (1999) Katolik öğretisini sorgulamak için kullandı. Biraz dengesiz komedilerle (*Spanking the Monkey*, 1994; *Flirting with Disaster*, 1996) sistem içinde yolunu bulan David O. Russell Körfez Savaşı politikalarını eleştiren ve gösterişli dijital dönem stilini gösteren bir aksiyon filmi olan *Three Kings*'i (1999) yaptı. *Pulp Fiction*'ın izinden giden stüdyo filmleri anlatı biçimiyle daha cesurca oynamaya başladı. *The Sixth Sense* (1999) gibi bir gerilim izleyicileri filmi anlatının kendilerini nasıl yanılttığını keşfetmek için ikinci kez izlemeye teşvik etti. Öyküler Steven Soderbergh'in *The Limey* (**12.56**) filminde olduğu gibi karmaşık geçmişe dönüşler aracılığıyla anlatılabildi. (Ayrıca bkz. Yakından Bakış, 3. Bölüm). Bir film bir karakterin başka bir karakterin hayalinde yarattığı birisi olduğunu (David Fincher, *Fight Club*,

1* ABD'de Georgia eyaletinin güneyinde ve Florida eyaletinin kuzeyinde bulunan adalarda yaşayan Afro-Amerikalılar. (Ç.)



12.54 *Raising Arizona*'da geniş-açı kaydırmalı çekimler zemin boyunca ve mobilyanın altında emekleyen bebekleri izler.



12.55 *Trust*'ta anne ile kızı arasındaki melodramatik bir sahne derin-mekan sahneleme ve yakın-çekimle yoğunlaştırılır.

BAĞLAN

Bazı bağımsız sinemacılar kendi işlerine dikkat çekmek için sansasyonelizmi kullanır. Bakınız "Visionary Outlaw Mavericks on the dark edge, or, Indie Guignol".

www.davidbordwell.net/blog/?p=339.



12.56 *Limey*'in başından sonuna sürekli ortaya çıkan belirsiz bir görüntü. Bu görüntü ya kahramanın ABD'ye yolculuğuna bir geçmişe dönüş ya da final sahnesinde sunulacak olan Britanya'ya yolculuğuna bir atlama olarak oluşturulmuş olabilir.

BAĞLAN
Yönetmen James Mangold ve klasik Hollywood film yapım gelenekleri ile ilişkisi için bakınız "Legacies".
www.davidbordwell.net/blog/?p=1261.

1999) ya da bir karakterin beyninde başka birisinin yaşadığını (Spike Jonze, *Being John Malkovich*, 1999) veya dış dünyanın sadece gelişkin bir yazılım programının (*The Matrix*, 1999) ya da bir yazarın (*Stranger than Fiction*) ürettiği bir yanılsama olduğunu gösterebilir. Anlatımın belirsiz ve tedirgin edici tarzlarıyla denemeler yapmayı isteği içindeki birçok Amerikan stüdyo filmi *Breaking the Waves* (1996), *Sliding Doors* (1998) ve *Run Lola Run* (1998) gibi deniz aşırı karşıtlarıyla rekabet etmeye başladılar.

Bu yeni yüzyılın başında en heyecan verici Hollywood filmlerinin çoğu 1960'larda ve 1970'lerde doğmuş, video kasetlerle, video oyunlarıyla ve İnternet ile büyümüş güçlü bir yeni kuşak tarafından yaratılıyordu. Öncelleri gibi bu yönetmenler de klasik sinemanın biçimsel ve stilistik geleneklerini yeniden biçimlerlerken, aynı zamanda geniş bir izleyici topluluğuna ulaşabilen kendi yeniliklerini de oluşturuyorlardı.

Hong Kong Sineması: 1980'ler–1990'lar

BAĞLAN
Neden bazı yönetmenlerin filmleri arasında uzun zaman vardır? Bunu "Running on almost empty" başlıklı yazımızda ele alıyoruz.
www.davidbordwell.net/blog/?p=367.

Yeni Hollywood yönetmenleri Amerikan filmlerini yenilerken, Hong Kong'daki genç bir yönetmenler kuşağı da kendi sinema endüstrisine adım atıyor ve kendi geleneksel türlerini ve yaratıcı yöntemlerini yeniden düzenliyordu. Sonuç yalnızca birleşik bir sinema hareketi değil, aynı zamanda sağlam bir kimliği olan bir yerel sinemaydı. Hong Kong'un sinemasal stil ve öykü anlatımındaki yenilikçiliği 21. yüzyılda bütün dünyada film yapımını etkiledi.

Hong Kong sessiz sinema döneminde ve 1930'larda filmler üretti, ancak II. Dünya Savaşı film üretimini durdurdu. Endüstri 1950'lerde yeniden canlandığında, en güçlü stüdyo Shaw Brothers'dı. Shaw kardeşler bütün Doğu Asya'daki sinema salonlarını satın aldılar ve Hong Kong'u birkaç dilde, ağırlıklı olarak resmi (Mandarin) Çince dilinde filmler için bir merkez olarak kullandı. Shaw kardeşler birçok türde filmler yaptılar, ancak en başarılı filmleri kanlı, kılıç dövüşü filmleriydi (*wuxia pian* ya da dövüş şövalyeliği). 1970'lerde başka bir stüdyo olan Golden Harvest başrolünde Bruce Lee'nin oynadığı kung-fu filmleriyle başarı kazandı. Her ne kadar Lee 1973'teki ölümünden önce yalnızca dört dövüş sanatı filmini tamamladıysa da, bütün dünyanın dikkatini Hong Kong sinemasına çekti ve bu sinemayı akrobatik ve şiddet dolu aksiyonla özdeşleştirdi.

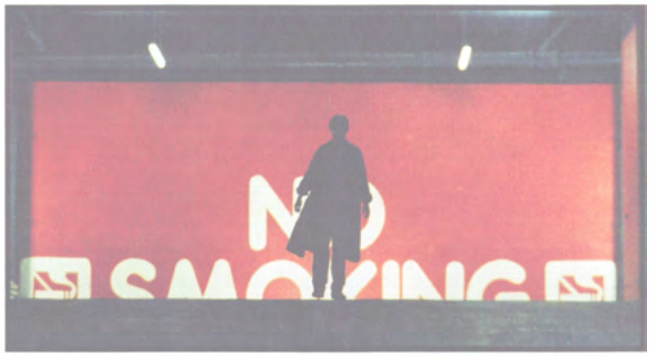
Bu dönemde birkaç önemli yönetmen film çekti. En önemlisi bir Shaw kardeşler yönetmeni olarak mesleğe başlayan King Hu'ydu. *Dragon Gate Inn* (1967) ve *The Valiant Ones* (1975; 5.69) gibi filmlerde Hu havada kılıç dövüşü ve yaratıcı kurgu ile *wuxia pian*'ı yeniden canlandırdı. Başka bir Shaw kardeşler yönetmeni olan Chang Cheh kılıç kullanmayı şiddet dolu erkek melodramına (*The One-Armed Swordman* [1967] gibi) dönüştürdü ve daha sonra (bir adı da *Mortal Combat* [1978] olan) *Crippled Avengers* gibi filmlerle gösterişli kung-fu filmlerinde uzmanlaştı. Ne King Hu ne de Chang Cheh dövüş sanatlarının bir uygulayıcısı değildi, ancak Lau Kar-Leung tam bir yönetmen olmadan önce bir dövüş koreografıydı. Lau (*36th Chamber of Shaolin* [1978] ve *The Eight-Diagram Pole Fighter* [1983] gibi) göz kamaştırıcı dövüş sanatları tekniklerini gösteren bir dizi film yaptı.

1980'lerin başında geleneksel kung-fu popülerliğini yitiriyordu ve Shaw kardeşler film yapımından kârlı televizyon işine yöneldiler. Aynı dönemde yeni bir yönetmenler kuşağı ortaya çıktı. Bir grup biraz sinema eğitimi almış, ancak figüran ve dövüşçü olarak çalışarak sinema endüstrisinde yetişmişti. Bunlar arasında yönetmen olanlar koreograf Yuen Wo-ping ve Yuen Kuei'ydi (*Yes, Madam!*, 1985). Sammo Hung bir çok canlı aksiyon filminin (örneğin *Eastern Condor*, 1987) koreografisini yaptı, yönetti ve başrolde oynadı.

Stüdyo sisteminin en başarılı mezunu kendi komik kung-fu tarzını oluşturmadan önce Bruce Lee'nin bir kopyası olarak çalışan Jackie Chan'dı. *Drunken Master* (1978, Yuen Wo-ping tarafından yönetildi) ile Chan Asya'da bir yıldız oyuncu haline geldi ve kendi filmlerini yönetecek gücü kazandı. 1980'lerde Chan ve mes-



12.57 Çerçevenin içine ve dışına doğru hızlı hareketler Hong Kong film stilinin karakteristiğidir. *Peking Opera Blues*'dan bu sahnede şerif ve yakaladığı kişi ön planda görülürken, arkadaki üç kadın karakter onlara bakıyor.



12.58 John Woo'nun Western'e borcu. *A Better Tomorrow*'da bir karakter kaderiyle karşılaşmak için yürürken çarpıcı bir genel çekim.

lektaşları kung-funun Hollywood aksiyon-serüven filmlerinde kullanılabileceğini anladılar. Chan tarihsel serüven *Project A* (1983, yine başrolde Hung) ve çağdaş bir polis draması olan *Police Story* (1985) filmlerini yaptı. Bu ve diğer filmler kısmen Chan'ın sevimli kaçık yıldız oyuncu kişiliği, kısmen de ustaca ve tehlikeli aksiyon sahneleri nedeniyle Asya'da büyük başarılar kazandılar (6.47-6.49).

Başka bir yönetmenler grubu daha fazla sinema eğitimi almış, çoğu ABD ya da Britanya'daki sinema okullarına gitmişti. Ann Hui, Allen Fong ve diğerleri Hong Kong'a döndüklerinde uzun metrajlı film yapımına yönelmeden önce televizyonda iş buldular. Bir süre için onlar yerel bir sanat sineması oluşturdular ve Hui'nin *Boat People* (1982) filmi gibi filmlerle festivallerde dikkat çektiler. Ancak bu grubun çoğu üyesi bağımsız şirketlere yönelerek komediler, dramalar ve aksiyon filmleri yaptı. Tsui Hark bu eğilimin lideriydi. Hem yapımcı hem de yönetmen olarak Tsui türlerin alanını yeniden canlandırdı ve yeniden işledi: kılıç dövüşü fantezisi (*Zu: Warriors of the Magic Mountain*, 1979), romantik komedi (*Shanghai Blues*, 1984), tarihsel serüven (*Peking Opera Blues*, 1986; **12.57**), doğaüstü romans (*A Chinese Ghost Story*, 1987, Ching Siu-tung tarafından yönetildi) ve klasik kung-fu (*Once upon a Time in China*, 1990).

