

Sinema

İlkay Nişancı

Sinemada Kurgu

Teoride ve Pratikte

Sinemada Kurgu

İlkay Nişancı

Sinema




doruk


doruk

Teoride ve Pratikte
Sinemada Kurgu

DORUK / Sinema
Teoride ve Pratikte Sinemada Kurgu

Yazar:
İlkay Nişancı

Kapak Tasarımı:
Doruk Can Koçak

Sayfa Tasarımı:
Cafer Çakmak

© Doruk Yayıncılık 2018
Tüm hakları saklıdır. Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz.

ISBN: 978-975-553-710-8

Baskı: Şubat 2018

Baskı-Cilt:
Ertem Basım Yayın
Sertifika no: 16031



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

Teoride ve Pratikte
Sinemada Kurgu

Yazan
İlkay Nişancı



İlkay Nişancı: 1976 yılında Kdz. Ereğli’de doğan İlkay Nişancı, ilkokul ve lise eğitimini burada tamamladıktan sonra İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo-Tv ve Sinema bölümüne girmiş, sonrasında aynı fakültenin Gazetecilik bölümünde Yüksek Lisans, Radyo-Tv ve Sinema bölümünde doktora eğitimlerini tamamlamıştır.

Öğrenim hayatı boyunca teorik bilgisini pratik bilgiyle pekiştiren Nişancı çok sayıda kısa kurmaca ve belgesel filmde yönetmen, görüntü yönetmeni ve kurgucu olarak görev almıştır. İletişim Fakültesi’nin öğretim görevlisi kadrosuna geçtikten sonra Sinema Anabilim Dalı’nda film yönetmenliği, sinematografi ve kurgu derslerini veren Nişancı, fakültenin sinema atölyelerinin yürütücülüğünü de yapmıştır. Bu sırada öğrencileri ile birlikte gerçekleştirdiği filmleri özellikle uluslararası belgesel film festivallerinde gösterilmiş ve çeşitli ödüllere layık görülmüştür.

Akademik çalışmalarının yanı sıra sinema ve televizyon sektörü ile de çalışmalarını ortaklaştıran Nişancı, çeşitli belgesel ve kurmaca filmde, müzik videosunda, reklam filminde ve TV programında yönetmen ve kurgucu olarak yer almıştır. Bunların yanında müzikle de yakın bir ilişkisi olan Nişancı öğrenciliğinden itibaren özellikle TV belgeselleri için müzik tasarlamıştır. Profesyonel müzik hayatına aktif olarak devam eden ELA isimli Rock grubunda söz yazarı, besteci ve solo gitarist olarak iki müzik albümüne imza atmıştır. İlkay Nişancı İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi’nde Yrd. Doç. Dr. olarak akademik hayatını sürdürmektedir.

Anneme...

İÇİNDEKİLER

Önsöz	13
Giriş	17

TEORİDE KURGU

Bir Tanım Karmaşası: Kurgu mu? Montaj mı?	22
Kavramsal Olarak Kurgu	26
Kurguyu Kim Yapar?	30
Bir Filmde Kurgucunun Rolü	32
Ticari Filmlerde Kurgu ve “Director’s Cut” Kavramı	35
Auteur Yönetmenler ve Kurgu	41
Kurgunun Tarihsel Gelişimi	43
Sinema Teknolojisindeki Gelişmelerin Kurguya Etkisi	44
Sesin Kurguya Etkisi	46
Rengin Kurguya Etkisi	64
Çerçeve Oranının Kurguya Etkisi	81
Kurgu Masalarının Kurguya Etkisi	94
Kurgunun Bir Anlatım Aracı Olarak Gelişimi ve Kurguya Kuramsal Yaklaşımlar	115
İlk Filmler	117
Öykülü Filme Giriş: George Méliès	119
Filmsel Zaman ve Mekan Kullanımının Gelişmesi: Edwin Stanton Porter	121

Griffith ve Dramatik Vurgu	125
Bir Kurgu Okulu: Kuleshov	130
Pudovkin ve İlişkili Kurgu.....	134
Karşıtlık	136
Koşutluk (Paralelizm)	137
Sembolizm	142
Birlikte Oluş	143
Kılavuz Kavram	143
Eisenstein ve Çatışma Kuramı	149
Metrik Kurgu	156
Ritmik Kurgu	161
Tonal Kurgu	174
Overtonal Kurgu	177
Entelektüel Kurgu	179
Dziga Vertov ve Sine-Göz Kurgusu	185
Rudolf Arnheim ve Sınırlılık Kuramı.....	194
Kurguya Gerçekçi Kuramın Bakışı: André Bazin	197
Sentezci Bir Yaklaşım: Jean Mitry.....	202

PRATİKTE KURGU

Çekimler Arası Genel Geçiş Araçları	210
Kesme (Cut).....	210
Zincirleme (Dissolve).....	211
Silinme (Wipe).....	212
Filmsel Zaman ve Kurgu	215
Zaman Atlama	216
Paralel Zaman / Paralel Kurgu (Cross Cutting)	221
Görsel Olarak Zaman ve Kurgu	225
“Boşluklar” ve “Köprüler”	226
Geçiş Türlerine Dayalı Köprüler	227
Kompozisyonlar Arası Uyuma Dayalı Köprüler.....	230
İşitsel Bağlantı Öğelerine Dayalı Köprüler.....	244
Bağlantı Nesnelere Dayalı Köprüler	245
Zamanı Sıkıştırma (Compressing Time)	251
Zamanı Yayılmaya Genişletme (Expanding Time).....	258

Filmsel Mekân ve Kurgu	262
Oyunculuk ve Kurgu	266
Kurgunun İma Etme Gücü	271
Filmin Yaratım Süreci ve Kurgu	279
Film Çekiminden Önceki Kurgu	280
Zihinde Kurgu	280
Senaryoda Kurgu	284
Çekim Senaryosu	297
Çekim Sırasında Kurgu	301
Çekim Sonrası Kurgu	302
Organizasyon	304
İzleme.....	305
Kaba Kurgu	309
Çekimlerin Tercihindeki Teknik Faktörler	311
Açı/Karşı Açı ve Bakış Uyumu	311
Ekran Yönü.....	316
Hareket Uyumu	316
Çekim Ölçeği Uyumu.....	318
Çekimlerin Tercihinde Dramatik Etki	319
Kesmenin Zamanı ve Nedeni.....	323
Bilgi.....	324
Motivasyon	327
Pay Bırakmak	329
İnce (Final) Kurgu	330
Kurguda Ritim	330
Kurgunun / Kesmenin Gizlenmesi	349
Hareket Anında Kesme.....	350
Bayat Yerine Taze	355
Ses Kurgusu	358
Dragnet Kurgudan Kaçınmak	362
J ve L Kesmesi (J-cut, L-cut)	363
Kompozisyon Olarak Eşleşen Çekimler	364
Prensiplerin Dışına Çıkmak	370
Görüntünün Kitlenmesi	375
Sonuç	376
Kaynakça	389

ÖNSÖZ

İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde henüz Araştırma Görevlisi olarak çalışmaya başladığım ilk günler. Oda telefonum çaldı ve Radyo-TV ve Sinema bölüm başkanımız, yabancı uyruklu bir öğrencinin kısa filminin kurgusunu yapmamı rica etti. O yıllarda (2000'lerin başları) bilgisayar tabanlı kurgu sistemleri yeni yeni yaygınlaşıyordu ve fakültenin stüdyosunda da böyle tek bir tane set vardı. O güne kadar sektör içinde yaptığım çalışmalarda AVID sistemleri görsem de, kendim henüz hiç bir yazılımı kullanmamıştım. Yine de hiç sorun etmeden setin başına oturdum. Yazılımı daha önce kullanmış olan öğrencilerden, kurgunun temel araçlarının yazılımdaki yerlerini öğrendikten sonra, 3 gün içinde filmi bitirdik. Daha sonradan, o dönem stüdyoda görevli olan öğrenci arkadaşlardan öğrendim ki aslında bu film 3 aydır bitirilemiyormuş. Bu görev bana, bir nevi beni test etmek için verilmiş. Biz kurgu yaparken öğrenciler gizli gizli gü-lüyormuş hatta, İlkey Hoca artık burada esir oldu diye. Nitekim film 3 günde bitince öncelikle filmin yönetmeni son derece mutlu bir şekilde teşekkürlerini sunarken, öğrencilerimle gelişen karşılıklı saygının ilk adımları da atılmış oluyordu. Kurgunun temel özelliklerinden birinin aslında karşındakini iyi anlamaya dayalı bir iletişim sanatı olmasına iyi bir örnekti bu. Benim de içgüdüsel olarak yaptığım kurgu uygulamalarını, teorik olarak anlamlandırmam, akademik hayatımın bu ilk macerası ile başladı. Sonrasında teori ve pratiği her zaman bir arada

tutmaya özen gösterdim. Çünkü her sanat gibi sinema da kullanılan araçların kapasitesinin, sınırlarının ve sınırsızlıklarının farkındalığıyla sanat olarak okunabiliyordu. Kurgu da sinemanın en iyi öğrenildiği pratikti. Gelen çekimlerdeki doğrular ve yanlışlar bir rejî sisteminin nasıl kurulması gerektiğini öğretirken, çekimler arası olasılıkların büyüğü, film inşasının engin dünyasını gözler önüne seriyordu. Burada özellikle fakültemiz bünyesinde kurulan kurgu stüdyolarında gece gündüz demeden birlikte çalıştığımız “sinema sevicisi” öğretim görevlisi arkadaşlarım Ahsen Deniz Morva Kablamacı’yı, Cenk Demirkıran’ı, Özgür Uğraş Akgün’ü, Gülay Er’i ve elbette öğrencilerimizi anmak gerekiyor. Bugünlerden bakınca bir öğrenci filminin üretim sürecindeki zorluklardan gelen sıkıntıların kurguya bindirdiği yük, aslında film yokluğundan aynı filmleri tekrar tekrar farklı biçimde kurgulamak zorunda olan Kuleshov Okulu gibi bize müthiş deneyimler kazandırmış. Akademideki bu deneyimlerin aynı zamanda sektördeki uygulamalarla olan sentezi ise doktora tezimin temelini oluşturdu. Şimdi çok değişmiş olsa da bu çalışmanın temeli olan, o nedenle bu çalışmanın ortaya konmasını mümkün kılan “Kurgunun Türk Sineması’nda Tiyatrocular Döneminden Sinemacılar Dönemine Geçişteki Etkisi” başlıklı tezim için öncelikle akademik hayatımda her zaman yeri eşsiz olan Prof. Dr. Suat Gezgin’e teşekkürü bir borç bilirim. Yine Prof. Dr. Şükran Esen ise bu tezin bir biçime kavuşmasında çok önemli bir yere sahiptir. Kurgu üzerine yaptığım çalışmaların önemli olduğuna beni inandırdığı için ona minnettarım. Prof. Dr. Neşe Kars ise sabrıyla ve kilit noktalardaki hızlı çözümleriyle, güler yüzü ve arkadaşça yaklaşımlarıyla bu tezin oluşmasında önemli bir yere sahiptir. Prof. Dr. Battal Odabaş’a ise tezim konusunda beni hep cesaretlendirmesinden ve kaynaklarından yararlanabilmeme olanak sağlamasından dolayı teşekkür ederim. Zahit Atam’a da özellikle kurgunun sanat biçimiyle ilgili çalışmalarımı önemseyerek beni bu kitabı yazmaya teşvik etmesinden dolayı ayrıca teşekkür ederim.

Öğrencilerim ise bu tezin bir kitaba dönüşmesinin en önemli etmenidir. Kurgu derslerindeki ve atölye çalışmalarındaki karşılıklı etkileşimin sonucunda “neyin nasıl anlaşıldığının” daha net ortaya çıkması ve bu noktadaki aksaklıkları gidererek oluşan yeni biçimlendirme “anlatırken öğrenme”nin güzel bir örneğidir. Öğrencilerimden özellikle kitap içindeki grafiklerdeki desteği için Eşref Gürkan Kılıç'a ve filmlerinden kareler kullanmama izin verdikleri için Fatih Çalışkan'a ve Hasan Ali Kılıçgün'e teşekkür etmek istiyorum.

Son olarak, aileme ve özellikle bu kitabı yazarken sanki hiç bitmeyecekmiş gibi görüldüğü şüphe anlarında sürekli yanımda olan, kendisi de bir senarist olduğu için bana önemli bir yol göstericilik yapan eşim, hayat arkadaşım Duygu Nişancı'ya ve sevgisiyle hep umut olan oğlum Nazım'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Aralık, 2017
İstanbul

GİRİŞ

Sinematograf, insanın görüntüyü hareketli kaydetmek arzusunun sonucunda ortaya çıkan bir buluştur. Zaten sinematografin ilk kullanımı da bu şekilde olur. Günlük yaşam filme alınır ve filme alındığı gibi perdede gösterilir. Lumière kardeşler tarafından çekilen sinema tarihinin ilk filmleri hareketli görüntüyü merak eden, dünyada görmediği yerleri bir perdede görme heyecanındaki insanlarla salonları doldurur. Lumière'ler, bu bakış açısı doğrultusunda, sinematografin bir geleceği olmadığını düşünürler. Onlara göre bu heyecan geçicidir ve etkisini kaybedecektir. Ancak önce iki çekimin birbirine bağlanmasının sağladığı devamlılığın sonra ise çekimlerin ilişkisinin duyguyu, düşüncüyü yönlendirici etkisinin fark edilmesi ile sinemada öykü ve olgu anlatımının mümkün olduğu anlaşılır. Kurgunun bir araç olarak sinemaya girmesiyle sinema hem sanatsal hem ticari hem de politik anlamda hızla önem kazanmaya başlar.

Temelde kurgu, sinemayı diğer sanat dallarından ayıran, sinemanın kendine özgü etki aracıdır. Sinema tarihi içinde de ses teknolojisinin sinemaya kazandırılmasına kadar sinema anlatımının temel belirleyeni kurgu olur. 1930'lara kadar günümüzde halen geçerli olan temel kurgu yöntemlerinin pratik olarak pek çoğu teorik olarak ise neredeyse tamamı sinemaya kazandırılır.

Edwin Stanton Porter'ın bağlantılı ve eşzamanlı eylemin paralel kurgusunu denemeye başlamasının ve David Llewelyn Wark Griffith'in oyunculuk tepkisinin dramatik etkisini arttırmak

üzere bir yakın çekim almaya karar vermesinin üzerinden fazla bir zaman geçmeden, sinemacılar “kesme” aracılığıyla uzamı, zamanı, duyguları ve duygusal yoğunluğu, yalnızca kendi içgüdüleri ve yaratıcı yetenekleri ile sınırlı olan bir kapsamın içine yönlendirebileceklerini keşfederler.

Griffith’e babası olma onurunu cömertçe versek de kurguyu özel bir sanat biçimi olarak geliştirenler esas olarak Lev Vladimirovich Kuleshov, Vsevolod Illarionovich Pudovkin ve Sergei Mikhailovich Eisenstein gibi Rus devrim sinemacılarıdır. Onların bu geliştirme çabaları çok önemli bir gereksinimden doğmuştur. Almanlar, Fransızlar, İngilizler ve Amerikalılar, okuma yazma oranı yüksek olan batı dünyasına hikâyelerini en dramatik bir biçimde “ara-yazı” ile anlatabilirken, yüzde doksanı okuma yazma bilmeyen Rus halkı için bu yöntem geçersizdir. Her şey görüntülerle anlatılmalıdır ve Rus yönetmenler bunu en iyi biçimde gerçekleştirirler. Böylece sinema, kısa süre içerisinde kurgunun sağladığı olanaklarla kendi özgünlüğünü oluşturmaya başlar ve sessiz sinema döneminde kurgu, özellikle Rus sinemacıların katkılarıyla zirveye çıkar. Bu övgünün ve kurguda bir liderlik niteliğinin nedeni ise Rusların kurguyu sadece teknik bir süreç olarak değil sinemanın bütününe kapsayan bir süreç olarak görmesidir.

Aynı bakış açısıyla hazırlanmış bu çalışmada da kurguya sadece çekimlerin birbirine bağlandığı bir süreç olarak değil, filmin kurgu masasından çıkana kadarki bütün üretim sürecini kapsayan bir olgu olarak yaklaşılmıştır. Çalışma “Teoride Kurgu” ve “Pratikte Kurgu” olarak iki ana başlıktan oluşmaktadır. Teoride kurgu bölümünde ilk olarak kurgu kavramı ve kurgunun kavramsal olarak kullanımı sorgulanmaktadır. Bu gereksinimin en önemli nedeni; Türkiye sinemasındaki üretim sürecinde çalışan pek çok kişinin yanı sıra akademik sinema ortamlarında da kurgu kavramının yanlış değerlendirilmesidir, kullanılmasıdır. Daha sonraki başlıklarda kurgunun nasıl, teknik bir süreçten bir anlatım şekline dönüştüğü, kuram ve uygulama üzerinden, çoğu zaman

popüler ancak kurgu sanatını öne çıkaran örneklerle incelenmiştir. Bu örnekler aynı zamanda 1930'lara kadar olan süreçte keşfedilmiş ve geliştirilmiş olan kurgu tekniklerinin günümüzde nasıl aynen uygulandığını da gözler önüne sermektedir.

Kurama ve düşünceye dayalı başlıklardan sonra ise kurgunun büyük oranda teknik bir süreç olmasından dolayı, kurguyu etkileyen teknolojik faktörler de çalışmada yer almıştır. Teknoloji sinemanın bütün üretim süreçlerini olduğu gibi kurguyu da derinden etkilemektedir ve bu etki sinemanın anlatım dilinde çok önemli değişikliklere neden olmaktadır. Özellikle bu teknolojik gelişmelerin kurguya olan yansımaları sinema tarihinden önemli filmlerle örneklenmiştir.

Pratikte kurgu bölümünde öncelikle kurgu ile beraber sinemada varolan filmsel zaman ve filmsel mekan kavramları üzerinde durulmuştur. Kurgu pratiğinin sinemada doğrudan şekillendirdiği bu iki kavramdan sonra yine kurgu pratiği ile yeni bir boyuta taşınan oyunculuk ve sinemada kurgunun kendine has gücü olan "ima etme" incelenmiştir.

Kavramsal olarak sinemada kurgunun sinemanın tüm üretim sürecini kapsamasının pratikteki yansıması bir filmin üretim sürecinde görülebilir. Bu nedenle pratikte kurgu bölümünde "bir filmin yaratım süreci ve kurgu" başlığı altında kurgunun tüm üretim sürecini nasıl şekillendirdiği çekim öncesi kurgu, çekimde kurgu ve çekim sonrası kurgu olmak üzere üç ana başlıkta çok sayıda örnekle incelenmiştir.

Akademideki kurgu derslerinde sinema öğrencilerinin veya sinemayla yeni ilgilenenlerin kurguyu, bir yazılımı ya da kurgu masasını bilmek olarak algılaması genel yanılgılardan biridir. Birinin bir yazılımın tüm yeteneklerini çok iyi bilmesi ve onu hızlı kullanması o kişiyi iyi bir kurgu operatörü yapar. Oysa iyi bir kurgucu olmak için yazılımdan öte kurgunun mantığını, özellikle ritmin kontrolünü duymuş olmak gerekir. Bu bakış açısıyla dramaturji bağlamında senaryo kurgusu ve çekim sonrasındaki kurgudaki genel kurgu teknikleri, kurgu biçimleri ve

genel kurgu prensipleri ritmin kontrolü odaklanarak incelenmiştir. Kurgunun teknik süreçleri ve genel prensipleri dışında, alternatif, biçim bozan yaklaşımlara da, kurgunun geniş evrenini duyumsamak için, çalışmada yer verilmiştir.

Prof. Dr. Âlim Şerif Onaran, Türk Sineması kitabında, Türk Sinemasını 1960'lı yıllara kadar "Sinemanın Türkiye'ye Gelişi ve Çevrilen İlk Filmler", "Tiyatrocular Dönemi", "Geçiş Dönemi" ve "Sinemacılar Dönemi" olmak üzere dört döneme ayırır. Burada dikkat çeken, Türkiye'de sinemanın, 1952 yılında başlayan "Sinemacılar Dönemi"ne kadar, "sinemacılık" bağlamında değerlendirilmemesidir. Onaran, sinemacılığı, sinema öğeleriyle film çevirmek olarak tanımlar. "Sinemacılar Dönemi"nin başlangıç noktasını da Lütfi Ömer Akad'ın 1952 yapımı "Kanun Namına" filmi olarak gösterir. Çünkü bu filminden sonra Akad, tutarlı bir biçimde sinema öğeleriyle film çekmektedir.¹ Burada sözü edilen sinema öğeleri senaryo kurgusu ve çekim sonrası kurgudan başka bir şey değildir. Çünkü sinema tarihine baktığımız zaman sinemanın özgün bir anlatım biçimine ilk olarak kurgu ile ulaştığı görülmektedir. Türkiye sinemasında da benzer bir gelişim olmuştur. Sinema, kurgu ile öğrenilmeye ve geliştirilmeye başlanmıştır. Çalışmanın sonuç kısmında bu çalışmanın bütün evrenini kapsayan bir sonuç çıktısı olarak sözü edilen sinemacılar dönemine geçiş ile kurgunun bu geçişe etkisi değerlendirilmiştir. Böylelikle aynı zamanda Türkiye sinemasının ilk dönemlerinden örneklerle kurgu bağlamında Türkiye Sinema literatürüne katkı sunulmuştur.

Çalışmanın bütününde temel amaç kurgunun sinema ile olan kopmaz bağı ve anlatım gücüne olan katkısını gözler önüne sermektir. Bu temel amacın ortaya çıkardığı bu çalışma kurgu üzerine yapılan tartışmalarda, film üretim aşamalarında sadece ortak bir kavramsal dil kullanımı konusunda katkı sunsa bile mikro düzeyde hedefine ulaşmış olacaktır.

(1) Âlim Şerif Onaran, *Türk Sineması*, Yapı Kredi Yayınları, 1999, s.51.

TEORİDE KURGU

Birçok sinema kuramcısı, uygulayıcısı, düşünürü ve sinema üzerine çalışan akademisyen kurgunun, sinemanın bir sanat olarak kabul görmesinde en önemli etken olduğu görüşünde birleşir. Ernest Lindgren*, “Film tekniğinin gelişimi temelde kurgunun gelişimidir”² der. Özellikle ve öncelikle sinemanın teknik bir buluştan sanat olmaya doğru yöneldiği sessiz-siyah beyaz dönemde, kurgunun sinemaya olan etkisi bu görüşün temel dayanağıdır. Sinemanın bugüne kadar gelen tarihi içinde, sinemanın anlatım biçimleri ve felsefesiyle ilgili yazılan her kuram ve düşünce, kurgu üzerine bir görüş bildirmiştir. Çünkü kurgunun yönetmen tarafından kullanılış biçimi, o filmin sinema dili üzerindeki en belirleyici etmenlerden biridir, hatta en belirleyicisidir. “...film diline özgü bir olgu olarak montaj, hem içinde açık seçik gün ışığına çıktığı film için, hem “montaj film” tanımlamasına giren film için, hem de A. Bazin’in hiçbir kurguya rastlamadığına inandığı film için niteleyici olmaktadır.”³ Bu nedenle sinemanın kurgu ile olan ilişkisinin tarihsel bağlamda, teknolojik ve kuramsal ayaklar üzerinde incelenmesi gerekir.

(*) 1910-1973 yılları arasında yaşamış İngiliz sinema arşivcisi ve yazarı.

(2) Edward Dmytryk, Sinemada Kurgu, Çev. İbrahim Şener, 1. Baskı, İstanbul, İzdüşüm Yayınları, 2003, s.7.

(3) Yuriy M. Lotman, Sinema Estetiğinin Sorunları, Çev. Oğuz Özgül, 2. Baskı, Ankara, Öteki Sinema Yayınları, 1999, s.90

Bir Tanım Karmaşası: Kurgu mu? Montaj mı?

Kurgunun bir tanımını yapmak, Türk Dil Kurumunun sözlüğünden kelimenin sözcük anlamını yazmak kadar kolay olduğu gibi sinema ve televizyon sektöründeki pek çok uygulayıcının, akademisyenin, öğrencinin ve izleyicinin özellikle kurgu konusunda temel bir kavram karmaşası yaşadığını düşündüğümüzde de bir o kadar zordur. Üretim süreçlerinden tutun da akademik çalışmalar dahil bu kavram karmaşası kendini göstermekte ve kimin neyi kastettiğinin anlaşılmadığı durumlar yaşanmaktadır.

TDK sözlüğüne bakarsak şöyle bir tanımla karşılaşırız: “Bir filmin değişik süre ve yerlerde çekilen bölümlerini, bir anlam ve uyum bütünlüğü sağlayarak birleştirme, montaj”⁴ Öz itibariyle doğru bir tanımdır. Özellikle kurgu = montaj denilerek çok net bir tanım ortaya konsa da kavram karmaşası diye sözü edilen durum da tam bu noktada ortaya çıkmaktadır. Pek çok kişide kurgu ve montajın birbirinden farklı şeyler olduğuna dair yanlış bir bilgi edinimi vardır. Türkiye’de sinemayla ilgilenen herhangi birinin, sinema öğrencilerinin, hatta akademisyenlerin bu sözcüklerle ilgili yaşadığı karmaşanın temelinde montajın teknik, kurgunun ise yaratıcı bir süreç olarak görülmesi yatmaktadır. Örneğin:

“Kurgu yapan kimse aynı zamanda montajı da yapabilir ya da kurgu yönetmenliği* yaparak filmin yönetmeniyle birlikte çekim planları üzerinde karar verici konumda bulunabilir. Oysa ki montaj işin teknik kısmıdır. Bir montajcı kendine söylenen planları, sesleri elindeki teknik cihazları kullana-

(4) <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=kurgu&ayn=tam>

(*) “Kurgu yönetmeni” uluslararası literatürde karşılığı olmayan bir tanımdır. Türkiye’deki dizi sektörünün yoğun çalışma koşulları sonucunda üretilmiştir. Görev tanımı olarak dizinin kurgu sürecini yönlendiren, son kararları veren kişidir. Yani uluslararası literatüre göre aslında “editör” ya da “kurgucu” neyse odur. Türkiye’de böyle bir tanım kurulmasının ve kısmen kullanılmasının nedeni kurgu şirketinde operatör olarak çalışan birinin tanımının kurgucu olarak yapılmasıdır. Dolayısıyla dizinin temasını, duygusunu iyi bilen yönetmenin ya da yapım şirketinin uzantısı olarak karar verici konumda kurguya katılan kişi kendini nasıl tanımlayacaktır? Ya da bir operatör artı bir de kurgucu olduğunda uzun kıta bir film için ne kadar süreden bile uzun olan

rak birbirine bağlar. İşin yorum ya da sanat kısmına karışması olanaklı değildir.”⁵

Yukarıdaki alıntıda kurgucu ve montajcı tanımlamasında yapılan yanlışlık, yaratıcı kişi ve teknik eleman ayırımına duyulan ihtiyaçtır. Bu iş bölümlerine sonraki konu başlıklarında değinilecektir. Ancak burada vurgulanması gereken temel nokta, bu unvanların türetildiği sözcükler olan kurguya ve montaja da dolaylı olarak yanlış anlamlar yüklenmesidir. Bu yanlış yargıda, kurgu yaratıcı, montaj ise sadece teknik bir süreç olarak görülmektedir ki bu, dünya sinema literatüründeki “montage” kavramının kullanımının tamamen zıddıdır.

Ülkemizde genel olarak sinema ve televizyon yapımlarının neredeyse tamamında kullanılan “kurgu” terimi, “montage” ve “editing” sözcüklerinin karşılığıdır. Oysa dünya sinema literatüründe “editing” ve “montage” kavramları birbirinden ayrılmaktadır. “Editing”, bir filmin çekimlerinden gereksiz, fazla görülen bölümlerinin çıkartılarak oluşturulması olarak tanımlanırken; montage, çekimler aracılığıyla bir filmin inşa edilmesi, hammaddeden oluşturma anlamına gelir.

“...1920’lerdeki Alman Dışavurumcuları ve Eisenstein’dan bu yana Avrupa kurgusu, bir sentez süreciyle karakterize olmuştur. Bir film düzenlemeden (edit) çok, inşa (construct) olarak görülür.”⁶

dizilerin kurgusuna katılamayan yönetmenin dünyasını bilerek dizinin kurgusu hakkında son kararları verenin tanımı ne olacaktır? İşte bu sorular hiyerarşik bir egonun beklentisi olarak bu tanımı doğurmuştur. Bazı şirketlerin kurguculuğu kurgu masasını bilmek seviyesine çekmesi ve yoğun çalışma koşulları bu yanlış tanımlamanın temel nedenleridir. Oysa kurguyu yönlendiren yani kendi “kesme” bile operatöre komut veren kişi dünya sinema literatüründe “editör” ya da kurgucu olarak anılır. Bağımsız çalışan dizi kurgucuları sayesinde bu tanım şimdilik çok kullanılsa da RATEM (Radyo Televizyon Yayıncıları Meslek Birliği) gibi mesleki sertifika yeterliliklerini tanımlayan bir birliğin “kurgu yönetmeni” tanımını yönergelerinde geçirmesi düşündürücüdür.

(5) Bülent Küçükdoğan-Turhan Yavuz-İbrahim Zengin, Video ve Film Kurgusuna Giriş, 1. Baskı, İstanbul, Es Yayınları, 2005, s.14.

(6) James Monaco, Bir Film Nasıl Okunur?, Çev. Ertan Yılmaz, 8. Baskı, İstanbul, Oglak Yayıncılık, 2006, s.208.

Dünya sinema literatüründeki “editing” ve “montage” kavramlarının asıl ayrılıp vurgulandıkları nokta ise; Rus sinemasının kurgu ekolünün ve kuramlarının “montage”, klasik Hollywood kurgu stiline “editing” olarak anılmasıdır. Mark Goldblatt* bir röportajında şöyle der:

“...şimdi bu, “montage”ın gücünü gösterir. Bu, bir çekimle ikinci bir çekimi yan yana getirip üçüncü bir anlam yaratmaktır. Yaratılan üçüncü anlam, iki çekimin ayrı ayrı verdiği anlamdan kat kat fazladır. Ve aslında bu “editing”in temelidir.”⁷

Yukarıdaki metindeki “montage” ve “editing” sözcüklerinin Türkçe karşılığını kullanmak istediğimizde “montage” sözcüğü yerine kurgu, “editing” sözcüğünün karşılığına da kurgu yazmamız durumunda anlatım eksikliği oluşacaktır. Çünkü bu paragrafta her iki kelime ile farklı yaklaşımlara gönderme yapılmaktadır. Evet aslında kurgu, Türk sinema literatürü için iki kavramı da karşılamaktadır. Ancak yabancı literatürden yaptığımız alıntılarda özellikle “montage” ve “editing” kavramları, aynı anlatım ya da görüş içinde yer alıyorsa, bu kavramları orijinal halleriyle kullanmak ya da parantez, dipnot gibi yönlendirmelerle hangi kavramın kastedildiğini belirtmek doğru ve anlaşılır olacaktır. Aksi halde okuyucunun çeviriden kaynaklı olarak sorun yaşaması beklenen bir sonuçtur.

Dziga Vertov’un yazılarından derlenen çeviri kitap Sine-göz’de kurgu ve montaj kelimelerinden kaynaklı anlatım yanlışlarına sıkça rastlanmaktadır. Örneğin;

“Sine-göz, kurgu aracılığıyla etki sağlamanın aksine (kurgunun bıraktığı iz ne kadar güçlü olursa olsun) gerçekler aracılığıyla etki sağlamaya yönelik sürekli büyüyen bir harekettir”⁸

(*) The Terminator ve Starship Troopers filmlerinden tanıyabileceğimiz kurgucu.

(7) Wendy Apple, The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing, Warner Home Video, 2004, d.23:18

(8) Dziga Vertov, Sine-göz, P.D. Kitap Arşivi, <http://pdkitap.org> kitaplığı, 2007, s.104

Vertov'un kurguya yaklaşımını bilen biri bu metinde bir terslik olduğunu sezebilir. Belgesel filmin bütün üretim sürecini kurgu başlıklarıyla ayırmış ve yapısalcı bir biçimin yılmaz savunucusu olan Vertov'un kurguyu bu şekilde değerlendirmesi beklenen bir şey değildir. Nitekim metnin İngilizcesine bakıldığında kurgu kelimesinin "fiction" kelimesinin karşılığı olarak kullanıldığı görülebilir. Yani "montage" ve "editing" dışında "fiction" kelimesi de Türkçeye çevrilmiş sinema metinlerinde çok rahat karmaşaya neden olabilmektedir. Bunun yanında aynı kitapta pek çok yerde kurgu ve montaj kelimelerinin yan yana kullanıldığını görülebilir. Örneğin;

"Her sine-göz yapımı konunun seçildiği andan filmin tamamlanmış haliyle yayınlanmasına kadar montaja tabidir. Başka bir deyişle, film, film yapım süreçleri esnasında **kurgulanır**."⁹

Bu paragrafın İngilizceden çevirisinde "montage" kelimesinin karşılığı olarak montaj, "editing" kelimesinin karşılığı olarak da kurgu kullanılmıştır. Buradaki sorunun temel kaynağı ise orijinal Rusça metnin İngilizceye çevrilmesi sırasında kendini göstermektedir. Rusçada da tıpkı Türkçe gibi sinema bağlamında "montage" ve "editing" aynı anlama gelmektedir. Ancak Rusça'da kelime temsili olarak sadece montaj kullanılmaktadır. Nitekim yukarıdaki metnin İngilizcesinde çevirmen orijinal Rusça metindeki montaj kelimesinin İngilizcedeki montage ve editing kelimelerini karşıladığını belirtmiş ve paragraftaki anlam bağlamına göre yer yer montage yer yer editing kelimesini kullandığını dipnot olarak düşmüştür.¹⁰ Bu dipnot, sinema terimleri bağlamında İngilizce'de editing ve montage kelimelerinin farklı anlamları karşılamalarından dolayı verilmiştir. Yani bağlama

(9) A.e., s.105.

(10) Dziga Vertov, *The Writings of Dziga Vertov*, 1. Baskı, California, University of California press, 1966. Biz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

göre çevirmen metne müdahale etmiştir. Ancak Türkçe çeviride “editing” kelimesinin karşılığı olarak kurgunun kullanılması sanki montaj ve kurgu, Türkçe sinema terimlerinde farklı anlamlara geliyormuş yanılgısı yaratmaktadır. Bu çalışma içinde özel bir örnekleme gerekmedikçe ya da alıntı yapılmadıkça kurgu kelimesi tercih edilecektir.

Kavramsal Olarak Kurgu

Kurgu, sinema içindeki işbölümünde, öncelikle ve en yalın haliyle, çekimlerden sonra başlayan ve filmin gösterimine kadar olan (özel efektler, renk düzenleme, ses miksajı, kopya çoğaltma vb. dışında) süreci kapsar. Buna göre şu tanım doğrudur: “Kurgu, senaryonun realize edilmesi sürecinde yönetmen tarafından pelikül üzerine saptanan görüntülerin (kurgunun en küçük birimi olan çekimlerin), belirli ilkelere* göre birleştirilmesi işlemidir.”¹¹ Bu tanım kurgunun teknik sürecine işaret eder. Kurgu teknik bir süreç olmakla beraber, getirdiği anlatım olanaklarıyla bir film yönetmeninin anlatım dilinin belirleyicisidir. Bir yönetmenin ilk bilmesi gerekenin kurgu olduğu savı, bu sürecin sadece masa başındaki teknik bir uygulama olmadığını belirtip, çekim sırasındaki teknik sürece de işaret eder. Bir yönetmenin film çekimlerini kurguyu bilmeden yapması neredeyse olanaklı değildir.

Bu teknik süreçten biraz daha ilerisi kurgunun, filmin kalbi olduğudur. Yani film üretim sürecinin tamamında kendini gösteren bir kavram olarak ele alındığında kurgu, senaryo yazımında, özellikle sahnelerin diziliş sırası bağlamında, filmin ritmini belirleyen etmendir. Ve ritim bütün sanatların temel noktasıdır.

(*) Kurgu ilkeleri olarak bilinen bu ilkeler, genellikle klasik anlatı sineması içinde yer alır.

(11) Yörükhan Ünal, *Dram Sanatı ve Sinema*, 1. Baskı, İstanbul, Hayalet Kitap, 2008, s. 203. Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

“Her sanat yapıtı zorunlu olarak simgesel olmasa da zorunlu olarak ritmiktir... Bergson şöyle der: “Müziksel seslerin bizi doğanın seslerinden daha güçlü bir biçimde etkilemesi şuradan gelir: doğa duyguları açıklamakta sınırlı kalırken müzik bize bu duyguları açıklamaktadır. Şiirin çekiciliği nereden gelir? Şair öyle bir kişidir ki onda duygular imgelere, imgeler de kendilerini açıklayacak ritme uygun sözlere dönüşür. Bu imgelerin gözümüzün önünden geçtiğini görerek, onun duygusal eşdeğeri diyebileceğimiz, duyguyu duyarız. Ama bu imgeler ritmin düzenli devinimleri olmadan gerçekleşmez. Sallanmış ve uyumuş ruhumuz düşünmek ve şairle birlikte görmek için ritimle kendini unuttur.”¹²

Yukarıdaki alıntıda belirtilmiş olan şiirin etkisiyle, düzenli bir devinimle kurgulanmış çekimlerin, sahnelerin ve sekansların etkisi özdeştir. Sinemaya ritim duygusunu kazandıran kurgu, bu nedenle bir sanattır. Ritim sadece kurgu masasında belirlenebilecek bir şey değildir. Sonuçta kurgu masasında yapılan işlem, gelen hammaddeyle sınırlıdır. Bu hammaddenin, yani film çekimlerinin yaratılışında da ritim vardır ki bu süreç senaryo ile birlikte özellikle filmin zihinde ilk oluşum süreçlerini kapsar. Bu nedenle ritim, bizi kurgu kavramının, kurgu masasından önceki süreçlerine de taşır. Kurgu bir filmin bütün hücrelerinde bulunur. “... M. Romm”, kurgunun sinematografa özgü bir yolla, dünyanın yeniden yaratılışının ve olayların açıklığa kavuşturulmasının bir yöntemi olduğunu söyler.”¹³

Kurgu bir manipölasyon sürecidir. Birbiriyle alakasız yapılmış çekimlerin bile, bir araya getirilip, kurgu ile çekimlerin kendi içeriğinden bambaşka bir duygu yaratılması tıpkı, çekim sırasında bazı öğeleri kadraj dışında bırakmak kadar estetik, politik ve ideolojik bir kaygının sonucudur. Örneğin; 1946 yılında

(12) Afşar Timuçin, Estetik, 3. Baskı, İstanbul, İnsancıl Yayınları, 1998, s.166.

(*) 1901-1971 yılları arasında yaşamış Rus yönetmen, senarist ve kurgucu.

(13) Semir Aslanyürek, Senaryo Kurgu, 2. Baskı, İstanbul, İnsancıl, 2004, s.178.

Amerika'dan gelen bir ekip, Türkiye'de Türkiye'nin tanıtım filmini çekmek ve bunu Amerika'da göstermek için gerekli maddelerden izin alır. Film yapım ekibinin çektikleri kontrol edildiği ve ham çekimlerde bir sorun görülmediği halde, Amerika'da gösterilen filmin son hali tamamen Türkiye aleyhtardır. Özellikle kurgu sırasında görüntülere eklenen metinler filmi bambaşka bir biçime sokmuştur. Dışışleri nezdinde yazışmalar yapılır ve filmin gösterilmemesi için büyük çaba sarf edilir.¹⁴

Kurgu manipülasyon gücüyle her türlü düşünceye hizmet edebildiği için her zaman tartışma konusudur. Leni Riefenstahl, *Triumph of The Will* (İradenin Zaferi-1935) ile kurguyu Nazi propagandası için kullanırken; Charles A. Ridley'in 1941 yılında aynı filmin görüntülerinden bir Nazi parodisi olan "Lambeth Walk" filmini yapmasına olanak sağlayan da kurgudur. Dolayısıyla çekimlerin sıralanış tercihi söz konusu olduğu sürece manipülasyon da olacaktır.

Kurgunun manipülasyon gücünü en iyi ortaya koyan ve sinema tarihine bu bağlamda çok önemli çalışmalar bırakan Eisenstein şöyle der:

"Derler ki: Bütün, kendini oluşturan parçaların toplamından da fazla bir şeydir. Bütünün, kendini oluşturan parçaların toplamından daha başka bir şey olduğunu söylemek daha doğru olur."¹⁵

Kurgu, klasik sinema anlatısı temel ilkeleri bağlamında, sonsuz kombinasyonun bulunduğu bir süreç olarak teknik, çekimlerin birbiri ile olan ilişkisi ile yaratılan anlam bağlamında ise diyalektik bir süreçtir. Kurgu insan bilincinin çalışma mekanizmasıyla benzerdir. İnsan bilinci görsel olarak edindiği enfor-

(14) Serdar Öztürk, *Erkan Cumhuriyet Döneminde Sinema, Seyir, Siyaset*, 1. Baskı, Ankara, Elips Kitap, 2005, s.77.

(15) Sergei Eisenstein, *Film Düyumu*, Çev. Nijat Özön, 1. Baskı, İstanbul, Payel Yayınevi, 1984, s.27. Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

masyonları daha önce edindiği enformasyonlarla karşılaştırır. Alexey Sokolov bunu, ormanda yürüyen birinin bir avcı ile karşılaşması ile örnekler. Bu karşılaşma sırasında sırasıyla önce insanı daha sonra elindeki silahı fark etmemiz beynimiz tarafından bir tehlike olarak algılanır. Ancak hemen arkasından gördüğümüz uzun kulaklı bir köpek bize adamın avcı olduğu bilgisini sunar.¹⁶ Bu, psikolojik bağlamda bilincin görsel imgelerden nasıl bir yorum çıkardığını ortaya koymaktadır. Bu süreç o kadar hızlı işlemektedir ki, insan bunun çoğu zaman farkında olmaz.

“Zaten kurgunun temel mahiyeti de bundan ibarettir. Karşılaştırma ve bunun sonucunda, olaylar arasındaki bağlantıları anlamanın daha nitelikli başka bir düzeyin ortaya çıkmasıdır... Karşılaştırma ilkesi yalnızca sinematografiye veya benzeri sanatlara ait değildir; aynı zamanda, insan bilincinin çalışma mekanizmalarının da temel ilkesidir.”¹⁷

Kurgu, teknik bir süreçten sinemasal bir kavrama doğru boyutlandırıldıkça tanımlanması giderek zorlaşmaktadır. Öncelikle ve sinema alanındaki temel anlamıyla kurgu; bir filmin tamamlanmış çekimlerinin kurgu masasında, bir bütün oluşturacak ve sinema salonunda izlenir hale gelecek biçimde birleştirilmesidir. Ancak ilerideki konu başlıklarında detaylandırılacak olan kavramsal tanımın en yalın hali şu şekildedir: Bir şeyler anlatmak söz konusu olduğu sürece, bir bütün olan dünyanın zihinde, parçalar halinde ayrıştırılıp yazım aşamasında tekrar bir araya getirilmesi suretiyle oluşturulan bütünün, yani senaryonun, çekim esnasında tekrar parçalara ayrıştırılıp kurgu masasında tekrar ve belki de başka bir bütünlük içersinde bir araya getirilmesi süreçlerinin tümü kavramsal olarak “kurgu”dur.¹⁸

(16) Alexey G. Sokolov, Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu, Çev. Semir Aslanyürek, 2. Baskı, Agora Kitaplığı, 2007, s.13-14.

(17) A.e., s.14.

(18) Semir Aslanyürek, Senaryo Kurgusu, s.170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

Kurguyu Kim Yapar?

Seyrettiğimiz bir filmin başında ya da sonunda yazı ile yer alan kurgu, (edited by, montage) doğrudan o filmin masa başında kurgusunu yapan kişiyi ya da kişileri işaret etmektedir. Peki, bu kişi filmin kurgusunun tamamından sorumlu kişi midir? Edward Dmytryk*, kurgunun sorumluluğunu yönetmene, yapımcıya ve kurgucuya yükler.¹⁹ Bu yargı, klasik anlatı sineması ve daha çok da ticari sinema için doğru bir tanım olarak görülse de, birçok istisnası ve görece olarak ideal biçimleri vardır. Konunun daha iyi anlaşılabilmesi için kurgucunun sinema tarihindeki konumlandırılmasına bakmakta fayda var.

Aslında, sinemada kurgunun anlatım diline olan etkisinin fark edildiği ilk yıllarda kurgucu diye bir tanım yoktur. Genellikle filmi, yönetmenle birlikte yardımcıları kurgulardı. Bu yardımcılarına da “kesici”^{***} denirdi. 1930’lu yılların sonuna kadar kesicilerin büyük çoğunluğu kadındı. Kurgu süreci yaratıcılıktan çok el becerisi isteyen bir işlem olarak görülürdü. Bu nedenle de kesiciler terziliğe yatkın olan kadınlar arasından seçilirdi.^{***} Çoğu zaman bir üretim bandı gibi çok sayıda kesici, bir filmi bitirebilmek için aynı anda çalışırdı. Sesin sinemaya girmesinden sonraysa kurgunun daha elektronik bir işleme dönüştüğü düşünülerek kadınlar kesicilik mesleğinden uzaklaştırılmaya başlandı.

“Filme ses tüm karmaşıklığıyla girince, çok sayıda yönetici, kadın kesicilerin ses ile ilgili sorunlarla başa çıkamayacakları kararına vardı. Kadın kesicilerin çoğu bir daha dönmemek üzere işten çıkarıldı. Bununla birlikte, kadın kesicilerin en iyileri işlerinde kaldı...”²⁰

(*) 1908-1999 yılları arasında yaşamış kurgucu ve yönetmen.

(19) Edward Dmytryk, Sinemada Kurgu, a.g.e., s.16.

(**) Kurgu terminolojisinde “cutter” olarak geçer.

(***) Günümüzde film kurgularının neredeyse tamamı bilgisayar yardımıyla kurgulanmaktadır. Eski kurgu sistemlerinde kurgu, filmin makasla kesilip, iki çekimin bant ile yapıştırılması ile yapılıyordu.

(20) A.e., s.11. Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

Kesicilik tanımında film kurgucusu tanımına geçiş ise, kesicilik tanımının kurgu işini değersiz gösterdiği düşüncesi ile oldu. Aslında sinemanın başlangıcından kısa bir süre sonra sanayiye dönüşmeye başlaması ve üretilen film sayısının artması bunda önemli bir etkindir. Çünkü bir fabrikanın üretim sürecini kendilerine model alan film stüdyoları, iş bölümlerini netleştirmek, herkesin görev tanımını yapmak ve bu sayede film üretimini düzene sokmak istiyorlardı. Herkesin kendi alanında uzmanlaşması en doğru yöntemdi. 1935 yılında çıkan Wagner İş ilişkileri yasasının ardından sinema, Amerika'da sendikalaşma sürecine girdi ve daha sonra "film kurgucusu" sözü kesin olarak sinema terminolojisine girdi. Paralel bir zamanlama ile 1934 yılı ilk kez "en iyi film kurgusu Oscarı"nın verildiği yıl oldu.*

Peki, kesiciden kurgucuya doğru yapılan bu tanım değişikliği kurguyu yapan kişiye daha etkileyici bir anlam vermekten başka, kurgucunun yaptığı işi daha doğru mu tanımlamaktadır? Özellikle günümüz sinemasından doğru baktığımızda ve bugün için kesinlikle doğru bir tanımlamadır. Yönetmen ve oyuncu Sean Pean bir röportajında şöyle der: "İyi bir kurgu yeteneği, yönetmeni intihardan korur."²¹ İşte bu yetenek, kurguyu yapan kişiye aittir. Kurgu masasına gelmiş bir film yüzlerce çekimden binlerce çekime kadar genişleyebilecek bir ham malzemeye sahip olabilir. Kurgucu, eleğinden tüm bu malzemeleri geçiren bir altın arayıcısı gibidir. Kimi zaman altını bulur kimi zaman bulamaz. Daha sonra bulduğunu bir kuyum ustası gibi işler ama küçük istisnalar hariç, hiç yoktan altını yaratamaz. Bu süreçte kurgucunun en önemli yol göstericisi yönetmendir.

"...filmde görüntüleri belli bir sırayla ve ritimle bir araya getiren kurgucudur. Burada yönetmenin rolü çekim sırasında bir aktöre yapacağı gibi öneri getirmek ve tavsiye etmektir."²²

(*) W.S. Van Dyke'in 1933 yılında çektiği "Eskimo-Mala the Magnificent" filmi ilk kurgu Oscarı'nı alan filmidir.

(21) Wendy Apple, *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*, a.g.e., d. 02.20

(22) Walter Murch, *Göz Kırparken*, Çev. İlker Canıklıgil, 1. Baskı, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2005, 23. Sayfa - <https://rantey.org>

Bu nedenle yönetmen, bir filmin kurgulanmasından üst düzeyde sorumludur. Ticari filmlerin hemen hemen çoğunda bu sürece yapımcı da katılır ama etkilerinin çok olması beklenmez. Ancak “auteur yönetmenler”in filmlerinde kurgunun mutlak belirleyicisi yönetmen ve kurgucudur. Kurgucu yönetmenin kendisini ortaya koymasına yardımcı olur. “Ama katılım ne olursa olsun, kesici filmin gidişatının ve hızının üstünde neredeyse tam bir denetime sahiptir.”²³

Bir Filmde Kurgucunun Rolü

“Film kurgucusu yapım sürecinde çalışan insanlar arasında filmin çekim şartlarını bilmeyen (veya bilmeme hakkı olan) buna rağmen film üzerinde büyük etkisi olan birkaç kişiden biridir.”²⁴

Bu yorum, kurgucunun bir film üzerindeki en önemli rolü olan nesnelliğe işaret eder. Çünkü bir kurgucu filmin çekimlerini ve şartlarını bilmediği için sadece gördüğü çekime bakar. O çekim sırasında sette verilen uğraşın, emeğin yani kadraj dışında yaşananların dışında kalır. Çoğu yönetmen uzun uğraşlar sonucu çektiği bir sahnenin ya da çekimin, kurgucu tarafından bir çırpıda filminden atılmasına karşı çıkar. Ancak yetenekli bir kurgucu filmin anlatımına katkıda bulunmayan her parçayı, nesnelliği sayesinde, filmin dışında tutar. Bu durum bazen bir sahne için olabileceği gibi, bir plan hatta bir kare için bile olur. Quentin Tarantino* bir röportajında şöyle der:

“Bir yazar için sözcük, bir kompozitör ya da müzisyen için nota neyse, bir kurgucu için de kare odur. Bir kareyi çıkarmak ya da iki kare eklemek, hırçın bir nota ile yumuşak bir nota arasındaki fark gibidir.”²⁵

(23) Edward Dmytryk, Sinemada Kurgu, a.g.e., s.18.

(24) Walter Murch, Göz Kırparken, a.g.e., s.25.

(*) Pulp Fiction ve Kill Bill gibi filmlerinden tanıdığımız yönetmen.

(25) Wendy Apple, The Cinema of Quentin Tarantino, a.g.e., d. 07:50

Bir iki karenin bir çekimin içeriğindeki belirleyici rolü abartılı gibi görünse de, aslında kurgunun tüm inceliklerinin gizlendiği noktalardır bu kareler. Kurgucunun buradaki rolü, yeteneği ve karelere olan göz duyarlılığı ile doğru orantılıdır ve bu bazen bir filmin inandırıcılığı üzerinde çok önemli bir rol oynar. Steven Spielberg* bu durumu Jaws** filminin kurgusu sırasında yaşadıklarıyla anlatır:

“... belirli şeyler üzerinde kurgucuyla hiç aynı fikirde olmadık. Bu fikir ayrılıkları hep yapay köpekbalığı üzerinde oldu. Verna hep, daha çok için daha az, felsefesiyle hareket ederdi. Ben de hep biraz daha fazlası için sıkıştırdım. Çünkü o köpekbalığının gerçek görünmesi için tekne üzerinde, sadece bir çekim için, iki günümü harcamıştım. Fakat acı olan, köpekbalığı sadece 36 karede gerçek görünüyordu; 38 karede değil. İşte bu iki kare, gerçekten korkunç bir köpekbalığı ile yüzen bir pislik arasındaki farktı.”²⁶

Kurgucu filme dışarıdan bakarak seyircinin rolüne bürünmelidir. İyi bir kurgucu her zaman seyircinin filme vereceği tepkileri önceden kestirebilmelidir. Bu sayede yönetmenin seyircisine yabancılaşmamasını sağlar. Filmi bu şekilde hissediş, bu duyum, yukarıda örneklendiği gibi tek bir kareden çekime, çekimlerin ilişkisinden sahneler, sahnelerden sekanslara ve nihayetinde filmin bütününe doğru uzanır. Kurgucunun buradaki en önemli rollerinden biri çekimlerin birbiri ile olan ilişkisi üzerinde kendini gösterir. Çekimler arasında yapılacak kesmelerin çok yüksek sayıdaki olasılığı kurgucunun sabırlı olmasını gerekli kılar.

“... kurgu sadece “bir araya koymak” değil “bir yolun keşfidir” ve kurgucunun vaktinin büyük kısmı filmi “kesmekle” geçmez.

(*) Jaws, E.T., The Color Purple, Schindler's List gibi filmleri olan ünlü yönetmen ve yapımcı.

(**) 1975 yılında çekilen Jaws filmi, 1976 yılında en iyi kurgu Oscar'ını almıştır. Filmin kurgusunu Verna Fields yapmıştır.

(26) A.e., d.09.03 Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

Malzeme ne kadar fazlaysa doğal olarak denenmesi gereken o kadar çok “yol” vardır ve bu da kurgu süresini uzatacaktır.”²⁷

Bir yönetmen kurgu aşamasına geldiğinde kurgucu onun filme katmak istediği duyguları ve yöntemi anlamalıdır. Bir kitap editörü rolüne bürünmelidir. Yönetmenini cesaretlendirmeli, gerekirse karşı çıkmalı, yeni bir yöntem için önerilerde bulunmalıdır. Ama sonuçta kelimeleri bir araya getiren kitabı oluşturan yazardır.²⁸ Bu ilişki sırasında kurgu odalarında, filmin yaratım süreciyle ilgili çok önemli süreçlerden geçilir. Yönetmen Alexander Payne ve kurgucu Kevin Tent arasında “Election” (1999) filminin bir sahnesinin kurgusu ile ilgili yaşananlar, bir filmde kurgucunun rolü üzerine esprili ve güzel bir örnektir:

Filmin başkarakteri McAllister, seçim maratonundan hile yaptığı için çıkarılmıştır ve bu suçlulukla müdürün odasına girer. İçeride birçok insan vardır ve hepsi McAllister’in suçlu olduğunu bilmektedir. Payne, bu sahnenin kurgusunu “The Good, the Bad and the Ugly” (İyi Kötü Çirkin-1967) filminin son sekansı gibi yapmak ister.* Ancak Tent buna karşı çıkar ve sahnenin çok hızlı kesmelerle doruğa ulaşması gerektiğini söyler. Payne, bunu çok sıradan bulur ve sahnenin kendi üzerine çok fazla ilgi çekeceğini belirtir. Bunu kesinlikle istemediğini bu anlatımın böyle bir filme gitmeyeceğini savunur. Tartışmanın geri kalanı şöyle gelişir:

K. Tent: Sonunda, “sana 25 dolar öderim” dedim.

A. Payne: Ve ben “ hayır bunu yapmayalım” dedim.

K. Tent: Tamam. 50 dolar olsun

A. Payne: Hayır. 75 dolar.

K. Tent: Böylece ona 75 dolar ödedim ve kurgu şu anda filmde olduğu halini buldu.”²⁹

(27) Walter Murch, Göz Kırparken, a.g.e., s.3

(28) A.e., s.24.

(*) Bu sekansta karakterlerin yüzleri sürükleyici bir müzik eşliğinde uzun uzun gösterilir ve sahne ilerledikçe plan süreleri giderek kısalarak finale varılır.

(29) Wendy Apple, *Directing the Magic* <https://www.kendallco.k12.il.us/~applew/>, a.g.e., d. 18:59

Payne bu anısının sonunda kurgucuları “kurnaz politikacılar gibiler” diye tanımlar.³⁰

Belirtilmesi gereken diğer bir önemli noktaysa; her filme bir şekilde imzasını atan kurgucuların büründükleri rollerin her kurgucu için farklı olacağıdır. Kurgunun kabul görmüş kanunları ve kuralları olsa da, her kurgucunun sinemaya bakışı ve uygulaması arasında farklar vardır. Nasıl farklı yönetmenler aynı senaryoyu farklı bir biçimde çekerse; farklı kurgucular da aynı malzemeyi farklı kurgular. Bu fark da yönetmenin filmini kurgulamasını istediği kurgucuyu tercih etmesinin nedenidir. Sinema tarihi birçok filmde beraber çalışmış yönetmen ve kurgucu örnekleriyle doludur. * Birbirini tamamlayan roller bir araya geldiğinde ve Walter Murch’un söylediği gibi “çift olarak rüya görüldüğünde”³¹ başarı kaçınılmazdır.

Ticari Filmlerde Kurgu ve “Director’s Cut” Kavramı

Yukarıda kurguyu kimin yaptığına dair açıklık getirilip, ideal olan bir iş akışı ortaya konuldu. Ancak işlerin her zaman böyle yürümediği -kesin olarak sadece ticari sinema için- “director’s cut” yani “yönetmen kesimi” kavramının sinema terminolojisine bütünüyle yerleşmesinden sonra, daha belirgin olmuştur. Büyülü bir dünyayı izleyicisine sunan ve magazin destekli programlar sayesinde sinemasını özenilen bir meta haline dönüştüren Hollywood sistemi, ticari sinemanın bütün baskısını kendi film yaratıcıları dolayısıyla da dünya sineması üzerinde hissettirmektedir. Bu baskı ideal olan bir klasik film anlatım yöntemi yanılması yaratmış ve sinemayı sadece seyirlik bir eğlenceye dönüştürmüştür. Daha sinemanın siyah-beyaz ilk yıllarında ih-

(30) A.e, d. 20:21.

(*) Uzun süreli yönetmen-kurgucu ortaklıkları için doğrulanmış bir kaynak olarak bakınız: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_film_director_and_editor_collaborations (Erişim 8 Ağustos 2016)

(31) Walter Murch, *Çok Sesli Sinema*, Kitap Arşivi - <https://rantey.org>

timaller düşünölmüş, deneyimler değerdendirilmiş ve izleyicinin ilgisini çekecek formüller geliştirilmiştir. Öyle ki bu formüllerin büyük bir çoğunluğu halen ticari sinemanın temel hedefi olan seyirlik eğlence mantığının işlemlerini sağlamaktadır. Bu durumunun kuşkusuz en önemli nedeni sinemaya nasıl bir şey olarak bakıldığıdır. Rekin Teksoy bu durumu şöyle özetler:

“Amerika Birleşik Devletleri, Birinci Dünya Savaşı’na katılmaya karar verdiğinde, artık sağlıklı mali kaynaklara kavuşan, teknolojisini sürekli yenileyen ve durmadan film üreten Hollywood, büyük bir sanayi merkezine dönüşmüş, üstelik dünya pazarına da ağırlığını koymuştu... Çevreyi kirleten atıkları, duman çıkaran bacaları, gürültülü makineleri olmayan bu sanayi dalı, binlerce kişiye, hem de çok iyi koşullarla iş sağlıyor, yerel ekonomiye milyonlarca dolar katkıda bulunuyordu... sanat değeri ağır basan Avrupa filmlerinin rekabetine karşın, Hollywood sinemasını yavaş yavaş dünyanın her ülkesinde vazgeçilmez kılmaya başlıyordu. Vazgeçilmezlik özellikle 1930’lardan sonra yoğunlaşacaktı. Çünkü bu tarihlerde Hollywood, filmi, çoğu kez bir tüketim malı olarak değerlendirecek, kültürel içeriği yoksullaştırılmış, aynı konuları aynı biçimlerde yineleyen gösterişli yapımlarla, İlya Ehrenburg’un* tanımlamasıyla, bir “düşler fabrikasına” dönüştürecektir.”³²

Buradaki “düşler fabrikası” tanımı bir metafor olarak özellikle fabrika sözcüğüne yaptığı vurgu anlamında önemli bir ipucu verir. Film sanat boyutundan çıkarak fabrika ürünü olarak görüldüğü için filmlerin üretim sürecinde bulunan herkes birer zanaatkâr olarak görölmektedir. Elbette bir filmde zanaatkâr olarak değerdendirilebilecek birçok çalışan vardır ancak özel-

(*) 1891-1967 yılları arasında yaşamış Rus yazar ve gazeteci.

(32) Rekin Teksoy, Rekin Teksoy’un Sinema Tarihi, 1. Baskı, İstanbul, Oğlak Yayıncılık, 2005, s.83. Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

likle yönetmen sanatçı kimliğini taşımak durumundadır. İşte yukarıda belirtilen belirli formüllerle, bir filmin ticari anlamda başarıya ulaşması için bir anahtar olmasından dolayı yönetmenler Hollywood tarafından bu formülleri uygulayan işçiler gibi görülmüştür. Bu görüş o kadar ileri safhaya gitmiştir ki aynı senaryodan aynı filmlerin çıkacağı düşüncesi yerleşmiştir.

“Erich von Stroheim ile Charles Chaplin bu dönem Amerikan sinemasının en önemli, en anlamlı ürünlerini vermişlerdir. Ama asıl Hollywood’u simgeleyen, yüzlerce yönetmen, oyuncu ve teknikerin elinden çıkan, değişik türlerde, değişik konulu filmlerin, tıpkı küçük parçaların yan yana gelerek bir mozaik oluşturması gibi oluşturdukları “seyirlik” idi.”³³

O günden bugüne Amerikan sineması elbette yaratıcı yönetmenler çıkarmıştır ancak bu, üretilen film sayısına oranlandığı zaman okyanusta bir damladır. Ticari sinemanın bir temsili ve dayatıcısı olarak Hollywood, birçok ülke sinemasını bu bakış açısıyla ekonomik ve sanatsal olarak etkilemeye devam etmektedir. “Sinemayı yalnızca vakit geçirmeye yönelik bir eğlence anlayışı olarak gören bu anlayış, patlamış mısır yiyip, kola içerek seyreden bir seyirciyi hedef kitle almakta, filmin tek amacının para kazandırmak olduğu görüşünü benimsemektedir.”³⁴

Bu biçimdeki sinemanın belirli ve değişmez yasaları vardır ki bunlar sinemanın en temel ilkeleri bağlamında sinema sanatına büyük katkıda bulunmuştur* ve kendini kurguda belirgin bir şe-

(33) A.e., s.84.

(34) A.e., s.834.

(*) Rekin Teksoy, sinema tarihi kitabının 834. sayfasında sinema sanatına büyük katkısı olan Hollywood’u, tamamen paranın boyunduruğuna girmesinden dolayı “Money-wood”, olarak tanımlar. Gerçekten de Hollywood hep bir ticari sinema olsa da birçok yaratıcı yönetmen çıkarmış ve sinema sanatının dilinin gelişmesinde önemli etkilerde bulunmuştur. Özellikle Stanley Kubrick, Robert Altman, Francis Ford Coppola, David Lynch, Steven Spielberg örnek olarak gösterilebilir. Ancak günümüzde Hollywood’un tamamen para odaklı olmasından dolayı böyle yönetmenlerin çıkması olasılığı giderek azalmaktadır. <http://www.kentay.org>

kilde hissettirir. Elbette kurgunun da kendine göre yasaları vardır ve bu yasalar organiktir ve kendini yenileyip; yıkar ya da geliştirir. İleriki başlıklarda bu yasalara ve kurallara detaylı yer verilmiştir. Ancak burada, kurgunun ticari sinemadaki işleyişi ve bu işleyişin doğurduğu “yönetmen kesimi” kavramını açmakta fayda var.

Kurgu sırasında bir çekimin ya da sahnenin filmin dışında bırakılma gerekçesi çok önemlidir. Genel ve ideal olan kurgu iş akışında önce kurgucu filmin kaba kurgusunu (rough cut) yapar. Daha sonra yönetmenle beraber filmin son hali (final cut) verilir. Ancak ticari sinemada, özellikle Hollywood’da bu süreç şu şekilde işler: Öncelikle kurgucu yine “kaba kurgu”yu yapar ve daha sonra yönetmenle birlikte çalışır. Bu aşamaya ticari sinemada “yönetmen kesimi” denir. Bunun nedeniyse bu kesimden ve kurgudan sonra yapımcı şirketin devreye girmesidir. Genelde yapımcıların dâhil olduğu bu aşamada film, yapımcı şirketin istekleri doğrultusunda son halini (final cut) alır. Daha sonra bir deneme gösterimi yapılır ve denek grubun tepkileri doğrultusunda filme son hali, yine yapımcılar eşliğinde verilir. Yukarıda yapımcının kurguya katılımından bahsedilmişti ancak o noktada, ideal bir yaklaşım olarak, yapımcının sadece tavsiye ve öneri anlamında kurguya katkısının olabileceği belirtilmişti. Burada anlatılmak istenen ise filmin bütününe ve yönetmenin dünyasına yapılan bir müdahaledir. Ticari sinemada yapımcı, yönetmenden farklı olarak öncelikle gişe kaygısı taşır. Bu kaygı onun filme meta olarak bakmasından kaynaklıdır. Kurgu aşamasında yönetmen ve yapımcı arasında yaşanan en önemli problem filmin süresidir. Yönetmen sadece anlatmak istediği şeyin doğru anlatılmasının peşindeyken yapımcı filmin kolay anlaşılması, çabuk ve herkes tarafından tüketilebilmesi kaygılarını

taşır. Diğer bir önemli kaygı da filmin süresinin olabildiğince kısa tutularak salonlarda aynı gün içinde daha çok gösterilmesini sağlamaktır. İşte bu kaygılar yapımcının, kimi zaman yönetmenin bile önüne geçerek, filme müdahale etmesine sebep olur.

Bu müdahale, bazı yönetmenlerin filmlerini tekrar kurgulmasına yol açmıştır. “Director’s Cut” ya da “Extended Edition” (Genişletilmiş versiyon) diye anılan bu versiyonlar filmin salonlarda gösterilmesinden sonra sinema dünyasına sunulur. Tanımlamak gerekirse “yönetmen kesimi”, yönetmenin filmin sinemalarda gösterilen şeklini onaylamadığı için yeniden yaptığı kurgudur. “Yönetmen kesimi” versiyonların filmin sinemalarda gösterilen biçiminden en genel farkı, sürelerinin daha uzun olmasıdır. Ancak süresi hemen hemen aynı olan ve bazen 1-2 dakika kısa olanları da vardır. Süresi uzun olanlarda film den çıkarılmış sahneler yer alırken, birbirine yakın sürelerde olanların genellikle sahne sırası değişmiştir.

“Gelmiş geçmiş en iyi bilimkurgu filmlerinden biri olan Blade Runner/Bıçak Sırtı’nın yönetmeni Ridley Scott, film gösterime girdikten 10 yıl sonra filmi yeniden kurgulayarak yeniden gösterime çıkarmıştır. Çünkü filmin ilk gösterime sunulduğu hali yönetmenin istediği gibi kurgulanmamıştır. Yapımcı firma filmin birçok sahnesini halk yığınları kolayca anlayamayacağı gerekçesiyle değiştirtmiş, filmin mutlu sonla bitmesini istemiş, dahası Harrison Ford’un oynadığı başkahramanın da android olabileceği dokundurularına yer verilmemesini dayatmıştır... Ayrıca deneme gösterisine katılan izleyiciler, filmi oldukça karmaşık ve sıkıcı bulunca, film Scott’un tasarımına göre değil, stüdyonun isteklerine göre yeniden kurgulanmıştır.”³⁵

(35) Önder Şenyapılı, Sinema ve Tasarım, 2. Baskı, İstanbul, Boyut Yayın Grubu, 2003, s.188. Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

Bu örnekle bir daha görülüyor ki şartlar elverdiği ölçüde ve istenildiği zaman kurgu ile bir filmin sonu öyle düşünülmediği halde mutlu sonla bitirilebilir, başkahraman android olduğu halde insan olarak gösterilebilir ya da herhangi başka bir etki tersine çevrilebilir.

Filmlerin “yönetmen kesimi” versiyonları çoğu zaman sinema salonlarında gösterilmese de, ev sinema sistemlerinin yaygınlaşması sonucunda birçok filmin DVD, Blu-Ray formatı içinde yer almaktadır. Yönetmenlerin kendi istedikleri filmi yapamadıkları durumlarda bir nevi yapımcı şirketlere karşı olarak yapılan bu duruş ne ironiktir ki, yapımcı şirketlerin filmlerin DVD formatını satması için yeni bir pazarlık yöntemi olmuştur. Bu versiyonların olduğu DVD formatların kapak tasarımlarının üzerinde “daha önce hiç görmediğiniz sahneler” gibi pazarlama cümlelerini görürüz. Hollywood bu şekilde kendi sistemi dışında olan bu durumu bile meta yapmayı başarmıştır.

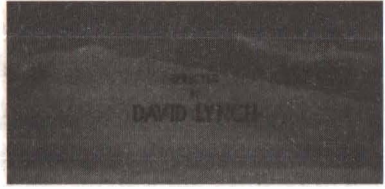
Yapımcı müdahalesine maruz kalmış ve tavırlarını ortaya koymak isteyen yönetmenlerin 1968 ile 2000* yılları arasında “Alan Smithee” takma adını kullanmaları da “yönetmen kesimi” kavramı içinde ilgi çekici bir konudur. “Yönetmen kesimi” tavrında olduğu gibi filmleri istedikleri şekilde olmayan Amerikan Film Yönetmenleri Derneği (DGA) üyesi yönetmenler, filmin jeneriğinde isimlerinin yerine “Alan Smithee” yazmışlardır. Bu sistemde filminin istediği gibi olmadığını iddia eden yönetmen dernek yöneticilerine filmin yaratıcı kontrolünün kendisinde olmadığını ispat eder ve bu takma adı yazma hakkı kazanırdı. Ünlü yönetmen David Lynch, *Dune*** (1984) filminde bu uygulamayı yapmıştır.***³⁶

(*) 2000 yılından sonra Amerikan Film Yönetmenleri Derneği bu takma adın kullanımını sonlandırmıştır.

(**) Bu filmin televizyon ve sinema için yapılmış birçok versiyonu vardır. Televizyon versiyonunda yönetmen olarak Alan Smithee görülmektedir.

(***) Daha fazla bilgi için bkz. <http://www.imdb.com/title/tt0087182/alternateversions>, <http://www.imdb.com/name/nm0000647/>

(36) http://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Smithee <https://rantey.org>



Bir film kurgulanmadan önce film değildir. Bu bir teknik zorunluluk olmak yanında yönetmenin anlatım dilinin belirleyicisidir. O yüzden her yönetmen filminin kurgusunun kurmak istediği dünya paralelinde olmasını ister. Ticari sinemada özellikle kurgu aşamasında yaşanan yapımcı yönetmen çekişmesi ve bir varoluş problemi olarak “yönetmen kesimi” kurgunun bir film için ne kadar önemli olduğu gerçeğini yineler. Bir film ticari de olsa ya da bir sanat kaygısı taşımasa da yönetmenin onay vermediği bir kurgu düşünülemez. Gerisi izleyicilerin, eleştirmenlerin yorumuna ve değerlendirmesine kalmıştır.

Auteur Yönetmenler ve Kurgu

Fransızca bir sözcük olan auteur, yazar demektir. Buradan yola çıkıldığında “auteur yönetmen” yazar yönetmen anlamına gelmektedir ki bunun da ilk çağrışımı senaryosunu kendi yazan yönetmendir. Ancak auteur kuramı, yönetmenin sadece senaryoda değil filmin bütün üretim sürecinde etkin olmasını açıklar. Belirgin bir şekilde 1940’lı yılların sonundan günümüze kadar üzerine fikirler yazılan ve geliştirilen auteur kuramını, Prof. Dr. Şükran Kuyucak Esen şu şekilde değerlendirir ve özetler:

“Filmin değişik aşamalarında başka çalışanlar olsa da; senaryo yazarının yazdığı senaryoyu hangi açılardan çekeceğine, hangi renkleri kullanacağına, hangi müziği nerede, nasıl kullanacağına, kurgunun nasıl bir dünya yaratmak amacıyla yapılacağına (hızlı, telaşlı, sakın, değişir ritimli) karar vermek hep yönetmenin sorumluluğundadır. Son kararı verecek kişi yönetmendir. Yönetmen burada alacağı sorumlu-

luğu kullanırken “kendisini” ortaya koyarsa, filme bir dünya bir derinlik katarsa auteur’dür.”³⁷

Görüldüğü gibi Esen burada yaptığı tanımda, senaryoyu yönetmenin yazmamış olma olasılığından söz ediyor. Ancak o durumda bile yönetmenin auteur olabilmesi için kendisini ortaya koyması gerektiğini belirtiyor. Bu bir anlamda yönetmenin her aşamada bir izinin olması gerektiğine işaret eder. Fransız yönetmen Bertrand Blier “auteur yönetmenlik” hakkında şunları söyler:

“Çekeceğiniz filmi yazmanın iki avantajı vardır. Birincisi yazarken görüntülerle düşünürsünüz. Hayali bir görüntü, soyut bir vizyon oluşur ve siz sonra bunu sette somutlaştırmaya çalışırsınız. Bunu başarmak her zaman kolay olmaz ama en azından ne istediğinizi biliyorsunuzdur. Sonra aktörlerinizi daha iyi seçebilirsiniz ve onları yönetmeniz daha kolay olur. Çünkü yazar önceden bütün rolleri kendisi tek başına ofisinde oynamıştır. Filmi elli defa görmüştür. Bunlardan sonra sadece filmi kafasındaki modele uydurmak kalır.”³⁸

İşte bu modele uydurma kurgu aşamasında da kendini gösterir. Filmin her sürecinde ana belirleyen olan bir yönetmenin, kurgu aşamasında diğer aşamalara göre daha da belirleyici olması doğaldır, gerekir. Çünkü kurgu, filmin “film” olduğu aşamadır.

“Auteur yönetmen”in çektiği bir filmin kurgu süreci de ilk önce “kaba kurgu” ile başlar. Daha sonra yönetmen ve kurgucu filme son halini verir. Sanat kaygısı ile yapılan auteur sinemasında yönetmen kurguya kendi izlerini derin bir şekilde bırakır. Bu tür çalışmalarda yönetmen-kurgucu ilişkisinin belirleyeni,

(37) Şükran Kuyucak Esen, Sinemamızda Bir Auteur Ömer Kavur, 1. Baskı, İstanbul, Alfa Yayınları, 2002, s.17.

(38) Önder Şenyapılı, Sinema ve Felsefe, Arşivi, <http://rantey.org>

kurgucunun donanımı ve yetenekleridir. Auteur bir yönetmen, sadece kurgu masasını kullanmasını ve temel kuralları bilen bir kurgucu ile de bir filmi hayal ettiği gibi bitirebilir. Ancak yukarıdaki başlıklarda belirtilen rollere hâkim olan bir kurgucunun, filmi daha ileri taşıma olasılığı vardır. Bu da çoğu zaman kurgucunun “auteur yönetmen”in dünya görüşünü, bakışını, felsefesini tanımasını gerekli kılar. Çünkü sanat birçok noktada soyut ve kavramsal ifadelere dayanır. Böyle olduğu durumlarda ise bu tür çalışmalar yönetmen ve kurgucu için bir sanat ve dil tartışması şeklinde ilerler.

Yönetmen ve kurgucunun kafa kafaya verip çalıştığı bu süreç sinema sanatının ideal olan üretim biçimini örnekler. Önce yönetmen ve daha sonra kurgucu, özgürce çalıştıkları bu kurgu sürecinde üzerlerinde yapımcının yerine yaratım sürecinin, sanatsal baskısını hissederler.

Kurgunun Tarihsel Gelişimi

Kurguya ve kurgu kavramına genel bir bakıştan ve kurgucu-yönetmen ilişkisinin sinema anlatımına etkisi üzerine tespitlerden sonra kurgu-sinema ilişkisini daha belirginleştirmek için kurgunun, teknoloji ve anlatım dili bağlamında, tarihsel gelişimini görmek gereklidir. Bu bakış, sinema sanatının kurgu tekniklerini ve anlatım olanaklarını anlamlandırmamızı kolaylaştıracaktır.

Kurgu teknolojik bağlamda pek çok değişim geçirse de bir “kesme”nin gerekçelerinin sanatçı-izleyici ilişkisi içinde nasıl evrimleştiğini görmek için tarihsel bakış gereklidir. Şüphesiz kurgu çerçevesinde gelişen kuramlar ve tartışmalar da bu evrenin içinde yer almalıdır. Henüz sessiz sinema döneminde sinema sanatının tüm kurgu tekniklerinin ve anlatım yöntemlerinin nasıl ortaya konduğunu, temellendirildiğini görmek, her sinema araştırmacısının zorunluluklarındandır. Böylelikle tanık olunan ya da araştırılan sinema dönemindeki, akımindaki, kuramındaki veya uygulamasındaki varsayımlar görülebilecektir.

Sinema Teknolojisindeki Gelişmelerin Kurguya Etkisi

Sinemadaki biçim ve içerik tartışmaları, teknolojinin biçime getirdiklerinin gelişimi ile sürekli güncellenmektedir. Bu noktada ideal olan, içeriğin biçimi belirlemesidir. Günümüzde ticari sinema, gişe kaygısının sonucu olarak, izleyici kitlesini sinemalara çekebilmek için teknolojinin bütün olanaklarını seferber etmiştir. Bu seferberlik, temel iki ayağa, yapılan film ile filmin gösterildiği salonların en son teknoloji ile donatılmasına dayanmaktadır. Bu durum teknolojiyi bir araç olmaktan çıkarıp amaca dönüştürmüştür. Sinemadaki teknolojik gelişmeler özellikle gerçeğin yeniden üretiminin doğallığı üzerine odaklanmıştır. Amaç film görüntüsünü gerçeğe yaklaştırmaktır. Bütün kuramını “sinemanın sınırlılıklarının” sinemaya kattıkları üzerine kuran Rudolf Arnheim, sinema teknolojisini ilerletmek isteyen mühendislerin sanatçı olmadığını, onların amaçlarının sanatçıya daha etkili araçlar sağlamak değil film görüntüsünün doğallığını arttırmak olduğunu söyler. Filmi gerçek yaşama yaklaştıran her adım sansasyon yaratır ve bu da dolu salonlar demektir. Film endüstrisinin çıkarı bu teknolojik gelişmelere bağlıdır.³⁹

Arnheim'in 1933 yılında sinema-teknoloji ilişkisi üzerine bu söyledikleri, özellikle ticari sinema için halen geçerliliğini korumaktadır. Özellikle ticari sinema için çünkü Arnheim'in bu olumsuz bakışına karşı birçok yaratıcı yönetmen teknolojiyi amaçları doğrultusunda kullanmıştır. Rekin Teksoy, sinemanın temelinde hiç kuşkusuz teknolojinin yattığını belirtip, yaratıcı sinemacıların teknoloji ile sanat arasındaki hassas dengeyi ustalıkla bir biçimde korumayı bildiklerini ve teknolojiyi yaratıcılığın aracı olarak kullandıklarını vurgulamıştır.⁴⁰ Bazin ise teknoloji sinema ilişkisi üzerine düşüncelerini şu şekilde açıklar:

(39) Rudolf Arnheim, *Sanat Olarak Sinema*, Çev. Rabia Ünal, 1. Baskı, Ankara, Öteki Ajans, 2002, s.60.

(40) Rekin Teksoy, *Rekin Teksoy'un Sinema Fikri*, <https://sanki.org>

“Sinemada teknik ilerlemelerin sağladığı olanaklar kısıtlıdır. Bunun tersi olarak, sağlam bir fikrin yaklaşık olarak ya da mükemmel bir şekilde görselleştirilmesi ancak endüstriyel icatlar sayesinde olabilmektedir.”⁴¹

Sinemadaki teknolojik gelişmeler, film görüntüsünün gerçekliğe yaklaşması üzerine birçok tartışmaya gebeysen bu teknolojilerin sinemanın uygulama alanına kattıkları herkesin olumlayabileceği bir durumdur. Çünkü daha rahat ve kolay kullanılabilen her türlü sinema aracı, sanat için ayrılan zamanı yaratıcının lehine çoğaltmaktadır.

“Daha iyi kurgunun, bu iş için geliştirilen en yeni araçlarla yapılacağını varsaymak insanın kendini kandırmasıdır. Çok pahalı elektronik sihirli değneklerimizi her kullandığımızda bunu hatırlıyoruz.”⁴²

Kurgucu Roger Crittenden, bu sözleriyle kurgunun teknik bir araçtan çok dil olduğunu vurgular. Bir çekimden bir çekime, bir sahneden bir sahneye geçişi ya da bir filmin kurgusal yapısını oluşturan makineler değil insanlardır. Zaten bir filmin kurgu sürecini sanata dönüştüren de her kurgucunun kendi kimliğiyle, aynı film malzemesinden farklı kurgulanmış filmler çıkaracağıdır.

Kurgu, teknolojik gelişmelerden hem uygulama hem de anlatım dili bağlamında doğrudan etkilenmiştir. Öncelikle ses daha sonra renk ve “geniş ekran” kurgunun yeni biçimler almasına neden olmuştur. Kurgu masasındaki gelişmeler ise kurgunun daha hızlı, daha kolay yapılabilmesine olanak sağlamıştır. Ancak günümüzde, biçimini ve anlatım tekniklerini derinden etkileyecek olan bir geçiş sürecinin sonuna gelen sinema, sayısal tek-

(41) Andre Bazin, Sinema nedir?, Çev. İbrahim Şener, 1. Baskı, İstanbul, İzdüşüm Yayınları, 2000, s.23.

(42) Lucy Fischer, Film Kurgusu, Çev. Emrah Suat Onat, Sinema İdeoloji ve Politika, Derleyen Burak Bakır, İstanbul, Kitap Kurumları, 2008, s.29.

nolojiyle olan birleşimi bağlamında hem uygulama hem de kuramsal olarak birçok soruna gebe dir. Bu sorunları daha ileride tartışmak üzere şimdilik burada bırakıp, kurguyu etkileyen teknolojik gelişmeleri sırasıyla irdelemekte fayda var.

Sesin Kurguya Etkisi

Sesin kurguya olan etkisine geçmeden önce sesin bir teknoloji olarak sinemaya nasıl girdiğine kısaca bakmak gerekir. Ama daha da önce bir kavram karmaşasına yol açmamak için sessiz sinemanın “sessiz” olmadığı da anlaşılmalıdır. Çünkü sessiz filmlerin gösterildiği sinema salonlarında bir orkestra bulunur ve filme eşlik ederdi. Hatta müzisyenler perdedeki eyleme göre çeşitli ses efektleri de yaparlardı. “Japon sinemalarında, sözlü yorumlarıyla film gösterisini fiilen yönlendiren konuşmacı ya da benşi* tarafından görüntülere ses eklenirdi.”⁴³ Sesli filmin bugünkü anlamıyla oluşumu ise film materyalinin yanına sesin işlenmesi ile mümkün olmuştur.

Sesi filme ekleme çabaları, sinemanın keşfiyle beraber üzerinde çalışılan bir teknolojik uğraştır. Thomas Edison sesi almakta kullandığı Phonograph’ı, Kinetoscope ile birleştirmiş ve böylece ses ile görüntüyü birleştiren Kinetophone’u icat etmiştir. Bu araç sayesinde ses çekim esnasında bir silindire kaydediliyor ve gösterilirken de filmle senkronize olarak bir kulaklığa veriliyordu. “Bu model için hazırlanan filmlerin çoğunluğunu genellikle müzikhollerde, revülerde çalışan sanatçıların gösterileri oluşturmaktaydı.”⁴⁴ Bir kabinden tek kişinin seyredebileceği bu düzenek, projeksiyonla yapılan toplu gösterimler karşısında hemen de-mode olacaktı.

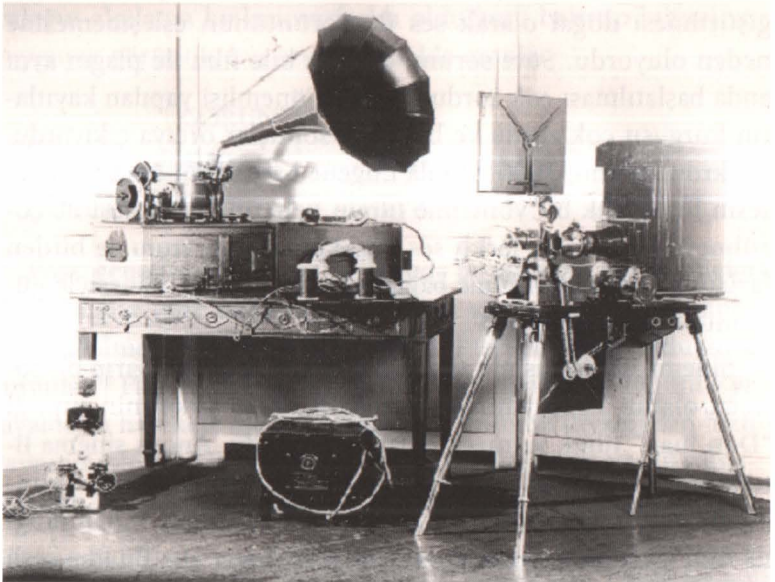
(*) Japon sinemasında, sessiz sinema döneminde perdenin yanında durup filmi izleyicilere anlatan kişiye verilen ad.

(43) Karel Dibbets, *Sese Geçiş*, Çev. Ahmet Fethi, Dünya Sinema Tarihi, Editör: Geoffrey Nowell-Smith, 1. Baskı, İstanbul, Kavalcı Yayınevi, 2003, s.249.

(44) Sadi Konuralp, *Ünvanlar, Fikirler, Akademi*, İstanbul, Dogal Yayınevi, 2004, s.29.

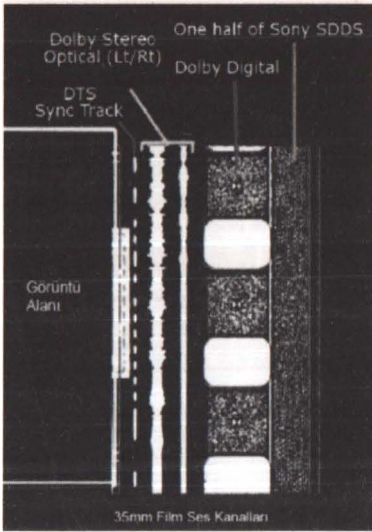


Benşi canladırması



Kinetophone⁴⁵

(45) http://history.sagepub.com/pdf/HistorySage/HistorySage_03_2006/HistorySage_03_2006_01.pdf Ücretsiz PDF Kitap Arşivi: <https://trantey.org>



Modern bir 35 mm filmde ses kanalları

Sesli film üzerine çalışmalar Avrupa'da da sürmüş, silindire kayıttan plağa kayda geçilmişti. Ancak senkronizasyon (ses ve görüntü eşleşmesi) ve sesin yükseltilememesi, salonlarda gösterilen filmler için çok önemli bir problem oluşturmuyordu. Bu nedenle de uygulama yaygınlaşamıyordu. Bir film bobininin gösterimi 15-20 dakika arasında sürerken plağın çalma süresi 4-5 dakikaydı. Filmler plak süresi kadar olmak durumundaydı. Daha uzun olanlarda plakların de-

ğiştirilmesi doğal olarak ses ile görüntünün eşleşmemesine neden oluyordu. Süre sorunu çözülsün bile film ile plağın aynı anda başlatılması çok zordu. Daha da önemlisi yapılan kayıtların kurgusu çok zordu ve başarısız sonuçlar ortaya çıkıyordu. Senkron sorunu, 1906 yılında Eugene Lauste'nin öncülüğünde sesin fotografik bir yöntemle filmin kenarına işlenmesi ile çözülmeye başlanmış, farklı ses kuşaklarının yaratımı ve birden fazla ses kaynağının filme bağımsız olarak işlenebilmesiyle günümüze kadar gelmiştir.*

Sinema endüstrisinin ses ile ilgili yaptığı çalışmaların bir sonucu olarak 1926 yılında Warner Brothers şirketinin yaptığı "Don Juan" filmi, yalnızca müzik içeriyordu. Ancak sinema literatüründe "talkies" (konuşan resimler) olarak anılan, oyuncunun sesiyle görüntüsünün senkron bir biçimde kullanıldığı ilk film 1927'de vizyona giren "The Jazz Singer"dır. Bu film sesli

(*) Daha detaylı bilgi için bkz. Sadı Konuralp Film Müziği s.28-59, James Monaco, Bir Film Nasıl Okunur s.52-78, J. Griet, PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

filmin ilk örneği olarak kabul edilir. Yani aslında sesli film, ilk olarak diyalogların duyulabilmesiyle başlamıştır. “Talkie film”in ilk örnekleri genel olarak filmin belli kısımlarında diyalog olması esasına dayanıyordu.

Henüz film çekimi sırasında sesin kaydedilmesi ile ilgili sıkıntılar çözülmemişti ve bu sıkıntılar sessiz sinema döneminde zirveye çıkan kurguyu derinden etkiliyordu. Başta Eisenstein olmak üzere biçimciler, bu etkileşimin, özellikle “talkies”lerin, sinemanın özgünlüğünü bozduğunu ve sinemayı bir sanat olmaktan uzaklaştırdığını öne sürmüşlerdir. Paul Rotha, sesli sinemanın ve diyalog sinemasının gelişinin, sinema tarihindeki ikinci devrin başlangıcına damgasını vurduğunu belirtir.⁴⁶

Sesin ve öncelikle “talkies”lerin sinemada bir devir başlatacak kadar önemli görülmesinin nedeni aynı anda ses ve görüntü enformasyonu altında kalan insanın durumudur. Bob Foss, göz ile kulağın algılama hızlarının farklı olduğunu belirtip bilgiyi ve duyguyu, görüntüye ve sese şu şekilde oranlar:

	GÖRÜNTÜ	SES
BİLGİ	%70	%30
DUYGU	%30	%70

Foss, genelleştirilmiş bu yargısında beynimizin görsel bilgiyi sözlü bilgiye göre daha hızlı işlediğini söyleyip, sözlü bilginin anlaşılabilmesi için daha çok düşünsel işleme gerek olduğunu vurgular.⁴⁷ Paul Rotha da, bir görüntü ekranda görüldüğünde ve diyalog da harekete eşlik ettiğinde, görüntünün diyalogdan hızlı kavranmasına rağmen, diyalogun edebi olduğu ve hayali olmadığı için daha fazla ilgi çektiğini belirtir.⁴⁸ Duygu bağlamında sese

(46) Paul Rotha-Richard Griffith, *Sinema Yazıları*, Çev. Ayzer Ovatman, 1. Baskı, İstanbul, İzdüşüm Yayınları, 2001, s.74

(47) Bob Foss, *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*, Çev. Mustafa K. Gerçekler, 1. Baskı, İstanbul, Hayalbaz Kitap, 2009, s.41-42.

(48) Paul Rotha-Richard Griffith, *Sinema Yazıları*, <https://rothatey.org>

verilen büyük oran ise, sinemanın sessiz sinema döneminde bile salonlarda müzik yapılmasına özen gösterilmesinin, duygusal devinimi artırma çabasından kaynaklandığını ispatlamaktadır.

Sesin görüntü ile önemli bir farkı da görüntünün insan bakış açısına bağımlı olup sesin her yerde olmasıdır. İnsan bir yöne bakıyorsa arkasında olanı göremez ancak her yönden gelen sesi algılar. Bu nedenle sinema salonlarında oturacağımız yer konusunda hep seçici davranırız. Christian Metz de sinemadaki beş enformasyon kanalını şöyle maddeler:

- Fotoğrafik, hareket eden veya bunları birleştiren imgeler
- Perde dışından okuduğumuz bütün yazılı materyalleri içeren grafik çizimler
- Kaydedilmiş konuşmalar
- Kaydedilmiş müzik
- Kaydedilmiş gürültü ve ses efektleri.⁴⁹

Metz'in belirlediği bu enformasyon kanallarının çoğu işitseldir. Burada dikkat edilmesi gereken kesintisiz olan iki aşama olduğudur. Onlar da 1. ve 5. maddelerdir. Bir film, kurgu ile birbirine bağlanmış kesintisiz bir görüntü ve ses efektleri-gürültü bütünüdür. Tam sessizlik bile bir ses efekti sayılır. Diğer, 2., 3., ve 4. maddeler genel olarak bir filme zaman zaman dahil olan enformasyonlardır. Bu dâhil oluşların sinema alanında en çok problem yaratanı ise 3. madde olan kaydedilmiş konuşmalardır. Özellikle biçimciler, sesli sinemaya bu yüzden çok temkinli yaklaşmışlardır.

Eisenstein, Pudovkin ve Aleksandrov'un ses üzerine yazdıkları bildiri bu yaklaşımın en güzel kaynağıdır. Bu bildiride, sesin görüntüye senkron şekilde kullanılmasının ticari sinemayı oldukça memnun edeceği ancak bu kullanımın kurguyu yok ede-

(49) J. Dudley Andrew, Sinema Kuramları, Çev. Zahit Atam, 1. Baskı, İstanbul, Doruk Yayınları, 2009, s.286.
 Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

ceğine vurgu yapılır. Bu yok ediş de şu şekilde yaşanacaktır: Görüntüye birebir uyan her ses kurgu parçalarının, yani her çekimin, bağımsızlığını etkileyecektir. Ses, o görüntünün bilgisini ve duygusunu daha net hale getirecektir. “Çünkü kurgu, ilk ağızda, kurgu parçalarıyla değil ama bunların YAN YANA GERTİRİLİŞİYLE gerçekleşir.”⁵⁰ Bu nedenle ses önce asenkron şekilde kullanılmalıdır. “Ancak böyle bir girişim, daha sonra görsel ve işitsel imgelerin ORKESTRALANMIŞ KARŞISÜRÜMÜNÜN yaratılmasına ulaştıracak gerekli beceriyi sağlayacaktır.”⁵¹ Burada filmin görsel öğeleriyle işitsel öğeleri arasında tam bir uyumdan, görsel etkiler ile müzik motifleri arasında organik bir bağ olması gerekliliğinden, söz edilmektedir.* Sonuç olarak biçimciler sese karşı değildir. Sesin görüntüden ayrılan bir öğe olarak sinemaya büyük bir güç katacağını vurgularlar.