Modern polis-hırsız filmlerinin başarısını gören Tsui 1960'lara ait bir filmin yeniden yapımı olan *A Better Tomorrow*'da (1986) John Woo ile işbirliği yaptı (**12.58**). Woo 1970'ler boyunca başarılı bir stüdyo komedi filmleri yönetmeni olmuş, arada kalmış bir figürdü. Yapımcı olan Tsui ile *A Better Tomorrow* Woo'nun geri dönüşü ve 1980'lerin en başarılı Hong Kong filmlerinden biri oldu ve karizmatik Chow Yun-fat'ı da yıldız oyuncu haline getirdi. Woo ve Chow bir seri ve Woo'yu Batı'da ünlü yapan film olan *The Killer*'da (1989) yeniden ekip oldular. *The Killer* bir kiralık katil ile dedektif arasındaki beklenmedik ittifakın verimli ve barok öyküsüydü (**12.59**).

1980'lerdeki ve 1990'ların başındaki Hong Kong sineması neredeyse gözü kara bir enerjiyle yükseliş yaşadı. Aceleyle yapılan yapım planları senaryoların hazırlanması için fazla zamana olanak tanımadı, bu nedenle Çin efsanelerinden ve Hollywood türlerinden serbestçe ödünç alınan olay örgüleri ABD'deki filmlere göre daha gevşek bir şekilde birleştirilme eğiliminde oldu. Bu filmler daha rasgele, epizodik yapı lehine sıkı neden-sonuç bağlantısından kaçındılar, ancak bu yapıyı İtalyan Yeni-Gerçekçiliği'nde olduğu gibi gündelik yaşamın rastgeleliğini göstermek için değil, daha ziyade araya kolayca takipleri ve dövüşleri yerleştirmeye izin verecek şekilde oluşturdular. Aksiyon sahnelerinin koreografisi kılı kırk yararcasına yapılırken, bağlantı sahneleri çoğu kez doğaçlama yapıldı ve hızla çekildi. Benzer biçimde kung-fu filmleri genellikle dokunaklılık ile neredeyse aptalca komedi arasında gidip geldiler ve tarzları birleştirmeye yönelik bu eğilim 1980'ler boyunca sürdü. Örneğin, *A Better Tomorrow*'da Tsui Hark bir viyolonseli içeren aradaki bir



12.59 *The Killer*'da kan kardeşi olan kiralık katil ve dedektif.



12.60 *The Longest Nite*'te (Patrick Yau, Johnnie To, 1998) stilize ışık blokları.

BAĞLAN

David'in uzmanlık alanlarından biri Hong Kong sineması olduğundan bu konuyla ilgili sıklıkla yazmaktadır. Edward Yang ve Charles Wang üzerine yazısı için bakınız "Two Chinese men of the cinema".

www.davidbordwell.net/blog/?p=1097.

Ashes of Time filmi üzerine bakınız "Ashes to Ashes (Redux)

www.davidbordwell.net/blog/?p=3133.

City of Violence filminin stilistik analizi için bakınız "A glance at blows"

www.davidbordwell.net/blog/?p=3208.

Yönetmen Tsui Hark ve yapımları üzerine yazı için bakınız "Happy Birthday, Film Workshop"

www.davidbordwell.net/blog/?p=4210.

sopalamada ortaya çıkar. Yine aceleyle çekim yapılması nedeniyle olay örgüleri çoğu kez büyük bir aksiyon sahnesiyle aniden biter, ama atmosfer oluşturan son söz konusu değildir. Tsui'nin yeniliklerinden biri *Shanghai Blues*'un sonundaki hareketli tren istasyonunda olduğu gibi daha tatmin edici sonlar sağlamasıydı.

Görsel stil düzeyinde Hong Kong yönetmenleri aksiyon filmine yeni bir heyecan getirdiler. Silahlı erkekler (ve kadınlar) yavaş çekimde sıçradılar ve ateş ettiler, 1970'lerin kılıççıları ve kung-fu savaşçıları gibi havada asılı kaldılar. Chang Cheh'in asistanı olarak çalışmış olan John Woo çekimleri oldukça aşırı uçlara itti. Yönetmenler ayrıca dumanlı gece kulüplerinden ya da dar geçitlerden parlayan zengin kırmızıların, mavilerin ve sarıların olduğu gösterişli renk tasarımları geliştirdiler. 1990'larda gerçekçi olmayan bir şekilde renklendirilmiş tarzda aydınlatma Hong Kong sinemasının bir özelliği haline geldi (**12.60**). En önemlisi, her şey sürekli harekete kurban edildi; diyalog sahnelerinde bile kamera ya da karakterler nadiren hareketsiz durdular.

İzleyiciye enerji vermeyi hedefleyen yeni aksiyon filmi yönetmenleri King Hu ve çağdaşlarının yeniliklerine dayandılar. Onlar dövüş sanatları rutinlerinin ve Pekin Operası gösterilerinin temposuna dayanan ve hızlı hareketlerin yerini ani araların aldığı kesik ve güçlü bir kurgu tekniği geliştirdiler. Eğer çekimin kompozisyonu basitse, çekimler boyunca çok hızlı bir şekilde bir aksiyona kesme ile geçilebilirken, başka bir kesme bir hareketsizlik anını ifade edebiliyordu (**12.61 – 12.63**). Hong Kong yönetmenlerinin çoğu Sovyet Montaj hareketinden haberdar değildi, ancak etkileyici hareket ve kurgu aracılığıyla izleyicide devinim duygusu uyandırmak çabalarında 1920'lerin yönetmenleriyle ilgili düşünceleri yeniden canlandırıyorlardı.



12.61 *Yes, Madam!*'daki hızlı kurgu. Sadece 7 kare uzunluğundaki bir çekimde Michele Yeoh hızla döner. . .



12.62 . . . ve kötü karaktere vurur (15 kare). . .



12.63 . . . yumuşak bir şekilde yere atlamadan önce parmaklığın üzerine rahat bir pozda durur (17 kare).

1990'larda Hong Kong aksiyon sinemasının altın çağı sona erdi. Jackie Chan, John Woo, Chow Yun-fat, Sammo Hung ve aksiyon yıldızı Jet Li Hollywood'da çalışmaya başladı, Yuen Wo-ping *The Matrix*'in (1999) ve *Crouching Tiger, Hidden Dragon*'un (2000) aksiyon koreografisini tasarladı. Hong Kong'un 1997'de Çin'e devrinden sonraki gerileme yerel sinema endüstrisinin keyfini kaçırdı. Hollywood Hong Kong filmlerini taklit etmeye başlayınca (örneğin *The Replacement Killers*, 1998), Hong Konglu izleyiciler de ABD filmlerinden haz almaya başladılar. Aynı dönemde sanat-sineması kolu daha hırslı hale geldi ve festivaller Wong Kar-wai'nin olağandışı filmlerine (bkz. *Chungking Express*'in analizi) ödüller verdiler. Aksiyon filmi geleneği, özlü kara filmi *The Mission* (1999) gangster türüne resimsel soyutluk getiren Johnnie To gibi yalnızca birkaç yönetmen tarafından sürdürüldü.

OKUMA ÖNERİLERİ

Genel

Allen, Robert C. Ve Douglas Gomery, *Film History: Theory and Practice*, New York: Random House, 1985.

Bordwell, David, *On the History of Film Style*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997.

Gomery, Douglas, *The Hollywood Studio System: A History*, Londra: BFI Publishing, 2005.

Lanzoni, Rémi Fournier, *French Cinema: From Its Beginnings to the Present*, New York: Continuum, 2002.

Luhr, William (der.), *World Cinema Since 1945*, New York: Ungar, 1987.

Salt, Barry, *Film Style and Technique: History and Analysis*, 2. baskı, Londra: Stanword, 1992.

Thompson, Kristin ve David Bordwell, *Film History: An Introduction*, 2. baskı, New York: McGraw-Hill, 2003.

Sessiz Sinema

Abel, Richard, *The Ciné Goes to Town: French Cinema 1896-1914*, Berkeley: University of California Press, 1994.

Allen, Robert C., *Vaudeville and Film, 1895-1915: A Study in Media Interaction*, New York: Arno, 1980.

Brewster, Ben ve Lea Jacobs, *Theater to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film*, Oxford: Oxford University Pressş 1997.

Cherchi Usai, Paolo, *Silent Cinema: An Introduction*, Londra: BFI, 2000.

Cherchi Usai, Paolo ve Lorenzo Codelli (der.), *Before Caligari: German Cinema 1895-1920*, Pordenone: Edizioni Biblioteca dell'Immagine, 1990.

Dibbets, Karl ve Bert Hogenkamp (der.), *Film and the First World War*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 1995.

Elsaesser, Thomas (der.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, Londra: BFI, 1990.

Fell, John L. (der.), *Film Before Griffith*, Berkeley: University of California Press, 1983.

Fullerton, John (der.), *Celebrating 1895: The Centenary of Cinema*, Sydney: John Libbey, 1998.

Grieveson, Lee ve Peter Krämer (der.), *The Silent Cinema Reader*, Londra: Routledge, 2004.

Gunning, Tom, *D. W. Griffith and the Origins of Amerikan Narrative Film: The Early Years at Biograph*, Urbana ve Chicago: University of Illinois Press, 1991.

Hammond, Paul, *Marvelous Méliès*, New York: St. Martin's Press,1975.

Hendricks, Gordon, *The Edison Motion Picture Myth*, Berkeley: University of California Press, 1961.

Leyda, Jay ve Charles Musser (der.), *Before Hollywood: Turn-of-the-Century Film from American Archives*, New York: American Federation of the Arts, 1986.

Musser, Charles, *Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company*, Berkeley: University of California Press, 1991.

_____, *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*, New York: Scribner, 1991.

Pratt, George (der.), *Spellbound in Darkness*, Greenwich, CT: New York Graphic Society, 1973.

Rossell, Deac, *Living Pictures: The Origins of the Movies*, Albany: State University of New York, 1998.

Tsivian, Yuri (der.), *Testimoni silenziosi: Film russi 1908-1919*, Pordeone. Edizioni Biblioteca dell'Immagine, 1999 (hem İngilizce hem de İtalyanca).

Youngblood, Denise, *The Magic Mirror: Moviemaking in Russia 1908-1918*, Madison: University of Winconsin Press, 1999.

Klasik Hollywood Sineması

Balio, Tino (der.), *The American Film Industry*, gözden geçirilmiş baskı, Madison: University of Winconsin Press, 1985.

Bordwell, David, Janet Staiger ve Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, New York: Columbia University Press, 1985.

Bowser, Eileen, *The Transformation of Cinema 1907-1915*, New York: Scribner, 1990.

Brownlow, Kevin, *The Parade's Gone by*, New York: Knopf, 1968.

DeBauche, Leslie Midkiff, *Reel Patriotism: The Movies and World War I*, Madison: University of Winconsin Press, 1997.

Gomery, Douglas, *Shared Pleasures: A History of American Moviegoing*, Madison: University of Winconsin Press, 1992.

Hampton, Benjamin B., *History of the American Film Industry*, yeniden basım, New York: Dover, 1970.

Keil, Charlie, *Early American Cinema in Transition: Story, Style and Filmmaking, 1907-1918*, Madison: University of Winconsin Press, 2001.

Keil, Charlie ve Shelley Stamp (der.), *American Cinema's Transitional Era: Audiences, Institutions, Practices*, Berkeley: University of California Press, 2004.

Koszarski, Richard, *An Evening's Entertainment: The Age of the Silent Feature Picture 1915-1928*, New York: Scribner, 1990.

Staiger, Janet, *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema*, Princeton NJ: Princeton University Press, 1992.