“Bu düşüncenin en etkileyici örneklerinden biri (belgeye imza atmayan) Sovyet yönetmen Dziga Vertov’a aittir.” *Enthusiasm – Symphony of the Donbass* (Coşku-1931) isimli filminde işitsel montaj düşüncesini... belgesel filme uygular. “Coşku” ile ilgili olarak en çarpıcı nokta -filme ait işitsel öğelerin ekranla tam bir uzaklaşma doğurarak- ses ve görsellik arasında yaratılan inanılmaz gerilimdir. Bu gerilimin kaynağı filmin abartılı asenkronudur.”⁵²

Gerçekten de Vertov, bu gerilimi sağlarken dış mekân ve iç mekan seslerini birleştirir. Örneğin bir grup sarhoşun görüntüsü üzerine kilise korosunun sesini koyar. Dönemine göre son derece karmaşık ama anlam bütünlüğü taşıyan bir ses kurgusu yapar. Çekim alanında kaydettiği sesleri iç içe geçirdiği yaklaşı-

(50) Sergei M. Eisenstein, *Film biçimi*, Çev. Nijat Özön, 1. Baskı, İstanbul, Payel Yayınevi, 1985, s.338.

(51) A.e. s.338.

(*) Eisenstein, Pudovkin ve Aleksandrov'un imzasının bulunduğu ses bildirisi Eisenstein'in *Film Biçimi* kitabının 337'inci sayfasında okunabilir.

(52) Lucy Fischer, *Film Kurgusu*, a.g.e., s.30.

mından, çok sesliliğinden dolayı da filmin isminde senfoni kelimesi yer alır. Özellikle filmin madencilik sekansları müthiş ses deneyleri ve uygulamaları ile doludur. Vertov, aslında yukarıdaki bildirinin içeriğini en belirgin şekilde gerçekleştirmiş yönetmen olarak görülebilir. “Kulak gizlice gözetlemez, göz kulak misafiri olmaz” önermesiyle ses ile görüntünün nasıl ayrı katmanlar olarak değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamıştır. Ses kurgusunu “duyuyorum”, görüntü kurgusunu ise “görüyorum” işlevleri ile ayrılması gerektiğini belirtir.⁵³

Ses üzerine olan eleştiriler ve arayışlar elbette teknolojik ilerlemeye karşı olmaktan öte sinemanın özgünlüğü olan görüntünün gücünü koruma çabalarıdır. Sonuç olarak filmler artık konuşmayı öğrenmiştir ve bu durum bütün sinema sanatına hâkim olmaya başlar. Edward Dmytryk, filmlerin konuşmayı öğrendiğinde Rus kurgu anlayışının öldüğünü ve Rus filmlerinin de aynen diğer filmler gibi ruhsuz ve geveze olmaya başladıklarını söyler.⁵⁴

Eisenstein, Pudovkin ve Aleksandrov’un hazırladığı bildirinin ikinci dikkat çekici tespitiyse kurgu parçalarının ses ile daha bağımsız olacakları yani bir anlamda gerçekliğe daha çok yaklaşacağıdır. Burada sözü edilen bağımsızlık görüntülerin sesle beraber kurguya ihtiyaç olmadan tek başına anlam verme potansiyelinin artmasıdır. Bu durum biçimcilerin kurgu anlayışı için bir yıkım gibi görünse de gerçekçiler için çok önemlidir. Sinemada sesin kullanılabilirliği, “doğanın tam bir öykünmesini” arayan gerçekçiler için, gerçekliğe yaklaşmanın adımlarından biri olarak görülmüştür. Bazin şöyle der:

“Sessiz ekrana karşı duyulan nostalji, yedinci sanat olan sinemanın doruk noktasının onun emekleme dönemindeki sessiz filmler olmasını gerektirmez. Sinemaya eklenen her

(53) Dziga Vertov, *Sine-Göz*, a.g.ş., s.18,19.

(54) Edward Dmytryk, *Sinemada Kurgu*, a.g.e., s.116.

yeni gelişme onu, paradoksal olarak çıkış noktasına biraz daha yaklaştıracaktır.”⁵⁵

Yani aslında Lumière kardeşlerin sinematografi icat etmeye götüren, gerçeğin olduğu gibi kayıt edilip gösterilmesi çabasına bir katkıdır bu.

Sinemanın sessizlikten sese bürünmesi, sinema teknolojisindeki gelişmeler arasında en çok tartışılan başlıkların başında gelmektedir. Öyle ki Paul Rotha, sesli ve sessiz sinemanın artıları üzerine yapılan tartışmaların sayısına çok şaşırdığını belirtip, belki de hiçbir halk eğlendirme aracının sesli film kadar reklâm özelliğine sahip olmadığını belirtmiştir.⁵⁶ Sesin bu kadar tartışılması o gün için basın ayağında ticari sinemaya hizmet ederken, (günümüzde sinemadaki her türlü teknolojik gelişme yine medya ile reklâm aracı yapılmaktadır) anlatım teknikleri bağlamında çok değerlidir. Sinemanın coşkusunun ve anlatım biçiminin özgünlüğü genel bağlamda, özellikle ilk yıllarda ses ile sakatlanmıştır. Bu sakatlıkların baş sorumlusu da ticari sinemadır. Eisenstein, sesten sonra sinemanın tiyatroya benzemesi endişesini taşımıştır.⁵⁷ Bob Foss, başarısız olan filmlerin yalnızca radyoda “görölmeleri” gerektiğini söyler.⁵⁸

Sesin sinemaya girişi pek çok tartışmayı beraberinde getirir de uygulamada ve anlatım teknikleri bağlamında sesin kurguya olan olumlu ve olumsuz etkileri ana hatlarıyla belirgindir. Sessiz sinema döneminde yönetmenlerin yaratmak istedikleri dünya için tek araçları görüntüydü. Salonlarda müziğin etkisi kullanılsa da kurgunun gücüyle sürekli deneysel arayışlara girildi ve sinemanın anlatım dilinin grameri ana hatlarıyla inşa edildi. Karel Reisz, sesin sinemaya girmesinden sonra bu sürecin geçici olarak tersine döndüğünü söyler. Bütün dramatik et-

(55) Andre Bazin, Sinema nedir?, a.g.e., s.28.

(56) Paul Rotha-Richard Griffith, Sinema Yazıları, a.g.e., s.67.

(57) Eisenstein, Film Biçimi, a.g.e., s.338.

(58) Bob Foss, Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji a.g.e., s.41.

kiler ses ile elde edilmeye çalışılmıştır.⁵⁹ Reisz sinemaya hâkim olmaya başlayan “talkies”lerle ilgili de şöyle doğru bir tespitte bulunur:

“Geriye dönüp baktığımızda, bu filmlerin yozlaştırıcı bir etkisinin olduğunu söylemek kolaydır ancak bu, onların geçmişinin dayandığı gerçeği yok saymak olur. 1920’li yıllarda ülkemizde (İngiltere’yi kastediyor) ve Amerika’da yapılan filmlerin çoğu çok sayıda altyazı ve ara yazı kullanıyordu. Bu nedenle bu filmlerin yaratıcılarının sesin gelişini alkışlarla karşılamaları doğaldır.”⁶⁰

Bu alkışlarla karşılaşmanın sonucu üretimine başlanan ilk sesli filmlerin temel sorunu ses kaydını yapan mikrofonun film setinde sabit durması gerekliliği idi. Bu da sessiz sinema döneminde yapılan kamera ve oyuncu hareketlerine ciddi bir sınırlama getiriyordu. Çoğu çekim, sabit kamera ile yapılıyordu. Bunun bir nedeni daha vardı ki o da kameraların çalışırken çok ses çıkarmasıydı. Dolayısıyla kameralar büyük ses izolasyon kutularının içine yerleştiriliyordu. Bu nedenle kamerayı hareket ettirmek büyük bir zahmetti. Sesli film çekimi, sessiz filme göre daha maliyetliydi ve kurgu için seçenек yaratacak farklı çekimler, kullanılmama riskine karşı, çekilmiyordu. Ayrıca disk ya da plak üzerine yapılan diyalog kayıtlarının kurgusu başarılı sonuçlar vermiyordu. Ya senkron bozuluyor ya da ses distort* oluyordu. Sesin kurguya genel etkilerinden maddeler halinde söz edilecekse; kurgunun sestен etkilendiği ilk nokta da buydu:

- Sessiz sinema döneminde oldukça dinamik bir hale gelen film kurgusu, diyalog içeren sahnelerde ritim, tempo ve anlatım tekniği olarak geriye gidiyordu.

(59) Karel Reisz,-Gavin Millar, The Technique of Film Editing-Second Edition, 20. Baskı, İngiltere, Focal Press, 2002, s.41.

(60) A.e., s.41.

(*) Sesin orijinal halini yitirip biçiminin bozulması.

Bu durumu en iyi örnekleyen, Hitchcock'un yönettiği ilk İngiliz sesli filmi olan *Blackmail*'dir (1929). Bu filmin bir kısmı sessiz, bir kısmı da sesli çekilmiştir. Sessiz sekanslar müzik ve efektlerle süslenmiştir ve oldukça dinamiktir, tempoludur. Suçlunun polis tarafından yakalanmasını gösteren filmin açılış sekansında kamera akıcı, kurguysa yüksek tempoludur. Buna karşın diyaloglar, bulunduğu sekansları boyunduruğu altına almaktadır. Kamera ve oyuncular sabit, kurgu ise sesli çekimin zorluklarından kaynaklı alternatif çekim eksikliğinden dolayı filmin diğer sahnelerine ve sekanslarına göre, sıradandır. Filmin açılış sekansı 104 saniyedir ve bu sekans içinde toplam 21 farklı çekim (21 kesme) ve dinamik kamera hareketleri kullanılmıştır. Ortalama 5 saniyede 1 kesme vardır. Buna karşın Alice ve dedektif Frank'in yer aldığı tamamı diyaloglu kafe sahnesi 227 saniyedir ve bu sahnede 12 kesme vardır. Sahnenin sesli çekilmiş tek bir açısı, ana çekimi vardır ve araya giren çekimler, senkron gerekliliği olmayan (ağız hareketinin olmadığı insan ya da objeler, detaylar gibi) çekimlerden oluşmaktadır. Filmin sesli sahnelerinin son derece durağan sahne yapısı ve tempo düşüklüğü belirgindir. Diyalog içermeyen sahnelerdeyse Hitchcock'un reji ve kurgu becerisi çok net bir şekilde görülmektedir. Diyalog içeren sahnelerde aynı kurgu becerisinin olmaması, tamamen sesli çekim ile ilgili teknik zorunluluklardan kaynaklanmaktadır.

Kameraların hafiflemesi, mikrofon ve kayıt teknolojilerinin gelişmesiyle sahne kurulumu anlamındaki bu olumsuz etki zamanla silinmiştir. Bu nedenle sinema, yaratıcı yönetmenler dışında, bütünüyle diyalogun etkisine girmiş, sinema izleyicisi de daha rahat izlenen bu yöntemle alışmış ve sessiz sinema ile sessiz sinema kurgusu 1930'lardan sonra yok olmuştur. Arnheim sözlü filmler çıktıktan sonra sessiz filmde sesin eksikliğinin göze çarptığını belirtmiştir.⁶¹

(61) Rudolf Arnheim, *Sanat Olarak Sinema*, a.g.e., s.35.

- Sessiz sinemada bir duyguyu anlatmak için birçok görüntünün birbiri ile ilişkisini kullanarak yaratılan film biçimi, tek bir diyalogun, içerdiği enformasyonla birçok görüntünün verdiği enformasyonu verebilme şansından dolayı, geri plana itilmiştir:

Sessiz sinema döneminde kurgunun ana belirleyeni görüntülerdi. Bazen önceden yapılmış müziğe göre de kurgu yapıları ancak genel kurgu anlayışı bitmiş filme müzik yapmaktı.

“...sinemanın sessiz olması senaristin ve sırası geldiğinde yönetmenin, filmin görsel yönünü daha ayrıntılı bir şekilde düşünmelerini ve özellikle filmi görüntülerle anlatmalarını zorunlu kılmıştı. M. Romm sesin, dolayısıyla diyalogların, olmaması dolayısıyla karakter ve istemler arası çatışmaların görüntülerle ifade edilmesi için geliştirilen ayrıntılı yazım yöntemi veya geleneğinin, sessiz sinemanın sesli sinemaya bıraktığı en değerli miras olduğunu iddia eder.”⁶²

Çekimin kendisine ve çekimlerin birbiriyle olan ilişkisine dayalı anlatımın, çatışmanın getirdiği katkılar bağlamında senaryo gelişimine yapılan bu atıf aynı zamanda yönetmenlerin yönetmenlik becerilerini de sürekli dinamik tutan ve geliştiren bir derinliği kapsamaktadır. Diyalogların enformasyonu doğrudan verebilmesi, özellikle sinemanın sesli filmlere geçiş sürecinde, teknik zorluklar aşılrsa da yönetmenlik tekniklerini ve anlatım dilini sakatlamıştır. Öktem Başol, diyalog ve bilgilendirme üzerine şunları söyler:

“Film diyaloglarının önemli bir özelliği de olay örgüsünde bilgilendirme yoluyla sıçramalar yaptırabilmesidir. Karakterlerden biri diğerine bilmediği bir şeyi söylerken bu olgunun seyirci için de yeni bir bilgiyi ifade etmesi yerinde olabilir. Bir filmde bilgilendirmenin tümünün diyalog yoluyla yapıl-

(62) Semir Aslanyürek, *Senaryo Kuramı*, a.g.e., s.156.

maması gerektiğini biliyoruz. Ancak diyalog bilgilendirme-sini olay örgüsünün çok geniş bir zaman dilimine yayılmasını engelleyecek bir yöntem olarak düşünmek gerekir... Bilgi-lendirme diyaloglarının çatışmalı olması tercih edilir...çatış-malı diyalog bilgilendirme işlevi görür.”⁶³

Başol, sesin sinemaya girişiyle beraber bilgilendirme diya-loglarının sinema anlatımına getirdiği sakatlığı Kahveci Güzeli (1968) filminden örnekler. Nermin (Türkan Şoray), Ayhan (Murat Soydan) adında bir gazeteciye aşık olmuştur. Ancak adam görev nedeniyle gittiği Vietnam’da ölür. Nermin hamiledir ve çocuğunu doğurur. Üç sene sonra Ayhan’ın ölmediği, esir ol-duğu ve ülkeye geri döndüğü anlaşılır. Haberi alan Nermin Ay-han’ın evine gittiğinde kapıyı genç bir kadın açar. Evde Ayhan Nermin’e son derece soğuk bir karşılama yapar. Ona ölmüş bir adamı neden beklediğini sorarak, kendisinin bekleyemediğini, kapıyı açan genç kadının da nişanlısı olduğunu söyler. Nermin çıkar çıkmaz ise kriz geçirir ve “Nermiiin!” diye bağıarak ve önüne çıkan eşyaları devirerek düşer. Adamın kör olduğunu ve genç kadının ona hastabakıcılık yaptığını anlarız. Ancak hemen sonra Ayhan ve genç kadın arasında şöyle bir konuşma geçer:

Ayhan – Her şey düşündüğümüz gibi oldu. Kör olduğumu anlamadı değil mi Yıldız hanım?

Yıldız – Hayır ama perişan oldu. Ona nişanlınız değil de has-tabakıcınız olduğumu söylemeliydiniz.⁶⁴

Bu diyalogun seyircinin yeterince bilgilenemeyeceği kaygı-sıyla eklendiği açıktır. Filmde buna benzer pek çok sahne var-dır. Bu örnekte vurgulanması gereken diğer bir nokta, çekimde böyle bir diyalog olsa bile, kurguda bu diyalogun çıkarılabilme şansının olmasıdır. Ancak bu elbette yönetmenin alternatif çe-

(63) Öktem Başol, Senaryo Kitabı, 1. Baskı, İstanbul, Pana Film Yayınları, 2010, s.507.

(64) A.e., s.509.

kimler yapmış olması koşuluyla gerçekleştirilebilir. Bu da ancak yukarıda M. Romm'un vurguladığı çekim öncesi görsel düşünme ve detaylı çalışma disipliniyle olur. Kurgu sürecine alternatif çekimler hazırlayan bir yönetmen görsel anlatımla, çatışmayla bu tür sahnelerin altından kalkabilir. Kahve Güzeli filminde Ayhan'ın kör olduğunun görsel olarak anlaşılmadığı kaygısı, bilgilendirme diyalogunu karşımıza çıkarmıştır. Özellikle sinema akademilerinde yeni öğrenci filmlerinin pek çoğunun senaryolarında bu tür bilgilendirme diyaloglarına rastlanabilir. Ancak görsel çatışmaya, anlatımın gücüne karşı sözü tercih etmenin sadece öğrenci filmlerinde rastlanır bir şey olduğunu söylemek haksızlık olacaktır. Profesyonel üretim biçimine sahip pek çok sinema filmi diyalogu doğrudan bilgilendirme aracı olarak kullanma hatasına düşmektedir.*

Tarihsel gelişim ya da öğrenilmiş sinema tekniklerinin birikimi ne olursa olsun bu tür örnekler her zaman sinema içinde olacaktır. Esas belirleyici olan senaristin, yönetmenin ve kurgucunun sinema diline ve kurguya olan hakimiyetidir; sanata bakış açısıdır. Nitekim yukarıda örneklediğimiz Kahveci Güzeli filminden yedi yıl önce çekilen Otobüs Yolcuları (1961) filminde sesin verdiği enformasyonu yaratıcı bir biçimde kullanıma güzel bir örnek vardır. Ertem Göreç'in hem yönetmenliğini hem de kurgusunu yaptığı filmde Kemal ile Nevin üniversite amfisinde sıralarda oturmuş konuşmaktadır. Kemal otobüs şoförlüğünü neden sevdiği, İstanbul sevgisi üzerinden şiirsel bir tonda anlatır. Bu sırada:

Kemal – Sözlerimi gülünç buluyorsunuz di mi?

Yıldız – Sizi öyle zevkle dinliyorum ki. Devam etsenize

Kemal – Şiir yazmaya özenirdim lisedeyken.

(*) Öktem Başol Senaryo Kitabı'nda doğru diyalog yazımı üzerine son derece doğru tespitlerde bulunmaktadır. Bu konuda yeterli, önemli ve öğretici bir kaynak olarak okunabilir.

Kemal'in bu son diyalogundan sonra otobüsün içinden çekilen İstanbul görüntüsü gelir. Kamera yavaşça sağa doğru döner. Kemal'in konuşması devam etmektedir. Kemal ve Nevin otobüs koltuklarında oturur halde kadraja girerler. Kemal devam etmektedir:

Kemal – Bütün kötülöklere çirkinliklere direnen, dayatan insanların gücü gibi bir şey...

Bu örnekte ses, kesintisiz bir katman olarak kullanılmış ve devam eden diyalogun yardımı ile Kemal ve Nevin'i başka bir sahneye taşımıştır. Durağan amfi sıralarından hareket eden bir otobüsün içine geçiş için ses, teknik bir araç olarak kurguyu biçimlendirmiştir. Diyalogla beraber izleyici sonraki sahneye kesintisiz bir biçimde taşınmıştır.

Çağdaş bir örnek olarak sesin benzer şekilde ama kurguda anlatım derinliğini daha da kuvvetlendiren bir şekilde kullanımını Güzel Günler Göreceğiz (2011) filminde görebiliriz. Namus davası için kız kardeşini öldüren Cumali hapisten çıkar ve kahvehaneye Abdo'nun yanına gider. Sohbet ederlerken Cumali, başka bir masada oturan Yılmaz'ı fark eder. Neden orada olduğunu sorgular ancak Abdo konuyu geçirir. Cumali tuvalete gider. Hemen arkasından Abdo kalkar ve Yılmaz'ın yanına oturur. Gelişen diyaloglardan Yılmaz'ın da Cumali gibi kardeşini öldüreceğini anlarız.

Abdo – Bak. Adam gözünü açtı kapattı dışarda. Aslanlar gibi de dimdik yürüyor. Alnı da ak pak. Korkacak bir şey yok.

Son cümleden sonra tuvalette aynı karşısında kendine bakan Cumali'nin görüntüsü gelir. Abdo'nun konuşması devam eder.

Abdo – Delikanlı oldun artık. Ailenin namusu, şerefi senden soruluyor. Korkma. Korkma!

Otobüs Yolcuları gibi bu örnekte de ses iki sahneyi birbirine bağlar ve ilişkilendirir. Ancak çok benzer olsa da bu örnekte ses,

üzerine bindiği görüntünün anlamını etkileyerek, dönüştürerek, teknik bağlayıcılıktan öte, bize Cumali'nin de aynı konuşmaya maruz kaldığını ima eder. Bu sahne, diyalogun enformasyon verme işlevinin nasıl yerinde kullanılabileceğine iyi bir örnektir. Görüntü ve sesin yerinde kurulmuş kurgu biçimiyle, dolaylı bir bilgilendirme söz konusudur. Aynı zamanda Eisenstein, Pudovkin ve Aleksandrov'un ses üzerine yazdıkları bildiride sözü edilen asenkron kullanım tekniğini barındırmaktadır.

- Ses, kurgucuların film üzerindeki kurgu özgürlüğünü kısıtlamıştır:

“Sinemacı gerçek zamanı bir ölçüde kısaltıp filmsel zaman sağlar, ama söz, gerçek zaman içinde ortaya çıktığından bunda bir kısaltma yapamaz. Bunun sonucu olarak da birçok durumda zamanı ve çekimlerin uzunluğunu belirleyen, sessiz sinema döneminde olduğu gibi kurgu değil, sözdür.”⁶⁵

Sessiz sinemada senaryo oldukça ayrıntılı olup filmin kurgu yapısını belirlese bile, yönetmen ve kurgucu sesin bağılılığı olmadığı için yeni düzenlemeler ve deneyler yapmak konusunda daha özgürdüler. Diyalog görüntüye birleşik olduğu için bir diyalog içinde olan ve sadece o diyalog sayesinde verilebilen enformasyon, o çekimlerin uzunluğunca kullanılmasını zorunlu kılmıştır. Yani bir görüntü katmanı, algılandığı, gerekli enformasyonu izleyiciye ulaştırdığı karede kesilebilir. Ancak bir cümlelin anlaşılabilmesi için tamamlanması gerekir. Bu kısıtlamanın getirdiği sorunlar kurguda kendini en çok devamlılık ve oyunculuk üzerinde gösterir. Şöyle bir sahne düşünelim:

Bir toplantı odasında çalışanlar yöneticinin gelmesini beklemekte ve kendi aralarında konuşmaktadırlar. Az sonra yönetici elinde telefonla konuşarak acele adımlarla içeri girer ve toplantı masasındaki yerine oturur.

(65) Nijat Özön, Sinema Sanatına Giriş, 1. Baskı, İstanbul, Agora Kitaplığı, 2008, s.146.

Yönetici – Evet şimdi bir toplantıya giriyorum. Yarım saat sonra sizi ararım... Tamam hoşçakalın.

Yönetici telefonu kapatır.

Yönetici – Kusura bakmayın arkadaşlar geciktim.

Bu sahne en yalın haliyle bütün sahnenin oynandığı genel ve yöneticinin tekli bir bel planından oluşan iki çekimle tamamlanacaktır. Bu çekimlerde dikkat edilmesi gereken yönetici hareket halinde konuştuğundan; her iki çekimde de aynı fiziksel hareketleri (örneğin koltuğa oturma biçimi) yaptığı sırada aynı sözleri söylemesidir. Yani genel planda oyuncu tam otururken “tamam hoşçakalın” diyorsa bel plandaki çekimde de tam otururken demelidir. Demediği durumda bu iki çekimin oyuncu tam otururken bağlanması, yani genel plandan bel plana geçiş yapılması mümkün değildir. Burada kurgu tamamen diyaloga bağlıdır. Şimdi yöneticinin toplantı odasına hiçbir söz söylemeden girip masaya oturduğunu düşünün. Bu durumda çekimler arasındaki geçişler daha özgürdür. Bu basit örnekten yola çıkarak çok oyunculu ve aksiyonlu sahnelerde aksiyon ve diyalog uyumunun ne derece önemli olduğu anlaşılabilir. Yönetmenlerin kurguda yaşanması olası sorunlar için kendini güvene almak istemesinin doğal bir sonucu olarak diyalog sahneleri durağan olan filmlere sıkça rastlanmaktadır.

Sesin oyunculuğun kurgulanması üzerine olan etkisi de oyuncunun görsel performansının diyalog tonlamasıyla olan ilişkisinde ve aynı sahnenin farklı çekim açılarında aynı kelime sıralamasının, tonlamasının yapılıp yapılmadığında kendini gösterir. Bazen farklı sıralamalar ve tonlamalar alternatif olması, kararın kurguya bırakılması için alınsa da egemen sahne öğelerinin benzer olması kurgu için elzemdir. Aksi durumlarda kurgunun öngörülen akışı gerçekleşmez ve farklı arayışlara girmek gerekebilir. Nuri Bilge Ceylan, Bir Zamanlar Anadolu’da (2010) filminin kurgu günlüğüne bu konuda şu notları düşmüştür:

“Dördüncü çeşmede hala bir arpa boyu ilerleyemedik. Doktor-Savcı konuşmaları son derece hassas ayarlanması gereken bir sahne olduğu için görüntüyü ayrı, en iyi söyleme şeklini ayrı seçiyoruz. Bazen cümle cümle, bazen de kelime kelime. İyi vurguları başka çekimdeki ağızlara oturtmak epey zaman alabiliyor.”⁶⁶

“Bugün komiserle konuşma sahnesini şimdilik bitirdik. Galiba bizi en çok zorlayan sahne oldu. Bir an işin içinden çıkamaya-
cağız diye düşünmedim desem yalan olur. Yılmaz’ın ettiği bütün lafları tek tek kelime kelime elden geçirdik. Bir cümleyi oluşturan kelimeler bile başka başka yerlerden seçildi.”⁶⁷

– İki çekimin birbirine bağlanmasının tek etmeni görüntü olmaktan çıkmıştır. Konuşma ve efektler bu etmenler arasına baskın olarak girmiştir:

Sinemada sesin, mekân ve zaman yaratma özelliği vardır. Özellikle günümüzde son derece ilerlemiş olan sinema salonları ve ev sinema sistemleri, sesin geliş yönünün belirlenmesine olanak sağlamaktadır. Bu durum kurgu için ayrı bir enformasyon alanı yaratır. Görüntü sadece sesi imgeleyebilir ama ses insan zihninde görüntü yaratabilme özelliğine sahiptir. Kadraj içinde bir köpek görünmese de ya da ekran siyah olsa da eğer bir havlama sesi varsa köpek imajı zihnimize belirir. Bu da kurgu için bambaşka anlatım teknikleri yaratma olanağını doğurmuştur. Bazen kurguyu, kesmeleri gizlemek, belli etmemek bazen de sahneler arasında bağlantılı kurgu geçişleri için ses teknikleri geliştirilmiştir.

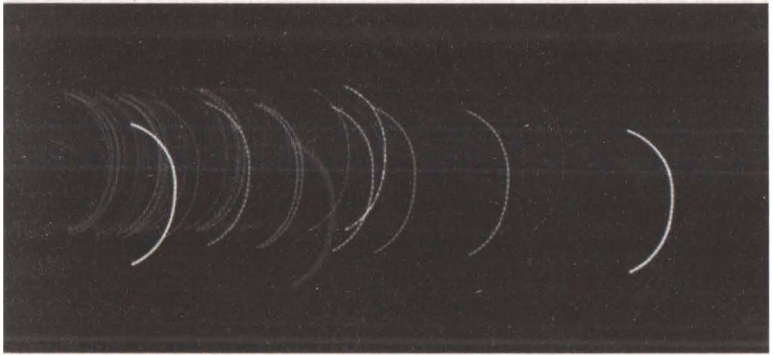
Reha Erdem’in *Kosmos* (2010) filminde bu tür ses tasarımı ve ses kurgusu teknikleri sıkça kullanılır. Sesin görüntü yaratma özelliği için filmin neredeyse tamamında duyulan silah ve top

(66) Nuri Bilge Ceylan, *Bir Zamanlar Anadolu’da Kurgu Günlüğü*, İstanbul, Altyazı dergisi ücretsiz eki, Ekim 2011, s. 11.

(67) A.e., s.27.

sesleri iyi bir örnektir. Daha sonra tatbikat olduğu bilgisi diyalog ile izleyiciye verilse de filmde orduyu ve tatbikatı hiç görmeyiz ve seslerin yarattığı belirgin gerilim filme hakim olur. Bu gerilimin ana nedeni de sesin yarattığı görüntünün herkese farklı yansımasıdır. Yine aynı filmde Kosmos'un belediyede kaldığı odadaki sobanın ateşine üflediği sırada çıkan nefes sesinin dışardaki bacadan çıkan dumanla beraber devam etmesi de sesin görüntüyü biçimlendirmesine, iki çekimin birbirine bağlanmasında sesin temel etmen olmasına iyi bir örnektir. Tek bir katman olarak kesintisiz akan ses sadece iki çekimi tek bir çekimmiş gibi bağlamakla kalmamış aynı zamanda duman görüntüsünün üzerinde, bir anlamda, görülmez olan nefesi görmemizi sağlamıştır.

Çekimin içine yapılan bir çekim sonrası müdahale olarak; şehir ışıklarının duyulan sayısal seslere göre deforme edilmesi de sesin grafik olarak karşılığını arayış anlamında dikkat çekicidir:



Kosmos (2010)

Zaman-mekan ve dolayısıyla sahne değişimleri sinemada kurgunun her zaman önemli bir teknik problemi olmuştur. Sahneler arası geçişleri, özellikle sahnelerin mekânsal farklılığının yaratacağı kopukluk hissini, bağlantılı bir biçime döndürmek isteyen yönetmenler ve kurgucular pek çok yaratıcı, sinema tarihine damga vuran görsel geçişlere, uyumlara imza atmışlardır.

Görsel uyumdan farklı, yine sahneler arası kopukluğu önleme çabasının bir ürünü olarak, sesin kurguya getirdiği en önemli katkıların başında, hemen hemen her filmde görebileceğimiz ses köprüsü tekniği gelmektedir. Ses köprüsü en yalın haliyle; az sonra göreceğimiz yeni çekimin sesinin görmekte olduğumuz çekimin üzerinde duyulmaya başlaması ve yeni gelen çekimin üzerinde de bir süre devam etmesidir. Örneğin; evinden çıkmak üzere olan bir karakter tam kapıyı kapatmak üzereyken metro treninin sesi duyulmaya başlar ve sonraki çekimde karakterimiz metro istasyonunda beklemektedir. İki çok farklı ve karakterin filmsel zamanda bir saniye içinde yaptığı mekan değişimini bugün bütün izleyiciler kabul ederler. Bu kabulün, tekniğin sırrı büyük oranda yine sesin görüntü yaratma özelliğinde yatmaktadır. Gidecek olan çekimin üzerinde duyulmaya başlayan ses, tanımladığı görseli zihnimizde oluşturmaya başlar. Bu nedenle zihnimizde sanki iki çekim üst üste binmiş gibi olur. Yeni çekimde sesin karşılığı olan görseli gördüğümüz anda da geçiş tamamlanmış olur.

Sonuç olarak ses, ister görüntüden ayrı bir katman olarak düşünülüp farklı anlatımın yollarının önünü açmak için kullanılsın isterse de görüntünün gerçekliğine katkıda bulunup görsellikle birleşik bir öge olarak değerlendirilsin, bugün sessiz olduğunu hayal edemediğimiz sinema için önemli, değerli bir kurgu etmeni ve belirleyicisidir.

Rengin Kurguya Etkisi

Siyah-beyaz filmlerle doruğa çıkan kurgu teknikleri izleyicilerin filmlerde yaratılan dünyayı ve anlatılan duyguyu takip edebilmelerini sağlıyordu. Ancak yine izleyicilerin filmle olan dramatik bağını kuvvetlendirmek için yönetmenler, tıpkı ses gibi rengi de filmlerinde kullanma arzusundaydı. Renk henüz bir teknoloji olarak sinemaya girmese de, film karelerini tek tek boyamaya kadar varan bir tutkuyla, filmler renklendirilmeye çalışılırdı.

şılıyordu. Georges Méliès'in 1902 yapımı "Le Voyage Dans La Lune" (Ay'a Seyahat) filmi bu tekniğin öncüsü sayılır. Edwin S. Porter'ın "The Great Train Robbery" (Büyük Tren Soygunu-1903) filminin sonundaki patlama sahnelerindeki kırmızıya boyama tekniği ve Griffith'in "The Birth of a Nation" (Bir Ulusun Doğuşu-1914) ve "Intolerance" (Hoşgörüsüzlük-1916) filmleri yine bu tekniğin başarılı uygulamalarıdır.

"Bir Ulusun Doğuşu" filminde dramatik etkiyi arttırmak için, Fransız usulü denen şekilde, geceler maviye gündüzler ise portakal rengine boyanmıştır. "Hoşgörüsüzlük" filminde ise dört öykünün birbirinden ayrılması için farklı renklerden yararlanılmıştır. 1572 Barthdomew kıyımı için koyu mavi, Babil'in öyküsü için yeşil, İsa'nın çarmıha gerilişi için açık mavi, çağdaş öykü için kırmızı seçilmiştir.⁶⁸ Ancak bu ve benzeri örneklenebilecek filmler sinema tarihinde renkli film kategorisinde anılmazlar.* Bu çabalar sinemanın teknoloji ayağında mühendisler tarafından da uzun yıllar sürdürülmüştür. Ancak rengin filme bir teknoloji olarak girmesi ses kadar kolay olmamıştır. Yapılan denemeler ya estetik olarak yetersizdir ya da başarısızdır. 1950'li yıllara kadar siyah-beyaz film sinemaya egemen olur.**

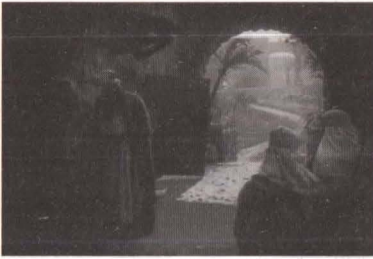
Griffith'in Hoşgörüsüzlük filminde yaptığı renk uygulaması izleyicide daha gerçekçi bir his yaratmaktan öte dramatik etki yaratmayı amaçlar. Renk kuşkusuz psikolojik bir olgudur. Ancak rengin yarattığı anlamları kesin bir yargıya ulaştırmak mümkün değildir.

"Hiçbir zaman renklerin yarattığı anlamlar mutlak ve değişmez sonuçlar haline gelmemiştir. Renklerin sonsuzluğu gibi

(68) Mustafa Sözen, Sinemada Renk, 1. Baskı, Ankara, Detay Yayıncılık, 2003, s.112.

(*) Renkli film ile pozlanan filmler, renkli film kategorisine alınır.

(**) Rengin teknolojik gelişimi ama özellikle bu gelişimin sırasındaki uygulamaların sinema anlatım tekniklerine etkisi, kurgudan çok görüntü yönetmenliği üzerine yapılan bir çalışmanın kapsamındadır. Bu nedenle bu konu hakkında daha detaylı bilgi için bkz. Blain Brown-Sinematografi, Mustafa Sözen- Sinemada Renk, James Monaco Bir Film Nasıl Okunur.



Hosgörüsüzlük

yarattıkları etki ve anlamlar da çoklu ve değişkendir. Bu anlamlar, insanların büyük çoğunluğunun sahip olduğu ortak paydalar üzerine kurulmuş bulgularla oluşmaktadır.”⁶⁹

Rengin anlamlarının mutlak değişmez olamamasının temel nedeni ise renk algısının son derece karmaşık olmasıdır. Blain Brown, bu karmaşıklığı beş maddeyle açıklar:

- Soyut ilişki: Rengin kendi soyut işlevi.
- Temsil: Örneğin gökyüzü mavidir, elma kırmızıdır.
- Maddi meseleler: Doku; kirecimsi, parlak, yansıtıcı, mat vb.
- Yan anlam ve simgesellik: Çağrışımsal anlamlar, bellek, kültürel özellikler, mitsel göndermeler; bayrakların, takımların renkleri
- Duygusal ifadeler: Tutkunun ateşli kırmızısı, gecenin soğuk mavisi⁷⁰

(69) A.g.e. s.114.

(70) Blain Brown, Sinematografi, Çev. Selçuk Taylaner, 1. Baskı, İstanbul, Hil Yayınları, 2006, s.153

Yukarıdaki maddelerden genel olarak dördüncü ve beşinci, rengin yönetmene verdiği olanaklarken, yönetmenler rengi bir anlatım ögesi olarak sembolik boyutuyla veya dramatik bir unsur olarak kullanabilirler, ikinci ve üçüncü, görüntü yönetmeni ile kurguya olan etkisidir. Renkli film, siyah-beyaz filme göre daha fazla detay taşıdığı için ışıktandırma ve pozlama bağlamında görüntü yönetmenini, çekimlerin birbirine bağlanması anlamında da kurguyu etkiler. Ancak renk, kuramcılar ve sinema üzerine çalışanlar için, kurgu bağlamında, ses kadar yoğun bir tartışma alanı olmamıştır. Daha çok görüntünün renkle inşası üzerinde durulmuştur. Rengin kurguya olan etkisine geçmeden önce bu etkileri daha iyi kavrayabilmek için renkli film üzerine yapılan kuramsal tartışmalara bakmakta fayda var.

Renkli film üzerine en temel kuramsal ayrım, ses için olduğu gibi, doğal olarak yine biçimciler ve gerçekçiler arasında yapılabilir. Rudolf Arnheim, sinemasal gerçekle doğal gerçeğin birbirinden ayrı olması gerektiğini bu nedenle rengin filmin sanat işlevini sarsabileceğini savunur. Dudley Andrew, Arnheim'in sinemanın sanat olabilmesi için gerçekten uzaklaşması düşüncesine katılırsak, sinemada gerçeğe yaklaşılan her adımı salgın hastalık gibi görmemiz gerekir diye belirtir. Arnheim'in düşüncelerine karşı olarak Bazin'e göre renk gibi teknolojik gelişmeler, sinemanın altında yatan ruh tarafından, gerçekliğin mükemmel gösterimine olan tutku tarafından talep edilmiştir.⁷¹ Ses tartışmasında olduğu gibi renkte de temel nokta "gerçekliğe yaklaşma" üzerinde olmuştur.

Yuriy M. Lotman'ın siyah-beyaz ve renkli film üzerine düşünceleri de oldukça önemlidir. Lotman, öncelikle sanatın algılanmasındaki iki eğilimi belirtir: "Ya sanatın sanat olduğunu unuttur ya da onun farkında oluruz. Bu da sanat ile gerçeklik arasındaki benzerlikle, benzerlik de kullanılan sanat aracının

(71) J. Dudley Andrew, Sinema Kuramları, a.g.e., s.199.

fark edilme oranıyla orantılıdır.”⁷² Gerçekliğe ne kadar çok yaklaşırsa izleyicinin filmi “sadece film” olarak görme olasılığı da, yönetmenin inisiyatifi saklı olmak kaydıyla, o kadar düşer.

Lotman, renkli filme geçişi anlatırken “uzlaşım” olgusundan bahseder ve bunu fotoğraf ve resim ile olan ilişkimizden doğru yapar.

“Örneğin bizi çevreleyen dünya çok renklidir ama bu dünyanın siyah-beyaz fotoğraf biçiminde yansıtılması ise bir uzlaşımır. Yalnız bu tür uzlaşımaları çok iyi bilmek, buna bağlı deşifre kurallarını uygulamak bizlere, resimdeki gökyüzünü hiç güçlük çekmeden bulutsuz ve mavi diye algılama olanağını verir.”⁷³

Bu önermelere göre siyah-beyaz filmin renkli filme göre daha uzlaşımıcı olduğunu söyleyebiliriz. Renkli filmin ise siyah-beyaz filme göre daha gerçekçi olduğunu söylemek bir noktaya kadar doğru olabilecektir. Bir filmin gerçekliğini belirleyen renkler değil, filmin anlatım yöntemleridir. “Renkli çevrildikleri halde hiçbir şey kazanmayan, hatta tam tersine bir şeyler yitiren filmler olduğu gibi, gerçek değerini ancak renklide bulan filmler de vardır.”⁷⁴ Eisenstein, kurgu ile renk ilişkisini en çok ele alan kuramcılardan biri olarak, renkli filme tam da bu noktadan bakar.

Eisenstein, sadece çekimlerin birbiriyle olan ilişkisi bağlamındaki kurgu ile değil aynı zamanda kadrajın içindeki öğelerin kurgusu ile de ilgilenmiştir. Pascal Bonitzer, Eisenstein’ın sinemada renk dâhil, her şeyin kurgu olduğunu tekrarladığını hatırlatır. Gerçek çalışma, rengi de bir kurgu gibi düşünmeyi, nesneden ayrı olarak düşünmeye başlamayı gerektirir. Böyle kavranan kurgu artık pelikül parçalarını uç uca eklemekten ibaret değildir, sinematografik yaratıcılığa içseldir.⁷⁵

(72) Yuri M. Lotman, Sinema Estetiğinin sorunları, a.g.e. s.37

(73) A.e. s.38.

(74) Nijat Özön, Sinema Sanaına giriş, a.g.e., s.155.

(75) Pascal Bonitzer, Kör Alan ve Dekadrajlar, Çev. İzzet Yasar, 1. Baskı, İstanbul, Metis Yayınları, 2006, s.89

Eisenstein'ın kuramlarının ve düşüncelerinin temel çıkış noktası, sinemada her şeyin bir nedensellik kullanılması gerekliliğidir. Doğal olarak rengi de bu nedensellik bağlamında değerlendirir. 1948 yılındaki ölümünden sonra yarım kalan “renkli sinema” makalesinde şöyle der:

“Sinemalık anlatımın bütün öğeleri, bir filmin çevrilmesine dramatik olgunun öğeleri olarak katılmalıdır. Buna göre, rengin bir filmde kullanılmasının ilk ve en önemli koşulu, onun dramatik bir etken olmasıdır. Bu konuda renk, müzik gibidir. Filmlerde müzik, gerekli olduğunda iyidir. Bunun anlamı şudur: Renk ile müzik, olgunun gelişmesindeki belirli bir anda aktarılması, söylenilmesi ya da aydınlatılması gerekli olanı en geniş biçimde anlatabildikleri ya da açıklayabildikleri yerde ve zamanda iyidirler (üstelik o vakit başka öğeler değil, yalnız bunlar iyidir.).”⁷⁶

Eisenstein rengin bu şekilde dramatik etki olarak kullanımını ise simgeci gibi bir renge bağımsız ve kendine yeterli anlamlar vererek olmaması gerektiğini savunur.⁷⁷ Değişmez bir renk simgeleri katalogu hiçbir şeyi çözümleyemez. Bu bağlamda renkle içerik arasında tümüyle nedensiz bir ilişki olmasına karşı çıkmaktadır.⁷⁸ Ona göre renklerin, bir nedenselliğe bağlı olmak koşuluyla, kullanımı sanatçının özgürlüğüdür. Gereksinim duyduğumuz belirli bir işe ya da coşkuya hangi renklerin en iyi biçimde hizmet edeceğine biz karar veririz.⁷⁹ Eisenstein bunu elimizde olduğunu varsaydığı şöyle bir çekimler dizisiyle örnekler:

Kır saçlı yaşlı adam,
Kır saçlı yaşlı kadın,
Beyaz at,
Karla örtülü dam.

(76) Eisenstein, Film Duyumu, a.g.e., s. 146.

(77) A.e. , s.125.

(78) Mustafa Sözen, Sinemada Renk, a.g.e., s.141.

(79) Eisenstein, Film Duyumu, a.g.e., s. 135.

Bu çekimlerden oluşan bir sahne “yaşlılığı” mı yoksa “aklılığı” mı anlatıyor? İşte bu, daha sonraki ya da önceki çekimlerin kılavuzluğunda netleşecektir. Yani beyaza iki anlamı da yükleyebiliriz.⁸⁰ Ayrıca Eisenstein’ın, Eski ve Yeni (1929) Aleksandr Nevski (1938) filmlerinde, beyaz ve siyahı farklı kullanımları onun renge bakışı için belirleyici örneklerdir.

“ ‘Eski ve Yeni’de beyaz renkler mutluluk, yaşam, yeni yönetim biçimlerini yansıtırken, siyah renk gerici, suçla ilgili, geri kalmış ne varsa onunla birleştirilmişti. ‘Nevski’deyse, Rus savaşçılarına ayrılan siyah renk, yiğitliğin ve yurtseverliğin olumlu izleklerini belirtirken, Töton şövalyelerinin beyaz giysileri kırıycılık, baskı ve ölüm izlekleriyle birleştirilmişti.”⁸¹

Eisenstein’ın sözünü ettiği, yönetmen tarafından oluşturulan renk ve içerik ilişkisinin nedensellik bağı, aynı renklerin farklı filmlerde nasıl farklı anlamlarda, duygularda kullanıldığı ile örneklenabilir. Irreversible (Dönüş Yok-2002) kırmızıyı nefret ve zalimlik için kullanırken; In The Mood For Love (Aşk Zamanı - 2000) aynı kırmızı tonları tutku ve aşk için kullanır. Life Of Pi’de (Pi’nin yaşamı - 2012) ise yeşil, umudu, verimliliği, doğurganlığı gösterirken Matrix’de (1999) özellikle iç mekan ofis çekimlerinde yeşil tonlar cansızlığı gösterir.

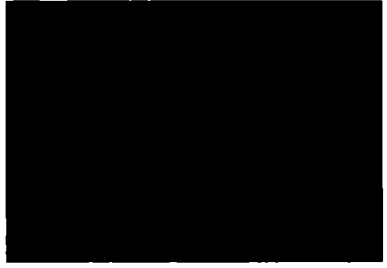
Eisenstein öldüğünde henüz renkli film sinemaya egemen olmamıştı ama onun her konuda olduğu gibi renk olgusu üzerine olan çalışmaları da, sinema için hep belirleyici bir etmen olmuştur. 1950’lerden sonraysa rengin sinemadaki serüveni yaratıcı yönetmenlerin elinde şekillenmiştir. Ticari sinema için olayları ve insanları dekoratif anlamda renklendirmek olan renk olgusu, Jean Renoir, Luchino Visconti, Max Ophüls gibi öncülerle sanatsal bir üslup olarak kullanılmıştır.

(80) A.g.e., s.135.

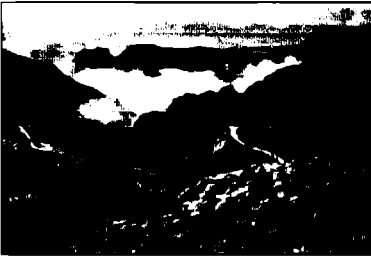
(81) A.g.e. s.134.



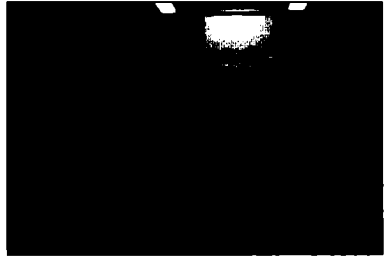
Irreversible



In The Mood For Love



Life Of Pi



The Matrix

Renk, kurgu üzerinde ses gibi büyük bir etken olmamıştır. Ses kurgunun biçimi ve anlatım tekniği üzerinde ciddi etkiler bırakırken renk, daha çok çekimlerin birbiri ile bağlanması anlamında kurguyu etkilemiştir. İleride, genel kurgu prensiplerinde görüleceği gibi, bir filmin kurgusunun temel işlevi izleyicide bir kesintisizlik algısı yaratmaktır. Yani bir çekimden diğerine geçişin hissedilmemesi esas alınır. İşte bu nedenle renkli filmlerin siyah-beyaz filme göre daha fazla enformasyon taşıması kurguya iki şekilde etki eder:

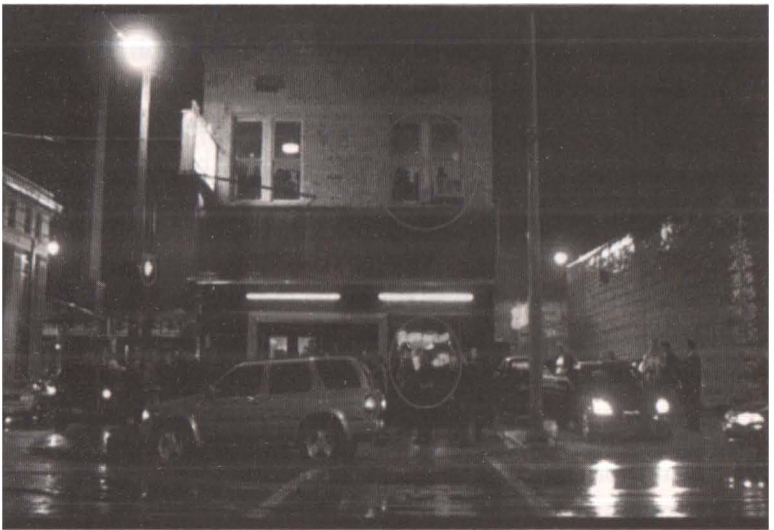
- Renk, iki çekimin birbirine akıcı (kesintisiz) şekilde bağlanması için göz önüne alınması gereken bir etmen olmuştur.

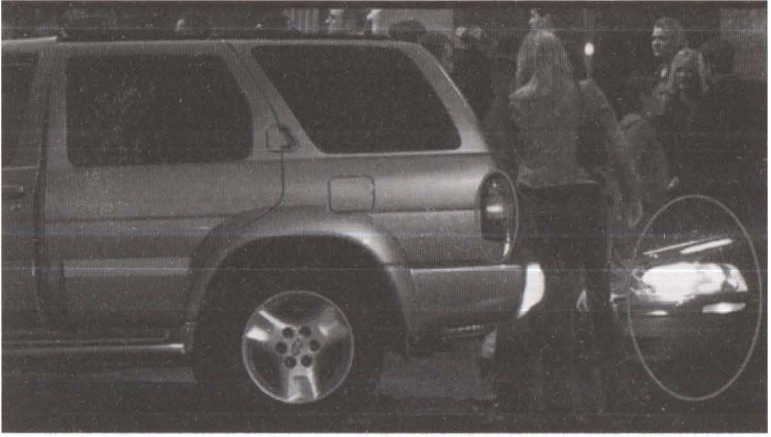
Bir çekimden diğerine hissedilmeyen bir geçiş yapmak için, bir çekimde baskın olan rengin diğer çekimde bir miktar olması gerekmektedir. Özellikle kompozisyonun içeriğinde izleyicinin

algısını doğrudan üzerine çekebilecek renkler, örneğin kırmızı, kurgu yapısını oluştururken dikkate alınmalıdır. Elbette burada belirleyici olan öncelikle yönetmen, görüntü yönetmeni ve sanat yönetmeni tarafından tasarlanmış kompozisyonudur. Bağlanacak çekimlerin görsel tasarımında olmayan bir yapıyı kurguda yaratmak mümkün değildir. Renk düzenleme olanakları son derece gelişmiş olsa da bu tür müdahaleler yüksek maliyeti beraberinde getirir.

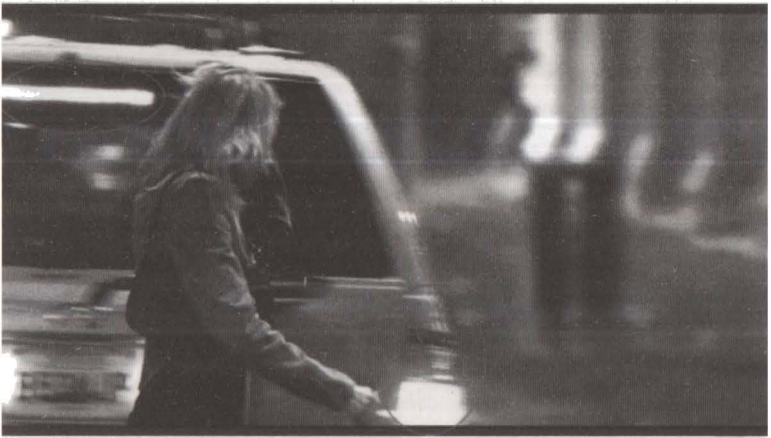
21 Grams (2003) filminde Paul'un Cristina'yı takip ettiği gece kulübü sekansı, renk ve kurgu ilişkisi bağlamında doğru bir yapıyı bize örnekler. Gece çekimi olan bu sekansta kırmızı her çekimin içinde bir şekilde yer almakta ve her kesmede çekimler arası görsel ilişki kurmaktadır.

Bu sekansı oluşturan tüm çekimlerin geliş sırasına göre diziliminde her kompozisyon içinde yer alan kırmızı rengi (görsellerde daire içine alınmıştır) takip edebilirsiniz. Filmin kurgusunu yapan Stephen Mirrione, her çekimi birbirine bağlarken kompozisyon içinde tasarlanmış olan kırmızı vurguları son derece akıcı bir biçimde bağlamış.





Aşağıdaki çekimin giriş noktası olarak arabanın kırmızı ışıklarının olduğu kareler özellikle seçilmektedir. Böylelikle kurgunun görsel bağı olan kırmızı, çekimlerin geçişlerini yumuşatan etmenlerden biri olmaktadır.

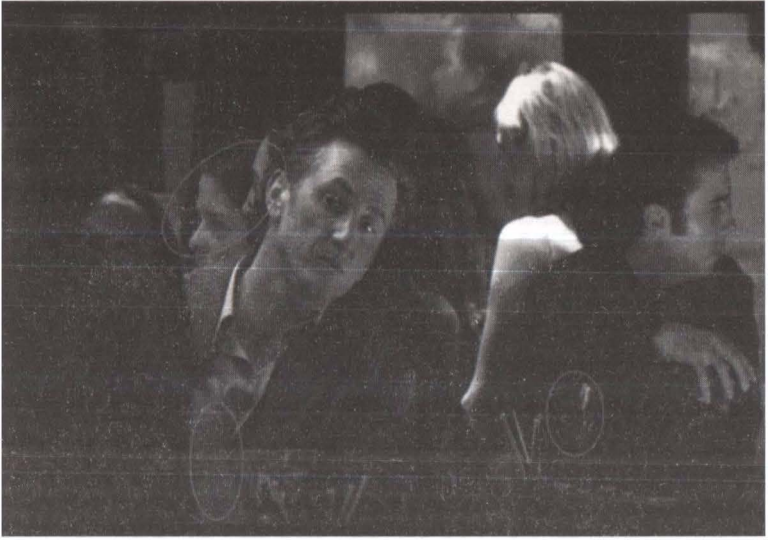


Yukarıdaki çekimin devamında Cristina arabanın kırmızı ışıklarından uzaklaştıktan hemen sonra gece kulübünün vale görevlisi bulanık ama “kırmızı” bir leke olarak kompozisyonda önden geçer. Bu tür görsel tavrıların özellikle kullanıldığı, kurguda çekimlerin bu kısımlarının film dışına atılmamalarından bellidir.









Sekansın devamında gece kulübünün tuvaletinde geçen sahnede gece kulübünün kırmızı atmosferinden çıksak da kırmızının görsel devamlılığı uyuşturucu satıcısı kadının bluzunda ve Cristina'nın rujunda devam eder:



- Filmin anlatım dili içinde bir kodlama içeren renk, filmin bütününde tutarlılığını korumalıdır.

Bu durum daha çekimden önce ve çekim sürecinde yönetmenin kontrolünde olsa da, nesnel bir göz olarak kurgucu filme son halini verirken, filmin genel kurgusu bağlamında bu durumu hep göz önünde bulundurmalıdır.

Rengin sinemaya girmesinden sonra sinema tarihinde yönetmenlerin rengi kodlama ve görsel anlatımda, kurgusal bir öge

olarak başat bir etmen olarak kullandığı çok sayıda film vardır. Özellikle duygu, karakter özellikleri ve olay akışı değişimleri görsel olarak renkle de desteklenmiştir.

The Last Emperor (Son İmparator-1987) renk paletinin hikayeye beraber nasıl kurgulandığına muazzam bir örnektir. İlk sahnede imparator diğer mahkumlarla beraber hapishaneye transfer olmak için beklemektedir. Sahne gri, soluk tonlardadır. Baskın, dikkat çekici bir renk yoktur. Ayrıca filmin devamındaki bütün hapishane sahneleri de gri tondadır. Biraz sonra imparator bileklerini kestiğinde filmin ilk rengi olan kırmızı ortaya çıkar. Kan kırmızısından geriye dönüşle imparatorun çocukken annesinden alınmasına, ilk olarak kırmızı bir kapı açılır, geçeriz ve filmin renk paletinde ilk bölümü olan kırmızı başlar. Kırmızı, filmde her şeyin başladığı anı temsil eder ve aynı zamanda komünizme bir göndermedir. Çünkü aslında komünizmin imparator üzerindeki etkilerini görmektedir. Filmin ikinci renkiyse turuncudur. İmparatorun 5 ile 8 yaşı arasındaki dönemi kapsar ve aile sıcaklığının atmosferini oluşturur. 10 ile 15 yaş aralığında ise sarı renkler filme hakim olmaya başlar. Ergenliği kapsayan bu renk aynı zamanda ışığın, güneşin, kutsallığın yani imparatorluğun rengidir. 20'li yaşlarda, imparatorun varoluşu sorgulamaya başladığı dönemlerdeyse renk paletinde yeşil hakim olmaya başlar. Orta yaşlardaysa özgürlüğü ve düşünceyi temsilen mavi, baskın renk olarak karşımıza çıkar. Mavi bu bağlamda pek çok filmde özgürlüğün temsili olarak kullanılmıştır.

2013 yapımı Blue is the Warmest Color'da (Mavi En Sıcak Renktir - 2013) mavinin tonlarının kullanımı belirgindir. Adèle'in kendini keşfetmesi sırasında hep fonda ya da mekanda bir yerlerde olan mavinin doygun tonları, Adèle ve Léa ilişkisinin en mutlu zamanlarında Adèle'in kıyafetlerinde de görünmeye başlar. İlişkinin mutsuzluğa evrildiği süreçte ise mavi doygunluğunu kaybeder.



Mavi En Sıcak Renktir (2013)

Mavinin filmin içinde taşıdığı bu anlam tutarlılığı filmin final sahnesini de yorumlamamızı mümkün kılar. Filmin final sahnesinde tek bir mavi vardır; o da gri tonların hakim olduğu caddede yalnız başına yürüyen Adèle'in elbisesidir. Sahne akış olarak her ne kadar bir kopuşu, yalnızlığı anlatıyor gibi görünse de mavinin doygunluğu, bir anlamda ilişkinin tam olarak bitmesi bağlamında, Adèle'in özgürlüğünü yeniden kazanması olarak da okunabilir. Bu sahnede mekandaki gri tonlara yakın bir elbise rengi tercih edilseydi; böyle bir okuma yapmak mümkün olmazdı. Aynı şekilde eğer mavinin tonları filmin dramatik yapısındaki inişlere ve çıkışlara göre tutarlı bir şekilde kullanılmasaydı, filmin finalindeki elbise üzerinden bir çıkarım yapmak da zor olacaktı.



“Çerçeve Oranı”nın Kurguya Etkisi

Sessiz filmin sinema perdesindeki yüksekliğiyle genişliği arasındaki oran 1.33:1 olarak genel kabul görürdü. Yani görüntü yansıtılan perdenin yüksekliği 5 metre ise genişliği 5x1.33: 6.65'dir. Yıllarca bir televizyon ekranında ya da bilgisayar monitöründe 4:3 olarak da bilinen orandır bu. Sesli filminden sonra ise film materyalinin yanında ses kuşağına yer açmak gerekmiş ve bu nedenle çerçeve oranı 1.375:1 olarak değiştirilmiştir. Bu oran aynı zamanda “Academy ratio” olarak bilinir.

1950'li yıllara kadar 1.375:1 hâkim orandır ancak, çeşitli istisnalar ve uygulamalar da vardır. Bu uygulamaların en ilgi çe-



Sessiz film 1.33:1



Academy Ratio 1.375:1

kicilerinden biri 1927 yılında Abel Gance tarafından Napoleon (1927) filminde denenmiştir. “Triptik yaklaşım” diye tanımlanan bu uygulamada Gance, belirli sahneleri yan yana monte edilen ve panoramik bir görüntüyü üç ayrı film şeridine kaydeden birbirine bağlı üç kamerayla filme almıştır. Daha sonra bu üç film şeridini ayrı ayrı kurgulayıp üç projeksiyon ile eş zamanlı olarak perdede göstermiştir. Bazı sahnelerde panoramik etki sağlanırken, bazı sahnelerde üç perdeye de farklı çekimler yansıtılmıştır. Perde oranının 4:1 (1.33x3:1)’e kadar çıktığı bu deneysel uygulama hiçbir zaman yaygınlaşmamıştır. Ancak Napoleon, panoramik görüntü arayışlarından öte özellikle üç film şeridindeki farklı görüntü tercihleriyle, şeritlerin birbirinden bağımsız olarak kurgulanmasıyla, ekran bölme teknikleriyle son derece dikkat çekicidir.

Abel Gance’ın Napoleon filmindeki “triptik yaklaşım” örnekleri:





Bu deneysel uygulama türünün tek örneği olarak kalsa da Fred Walker, bu uygulamadan ilham almış ve uygulamayı geliştirip sinema dünyasına Cinerama olarak sunmuştur. İlk Cinerama filmi 1952 yapımı “This is Cinerama”dır ve izleyiciye 146 derece geniş ve 55 derece uzun olan bir bakış açısını kapsayan periferik görüş alanını doldurarak dikkate değer bir katılım duygusu yaratmıştır. Bu etki birbirlerine 48 derecelik açılarla kurulu geniş açılı ve 27 mm’lik merceklerle donatılmış yine birbirine bağlı 35mm’lik üç kamerayla film çekerek başarılmıştır. Kolayca anlaşılabileceği gibi bu teknoloji film malzemesi anlamında 3 kat daha pahalıdır. Cinerama, kameranın hantal olmasından ziyade pahalı bir teknoloji olmasından dolayı ancak 1963 yılına kadar devam eder. Bunun bir nedeni de “CinemaScope”nin icat edilmesidir.

1929 yılında Henri Chrétien “anamorphic objektif”in ilk adımlarını atarak CinemaScope teknolojisinin önünü açmıştır. Bu uygulamada objektif geniş bir görüntüyü normal film çerçevesi boyutlarına sıkıştırır ve daha sonra bu görüntü projeksiyon üzerindeki aynı türdeki objektifle filmi yayarak içe eğimli per-

deye yansıtır. 20th Century-Fox tarafından tanıtılan CinemaScope'nin çerçeve oranı 2.55:1 idi. Daha sonra optik ses kuşağının filme eklenmesiyle bu oran 2.35:1 olarak standartlaştırılmıştır.

Aşağıdaki birinci resim anamorphic objektifle çekilip sıkıştırılmış orijinal film görüntüsüyken; ikinci resim perdeye yansıtılırken görünen çerçeve oranını göstermektedir.



"River of No Return" ((Dönüşü Olmayan Nehir - 1954)

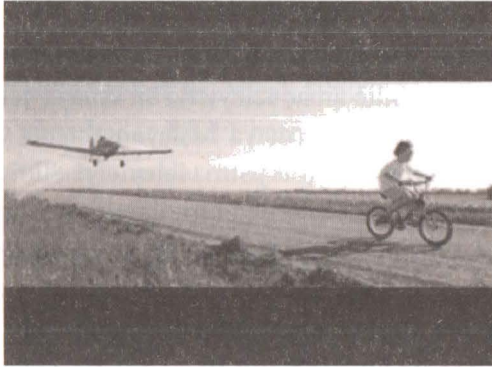


Bu teknolojiye karşılık ise Paramount Pictures tarafından VistaVision adıyla sinemaya sunulur. Bu teknolojiye kameradaki film dikey değil yatay ilerler ve görüntü olarak daha iyi sonuçlar vermektedir. Daha geniş bir film materyaline dayanan 70mm TODD-AO, 2.20:1 ve Ultra Panavision, 2.76:1 çerçeve oranını kullanır. Bu formatı uzun yıllar sonra Quentin Tarantino, The Hateful Eight (Nefret Sekizlisi - 2015) filminde tekrar kullan-

mıştır. Yine 70mm film üzerine pozlama yapan Imax'ın çerçeve oranı ise 1.43:1'dür.

1950'den günümüze kadar gelen çerçeve oranları sinemacıları çok sayıda seçenekle karşı karşıya bırakmıştır. Ancak daha sonra film için genel olarak standart, 35mm film materyalini üstten ve alttan maskeleyerek elde edilen, 1.85:1 (ABD) ve 1.66:1 (Avrupa) ve maskesiz 2.39:1 anamorphic geniş ekran çerçeve oranları olmuştur.

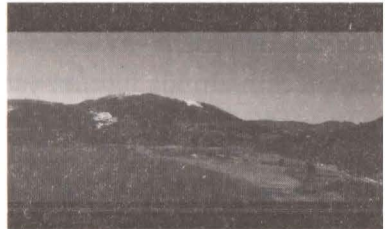
Padding olarak da bilinen filmin maskelenerek geniş ekran oranının elde edilmesi:



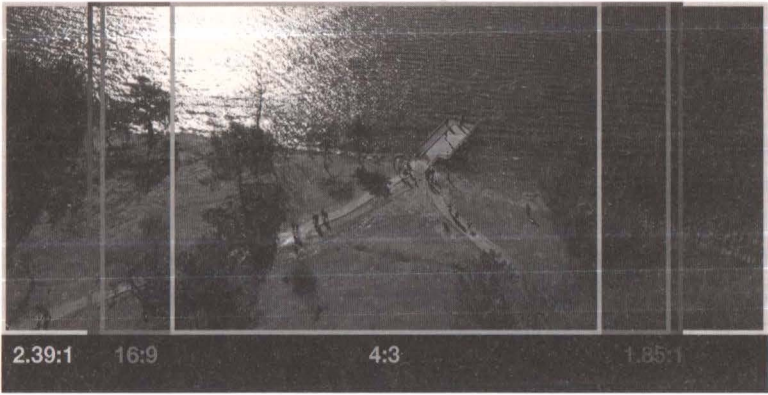
Sayısal sinema kameralarında 16:9 olarak bildiğimiz çerçeve oranına sahip ham görüntüler de yukarıdaki gibi maskeleme tekniği ya da kullanılmayan kısımların silinmesiyle elde edilmektedir:



16:9



Maskleme ile 2.39:1



Genel standartların karşılaştırması

Sonuç olarak çerçeve oranı ile ilgili sinema teknolojisindeki gelişmelerin temelinde amaç izleyiciyi sinemaya çekmektir. İzleyicisini televizyona kaptırmaya başlayan sinema yapımcıları, özellikle geniş ekran teknolojisini, izleyiciyi tekrar sinemaya çekmek için gerekli çözümlerden biri olarak görmüşlerdir. John Belton, Eylül 1952’de Cinerama’nın “Bir sinema perdesine gözlerinizi dikmeyeceksiniz. Görüntü ve ses tarafından kuşatılmış olarak doğrudan filmin içine sürükleneceksiniz” sloganıyla reklam yaptığını, CinemaScope’nin ise “CinemaScope sizi filmin içine sokar” diye izleyiciye seslendiğini örnekler.⁸² Belton, bütün sinemacıların bu yeni geniş-ekran formatından pek memnun olmadığını belirtip Sidney Lumet’in şu sözlerini aktarır: “Herhangi bir dramatik eserin özü insandır ve Hollywood’un insanları olduklarının tamamen tersi bir şekilde görüntülemenin bir yolunu bulması düşündürücüdür. CinemaScope, insanların kiloları boy-larından daha fazla olana kadar hiçbir anlam ifade etmez.”⁸³ Bu düşüncenin altında insanın yatay değil dikine bir yapısının olması vardır. Nitekim Fritz Lang de bu formatın insandan çok

(82) John Belton, Teknoloji ve Yenilik, Dünya Sinema Tarihi, Editörler: Geoffrey Nowell-Smith, a.g.e., s.309.

(83) A.e.s.311.

yılan ya da cenazeleri filme almak için uygun olacağı görüşünü dile getirerek bu formatı alaya almıştır.⁸⁴

Eisenstein da dikdörtgen olan “geniş-ekran”dan ziyade kare oranının sinema için daha uygun olduğu görüşündedir. Ona göre ne dikey ne de yatay oran tek başına idealdir. Film görüntüsünün dikey ya da yatay olması yönündeki eğilimlerin, böyle bir çatışmanın uzlaşımçı yolu kare oranında yatar.⁸⁵ Arnheim ise perdenin boyutu büyüdükçe görüntüyü anlamlı bir biçimde düzenlemenin güçleştiğini ve “geniş-ekran”ın yine sinemanın sanat olmasını sağlayan sınırlılıklarını azalttığını söyler.⁸⁶

Sonuç olarak, insan gözünün görüş açısına daha yakın olan geniş-ekran, kendi içinde değişen oranlarıyla artık sinemanın bir standardı haline gelmiştir. Ancak 1950’den sonra yaygınlaşan bu durum o güne kadar 1.33:1 oranına göre şekillenmiş kurgu teknikleri için bazı sorunlar yaratmıştır.

Alışılmış 1.33:1 oranlı filmlerdeki kurgu sorunları -yakın çekimlerin kullanımı, önalan ve arka alan ilişkisi ve hareketli çekimler- çözülmüştü. Yönetmenler ve izleyiciler standart bir kurgu anlayışına alışmıştı. “Geniş-ekran”la önalan ve arka alan ilişkisi değişti.⁸⁷ Örneğin CinemaScope oranında bir çerçeve içinde iki karakter olduğunu düşünelim. Bu karakterlerden biri ön alanda solda diğeryse arka alanda sağ tarafta olsun. 1.33:1 oranından farklı olarak CinemaScope’da iki karakter arasında bir boşluk oluşacaktır. Bu nedenle yönetmen için orta alan problemi de çıkmıştır. Sonuç olarak bu alan, çerçevenin anlamına etki etmektedir ve bu nedenle kurgucu ve yönetmen “geniş-ekran”ın etkisini kavramak durumundadır.

(84) A.e. s.311.

(85) Rudolf Arnheim, Sanat Olarak Sinema, a.g.e., s.69.

(86) A.e. s.68.

(87) Ken Dancyger, The Technique of Film and Video Editing 4th Edition, 5. Baskı, Amerika, Focal Pres, 2007, s.112.

Özellikle ilk başlarda anamorphic objektifte yakın çekimler için kameranın yüze yaklaşması gerekmiş ve bu da oyuncu yüzlerini deforme etmiştir. Objektiflerin sınırlı alan derinliği ise hareketli çekimlerde yaşanan başka bir sorundur. Bunlar gibi temel nedenler ilk “geniş-ekran” uygulamalarında kurgunun daha tedbirli olmasına neden olmuştur. İlk CinemaScope film olan “The Robe”da (Zincirli Köle - 1953) kurgunun yavaş ve tedirgin olduğu çok rahat görülebilir. Fakat yaratıcı yönetmenler kısa bir süre içinde olumsuz görünen bu etkileri aşmış ve “geniş-ekran”la sinema anlatımında ve kurguda yenilikler yaratmışlardır.

Otto Preminger 1954 yapımı “River of No Return” filminde “geniş-ekran”ı karakter ve çevre ilişkisi bağlamında kullanmıştır. Filmin başkarakterleri Kızılderili’lerden kaçıp en yakın şehre ulaşmak için nehir boyunca yol almalıdır. Nehir, dağlar ve vadiler çok güzeldir ancak böyle olmaları karakterlere hiçbir şey ifade etmez. Filmin çevresel, bulunduğu doğanın özellikleri belirgin bir şekilde filmin arka alanını doldurmaktadır ama bize sürekli karakterlerin kaçış durumu hatırlatılmaktadır. Bu bir anlamda sürekli aksiyon halinde olan karakterler ile çevrenin, doğanın sabitliğinin çatışmasıdır. Preminger, karakterlerini hep önalandaki kullanmıştır ve bu çekimlerin büyük bir çoğunluğu orta büyüklüktedir. Filmin kurgusu, ilk “geniş-ekran” filmlerde olduğu gibi yavaştır. Preminger’in getirdiği yenilik, filmin çerçeve oranının verdiği ön alan ve arka alan genişliği ile karakter ve çevrenin birbiri ile olan ilişkisini vurgulamaktır.⁸⁸

Yine Preminger’in 1960 yapımı Exodus’ta, Ari Ben Canan karakteri, hemşire Kitty’e bir dağın tepesinden evinin yerini gösterir. Daha sonra baktıkları vadinin tarihini anlatmaya başlar. Kameraya yakın olan iki karakter birbirine sarılır. Bu sahne boyunca arka alan sürekli görülmektedir. Birçok yönetmen bütün



“River of No Return” filminden örnek kareler

sahnedeki duyguyu verebilmek ve kurduğu dünyayı seyirciye hissettirmek için, karakterlerin yakın ve vadinin bağımsız uzun çekimlerini yapardı. Exodus’taki uygulamada “geniş-ekran” sayesinde bütün bu çekimlere gerek olmadan tek bir çekimde bütün bir sahnenin duygusu ve dünyası verilebilmiştir.

1955 yapımı “East of Eden” (Cennet Yolu) filminde ise Elia Kazan, “geniş-ekran”ı karakterlerin birbiriyle olan ilişkisini anlatmak için kullanmıştır. Film, Cal’ın öldüğünü sandığı annesinin yaşadığını öğrenmesiyle başlar ve Cal ile aile fertleri (özellikle babası) arasındaki ilişkiyi dramatik olarak inceler. Bu ilişki ne zaman Cal ailesinden biri ilgili bir sahnede görünse, Cal ya ön alanda ya da arka alandadır ve çerçevenin ortasında bir engel vardır. Bu bazen üst üste duran buz kütleleriyken bazen de uzun bir koridordur. Yukarıda “geniş-ekran”da belirgin bir şekilde ortaya çıkan bir öge olarak bahsettiğimiz çerçevenin orta

boşluğunu Kazan, yaratıcı bir şekilde kullanmıştır. “Geniş-ekran”ın getirdiği olanakları bir anlatım biçimi olarak kullanan Kazan, aynı filmde baba ile oğlu, yemek masasında anne hakkında konuştukları sahnede aynı çekim içinde göstermektense, eğik açılı (dutch angle) çekimleri (filmin pek çok aile içi diyalog sahnesinde bu çekim açısını tercih etmiştir) karşılıklı kesmelere dayalı bir kurgu ile ayrı ayrı göstermiş ve bu şekilde ayrı dünyalarda yaşayan insanlar olduklarını anlatmıştır. East of Eden filminde Kazan, sinemanın anlatım olanaklarının ne şekilde birbirleriyle yoğrulabileceğini göstermektedir.

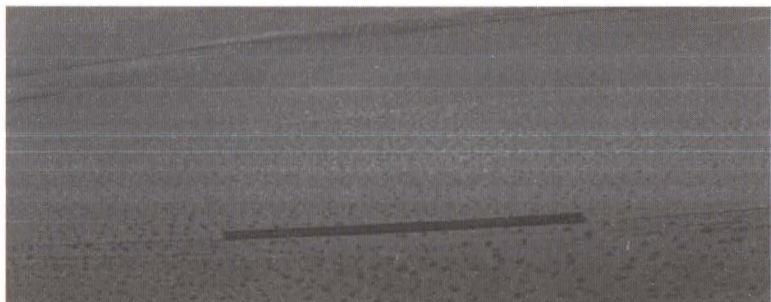
İlk dönemlerde hiçbir yönetmen “geniş-ekran”ı, kariyerine kurgucu olarak başlayan John Sturges kadar iyi kullanamamıştır. 1955 yapımı “Bad Day at Black Rock” (Zafer Madalyası) filmi, kurgunun “geniş-ekran” için de değerli bir nitelik olabileceğini ispatlamıştır. Filmde yakın çekimler olmasa da filmin tansiyonu ve duygusu güçlüdür. Sturges bunu “geniş-ekran”ı akıllıca kullanması ve dinamik kurgusunu stratejik sahnelerde uygulamasıdır.⁸⁹

Filmin açılış sekansında bir tren çorak arazide gitmektedir. “Geniş-ekran”ın olanaklarıyla bu sahnede trenin gittiği arazinin ıssızlığı izleyiciye geçmektedir. Helikopterden yapılan çekimlerine karşılık trenin tam karşıdan yapılan çekimlerinin kurgusu hareket duygusunu verir. Böylece “geniş-ekran”ın sağlayabildiği ıssızlık duygusu ile dinamik kurgunun sağladığı hareket duygusu içi içe geçirilip, bir çatışma yaratılmıştır. Sturges, filmin genel dili içinde de “geniş-ekran”ı tamamen dramatik bir unsur olarak kullanıp gerektiği yerlerde kurgunun anlatım gücüne başvurmuştur.

“Bad Day at Black Rock” filminin açılış sekansındaki çekimler ve kurgu sırası:

(89) A.e. s.116.

M-G-M
presents
A
CINEMASCOPE
PRODUCTION



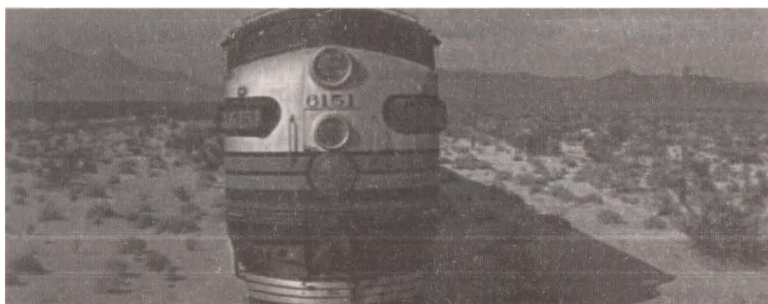


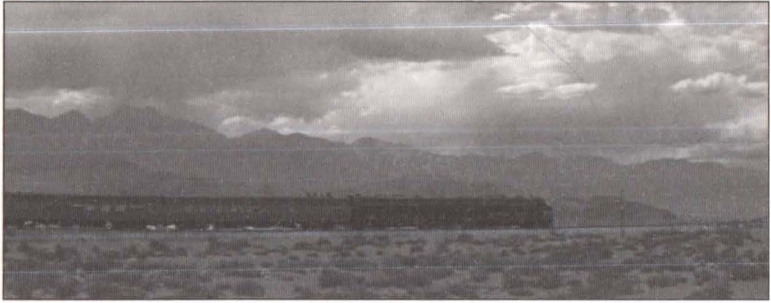


Screen Play by
MILLARD KAUFMAN

Adaptation by
DON MCGUIRE

Based On a Story by
HOWARD BRESLIN





Günümüzde ekran oranlarının kurgu için bir problem olduğu düşünülemez ama çerçeve oranlarının farklılaşmasının kurgunun gelişiminde bir etmen olduğu yukardaki örneklerde açıktır. Sinema tarihindeki tüm birikimlerin ortaya çıkardığı sonuç çerçeve oranı tercihinin filmin içeriğiyle uyumlu olmasının filmin anlatımını, duygusunu güçlendireceğidir. Yani mekanın karakter üzerinde doğrudan etki yaptığı ya da mekan sunumlarının filmin anlatımında çok önemli yer tuttuğu filmlerin 2.35 gibi oranlarda çekilmesi doğru bir tercihtir. Ancak örneğin karakterin psikolojisine odaklanan bir hikayenin ya da mekandan soyutlanmış bir karakterin hikayesinin 2.35 gibi bir oranla çekilmesi çok doğru bir tercih olmayacaktır. 1.85 gibi bir çerçeve oranı böyle bir film için daha uygundur. Bu bakış çerçevesine oturtulan kurgu da yani filmin sinematografik tercihlerini özümsemiş bir kurgu anlayışı filmi bütünleyecektir.

Kurgu Masalarının Kurguya Etkisi

Walter Murch, “yöntemler ve makineler” makalesinde söze “kurgu yapmakta olduğumuz aletler sonuç ürüne belirleyici şekilde etki edebilirler.” diye başlar.⁹⁰ Kurgu ne kadar dramaturjiyse bir o kadar da teknik bir süreçtir. Murch, bu nedenle “alet” sözcüğünü kullanmıştır. Alet sözcüğünden biraz daha özele inerek karşımıza kurgu masaları çıkar. Kurgu masaları filmin

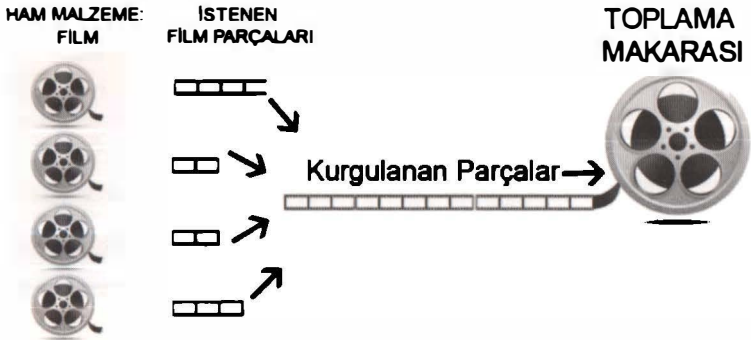
(90) Walter Murch, Göz Kırparken, a.g.e., s.39.

görsel ve işitsel öğelerinin fiziksel ya da sanal olarak bağlandığı aletlerdir. Bir filmin kurgusunun neredeyse tamamı kesme ve birleştirme işlemiyle oluşturulur. Kurgu masalarında yapılan yenilikler bütünüyle kesme ve diğer işlemlerin daha kolay ve hızlı yapılabilmesini geliştirme üzerine olmuştur. Sinemadaki ses, renk ve daha birçok alanda hızlı ve değişen teknolojik gelişmelere rağmen kurgu masaları sayısal kurguya kadar teknik yapı olarak radikal bir değişime uğramamıştır.

Sayısal sistemlere kadar kurgu genel olarak Moviola ya da KEM adı verilen iki mekanik sistemden biri yardımıyla yapılıyordu. Nadir de olsa halen bazı yönetmenler ve kurgucular bu sistemlerle çalışmaktadır. Steven Spielberg'ün bir düzine Moviola ve yedek parça alıp, makineleri yakın gelecekte çalışır halde tutmak için teknisyenler işe alacak kadar ileri gittiği bilinmektedir.⁹¹ Moviola ve KEM sistemlerinin birbirine üstün oldukları yanlar vardır ve bu, kurguyu etkileyebilir. Ancak hiçbir etki bilgisayarlar yardımıyla yapılan sayısal kurgu kadar kendini hissettirmemiştir. Bu etkinin boyutunu anlamak için günümüze kadar kullanılan önemli ve iz bırakmış kurgu masalarını incelemek gerekir.

Genel olarak 1925 yılına kadar kurgu odasında sadece bir geri sarma makinesi, bir makas ve bir de büyüteç bulunurdu. Film, laboratuardan geldikten sonra izlenir, büyüteç yardımıyla karelere bakılır ve filmin nerelerden kesileceği belirlenip, makas devreye girerdi. Sonra, birleştirilecek film parçaları ataçla birbirine tutturulur ve yapıştırılmak üzere başka bir teknisyene yollanırdı. Elde edilen sonuçlar izlenir, yönetmenin direktifleri doğrultusunda düzeltmeler yapılırdı. Bu süreç, sezgisel olduğu ve kurgu masaları olmadığı için yapılan işlemin sonucu anında görülemediğinden, film tatmin edici oluncaya kadar böylece sürüp giderdi.

(91) A.e. s.67.



Film kurgusunun en ilkel işleyişinin kaba şeması

Bugünden bakınca son derece imkansız görünen ve üst düzey bir emek isteyen bu tür bir kurgu iş akışı, *Man with a Movie Camera* (Kamerahlı Adam - 1929) ve *Battleship Potemkin* (Potemkin Zırhlısı - 1925) gibi sinema başarı hikayelerinin yanında başarısız ya da hiç tamamlanamamış film hikayelerini de sinema tarihine bırakmıştır. Türk Sinemasından bu tür bir hikayeyi Atıf Yılmaz şu şekilde aktarır:

“Semih Evin, Erman Film adına “Allah Kerim” filmini çekiyordu. Film bittikten sonra stüdyoya girdik. Stüdyo denilen yer eskiden mandra imiş. Arka tarafta inekler duruyor. Her yer pislik içinde, ortalıkta sinekler dolaşıyor. Film montaj aşamasına geldiğinde zamanın en ünlü montajcılarının bir olan Diyaman Filmeridis geldi. Montaja başlandı. Semih Evin ile birlikte filmleri tavandaki ampüle tutuyorlar orada hareketi görmeye çalışıyorlardı. Yönetmen montajcıya şuradan kes diyor o da kesip yapıştırıyordu. Montaj masasına ihtiyaç yok, dehşet verici bir şey. Sonunda film de fiyasko ile sonuçlandı.”⁹²

Türk Sinemasında tarihsel olarak biraz daha geriye gidersek benzer ama sonu mutlu biten bir süreç “Vurun Kahpeye” (1949)

(92) Dilek Er, *Türk Sinemasında Teknik Altı Yapı Sorunu*, Yüksek Lisans Tezi, 1990, s.10.

filminde de yaşanmıştır. Lütü Akad “Vurun Kahpeye”nin kurgu sürecinin teknik zorluğunu ve teknik sürecin yaratım sürecini nasıl etkileyebileceğini şu şekilde anlatır:

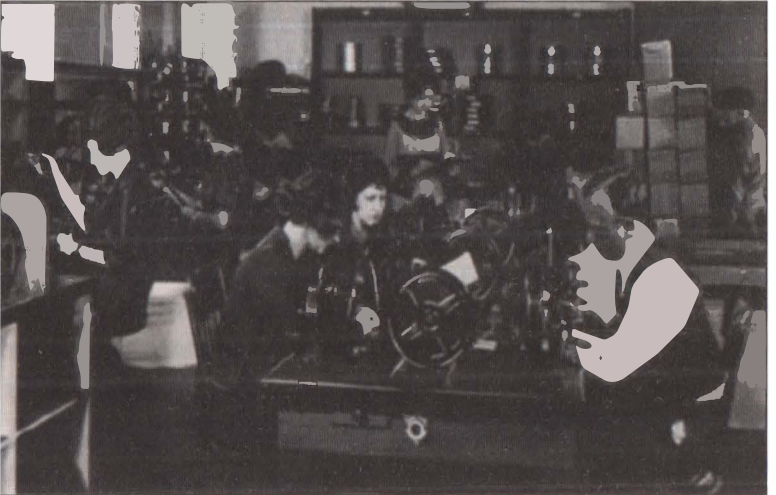
“Sabah erkenden sinemadayım, Hüseyin Bey projeksiyon odasının yanındaki odayı temizletmiş, pencereye gereğinde karanlık sağlamak için siyah perde taktırmış. Film kutuları bir köşede duruyor... Burada tek başıma kurgu yapacağım, araç olarak bir makas, bir paket tıraş bıçağı, birkaç torba küçük lastik, şişe yapıştırıcı, film işaretlemek için kırmızı özel kalem ve bir deste kağıt var. Bunlar yan araçlar, asıl araç masa. Ama benim masam stüdyolarda kullanılan Prevost marka kurgu masalarından değil... Benim masam basit bir film sarma masası... İki tablanın ortasına gelen yerde “4x12” santim ebadında dikdörtgen bir yarık üstüne konmuş, alttan aydınlatan, buzlu bir cam bulunuyor. İşte bir yandan filmi sararken bir yandan buzlu camın üstünden geçen filme bakarak, geçen her bir tek resimde neler bulunduğunu görebilirsiniz. Bu ayrıntıyı vermemin nedeni kuşkusuz teknik bir bilgilendirme için değil, kurgunun... nasıl yapılamayacağı hakkında bir fikir vermek içindir. Aslında bütün bunlar bir çılgınlıktan başka bir şey değil... Film çok iyi çekilmiş olsa bile her şey saçma sapan bir kurguyla berbat edilemez mi?”⁹³

Aşağıdaki görsellerden de anlaşılacağı gibi o günlerin kurgu odaları daha çok bir terzinin odasına benzerdi. Bu nedenle, daha önce de belirtildiği gibi, kurgucular daha çok kadındı. Ne zaman ki ses sinemaya girdi, bu uygulama biçimi yetersiz kalmaya başladı. Çünkü büyüteçle birinin dudaklarını okumak ve ona göre senkron yapmak neredeyse imkansızdı ya da uzun uğraşlar ve zaman gerektiriyordu. Bu nedenle sesi ve görüntüyü birlikte kurgulayabilen Moviola yaygınlaştı.

(93) Lütü Akad, *Işıklı Karanlık Arasında*, 1. Baskı, İstanbul, Kültür Yayınları, 2004, s.81-82.



Henüz kurgu masaları yokken film parçaları elde kare kare incelenirdi.



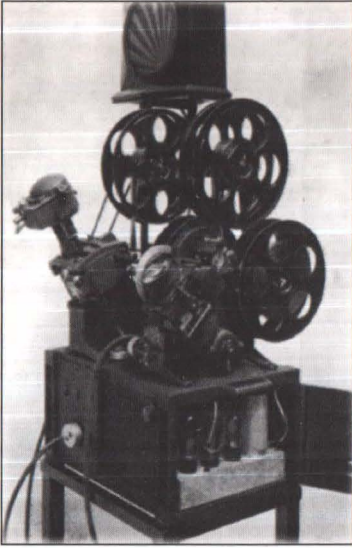
İlk dönem kurgu odalarından bir örnek



Bu karedeki bütün teknik işlemleri yapanlar kadındır. Görüldüğü gibi o dönem çok daha zahmetli bir iş olan kurgu sürecinde aynı anda pek çok insan çalışıyordu.



Yandaki karede kesimi ve birleştirilmesi yapılmış film parçacıklarının kontrolü için kullanılan projeksiyon ve yine kadın bir operatör görünmektedir.



İlk kurgu makinelerinden
Moviola

Aslında Moviola, Iwan Serrurier'in 1917 yılında yaptığı bir ev sinema projeksiyonu konseptiydi. Ancak yüksek fiyatından dolayı çok satılmadı. Daha sonra kendisinden bu projeksiyonu, kurgu yapılan bir alete dönüştürülmesi istendi ve o da 1924 yılında bunu başardı.⁹⁴ Ancak bu mekanik kurgu masası ses yaygınlaşana kadar çoğu mekanik öncesi kurgucu tarafından pahalı, gürültülü, biçimsiz ve hatta tehlikeli (o günlerde film, dinamite benzer aşırı yanıcı selüloz nitrattan yapıyordu*) görülüp reddediliyordu.⁹⁵

Moviola'nın hareketi kare kare incelemeye olanak vermesi kurguya getirdiği en önemli yenilikti. Bir büyüteçle yapılan kare inceleme işlemi Moviola'da filmi ileri geri sarmaya olanak veren kol sistemi sayesinde (bu sistemin yerini daha sonra motor aldı) hızlıca yapılabilirdi. 1927'den sonra sesli filmin yükselişiyle beraber Moviola'ya ses özelliği de eklendi ve Moviola 1970'li yıllara kadar Amerikan stüdyolarındaki hâkimiyetini hiç kaybetmedi. Amerika'da yaygın olan Moviola'ya karşılık Avrupa'da da Flatbed sistemler yaygınlaştı.

1930 yılında Almanya'dan çıkan Flatbed sistemlerin en bilinen markaları Steenbeck ve KEM'di. Flatbed sistemlerde Moviola'nın ayakta çalışma biçiminden farklı olarak oturarak

(94) <http://www.city-net.com/~fodder/edit/moviola.html>

(*) Filmin ve patlayıcılarının ham maddesinin selülozdan elde edilmesi nedeniyle savaş yılları boyunca (I.Dünya savaşı) Avrupa'da ticari sinema büyük bir darbe yemiştir.

(95) Walter Murch, Göz Kırparken, a.g.e., s.66.



Flatbed, Steenbeck marka kurgu masası

çalışılırdı. Moviola'lar dikey, Flatbed'ler yatay sistemlerdi.* Flatbed sistemler kurguculara filmin parçalarını çok daha hızlı bir şekilde işleme olanağı sağladı. 2. Dünya Savaşı'ndan sonra dönerli prizma sisteminin bu masalarda yer alması filmin masadaki dönüş hızını beş kat arttırdı. Steenbeck ve KEM sistemlerine dört ayrı görüntünün ve ses kuşağının karşılaştırılabilmesi olanağının eklenmesi, kurgu süreci için bir devrim oldu. Böylece kurgucular için çekimler arasından seçim yapma süreci oldukça kısaldı.

“... normalden fazla çekim yapan belgeselciler bunun avantajlarını hemen gördüler. Örneğin Woodstock (1970) filminin kurgucuları, bu çığır açan konserin yüzlerce saatlik çekimleriyle karşı karşıya geldiler. Bölünmüş ekran teknikleri kullandıkları halde, ham malzemeyi ancak 4 saate düşüre-

(*) Bu yüzden kurgucular Moviola'ya genelde kurgu makinesi derler. Sistemleri tek bir başlık altında toplama kaygısından bu çalışmada bu sistem de kurgu masası kapsamına alınmıştır.

bilmişlerdi ve kurgu masasının* çok yönlü yetenekleri ve hızı olmasaydı bu bile başarılamazdı.”⁹⁶

1970’ten sonra Steenbeck ve KEM Amerika’da da yoğun olarak kullanılmaya başlandı. Ancak değişmeyen bir şey vardı ki o da, kurgucuların filme temas edip, filmi inceleyip makas ile kesmeleri ve sonra parçaları yapıştırmalarıydı. Yani süreç fiziksel bir gerçeklik üzerinden ilerliyordu. Günümüzde hâkim olan sayısal kurgu yazılım programlarının, mekanik kurgu masalarından esinlenilerek hazırlansalar da, yok ettikleri ilk şey bu fiziksel temas olmuştur. Bu değişimleri görmeden önce sayısal kurgunun gelişimine bakmak gerekiyor. Ama bu gelişimden önce “doğrusal olmayan”** kurgu sistemlerinin işleyişini ana hatlarıyla görelim.