Vasey, Ruth, *The World According to Hollywood 1928-1939*, Madison: University of Winconsin Press, 1997.

Alman Dışavurumculuğu

Barlow, John D., *German Expressionist Film*, Boston: Twayne, 1982.
Budd, Mike (der.), *The Cabinet of Dr. Caligari: Texts, Contexts, Histories*, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1990.
Eisner, Lotte, *The Haunted Screen*, Berkeley: University of California Press, 1969.
_____, *Fritz Lang*, New York: Oxford University Press, 1977.
_____, *F. W. Murnau*, Berkeley: University of California Press, 1983.
Kracauer, Siegfried, *From Caligari to Hitler*, Princeton, NJ: Princeton University Press, 1947.
Kreimeler, Klaus, *The UFA Story: A History of Germany's Greatest Film Company 1918-1945*, çev. Robert ve Rita Kimber, New York: Hill & Wang, 1996.
Myers, Bernard S. *The German Expressionists*, New York: Praeger, 1963.
Robinson, David, *Das Cabinet des Dr. Caligari*, Londra: BFI, 1997 (İngilizce).
Scheunemann, Dietrich (der.), *Expressionist Film: New Perspectives*, Rochester, NY: Camden House, 2003.
Selz, Peter, *German Expressionist Painting*, Berkeley: University of California Press, 1957.
Thompson, Kristin, *Herr Lubitsch Goes to Hollywood: German and American Film After World War I*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.
Willett, John, *Expressionism*, New York: McGraw-Hill, 1970.
_____, *The New Sobriety: Art and Politics in the Weimar Republic 1917-1933*, Londra: Thames & Hudson, 1978.
n, 1978.

Fransız İzlenimciliği

Abel, Richard, *French Cinema: The First Wave 1915-1929*, Princeton, NJ: Princeton University Press, 1984.
_____, *French Film Theory and Criticism 1907-1939*, vol. 1, Princeton, NJ: Princeton University Press, 1988.
Brownlow, Kevin, *"Napoleon": Abel Gance's Classical Film*, New York: Knopf, 1983.
Clair, René, *Cinema Yesterday and Today*, New York: Dover, 1972.
King, Norman, *Abel Gance: A Politics of Spectacle*, Londra: BFI, 1984.

Sovyet Montajı

Bordwell, David, *The Cinema of Eisenstein*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1993.
Bowlt, John (der.), *Russian Art of the Avant-Garde*, New York: Viking Press, 1973.
Carynnyk, Marco (der.), *Alexander Dovzhenko: Poet as Filmmaker*, Cambridge, MA: MIT Press, 1973.
Eisenstein, S. M., *S. M. Eisenstein: Writings 1922-1934*, Richard Taylor (der.), Londra: BFI, 1988; *Eisenstein, Volume 2, Towards a Theory of Montage*, Michael Glenny ve Richard Taylor (der.), Londra. BFI, 1991; *Eisenstein Writings 1934-1947*, Richard Taylor (der.), Londra: BFI, 1996; *Beyond the Stars: The Memoirs of Sergei Eisenstein*, vol. 4, Richard Taylor (der.), çev. William Powell, Londra: BFI, 1995.
Kepley, Jr., Vance, *In the Service of the State: The Cinema of Alexander Dovzhenko*, Madison: University of Wisconsin, 1986.
_____, *The End of St. Petersburg*, Londra: I. B. Tauris, 2003.
Kuleshov, Lev, *Kuleshov on Film*, der. ve çev. Ronald Levaco, Berkeley: University of California Press, 1974.
Leyda, Jay, *Kino*, 3. baskı, Princeton NJ: Princeton University Press, 1983.
Lodder, Christina, *Russian Constructivism*, New Haven, CT: Yale University Press, 1983.
Michelson, Annette (der.), *Kino-Eye: The Writing of Dziga Vertov*, Berkeley: University of California Press, 1984.
Nilsen, Vladimir, *The Cinema as a Graphic Art*, New York: Hill & Wang, 1959.
Petric, Vlada, *Constructivism in Film: The Man with a Movie Camera – A Cinematic Analysis*, Londra: Cambridge University Press, 1987.
Pudovkin, V. I., *Film Technique and Film Acting*, New York: Grove Press, 1960.
Schnitzer, Luda, Jean Schnitzer ve Marcel Martin (der.), *Cinema and Revolution*, New York: Hill & Wang, 1973.
Taylor, Richard, *The Politics of the Soviet Cinema 1917-1929*, Cambridge: Cambridge University Press, 1979.
Taylor, Richard ve Ian Christie (der.), *The Film Factory: Russian and Soviet Cinema in Documents*, Mass.: Harvard University Press, 1988.
_____, *Inside the Film Factory: New Approaches to Russian and Soviet Cinema*, Londra: Routledge, 1991.
Youngblood, Denise, *Soviet Cinema in the Silent Era 1918-1933*, Ann Harbor, MI: UMI Research Press, 1985:

Sesin Gelişinden Sonra Klasik Hollywood Sineması

Balio, Tino. *Grand Design: Hollywood as a Modern Business EnterSesin Geli□inden Sonra Klasik Hollywood Sinemasıd. The American Film Industry,* rev. ed. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
———. *Hollywood in the Age of Television.* Boston: Unwin Hyman, 1990.
Bordwell, David, Janet Staiger, and Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960.* New York: Columbia University Press, 1985.

Crafton, Donald. *The Talkies: American Cinema's Transition to Sound 1926–1931.* New York: Scribner, 1997.
Koszarski, Richard, ed. *Hollywood Directors, 1914–1940.* New York: Oxford University Press, 1976.
Maltby, Richard. *Harmless Entertainment: Hollywood and the Ideology of Consensus.* Metuchen, NJ: Scarecrow, 1983.
———. *Hollywood Cinema,* 2nd ed. Oxford: Blackwell, 2003.
Schatz, Thomas. *Boom and Bust: American Cinema in the 1940s.* Berkeley: University of California Press, 1997.
Silver, Alain, and Elizabeth Ward. *Film Noir: An Encyclopedic Reference to the American Style.* Woodstock, NY: Overlook Press, 1979.
Walker, Alexander. *The Shattered Silents: How the Talkies Came to Stay.* New York: Morrow, 1979.
"Widescreen." Issue of *Velvet Light Trap* 21 (Summer 1985).

İtalyan Yeni-Gerçekçiliği

Armes, Roy, *Patterns of Realism*, New York: A. S. Barnes, 1970.
Bazin, André, "Cinema and Television," *Sight and Sound* 28, 1 (Kış 1958-59): 26-30.
_____, *What Is Cinema?* cilt 2, Berkeley: University of California Press, 1971.
Bondanella, Peter, *Italian Cinema from Neorealism to the Present*, New York: Ungar, 1983.
Brunette, Peter, *Roberto Rossellini*, New York: Oxford University Press, 1987.
Leprohon, Pierre, *The Italian Cinema*, New York: Praeger, 1984.
Liehm, Mira, *Passion and Defiance: Film in Italy from 1942 to the Present*, Berkeley: University of California Press, 1984.
Marcus, Millicent, *Italian Film in the Light of Neorealism*, Princeton, NJ: Princeton University Press, 1986.
Overbey, David (der.), *Springtime in Italy: A Reader on Neo-Realism*, Londra: Talisman, 1978.
Sitney, P. Adams, *Vital Crises in Italian Cinema: Iconography, Stylistics, Politics*, Austin: University of Texas Press, 1995.

Fransız Yeni Dalgası

Crips, Colin, *The Classic French Cinema 1930-1960*, Bloomington: Indiana University Press, 1994.
Godard, Jean-Luc, *Godard on Godard*, New York: Viking Press, 1972.
Hillier, Jim (der.), *Cahiers du Cinéma: The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1985.
____, *Cahiers du Cinéma: The 1960s: New Wave, New Cinema Reevaluating Hollywood*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1986.
Insdorf, Annette, *François Truffaut*, New York: William Morrow, 1979.
McCabe, Colin, *Godard: A Portrait of the Artist at Seventy*, New York: Farrar, Strauss & Giroux, 2003.
Mussman, Toby (der.), *Jean-Luc Godard*, New York: Dutton, 1968.
Neupert, Richard, *A History of the French New Wave Cinema*, Madison: University of Wisconsin Press, 2002.
Sterrith, David, *The Films of Jean-Luc Godard: Seeing the Invisible*, Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
Truffaut, François, *The Films in My Life*, çev. Leonard Mayhew, New York: Simon & Schuster, 1978.

Yeni Hollywood ve Bağımsız Film Yapımı

Andrew, Geoff, *Stranger Than Paradise: Maverick Film-Makers in Recent American Cinema*, Londra: Prion, 1998.
Bordwell, David, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, Berkeley: University of California Press, 2006.
Diawara, Manthia (der.), *Black American Cinema*, New York: Routledge, 1993.
Donahue, Suzanne Mary, *American Film Distribution: The Changing Marketplace*, Ann Arbor, MI: UMI Research Press, 1987.
Fuchs, Cynthia (der.), *Spike Lee Interviews*, Jackson: University Press of Mississippi, 2002.
Goodwin, Michael ve Naomi Wise, *On the Edge: The Life and Times of Francis Coppola*, New York: Morrow, 1989.
King, Geoff, *American Independent Cinema*, Bloomington: Indiana University Press, 2005.
Levy, Emmanuel, *Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film*, New York: New York University Press, 1999.
Lewis, Jon (der.), *The New American Cinema*, Durham: Duke University Press, 1998.
McBride, Joseph, *Steven Spielberg: A Biography*, New York: Simon & Schuster, 1997.
McGilligan, Patrick, *Robert Altman: Jumping off the Cliff*, New York: St. Martin's Press, 1989.
Neale, Steve ve Murray Smith (der.), *Contemporary Hollywood Cinema*, New York: Routledge, 1998.
Noriega, Chon A., *Chicanos and Film: Representation and Resistance*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1992.
Pye, Michael ve Lynda Myles, *The Movie Brats: How the Film Generation Took Over Hollywood*, New York: Holt, Rinehart & Winston, 1979.
Reid, Mark A., *Redefining Black Film*, Berkeley: University of California Press, 1993.
Thompson, Kristin, *The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood.* Berkeley: University of California Press, 2007.
____,*Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999.

Welbon, Yvonne, "Calling the Shots: Black Women Directors Take the Helm," *Independent* 15, 2 (Mart 1992): 18-22.

Çağdaş Hong Kong Sineması

Bordwell, David, *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 2000.

Charles, John, *The Hong Kong Filmography 1977-1997*, Jefferson, NC: McFarland, 2000.

Fu, Poshek ve Desser David (der.), *The Cinema of Hong Kong: History, Arts, Identity*, Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

Logan, Bey, *Hong Kong Action Cinema*, Londra: Titan Boks, 1995.

Teo, Stephen, *Hong Kong Cinema: The Extra Dimensions*, Londra: BFI, 1997.

Yau, Esther C. M. (der.), *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001.

Tavsiye Edilen DVD'ler

Bu bölümde adı geçen filmlerin çoğu DVD'de mevcuttur. (*Rome Open City* ABD'deki ilk gösterim adı olan *Open City* olarak piyasaya çıktı.) Kino Video (www.kino.com) ve Image Entertainment (www.imageentertainment.com) birçok eski klasiği satın almıştır.