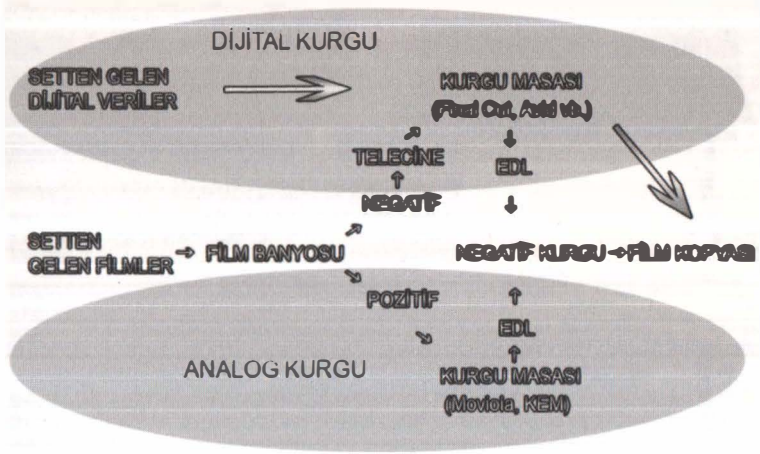
Çekimler sayısal veri halindeyse ve gösterim de sayısal ortamda yapılacaksa kurgu süreci çekimlerin bilgisayara aktarılması, kurgulanması ve daha sonra kurgunun sayısal bir kopyasının alınmasıyla tamamlanır. Eğer ham madde film ise çekim süreci bittikten sonra filmler önce laboratuvarı yıkanır. Daha sonra görüntüler sayısal olarak kodlanır ve sabit disklere aktarılır. Bilgisayar yazılımları sayesinde (Avid, Final Cut vb.) kurgu yapılır. Yapılan kurgunun “karar listesi”*** alınır ve film son hali verilmek

(*) Kurgu masasından kasıt Steenbeck ve KEM sistemleridir.

(96) James Monaco, *Bir Film Nasıl Okunur*, a.g.e., s.128.

(**) Non-Linear (NL), doğrusal olmayan kurgu, ilk kez 1991 yılında Michael Rubin’in *Nonlinear: A Guide to Digital Film and Video Editing*, kitabıyla kullanılmaya başlanmış ve yaygınlaşmış bir kavramdır. Linear (L) kurgu kavramı da bu kavram içinden türemiştir. İki kavramının da temel dayanak noktası doğrusallık üzerinedir. Kurgu temel olarak yatay ve doğrusal işleyen bir yapıdır ancak bu kavramlarda bahsedilen doğrusallık, kurgu yaparken, çekimlerin hammadde ya da sanal ortam üzerindeki hareket kabiliyetleri üzerine odaklanır. Kurgunun yapıldığı alan, hammadde NL ve L kurgu ayrımının temel belirleyicidir. Çekimlerin, film parçacıklarının, filmin kurgu yapısı içinde istenildiği zaman istenildiği yere taşınabilmesinin mümkün olduğu kurgu biçimlerine yani film kurgusuna ve sayısal kurguya, doğrusal olmayan kurgu denir. Bu bağlamda aslında doğrusal olan tek kurgu biçimi video kaset kurgu sistemleridir. Video kaset kurgu sistemleri manyetik bant tabanlı olduğu için kurgu sırasının değiştirilmesi, bir çekimin bulunduğu yerden başka bir yere taşınması teknik olarak çok zordur. Çoğu zaman kurgunun bloklar halinde yeni kasetlere aktarılması gerekmektedir.

(***) Kurgu terminolojisinde EDL (Edit decision list) olarak bilinir. Filmin karara varılmış kurgusunda kullanılan çekimlerin bulunduğu film makaralarının ve timecode’ların bir listesidir.

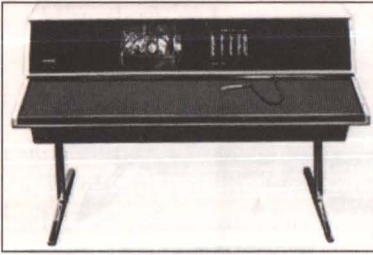


üzere negatif kurgu* aşamasına gönderilir. Mekanik kurgu sistemlerinde filmler laboratuvarı yıkandıktan sonra pozitif bir iş kopyası çıkarılır ve kurgucu bu kopya ile kurgu masası üzerinde çalışır. Daha sonraki süreç yukarıdaki gibi “karar listesi” ve negatif kurgu biçiminde işler.

2000’li yıllarda sinema sektörüne hâkim olan bilgisayar tabanlı doğrusal olmayan kurgu sistemlerinin gelişimindeki en önemli engel, bellek azlığı ve görüntü verilerini saklayacak disklerdir. Bu nedenle 1971 yılında piyasaya sürülen ilk “doğrusal olmayan” sistem CMX 600, televizyon programları dışında kullanılmamıştır. Steven Soderbergh’in 1991 yapımı *Kafka*, yine Oliver Stone’nun 1991 yapımı *The Doors* gibi filmlerinin kurgulandığı 1984 çıkışlı EditDroid sistemiye, Avid ve Lightworks gibi yeni teknolojiler karşısında tutunamamıştır.

EditDroid ve buna benzer bir mantıkta çalışan Montage gibi yarı elektronik yarı analog sistemler, Avid gibi tamamen sayısal olan sistemlere karşı ilk başta avantajlıydılar. Çünkü EditDroid görüntüleri lazer diske, Montage ise VHS bantlara kayıt yapı-

(*) Film negatifinin “karar listesi”ne göre son derece temiz ve titiz bir şekilde bağlanması.



CMX 600



EditDroid

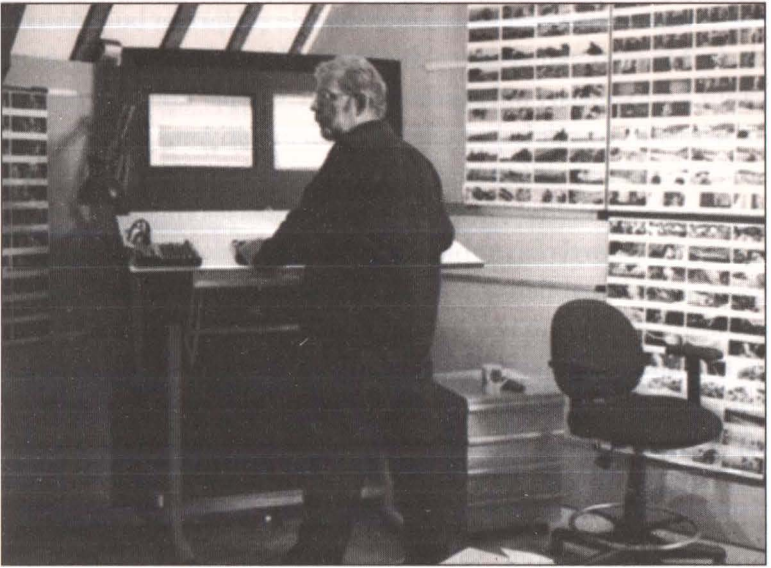
yordu. Ancak Avid'in görüntüleri kaydetmek için kullandığı sabit disk boyutları ve veri okuma hızları henüz yetersizdi. Görüntüler çok fazla sıkıştırılarak sabit disklere aktarılıyor, bu nedenle netlik sorunları gözden kaçabiliyordu. EditDroid, Steenbeck gibi çalışıyordu. Avid gibi sistemlerse bilgisayar klavyesi ile çalışıyordu ve o güne kadarki kurgucular eli ve gözüyle malzeme arasından istenen kareyi seçmeye ve kesmeyi yapmak için kinetik bir ilişkiye alıştı.⁹⁷ Teknik sorunlar dışında, neredeyse 70 yıllık bir kurgu geleneğini değiştirmek çok kolay değildi.

Ancak 1990'ların ortasından itibaren gelişen sabit disk, bellek, işlemci ve bunun gibi bilgisayar teknolojileri bu engelleri kaldırdı ve sayısal kurgu yazılımları bütün sektöre hâkim oldu. Walter Murch bu geçişteki psikolojik etkiyi kendisi ve kurgucular üzerinden şu şekilde anlatır:

"Sonuçta 2001 çok yakınımızdaydı, plak tarih olmuştu ve kelime işlem programları bütün dünyada daktiloların yerini almıştı ama biz hala kurgu odasında Moviola'nın dişlilerinin gürültüsünü dinliyor, etrafa orası burası çizik filmler saçıyor, kesiciler, yapıştırıcı bantlar, budama sepetleri ve yağlı kalemelerin arasında oturuyorduk. İnaniyorum ki bu teknolojik gecikmenin farkına varmamız elektronik kurguyu öne çıkaran en güçlü psikolojik etki oldu."⁹⁸

(97) Walter Murch, *Göz Kırparken*, a.g.e., s.77.

(98) A.e.s.76.



Yukarıdaki resimde Walter Murch, Final Cut Pro sayısal kurgu sistemi ile çalışmaktadır. Yukarıda sözünü ettiği gibi eski analog alışkanlıkların (Moviola kurgusunda ayakta olmak) bir yansıması olarak görüldüğü gibi ayakta çalışmaktadır.

Bilgisayar sistemlerinin film kurgusu için gerekli olan donanıma kavuşmalarından sonra sayısal kurgu, kurguyu Steenbeck ve KEM sistemlerden sonra ikinci kez ama bu sefer devrimsel bir biçimde etkilemiştir. Bu etkiler şu maddeler altında toplanabilir:

1. Sayısal kurgu sistemleri ile filmle olan temas, fiziksel gerçeklikten sanal gerçekliğe taşınmıştır:

Yukarıda daha önce belirtildiği gibi kurgucular, sayısal kurgudan önce filme el ile temas eder, film parçalarını kesip, yapıştırırlardı. Şimdi bu teması sağlayan bilgisayarın faresi ya da klavyesidir. Film kurgusu büyük miktarda yaratıcı ve politik gerilime sahne olan bir yerdir. Mekanik aletlerin en önemli üstünlüklerinden biri kurgucuyu fiziksel olarak hareket etmek zorunda bırakmasıdır. Bu da bilinçsiz de olsa gerilimi hafiflet-

meye yarar. Bilgisayar ekranının önünde çalışırken bu yoktur.⁹⁹ James Monaco “Sanal Gerçeklik Miti” makalesinde, analog dünyanın katı sınırları olduğunu vurgular ve “bir tahta parçası ya da kemanla, ancak kapasiteleri neye izin veriyorsa onu yapabildiniz oysa sayısal dünyada fiziksel sınırlar yoktur” der.¹⁰⁰ Bu durum, insan ile düşüncesi arasındaki fiziksel engelleri kaldırmıştır. Dolayısıyla sayısal kurgu açısından bakarsak kurgu, bilgisayar kullanabilen herkesin yapabileceği bir şey haline gelmiştir. Bu, üretim için her ne kadar özgürlük sağlasa da, uzun vadede sıkıntılar çıkarmaya gebe dir. Sayısal olarak kodlanmış bir görüntünün kopyalanması çok kolaydır. Bu kolaylık sayesinde bir yapımcı kopyaları alıp filmin bir kurgusunu ya da düşüdüklerinin örneklerini yaratabilir. Sonuç olarak kurgucu baskı altına girip yaratıcı sürecinden uzaklaşabilir. “Şu anda stüdyolar sayısal “hayalet kurgu” yapmaya başladılar bile.”¹⁰¹

Artık fiziksel temasın olmamasının en önemli olumlu etkisiye kurgu sırasında film materyalinin kopması, kırılması, çizilmesi ya da yanması gibi durumların ortadan kalkmasıdır. Elbette kurgunun yapıldığı bilgisayardaki sistemin çökmesi de bir sorundur ancak büyük stüdyolarda bu durumlar neredeyse hiç yaşanmamaktadır ve her zaman bir yedekleme ünitesi vardır. Nuri Bilge Ceylan, Bir Zamanlar Anadolu’da filminin kurgu günlüğünde buna benzer bir anısını paylaşmıştır:

“12 Nisan 2010. Hard disk gitmiş. Neyse ki her şeyi başka disklere yedeklemiştik. Yoksa tüm emekler çöpe gidecekti. Tüm medyaların ve render’ların yeni diske aktarılması epey uzun sürecek. Kayda koyup bıraktık tüm gece kaydetsin diye. Sabah da her şeyi render için bırakırız. Yarından sonra kurgu üzerinde çalışmaya tekrar başlanabilir bir sorun çıkmazsa.”¹⁰²

(99) A.e. s.93.

(100) James Monaco, Bir Film Nasıl Okunur, a.g.e. s.512.

(101) Walter Murch, Göz Kırparkeri, a.g.e., s.92.

(102) Nuri Bilge Ceylan, Bir Zamanlar Anadolu’da Kurgu Günlüğü, a.g.e., s.31.

“14 Nisan 2010. Yeni hard diske aktarmalar bitti. Render’lar da. Tam yeniden çalışmaya başlayacağım, yeni hard disk de çalışmamaya başladı. Bağlantısı kopuyor. Aynı sorun. Demek ki sorun hard diskte değil başka yerde imiş. Bakalım n’olacak... 15 Nisan 2010. İmaj’dan biri geldi. Yeni bağlantılar yaptı. Sonunda sistem tıkr tıkr çalışmaya başladı. Gerçekten de hard disklerde hiçbir sorun yokmuş. Aylardır boşuna uğraşmışız...”¹⁰³

Mekanik film kurgusunda fiziksel olarak kesilen film parçaları budama sepetine atılır. Yani yönetmen kurgusu yapılmış çekimin kesilmemiş bölümlerini görmek isterse budama sepetindeki parçaların çıkarılıp bir yapıştırma işleminin yapılması gerekir. Oysa sayısal kurguda anında, çekimin kullanılmayan bölümlerini göstermek mümkündür. Bu, kurgunun iş akışı için sayısal sistemlerin getirdiği önemli bir kolaylıktır.

Mekanik sistemlerde aynı anda alternatif kurgu versiyonları yapmak yeni bir iş kopyasını gerekli kıldığından pahalı ve tercih edilmeyen bir sistemdir. Ancak sayısal kurguda farklı çalışma alanları açılarak birçok versiyon yaratmak mümkündür. Bu da kurgucunun seçenekleri hızlıca görmesine olanak sağlar.

Mekanik sistemlerde ses görüntüye yine fiziksel olarak eşlenirdi. Bu yüzden kurgu sırasındaki işlemlerde senkron sorunları yaşanabiliyordu. Sayısal yazılımlar sesin her zaman görüntüye senkron olmasına olanak sağlamakla kalmaz çok sayıda ses kanalını aynı anda okuyabilir. Aynı şekilde fiziksel olarak yapılan ve zaman alan kararıp açılma gibi birçok efekt, sayısal kurgu sayesinde anında görülebilir hale gelmiştir.

2. Sayısal kurgu, film parçalarına “anında erişim”i sağlamıştır:

Sayısal kurgu yazılımlarının hepsinde sabit diske depolanmış görüntüleri listeleyen bir pencere vardır. Kurgucuların çalışma prensipleri farklıdır ancak genel doğru, her çekimin ayrı ayrı bu pencereler içinde görülmesidir. Bu, Moviola’daki kurgu sistemine benzer: Önce çekimler seyredilir, notlar alınır sonra film, çekimlere göre bölünüp kurgu odasında sıralanır. Kurgucu kurguladığı sahneye göre istediği çekimleri söyler ve kurgu asistanı bu çekimleri kurgucuya verir ya da makineye takar. Bu durum “rasgele erişim” olarak adlandırılır. Sayısal kurgu yazılımları sabit diske aktarılmış bir görüntüyü fareye dokunmanızla anında önünüze getirir. Bu, bir nevi Moviola’daki “rasgele erişim”e benzese de, hız faktöründen dolayı Walter Murch gibi “anında erişim” olarak tanımlamak daha doğrudur. Çok sayıda çekimle uğraşmak zorunda olan bir kurgucunun filme hâkimiyeti sayısal kurgu ile artmıştır. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, sayısal kurgunun hızı yüzünden düşünce sürecinde yaşanabilecek aksamlardır. Şunu çok rahat öne sürebiliriz: Mekanik çalışma sisteminde istenilen bir çekimin asistan tarafından size ulaştırılıp, kurgu masasına yerleştirilmesi her şekilde bir zaman alır. Kısa bile olsa bu zaman sırasında kurgucu, kurgu ile ilgili birçok şeyi düşüncesinden geçirir ve bu ona bir sonuç sağlayabilir. Oysa sayısal kurguda fareye tıklanır çekim gelir, diğer çekime bağlanır, yine tıklanır, bağlanır ve bu böyle sürer gider. Çünkü bilgisayar size istediğinizi anında verme özelliğine sahiptir. Sayısal kurgu ile çalışan birçok kurgucunun dış dünyasından kopmuş bir şekilde bilgisayarla bütünleşmiş olduğunu görebilirsiniz. Kurgu, düşüncede bir odaklanmaya gereksinim duysa da, bir o kadar da dışarıdan bakılmaya, nesnelliğe ihtiyaç duyar. Sayısal kurgunun “anında erişim”inin en büyük tehlikesi budur.

Moviola’daki “rasgele erişim”den farklı olarak Steenbeck ya da KEM gibi sitemlerde “doğrusal erişim” yöntemi kullanılır. Laboratuardan gelen filmler bobinler halinde kurgu odasında

saklanır. Bir çekim istendiğinde o çekimin olduğu bobin masaya takılır ve daha sonra film ileri ya da geri hızlıca sarılarak çekim bulunur. Bu yöntem sayısal kurgu masalarında da uygulanabilir. Ancak Steenbeck ve KEM'lerde gerçek anlamda yapılan hızlandırma, sayısal kurgu masalarında çekimin içindeki karelerin bilgisayar tarafından atılması ile yapılır. Yani 10 kat yapılan bir hızlandırmada Steenbeck ve KEM'lerde bir kare saniyenin 1/24'ünde değil, 1/240'ında gözünüzün önünden geçer, ama gözünüzün önünden geçer. Yani karelerde bir eksiklik yoktur, sadece daha hızlı geçerler. Oysa sayısal kurguda görüntüler hızlıca seyredilmek istendiğinde bilgisayar, bu işlemi yapabilmek için görüntüyü oluşturan karelerin neredeyse %90'ını atar. Bu durum, gerçek anlamıyla çekimin hızlandırılması değil ama bir yanılsama olduğundan, çekimin içeriğini anlamada önemli bir eksiklik yaratır.*

3. Sayısal kurgu, kurgucuyu yalnızlaştırır:

Sinema sanatının diğer sanatlara göre en önemli farkı kolektif olmasıdır. Film üretim sürecinde birçok insan çalışır. Mekanik kurgu odaları daha komplike yerler olduğu için asistanlara ihtiyaç vardır. Sayısal kurgu sistemleriye "anında erişim" gibi hız özellikleri ile asistanlara olan ihtiyacı azaltmakta hatta gereksiz kılmaktadır. Ancak kurgu asistanlarının kurgucuya fiziksel olarak yardımcı olmalarının yanında en önemli özelliklerinden biri kurgu sırasında izleyici konumunda durabilmeleridir. Bir asistan bu nedenle kurgucunun kararsız kaldığı durumlarda yol gösterici olabilir.

Sonuç olarak günümüzde asistan istemek ya da istememek kurgucu için artık bir seçenektir. Ancak özellikle ticari filmlerin yapımcıları birçok noktada maliyet düşürmek ister ve sayısal si-

(*) Aynı nedenden, bir çekimin dramatik etkisi için sayısal kurgu sırasında yapılan görüntü yavaşlatmalar ile kamera kare hızı artırılarak çekim sırasında yapılan yüksek kare uygulaması arasında önemli bir algı farkı vardır.

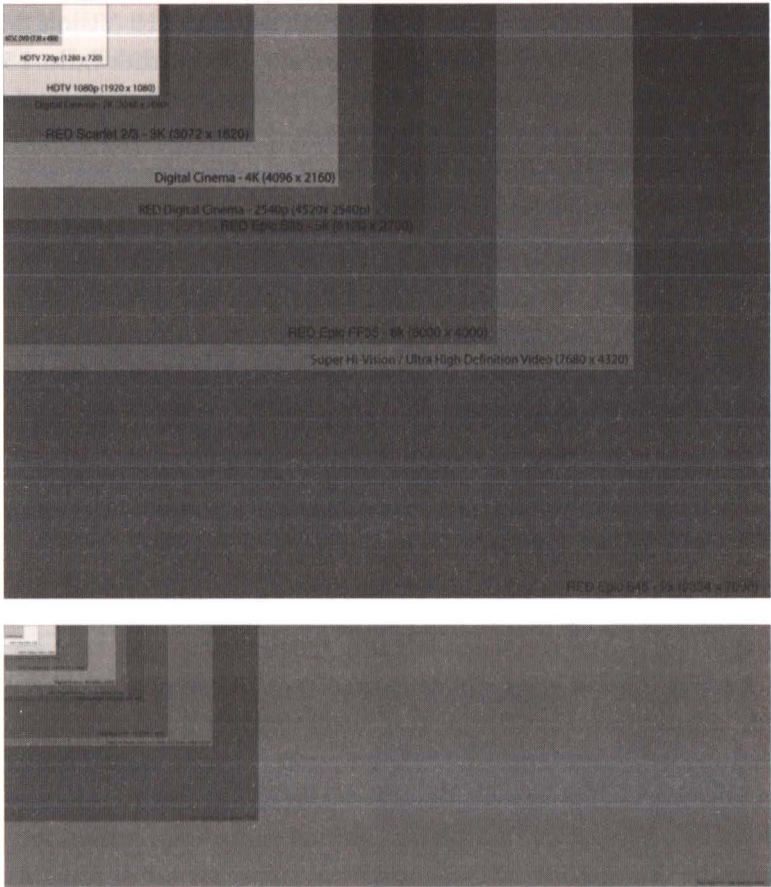
nema sistemleri bu konuda onlara yardımcı olmaktadır. Bu nedenle film üretimindeki her süreçten bir elamanın azaltılması, maliyet düşüren bir etmendir. Kurgu sürecinin de bu durumdan etkilenmesi doğaldır çünkü sayısal kurgunun nihai amacı “tek adam tek makine”dir.¹⁰⁴

4. Sayısal kurgu ile “yatay düşünme”

yerini “dikey düşünme”ye bırakmaktadır:

Mekanik sistemle çalışan kurgucular bir film üzerinde çalışırken yatay düşünme yapar. Yani onun önceliği çekimlerin bağlanma sırasıdır. Çekimler çekimlere, sahneler sahneler ve son olarak sekanslar sekanslara bağlanır. Genel kabul görmüş kurgu prensipleri de bunun üzerine kurulmuştur. Kurgucu bir çekimi olduğu haliyle değerlendirir. Ya beğenir ya da beğenmez. Çekimin içeriğine müdahale etmez. Ancak 2000’li yılların başında gelişen yüksek çözünürlüklü video teknolojisiyle beraber sayısal kurguda çekimlere müdahale olanağı gelmiştir. Burada müdahale derken eskiden de yapılan renklendirme ya da efektif atmosfer müdahalelerinden söz edilmemektedir. Sözü edilen, artık kurgucuların bir çekimin kadrajını da değiştirme imkânının olmasıdır. Bu devrimsel gelişmeyi daha iyi anlayabilmek için sayısal sinema kavramına kısaca bakmak gerekir.

Günümüzde yüksek çözünürlüklü sayısal sinema kameraları ile çekilen filmler, sayısal olarak kurgulanıp yine sayısal projeksiyon makineleriyle sinema salonlarında gösterilebilmektedir. Bir sayısal filmin, sinema salonlarında bozulmadan gösterilmesini sağlayacak, kabul edilmiş ideal çözünürlük 2048 x 1080’dir. Sayısal sinemanın kabul görmüş diğer oranı da 4096 x 2160’dır. Ancak daha şimdiden sayısal teknoloji için bu oran gerilerde kalmıştır. Super Hi-Vision / Ultra High Definition Video 7680 x 4320 oranına ulaşmışken, RED, Epic 617 sistemi 28000 x 9334 gibi olağanüstü bir oran üzerindeki çalışmalarına devam etmektedir.



Yukarıdaki görselde en düşük televizyon çözünürlüğünden şu andaki en yüksek çözünürlük olarak görünen 28k'ya kadar, çerçevelerin birbirine oranları görülmektedir. Eğer 2k sayısal sinemayı gösterim standardı olarak kabul edersek, bu çözünürlükten büyük her oran bize sayısal olarak çekimin kadrajıyla oynama hakkı verecektir, hem de hiçbir görüntü kaybı olmadan. Görüntüde istediğiniz bir bölüme yaklaşabilir, kadrajın sağını solunu, yukarısını aşağısını kesebilirsiniz. Hatta sanal bir kamera hareketi bile yapabilirsiniz. Bunun tek sınırı gösterilen format ile kurguladığınız format arasındaki çözünürlük farkı-

dır. Örneğin gösterim formatı 2k ise ve siz Super Hi-Vision ile çekim yaptıysanız; iki format arasındaki çözünürlük farkı 15 kattır. Bu size kurguda Super Hi-Vision görüntüye %93 oranında bir yakınlaşma payı sağlar. Çekim çözünürlüğünüz 28k ise arasındaki fark 118 katın üzerine çıkacaktır ki bu da görüntü üzerinde size %99'a yakın bir hâkimiyet sağlar.

Örneklerden kolayca anlaşılabilceği gibi sayısal teknoloji sayesinde artık yönetmenlerin kurgu sırasında reji yapma imkânı vardır. Bu da filmin ritmini ve akışını sağlayan kurguculara yeni seçenekler ve olasılıklar sunmaktadır. George Lucas*, bu konuyla ilgili şunları söyler:

“Şimdi benim 3D diye adlandırdığım bir şekilde kurgu yapabilirsiniz. Sahnenizdeki oyuncuları yerlerinden oynatabilir, onlara yakınlaşabilirsiniz. Bir anlamda filmin yönetmenliğini kurgu odasında yapabilirsiniz. Sektöre kurgucu olarak girmiş biri olarak benim hep yapmak istediğim bir şeydi bu.”¹⁰⁵

Sonuç olarak kurgu “yatay süreç”ten “dikey sürece” doğru yol almaktadır. Kurgucular çekimlerin birbiri ile olan ilişkileriyle filmi yatay olarak düşünürken, çekim içinde yapılabilecek oynamalarla da dikey düşünmek durumundadır. Kurgucu Rob Kobrin şöyle söyler: “Ben artık film karesinin içini kurguluyorum.”¹⁰⁶ Bunun doğurduğu sonuçların sinemaya etkisi zamanla görülecektir. Ancak bu noktada “dikey kurgu” kavramının kuramsal olarak ilk kez Eisenstein tarafından dile getirildiğini hatta uygulandığını belirtmeden geçmek, “dikey kurgu”yu sayısal teknolojinin doğurduğu gibi bir yanılsama yaratacaktır.

Eisenstein görüntüyle dikey ilişkili bağımsız katmanlar olarak gördüğü ses ve müzik üzerinden, “dikey kurgu”yu açıklamak için şu benzetmeyi yapar:

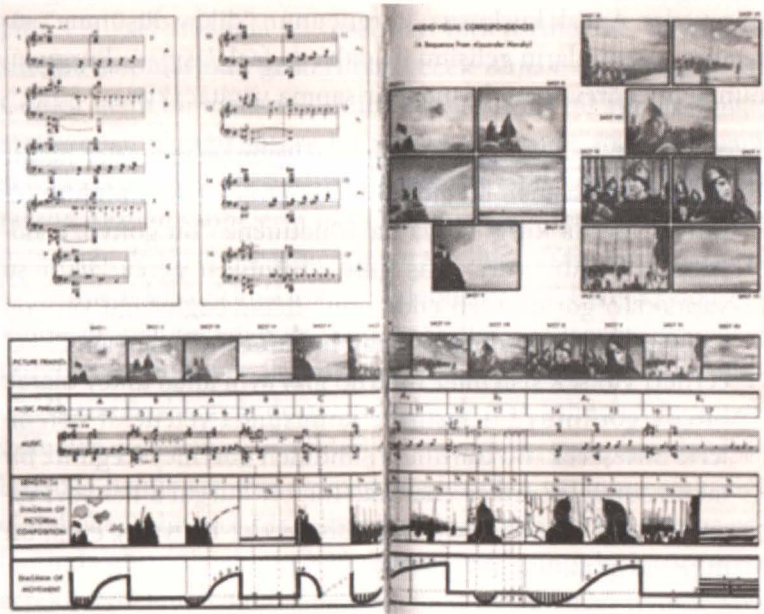
(*) Star Wars seri filmleriyle popüler olmuş yönetmen, yapımcı ve senarist.

(105) Wendy Apple, *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*, a.g.e., d. 01.39.20.

(106) David Ansen-Ray Sawhill, *The New Jump Cut*, Newsweek, 2 Haziran 1996, s.64.

“Herkes orkestra partitürünün nasıl olduğunu bilir. Partitürde birçok porte vardır, her biri bir çalgıya ya da benzer çalgılara ayrılmıştır. Her bölüm yatay olarak gelişmiştir. Ancak, dikey yapının da rolü bundan önemsiz değildir; belirli bir zaman biriminde orkestranın tüm öğelerini birbirine bağlar. Dikey satırın ilerleyişi içinde, tüm orkestrayı kapsayarak ve yatay olarak iç içe geçerek, tüm orkestranın karmaşık uyumlu müzik devinimi sürüp gider.”¹⁰⁷

Eisenstein bir metnin soldan sağa okunma alışkanlığından dolayı, izleyicilerin de görüntüyü soldan sağa takip ettiğini düşünmüştür. Buradan yola çıkarak filmin müziğindeki her notanın görüntüyle dikey olarak düşünülmesi gerektiğini söyler. Nitekim bu düşüncesini Aleksandr Nevski filminde uygulamıştır. Bu filmin müzikle olan “dikey kurgu”sunu da aşağıdaki biçimde kâğıda dökmüştür.



(107) Eisenstein, Film Duyumu, s.73.

Eisenstein'ın bu "dikey kurgu" yaklaşımı "izleyici görüntü takibini soldan sağa yapar" önermesi yüzünden sağlıklı bir zemine oturmaz. Sadi Konuralp, böyle düşünülürse Aleksandr Nevski örneğinde yaratılan biçimden Arapların hiç etkilenmemesi gerektiğini söyler.¹⁰⁸ Bu bakış açısı haklı olsa da ses dâhil görüntüye eklenen her türlü etmeni farklı bir katman olarak düşünmemiz gerektiğini söyleyen ve dolayısıyla "dikey kurgu"ya ulaşan Eisenstein'ın ve önermesinin değerini azaltmaz. Burada önemli olan Eisenstein'ın çok önce ortaya koyduğu "dikey kurgu"nun, sayısal teknoloji sayesinde bilgisayar yazılımlarında reenkarnasyona uğramasıdır.

Sinemada "dikey kurgu", öncelikle ve kabaca, çeşitli görüntü katmanlarının iç içe geçirilerek yapılan manipülasyon aşamasına işaret eder. Ancak yukarıda belirtilen çözünürlük oranlarının gelişimi kurgucuların önüne kadrajla oynama seçeneğini koymaktadır ki bu da bir dikey düşünme olup "dikey kurgu"ya işaret eder. Ancak kuşkusuz, kurgucunun "dikey düşünme" sürecinin, yazılımların gelişimi ile daha da fazlaşması, kurgucunun genel görev tanımlarında bir sapma yaratacaktır.

"Optik efekt çalışmaları gittikçe gelişkin ve ince işler haline geldi. Çoğu zaman bu efektleri fark etmek bile mümkün olmuyor. Bu da kurgucu ya da yönetmene "Bu gökyüzü hoşuma gitmedi" veya "Kış gibi görünmesi gerek, hadi şu yaprakları görüntüden çıkaralım" deme özgürlüğü veriyor. Yakın gelecekte Avid gibi yatay boyutta sıralama yapma becerileri yüksek sistemler Inferno gibi aynı anda dikey olarak birçok görüntüyü değiştirme konusunda yetenekli sistemlerle birleşecek. Bu durumda şimdiden göremeyeceğimiz bir takım sonuçlar ortaya çıkacak. Tek bir kurgucu her şeyi yapabilir mi? Yoksa iş ikiye mi bölünecek? Bir yatay ekip, bir dikey ekip mi olacak?"¹⁰⁹

(108) Sadi Konuralp, Film Müziği, a.g.e., s.35.

(109) Walter Murch, Göz Kırparken, a.g.e., s.101.

Bu soruların cevapları kuşkusuz zamanla alınacaktır. Sayısal teknolojinin, yine bir sinema teknoloji ilişkisi olarak, sanatçının aracı ya da amacı olması tartışmaları daha da hararetlenecektir. Sanatçı sayısal teknolojiyi bir araç olarak kullandıkça sinema dili daha da ilerilere taşınacaktır. Sayısal teknoloji, sinemanın yapım maliyetlerini düşürme olasılıklarıyla, sinema sürecini daha az kolektif hale getirmeye doğru yol almaktadır. Ancak olumlu yönden de bu maliyet düşüşü bağımsız sinemacıların önünü açan önemli bir etmendir. Sonuçta iki niyet arasında önemli bir fark vardır ve bu da bize Godard'ın Lenin'den alıntılıdığı "etik geleceğin estetiğidir" önermesini hatırlatmaktadır.¹¹⁰

Kurgunun Bir Anlatım Aracı Olarak Gelişimi ve Kurguya Kuramsal Yaklaşımlar

Kurgu, sinema sanatı için teknik bir zorunluluk olarak görülebilir. Fiziksel anlamda bu, parçaları birleştirilmemiş bir filmin sinema salonlarında gösterilemeyecek olması anlamına gelir. Çünkü uzun bir zaman dilimini kapsayan bir hikaye anlatmak söz konusu olduğu sürece bu zaman diliminde, dramatik yapı gereği gereksiz görülen kısımlar senarist tarafından dışarıda bırakılır. Yazılan sahnelerin nasıl çekimlere ayrılacağı ya da ayrılmayacağı, deküpajı ise yönetmenin tercihidir. Yani bir yönetmen bir sahneyi bir çekimle realize edebileceği gibi çok sayıda çekimle de realize edebilir. Yine sahneler arası geçişlerin özel kurgu anlatımlarına sahip olup olmayacağı yönetmenin tercihidir. İleriki başlıklarda detaylandırılacak olan sahne içi kurgu ve sahneler arası kurgu teknikleri bu tercihlerin yansımasıdır. Dolayısıyla henüz senaryo aşamasında kurulan yapının gerekliliği olarak, her sahne tek bir çekimden oluşsa bile, filmin sinema salonunda gösterilebilmesi için sahne parçalarının birleştirilmesi gerekir. Nitekim öykülü anlatımın ilk örnekleri olan George Me-

(110) James Monaco, *Bir Film Nasıl Okunur*, a.g.e., s.512.

lies'in filmleri tam olarak böyledir. Her sahne tek bir çekimden oluşur ve bu sahneler kurguda sadece birbirine eklenmiştir. Bu nedenle "kurgu" sayılmazlar. Kurgunun tarihsel bağlamda varoluşuysa kelimenin tam anlamıyla "birden" olur. Griffith'in sahneyi çekimlere bölməsi, farklı açılardan çekmeye başlaması ve bu açıları dramatik etkiye göre tekrar birleştirmesi sinemanın kendine has sanat aracı olan kurguyu doğurur.

Sesli film ve özellikle daha çok kontrol edilebilen alan derinliği sağlayan kamera lenslerinin gelişimine kadar kurgu, sinemanın temel anlatım aracı olarak kalır. Nitekim sinemada kurgunun anlatım ve teknik olarak neredeyse tüm biçimleri ve olasılıkları bu aralıkta ortaya konur. Tarihsel olarak kurguya dayalı çağdaş anlatım yöntemlerinin hepsi bu biçimler üzerinden şekillenmiştir.

Anlatım yöntemlerini şekillendiren ve etkileyen kurgu, sinemada iki ana kullanım biçimine ayrılabilir: Kurguyu teknik bir zorunluluk olarak kullanmak, kurguyu bir anlatım yöntemi olarak kullanmak. Bu ayrımı belirleyen, kurgunun, sinematografinin gözler önüne serdiğinden artı bir anlama ya da duyguya yönlendirici olarak kullanılıp, kullanılmayacağıdır. İşte tam da bu nedenle kurgu sinema düşünürleri ve kuramcılar için de hep bir tartışma noktası olmuştur. Dolayısıyla kurgunun teknik bir zorunluluktan öte anlatım yöntemine olan etkisi bağlamındaki tercih biçimleri sinemaya her şekilde yön verir. Örneğin Eisenstein, kurgunun anlatım gücünün coşkusunu savunurken Bazin, kurgunun manipüle etme gücünü eleştirmiş, Jean Mitry, ise iki yaklaşım arasında bir sentez yaratmıştır. Sanatın gelişiminin diyalektik olarak doğal sonucu olan bu tartışmalar ışığında kurgunun basit bir kesme ve birleştirme işleminden daha öte bir şey olduğu gerçektir. Bu gerçeğin nasıl oluştuğunu görmek için öncelikle sinemada kurgunun bir anlatım aracı olarak nasıl geliştiğine ve sonrasında genel kurgu kültürü için kuramsal olarak nasıl ele alındığına bakmak gerekir.

İlk Filmler

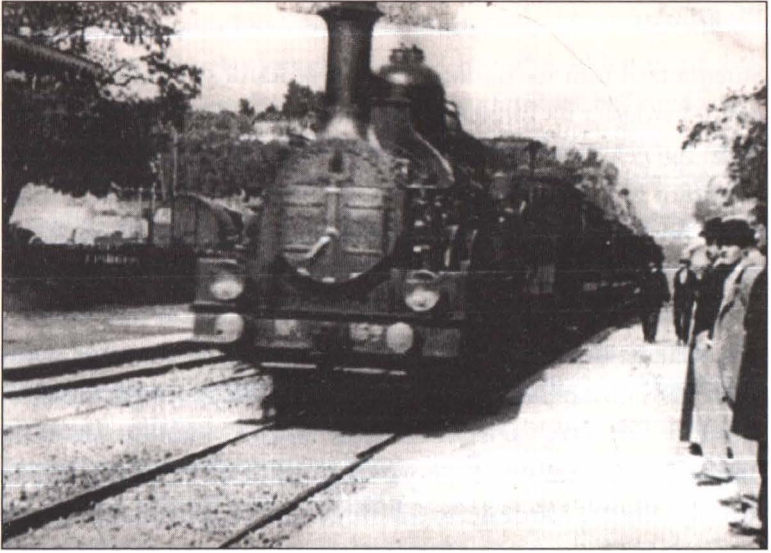
Sinema tarihinin ilk filmlerini Lumière kardeşler çekmiştir. Lumière kardeşler ilk filmlerini yaparken basit bir yöntem uyguladılar: İlgi çekebilecek bir konu ya da olay bulurlar, kameralarını konunun önüne koyar ve film stoku bitene kadar çekim yaparlardı. Tek arzuları aksiyonu ve hareketi kaydetmekti. Lumière'ler kamerayı sabit tutar ve kamerayı sadece kayıt eden bir aygıt olarak kullanırlardı. Bu filmlerde sinemanın anlatım dili üzerine, çerçeveleme dışında, bir şeye rastlanmaz. İlgi çeken ve etki yaratan, ilk kez hareketin kaydedilip sonra izleyiciye gösterilebilmesidir. Bu bakış açısıyla Nilgün Abisel, Lumière'lerin ilk filmlerinin seyirci üzerinde yarattığı etkilerin üzerinde durur. Abisel, Lumière kardeşlerin ilk filmlerini "iyi düzenlenmiş, taze ve özgür bir hava taşıyan filmler" olarak değerlendirir.¹¹¹ *Partie d'Ecarté* (Kağıt Oyunlar - 1895) filminde sahne içinde gözü meşgul eden bir eylem oluşturarak seyirciye kamerayı unutturan ve filmin içeriğiyle ilgilenmek zorunda bırakan Lumière'lerin seyirci üzerindeki etkisi en ünlü olan filmi ise "L'arrivée d'un Train" (Trenin Gara Girişi - 1897)'dir. Bu kısa filmde, trenin hareketi diyagonal bir kompozisyon içinde görüntülenmiş ve izleyicide trenin üzerine doğru geldiği hissini yaratmıştır. "Rivayete göre filmdeki hareket eden tren izleyicileri o kadar ürkütmüştü ki, kendilerini korumak için sandalyelerin altına saklanmışlardı."¹¹² Nilgün Abisel'e göre "Bu filmlerdeki gerçekçi yaklaşım, sonraki yıllarda Jiga Vertov'dan Jean Renoir'a ve İtalyan yeni gerçekçilerine dek uzanacak bir eğilimin başlangıcı olmuştur."¹¹³

Her ne kadar birçok Lumière filmi, prova yapılmamış aksiyonların kayıtları olsa da, "L'Arroseur Arrosé" filmi (Kendini

(111) Nilgün Abisel, *Sessiz Sinema*, 1. Baskı, Ankara, De Ki Yayınları, 2007, s. 33-34.

(112) Roberto Pearson, *Sinemanın İlk Dönemi*, Dünya Sinema Tarihi, Editörler: Geoffrey Nowell-Smith, a.g.e., s.35.

(113) Nilgün Abisel, *Sessiz Sinema*, a.g.e., s.35.



“Trenin Gara Girişi”nin bu karesi kameranın ne kadar doğru konumlandırıldığını göstermektedir. Trenin perspektifi üç boyut hissi yaratmaktadır.

Sulayan Sulayıcı - 1895) çekilen materyal üzerinde bilinçli bir kontrolün olduğu filmidir. Filmde bir erkek çocuk, gizlice, bahçeyi sulayan bahçıvanın hortumuna basar ve suyun kesilmesine sebep olur. Bahçıvan suyun neden kesildiğini anlamak için hortumun ucuna baktığı sırada çocuk ayağını kaldırır ve bahçıvanın yüzüne su fışkırır. Bahçıvan ne olduğunu anlayıp çocuğun arkasından koşar ve ona bir şaplak atar. Lumière’ler ilk kez daha önceden organize edilmiş komik bir sahneyi kayda alarak sinemada komedinin ilk örneğine imza atmışlardır.

Bu ilk filmler sadece tek bir sahne ve tek bir kayıttan oluştuğundan kurgu bağlamında hiçbir şey barındırmazlar. Bu dönem için zorlanabilecek tek arayışın sonucu toplu gösterimler için filmlerin birbirine yapıştırılması olabilir. Filmlerin gösterim sırasının tercihi salondaki izleyicinin duygu durumunu etkilemesinden söz edilebilir. Ancak bu görüş bu sıralamanın ne kadar bilinçli olarak yapıldığı ve sıralama işleminin ortak bir temadan

değil ayrı konuları barındıran filmlerin sıralamasından oluştu-
rulduğu düşünüldüğünde her zaman soru işaretleri barındıra-
caktır. Zaten Lumière kardeşler böyle bir kaygıları olsa, mucidi
oldukları sinematografin bir geleceği olmadığı inancında ol-
mazlardı.

“... bu filmlerin Lumière Kardeşler’in gözündeki önemi, ha-
reketin perdeye yansıtılmasını sağlayan bilimsel başarıda ya-
tıyordu. Fotoğrafın durağan olarak saptadığı günlük gerçeği
hareketli olarak saptayan sinematografi, geleceği olmayan, bir
süre sonra ilgi odağı olmaktan çıkacak bir buluş olarak de-
ğerlendiriyorlardı. Gerçekten de, sinematografi görür görmez
içerdiği seyirlik değeri hemen keşfeden ve kendisine de bir
aygıt satmalarını isteyen Georges Méliès’e şu yanıtı verecek-
lerdi: ‘Delikanlı parayı sokağa atma. Bu aygıt bir süre bilimsel
bir merak konusu olur sonra unutulur, hiçbir geleceği yok.’”¹¹⁴

Ancak bu sözleri söyledikleri Méliès öykülü filmin babası
olacaktı.

Öykülü Filme Giriş: George Méliès

Georges Méliès’in filmleri günümüzde, genel olarak film hilele-
rinin ilk örnekleri olarak hatırlanmaktadır. Bunun yanında pro-
fesyonel bir illüzyonist olan Méliès’in filmleri hikaye anlatımının
ve sahnelerin birbirine bağlanmasın da ilk örnekleri olarak si-
nema tarihinde önemli bir yer tutar. Cendrillon (Sindirella -
1899) filmi 20 sahnedir. Bu 20 sahnenin her biri Lumière’lerin,
“Kendini Sulayan Sulayıcı” filmindeki gibi önceden organize edil-
miş tek çekimlik aksiyonlardan oluşmaktadır. Burada kurgunun
tarihsel gelişimi için en önemli nokta Méliès’in, Lumière’lerin ak-
sine farklı bölümleri, sahneleri birleştirerek bir hikâye anlatma-
sıdır. Cendrillon, devamlılık bağlamında ayrı tek çekimlik

(114) Rekin Teksoy, Rekin Teksoy’un Sinema Tarihi, a.g.e. s.31.

sahneleri birbiriyle ilişkilendiren bir filmidir. Tek bir sahne içeren filmlerinden sonra Méliès, anlatı bütünlüğü sağlamak için yirmi sahneyi birbirine bağlayarak bir tür kurgu yapmıştı.¹¹⁵ Bunun yanında, daha sonraki çoğu Méliès filmi gibi Cendrillon da tiyatro anlatımı biçimindeki filmler arasında yerini almaktadır. Çekimler zamansal ve mekânsal olarak kendi içlerinde bir olup, bir sahne içinde farklı bir çekim açısı görülmez. Kamera hep sabit durur ve oyunculara hep bir mesafeden bakar. Kamera bir nevi tiyatro izleyicisinin yerine geçer. Méliès, Cendrillon'dan sonra daha da komplike ama yine de tiyatro anlatıma dayalı, aynı sahne içinde farklı çekim açıları olmayan filmlerini üretmeye devam eder.

Méliès'e ün kazandıran film ise "Le Voyage Dans la Lune" (Ay'a Seyahat - 1902) filmi olmuştur. 10 bin Frank harcanan bu filmde Méliès, yeni bir anlatım dilinin ilk örneklerini verir. Yine sahneleri uzaktan takip eden bir kamera vardır ve bir sahne içinde farklı çekim açıları yoktur ancak on dört dakikalık bu filmin sahne dizilimleri, zaman tanımı anlamında ilerlemiştir. Bu film öykülü filmin önemli bir adımıdır.

Filmde dünyalı bilim adamları, inceleme yapmak üzere bir füzeyle aya gitmenin hesabını yaparlar ve bunu başarırlar. Ay dedenin gözüne yumuşak bir iniş yapan dünyalılar Aylılar tarafından hoş karşılanmaz ve bilim adamları bir şekilde kaçıp dünyaya geri dönerler. 30 sahnelik bu filmin öykü yapısını Rekin Teksoy farklı bir bakış açısıyla değerlendirir: "Hollywood'un daha sonra western filmlerinde Kızılderililere yükleyeceği işlevi, bu filmde Aylılar üstlenir."¹¹⁶

Sonuç olarak Ay'a Seyahat filmi de kurguyu sadece sahneleri birleştirme aracı olarak kullanmıştır. Ancak sahnelerin sırala-

(115) Nilgün Abisel, Sessiz Sinema, a.g.e., s.54.