İlk dönem filmlerin bazı koleksiyonları bir dönemin, yönetmenin ya da türün hızla gözden geçirilmesinin kolay bir yolunu sunarlar. 1913'e kadar olan döneme kısa bir giriş için *Landmarks of Early Film* (1 disk, Image Entertainment) 40 kısa film içerir. *Edison: The Invention of the Movies*'de (4 disk, Kino Video ve Museum of Modern Art) *The Great Train Robbery* de dahil Thomas A. Edison Company'den 140 film vardır. Bunlar program notları ve belgelerin yanı sıra sinema tarihçileri ve arşivcileri ile röportajları içerirler. *The Movies Begin: A Treasury of Early Cinema 1894-1913*'te (5 disk, Kino Video) tematik olarak düzenlenmiş 133 film vardır: 1. Disk, "*The Great Train Robbery* ve Diğer Önemli filmler"; 2. disk, "Avrupalı Öncüler" (Lumière'lerin ve ilk İngiliz sinemacıların filmleri de dahil); 3. disk "Deneme ve Keşif" (çoğunlukla İngiliz ve Fransız filmleri); 4. disk, "Méliès'in Büyüsü"; 5. disk, "Komedi, Seyirlik ve Yeni Ufuklar."

Slapstick Encyclopedia (5 disk, Image Entertainment) 1910'lardaki ve 1920'lerin başındaki kısa komedi filmlerinin altın çağını inceler. *The Harold Lloyd Comedy Collection* (7 disk, New Line) bir ek malzeme diskiyle birlikte sessiz komedinin ustalarından birinin filmlerinin geniş bir programını sağlar.

Treasures from American Film Archives: 50 Preserved Films (4 disk), *More Treasures from American Film Archives, 1894-1931* (3 disk, Image Entertainment) ve *Treasures III: Social Issues in American Film 1900-1934* (4 disk, Image Entertainment) geniş bir film tipleri alanını içerir. Bu disklerde belgeseller, ev filmleri, canlandırma, deneysel sinema ve D. W. Griffith'in 1911 tarihli (onun ilk almaşık kurguyu yapmasını gösteren) bir makaralık *The Lonedale Operator*, Cecil B. De Mille'in *The Godless Girl* (1928) ve Ernst Lubitsch'in 1925 tarihli klasik devamlılık kurgusu başyapıtı *Lady Windermere's Fan* filmleri gibi kurmaca filmler vardır. Her paket ayrıntılı program notlarına dair bir kitabı içerir.

"Observations on film art and *Film Art*" Başlığı Altında Tavsiye Edilen Blog Yazıları

Film arşivleri ve eski filmlerin restorasyonu ve gösterimi üzerine yazdığımız yazılar için bakınız "American (movie) madness", www.davidbordwell.net/blog/?p=2336 Ayrıca burada bu filmlerin DVD sürümlerinin ticari değeri, restorasyon aşamasında nelerin yapıldığı ve Sony/Columbia'nın restorasyon programıyla (özellikle Frank Capra'nın 1930'ların başında çektiği bir klasik olan *American Madness*'ın elden geçirilmesi) ilgili bilgiler de bulunmaktadır. Turner Classic Movies eski filmlerin restorasyonu ve gösterimi için itici güç olmuştur ve biz kendilerini, www.davidbordwell.net/blog/?p=335 adresindeki "From Hollywood to Atlanta to us" başlıklı yazımızda saygıyla selamlıyoruz.

2006 yılından bu yana film yapımına hakim olan eğilimleri www.davidbordwell.net/blog/?p=237 adresindeki "An appetite for artifice" başlıklı yazımızda değerlendirdik.

Ayrıca sıklıkla tarihsel olarak önemli filmler üzerine de blog yazıları yazıyoruz. Bir İngiliz savaş öyküsü üzerine yazdığımız yazı için bakınız, "Cavalanci + Ealing = a little-known gem", www.davidbordwell.net/blog/?p=2303. Bela Tarr'ın *Satan's Tango*'su için bakınız "TANGO marathon", www.davidbordwell.net/blog/?p=31.

Film festivallerine katıldığımızda tüm dünyadan gelen modern filmler üzerine yorumlarda bulunuyoruz. Vancouver, Hong Kong, Bologna ve diğer şehirlerdeki festivallerde gördüğümüz filmler üzerine önemli bilgileri www.davidbordwell.net/blog/?cat=9 adresindeki "Festivals" başlıklı bölümde bulabilirsiniz.

SÖZLÜKÇE

180 derece kuralı (180° system) Çekimden çekime unsurlar arasındaki sağa-sola doğru mekânsal ilişkileri tutarlı kılmak için, kameranın aksiyonun bir tarafında kalmasını dayatan devamlılık kurgusu kuralı. 180 derece çizgisinin diğer adı *aksiyon aksı*dır. Ayrıca bkz. *devamlılık kurgusu, görüntü içi yönelim*.

açı/karşı açı çekimi (shot/reverse shot) Genellikle karşılıklı konuşma sahnelerinde kullanılan ve karakterleri birbiri ardına gösteren iki ya da daha fazla çekimin kurgulanması. *Devamlılık kurgusu* sisteminde, bir çerçevede sola bakan bir karaktere karşılık, sonraki çekimde sağa bakan diğer karakter bulunur. Karakterlerden birini, diğerinin omzunun üstünden gösteren çerçeveler açı/karşı açı çekim kurgusunda yaygın biçimde kullanılır.

açılma-kararma (fade) 1. *Açılma*: çekimin yavaş yavaş ışıklanarak görünür hale geldiği karanlık ekran. 2. *Kararma*: ekran kardıkça çekimin görünmez hale gelmesi. Nadiren de olsa kararmalarda görüntü siyaha değil, beyaza ya da herhangi bir renge dönüşebilir.

Akademi oranı (Academy ratio) Amerikan Sinema Sanatı ve Bilimleri Akademisi tarafından saptanan ve standartlaştırılmış çerçeve biçimi. Önceleri, orijinal oranda, çerçevenin genişliği ile uzunluğu arasında 4/3 oranı mevcuttu (1.33:1) ancak daha sonra genişlik, yüksekliğin 1.85 katına çıkmıştır (1.85:1).

aksiyon aksı (axis of action) *Devamlılık kurgusu* sisteminde ana oyuncular arasında çizilen hayali bir çizgidir. Sahneyi oluşturan unsurlara ait mekânsal ilişkileri tanımlar. Kamera bir kesmeyle aksın diğer yanına geçmemelidir, aksi takdirde bu mekânsal ilişkiler tersine çevrilir. Aynı zamanda 180 derece çizgisi olarak da adlandırılır (ayrıca bakınız *180 derece kuralı*).

aksiyon uyumu (match on action) Aynı hareketin iki ayrı görüntüsünü hareketin aynı anında birbirine bağlayan devamlılık kesmesi; bu şekilde hareket kesintisizmiş gibi görünecektir.

alan derinliği (depth of field) Kameranın önündeki en yakından en uzağa kadar olan alandaki her şeyin net odakta olması. Alan derinliğinin 2 ile 5 metre arasında olması demek, kamera objektifine uzaklığı 2 metrenin altında ve 5 metrenin üstünde olan her türlü nesnenin odakta olmayacağı anlamına gelir.

alansal perspektif (aerial perspective) Görüntüdeki derinliğini vurgulamak adına ön plandaki nesneler arasındaki farklılıkların, arka plandakilere oranla, daha fazla ayırt edilebilir olması.

aldatıcı kesme (cheat cut) *Devamlılık kurgusu* sisteminde, çekimden çekime, zamanı devamlı olarak sunan fakat figürler ve nesnelerin konumlarında uyumsuzluklar yaratan kesme.

almaşık kurgu (crosscutting) Farklı mekânlarda ve genellikle eş zamanlı olarak gerçekleşen iki ya da daha fazla aksiyonu birbiri ardına ve iç içe gösteren kurgu.

ana ışık (key light) Üç noktadan aydınlatma sisteminde, sahneye gelen en parlak aydınlatma. **Ayrıca bkz.** *arka ışık, dolgu ışığı, üç noktadan aydınlatma*.

anlam (meaning) 1. *Göndergesel anlam*: İzleyicinin farkına varacağı varsayılan ve filmsel evrenin dışında olan belirli bilgileri anıştırma. 2. *Açık anlam*: çoğu zaman filmin başında ya da sonunda ve genellikle sözlerle anlatılan ve açık biçimde sunulan anlam. 3. *Örtük anlam*: İzleyicinin çözümleme ve derinlemesine düşünmeyle ulaşabileceği, söylenmeden anlaşılan anlam. 4. *Semptomatik anlam*: filmin anlamının kimi zaman kendisine rağmen, tarihsel ve toplumsal bağlamının sağladığı avantaj sayesinde ortaya çıkması.

anlatı biçimi (narrative form) Filmin bölümlerinin, nedensel olarak bir dizi ilişkili olayın gerçekleşmesi aracılığıyla birbiriyle ilişki kurduğu bir filmsel düzenleme türü.

anlatım (narration) *Olay örgüsü*nün, *öykü* bilgisini sunması ya da saklaması işlemi. Anlatı, izleyiciye filmdeki karakterin sahip olduğu bilgiden daha azını da, daha çoğunu da verebilir ve karakterin zihinsel algıları ve düşüncelerini daha yüzeysel ya da daha derin biçimde sunabilir.

arka ışık (backlighting) Sahnedeki figürlerin üzerine genellikle kameranın karşı tarafından yapılan ışıklandırmadır ve genellikle bu figürlerin üzerinde ince bir kontur oluşturur.

arkadan gösterim (rear projection) Ön plandaki bir aksiyonu, daha önce filme alınmış arka plandaki aksiyonla birleştirme tekniği. Ön plan, stüdyoda bir perdenin önünde filme alınırken, bu perdenin üzerine geriden, arka plan görüntüsü yansıtılır. *Önden gösterim*in karşıtıdır.

aşırı genel çekim (extreme long shot) Görüntüde yer alan nesnenin boyutunun son derece küçük göründüğü çerçeveleme; bir bina, manzara ya da insan kalabalığı ekranı dolduracaktır.

aşırı yakın çekim (extreme close-up) Görüntüde yer alan nesnenin boyutunun son derece büyük göründüğü çerçeveleme. Yaygın olarak küçük nesneler ya da vücudun bölümleri üzerinde kullanılır.

atlama (jump cut) Bir çekimin kesintiye uğramasıyla oluşmuş gibi görünen eksiltme kesmesi. Çekimlerdeki ortak figür sabit kalırken, arka plan aniden değişir; ya da tam tersi gerçekleşir: arka plan sabit kalırken, figürler aniden değişir. Ayrıca bkz. *eksilti*.

auteur (auteur) Bir filmin gerçek ya da varsayılan yaratıcısı (genellikle yönetmendir). Kimi zaman iyi yönetmenleri (*auteur*'leri) kötü yönetmenlerden ayırmak amacıyla kullanılan bir değerlendirme kavramıdır.

bakış açısı çekimi (POV [point-of-view] shot) Kameranın yaklaşık olarak filmdeki karakterin gözlerinin olduğu yere yerleştirilmesiyle, karakterin gördüklerinin izleyiciye sunulması; genellikle bu çekime, bakan karakterin çekiminden önce ya da sonra bir kesmeyle yakınlaşılır.

bakış uyumu (eyeline match) Bir çekimde bakan karakterin bakışının diğer çekimde ise baktığı şeyin gösterildiği, *aksiyon aksı* kurallarına uygun kesme. Eğer karakter sola bakıyorsa, bir sonraki çekimde bakan karakter görüntü dışında ve sağda olacaktır.

biçim (form) Bir filmi oluşturan bölümler arasındaki ilişkiler sisteminin bütünü.

bilgisayar görüntüleri (CGI – computer-generated imagery) Film karesi üzerinde figürler, ortamlar ya da diğer unsurları yaratmak üzere kullanılan dijital yazılımlar.

bileştirme (mixing) İki ya da daha fazla ses kuşağını birleştirerek tek bir ses kuşağı halinc getirmek.

bindirme (superimposition) Aynı film kuşağı ya da aynı çekim üzerine birden fazla görüntünün pozlanması.

boom (boom) Özel bir sopanın ucuna bir mikrofon bağlanarak filme alınan sahneye ait sesin yukarıdan kayda alınmasıdır. Bu sayede, aksiyon yer değiştirdikçe, mikrofon da aksiyonu takip edebilir.

bölümleme (segmentation) Bir filmin, inceleme için parçalara bölünmesi işlemi.

bütünlük (unity) Filmi oluşturan bölümlerin sistematik olarak birbirleriyle ilişki halinde olmaları ve dahil olan tüm unsurlar için motivasyon sağlama düzeyi.

canlandırma (animation) Çizimlerin, (ayrıca bkz. *saydam yaprakla canlandırma*) nesnelerin ya da bilgisayar görüntülerinin tek kare tekniğiyle filme alınması vasıtasıyla yapay bir hareket yaratma işlemi. Filme alınan cansız nesnenin pozisyonundaki küçük değişimler kare kare kaydedildiğinde bir hareket yanılsamasına neden olmaktadır.

cepheden görünüş (frontality) Sahneleme sırasında, figürlerin yüzlerinin izleyiciye dönük olarak konumlandırılması.

çağrışımsal biçim (associational form) Filme ait parçaların benzerlikler, karşıtlıklar, belirli fikirler, duygular ve etkileyici nitelikler sunmak amacıyla bir araya getirildiği filmsel düzenleme türü.

çekim (shot) 1. Çekimler sırasında, kameranın bir kez çalıştırılmasıyla elde edilen film parçası. 2. Bitmiş bir filmde hareketli çerçeveleme olsun ya da olmasın, kesintisiz tek görüntü.

çerçeve (frame) Film kuşağı üzerindeki tek bir görüntü. Çerçeveler, perde üzerinde hızlı biçimde arka arkaya yansıtıldıklarında bir hareket yanılgısı yaratılmış olur.

çerçeve oranı (aspect ratio) Çerçevenin genişliğinin yüksekliğiyle olan ilişkisi. Standart *Akademi oranı* günümüzde 1.85:1'dir.

çerçeveleme (framing) Film çerçevesinin kenarlarını, görüntüyü oluşturacak biçimde seçmek ve düzenlemek için kullanmak.

çerçeveleme açısı (angle of framing) Çerçevenin, filme alınan görüntüyle ilgili olarak konumu: üstten, yukarıdan aşağıya doğru (üst açı); yatay, aynı hizada (düz açı); aşağıdan yukarıya doğru (alt açı). Aynı zamanda kamera açısı olarak da adlandırılır.

çerçeveleme mesafesi (distance of framing) Çerçevenin mizanseni oluşturan unsurlara olan görünür uzaklığı. Kamera uzaklığı ve çekim ölçeği olarak da adlandırılır. Ayrıca bakınız *yakın-çekim, aşırı yakın-çekim, aşırı genel çekim, orta yakın-çekim, orta çekim, diz çekimi.*

çerçeveleme yüksekliği (height of framing) Çerçeveleme açısına bakmaksızın kameranın yerden yüksekliği.

çeşitleme-varyasyon (variation) Filmin biçiminde bir unsurun dikkate değer farklılıklarla yinelenmesi.

dağıtım (distribution) Sinema endüstrisinin üç dalından biri; film kopyalarının pazarlama ve gösterim mekânlarına verilmesi işlemine denir. Ayrıca bkz. *gösterim, yapım.*

dar alan (shallow space) Aksiyonu nispeten daha az derinlik alanında sahneleme; *derin alan*ın karşıtı.

dar odak (shallow focus) Sadece bir alanı net odakta tutan kısıtlı bir *alan derinliği*; *derin odağın* karşıtı.

derin alan (deep space) Mizansene ait unsurların kameraya en yakın olanıyla en uzak olanı arasında hatırı sayılır derecede mesafe olacak biçimde yerleştirilmesi. Bu mesafe içindeki tüm alan net odakta kalacaktır (Bakınız *dar alan*).

derin odak (deep focus) Kamera objektifinin ve aydınlatmanın hem yakındaki hem de uzaktaki nesneleri net odak içinde tutmak için kullanılması.

devamlılık kurgusu (continuity editing) Devamlı ve açık bir anlatısal aksiyon yaratmak için kullanılan kurgulama sistemi. Devamlılık kurgusu çekimden çekime görüntü içi yönelimlere, konumlara ve zamansal ilişkilere dayanır. Devamlılık kurgusuna ait özel teknikler için, bakınız, *aksiyon aksı, almaşık kurgu, kesmeyle yakınlaşma, tanıtıcı çekim, bakış uyumu, aksiyon uyumu, yeniden-tanıtıcı çekim, görüntü içi yönelim, açı/karşı açı çekimi.*

devamsızlık kurgusu (discontinuity editing) *Devamlılık kurgusu* sisteminde kabul edilemez olan tekniklerin kullanılarak çekimlerin birleştirildiği her türlü alternatif kurgu sistemi. Buna göre mekânsal ve zamansal ilişkilerdeki uyumsuzluklar, *aksiyon aksı*nın kırılması ve grafiksel ilişkiler üzerine yoğunlaşılması bu sistemlerin bazı özelliklerindendir. Ayrıca bakınız *eksilti kurgusu*, *grafiksel uyum*, *entelektüel montaj, atlama, diegetik-olmayan ekleme, örtüşme kurgusu*.

devinimsiz canlandırma (pixillation) Üç boyutlu nesnelerin, çoğunlukla insanların, donuk kare tekniği kullanımıyla kesik kesik hamlelerle hareketlenmesiyle yaratılan tek-kare canlandırma sineması türü.

dış ses (sound over) Ekrandaki görüntüye ait zaman ve mekândan gelmiyormuş gibi sunulan tüm sesler. Dış ses, hem diegetik-olmayan, hem de simültane-olmayan diegetik sesleri kapsar. Ayrıca bkz. *diegetik-olmayan ses, simültane-olmayan ses.*

dışsal diegetik ses (external diegetic sound) Sahnede yer alan karakterlerin de duyduğunu varsaydığımız ve fiziksel kaynağı öykü mekânı içinde olan ses. Ayrıca bakınız *içsel diegetik ses.*

diegetik ses (diegetic sound) Kaynağı film öyküsü evreni içinde olan her türlü ses, müzik parçası ya da ses efekti. Ayrıca bakınız *diegetik-olmayan ses.*

diegetik-olmayan ekleme (nondiegetic insert) Bir sekans içine, anlatı evrenine ait olmayan nesneleri gösteren bir çekim ya da çekimler dizisinin eklenmesi.

diegetik-olmayan ses (nondiegetic sound) Anlatı evreni dışındaki bir kaynaktan geliyormuş gibi sunulan ses (atmosfer müziği ya da anlatıcının yorumu gibi).

diegesis (diegesis) Bir anlatı filminde filmin öyküsünün geçtiği evren. Diegesis, gerçekleştiği varsayılan olayları ve görüntüde yer almayan eylemleri ve mekânları içerir. Ayrıca bakınız *diegetik ses, diegetik-olmayan ekleme, diegetik-olmayan ses.*

dijital ara kopya (digital intermediate) Bir filmin tamamının ya da bir bölümünün dijital kopyasının yaratılması adına film şeridinin işlenmesi ve kare kare taranması. Dijital kopya bilgisayarlar vasıtasıyla işlenir. Bittiğinde, görüntüler, sinema salonlarına gönderilecek baskıların kopyalanacağı negatif film şeridi üzerine kare kare döşenir.

diyalog örtüşmesi (dialogue overlap) Bir sahnenin kurgulanması sırasında kesmenin, örneğin A'nın çekiminden gelen diyalogun bir bölümünün, sahnedeki diğer karakter ya da unsurun çekimi üzerinde duyulacak şekilde ayarlanması.

diz çekimi (plan américain) Görüntüdeki nesnenin ebadının nispeten küçük göründüğü çerçeveleme; dizlerinden başının üstüne kadar gösterilen insan figürü, çerçevenin büyük kısmını dolduracaktır. Bu terim, özellikle insan figürleri gösterilmediği zaman, *orta genel çekim* olarak da adlandırılır.

doğrusallık (linearity) Bir anlatıdaki neden-sonuç ilişkilerinin, herhangi önemli bir sapmaya, gecikmeye ya da konuyla alakasız aksiyona maruz kalmaksızın, açık bir motivasyon içinde ilerlemesi.

dolaysız ses (direct sound) Kaynağını çekim sırasındaki bir olaydan alan müzik, gürültü ya da konuşma; *senkron sonrası*nın karşıt anlamlısı.

dolgu ışığı (fill light) Genellikle bir sahnedeki koyu gölgeleri yumuşatmak amacıyla kullanılan, *ana ışık*tan daha az parlak olan bir kaynaktan gelen aydınlatma. Ayrıca bakınız *üç noktadan aydınlatma.*

dublaj (dubbing) Ses kuşağındaki seslerin bir kısmının ya da tümünün, hataları düzeltmek ya da diyalogları yeniden kaydetmek adına değiştirilmesi. Ayrıca bakınız *senkron sonrası.*

Dunning çekimi (process shot) Özel bir efekt yaratmak için iki ya da daha fazla görüntünün bir araya getirilip yeniden filme alınmasıyla oluşan çekim; aynı zamanda bileşik çekim de denir. Ayrıca bkz. *örtülü çekim*, *arkadan gösterim, özel efektler.*

düzen (order) Bir anlatı filminde, *öykü*nün zamandizinsel olaylarının *olay örgüsü* içinde düzenlendiği ardışıklığı içeren zamansal yönlendirme. Ayrıca bkz. *süre*, *sıklık.*

eğimli çerçeveleme (canted framing) Çerçevenin düz olmaması. Sağ ya da sol taraf diğerine göre daha alçak olacağından sahnedeki nesneler yana yatmış pozisyonlarda görünecektir.

eksilti (ellipsis) Bir anlatı filminde, bazı *öykü* olaylarını atlayarak, *olay örgüsünün* süresini kısaltmak. Ayrıca bakınız *eksilti kurgusu, izleme zamanı.*

eksilti kurgusu (elliptical editing) Bir olayın kimi bölümlerinin gösterilmediği geçiş. Bu geçiş olay örgüsü süresinde kısaltmaya (*eksilti*) neden olur.