(116) Rekin Teksoy, Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi, a.g.e., s.35.

(*) Bu sıralama aslında senaryo kurgusunda belirlenir. Bu nedenle sinema filmi kurgusunun temel işlevlerinden olan sahne içindeki farklı çekimlerin kurgusunu, tempo ve duygu ilişkisini barındırmaz.

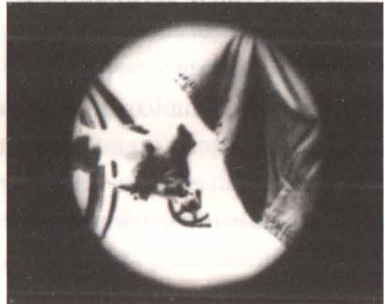
ması ve yatay ilişkisi öykülü film için önemli bir adımdır. Henüz sahnelerin kendi içinde yakın çekimler ve farklı açılar kullanılmadığından film tiyatro biçiminden kurtulamamıştır. On dört dakikalık filmin ilk sahnesi, bir tiyatro sahnesi gibidir ve kesintisiz tek çekimle iki dakika sürer.

Filmsel Zaman ve Mekan Kullanımının Gelişmesi:

Edwin Stanton Porter

Kurgu da, aynı sinematografin keşfi gibi, aynı tarihlerde birbirlerinden haberli ya da habersiz pek çok yaratıcının üzerinde çalıştığı bir gelişmedir. Bu nedenle Edwin S. Porter'a geçmeden önce bu alanda örnekler vermiş bazı isimlere de değinmek gerekir.

İngiltere'de bir portre fotoğrafçısı olan George A. Smith, 1896'da kendi yaptığı kamerasıyla ilk filmlerini çekmiştir. 1900'de çektiği bir filmde bir yakın çekimi, daha geniş ölçekli iki çekim arasına yerleştirerek, belki de ilk sahne içi kurgu uygulamasını gerçekleştirmiştir. Smith, "As Seen through a Telescope" (Teleskoptan Görüldüğü Gibi - 1900) adlı filmde maskeleyme tekniğini kullanarak ayağı burkulan kızın ayağını yakın plana almış ve iki genel plan arasında kullandığı bu planla sahne içi kurgunun ilk örneğini vermiştir.



Teleskoptan Görüldüğü Gibi filmindeki sahne içi kesme

Edwin S. Porter'ın 1902'de yönettiği "The Life of an American Fireman" (Bir Amerikan İtfaiyecisinin Yaşamı) ise farklı anlatım yollarını açan önemli bir filmidir. Kurgunun filme özgü anlatım tekniğinin ve kurgu ile filmsel zaman/mezan yaratımının mucidi olarak görülebilecek Porter, Edison'un çekmiş olduğu eski filmleri karıştırır ve bir hikâye yaratabilecek çekimleri arar. Yangın söndürme merkezinin aktivitelerinden oluşan çok sayıda çekim bulur. Hikâyesini bu çekimler üzerine oturtmaya karar verir. Bu stok görüntülere kendisi de çekimler ekler ve çekimleri birbiriyle ilişkilendirir. Porter'ın başkaları tarafından farklı yerlerde yapılmış çekimleri, kendi çekimleri ile birleştirme fikri daha önce hiç denenmemiş bir yöntemdir. Bu deneme, kendi başına anlamı olan bir çekimin, başka bir çekim ile bağlanmasının, yeni bir anlam bütünlüğü sağlayabileceğini göstermiştir. Üstelik Porter bu yolla filme bir akış ve ritim kazandırmıştır.

"Filmi izleyen seyirciler, baştan sona, çekimlerin kurgulanmasıyla oluşan dramatik etkinin yardımıyla anlatının sunduğu olayların içine girdiler. Filmdeki kişilerle birlikte, o anda, aynı olayı yaşıyormuş izlenimine sürüklendiler. Kimse stüdyo çekimleriyle eski haber filmi parçalarının zaman ve mekân açısından ne denli kopuk, uzak ve ilintisiz olduğunu anlayamadı. Gerilim, bunları bütünlemiş, zaman ve mekândaki süreklilik yapay olarak elde edilmişti; bir başka deyişle, filmsel bir zaman/mekân ilişkisi yaratılmıştı. Film büyük heyecan yarattı."¹¹⁷

Porter filme gösterilen bu ilgi sayesinde önemli bir yenilik yaptığının farkına varmış olur ve sonraki filmi "The Great Train Robbery" (Büyük Tren Soygunu - 1903) ile yeni kurgu yöntemlerini denemeye başlar. Sahneler arası kurulan bağlar ve ilişkiler kurgu ritminin belirlenmesinde önemli bir yer tutar. "Büyük Tren Soygunu"nda, "Bir Amerikan İtfaiyecisinin Yaşamı"nda ol-

(117) Nilgün Abisel, Sessiz Sinema, a.g.e., s.63.

duđu gibi eski film paraları kullanılmamıştır. Porter bu filmde tüm ekimleri dramatik yapıyı geliřtirecek řekilde nceden planlamıştır. “Bir Amerikan İtfaiyecisinin Yařamı”ndan daha ileri anlatımlarla bu kez sahneler arasındaki aksiyon birliđi ve dolayısıyla devamlılık kurgusu ilerler. Bu nedenle filmin akışı ve ritmi daha düzgündür. Paralel kurgunun ilk kez kullanılması da bu filmde dir. Haydutların kaışlarıyla onları takip edenlerin ekimleri ve iki grubun birbirine ateř ediřleri art arda sunulmuř ve final atıřmasında paralel iřleyen iki aksiyon birleřtirilmiştir. Ancak yine de “Büyük Tren Soygunu”nda, sahneler bir tiyatro sahnesini andırmasa da aynı sahne içinde farklı ekim aılarına ve dramatik vurgu kesmelerine rastlanmaz.

Bir Amerikan İtfaiyecisinin Yařamı ve Büyük Tren Soygunu’nun ortaya koyduđu sahnelerin devamlılık bađının önemli bir yansıması da İngiliz yönetmen Cecil Hepworth’ta görülür. Hepworth’un 1905’te ektiđi “Rescued by Rover” (Serserinin Kurtarıřı) filmi kurgunun tarihsel geliřimi bađlamında ilgin bir örnektir. Büyük Tren Soygunu’na göre daha akıcı ve anlaşılır bir sahne sıralaması vardır. Filmin hemen bařında bebek arabasının kadrajın sađından ıktıktan sonra diđer sahnede kadrajın solundan girmesi ve ana kahraman köpeđin kaırılmış olan bebeđi bulması, sahibini yönlendirmesi sırasındaki hareket bađlamındaki yön ve mekan devamlılıđı son derece başarılıdır. Bu sayede izleyici mekan ve zaman bađlamında filmi rahata takip edebilmektedir. Daha dikkat ekici olan ise filmin mutlu sonunda, annenin bebeđine kavuřması sahnesinde, genel ekimden sonra daha yakın bir ekime kesme yapılmasıdır. Bu kesme George A. Smith’in yaptıđı, teleskoptan görüleni göstermek gibi deđildir. Sahne içindeki aksiyona, duyguya yaklařılmıştır. Bu, o dönem için kurguda büyük bir adımdır. Ancak ilgin olan, ticari olarak başarılı olan filmin daha sonra iki versiyonunun daha ekilmiş olması ve bu versiyonlarda aynı sahnenin tek ekim olarak kullanılmasıdır. Bu durum, yapılan uygulamanın ne kadar bilinli olduđu konusunda, dođal olarak, soru iřaretleri

yaratmaktadır. Hepworth bu kesmeyi bilinçli olarak yapmış ve kurgunun dramatik etkisini fark etmiş olsa muhtemelen bugün tarih çalışmalarında kurgunun atası olarak Griffith değil Hepworth yer alacaktı.

Film çalışmalarına devam eden Porter, 1905'te çektiği "The Ex-convict" (Sabıkalı) filmindeyse eski bir mahkûmun yoksulluğunu anlatan görüntülerin ardına ona iş vermeyen zengin patronun yaşamını göstererek "karşıt kurgu"yu kullanmıştır. Kurgu sayesinde, çekimlerin içerdiği zıtlıklarla karşılaştırma yaratma olanağı ancak yıllar sonra bilinçli bir şekilde değerlendirilebilecektir.¹¹⁸

Porter, "The Kleptomaniac" (Kleptoman - 1905) filminde ise kurguyu kavramsal olarak daha geniş bir boyuta taşımıştır. Rekin Teksoy'un, Porter'ın en olgun filmlerinden biri olduğunu düşündüğü¹¹⁹ Kleptoman'ı, Nilgün Abisel şöyle değerlendirir:

"*Kleptoman* üç bölüm ve bir son sözden oluşur. Birinci bölümde, zengin bir kadın büyük bir mağazadan cicili bicili bir biblo çalar. İkinci bölümde, aynı mağazada yoksul bir kadın ekmek çalmaya kalkışır. Üçüncü bölümde, her iki kadın da yakalanıp sorguya getirilmiştir. Burada yargıç zengin kadını iskemleye oturtur, ötekini ayakta tutar; yoksul kadını tüm yalvarmalarına karşın tutuklarken, zengini banker kocası ve avukatlarıyla birlikte gitmek üzere salıverir. Porter, filmi burada bitirip yorumu seyirciye bırakmaz. Filme tek çekimden oluşan bir son söz ekleyerek kendi yorumunu sunmuştur. Bu çekim, öteki üç bölümün özeti gibidir. Gözleri bağlı genç bir kadınla simgelenen "adalet", elinde terazisiyle durmaktadır. Terazinin kefelerinden birinde bir somun ekmek, diğerinde ise bir torba altın gözükmektedir. Denge altından yana bozulur. Sonra adaletin gözündeki bant çözülür ve tek gözlü ol-

(118) A.e., s.70.

(119) Rekin Teksoy, Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi, a.g.e., s. 68.

duđu ortaya ıkar. Bu tek gz, sabit biimde ama pırlıtlıya, altına bakmaktadır. Bylece Porter, isteyerek ya da istemeyerek, seyircinin yalnızca duygularına deđil dřncelerine de hitap etmeyi bařarmıřtı. Bunu *kavramsal kurgu* denebilecek bir yoldan gerekleřtirmiřtir, sinemanın, betimleyici niteliđinin tesine geerek, bir karřı ıkıř ya da eleřtiri aracı olabileceđini gstermiřti.”¹²⁰

Sonuç olarak Porter kurgunun tarihsel geliřimi iinde farklı zamanlarda/mekanlarda ekilen filmlerle kendi ektiđi filmleri birbirine bađlayarak ve paralel kurguyu ilk kez kullanarak film-sel zaman/mekan bađlamında nemli adımlar atmıřtır. Ancak filmlerinde bir heyecan ve aksiyondan sz edebilsek bile sahne iinde farklı ekim aılarının, zellikle yakın ekimlerin olması filmlerini dramatik etki bađlamında eksik bırakır.

Griffith ve Dramatik Vurgu

Porter’ın “Bir Amerikan İtfaiyecisinin Yařamı” ve “Byk Tren Soygunu” filmleri, kurgu ile elde edilen filmsel zaman ve mekan kontrolyle bir hikye inřa edilebileceđini gzler nne sermiřtir. Ancak yine de Porter’ın hikye zerindeki kontrol sınırlıdır. Olaylar belli bir mesafeden ya da uzaktan ekilmiřtir. Yani bir ynetmenin anlatımını daha etkili kılmak iin kullanabileceđi oyuncuların jestlerini daha yakın planda grme henz yoktur. Bu tekniđi sinemada ilk kez uygulayan ise David Llewelyn Wark Griffith olmuřtur. Griffith’in “The Birth of a Nation”ı, (Bir Ulu-sun Dođuřu - 1915) sinema tarihinde kurgunun dramatik etki ve kontrol iin bilinli olarak kullanıldıđı ilk filmidir. Aynı sahne iinde pek ok farklı ekim aısı, yakın ekimler, paralel kurgular, geri dnřler, ekimlerin iliřkisi ile heyecan ve řphe yaratma bařta olmak zere o gnden bugne aynı temelde

(120) Nilgn Abisel, Sessiz Sinema, a.g.e. s. 70-71.

uygulanmakta olan neredeyse tüm kurgu teknikleri bu filmde görülmektedir.

Porter ve Griffith arasındaki en önemli fark, Porter'ın genelde fiziksel zorunluluklardan dolayı çekimleri değiştirmesi, Griffith'in ise kendi arzusu doğrultusunda dramatik etki için çekim değişimine gitmesiydi. Yani Porter'ın sinemasında sahne değiştiği için çekim değişir ancak Griffith aynı sahnenin içinde bile rek ve isteyerek farklı açılar çeker. Bu nedenle Griffith'in kurgusu Porter'dan farklıdır. "Bir Ulusun Doğuşu", etkisini çeşitli detayların sıralanmasıyla yaratır. Griffith bütün bir aksiyonu parçalara bölmüş bu bölümlerin çekimlerini yapmış ve daha sonra kurguda bu parçaları birleştirerek sahneleri yeniden inşa etmiştir. Bunun, erken kurgu metotlarına göre avantajı iki yöndedir: İlki yönetmenin anlatımına derinlik duygusu kazandırmaya olanak sağlaması ikincisi ise yönetmenin seyircinin tepkilerini daha güçlü bir şekilde kontrol atında tutmasıdır. Griffith bu şekilde seyirciye göstermek istediği detayları seçebiliyor ve onları istediği duyguya doğru yönlendirebiliyordu.

Griffith, "Bir Ulusun Doğuşu" filmindeki politik duruşu ve özellikle siyahlara karşı olan tutumu nedeniyle ciddi eleştiriler almıştır. Kendisine haksızlık yapıldığını düşünmüş olmalı ki sonraki filminin adını *Intolerance* (Hoşgörüsüzlük - 1916) koyar. Yalnızca adıyla değil, ama filmin bütünü bağlamında tarihsel anlamda hoşgörüsüzlük kavramını ele aldığı film dört bölümden oluşmaktadır: İsa'nın çarmıha gerilişi, 1572 yılının Aziz Bartelmi yortusunda Protestanların Fransa'da uğradığı kıyım, Babil'in ele geçirilişi ve son olarak kurmaca bir yirminci yüzyıl öyküsü. Öykülerin uzun sayılabilecek sahnelerle birbirini izleyerek başladığı film, gerilim tırmandıkça giderek hızlanan bir tempoyla kurgulanmıştır.

Griffith'in filmlerinde, daha önceki filmlerde oyuncuya bağlı olan zamanlama kontrolü yönetmenin eline geçmiştir. O, bir çekimin içeriğinin konuyla kamera arasındaki ilişkiyi belirleyece-

ğini kavramıştır. Tasarladığı sahnenin duygusal havasına, dramatik gerilimine bağlı olarak ve bunu denetlemek amacıyla değişik ölçekler kullanılabileceğini ortaya koymuştur. Bu, sinemanın tiyatrodan net bir biçimde ayrılmasını sağlayan en önemli farklılıktır. Yapımcıların “Halk bir oyuncunun yarısına asla para vermez!” iddiası da filmlerinin gördüğü ilgiyle çürütülmüş olmuştur.¹²¹ Dönemin yapımcıları, oyuncuların yakın planlarının izleyicinin hoşuna gitmeyeceğini ve filmde aksaklık yaratacağını düşünmüşlerdir.

Griffith’in sahneleri küçük parçalara bölmesi kurgunun temel sorularını ilk kez gündeme getirmiştir: Bir çekimden diğer bir çekime neden, hangi karede geçilmelidir? Hareket nasıl kısıtlanmalıdır? Bir çekim perdede ne kadar süre kalmalıdır? Sahnelerin tansiyonunu, dolayısıyla filmin ritmini belirleme de temel olan bu soruların cevapları Griffith’i aynı zamanda “görünmez kurgu” kavramına ulaştırmıştır. İki çekimin aksiyonunu ustaca birleştiren Griffith kesmeleri gizlemeyi başarmıştır. Bu teknik o günden bugüne halen Griffith’in yaptığı şekilde uygulanmaktadır.

Bu tekniğe göre bir çekimden diğerine geçerken aksiyon sırasında kesme yapmak esastır. Böylelikle iki çekimin arasındaki kesme fark edilmeyecektir. Bu teknikte ilgi çekici olan, iki çekimin devamlılık için mantık olarak gerektiği yerden bağlanmasıdır. Yani çekimin sonunda aksiyon nerde kaldıysa sonraki çekimde aynı noktadan devam edilmez. Griffith bu tekniği ilk uygulamasından itibaren izleyicinin algısının esas olduğunu kavramış ve yeni gelen çekimdeki aksiyonun izleyici tarafından fark edilmesinin belirli bir zaman alacağını fark etmiştir. Bu zaman da çekim ölçeklerine göre değişiklik gösterse de genellikle 4 karedir. Ancak yakın çekimler ve aksiyonun hız farklarına göre bu kare sayısı 2’ye kadar inebilmektedir. Matematiksel ola-

(121) A.e., s. 104.

rak doğru kareler bağlanmasa da algılama için geçen sürenin sonunda doğru kareye ulaşılmış olur.

Aşağıda Matrix (1999) filminden alınan, iki çekimin bağlandığı çıkış ve giriş karelerini gösteren fotoğraflarda, bu uygulamanın net bir örneği görülebilir. Morpheus'un yakın plandaki kafasının duruşunun bir önceki çekimdeki pozisyona göre daha geride olduğu bellidir. Bütün usta kurgucular, eğer gerekiyorsa, aksiyonun en doğru anında yaptıkları bu tür kesmeleri gelen çekimdeki aksiyonu bir kaç kare geriden kullanarak yaparlar.



Burada dikkat edilmesi gereken, bu tür kesmelerin bir iki denemede başarılammaması durumunda daha sonra tekrar çalışılmak üzere olduğu gibi bırakılmasıdır. Bunun nedeni, kurgucu olarak üzerinde tekrar tekrar uğraşılacak çekimlerin neredeyse her karesinin zihin tarafından kaydedilmesidir. Gelecek çekimin aksiyonunun nerde olduğunu bilen bir kurgucu gözü, aksiyonun gerisinden gelen karelere gerek olmadığı yanılgısına rahatlıkla düşebilir. Tıpkı bu örnekten sonra ilgili sahneyi seyrettikten sonra yapılan kesmenin gözümüze batacak olması gibi. Unutulmamalıdır ki izleyici bu çekimlerle ilk kez karşılaşacaktır.

Griffith'in klasik anlatı sinemasının tüm kurallarını yaratan kurgu teknikleri geçmişinden bağımsız, birden ortaya çıkmış gibi görülebilir. Kurgunun tarihsel gelişimindeki ilerlemenin ivmesinden bağımsız görünen bu sıçramanın nedeni için sinemanın kendisine değil edebiyata bakmak gerekir. Griffith'in sinemaya has hikaye anlatmadaki ustalığının edebiyattan uyarlama olduğu söylenebilir. Nitekim Sergei Eisenstein "Griffith, Dickens ve bugünkü film" adlı denemesinde, Griffith'in, roman yazarlarının kullandığı edebiyata ait araçları ve kuralları kendi filmlerine uyarladığını söyler. Özellikle de Dickens'ın izlerinin görüldüğünü belirtir. Eisenstein, Griffith'in filmlerinde kullandığı, paralel kurgu, yakın çekimler, geri dönüşler hatta zincirlemelerin bile edebiyat eserlerinde kullanılan araçlar olduğunu ve Griffith'in yaptığının sadece bunları bulmak ve filme uyarlamak olduğunu yazmıştır.¹²² Ama Griffith'in sinemaya kazandırdıklarını yok saymaz ve önemli görür.

Griffith'in öncüsü olduğu yöntemler, Rus sinemacıları derinden etkilemiştir. Rus sinemacılar, yönetmenin materyal üzerindeki kontrolünü arttıran bu yöntemleri daha ileri bir seviyeye taşıyabileceklerini düşünmüşlerdir. Yeni kurgu yöntemleriyle sadece bir hikaye anlatmayı değil bu yöntemlerden entelektüel so-

(122) "Griffith, Dickens ve Bugünkü Film" makalesi için bkz. Sergei Eisenstein, *Film Biçimi*, a.g.e., s.260.

nuçlar yorumlatan anlamlar çıkarmayı kendilerine hedef olarak koymuşlardır.

Aslında Griffith, Hoşgörüsüzlük filminde kurguyu anlam yaratan bir biçimde kullanmayı denemiştir. Kendi temalarını anlatan dört hikayeyi paralel olarak kurgulamış ve temel düşüncesini anlatmaya çalışmıştır. Bu film üzerine Eisenstein, dört hikayenin kendi içinde iyi anlatıldığını ancak temel düşüncenin ulaştırılamadığını söylemiştir. Ona göre Griffith'in sunmak istediği genelleme seyirciye geçmemiştir. Çünkü hiçbir yerde direkt olarak anlatılmamıştır. Bunun nedenini de, Griffith'in kurgunun doğasını tam olarak anlamaması olarak göstermiştir. Eisenstein, eğer Griffith, Hoşgörüsüzlük filminde genelde anlatmak istediği düşünceyi filme aktarabilse; kurgu yeni bir evrime doğru yol alacaktı, diye düşünür. Ona göre Rus sinemacılar bu anlatım yöntemini geliştirmeyi kendilerine bir ödev olarak görmeliydi.¹²³

Bir Kurgu Okulu: Kuleshov

Rus sineması sessiz sinema döneminde altın çağını yaşayıp; kurgu üzerine halen tartışılan kuramlar, düşünceler ve önemini hiç yitirmeyen filmler bırakmıştır. Bu izlerin oluşumunu başlatan ise Eisenstein ve Pudovkin gibi birçok ünlü yönetmenin öğretmenliği yapmış olan Lev Kuleshov'dur.

Bolşevik devrimi sırasında yabancı filmlerin izleyiciye sunulmadan önce kurgulanması işiyle görevli olan Kuleshov, daha sonra Moskova'daki film stüdyolarının haber birimlerinin başına getirildi. Bu onun kurgu üzerine çalışmalar yapması için önemli bir fırsattı. 1920 yılında ise yine Moskova'da sinema enstitüsünde öğretmenliğe başladı. Ancak devrimden sonra eski film yapımcılarının ham film stokunu ülke dışında kaçırmaları,¹²⁴ çekim yapılacak film materyali azlığına sebep olmuştu. Bu ne-

(123) Karel Reisz-Gavin Millar, *The Technique of Film Editing*, a.g.e., s.27.

(124) Nilgün Abisel, *Sessiz sinema*, a.g.e., s.206.

denle derslerdeki uygulamalarda eski filmler tekrar tekrar kurgulanıyordu. Ama bu yokluk Rus sinemacıların kurgu alanında ilerlemelerini sağlıyordu. Griffith'in Hoşgörüsüzlük filmi bu çalışmalar sırasında defalarca farklı şekilde kurgulandı. Bu filmin kurgu yapısının açtığı ufuklardan yola çıkarak Kuleshov ve kurgu grubunun yaptığı üç deney, Rus kurgusunun özgün biçiminin ilk adımlarıydı. Bu deneyler sinema tarihinde "Kuleshov etkisi" olarak anılır.

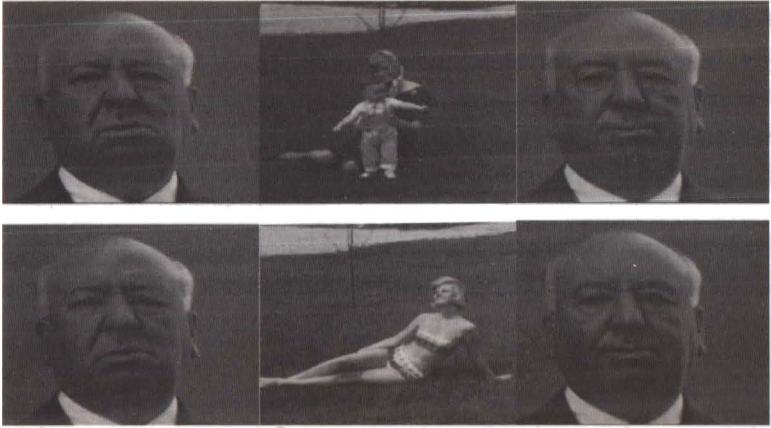
"Kuleshov etkisi"ne adını veren en bilinen deneyin önermesi; "çekimlerin birbirleriyle ilişkisinin düzenlenme sırası anlam farkı yaratır"dır. Bu deneyde Kuleshov grubu, ünlü oyuncu Moszhukin'in tek bir çekimini alıp çorba dolu bir tabak, tabuta sarılan bir kadın ve küçük bir kızın çekimiyle üç farklı şekilde kurgulamıştır. Oyuncunun yüz ifadesi hiç değişmediği, aynı olduğu halde izleyiciler, çekiminin arkasına eklenen çorba dolu tabakta oyuncunun yüzünde açlık, tabutta yatan kadında üzüntü, küçük kızda ise sevgi duygularını gördüklerini belirtmişlerdir. Deneyin sonuçlarını daha sonra tanımlayan Pudovkin'e göre izleyiciler Moszhukin'in böylesi farklı duyguları aktarmadaki etkili ve ustaca yeteneğini hayretler içinde izlemişlerdir.¹²⁵

Bu deney dünya sinemasında pek çok yönetmeni etkilemiştir ve etkilemeye devam etmektedir. Alfred Hitchcock, sinema sanatının en özgün yanlarından biri olan kurguyla yaratılan bu anlatım gücünü, 1965 yılında 3sat televizyonundaki Telescope programına verdiği röportajda kurgunun ne olduğunu tanımlarken, kendisinin rol aldığı eğitim filmi benzeri bir çalışma üzerinden örnekler. Bu örnekte önce Hitchcock'un yüz planını görürüz. Daha sonra neye baktığı gösterilir. Baktığı yerde bir kadın bebeğine sarılmaktadır. Tekrar Hitchcock'un yüzüne kesilir ve tepkisini görürüz. Gülümser. Hitchcock, röportajında "bu kişi sizce nasıl bir karakter?" diye sorar. İçten, babacan, sem-

(125) James Monaco, Bir Film Nasıl Okunur, a.g.e., s.380.

patik olduđu konusunda hemfikir olabileceğimizi belirtir. Daha sonra “peki” der “kadın ve çocuğun olduđu çekimi aradan çıkaralım ve yerine bikinili bir kız çekimi koyalım. Şimdi bu adamın karakteri hakkında ne düşünürsünüz?” diye sorar. “Karakterimiz artık edepsiz yaşlı bir adamdır” diyerek de cevap verir.

Hitchcock’un kendisi üzerinden örneklediği Kuleshov etkisi:



Diğer bir dikkat çekici deneyde ise Kuleshov, farklı zaman ve mekânlarda çekilmiş görüntüleri birleştirmiştir:

Önce bir kadın ve bir erkek ayrı ayrı olarak Moskova’nın farklı semtlerinde yürürken görülürler. Daha sonra her ikisi de birbirini görmüşçesine irkilir ve gülümser. Kentin başka bir yerinde buluşurlar ve çerçeve dışındaki bir noktaya bakarlar. Burada Washington’daki Beyaz Saray’ın görüntüsü girer. Sonraki çekimde, her ikisi de birlikte caddede yürümeye başlarlar. Takip eden çekimde çiftler bir katedralin merdivenlerini çıkarken görülür. Kurgu sayesinde izleyiciler çiftin Beyaz Saray’ın merdivenlerinde yürüdüğünü düşünür. Yukarıdaki çekimlere eklenen detay çekimlerle, hiçbir kamera hilesi yapmadan, Beyaz Saray, Moskova’daymış gibi bir izlenim yaratılmıştır. Bu deneyden doğan deneyimler de sinemada mekan kullanımı bağlamında günümüzde sıkça kullanılmaktadır. Maliyeti çok yüksek ya da kullanılması imkansız olan

pek çok önemli mekanın dış mekan çekimleri plato ya da başka iç mekan çekimleriyle ilişkilendirilmektedir.

Diğer deneyde ise Kuleshov, gerçek olmayan bir kadın yaratmıştır. Bir ayna karşısında süslenen ayrı ayrı kadınların yüzleri, elleri, saçları, bacakları ve ayakları çekilmiş ve bu çekimler kurguladığında tek bir kadın ayna karşısında süsleniyor izlenimi yaratılmıştır. Özellikle reklam dünyası bu tekniği sıkça kullanmaktadır. Filmlerde dublör kullanımı da bu tekniğin bir uzantısı olarak görülebilir.

Kuleshov'a göre bu deneyler, kurgunun inanılmaz gücünü sergilemiş ve sinemanın temelinde kurgunun yattığını kanıtlamıştır. Kurguyla sinema, görüntülenen malzemeyi yıkabilir, onarabilir ya da tümüyle farklı bir düzen kuracak biçimde kullanabilir.¹²⁶

1924 yapımı, "Neobychainiye Prikluchenia Mistera Vesta v Stranye Bolshevikov" (Bay Batı'nın Bolşevikler Ülkesinde Olağanüstü Serüvenleri) filmi Kuleshov'un düşünceleri doğrultusunda çektiği en ünlü çalışmadır. Rekin Teksoy, kurgunun kurallarını Griffith'in saptamasına karşılık, kurgunun kuramsal yönünü ilk kez gündeme getiren kişi olarak vurguladığı Kuleshov'un bu filmi hakkında şunları söyler:

"Senaryosunu Nikolai Aseyev ile Vsevolod Pudovkin'in yazdıkları film, Moskova'ya gelen Bay Batı'nın başından geçen gülünç serüvenleri anlatıyordu. Moskova'nın eşkıya dolu olduğunu sanan Bay Batı, filmin sonunda, önyargıların ne denli yanlış olduğunu anlıyordu. Yakın planların ağır bastığı hızlı bir anlatıma dayanan filmin yenilikçi yapısı seyirciden ilgi görmesini engelledi. Oysa, Sovyet sineması konusunda ayrıntılı incelemeleriyle tanınan Jay Leyda'ya göre Amerikalıların Sovyet Devrimi'ne bakışını eleştiren film bugün de taze soluğunu yitirmemiştir."¹²⁷

(126) Nilgün Abisel, Sessiz sinema, a.g.e., s.212.

(127) Rekin Teksoy, Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi, a.g.e., s.114.

Kuleshov'un sinemaya bakışının temelini oluşturan kurgu biçimi, bir bütünü parçalara bölüp bunları tekrar ve yeni baştan farklı bir bütün oluşturmak üzere birleştirmektir. Bu, gerçeklikten toplanan parçaların yeniden düzenlenmesiyle daha ideal bir dünya yaratabilmenin bir yoluydu.

Kuleshov yönetmeni hem duvar ustasına hem de şaire benzetiyordu. Dramatik doku içinde fikir ya da öykü parçacığı içeren çekimler, tuğlalar gibi üst üste yerleştirilmeliydi. Böylece filmin ritmi de, şairin sözcükleri kullanması gibi, çekimlerin sıralanışıyla elde edilebilirdi. İçerik çekimlerden doğar, çekimlerin kurgusu bütün cümlelerin filmi inşa etmesi olanağını yaratır.¹²⁸

Pudovkin ve İlişkili Kurgu*

Pudovkin, Kuleshov'un öğretileri ve düşünceleri paralelinde ilerlemiştir. Kuleshov gibi filmin kurgusunu "tuğla üstüne tuğla" koyularak yapılan bir inşa sürecine benzeten Pudovkin, Eisenstein'in gölgesinde kalmış bir yönetmendir. Bu karşılaştırmayı yaptıran yönetmenlik vasıflarından ziyade kuramsal açıdan Eisenstein'in yüksek entelektüel seviyesi ve ateşli, tutkulu sinema düşünceleridir. Pudovkin'in kuramsal çalışmaları Kuleshov ve Griffith'in yoğun etkisi altında şekillenmiştir. Ancak ilişkili kurguya ulaşan kuramsal ilerleyişi, onu dünya sineması için, özellikle senaryo kurgusu bağlamında çok özgün ve örnek alınan bir kişiliğe dönüştürmüştür. Bunun en önemli nedenlerinden biri kuram ve uygulama çalışmalarını paralel bir biçimde yürütmesidir. Kuram ve uygulama diyalektiğinin yansıması olan

(128) Nilgün Abisel, *Sessiz Sinema*, a.g.e., s.218.

(*) Relational editing. Relational editing kavramı 1966 yılı baskılı Nijat Özön çevirisi Pudovkin'in *Sinemanın temel ilkeleri* kitabında "bağıntılı kurgu" olarak tanımlanmaktadır. Bunun dışında çeşitli çalışmalarda ve internet ortamında "bağıntısız kurgu" tanımına da rastlanmaktadır. Öncelikle bağıntısız diye bir kelime Türkçe'de yer almamaktadır. O nedenle bu tanım zaten geçersizdir. "Bağıntılı kurgu" ise bizce "relational editing" tanımını tam olarak karşılamamaktadır. Pudovkin'in metinlerinin yol göstericiliğinde tanımın kök olarak "ilişki"den türetilmesi daha doğru olacaktır. O nedenle "ilişkili kurgu" tanımı tercih edilmiştir.

önemli bir yönetmendir. 1926 yılında çektiği “Mat” (Ana) filmi Rus sinemasının “Bronyenosyets Potyomkin”den (Potemkin Zırhlısı) sonraki en iyi filmi olarak kabul edilir. “Ana, Pudovkin’in sinemanın estetik temelini kurguya dayandıran yenilikçi görüşünün, bireysel ve toplumsal gerçekliği destansı ve lirik bir anlayışla beyaz perdeye getiren en olgun ürünüdür.”¹²⁹

Pudovkin de kurguyu, film sanatının temeli olarak görür. “Bir film çevrildiği sırada bile, kurguya yatkın ayrı ayrı selüoit parçaları olarak düşünölmelidir”¹³⁰ der. Tek başına çok fazla bir anlam ifade etmeyen bir sözcüğün iyi bir kurguyla daha başka sözcüklerle birlikte bir cümle içinde kullanıldığında nasıl etki uyandırdığının altını çizmiştir.¹³¹ Film kurgusunda ise çekilmiş her film parçacığı, yönetmenin kendi cümlesini oluşturması için gerekli birer sözcüktür. Bu film parçacıkları tek başına tıpkı sözcükler gibi bir anlam ifade etseler de bu anlam çok dar ve kabardır. Bu film parçacıkları asıl anlamlarını tamamlanmış cümle olan filmin içindeki doğru yerlerini aldıktan sonra kazanacaklardır.

Pudovkin, Kuleshov ile yaptığı, yukarıda örneklediğimiz deneylerden sonra “ilişkili kurgu” adını verdiği kuramını geliştirmiştir. Pudovkin’e göre kurgu, izleyicinin “psikolojik rehberliği”ni yapan bir etmendir. Bu bakış açısıyla biçimcilikten çok dışavurumculuğa yakın olan Pudovkin, beş ayrı kurgu yöntemini teşhis ederek biçimci sinemanın kapsamına girer.¹³² Bu kurgu yöntemleri karşıtlık, koşutluk, simgecilik, eşzamanlılık ve kılavuz kavramdır. Öne çıkardığı kurgu yöntemleri genel bağlamda çekimlerin birbiri ile olan ilişkisinden çok sahnelerin birbiriyle olan ilişkisi, örgüsü ve sahnelerin birbirlerini tetiklemeleri üzerine odaklanır. Pudovkin bu yöntemleri açıklarken daha çok örnekleme yöntemini kullanmıştır.

(129) Rekin Teksoy, Rekin Teksoy’un Sinema Tarihi, a.g.e., s.118.

(130) Pudovkin, Sinemanın Temel İlkeleri, Çev. Nijat Özön, 1. Baskı, Ankara, Bilgi Yayın-evi, 1966, s. 101.

(131) A.e., s.103.

(132) James Monaco, Bir Film Nasıl Okunur, a.g.e., s.380.

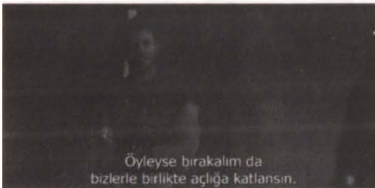
Karşıtlık

Pudovkin ilk yöntem olan karşıtlığı şu şekilde örnekler: “Açlıktan ölmekte olan bir insanın zavallı durumunu anlatmak istediğimizi düşünelim; bu sahne, zengin bir adamın manasız oburluğuyla birleştirilirse çok daha canlı bir izlenim yaratacaktır.”¹³³ Pudovkin, bu karşıtlığın sadece iki çekim arasında değil, sahneler ve sekanslar arasındaki ilişkide de kullanılabileceğini belirtmiştir. Senaryo kurgusu bağlamında bu yöntemin en akılda kalan uygulamalarından biri Godfather (Baba-1972) filminin finalindeki vaftiz sekansındadır. Michael Corleone ‘nin, kardeşinin çocuğunu vaftiz ettiği sıradaki kilise atmosferinin tam karşıtı olarak diğer 5 büyük mafya ailesinin büyüklerinin öldürülmesi iç içe, paralel olarak kurgulanır. Bu zıtlıkla filmin başında mafya işlerine son derece uzak olan Michael’ın, Baba rolüne dönüşümünü son derece etkileyici bir şekilde anlatılır.

Sahneler ve sekans bağlamında son derece kapsamlı olan bu örneğin dışında karşıtlık, sahneler arası geçişteki iki çekim arasında da sıkça uygulanır. Örneğin, tam da Pudovkin’in bu yöntem için verdiği örneğin benzeri olarak, Spartacus - Blood and Sand dizisinin 3. Sezon 8.bölümünde Agron, diyalogun sonunda Spartacus’a şöyle der:

– Öyleyse bırakalım da bizlerle birlikte açlığa katlansın

Sonraki sahnenin ilk çekimi yakın plan etlerle dolu bir yemek masasıdır. Kamera pan yapar ve Roma ordusunun generalleri masada ziyafet çekerken görülür. Böylelikle köle ordusu ile Roma ordusu arasındaki karşıtlık gözler önüne serilir.



Spartacus – Blood and Sand 3. Sezon 8. Bölüm - Karşıtlık

(133) Pudovkin, Sinemanın Temel İlkeleri, a.g.e., s.75.

Koşutluk (Paralelizm)

Koşutluk ya da paralellik diye adlandırdığı yöntemse karşıtlığa benzemektedir fakat ondan daha geniş bir kapsamı vardır. Bu yöntem için örnek verdiği sekansın içeriği bir grevin yöneticilerinden olan bir işçinin infazıdır. Sekansın kurgusunu özetle şöyle sıralar:

Sahne 1

Ölüme mahkum edilen işçinin çalıştığı fabrikanın patronu sarhoş bir halde bir lokantadan çıkar, saatine bakar: 04:00.

Sahne 2

İşçi darağacına götürülmek üzere hazırlanmaktadır.

Sahne 3

Sarhoş fabrikatör yatakta horlamaktadır, eli aşağıya doğru sarkmıştır, kol saati görünür, saat yavaş yavaş beşe doğru gelmektedir.

Sahne 4

İşçi asılmak üzeredir.¹³⁴

Pudovkin burada, yaklaşan infazı bir saatin yardımıyla paralellik içinde geliştirerek örnekler. Yöntemin ana vurgusu, grafik ya da kompozisyon olarak benzerlikler üzerinden (Pudovkin'in kendi örneğindeki saat gibi) kurulmuş paralellik ile sağlanan yapıdır. Bu yöntem de özellikle sahneler arası geçişlere odaklandığından dolayı senaryo kurgusunun yapısıyla ilintilidir. Senaryo kurgusu içinde tasarlanmamışsa kurgu sürecinde bu tür bir bağlantı kurmak imkansız gibidir.

Penny Dreadful dizisinin 2. sezonunun 6. bölümünde Sir Malcolm ayna karşısında dış görünüşü ve yaşlılığı üzerine Vanessa Ives ile konuşmaktadır. Vanessa bir balo davetiyesi verir. Sir Malcolm çok heyecanlı bir şekilde baloya katılma isteğini belirtir.

(134) A.e. s.76.

Sahnenin son çekimi sağa doğru kayan bir kamera hareketi ile ayna karşısındaki Sir Malcom'un yüz planıdır. Sonraki gelen sahnenin ilk çekiminde de sola doğru kayan bir kamera hareketi ile Evelyn'in ayna karşısındaki yüz planını görürüz. O sırada yanında olan Lyle'ya sözü edilen baloya elbette katılacağını söyler. Sahneler arasında ayna yardımıyla paralellik kurulmuştur. Bu paralellik, ayna ile sağlanan biçimsel uyumun ve yapının yanında, Sir Malcom'un baloya kimle gideceğini de (iki sahne boyunca da kimin kimle baloya gideceği hakkında hiç bilgi verilmez) diyalog kullanmadan göstermektedir.



Pudovkin'in "koşutluk" kurgu biçimine örnek - Penny Dreadful



Indiana Jones & The Last Crusade (Indiana Jones: Son Macera - 1989) filminde genç Indiana Jones'tan 26 sene sonraki Indiana Jones'a şapka paralelliği ile geçiş bu yöntemin popüler örneklerinden biridir.

Bu yöntemin doğrudan grafik uyumlu güzel bir örneği de City of God'da (Tanrı Kent - 2002) alır. Filmin açılış sekansının sonunda önüne çıkan tavuğu yakalamak üzereyken uyuşturucu çeteleri ile polis arasında kalan Rocket, futbol kalecisi gibi durmaktadır. Bu görüntünün üzerine diğer görüntü binmeye başlar ve ekranı tamamen kaplar. Rocket bir futbol maçında kalede dur-

maktadır. İki farklı zaman arasındaki ilişki ve geriye dönüş kaleci duruşunun grafik uyumundaki paralellik ile kurulmuştur.

Bu yöntemin kapsamı içine, geçişler için aynı objeleri ilişkilendirmek kadar grafik ya da tematik uyumun olduğu farklı objeleri, öğeleri ilişkilendirmeyi de alabiliriz. Ertem Göreç'in Otobüs Yolcuları'nda karıncalar ile işçiler arasında kurulan paralellik buna güzel bir örnektir.

Kemal ve Nevin kırdaki sohbet etmektedirler. Biraz sonra karıncaları yakın plan çalışırken görürüz.

Kemal – Şu rahatça uzandığımız toprağa bak. Bak, karıncalara bak. Çabalarına, güçlü kuvvetli didinmelerine bak. Nasıl güvenle basıyorlar toprağa.

Taş ocağında çalışan işçileri görürüz.

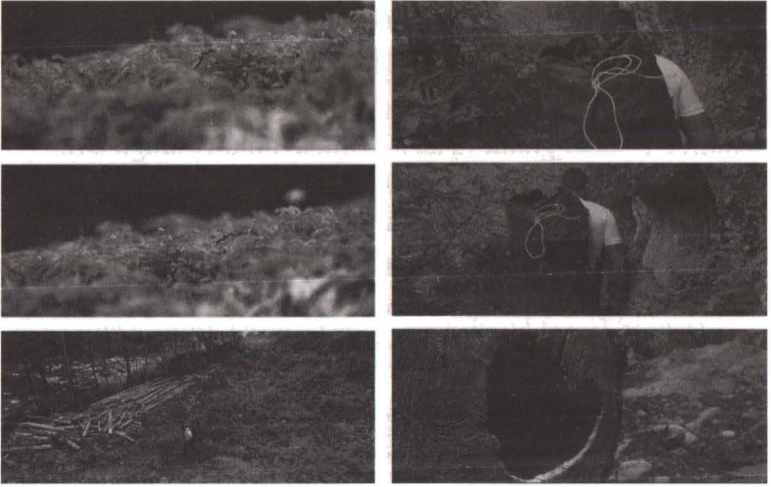
Bu örnekte paralellik sağlayan çalışkanlık ve emek temasıdır. Kemal'in sözlerinin vurgusunun da yardımıyla işçi karıncalar ve işçi insanlar arasında plastik öge olarak da paralellik kurulmuştur.

Yine karıncanın tematik olarak sahneler arasında paralel bağ kurduğu bir örnek Kamilet (2014)* belgeselinde yer almaktadır. Doğal arıcı Erkan, iki günlük bal sağma macerasının sonunda sırtında bal dolu tenekeyle dağdan inmekte ve evine doğru yorun bir şekilde dönmektedir. Ard arda gelen doğa görüntülerin ardından bir karıncanın bir kurtçuğu sürükleyerek taşımasının görüntüsü girer. Erkan'ın sırtındaki yükünü merkez alan çekimler de karınca çekimlerine paralel olarak girer. Erkan düze inene kadar bu paralellik sürer. Düze indikten sonra ise kesilmiş

(*) Kamilet – Belgesel Film – Süre: 30dk. – Yönetmen: İlkey NİŞANCI – Kurgu: İlkey Nişancı – Duygu Nişancı

Özet: 1999 yılında, WWF (Dünya Doğayı Koruma Vakfı) tarafından Avrupa'nın biyolojik çeşitlilik bakımından en değerli ve acil olarak korunması gereken 100 orman alanı arasındaki bölgelerden biri olarak ilan edilen Kamilet'te genç bir doğal arıcı olan Erkan Can ile kendi kovanlarından bal sağması için çıktığımız yolculuğun dönüşünde vadinin bugünkü kaderine, HES (Hidro elektrik santral) tehdidine tanık oluruz.

İzleme Linki: <https://vimeo.com/145259940>



Kamilet belgeselindeki paralel yapıdan örnek görseller

ağaçların yanından geçer. Hemen sonra çok önceden kesilmiş orada bırakılmış ve kurumuş bir ağacın gövdesinde gezinen karıncaların çekimi gelir. Erkan tahrip edilen doğanın içinde yolculuğunu sürdürür. Bu örnekte hem grafik hem de tematik paralellikler söz konusudur. Erkan'ın ve karıncanın yükünü taşımalarındaki hareket ve grafik paralelliği tematik olarak insanın da doğanın bir parçası olduğuna, emeğe vurgu yapar. Bu paralel yapının sağladığı takiple beraber de insanın parçası olduğu doğaya verdiği zarar gösterilir. Böylelikle insanın doğanın bir parçası olarak zararı bir yandan da kendine verdiği vurgulanır.

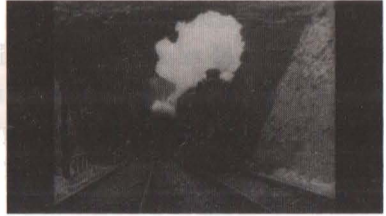
Sahneler arası paralel ilişki ile geçiş için kullanılan öğelerden biri de sestir. The Lost World: Jurassic Park (Kayıp Dünya: Jurassic Park - 1997) filminde kadının çılgılığından Dr. Ian Malcolm'un metro istasyonundaki esnemesine yapılan geçiş buna örnek olarak gösterilebilir. Bu geçiş aslında Hitchcock'un The 39 Steps (1935) filmindeki kadının çılgılığından tünelden çıkan trene yapılan kesmeye bir saygı gösterisidir.