el kamerası (hand-held camera) Kameramanın bedeninin (kamerayı ister elinde tutsun, ister bir vücut donanımına bağlasın) kamera desteği olarak kullanılması.

entelektüel montaj (intellectual montage) Görüntülerin bir araya getirilerek, bu görüntülerin içinde bulunmayan soyut bir anlam yaratması.

eşleşmesiz ses (asynchronous sound) Görüntüdeki hareketle zamansal olarak birbirine uyumlu olmayan ses. Tıpkı diyalogla dudak hareketlerinin birbirini tutmaması gibi.

eşzamanlı ses (synchronous sound) Konuşmaya ait sesin dudak hareketlerine uyması örneğinde olduğu gibi, görüntüdeki harekete zamansal olarak uyan ses.

filtre (filter) Kameranın diyafram açıklığından filme vuran ışığın niteliğini ve miktarını değiştirmek için kameranın ya da film basıcısının objektifinin önüne yerleştirilen bir cam ya da jelatin parçası.

final (closure) Bir anlatı filminin sonunun bütün nedensel olayların sonuçlarını göstermesi ve bütün aksiyon hatlarını çözüme uğratması (sona erdirmesi).

format (gauge) Film kuşağının genişliği (milimetre ile ölçülür).

geçmişe-dönüş (flashback) Film öyküsü içinde daha önce yaşanmış olayları göstermek üzere öykü düzeninin değiştirilmesi.

genel çekim (long shot) Gösterilen nesnenin ebadının küçük göründüğü çerçeveleme türü; ayakta duran bir insan figürünün uzunluğu, çerçevenin yüksekliği kadar olacaktır.

geniş açılı objektif (wide-angle lens) Kısa bir odak uzunluğuna sahip olan bu objektif, çerçevenin düşey kenarlarına yaklaştıkça görüntüyü bozarken, ön ve arka planlar arasındaki mesafeyi de abartır. 35mm film çekiminde, geniş açılı bir objektif 35mm ve daha aşağısı olacaktır. Ayrıca bakınız *normal objektif, teleobjektif.*

görüntü-dışı mekân (offscreen space) Sahne mekânının bir parçası olan ama görünmesi engellenen altı alan: çerçevenin her iki yanı, altı ve üstü, set arkası ve kamera arkası. Ayrıca bkz. *mekân.*

görüntü-dışı ses (offscreen sound) Kaynağı sahne mekânı içinde olan ancak görüntüde görünür biçimde yer almayan simültane ses.

Görüntü-içi yönelim (screen direction) Tanıtıcı çekim sırasında oluşturulan ve çerçeve içindeki karakterlerin ve nesnelerin konumlarıyla, hareket yönelimleriyle ve karakterlerin bakış yönleriyle belirlenen, sahne içindeki sağ-sol ilişkileri. *Devamlılık kurgusu* görüntü içi yönelimi çekimler arasında istikrarlı bir şekilde tutmaya çalışır. Ayrıca bkz. *aksiyon aksı, bakış uyumu, 180 derece kuralı.*

gösterim (exhibition) Film endüstrisinin üç dalından biri; bitmiş filmin izleyiciye gösterilme işlemi. Ayrıca bakınız *dağıtım, yapım.*

grafik uyum (graphic match) Arka arkaya gelen iki çekimin, çerçeveleri oluşturan unsurlar (örneğin renk, şekil) arasında güçlü bir benzerlik yaratmak üzere birleştirilmesi.

güçlü aydınlatma (high-key lighting) Çekim içindeki aydınlık ve karanlık alanlar arasında nispeten çok küçük bir kontrast yaratan aydınlatma türü. *Dolgu ışığı* kullanımı nedeniyle, gölgeler oldukça şeffaflaşmış ve aydınlatılmıştır.

hacim küçülmesi (size diminution) Uzaktaki nesneleri ön plandakilere göre daha küçük göstererek, görüntüde alan derinliği yaratmak için kullanılan teknik.

ham film (film stock) Görüntülerin üzerine pozlandığı film kuşağı; ışığa duyarlı bir emülsiyonla kaplanmış boş ve temiz bir tabanı vardır.

hareket denetimi (motion control) Kamera hareketlerinin, bilgisayar kontrolünde, minyatürler, modeller ve oyuncular üzerinde denetlenmesi ve tekrarlanması.

hareketli çerçeve (mobile frame) Hareketli kamera, *zum objektif* ya da belirli *özel efektler*in kullanımıyla görüntüde oluşan etki; çerçevelemeler, filme alınan sahneye bağlı olarak değişir. Ayrıca bkz *vinç çekimi, pan, tilt, kaydırmalı çekim.*

hızlı pan (whip pan) Kameranın yatay olarak, bir yönden diğerine hızla dönmesi. Bu dönüş sırasında görüntü bulanıklaşacaktır. Sahneler arasında izleyici şaşırtacak geçişler yapmak üzere, iki hızlı pan kesmeyle birbirine bağlanabilir.

içsel diegetik ses (internal diegetic sound) Sesin, öykü evreni içindeki karakterin zihninden geliyormuş gibi sunulması. İzleyiciler ve karakterin kendisi bu sesi duysa da, diğer karakterlerin duymadığını varsayarız. Ayrıca bakınız *dışsal diegetik ses.*

ideoloji (ideology) Toplumsal gruplar tarafından paylaşılan ve kendi içinde tutarlılığı bulunan değerler, inançlar ve fikirler sistemi.

Bu sistemin çoğu zaman doğal ya da içsel olarak doğruymuş gibi olduğu düşünülür.

iris (iris) Bir sahnenin sonuna doğru kapanabilen (iris out) ya da bir ayrıntıyı öne çıkaran veya bir sahnenin başında açılmaya başlayabilen (iris in) ya da bir ayrıntının etrafındaki daha fazla alanı gösterebilen yuvarlak, devingen örtü çeşidi.

işlev (function) Filmsel biçim içinde yer alan herhangi bir unsurun rolü ve etkisi.

izleme zamanı (viewing time) Uygun hızla gösterilen bir filmin baştan sona izlenmesi esnasında geçen süre.

izleyici çekim (following shot) Görüntü içinde hareket eden bir figürü görüntüde tutmak için değişen çerçevenin olduğu çekim.

kamera açısı (camera angle) Bakınız *çerçeveleme açısı.*

kategorik biçim (categorical form) Filme ait parçaların, konunun birbirinden farklı altkümelerini ele aldığı filmsel düzenleme türü. Örneğin Amerika Birleşik Devletleri hakkında bir film, her bölümünde bir eyaletin anlatıldığı 50 bölüm içinde düzenlenebilir.

kara film (film noir) İlk kez Fransız sinema eleştirmenleri tarafından, loş aydınlatma ve kasvetli atmosferlere sahip, genellikle dedektiflik ya da gerilim öyküleri anlatan Amerikan film türüne verilen isim.

kaydırmalı çekim (tracking shot) Öne, arkaya ya da yanlara doğru ilerleyen hareketli çerçeveleme. Ayrıca bkz. *vinç çekimi, pan* ve *tilt.*

kesme (cut) 1. Film yapım sürecinde, iki film parçasının birbirine eklenmesi. 2. Bitmiş bir filmde, bir çerçeveden diğerine yapılan ani değişim. Ayrıca bakınız *atlama.*

Kesmeyle yakınlaşma (cut-in) Uzaktan bir çerçevelemeden aynı mekânın bir bölümünün daha yakından görünümüne ani değişim.

kontrast (contrast) Çerçeve içindeki en aydınlık ve en karanlık bölgeler arasındaki fark.

kurgu (editing) 1. Film yapım sürecinde kameranın filme aldığı parçaları seçme ve birleştirme görevi. 2. Bitmiş bir filmde, çekimler arasındaki ilişkileri düzenleyen teknikler bütünü.

loş aydınlatma (low-key lighting) Çekim içindeki aydınlık ve karanlık alanlar arasında güçlü bir kontrast oluşturan, derin gölgeler yaratan ve *dolgu ışığı*nın az kullanıldığı aydınlatma.

maskeleme (masking) Gösterim sırasında, sinema salonu perdesini çerçeveleyen siyah kumaş parçalar. Maskeleme, gösterilecek filmin *çerçeve oranı*na göre ayarlanabilir.

mekân (space) En minimal düzeyde, her film iki boyutlu grafik mekân, düz bir görüntü kompozisyonu gösterir. Tanınabilir nesneleri, figürleri ve yerleri tanımlayan filmlerde üç boyutlu mekân da gösterilir. Herhangi bir anda üç boyutlu mekân görüntü içi mekân olarak doğrudan tanımlanabilir ya da *görüntü dışı mekân* olarak akla getirilebilir. Anlatı filminde öykü mekânı içinde (gösterilsin ya da gösterilmesin) aksiyonun bütünlüğünün yerini ve olay örgüsü mekânı içinde, sahnelerde temsil edilen görülebilir ve işitilebilir yerleri ayırt edebiliriz.

mizansen (mise-en-scene) Filme alınmak üzere kameranın önüne yerleştirilen tüm unsurlar: dekorlar ve aksesuarlar, aydınlatma, kostümler ve makyaj ve oyuncuların rolleri.

montaj (montage) 1. *Kurgu*nun eş anlamlısı. 2. 1920'lerde, Sovyet sinemacılar tarafından geliştirilen kurgu düşüncesi; çekimler arasında, sıklıkla devamsızlık arz eden, dinamik ilişkileri ve çerçeve içinde bulunmayan ama çekimlerin bir araya gelmesiyle oluşan düşünceleri vurgular. Ayrıca bkz *devamsızlık kurgusu, entelektüel montaj.*

montaj sekansı (montage sequence) Bir konuyu özetleyen ya da bir zaman dilimini kısa simgesel ve tipik görüntülere sıkıştıran bir film bölümü. *Zincirlemeler, açılma-kararmalar, bindirmeler* ve *silinmeler*, montaj sekansındaki görüntüleri birbirine bağlamak için sıklıkla kullanılan tekniklerdir.

motif (motif) Bir film içinde belirli yollarla tekrarlanan bir unsur.

motivasyon (motivation) Film içindeki bir unsurun, neden orada olduğunu açıklayan gerekçe. Bu motivasyon izleyicinin gerçek dünyaya dair bilgisine, tür geleneklerine, anlatısal nedenselliğe ya da film içindeki stilistik modele başvurabilir.

normal objektif (normal lens) Nesnelerin ebatlarını aşırı abartmadan ya da sahnenin düzlemlerinin oluşturduğu derinliği azaltmadan gösteren objektif. 35mm film yapımında, normal bir objektif 35 ile 50 mm arasındadır. Ayrıca bkz. *teleobjektif, geniş açı objektif.*

objektif (lens) Işık ışınlarını toplamak ve odaklamak üzere her iki yanı da kavisli, şeffaf gereç (genellikle camdır). Pek çok kamera ve gösterici objektifi, metal bir tüp içinde bir araya gelmiş pek çok merceğin bir bileşimini kullanır.

odak (focus) Objektife koşut olarak gelen ışık ışınlarının, objektiften geçerken kırıldıktan sonra objektifin öbür yanında birleştikleri nokta.

odak kaydırma (racking focus) Bir çekimde, görüntüdeki net odak alanını başka bir katmana kaydırmak; ekranda görülen etkisine odak-kaydırma adı verilir.

odak uzunluğu (focal length) Objektifin merkezinden, ışık ışınlarının net odakta birleştiği noktaya olan mesafe. Odak uzunluğu düz ekranda gösterilen alana ait perspektif ilişkilerini belirler. Ayrıca bakınız *normal objektif, teleobjektif, geniş açı objektifler.*

olay örgüsü (plot) Bir anlatı filminde, bütün olayların nedensel ilişkileri, zamandizinsel düzeni, süresi, sıklığı ve mekânları da dahil olmak üzere izleyiciye doğrudan sunulması. Anlatıdaki olayların izleyicinin hayalinde oluştuğu *öykü* kavramının karşıtıdır. Ayrıca bkz. *süre, eksilti, sıklık, düzen, izleme zamanı.*

oran (rate) Çekim esnasında, saniye başına pozlanan kare sayısı; gösterim sırasında, saniye başına perdeye yansıtılan kare sayısı. Eğer bu iki sayı aynıysa, aksiyonun hızı normal görünecek, değilse görüntü yavaş ya da hızlı olacaktır. Sesli sinemanın hem film çekimi hem de gösterimi için standart oranı saniyede 24 karedir.

orta genel çekim (medium long shot) Bir ya da bir buçuk metre uzunluğundaki figürün ekrana dikey olarak sığabileceği çerçeveleme. ayrıca bkz. *diz çekimi* (insan figürlerini çerçeveleyen orta genel çekim için kullanılan özel bir terim).

orta yakın çekim (medium close-up) Gösterilen nesnenin ebadının biraz daha büyük olduğu çerçeveleme; omzundan yukarısı görülen bir insan figürünün ekranı doldurması.

önden aydınlatma (frontal lighting) Kameranın yakınındaki bir konumdan sahnenin içine yöneltilen aydınlatma.

önden gösterim (front projection) Bir çekimin arka planını oluşturur gibi görünen görüntünün önden, ekran üzerine yansıtılmasıyla yaratılan çok parçalı işlem; ekranın önündeki figürler de filme alınırlar. Bu yöntem, *arkadan gösterimi*nin karşıtıdır.

örtü (mask) Kamera ya da film basım aygıtı içine yerleştirilen ve çerçevenin bir bölümündeki görüntüyü kapatan ya da filme alınmış görüntünün biçimini değiştiren, saydam olmayan bir perde. Her ne kadar beyaz ya da renkli olarak kullanımları mevcutsa da, ekranda gördüğümüz örtülerin büyük çoğunluğu siyahtır.

örtülü çekim (matte shot) Görüntünün farklı alanlarının (genellikle oyuncular ve dekorun) ayrı ayrı filme alındığı ve daha sonra, laboratuvar ortamında bir araya getirildiği bir *Dunning çekimi* türüdür.

örtüşme (overlap) Nesneleri kısmen daha uzakta olanların önüne yerleştirerek görüntüdeki derinliği gösterme.

örtüşme kurgusu (overlapping editing) Bir aksiyonun tamamını ya da bir bölümünü yineleyen kesmeler. Bu şekilde olay örgüsü süresi ve izleme zamanı uzar.

öykü (story) Bir anlatı filminde, gördüğümüz ve duyduğumuz her şey. Bunlara ek olarak, meydana geldiği varsayımında bulunduğumuz ya da sonucunu çıkardığımız her olay, kronolojik düzen, süre, sıklık ve mekânsal ilişkiler öyküyü oluşturan diğer unsurlardır. Öykü içindeki olayların gerçek bir sunumu olan *olay örgüsü*nün karşıtıdır. Ayrıca bkz. *süre, eksilti, sıklık, düzen, mekân, izleme zamanı.*

özel efektler (special effects) Çekimde gerçek olmayan mekânsal ilişkiler yaratan çeşitli görsel yönlendirmelere verilen genel isim. Bkz. *bindirme, örtülü çekim* ve *arkadan gösterim.*

pan (pan) Kameranın, fiziksel olarak sağa ya da sola dönmesi. Görüntüde, sahnenin alanını yatay düzlemde tarayan hareketli bir çerçeveleme oluşur.

plan-sekans (plan-séquence) Tek bir çekimle ve genellikle *uzun çekim*le filme alınan sahne için kullanılan Fransızca terim.

pozlama (exposure) Film kamerasının diyafram aralığından geçen her kareye ne kadar ışık düşeceğini kontrol etmek üzere kamera mekanizmasının ayarlanması.

resimli senaryo taslağı (storyboard) Film çekimini planlamaya yarayan ve çizgi-roman benzeri çizimlerin kullanıldığı yöntem. Bu çizimlerde her bir çekim ya da çekime ait safhalar ve bunların da altında çekimlerle ilgili açıklamalar bulunur.

retorik biçim (rhetorical form) Filmin bölümlerinin bir argüman yaratmak ve onu desteklemek için düzenlendiği film türü.

ritim (rhythm) Çekimler içindeki seslerin, çekimlerin ve hareketlerin algılanan düzeni. Ritmik faktörler vuruşları, vurguları ve tempoyu (hız) da içerir.

rotoskop (rotoscope) Canlı aksiyon filmlerini, kare kare bir çizim masası üzerine yansıtan makine. Bu sayede canlandırma sanatçısı, filmin her karesindeki figürlerin çizimini yapabilmektedir. Buradaki amaç canlandırma filmlerinde daha gerçekçi bir hareket yakalamaktır.

sahne (scene) Bir anlatı filminin tek mekân ve zamanda geçen ya da aynı anda iki ya da daha fazla aksiyonu göstermek için almaşık kurguyu kullanan bölümü.

saydam yaprakla canlandırma (cel animation) Selüloit parçaları üzerinde bir dizi çizimi kullanan canlandırma. Çizimler arasındaki küçük değişimler, hareket yanılgısı yaratmak adına birleştirilir.

sekans (sequence) Genellikle filmin, bir aksiyonun bütününü içeren, sahneden daha geniş bir bölümü için kullanılan terim. Bir anlatı filminde çoğu kez, *sahne* teriminin eşanlamlısı olarak kullanılır.

senkron sonrası (postsynchronization) Görüntülere, çekim ve birleştirme işlemi bittikten sonra ses eklenmesi. Senkron sonrası, diegetik müzik ve ses efektleri gibi insan seslerinin de *dublaj*ını içerir. *Dolaysız ses*in karşıtıdır.

sert aydınlatma (hard lighting) Keskin kenarlı gölgeler yaratan aydınlatma.

ses köprüsü (sound bridge) 1. Bir sahnenin başlangıcında, bir önceki sahneye ait sesin kısa süreliğine yeni başlayan sahneye taşması. 2. Bir sahnenin sonunda, bir sonraki sahneye ait sesin bitecek olan sahneye taşması.

ses perspektifi (sound perspective) Sesin geldiği yönün, ses yüksekliği, tını, ses perdesi ve (çok boyutlu ses veren sistemlerde) binoral bilgisi vasıtasıyla hissettirilmesi.

ileriye sıçrama (flash-forward) Film içinde öykünün geleceğe sıçraması ve ardından tekrar filmin "şimdiki zamanına" dönmesi.

sıkıştırmaç (anamorphic lens) Geniş ekran filmleri standart *Akademi oranı*na çeviren objektif. Kameranın objektifi geniş bir görüntü alanını çerçeve içine sıkıştırırken, benzer bir gösterici objektifi de sıkıştırılmış görüntüyü geniş sinema perdesi üzerinde tekrar eski haline getirir.

sıklık (frequency) Bir anlatı filminde, *olay örgüsü*nde gösterilen herhangi bir *öykü* olayının kaç kere tekrarlanacağını belirten zamansal manipülasyon. Ayrıca bakınız *süre, düzen.*

silinme (wipe) İki çekim arasındaki bir geçiş. İkinci çekimin görüntüsü, hareket eden bir çizgiyle ilk çekimin görüntüsünü siler ve yerine kendisi geçer.

simültane ses (simultaneous sound) Öyküde, eşlik ettiği görüntüyle aynı anda meydana gelmiş gibi sunulan diegetik ses.

simültane-olmayan ses (nonsimultaneous sound) Eşlik ettiği görüntülere göre daha erken ya da daha geç gelen diegetik ses.

sinematografi (cinematography) Film kuşağının çekim aşamasında kamerada ve basım aşamasında laboratuarda işlenmesine verilen genel isim.

soyut biçim (abstract form) Filme ait parçaların, şekil, renk, ritim ve hareket yönü gibi görsel niteliklerdeki tekrarlamalar ve çeşitlemeler vasıtasıyla birbirleriyle ilişkili hale geldiği filmsel düzenleme türü.

stil (style) Tek bir filme ya da bir grup filme özgü film tekniklerinin tekrarlanması ve ön plana çıkarılması (örneğin bir yönetmenin sineması ya da ulusal bir akım).

süre (duration) Bir anlatı filminde, *olay örgüsü*nde sunulan zaman geçişinin yönlendirilmesi ve *öykü* içine yerleştirilmesi işlemi. Ayrıca bakınız *sıklık, düzen.*

şaryo çekimi (dolly) Tekerlekli kamera taşıyıcısı. *Kaydırmalı çekimler* yapılırken kullanılır.

tanıtıcı çekim (establishing shot) Bir sahnedeki önemli figürleri, nesneleri ve ortamları gösteren, genellikle uzaktan çerçevelenen bir çekim.

teknik (technique) Bir film yapımında tercih edilebilen ve yönlendirilebilen yöntem.

tekrenkli renk tasarımı (monochromatic color design) Tek bir rengin tonlarından oluşan dar bir yelpazeyi vurgulayan renk tasarımı.

teleobjektif (telephoto lens) Geniş bir odak uzunluğuna sahip olan bu objektif, uzaktaki alanları görüntüde büyüterek ve ön plana yakınmış gibi göstererek sahnenin perspektifini etkiler. 35mm film çekiminde, 75mm ve daha üzeri bir objektif, teleobjektiftir. Ayrıca bkz. *normal objektif, geniş açı objektif.*

tilt (tilt) Kameranın sabit bir durumda fiziksel olarak aşağı ya da yukarı dönmesi. Görüntüde sahnenin alanını dikey düzlemde tarayan hareketli bir çerçeveleme oluşur.

tipleme (typage) Sovyet montaj sinemasına ait bir performans tekniği. Oyuncunun görünüşü ve davranışları toplumsal bir sınıfa ya da diğer gruplara özgü olarak sunulur.

türler (genres) Benzer anlatısal özellikler gösteren film tipleridir. En yaygın türler arasında müzikaller, gangster ve bilim-kurgu filmleri sayılabilir.

uzun çekim (long take) Bir sonraki çekime bağlanıncaya kadar, alışılmadık derecede uzun süren çekim.

üç noktadan aydınlatma (three-point lighting) Işıkların bir sahneye üç ayrı yönden gelmesi; öznelerin arkasından (*backlight*), parlak bir kaynaktan (*ana ışık*) ve ana ışığı dengeleyen, biraz daha az ışık veren üçüncü kaynak (*dolgu ışığı*).