Aşağıda görselleri görülen Jurassic Park'taki paralel geçişi sağlayan kadının çılgılığının ve metroda duran trenin gıcirtısının

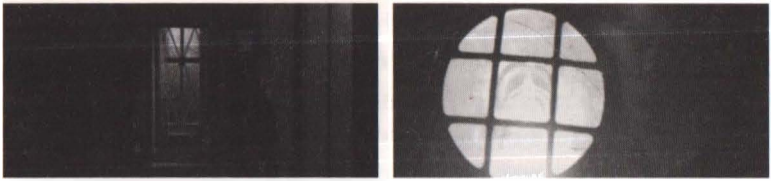
ses katmanlarının iç içe geçişidir. Ayrıca Spielberg sadece sesi değil; grafiksel olarak cıııııı ve esnemeyi de paralel olarak kullanmıştır. Bunun yanında kadının bulunduđu dođa ortamından metro istasyonunun beton yapısının geçişı sertleştireceğini düşünmüş olmalı ki Dr. Ian'ı metro istasyonunda gökyüzü ve palmiye fotoğraflı bir reklam panosunun önüne yerleştirmiştir. Dr. Ian daha sonra durmakta olan trene doğru yürür.



The 39 Steps



Koşutluk için diğeri bir iyi örnek de Robert Zemeckis'in Allied (Müttefik-2016) filminde yer alır. Max Vatan, Fransa'ya gitmek için evden çıkar. Eşi Marianne evde çocuđu ile yalnız kalır. Max kullanacağı uçağın bulunduğu alana gelir. Marianne çocuğunu uyutmuştur. Bir koridor çekimi gelir ve koridorun başındaki pencereden dışarda yağmur yağdığını anlarız. Marianne çocuğun odasından çıkıp karda girer, koridorda yürür ve kadrajdan çıkar. Bu sırada pencerede çakan şimşegin ışıkları görünür. Sonraki çekim Fransa'ya gizlice iniş yapacak olan Max'e ineceği yeri işaret eden adamın elindeki fenerin yanıp sönuşüyle açılır. Şimşek ile fenerin ışıklarının yanıp sönuşmesi arasındaki hareket uyumu ile kurgu tekniğı olarak son derece başarılı bir sahne geçişı yapılmıştır.



Sinema tarihinde daha pek çok filmde bir mekandan ya da zamandan farklı bir mekan ve zamana, bir karakterden başka bir karaktere geçişi estetik ve ilişkili bir şekilde yapma kaygısı sonucunda kullanılan koşutluk yönteminin farklı versiyonlarını gözlemleyebiliriz. Bu tür geçişler bir anlamda yönetmenlerin filmlerindeki imzalarıdır.

Sembolizm

Üçüncü yöntem olarak tanımlanan sembolizm ise Pudovkin'in Eisenstein üzerinden genellediği bir yöntemdir. Eisenstein'ın kuramının temeli olan çatışmayı ele alır. Örnek olarak da Grev filminin ünlü sekansını verir. Filmin son sahnesinde işçilerin kurşunlanması, bir mezbahada bir boğanın öldürülmesini gösteren çekimlerle desteklenmektedir. Tıpkı kasabın bir topuz darbesiyle bir boğayı öldürmesi gibi, işçiler de bu kadar vahşice ve soğukkanlılıkla kurşunlanmaktadır. Pudovkin, ara yazı kullanılmadan izleyiciye soyut kavramların bu şekilde sunulduğu yöntemi özellikle dikkat çekici bulur. Burada, Pudovkin'in aslında Eisenstein ile bu gibi konularda hararetli tartışmalara girdiğine değinmekte fayda var. Eisenstein bu durumu şöyle anlatır:

“Önümde buruşmuş, sararmış bir kâğıt duruyor. Kâğıdın üstünde gizemli bir not var: “Bağlanma: P” ile “Çarpışma: E.” Bu, P (Pudovkin) ile E (ben) arasında kurgu konusundaki ateşli bir tartışmanın özdeksel (maddi) izidir. Artık bir alışkanlık oldu bu. Pudovkin düzenli aralıklarla beni gecenin geç saatlerinde ziyaret eder ve kapalı kapıların ardında ilke sorunları üzerinde tartışıp dururuz. Kuleshov okulundan ye-

tişen Pudovkin, kurgunun, parçaların bağlanması olarak anlaşıldığını yüksek sesle savunur. Bir zincir oluşturmak üzere. Yani yine “tuğlalar”. Bir düşünceyi yorumlamak için dizileme sıralanan tuğlalar.”¹³⁵

Birlikte Oluş

Birlikte oluş yöntemiye klasik olarak Porter’dan itibaren gelen paralel kurgu (cross-cutting) diye adlandırılan kurgu yönteminin farklı isimlendirilmiş bir halidir. Pudovkin bu yöntemi şöyle açıklar: “Amerikan filmlerinde son bölüm, iki olgunun aynı zamanda hızlı gelişmesiyle kurulmakta, bu durumda birinin sonu öbürünün sonuna bağlı olmaktadır.”¹³⁶ Pudovkin, bu yöntemi Griffith’in Hoşgörüsüzlük filminden örnekledikten sonra şu şekilde bir yorum getirir:

“Bu yöntem salt duygusal bir yöntemdir ve günümüzde hemen hemen kabak tadı verecek kadar aşırı kullanılmaktadır; ancak film sonunun kuruluşu için bugüne kadar bulunan yöntemlerin en etkilisi olduğu da inkâr edilemez.”¹³⁷

Dikkat çekilmesi gereken nokta, tanımda olduğu gibi bu yorumda da “son” sözcüğünün kullanılmasıdır. Paralel kurgu genel olarak filmin sonunda kullanılan bir yöntem olarak vurgulanmıştır. Ancak günümüzde paralel kurgu, filmlerin her anında ve sıkça başvurulmuş bir anlatım yöntemi olarak kullanılmaktadır.

Kılavuz Kavram

Son kurgu yöntemi olarak belirtilen kılavuz kavram, ana temanın belli, genel olarak benzer bir biçimde tekrarlanması esasına dayanmaktadır. Pudovkin bu yöntem için şu örneği verir:

(135) Eisenstein, Film Biçimi, a.g.e., s.52.

(136) Pudovkin, Sinemanın Temel İlkeleri, a.g.e., s.77.

(137) A.e. s.77.

“Çar’ın hizmetindeki kilisenin zulüm ve ikiyezlülüğünü göstermeyi amaç edinen din aleyhtarı bir filmde aynı çekim defalarca tekrarlanmaktadır. Çekim şudur: Bir klise çanı ağır ağır çalmakta ve bindirmeyle şu yazı görünmektedir: ‘Çanların sesi dünyaya sabır ve sevgi çağrısı yolluyor.’ Senaryocu bu yolda öne sürülen sabrın budalalığını ve sevginin ikiyezlülüğünü ne zaman abartmak isterse bu çekim görüntülenmektedir.”¹³⁸

Costa Gavras’ın Amen. (Amin - 2002) filminde belirli zamanlarda sekansların arasında görünen trenin gidiş çekimleri bu yöntem için iyi bir örnektir. Yahudilerin toplama kamplarına götürülüşünün aralıksız devam ettiği ne zaman gösterilmek istense bu çekimler araya girer. Aynı zamanda bu tren sahnelerinin net bir müzik teması vardır. Trenin yol alışının ritmine göre oluşturulmuş yaylı kompozisyonlar görsel yapıyı bütünler. Bu yöntem pek çok filmde karşımıza sadece müzik olarak çıkar. Star Wars filmlerinin efsaneleşmiş The Imperial March teması ne zaman duyulsa her izleyici Darth Vader karakterinin görüneceğini bilir. Aynı şekilde Indiana Jones karakterinin her aksiyon sahnesinde aynı müzikal temayı duyarız.

Pudovkin’in beşe ayırdığı kurgu yöntemleri, öncelikle kendi kuramı olan “ilişkili kurgu”ya işaret etmektedir. Kendisi de belirtir ki bunlar, kurgu yönteminin bütün zenginliğini hiçbir vakit kapsamaz.¹³⁹ Yine bu yöntemler, film kurgusunun daha çok senaryo aşamasında yaşanan sürecine işaret eder. Zaten buradan yola çıkarak “yapısal kurgu” kavramına ulaşır ve senaryoyu, sahnenin kurgusu, sekansın kurgusu ve senaryonun kurgusu olarak üç başlığa ayırır.

Sahnenin kurgusu, ayrı ayrı parçalarla sahneyi kurmaya işaret eder. Bu parçaların her biri dikkati sadece sahnenin önemli olan öğesine çekmelidir. Bu da ancak her çekim dikkatini ken-

(138) A.e. s.78.

(139) A.e. s.78.

dinden sonraki çekime yöneltecek bir güç taşıdığına mümkündür.¹⁴⁰ Yani yapılan çekimler kurgulanırken sahnenin ana teması belirleyici etmendir. Aynı mantık sekansın kurgulanması sırasında çekimlerin yerini sahnelerin alıp, bu sahnelerin tam bir sekans meydana getirmesinde de geçerlidir. Son aşama ise sekansların yine aynı mantıkla kurgu olarak senaryoyu oluşturmalarıdır. Zaten özünde bu bakış açısı filmin inşa sürecindeki yönetmenin, tuğla üzerine tuğla koyan bir inşaat işçisine benzetilmesine neden olmaktadır.

Pudovkin'in film biçiminin en önemli ürünü, daha önce de belirtildiği gibi *Ana* filmi olmuştur. Özellikle filmin başındaki "Ana" karakterinin evinin aranması ve filmin sonunda buzların erimesiyle Ana'nın elinde bayrakla en önde yer aldığı grevci işçilerin gösteriye gidişini dönüşümlü olarak veren bölüm, sessiz sinema sanatının en önemli yaratılarından sayılır.¹⁴¹

Pudovkin'in film biçimine yaklaşımı aslında, Griffith'in uygulamada yaptıklarının gözden geçirilerek kurama dönüştürülmesi gibi görülebilir. Ancak farklı bir ideolojiye sahip olan ve geliştirdiği kuramı göz önünde bulundurarak film üreten Pudovkin'in filmleri, Griffith'in filmlerinden farklılık gösterir. Griffith'in filmlerinin anlatımı izleyiciye oyuncuların hareketleri ve davranışlarıyla ulaşırken; Pudovkin sahnelerini detayların özenli inşasıyla kurar ve bu detayların yan yana koyulan karşıtlığı ile etki yaratır.¹⁴² Kurgu yöntemindeki bu fark, iki yönetmenin dramatik etkiye bakışlarının bir yansımasıdır. Bu fark Pudovkin'in, "Konets Sankt-Peterburga" (St. Petersburg'un Sonu - 1927) filmindeki bir sekans üzerinden açıklanabilir:

I. Dünya Savaşı sırasında siperlerde savaşan ve ölen askerler görürüz. Pudovkin buradaki etkiyi arttırmak için, şehirli sermayedarların yükselen hisse senetlerini çılgınca paraya dönüş-

(140) A.g.e. s.70.

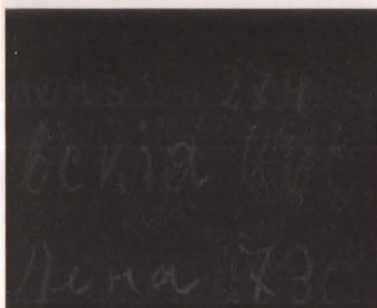
(141) Rekin Teksoy, Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi, a.g.e., s.119.

(142) Karel Reisz-Gavin Millar, The Technique of Film Editing, a.g.e., s.31.

türmelerini siperlerle paralel kurgular. Burada dikkat çekici olan askerlerin çoğunlukla uzak çekimlerle gösterilerek algılanmalarının engellenmesidir. Griffith'in böyle bir sahne çekerken askerlerin yakın yüzlerini kullanacağı aşikârdır. Bu, onun oyuncu ve insan çatışması üzerinden dramatik etki yaratma biçiminin bir sonucu olurdu. Pudovkin ise yan yana koyulmuş sahnelerin karşıtlığıyla sekansın temel duygusuna işaret etmektedir.

“St. Petersburg’un Sonu” filminde Pudovkin aşağıdaki çekimleri paralel olarak kurgular:





Griffith'in biçimi ve stili halen Hollywood sinemasının temel taşıdır. Bugün bir Hollywood savaş filmini izlediğimizde Griffith'in bu yaklaşımının izlerini görmek kolaydır. Ama ne ironiktir ki Pudovkin'in Griffith'ten yola çıkarak kendine özgü yarattığı kuramlar, yöntemler daha çok Hollywood ve ticari sinema tarafından yeniden süzgeçten geçirilmiş ve karşımıza çıkmıştır. Dudley Andrew, Andre Bazin ile ilgili makalesinde Bazin'in şu düşüncelerini özetler:

"...bir bebeğin gülen yüzü, taşarak akan bir ırmak ve salınması an meselesi olan bir mahkûmun çekimlerinin birlikte kurgulanmasıyla "neşe" duygusunu yaratabildiği, onun (Pudovkin) iddiasıdır. Herhangi bir televizyon izleyicisi, günümüzde, hızlı bir şekilde böylesi bir "atmosfer" kurgusunun mirasını doğrulayabilir. Farklı imgelerin akışı "Kalbi kıpır kıpır olan" birisinin duygusunu bize verir ve bir Pepsi içme isteği yaratabilir bizde."¹⁴³

Pudovkin açıkça iddia etmiştir ki; bir olayın yönetmence yapılan şekilde dramatik olarak anlaşılması sürecinde kurgulama, izleyiciyi adım adım yönlendirebilir. Pudovkin'in nihai yöntemi budur.¹⁴⁴ Burada önemli olan da yönlendirmenin nereye olacağı sorusunun cevabında yatmaktadır. Özünde onun ortaya koyduğu yöntemler kendi "doğru" dünyasını yaratmak isteyenler için her zaman bir araç olarak kalacaktır. Nitekim Pudovkin'in İngilizceye çevrilmiş olan kitapları 1929 yılından itibaren en az bir kuşak boyunca pek çok yönetmeni eğitmiş ve etkilemiştir.¹⁴⁵ Stanley Kubrick, Joseph Gelmis'e verdiği röportajında, Pudovkin'in iyi bir kurgunun nasıl bir sahneyi yükselttiğine dair çok iyi örnekler verdiğini ve film tekniğiyle ilgilenen herkesin "Sinemanın Temel İlkeleri" kitabını okuması gerektiğini söyler.¹⁴⁶

(143) J. Dudley Andrew, Sinema Kuramları, a.g.e., s.218.

(144) A.e. s.218.

(145) Nilgün Abisel, Sessiz sinema, a.g.e., s.229.

(146) <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0069.html> / erişim: 28.09.2016

Eisenstein ve Çatışma Kuramı

Sergei Mikhailovich Eisenstein kuşkusuz, sinema tarihinde kurgu üzerine kuramsal çalışma yapmış en önemli isimdir. Onu en ayrıcalıklı kılan ise aynı zamanda çok yetenekli bir yönetmen olmasıdır. Hatta, Quentin Tarantino'nun söylediği gibi o yönetmenlik tanımına uyan ilk kişi olarak bile kabul edilebilir.¹⁴⁷ Bu iddianın temelinde her ne kadar Tarantino'nun kendi coşkulu ve deli dolu karakteriyle Eisenstein'ı özdeşleştirmesi yatsa da bir filmin tek karesinden çekimlerin birbiri ile olan ilişkilerine, çekimlerin birbiri ile olan ilişkilerinden çekimin içindeki öğelerin birbiri ile olan ilişkilerine kadar sinemanın bütün üretim süreçleri ile ilgili söyleyecek bir sözü olması Eisenstein'ı sinema tarihinin en önemli ve özel karakterlerinden biri yapmıştır. Kuramlarını dayandırdığı baş döndürücü sayıdaki okumalar onun sinemayla ilgili nasıl bir entelektüel uğraş halinde olduğunu göstermeye yeterlidir.

Eisenstein'ı özetlemek neredeyse imkânsızdır. Kitapları ve makaleleri bir yol filmini andırır. Asıl olan, ulaşılan yer değil yolun kendisidir. Bütün çalışmaları birbirini tetikler ve filmle- rinde olduğu gibi ön planda bir anlam varken, arka planda da başka bir anlatı yatar. Dudley Andrew, onun "Film Duyumu" kitabında yer alan "Film Biçimine Diyalektik Bir Yaklaşım" makalesini şöyle değerlendirir:

"Orada grafiksel olarak Eisenstein'ın, doğrusal olarak ilerleyen bir mantıkla dokunmuş bir kumaş yerine, fikirlerini nasıl ileri sürdüğünü, düşüncelerinin nasıl patlamalar şeklinde ilerlediğini ve birden ara verildiğini göreceksiniz. İki makalesinin arasında bile, fikirlerinin birbirine karşılık gelecek şekilde kurgusu yerine, birbirlerine yaslanan, birbirlerini tamamlayan fikirler yerine, ani ve beklenmedik geçişlerin sürekli olarak kullanıldığını göreceksiniz."¹⁴⁸

(147) Wendy Apple, *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*, a.g.e., d. 24.28

(148) J. Dudley Andrew, *Sinema Kuramları*, a.g.e., s.79

Bütün bunların, yani Eisenstein'ın çalışmalarının bu şekilde olmasının temel nedeni kendisinin düşünce yapısının diyalektik materyalizme dayanmasıdır. Bir anlamda her makalesi diyalektik bir süreç olarak tez-antitez-sentez biçiminde işler. Karşıtlıklardaki çatışmanın bütün doğayı, toplumu ve düşünceyi devindirdiği ve geliştirdiği bu diyalektik süreç¹⁴⁹ onun filmlerinin ve kuramlarının da belirleyici sürecidir. Ancak yine de Eisenstein, Marx ve Lenin'e olan büyük saygısını hep bir yerde tutup, tek bir fikre ya da geleneğe sarılıp, sonra bunu sistematik olarak geliştirmeye çalışan türde bir düşünür değildi.

“Eisenstein, sanatın salt bir propaganda aracı olarak devrimin hizmetine verilmesi düşüncesini reddeder, ona göre, sanat ancak kendi bütünlüğünü, bağımsızlığını koruduğunda gerçekten devrimci bir işlev görebilir.”¹⁵⁰

Bu nedenle de yaşamının büyük kısmı eleştirilere ve baskılara maruz kalarak geçmiştir. Ya filmlerinden bazı yerlerin çıkarılması istenmiş ya da film önerileri hiç kabul edilmemiştir. Sinema tarihinin en iyi filmlerinden biri olarak gösterilen Potemkin Zırhlısı'nın* bile Eisenstein tarafından kurgulanan ilk örnek olmadığı bilinir.¹⁵¹ Ekim filminin kaba kurgusu henüz bitmişken filmde yer alan Leon Troçki'ye** ait bölümlerin siyasi gelişmelerden ötürü filminden çıkarılması, filmin içeriğini ve bütünlüğünü çok önemli derecede zedelemiştir. Bu gibi nedenlerle filmleri üzerinden Eisenstein'ı değerlendirmek ya da bir geri okuma yapmak zordur. “Sosyalist Gerçekçilik” akımının haki-

(149) Felsefe sözlüğü, Orhan Hançerlioğlu, 14. Baskı, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2004, s.105.

(150) Giorgio Vincenti, Sinemanın Yüzyılı, Çev. Engin Ayça, 2. Baskı, İstanbul, Evrensel Basım Yayın, 2008, s.45.

(*) 1958'de Brüksel'de düzenlenen ve 26 ülkeden 117 sinema tarihçisinin katıldığı bir oylamada Potemkin Zırhlısı, 108 oyla sinema tarihinin en iyi filmi seçilmiştir.

(151) Nilgün Abisel, Sessiz Sinema, a.g.e., s.238.

(**) Leon Troçki (1879-1940): Sovyet devriminin önderlerinden, 1927'de partiden çıkarılarak ülke dışına sürülmüş, Meksika'da öldürülmüş ünlü Marksist düşünür ve siyaset adamı.

miyetinden sonra ise Eisenstein, “Aleksandr Nevski”ye (1938) kadar, hep başarısız görülecek hatta biçimci düşüncelerinden dolayı aşağılanacaktır.*

Eisenstein, filmlerinde verdiği ödünlerin hiçbirini kuramsal çalışmalarında vermemiştir. Film Duyumu’nun önsözünde Nijat Özön bunun nedenini çok yerinde tespitlerle açıklar:

“Bir film ancak çevrildiğinde gerçekleşmiş sayılabilir. Film tasarısı, tasarı olmaktan öteye geçemez. Öyleyse bir filmin gerçekleşebilmesi, var olabilmesi için kimi özverilere katlanmak zorunlu olabilir. Oysa kuramsal çalışma böyle değildir. Müsvedde, yazma olarak kalmış bir kuramsal çalışma, yayımlanmasa da gerçekleşmiş sayılabilir. İleride olanak bulunup yayımlandığında, zamanında yayımlanamamaktan öte bir kaybı olmaz. Eisenstein’ın önünde bu alanda büyük bir örnek de vardı: Hocası Meyerhold, gözden düştüğü, çalışma kampına sürüldüğü, adının anılması bile tehlikeli olduğu sırada, Eisenstein onun tüm belgeliğini koruması altına almakla kalmamış, Alman ilerleyişi karşısında Moskova’dan Alma Ata’ya taşınırken bu yasak belgeliği en değerli varlığı olarak yanında götürmüştü. Bugün eğer Meyerhold belgeliği varsa, Meyerhold’ün kuramsal çalışmaları sonradan yayımlanabilmişse, bu, Eisenstein’ın sayesinde gerçekleşmişti. Eisenstein, kendi kuramsal çalışmalarının geleceğinin de böyle olacağını herhalde sezinlemişti.”¹⁵²

Sonuç olarak bugün Eisenstein’ın kuramı, diğer sinema kuramları için bir sınır çizgisini temsil etmektedir. Çünkü onun özdeşleştirildiği kurgu kavramı, sadece çekimlerin birbiri ile olan ilişkisine değil sinemanın bütün üretim sürecine işaret etmektedir. “Onun denemeleri her zaman yol açıcıdır, saçtığı kıvılcım-

(*) Eisenstein’in yaşam öyküsünün detayları için bkz. Film Duyumu, Eisenstein Yaşam Öyküsü ve Yapıtları, Sessiz Sinema, Rekin Teksoy’un Sinema tarihi

(152) Sergei Eisenstein, Film Duyumu, a.g.e., s.CIX

larla geçtiği yolları aydınlatır, çünkü her birine zıt eğilimlerin bir araya getirilmesiyle türetilen güçlü, enerjik aşı yapılmış gibidir.”¹⁵³

Daha önce vurgulandığı gibi Eisenstein’ın kuramsal bakışını özetlemek, nihai sonuçlara bağlamak, onun sıçramalı ve diyalektik düşünce tarzından dolayı, çoğu zaman zordur. Yine de bir yolun başlangıcı olarak onun kurguya ve sinemaya bakışını anlamak için öncelikle yansızlaştırma (nötralizasyon) kavramına bakmak gerekir. Çünkü bu kavram, onun filmin hammadmesine bakışının temelinde yatar. Ona göre gerçekliği bileşenlerine ayırarak kullanışlı yapıtaşlarına veya birimlere ayırmak gereklidir. Çekimler etkisiz yani tek bir anlamı ifade eder olmalılardır ki yönetmenin vermek istediği duyguya göre eğilip bükülebilsinler. Eisenstein bu nedenle sesin sinemaya girmesinin, çekimlerin bağımsızlığını (daha çok anlama çekilebilme özgürlüğünü) arttıracak olduğunu söylemiştir. Bu tür, çekimin enformasyonunu arttıracak her yeniliğin kurguyu, dolayısıyla da sinemanın anlatım gücünü zayıflatacağını savunmuştur. Çekime filmin en küçük parçası olarak baktığı ilk yazılarında, çekimlerin tıpkı atomların bölünmezliği gibi olması gerektiğini belirtmiştir. Eisenstein “renk ve anlam” makalesinde bunu renklerle örnekler¹⁵⁴. Bir rengin tek başına bir anlamının (örneğin sarı renk: kıskançlık, kırmızı renk: tutku) olduğu görüşünü reddeder. Ona göre her renk diğer renklerle ve kodlarla ilişki içine girdiği zaman anlam kazanır. Çekimlerin doğal duyusu özütlenmelidir, ancak böylelikle çekimlerin fiziksel özellikleri yeni ve daha yüksek bir anlamlandırılmayı yaratmak için kullanılabilir.¹⁵⁵ Her çekim kendisiyle ilişkilendirilen başka bir çekimle birlikte anlam kazandırıcı olabilir. Bu ilişkinin özelliği de çatışmacı olmasıdır. Yani çekimler birbirine eklenerek değil birbiri ile çarpıştırılarak yepyeni bir soyut anlam yaratmanın olanağı vardır.

(153) J. Dudley Andrew, *Sinema Kuramları*, a.g.e., s.82.

(154) Sergei Eisenstein, *Film Duyumu*, a.g.e., s.103.

(155) J. Dudley Andrew, *Sinema Kuramları*, a.g.e., s.82.

Çekimin bu yansızlaştırılmış hali doğal olarak, çekimlerin kısa olması biçimini getirmiştir. Eisenstein kariyerinin başlangıcında, uzun uzun görüntü alan, bir çekimi uzatan yönetmenleri kusurlu bulmuştur. Önemi anlaşılmış bir çekime uzun uzun bakmanın bir kazanımı olamayacağını öne sürmüştür.¹⁵⁶ Eisenstein bu dönemi şöyle anlatır:

“Şimdi anlıyorum ki, film parçacıklarının yeni yeni ortaya çıkan özelliği, yani bu parçacıkların birbiriyle hiç ilgisi olmasa da, hatta çoğunlukla ilgisi olmamasına karşın “üçüncü bir şey” oluşturabilmeleri, bir kurgucunun isteğine uyarak yan yana getirildiklerinde bağlaşımları beni büyülemişti. Böylelikle, olağan film kuruluşunda ve film düzenlemesinde her zaman rastlanmayan bir gizli güce kendimi kaptırmıştım. Bu çeşit gereçle ve bu çeşit durumlarla karşılaşınca insan ister istemez, yan yana getirişin olanakları üzerinde uzun uzadıya düşünmeye yöneliyor. Yan yana getirilmiş parçaların gerçek doğasının çözümlemesine daha az dikkat ediliyor”¹⁵⁷

Bu özeleştirinin ışığında, Eisenstein’ın kuramında filmin hammaddesine bakışının bir sonraki aşaması ise çekimlerin kendi içindeki öğelerinin birbirleriyle olan ilişkisinin anlam yaratımıdır. Bu onun sinemanın her şeyden önce bir kurgu olduğu sezgisinin tam bir dışavurumudur. Filmin ancak kendisini çarpıcı çekimlerin bir toplamına indirgerse sanat olabileceğini söyler. Artık sadece birbirine bağlanan çekimler değil, kadrajın içi de çatışma açısından ele alınmalıdır. Eisenstein bu kurguyu “gizli, potansiyel kurgu” olarak tanımlar.¹⁵⁸ Pascal Bonitzer, Eisenstein’ın sinemanın her şeyden önce kurgu olduğu önermesini, “her zaman montaj vardır; bizzat kameranın alandaki yeri, kamera görsel uzayın bir parçasını taraf tutucu biçimde kesip

(156) A.e., s.86.

(157) Sergei Eisenstein, Film Duyumu, a.g.e., s.28.

(158) Sergei Eisenstein, Film Biçimi, a.g.e., s.53.

ayırıldığı için, daha baştan montajdır” diyerek onaylar ve Eisenstein’ın bütün yaptığının bu tespitten radikal sonuçlar çıkarmak olduğunu söyler.¹⁵⁹

Özet olarak Eisenstein çekime, hammaddeye, gerçekliği bozarak yararlı bir malzeme haline getirme bağlamında, konstrüktivist bir bakış açısı sergilemektedir. Bu da bir tür “inşa etme”dir ama Pudovkin’in “tuğla üstüne tuğla” inşasından bütünüyle farklıdır. Bu fark da öncelikle, ikisinin filmin hammadmesine bakış açısından kaynaklanmaktadır. Pudovkin, zaten kesin bir güce sahip gerçekliğin parçalarının düzenlemesi ve uygun bir şekilde seçilmesinin yaratıcı süreç için yeterli olduğunu düşünür. Filmin çekim sürecini yalnızca teknik bir süreç olarak görür. Bu anlamda gerçekçiliğe yaklaştırılabilecek Pudovkin, kurgunun araçlarıyla film üzerinde anlam yaratımı bağlamındaki biçimci yönüyle bile Eisenstein’dan ayrıdır. Pudovkin, bir olayın, bir öykünün ya da bir temanın yönetmen tarafından sunulan biçimini izleyicinin kabul etmesi için çekimlerin bağlantılı, kesintisiz bir şekilde birbirine bağlanmasını ister. Eisenstein ise çekimlerin birbirine bağlanmasını değil çatışmaların oluşturulmasını ve pasif bir seyirci değil, izleyicinin ortak-yaratıcı olduğu bir süreci öne çıkarır.¹⁶⁰

“Eisenstein, gerçekliğe yaklaşmak için gerçekçiliğin bertaraf edilmesi gerektiğine inanır. En büyük saygısını görüntülenen gerçekliğe gösterdiği varsayılan film, aynı zamanda izleyicisine ya çok az saygı gösterir ya da hiç göstermez. Filmin süreci filmin sonundan çok daha önemlidir ve yönetmen ile izleyici bu sürece dinamik olarak dâhildir.”¹⁶¹

İzleyiciyi dinamik olarak film sürecine sokan, bir film deneyimini mümkün kılan şey, yine kurgunun kendisidir. Bu nedenle artık onun kurgu biçimlerine bakmak gerekiyor.

(159) Pascal Bonitzer, *Kör alan ve Dekadrajlar*, a.g.e., s.88

(160) J. Dudley Andrew, *Sinema Kuramları*, a.g.e., s.88.

(161) James Monaco, *Bir Film Nasıl Okunur*, a.g.e., s.381.

Eisenstein, kurgu kuramını Japon dili alfabesi ve Haiku şiirinden doğru temellendirir. Japon dilinin her şeyden önce gösterimsel* olduğunu vurgular çünkü Japon dilinde çizgilerin yardımıyla oluşturulan görüntüler bir olguya, nesneye karşılık gelmektedir. Nötralizasyon kavramını destekler biçimde her görüntü tek bir anlama gelmektedir. Yansızdırlar. Köpek, bıçak, yürek, çocuk vb. nesnesel olarak tanımlanabilen şeylerin çizgisel temsilleri vardır. Ancak kavramlar çizgilerle ifade edilmez. Kavramların ifadesi için hiyerogliflerin birbiri ile yan yana gelmesine ihtiyaç vardır. Eisenstein bu yan yana gelişin toplamdan ziyade bir çarpım olduğunu söyler¹⁶² ve şöyle örnekler verir:

Bir köpek + bir ağız = havlamak

Bir ağız + bir çocuk = bağırarak

Bir ağız + bir kuş = ötmek

Yukarıdaki örneklerdeki her gösterimsel nesne, Eisenstein'ın yansızlaştırılmış hammadde biçimine tam olarak uymaktadır. Bu yansız nesneler yan yana getirilip kendi içerdikleri temsilden tamamen farklı bir kavrama işaret etmişlerdir. Eisenstein bunun sinemada yaptıkları şey, yani kurgu olduğunu vurgular.¹⁶³ İzleyici sinemada da tıpkı yukarıdaki örneklerde olduğu gibi, yansız nesnelerin çarpımından zihninde yeni bir kavrama sürüklenir. Burada izleyici film üretim sürecine dâhil olmaktadır. Buna benzer bir süreç Japon şiiri Haiku'da da vardır:

Tek başına bir karga

Yapraksız dalda

Bir güz gecesi

Eisenstein buradaki dizelerin kurgu cümleleri, çekimler listesi olduğunu belirtir. Maddesel çeşitten iki üç ayrıntının ya-

(*) Eisenstein Japon kavramsal yazısına Hiyeroglif der. Bu nedenle biz de açıklamaları-mızda Hiyeroglif sözcüğünü kullanacağız.

(162) Sergei Eisenstein, Film Biçimi, a.g.e., s.44.

(163) A.e. s.44.

linca birleşimi, bambaşka bir çeşidin, ruhsalimsel çeşidin eksiksiz bir biçimde anlatılması sonucunu sağlamaktadır.¹⁶⁴ Yani kurgunun gücü ile psikolojik bir etki üretilebilmektedir.

Eisenstein, haiku ile ilgili tespitlerinden sonra “Kurgu Yöntemleri”¹⁶⁵ makalesinde beş tane temel kurgu yöntemini biçimlendirir. Bunlar metrik, ritmik, tonal, overtonal ve entelektüel kurgudur. Bu yöntemleri en basit matematiksel metrik kurgudan, izleyici yönetmen ilişkisinin doruğa çıktığı entelektüel kurguya kadar olan bir gelişim sürecinde işler.

Metrik Kurgu

Metrik kurgunun temel ölçütü, belirleyeni, çekimlerin salt uzunluğudur. Bu çekimler birbirine bir müzik ölçüsüne uygun kalıp içinde, uzunluklarına göre eklenir. Gerilim, bir yandan formülün asıl orantıları korunurken, öte yandan parçaların kısaltılması sonunda ortaya çıkan mekanik ivmenin etkisiyle sağlanır.¹⁶⁶

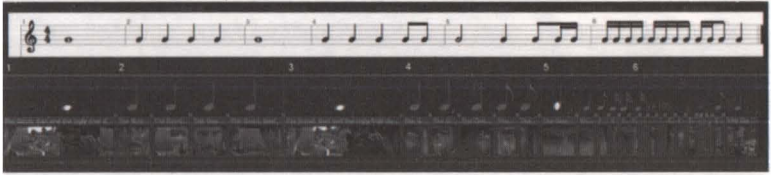
Eisenstein, bu kurgu yöntemini de kendi içinde üçe ayırır. Yöntemin en ilkel biçimini Kuleşov’un kullandığı çeyrek ölçü (1/4), marş ölçüsü (2/4), vals ölçüsü (3/4) gibi müzikal ölçü terimleriyle tanımlar. Bu biçimin en kolay anlaşılabilir örneği müzik videolarında ya da müzikal ölçüye göre oluşturulmuş film sahnelerinde gözlemlenebilir. Müziğin yol göstericiliği ile yapılan bu tür kurguda geçişler büyük oranda vurmalı sazlara ya da vurgulara göre şekillenir. Ancak bu biçimden sadece duyulan müziğin ölçüsünün yol göstericiliğinden yola çıkılarak yapılan kurguyu anlamak yanlış olacaktır. Çünkü bir sinema filmindeki bu tür sahneler, çekimlerin kendi orantı yasalarına göre şekillenmektedir. İyi bir kurgucu ve yönetmen sahnenin biçimsel yapısının çekimlerin kılavuzluğunda şekillenmesini tercih eder. Bu durumda da sahnenin kendi ölçüsü ortaya çıkacaktır. The

(164) A.e. s.46.

(165) A.e. s.88.

(166) A.e. s.88.

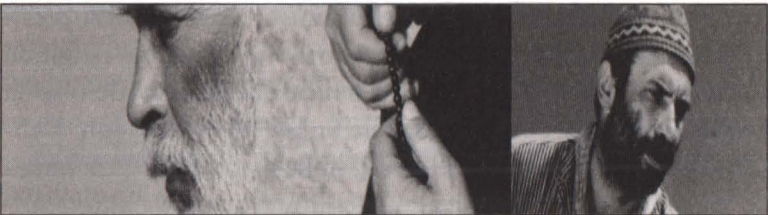
Good, the Bad and the Ugly (İyi, Kötü ve Çirkin - 1966) filmindeki dünya sinemasına tarihine geçmiş final düello sahnesi buna güzel bir örnektir:



Sahnenin son kısmının yükselen tansiyonunun analizi yapıldığında kurgu düzeninin yapısı net bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Bu kısım 4/4 lük müzik ölçüsüne uyum göstermektedir. Çekimlerin kare sayısının uzunluğu tam olarak birbirini tutmasa da biçimsel yapının müzik notalarıyla temsiline yol göstericiliğiyle izleyici algısında yaratılan gerilim net olarak analiz edilebilmektedir. En uzun süreli çekimlerin temsili olan birlik nota ile başlayan biçim son 2 ölçüde (5 ve 6) kısa ve art arda gelen onaltılık notalara dönüşmektedir.

Benzer bir metrik yapıyı Yılmaz Güney'in Umut (1970) filmi de görebiliriz. Cabbar'ın define bulma umuduyla Hasan ve Hüseyin hoca ile birlikte çıktığı yolculuk sonlanmış ve definenin olduğu düşünülen alana gelinmiştir. Alan taşlarla çevrilir. Hüseyin hoca dualar okur. Hasan da duaların eşliğinde parmağının onu yönlendirmesini bekler. Cabbar, umutlu olsa da gergin bir şekilde elinde kazma ile onları seyretmektedir. Definenin yerinin tam olarak tespiti sırasındaki gerilim metrik kurgu ile sağlanır. Bu sahne aynı zamanda filmin sonunda aklını yitirecek olan Cabbar'ın psikolojisine yapılan ilk belirgin kurgu yaklaşımıdır. Cabbar, Hasan, Hüseyin hoca, tespih, toprak ve kuru ağaç çekimleri dönüşümlü ve kısalan sürelerle kurgulanır:

(*) Sahne Final Cut X programına atılmış ve her kesme bir işaretleyici ile belirtilmiştir. Çekimlerin uzunluklarının yanı sıra izleyici algısı bakımından çekim ölçekleri de dikkate alınmıştır. Yakın ve uzak çekimlerin algılanması soyut olarak çekimlerin süresini değiştirmektedir.





Aşağıdaki grafikte de sahnenin giderek kısalan çekimlerinin, kare sayıları üzerine yazılı halde, oluşturduğu metrik yapı görülmektedir.



Müzikal ölçü odaklı yöntemden daha karmaşığı ise müziğin sınırlarından çıkılarak, filmin kendi ölçüsünün yönetmen tarafından yaratıldığı çapraşık biçimdir. Eisenstein burada 16/17, 22/57 vb. gibi basit sayılar bağıntı yasasına aykırı, bölündüklerinde ortaya çok sayıda küsurat çıkan ölçülerden bahseder ve Vertov'un "On Birinci Yıl" filminde metrik ölçü vuruşlarının orantı yasasını bulmak için, çekimleri bir cetvelle ölçmekten başka şansınız olmadığını örnekler. Bu nedenle, metrik vuruşların aşırı çapraşıklığının, belirgin bir coşkusal gerilim yerine, bir izlenimler karmaşası riski taşıdığını belirtir. Vuruşlar tanımlanamasa da sezgisel olarak izleyiciye ulaşmalıdır. Bu sezgisel hissediş, filmin nabız atışıyla, izleyicinin nabız atışını eşleme potansiyeline sahiptir.¹⁶⁷

Eisenstein'ın metrik kurgu için son biçimlendirmesi ise, aynı öge üzerinde odaklanmış, kadrajı değişik çekimlerin (örneğin bir insanın yakın ve uzak çekimleri) nöbetleşe kullanılmasıdır. "Sen Petersburg'un Sonu"ndaki yurtseverlerin dans sahnesinin bunun iyi bir örneği olduğunu söyler. Eisenstein'ın October (Ekim-1928) filmindeki insanlara ateş açma sahnesi de bu tür bir metrik kurguya örnektir. Sahnede ateş eden asker ile silah detayı nöbetleşe kullanılmaktadır. Bu sahnede metrik kurgu ile makineli tüfek ateş ediyormuş izlenimi yaratılmıştır:



(167) A.e. s.89.

Metrik kurgunun doğal yapısında çekimlerin içinde çoğu zaman çok belirgin bir devinime rastlanmaz. Genel olarak sabit olan ve içinde hareketi baskın olmayan çekimler, kurgu ile devinim kazanır. Gerilimi ve tansiyonu sağlayan çekimlerin içindeki devinim değil çekimlerin uzunluk tercihleridir. Ritmik kurguda ise biçim sadece çekimlerin uzunluğuyla değil, çekimin içindeki aksiyon da dikkate alınarak oluşturulur.

Ritmik Kurgu

Ritmik kurguda, görüntüden görüntüye kurgu devinimini yürüten, görüntünün içindeki devinimdir. Görüntü içindeki bu devinimler, devinimdeki nesneler ya da izleyicinin devinimsiz bir nesnenin çizgileri boyunca yönelen gözü olabilir.¹⁶⁸ Eisenstein bunu “Potemkin Zırhlısı” filmindeki ünlü “Odesa sekansı” ile örnekler: Burada askerlerin ayaklarının merdivenleri inerkenki ritmik çarpışı bütün metrik isterleri çiğner. Kurgunun vuruşuyla eşlemesiz olan bu çarpış her seferinde vuruş-dışı (off-beat) olur.¹⁶⁹ Bu, metrik kurgu gereklerinin çekimin içindeki hareket ile çatışması anlamına gelmektedir. Eisenstein bu tür sahnelerin etkisinin metrik kurgu biçimiyle yaratıldığı zaman basit ve yetersiz kalacağını söyler. Askerlerin merdivenlerden inişini hızlandırmak için metrik yöntemle çekimleri kısaltmayı değil, başka bir devinim olan bebek arabasının merdivenlerden hızla inişiyle askerlerin inişinin birlikte kurgulanması yöntemini, yani ritmik kurgu biçimini kullanır. Böylece yürüyüş tempoları aynı olan askerler sanki daha hızlı iniyorlarmış gibi bir izlenim yaratılır. Sinema tarihinin bu ünlü sekansı, sinemanın anlatım yöntemlerindeki birçok ilerlemeye rağmen, halen aynı etkiyi korumaktadır. Bu nedenle de ritim konusunda film gramerinin ana temellerinden biridir.

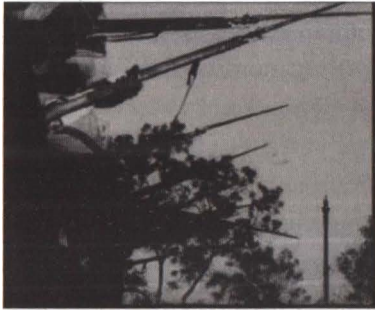
(168) Sergei Eisenstein, Film Duyumu a.g.e., s. CXXX

(169) Sergei Eisenstein, Film Biçimi, a.g.e., s.90.

Takva (2006) filminde yer alan zikir sahnesi de ritmik kurgunun metrik kurguyu kapsayışına güzel bir örnektir. Sahne özellikle son bölümünde giderek uzunlukları kısalan çekimlerin yarattığı gerilim ile kurulsun da yani metrik biçimi içinde barındırsa da pek çok kesme, zikir sürecinin aksiyonlarını dikkate alarak vuruş-dışı karelerde yapılır. Çekimin içindeki zikir aksiyonu, Eisenstein'ın sözünü ettiği gibi izleyicinin gözünü yönlendirmektedir ve bu nedenle vuruşlardan, metrik gereklerden daha belirleyicidir.

Eisenstein'ın sinema tarihinin en unutulmaz sekanslarından olan Odesa Merdivenleri sekansının ünlü, bebek arabasıyla ritim arttırma biçiminin çekimleri aşağıdaki sıra ile verilir:

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

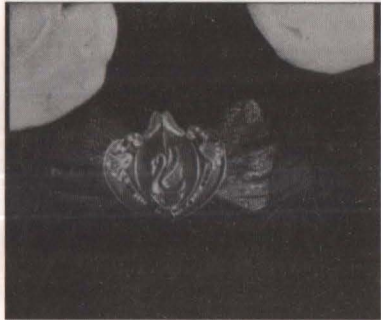


Özellikle 9. ve 10. çekimde Eisenstein'ın çerçeve içinde yarattığı düzlemlerin çatışması oldukça etkileyicidir. Dikey asker ayaklarını paralel kesen merdivenler Eisenstein'ın çatışma kuramının yansımasıdır.

13



14



15



16



17



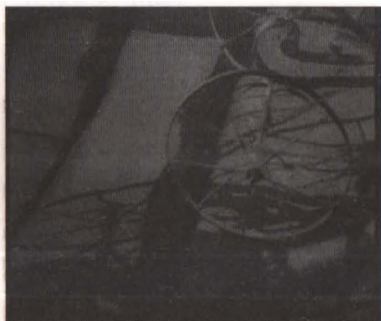
18



19



20



21



22



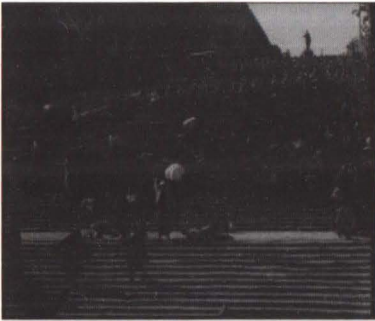
23



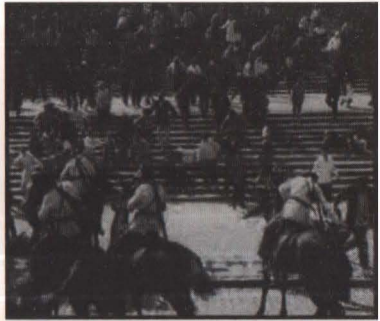
24



25



26



27



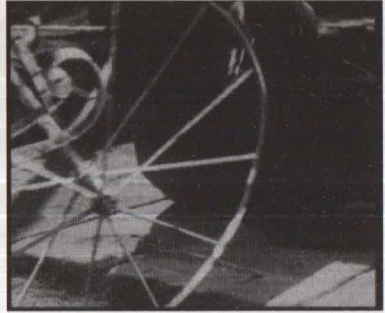
28



29



30



Bebek arabasının merdivenlerden inmeye başlamasıyla askerlerin inişi de hızlanırken, bir yandan bebek arabası askerlerin temsili olmuştur. Görüldüğü gibi bu inişten sonra, 47. çekim dışında, bir daha askerler merdiven inerken gösterilmez.

31



32



33



34



35



36



31. çekimde gördüğümüz kadın ögesi bundan sonra kurgunun egemen öğelerinden bir olur. Nitekim sekans bu kadının öldürülmesi ile sona erecektir.

37



38



39



40



41

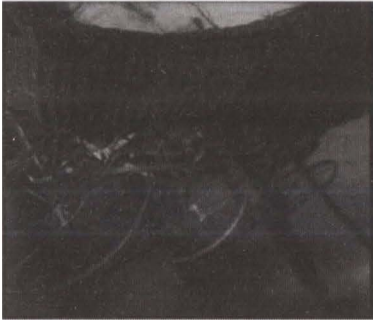


42



Eisenstein özellikle “Potemkin Zırhlısı” filmi ile karakterler değil tipler ve kitlelerle film yapılabileceğinin örneğini vermiştir.