üstten aydınlatma (top lighting) Genellikle figürlerin üst alanlarının ana hatlarını belirlemek ya da onları arka plandan koparmak için, bir oyuncunun ya da nesnenin üzerinden verilen ışık.

vinç çekimi (crane shot) Kameranın öznenin üzerinde konumlandırılmasıyla gerçekleştirilen çekimdir. Özne hareket ettikçe, kamera da onu yukarıdan takip edebilir.

yakın-çekim (close-up) Gösterilen nesnenin görüntüsünün nesnenin kendisinden büyük olduğu çerçeveleme; boynun üst kısmının çerçeveye alınmasıyla bir kişinin kafasının ya da ekranın büyük bölümünü dolduran bir nesnenin çekimi en yaygın kullanım biçimidir.

yandan aydınlatma (side lighting) Genellikle bir derinlik hissi yaratmak, gerilimi ortaya çıkarmak ya da başka bir kaynaktan gelen ışık nedeniyle gölgede kalan alanları aydınlatmak üzere bir karakterin ya da nesnenin bir yanının aydınlatılması.

yapım (production) Film endüstrisinin üç dalından biridir; filmi yaratma işlemidir. Ayrıca bkz. *dağıtım, gösterim.*

yeniden-çerçeveleme (reframing) Çerçevenin karakterin hareketine göre kısa pan ve tilt hareketleriyle ayarlanması ve figürün görüntüde ve merkezde kalmasının sağlanması.

yeniden-tanıtıcı çekim (reestablishing shot) *Tanıtıcı çekimi* takip eden daha yakın çekimlerin ardından, tüm mekânın tekrar gösterilmesi.

yorum (interpretation) İzleyicinin bir filmde gösterilen dolaylı ve semptomatik anlamları çözümlemesi. Ayrıca bkz. *anlam.*

yumuşak aydınlatma (soft lighting) Aydınlık ve karanlık bölgeler arasında sert karşıtlıklar yaratmayan, gölgeler ile parlak alanlar arasında yumuşak bir geçiş sağlayan aydınlatma.

zincirleme (dissolve) İki çekim arasında gerçekleşen ve çekimlerden biri yavaş yavaş kaybolurken, diğerinin yavaş yavaş belirgin hale geldiği geçiş; kısa bir an için görüntüler üst üste biner.

zum objektif (zoom lens) Çekim sırasında odak uzaklığı değiştirilebilir olan objektif. *Teleobjektif*e doğru yapılacak bir değişim, görüntüyü büyütürken, derinlik düzlemlerini birbirine yaklaştırır. Böylece sahnenin mekânını büyütüyormuş gibi bir izlenim bırakır. *Geniş açı*ya doğru yapılacak değişim ise bunların tam tersini gerçekleştirir.

TEŞEKKÜRLER

Büyütülmüş çerçevelerin kullanılmasına olanak sağlayan ve minnetar olduğumuz kişi ve kuruluşların listesi aşağıdadır:

Figure 1.10–1.11 Wisconsin Center for Film and Theater Research; **1.14** Courtesy Scott Sklenar, Rocky Gersbach, and Matt Rockwell of Star Cinema, Fitchburg, Wisconsin; **1.26–1.27** The Museum of Modern Art Film Stills Archive; **1.33** Wisconsin Center for Film and Theater Research; **1.41** Courtesy Keith Stern, McKellan.com; **1.44** Wisconsin Center for Film and Theater Research; **4.131** Courtesy of Norman McLaren with permission of the National Film Board of Canada; **5.35** Courtesy Ernie Gehr; **5.192–5.194** Courtesy Michael Snow; **6.36–6.37** Courtesy of Bruce Conner; **10.53–10.54** Courtesy J. J. Murphy; **10.72** The Museum of Modern Art Film Stills Archive; **10.76–10.89** Courtesy Bruce Conner; **10.93** Courtesy Norman McLaren with permission of the National Film Board of Canada; **11.43–11.61** *Tokyo Story* directed by Yasujiro Ozu, 1953 © 1953 Shochiku, Co., Ltd.; **12.1** George Eastman House; **12.35** The Museum of Modern Art Film Stills Archive; **12.36–12.37** Wisconsin Center for Film and Theater Research.

TAVSİYE EDİLEN DVD EKLERİ

Alien (20th Century Fox Home Entertainment), "Collector's Edition" 2 disk
Amadeus: Director's Cut (Warner Bros.), " Special Edition", 2 disk
American Graffiti (Universal), "Collector's Edition" 1 disk
Armageddon (The Criterion Collection), 2 disk
Bambi (Disney), "Platinum Edition", 2 disk
Black Narcissus (The Criterion Colleetion), 1 disk
Butch Cassidy and the Sundance Kid (20th Century Fox), "Special Edition", 1 disk
Charlie and the Chocolate Factory (Warner Bros.), "Deluxe Edition", 2 disk
Chicken Run (Dreamworks Home Entertainment), "Special Edition", 1 disk
Contempt (The Criterion Collection), 2 disk
Dancer in the Dark (New Line Home Video), 1 disk
Darby O'Gill ant the Little People (Disney)
The Da Vinci Code (Sony), (Ekler tüm sürümlerde mevcuttur)
The Dark Knight (Warner Home Video), "Special edition + Dijital Kopya", 2 disk
Far From Heaven (Universal)
The Frighteners (Universal), "Peter Jackson's Directors Cut", 1 disk
The Godfather (Paramount), "The Godfather DVD Collection", 5 disk
The Golden Compass (New Line Home Entertainment), "New Line Platinium Series", 2 disk
The Good, the Bad, and the Ugly (MGM), "Special Edition" 2 disk
A Hard Day's Night (Miramax), 2 disk
Hellboy II: The Golden Army (Universal Studios Home Entertainment), "Special Edition", 3 disk
The Incredibles (Disney), "Collector's Edition", 2 disk
Iron Man (Paramount), "Special Collectors Edition", 2 disk
Jaws (Universal), "Anniversary Collector's Edition", 1 disk
Jurassic Park (Universal), "Collector's Edition" 1 disk
***King* Kong** (Warner Bros.), "Special Edition", 2 disk
***King* Kong: Peter Jackson's Production Diaries** (Universal), 2 disk
The Lord of the Rings 3 bölüm (New Line Home Entertainment), "Special Extended DVD Edition", her biri 4 disk
The Magnificent Seven (Metro-Goldwyn-Mayer), "Collector's Edition," 2 disk
Magnolia (New Line Home Video), 2 disk
Master and Commander (20th Century Fox Home Entertainrnent), "Collector's Edition", 2 disk
Moulin Rouge! (20th Century Fox Home Entertainment), 2 disk
My Fair Lady (Warner Bros.), "Speeial Edition", 2 disk
My Own Private Idaho (The Criterion Collection), 2 disk
Norman McLaren: The Collector's Edition (Milestone), 2 disk
North by Northwest (Warner Bros.), 1 disk
Oklahoma! (20th Century Fox Home Entertainment), "50th Anniversary Edition", 2 disk
Once Upon a Time in the West (Paramount), "Special Collector's Edition", 2 disk
Pickpocket (The Criterion Collection), 1 disk
Pinocchio (Walt Disney Studios Home Entertainment", Platinium Edition
Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (Disney), "Special Edition", 2 disk
Pulp Fiction (Miramax Home Entertainment), "Collector's Edition", 2 disk
Rosemary's Baby (Paramount), 1 disk
Russian Ark (Wellspring), 1 disk
Saturday Night Fever (Paramount), "25th Anniversary DVD Edition", 1 disk
Scream (Dimension Home Video), "The Ultimate Scream Collection", 4 disk
The Searchers (Warner Home Video), "Ultimate Collector's Edition", 2 disk
Seven Men from Now (Paramount), "Special Collector's Edition", 1 disk
The Silence of the Lambs (Metro-Goldwyn-Mayer), "Special Edition", 1 disk
Silverado (Sony Pictures Home Entertainment), 2 disk
Sin City (Dimension), 2 disk
Singin' in the Rain (Warner Bros.), "Two-Disc Speeial Edition"
Speed (20th Century Fox Home Entertainment), "Five Star Collection", 2 disk
Terminator 2: Judgment Day (Artisan), "Extreme DVD", 2 disk
3:10 to Yuma (Lionsgate), 1 disk
Titus (20th Century Fox Home Entertainment), 2 disk
Toy *Story/Toy* Story 2 (Disney/Pixar), "Collector's Edition: The Ultimate Toy Box", 3 disk
20,000 Leagues Under the Sea (Disney), "Special Edition", 2 disk
Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit (DreamWorks), 1 disk
War of the Worlds *(2005)* (DreamWorks Home Entertainment), "Limited Edition", 2 disk
The Wizard of Oz (Warner Home Video), "Special Edition", 2 disk
Zodiac (Paramount), "Special Collector's Edition" (Director's Cut), 2 disk

Film Sanatı

David Bordwell • Kristin Thompson

Film bir sanat biçimidir, kendine ait bir dili ve estetiği vardır. David Bordwell ve Kristin Thompson tarafından yazılan *Film Sanatı* çok satan kitaplar arasında yer almış ve genellikle sinemanın incelenmesine saygın bir giriş olarak değerlendirilmiştir. Beceri-merkezli yaklaşımı kullanan yazarlar, öğrencilerin ve sinemayla ilgili bilgilenmeyi isteyen herkesin herhangi bir türdeki herhangi bir filmi anlamalarına yardım edecek bir dizi önemli analitik aygıtı geliştirmelerine yardımcı olmaya çalışıyorlar. *Film Sanatı*'nda okurların, sinema eğitimi veren ve alanların, filmlerden alınan kareler aracılığıyla örnekleri görmelerini sağlayan çok sayıda büyütülmüş çerçeve bulunmaktadır.

Bu kaynaklar üzerinde inşa edilen *Film Sanatı* metin içinde önce film teknikleri ve ardından da sinemada türler üzerine bölümler sunularak bir kez daha gözden geçirilmiştir.

1. Bölüm, sinemada yaratıcılık, teknoloji ve ticaret arasındaki ilişkileri inceliyor. Teknikleri ayrı olarak sunmak yerine filmlerin bütününü öne çıkaran 2. ve 3. Bölüm film biçimi düşüncesini tanıtıyor. 4. 5. 6. 7. ve 8. bölümler tek tek teknikleri ve bunların estetik film deneyimine nasıl katkıda bulunduklarını açıklıyor. 9. ve 10. Bölümler film tiplerini anlatıyor. 11. Bölüm ise filmlerin eleştirel analizini yapıyor ve film eleştirisi yazımına dair kendi önerisini sunuyor. 12. Bölüm de ise sinema tarihindeki önemli akımları özetleniyor.

Bölümlerin çoğunun sonunda bulunan *Okuma Önerileri* sorular ortaya atıyor ve tartışmayı teşvik ediyor. Ayrıca bölüme-özgü konular için bir kaynakça olarak işlev görüyor ve okurların film tekniklerini daha iyi anlamasına yardım etmesi için basit alıştırmalar sağlıyor.

De Ki | Sinema
ISBN-13: 978-9944492614
9 789944 492614
www.sinecine.org

THE-AEA 137640
38387 AEA
THE-AEA 138739

Kapak Fotoğrafı: Serseri Aşıklar (A bout de souffle, Jean-Luc Godard 1960)