43



44



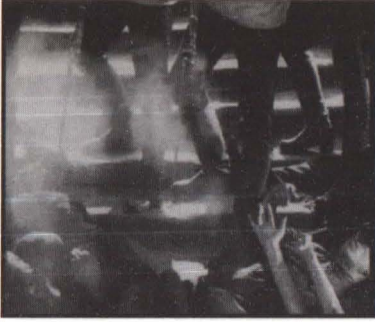
45



46



47



48



49



50



51



52



53

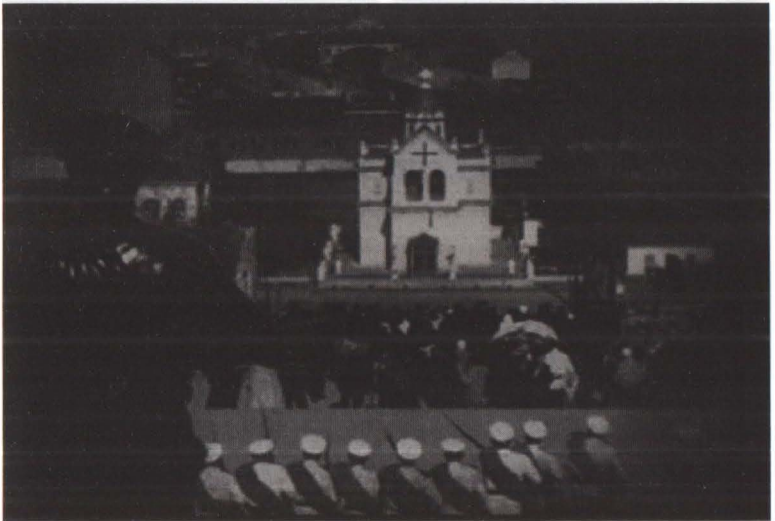


54



Bebek abası merdivenlerin sonuna ulaşmış ve katliam sona ermiştir. 52. ve 53. çekim bugün modern kurgunun kullandığı atlamalı kurgunun (jump-cut) bir örneğidir. Devamlılık kurallarını hiçe sayan Eisenstein, devinim için sık sık bu yöntemle başvurmuştur. Sesin sinemaya girmesinden sonra bir kenara atılan bu yöntemler daha sonra klasik anlatıya karşı çıkan yönetmenler tarafından tekrar hayata geçirilecektir.

Sekansın kurgu biçiminin gücü nedeniyle çoğunlukla gözden kaçan önemli bir detay da henüz katliam başlamadan önce gördüğümüz genel plandır.

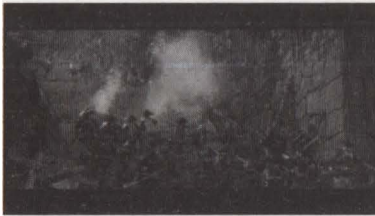


Eisenstein bu mizansende çarlık ile kilise arasına sıkışmış halkı son derece etkili bir biçimde vurgulamış bir anlamda Odessa Sekansı'nın tematik özünü tek bir çekimle ortaya koymuştur. Bu mizansen onun, çekimlerin ilişkisi dışında çekimlerin içinin kurgusu diye tanımladığı kadraj içi çatışma kavramı için önemli bir örnektir.

Bu sekans o kadar güçlü bir şekilde kurulmuş ve kurgulanmıştır ki etkisini ve önemini hep korumuştur. Bunun bir kanıtı olarak sinema tarihinde pek çok yönetmen Odessa Merdivenleri sekansına saygı gösterisinde bulunmuş ya da bu sekansa göndermeler yapmıştır:



Foreign Correspondent (1940) Alfred Hitchcock



Hidden Fortress (1958) Akira Kurosawa



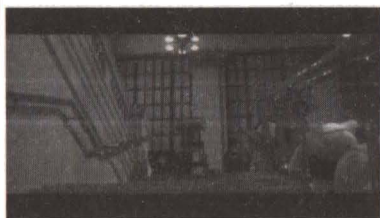
The Godfather (1972) Francis Ford Coppola



Love & Death (1975) Woody Allen



Brazil (1985) Terry Gilliam



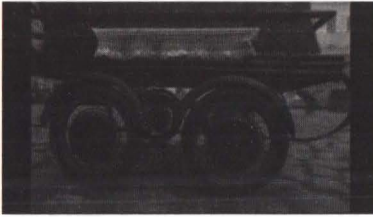
The Untouchables (1987) Brian De Palma



Kebab Connection (2004) Anno Saul



Joshua (2007) George Ratliff



Nation's Pride (2009) Eli Roth

Sahne içindeki hareket objeleriyle sahnenin ritmini kontrol altında tutma, odessa sekansının yönetmenlere ve kurguculara bıraktığı en büyük miraslardan biridir. Ridley Scott'ın Oscar ödüllü Gladiator (Gladyatör-2000) filminin açılış sekansındaki savaş sahnesinin ritmini belirleyen temel öğelerden biri “köpek” tir. Tıpkı odessa sekansındaki gibi sahnenin kurgusunda bebek arabasının görevini üstlenir. Düşman ordunun arkasından dolanan Roma süvari birliğini ve general Maximus'u temsil eder. Süvari birliği ve savaş alanı arasındaki paralel kurgu köpeğin yardımıyla birleştirilir.

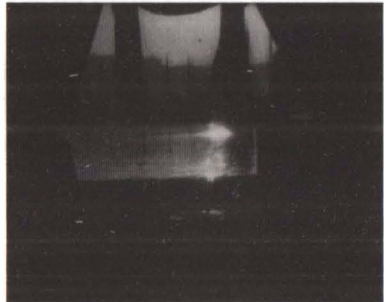
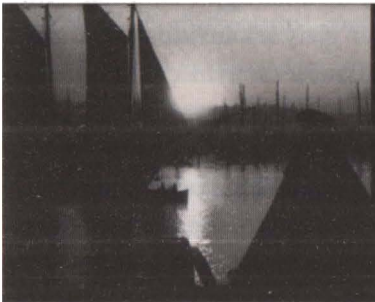
Tonal Kurgu

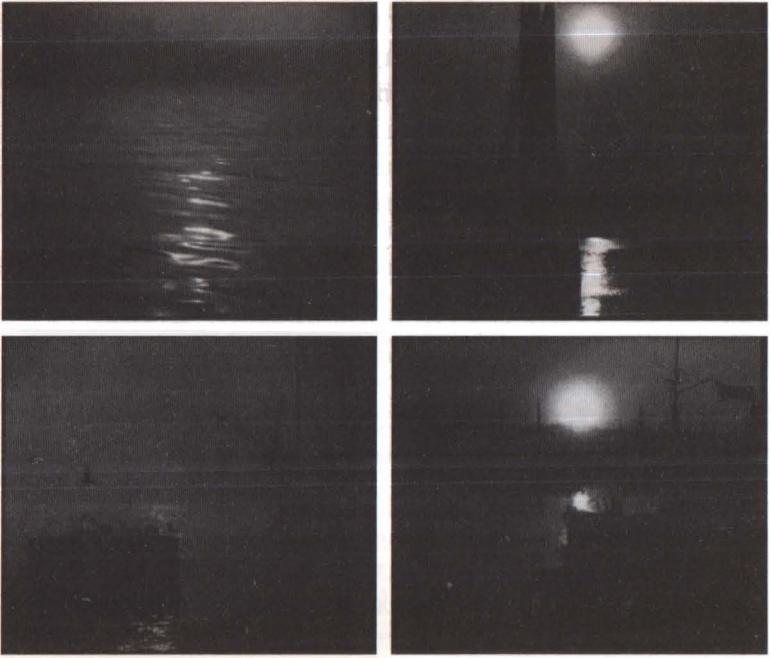
3. biçim olan “tonal kurgu”yu Eisenstein, çekimlerdeki egemen öğe üzerinden açıklar. Geleneksel kurgu anlayışı, çekimlerdeki egemen öğeye göre şekillenmiştir ve çekimde hangi öğe ağır basıyorsa kurgu ona göre yapılır. Bu bakış filmin bütününe yayılır. Kendisi bu nedenle bu yöntemi “aristokratik” bulur¹⁷⁰ ve

(170) Sergei Eisenstein, Film Duyumu, a.g.e., s.CXXXI

örnek olarak yine Potemkin Zırhlısı'ndan, Vakulinçuk'un cenazesi önünde halkın yas tuttuğu sekanstan önceki sis sekansını verir. Burada kurguyu belirleyen temel etmenler, metrik kurgudaki çekim uzunluğundan, ritmik kurgudaki kadraj içindeki hareketten farklı olarak ama tercihen metrik ve ritmik etmenleri de içine alarak kadraj içindeki optik ışık titreşimleridir. Yani kadrajın içindeki karanlık aydınlık dengesi ile renk paleti tercihi tonal kurgunun etmenleridir. Bu sekanstaki ikinci derecedeki egemen öğe ise denizin çalkalanması, demirli geminin ve şamandıranın hafif sallantısı, yavaşça yükselen buğu, yavaşça suya konan martılar gibi belli belirsiz değişen devinimlerdir. İşte bu devinimsel öğelerle egemen öğelerin çatışması, egemen öğeye göre yapılan geleneksel kurgudan farklıdır ve "tonal kurgu"yu biçimlendirir. Eisenstein'ın çalışmalarının bütününden özetlendiği zaman tonal kurgu, metrik kurgunun çekim uzunluklarına, ritmik kurgunun kadraj içi devinimlere dayanan biçiminden ötede ve onlara artı olarak çekimlerin duygusal titreşimlerine de odaklanan biçimdir.

Aşağıda Vakulinçuk'un cenazesinden önceki sis sekansının çekimlerinde egemen öğenin ışık ve ışık titreşimleri (siluet, puslu çekimler) olduğu görülüyor. Cenazeden önce gelen bu sahnenin biçimsel olarak optik ışık titreşimleri bağlamında birbirini tamamlayan mizansenleri izleyiciyi hüzünlü (duygu) bir atmosfere sürüklemektedir. Bu çekimlerin, siyah-beyaz filmin kontrast özelliğini kullanım biçimi de dikkat çekicidir. Çekimler bu yüzden kesme ile sorunsuz bir şekilde bağlanabilmektedir.





Tonal kurgu biçiminin en güzel örneklerinden biri Andrey Zvyagintsev 'in *Leviathan* (2014) filminin giriş sekansında karşımıza çıkar. Potemkin Zırhlısındaki sis sekansındaki biçime benzer bir biçimde Zvyagintsev denizin, dalgaların, taşların ve yansımaların metrik ve ritmik ilişkisini hüznü ve durgun bir tonal kurguyla bütünler. Bunun yanında sekansta tercih edilen müzik, sekansın durgun yapısıyla çatışır. Bu çatışma Zvyagintsev'in bu sekansta soyut bir şeyler de anlattığını vurgular. Nitekim filmin hikaye akışıyla beraber giriş sekansındaki çekimler anlam kazanır. Filmin bitiş sekansında da aynı çekimlerin kış mevsimindeki halleri yine aynı müzikle ve aynı tonal yapıda kurgulanınca film bütünlenir. Siyaset, din ve dönüşüm üzerine söylediği pek çok şeyi bu kurgu yapısının içine yerleştiren Zvyagintsev, aslında Eisenstein'ın 4. kurgu biçimi olan, soyut anlatımın da işin içine girdiği overtonal kurguya da ulaşmış olur.

Overtonal Kurgu

Eisenstein “overtonal kurgu”yu çekimin bütün çekiciliklerinin topluca hesaba katıldığı bir yöntem olarak tanımlar.¹⁷¹ Yani önceki üç kurgu yönteminin, metrik, ritmik ve tonal kurgunun birikiminin bir arada olabildiği ya da daha da ileri taşındığı, soyut anlatımların da kurguyu şekillendirdiği biçimdir. Bu kurgu kaynağının yöntemi de adından anlaşılacağı gibi müzikten yola çıkılarak biçimlendirilmiştir ve notalarla ilişkilidir. Bir sesin kendine özgü notası “tonal kurgu”yu işaret ederken; (örneğin bir şarkıda duyduğumuz temel melodi) o sese armonik olarak uyum gösteren notalar da “overtonal kurgu”yu işaret eder. Bunu şu şekilde de açıklayabiliriz: Örneğin La minör akordunun egemen ögesi La notasıyken “overtone”u mi ve do notalarıdır. Bu notaların birlikteliği La minör akoru oluşturur. İşte Eisenstein tıpkı notalar gibi, görüntünün egemen ögesiyle “overtonal” ögesinin çatışmasından doğan biçime “overtonal kurgu” ve bazen de “çoksesli kurgu” demektedir.

Bu kurgu biçimi çekimlerin, sahnelerin ve sekansların birbirine bağlanması bağlamındaki kurguya işaret ederken; Eisenstein’in filmin hammadmesine son noktadaki kurgusal yaklaşımını da temsil etmektedir. (Çekimin içeriği kurulurken egemen öğelerle birlikte overtone’lerin çatıştırılması) Bu yöntem uygulama anlamında en karışık görünendir. Bu kurgu yöntemi ile yapılmış olan bir filmi, filmin izleyici ile ilişkisi bağlamında şu şekilde açıklar: Müziksel “overtone”lar “işitiyorum” sözüne, görsel “overtone”lar “görüyorum” sözü tıpatıp uymaz; burada ikisi için de kullanılması gereken söz “duyuyorum”dur.¹⁷²

“Overtonal kurgu” gizli bir dildir, gizli kurgudur. Yönetmenin içselleştirmesinin sonucu doğar. Bu nedenle bir kurallar zincirine bağlı kalınarak sadece kurguda filme “overtonal” biçim

(171) Sergei Eisenstein, Film Biçimi, a.g.e., s.94.

(172) Sergei Eisenstein, Film Duyumu, a.g.e., s. CXXXIII

vermek imkânsızdır. Yani diğer yöntemler kurgu masasında şekillenebilir olsalar da “overtonal kurgu”nun çekimden önce tasarlanmadıkça ortaya çıkması pek mümkün değildir. Bu kurgu yöntemi bütünü kapsar. Eisenstein bu kurgu yöntemini örneklerken “Eski ve Yeni” filminin bir sekansından ziyade filmin bütününe işaret eder: “Eski ve Yeni’de kurgu özel egemen öğeler üzerine kurulmamış, kendisine kılavuz olarak bütün uyarılar içinde tüm uyarımı almıştır.”¹⁷³ “Overtonal kurgu” için en açıklayıcı örneklerden biri olarak Pudovkin’in Ana filminde kahramanın hapishaneden kaçışından işçilerin direnişine katılışına kadarki sekans gösterilebilir:

Kahramanımız Pavel sekans içinde, nehirden akan parçalanmış buzları kaçışı için kullanır. Bir buz parçasından diğerine atlar. Askerler bir yandan ateş etmektedir. Bu çekimlerin arasına da nehirde hızlıca akan buzların görüntüleri girmektedir. Araya giren bu buz görüntüleri tıpkı Odessa sekansı gibi ritmik olarak kaçışı hızlandırmaktadır. Bir sonraki aşamada akıp giden buz görüntüleri ile işçilerin yürüyüşü paralel olarak kurgulanmaya başlar. Bir süre işçilerin yürüyüşü ve onların karşısına gelen askerlerin görüntülerini görürüz. Daha sonra Pavel işçilerin yanına gelir.

Bu sekans buz ve kaçış, buz ve işçilerin yürüyüşünün nöbetleşe gelen çekimleri bağlamında metrik, buzun devinimsel bir öge olarak kullanımı bağlamında ritmik ve bu iki yöntemin birlikteliğinin oluşturduğu coşku bağlamında tonal kurguyu işaret eder. Buz parçalarının önce Pavel’in kaçışının başarılı olduğunu ima etmesi ve daha sonra soyut olarak zincirlerinden boşalan işçileri temsile dönüşmesi de tam olarak Eisenstein’ın sözüne ettiği “overtonal kurgu” biçimine uyar.

Aslında overtonal kurgu, Eisenstein’ın film duyumu kavramının temeline işaret etmektedir. Onun hayal ettiği sinema, bir sanat olarak tamamen kendi dilini oluşturmuş, özgünleşmiş sinemadır.

(173) Sergei Eisenstein, Film Duyumu, a.g.e., s. CXXXIII

Bu nedenle edebiyata dayalı geleneksel kurgu anlayışını eleştirir. Eisenstein her zaman yönetmenin elindeki olasılıkları arttırmak arzusunda olmuştur. Filmsel her ögenin yönetmenin emrinde kalmasını istemiştir; kendi başlarına bir etki yaratmalarını değil. Bütün öğeler yönetmenin yarattığı esere hizmet etmelidir, yönetmen onların esiri olmamalıdır. İşte yukarıdaki dört kurgu yönteminden sonra yine bu arzuyla “entelektüel kurgu”ya ulaşmıştır.

Entelektüel Kurgu

“Entelektüel kurgu” Türkçede kullanılan diğer tanımıyla “anlaksal kurgu”, en yalın anlamıyla görüntüler yardımıyla soyut düşünceleri filme almak ve bu soyut düşünceleri bir ölçüde somutlaştırmaktır. Eisenstein bunu şöyle açıklar:

“Önceden düzenlenmiş bir dizi görüntüyü öylesine gerçekleştirmeli ki, duygulandırıcı bir devinim yaratsın ve bu da bir düşünceler dizisine yol açsın. Görüntüden duyguya, duygudan sava... Sinema aynı zamanda hem devingen hem de düşünce işlemlerini harekete geçirebilecek tek somut sanattır.”¹⁷⁴

Eisenstein’ı “entelektüel kurgu”ya yönlendiren sinemanın dil gibi, soyut kavramları anlatabilme potansiyeline sahip olmasıdır. Bu noktadaki en önemli dayanağı daha önce de söylediğimiz gibi hiyerogliftir. “Entelektüel kurgu” ile yapılmak istenen olayları, olguları değil bunlar yardımıyla düşünceleri kavramları ortaya çıkarmaktır. Örnek verirse geleneksel sinemada olduğu gibi cinayet olayını ya da olgusunu değil cinayet kavramı ve cinayet izleniminin yaratılabileceğini düşünür. Burada önemli olan yine izleyicinin film üretim sürecine dahil edilme arzusudur. Eisenstein ne kadar koşullandırıcı ve tek bir anlama çekilebilen bir film biçimi arzulasa da filmlerinin ve kurgusunun fark edilmesini ister. Ancak bu şekilde, uyuşmamış bir izleyici sayesinde, görüntüler birer sözcüğe dönüşüp birbirleri ile çarpışıp zihinde

yeni bir soyut anlama, coşkuya, duyguya sahip olabilirler. Bunun ne kadar zor olduğunu farkındadır ve şöyle der: “Bir konunun dışında, görüntülerle düşünmek henüz çok karışık bir şey, ama çok da dert değil, bunun da sırası gelecek.”¹⁷⁵

Ancak Eisenstein bu zamanı pek bulamamıştır. “Entelektüel kurgu” anlayışı biçimcilik suçlamalarına uğramış ve özellikle kendi ülkesindeki “Sosyalist Gerçekçilik” akımının sinema için uygun görüş olarak belirlenmesinden sonra “entelektüel kurgu”yu geliştirebileceği, egemen kılacağı bir film yapamamıştır. Daha önce belirtildiği gibi Eisenstein’ın kuramı, uygulama ile birlikte yürür ve onu diğer kuramcılardan farklı kılan bu yönüdür. Bu nedenle “entelektüel kurgu” daha çok teori olarak kalmıştır. En büyük arzusu Marx’ın Kapital’ini “entelektüel kurgu” yöntemiyle sinemaya aktarmaktı.¹⁷⁶

Eisenstein’ın kurgu kuramları genel olarak sürecin uç ve bitiş noktalarına odaklanmaktadır. Dudley Andrew, bu noktada dikkati, Eisenstein’ın da çalışmalarını bildiği, çocuk psikologu Jean Piaget’in deneyleri üzerine çeker.¹⁷⁷ Montajı düşünmek deneyinde, bir çocuk bir bardaktan daha uzun ve daha ince olana su döktüğü zaman, yeni durumda daha çok suyun olduğu sonucuna ulaşmaktadır. Burada dökmenin kendisi dikkate alınmamaktadır.¹⁷⁸ Eisenstein tam da bu nedenle kısa ve sabit çekimleri tercih etmiştir ve bunları kurgu ile dinamikleştirmiştir. Piaget’in şemasındaki çocuk ile Eisenstein’ın kuramındaki izleyici bir anlamda aynıdır. Potemkin Zırhlısı’ndaki sinema tarihinin en önemli sahnelerinden sayılan “aslanın uyanışı”nda Eisenstein, bir aslanın gerçekten kükreyerek harekete geçmesini göstermek yerine üç farklı durumdaki aslanı dinamik bir şekilde kurgulayarak kükremenin ve uyanışın izlenimini yaratmıştır. Bu Eisenstein’a göre çok daha anlamlıdır; çünkü yine iz-

(175) A.e. s.CXXXV

(176) A.e. s.CXXXV

(177) J. Dudley Andrew, Sinema Kuramları, a.g.e., s.95.

(178) A.e. s.96.

leyici kurgu parçaları arasındaki boşlukları zihninde doldurarak üretim sürecine dâhil olmaktadır. Tek başına bu sahne bile, özellikle öncesindeki Odessa merdivenleri sekansının sonu olarak, Eisenstein'ın kurgu kuramlarının ulaşmak istediği noktayı hissettirmektedir. Çünkü "aslanın uyanışı", sabit olan çekimlerin devinim kazanması, bu devinimin izleyiciyi üretim sürecine sokması, bu üretim süreci sayesinde kendinden önceki sahnelerin son vurgusu olarak uyuyan bir halkın uyanışı, devrimin ayak sesleri gibi soyut bir düşünceyi ifade etmesi bağlamında, entelektüel kurgu ile bir anlatım dili oluşturma gösterisidir.



Yukarıdaki gibi bir sahne, bugünün sinemasında animasyon ya da farklı uygulamalarla aslanın uyanışı gerçekten olmuş gibi tek bir çekim içinde verilebilir. Ancak bu tür bir uygulamanın kurguyla yaratılan etkiyi vermesi mümkün değildir. Aksine filme zarar verecektir. Çünkü bu sahnede izleyici aslanın gerçekten uyanmadığını bilmektedir. Kurgu parçalarının birleştirilmesiyle izlenimde gölge bir anlatım yaratılır. “Aslanın uyanışı” izleyicinin coşkusunu harekete geçiren bir uygulama olarak halen şaşırtıcıdır. Yine Stachka (Grev, 1925) filminde işçilerin katledilmesi ile mezbahadaki boğaların kesilişinin paralel olarak kurgulanması rahat fark edilen entelektüel kurgu örneklerinden biridir.

Entelektüel kurgu da tıpkı overtoral kurgu gibi soyut anlatımı biçiminin merkezine almaktadır ancak aralarında önemli bir fark vardır. Overtoral kurgu tamamen hikayenin dramatik akışının gerektirdiği, hikayenin akışının tanık olunan zamanını ve mekanlarını kullanan çekimlerin içinde olan görsel, plastik öğelere ve gerçekliğe yaslanır. İçinde yabancılaştırma etkisi barındırmaz. Örneğin yukarıda da sözü edilen Pudovkin’in Ana filmindeki buzların çözülüşü hikayenin doğal mekanı ve akışı içinde yer almaktadır. Buzların çözülüşünün metaforu anlaşılmasa da duygusunu verir ve film hikaye akışını sürdürür. Bunun yanında örneğin Grev filmindeki mezbaha görüntüleri işçilerin katledilmesiyle zaman ve mekan anlamında bir bağ taşımaz. Bu sekanstaki entelektüel kurguda hikayenin dramatik akışının doğalındaki zaman ve mekanın dışına çıkılır. Kabaca, alakasız görüntüler kullanılır. Araya giren bu dramatik yapıyla alakasız görüntüler aynı zamanda yabancılaşma faktörüdür ve izleyiciye soyut bir şey anlatıldığını çok net bir şekilde vurgular.

Entelektüel kurgunun hikayenin zaman ve mekan akışının dışına çıkmadan yapılan biçimi de Potemkin Zırhlısında aslanın uyanışı sahnesidir. Aslan heykelinin Potemkin zırhlısının bombalandığı mekanda olması hikaye akışına göre kabul edilebilirdir. Burada kurgu ile yaratılan aslanın uyanışı izlenimi gerçek üstü-

dür ve yabancılaştırma etkisi taşır. Yine soyut anlatıma dikkat çekme vardır.

Tüm bunların yanında entelektüel kurgu derinlemesine analiz edildiğinde tanımındaki entellektüel kelimesinin anlamına referans olarak, tıpkı overtoneal kurgu gibi, bütün dramatik gerekleri yerine getirirken de gözlemlenebilir. Örneğin Kamilet belgeselinde arıcı uzun bir yürüyüşten sonra ilk olarak fenni kovanlarına gelir. Gerekli hazırlığı yaptıktan sonra kovanların yanına gider. Az sonra kovanlardan bazı petekler çıkarıp bu peteklerin yanında ateş yakar. Daha sonra bir kovanın girişi ile yanında ateş yanan bu petekler paralel kurgulanır. Hikaye devam eder. Bu sahnede, doğal akış içinde bir süreç olsa da görünen dışında vurgulamak istenen bir şeyler olduğu paralel kurgu ve yinelenen çekimlerle belirgindir. Dışarı konan petekler aslında eşek arılarının yuva yaptığı peteklerdir. Kovanın girişinde de bir eşek arısı kovana girmeye çalışmaktadır. Dış ses kullanılmayan bir belgesel olan Kamilet, dışarı konan peteklerin ne olduğunun tanımlanması, bilgilendirmesi için böyle bir anlatım tekniği seçmiştir. Bunun yanında aslında sahnenin tamamı, filmin bütünündeki görsel yapı ve kurgu dili düşünüldüğünde, HES inşaatlarının bölgedeki etkisi konusunda bir metafordur. HES'ler bal dolu kovana girmeye çalışan eşek arısıdır. Bu bağlamda bu sahne bir entelektüel kurgudur. İşte entelektüel kurgunun en çok eleştirildiği nokta da budur. Soyut anlatımın anlaşılması için izleyicinin çekimlerdeki görsel kodları anlaması gerekmektedir. Yani belirli düzeyde bir entelektüel birikim zorunludur. Kamilet belgeselindeki bu sahnenin anlatımının anlaşılabilmesi için eşek arısının biçim olarak bilinmesi ve kovana girmeye çalıştığının anlaşılması gerekmektedir. Nitekim belgeselin çekildiği bölgede yapılan gösterimlerdeki izleyiciler bu sahne sırasında eşek arasının eylemini doğrudan anlamışken, İstanbul gösterimlerinde izleyiciler bu sahneyi anlamamışlardır. Bunun yanında bölgedeki gösterimde yer alan izleyicilerin pek çoğu bu sahnenin metafor yapısını anlamamış ancak İstanbul gösterimindeki izleyicilerin pek çoğu sahnenin

tanımı yapıldıktan sonra söyleşilerde metaforik ilişkiyi rahatça kurmuşlardır. Özetle bu sahnenin anlaşılabilmesi için arıcılık bilgisinin yanında sinema anlatım diline hakimiyet de gerekmektedir. Her ikisinin bir arada olduğu entelektüel birikim de çok sık rastlanabilecek bir şey değildir.

Eisenstein kendini sürekli yenileyen ve güncel gelişmeleri takip eden bir kuramcı olarak dogmatik değildir. Kuşkusuz, diyalektik materyalizme inanan bir kuramcı olarak yeni doğan bir sanatın, sinemanın biçimini yaratmayı kendine görev edinmiştir ve bu anlamda biçimcilik kaçınılmazdır. Bunun gerekçesini de Engels'den alıntılacağı şu sözlerde görebiliriz:

“Ne benim ne de Marx'ın yapmış olduğumuz çalışmalarda üzerinde yeterince uzun durmadığımız bir noktanın eksikliğine üzülmem gerek. Bu açıdan hepimiz aynı ölçüde suçluyuz. Özellikle dikkatleri, ideolojik, siyasal, hukuksal vb. kavramaların ve bu ideolojilerin üzerinde etkili oldukları olayların temel ekonomik gerçekten kaynaklandığı üzerine çektik, bunu böyle yapmamız da ayrıca gerekiyordu. Dolayısıyla, içerik nedeniyle biçim üzerine gerekli dikkati göstermedik, yani bu ideolojilerin, vb, nasıl ve ne şekilde oluştuğuna eğilemedik. Bu eski bir öyküdür, hep içerik nedeniyle biçim üzerinde hiç durulmaz. Ama ben, sizlerin gelecekte dikkatlerinizi bu nokta üzerinde toplayacağınızı umarım.”¹⁷⁹

Sonuç olarak Eisenstein, sinema tarihinin en önemli kuramcılarından biridir ve kurgu üzerine en çok düşünce ortaya koyan odur. Bu çalışmada da kurgunun sadece çekimlerin birbirine bağlanması gibi bir süreç olarak değil sinemanın bütün üretim sürecine yayılan bir kavram olarak görülmesinin temelinde Eisenstein'ın bu yöndeki kuramları ve düşünceleri yer almaktadır.

(179) Giorgio Vincenti, Sinemanın Yüzyılı, a.g.e., s.46.

Dziga Vertov ve Sine-Göz Kurgusu

Sinemanın dilini anlamlandırırken çatışma kuramına dayanan ve pek çokları için aykırı görünen Eisenstein'dan daha aykırı bir sinema dilini anlamlandırma çalışması ararsak karşımıza Dziga Vertov çıkar. Vertov şu ana kadar sözü edilen neredeyse tüm sinema dili anlamlandırmalarına karşı, nevi şahsına münhasır bir uygulayıcı ve düşünür olarak oyunculu, kurmaca sinemayı tümünden reddeder:

“BİZ romanslara, (popüler olan, şarkılara dayalı bir duygusal bir film türü) teatral filmlere ve benzeri şeylere dayanan eski filmlerin cüzzamlı olduğunu iddia ediyoruz.

- Onlardan uzak durun!
- Gözlerinizi başka tarafa çevirin!
- Ölümcül derecede tehlikelidirler!
- Bulaşıcıdırlar!

BİZ sinemanın geleceğini, onun şimdiki halini yadsıyarak onaylıyoruz ”¹⁸⁰

Vertov'un burada sözünü ettiği BİZ, paçavralarını pazarlayan bir çöpçü sürüsü diye tanımladığı sinemacılar tanımının karşısına koyduğu kinok'lardır. Yapısalcılığın etkisindeki Vertov, bu kelimeyi kino (sinema) ve oko (göz) kelimelerinden kendisi inşa etmiştir.¹⁸¹ Kinoklar, dünya sinemasında Kinoglaz yani sinema-göz hareketinin, grubunun temsilcileridir. Bu grubun başı olan Vertov tüm hayatı boyunca kurmaca filme karşı yılmaz bir savaş yürütmüştür. Film kamerasının yeteneklerine ve insan gözüne göre son derece üstün olan işleyişine yani zamanı ve mekanı yakalayıp bozabilme ve kaydırabilme özelliğine inanmıştır. Bu nedenle ona göre hayatın kurmaca sahneler ihtiyacı olmadan, bir senaryo ile önceden tasarlanmadan filme alınması ve daha sonra inşa edilmesi sinema dilinin anlamıdır. Bu sinema dilinin olu-

(180) Dziga Vertov, Sine-Göz, a.g.e., s.5.

(181) A.e., s.3.

şumunda hareketten ve grafik öğelerden oluşan kompozisyonlar son derece önemli bir yer tutar. Vertov'un bu bağlamda çok yüksek bir tutkusu vardır:

“Yavaşlatılan ve hızlandırılan
bizden yola çıkan, bizi geçip giden, bize doğru gelen hareketin,
bir daire ya da düz çizgi ya da elips şeklinde
sağa sola, eksi ve artı işaretleriyle hareket eden;
bükülen, sessizce uzayın içinden geçip giden
hareketin ritmiyle birlikte
yükseliriz, düşeriz...”¹⁸²

Kompozisyonu oluşturan tüm bu yapı “hayatın haberi olmadan” filme alınmalıdır. Vertov, gizli, konunun ve malzemenin ilgisi doğal ya da yapay olarak başka yöne çekilmiş, uzaktan, yukarıdan ve kameranın hareketsizliğini kırarak maksimum hareketlilik ve kamera becerisine dayalı çekimleri savunur. Kameran son derece hızlı odaklanmalı ve hayatın getirdiklerine anında tepki verebilmelidir. Senaryodan bağımsız hareket eden bu filme alma sürecinin nihai amacı “film-nesne”ye ulaşmak için yeterli malzemeyi sağlamaktır.

Vertov film-nesneyi, sine-göze göre filme alınan konunun mutlak görüntü etüdünün tamamlanmış hali olarak tanımlar. Ona göre kurmaca filmler, üzerine film-derisi geçirilmiş bir edebi iskeletten ibarettir.¹⁸³ Bu bakışla, sinemanın fikir ve çekim aşamasında bir sentez sanat olarak doğmasına, yani diğer sanatlardan üretim sürecinin başlangıcında beslenmesine karşı çıkar. Bu nedenle de senaryoyu reddeder. Sinema çekimden önce ve çekim sırasında tiyatronun, edebiyatın, müziğin etkisinden uzak olmalıdır. Ancak bu şekilde film-nesneye ulaşılır. Aksi halde ortaya çıkan birbirinin taklidi, kopyası, devşirmesi insanın sinir-

(182) A.e., s.7.

(183) A.e., s41.

lerini gıdıklayan dram sineması olacaktır. Oysa film-nesneye ulaşan sine-göz insanın “görmesini” sağlar.¹⁸⁴

Vertov, sinemanın beşeri bilginin her dalında kullanılmasını bütün kalbinle onayladığını belirtir ancak bu sinemasal imkanları ikincil ve illüstratif bir sinema diye tanımlar. “Dehşet verici olan telafi edilemez hata şu: Siz halen birilerinin edebi ayakkabılarını (eğer film tutmuşsa yüksek Fransız topukları olur bu ayakkabıların) sinema cilasıyla parlatmayı kendi amacınız olarak görüyorsunuz.”¹⁸⁵ diyerek düşüncelerini özetleyen Vertov, sinemanın çekimden sonraki aşamada diğer sanatlarla olan sentezini, ki ona göre sentez her sanatın doruk noktasında ortaya çıkmalıdır, onaylar. Bu doruk noktası da yani film-nesnenin inşa edildiği süreç de çekimden sonraki kurgudur. Yani diyalektik süreçle bakarsak sinemanın bir tez olabilmesi için diğer tüm sanatlardan ama özellikle edebiyatın bir yansıması olan senaryodan uzak durması gerekmektedir. Kurgu, antitez olarak tanımlanabilecek diğer sanatlarla yapılan bir sentez sürecidir.

Vertov’a göre çekimden sonraki kurgu film parçalarının, çekimlerin düzenlenip bir film-nesnesi haline getirilmesidir. Kaydedilmiş çekimlerle sinemasal bir şey yazmak demektir. Ancak hemen belirtmek gerekir ki Vertov da kurguyu sadece çekimden sonraki süreç olarak görmez. Kurguya kavramsal olarak yaklaşır. Ona göre her sine-göz yapımı konunun seçildiği andan filmin tamamlanmış haliyle yayınlanmasına kadar kurguya tabidir. Başka bir deyişle, film, yapım süreçleri esnasında kurgulanır.¹⁸⁶ Bu süreçleri de kinoklara yol gösterici olması bağlamında 6 aşamayla birbirinden ayırır:

1. *Gözlem esnasında kurgu*: Çıplak gözü herhangi bir yere, herhangi bir zamana odaklamak.

(184) A.e., s.56.

(185) A.e., s.41.

(186) A.e., s.105.

2. *Gözlemden sonraki kurgu*: Görülen şeylerin karakteristik özelliklerine göre zihinsel olarak düzenlenişi.
3. *Filme çekme esnasındaki kurgu*: Kameranın gözünü 1. adımda araştırılan yere odaklamak. Filme çekmenin getirdiği koşul değişimlerine göre ayarlamalar yapmak.
4. *Filme çektikten sonraki kurgu*: Film şeridinin karakteristik özelliklerine göre kabaca düzenlenişi. Eksik olan kurgu parçalarının aranışı.
5. *Gözle ayar yapmak (kurgu parçaları için etrafı taramak)*: Herhangi bir görsel çevrede temel bağlantı çekimleri yakalamak için anlık olarak odaklanmak. Olağanüstü dikkat. Askeri bir kural: gözle ayar yapmak, hız, saldırı.
6. *Son kurgu*: Büyük temalarla birlikte küçük, üstü kapalı temaların da açığa çıkarılması. Bütün çekimlerin en iyi sekansı oluşturacak şekilde düzenlenmesi. Film-nesnenin özünün öne çıkarılması. Benzer öğelerin koordine edilmesi ve sonra olarak da kurgu gruplarının hesaplanması.

Vertov gözlem imkanı olmayan, acele koşullarda ilk iki aşamanın geçersiz olabileceğini belirtir. Bu aşamalar, sine-göze özel bir biçim olarak, özellikle gözleme dayalı belgesel sinema için günümüzde de yol gösterici özelliği korumaktadır. Belgesel filmde kurgu sürecine yapılan bu kavramsal bakışta en dikkat çekici olan “gözle ayar yapmak” aşamasıdır. Genel film üretim sürecinin yapısında film çekimlerinden sonra kurgu aşaması ile film sonlandırılır. Sine-göz kurgusundaysa Vertov bir anlamda gözleme dayalı çekim tekniğinin, senaryosuz çalışmanın beraberinde getirdiği bir koşul olarak süreci devam ettirir. Nitekim edebi bir senaryonun yukarıdaki kurgu sistemine eklendiğinde sistemin bütün anlam ve öneminin ortadan kalkacağını belirtir. Ona göre sine-göz filmleri, film-nesneleri yazarın kalemiyle inşa edilen sanatsal dramların aksine kurgu aracılığıyla, gündelik hayat kayıtlarının düzenlenişi aracılığıyla inşa edilir.¹⁸⁷ Kinoklar,

yukarıdaki ilk iki aşamadan anlaşılacağı üzere, rasgele, düşüncesiz ve plansız değildir. Yapılan incelemeden toplanan gerçek film verileri temelinde film-nesne düzenlerler. Yani daha önce belirtildiği gibi kurgu ile kaydedilmiş çekimlerle sinemasal bir şey yazmak amacındadırlar. Dolayısıyla yine yukarıda belirtildiği gibi film çekiminden sonraki kurgu filmin son aşaması değildir. Vertov'un aşamalarına göre 4. sırada yer alan çekimden sonraki kurgu bir anlamda çekimler, sahneler ve sekanslar arasındaki bağları güçlendirmek için gerekli ama eksik olan bağların da ortaya çıkarıldığı bir aşamadır. Günümüz modern kurgu anlayışına göre bu aşamayı kaba kurgu (rough cut) olarak da görebiliriz. Buradaki en önemli fark, sine-göz kurgusunda bu aşamadan sonra çekimlerin devam edebilecek olmasıdır. Eğer arşivden (ki Vertov haber filmi birikiminin de katkılarıyla arşivciliği, görüntü stoklamayı çok önemser*) gerekli malzeme çıkarılamazsa ek çekimler kaçınılmazdır. Bu çekimlerin de temel amacı inşa sürecindeki eksik kurgu parçalarının tamamlanmasıdır.

Kurgunun son, yani yüzde yüz film-nesnenin yaratılması aşamasındaysa Vertov kurguyu, "aralıklar", yani çekimler arasındaki hareketler, çekimlerin birbiriyle görsel korelasyonu, bir görsel uyarıdan diğerine yapılan geçişler üzerine inşa etme olarak tanımlar.¹⁸⁸ Bu, "aralıklar teorisi"dir. Aralıklar teorisi, Pudovkin'in ilişkili kurgu kuramına yakın görünse de Vertov'un ortaya koyduğu örnekler çok daha deneysel ve anlatı sinemasının dışındadır. Vertov, aralıklar teorisi bağlamındaki görsel korelasyonu 5 biçim ile tanımlar:

(*) Yaratıcı bir laboratuvarın kurulması yazısında bu konuya özellikle değinir: "Şimdiye kadarki ikinci büyük engel de kurgu sürecimizi standart koşullar altında düzgün bir şekilde organize etmenin imkansızlığı olmuştur. Bir yazanın (auteur) yaratıcı stoğunun bir filmde diğerine muhafaza edilememesi. Yeni bir yaratıcı stok oluşturma hakkımızın olmaması. Sürekli kurgu için daimi bir yerimizin olmaması. Bütün bunlar kurgu çalışmalarını bireysel hamlelere dönüştürdü. İnsanın zaten keşfetmiş ve yapmış olduğu şeyi iki ya da üç kez tekrar etmek zorunda kalması." Bkz: Dziga Vertov, Sine-Göz, a.g.e., s. 164

(188) A.e., s.106.

1. Düzlemlerin korelasyonu (yakın, uzak çekim vb. çekim ölçeklerinin).
2. Kısaltımların* (foreshortening) korelasyonu.
3. Kadraj içindeki hareketlerin korelasyonu.
4. Işık ve gölgenin korelasyonu
5. Kayıt hızlarının korelasyonu¹⁸⁹

Kurgucunun en önemli ve zor görevlerinden biri de bu görsel korelasyon aşamasındadır. Kurgucu, çekimler arasındaki bütün bu karşılıklı tepki, çekim ve itim arasında seyircinin gözü açısından en uygun rotayı bulmalı, bu “aralıklar” (çekimler arasındaki hareketler) çokluğunu basit bir görsel denkleme, film-nesnenin ana temasını en iyi şekilde ifade edecek bir görsel formüle indirgemelidir.¹⁹⁰

Vertov uygulamaları sonrasında yukarıda sözü edilen kurgu formüllerini tecrübeleri ışığında yayınlamayı düşünmüştür. Ancak kurguya dair Pudovkin ve Eisenstein gibi bölümsel bir biçimleme yapmamıştır. Bu durumu şu şekilde açıklar:

“Herhangi bir kurgu formülü var mıdır peki? Bu yönde girişimler olmuştur. Ayrıca, bu yolda biraz başarı kaydedildiğini

(*) Vertov burada kamera lenslerinin türlerine göre değişiklik gösteren perspektif etkisinin çekimlerdeki bağıntılarını kast ediyor. Resim sanatındaysa kısaltım (rakursi) tek bir figürün ya da nesnenin, derinlik duygusu verecek şekilde betimlenmesi anlamına gelen terim, derinlik duygusunu yanılsama yoluyla yaratması açısından bir perspektif türü olarak kabul edilir. Kısaltımda, betimlenen nesneye ya da figüre belli bir uzaklıktan ya da alışılmadık bir açıdan bakıldığında ortaya çıkan biçimbozmalara yumuşatılarak tuvale aktarılır. Örneğin; yatan bir figürün ayak ucundan bakıldığında, ayaklar olduğundan büyük, baş da küçük görünür. Kısaltımı kullanan sanatçı, ayakları görüldüğünden küçük, başı da o oranda büyük vererek biçim bozmaları yumuşatır. Sanat tarihinde kısaltımın en iyi bilinen örneği Mantegna'nın Ölü İsa adlı kompozisyonudur. Bkz: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/great-works/great-works-the-dead-christ-by-andrea-mantegna-c1480-8160310.html>. Çekimlerde kameraya takılan lenslerin görüş açısı kapasitelerine ve kameranın konuya olan uzaklığına göre (geniş, dar açılı) etki değişiklik gösterir. Etkinin görseli için bkz: [https://en.wikipedia.org/wiki/Perspective_distortion_\(photography\)#/media/File:Camera_focal_length_distance_house_animation.gif](https://en.wikipedia.org/wiki/Perspective_distortion_(photography)#/media/File:Camera_focal_length_distance_house_animation.gif)

(189) Dziga Vertov, *The Writings of Dziga Vertov*, a.g.e., s.90.

(190) Dziga Vertov, *Sine-Göz*, a.g.e., s.107.

söylemek gerekiyor. Müzik notası sistemlerine benzer kesin hesaplar içeren kurgu masaları var, ritim, “aralık” çalışmaları yapılıyor, vs. Özellikle de ben şu anda bu tip formüllere dayanan bir dizi örnek ve netice sunacak bir kitap yazıyorum. Ama bunu yayınlamak tehlikeli, zira eğer bu tip yöntemler ayırım gözetilmeksizin uygulanırsa anlamsız sonuçlar ortaya çıkar.”¹⁹¹

Vertov’un bir formül sunma ve bu formülün nerede ve ne zaman uygulanması gerektiği konusundaki çekincesi anlaşılabilir bir kaygıdır. Bunun temel nedeni senaryosuz, kurmaca olmayan, habersiz çekimlerin sine-göz kurgusunun malzemesini oluşturmasıdır. Her yeni çalışma gerçekliğin yakalanması, filme alınması sırasındaki kompozisyon tercihleri bağlamında kontrollü olsa da, hayatın kendi akışına müdahale edilmeden yapılan çekimlerden dolayı kontrolsüz olduğu için diyalektik bir sürece gebe dir. Bu nedenle de her kurgu süreci kendi dinamiklerini baştan yaratır.

Vertov’un kurgu üzerine düşüncelerinin ve uygulamalarının en belirgin dışı vurumu *The Man with the Movie Camera* (Film Kameralı Adam – 1929) filmidir. Dünya sinemasının başyapıtlarından biri olan bu belgesel, sine-göz hareketinin ve kinoklaların bir gövde gösterisi gibidir. Çekimlerin birbiri ile ilişki biçimleri, kendi deyimiyle korelasyonları, özellikle farklı çekim katmanlarının iç içe geçirilmesiyle oluşturulan fütürist kurgu biçimleri onun sinemada kurgu tekniğine merakını ve inşa etme sürecine olan tutkusunu gözler önüne sermektedir. Filmin kurgu tekniği döneminin çok ilerisindedir. Öncü ve günümüz için dahi yol gösterici özellikleri barındırmaktadır. Modern kurgu teknolojilerinde bile tasarlama bağlamında uygulanması ciddi zaman alacak bu başarılı ve kimine göre illüzyon sayılabilecek bu tekniğinden olacak ki Graham Roberts, onun için,

(191) A.e., s.116.

“kendisi ne kadar itiraz etse de, Lumi  relerin olduėu kadar George Meli  s’in de   ocuėudur”¹⁹² der.

Vertov doėrudan sinemanın i inden yeti tiėi i in kurguya yakla ımı ve at lyeleri, Eisenstein gibi tiyatrodan ya da ba ka sanat dallarından ge i  yapan y netmenleri etkilemi tir. Nitekim zamanında Eisenstein’ı etkilediėi Esther Shub’ın hatıralarında yer alır:

“Grev filminde Vertov’un etkisini reddetmesine kar ın Eisenstein, -yalnızca bana deėil, VGİK”daki  ėrencilere kar ı da- Potemkin Zırhlısı’ndaki en iyi sahnelerden biri olan Vak-hulchik’in   l  bedeninin etrafındaki insanların toplanı ının, Vertov’un Leninist sine-hakikatinden doėrudan esinlenmeyle kotarıldıėını, b y k bir sanat ıya yakı ır  ekilde kabul etmi tir.”¹⁹³

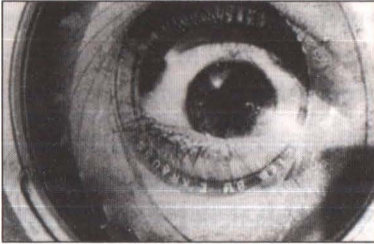
Film Kameralı Adam nasıl g r nt  kurgusu tekniėi anlamında  ok  nemli bir yerdeyse sesin g r nt ye dikey bir katman, farklı bir enformasyon olarak kullanımının, ses kurgusunun d nya sinema tarihi a ısından  nemli bir  rneėi de Co ku filmidir. Teknolojik bir geli me olarak sesin kurguya etkisi b l m nde anlatıldıėı gibi Co ku, Eisenstein, Pudovkin ve Aleksandrov’un ses  zerine yazdıkları bildiride imzası olmadıėı halde Vertov’un o bildirideki pek  ok d   nceyi, bildiriye imzalayanlardan daha  tede uyguladıėı filmidir.

Vertov, sinematografin ke fine neden olan insani d rt n n  z ne ve sinema dilinin  zg n tek aracı olan kurgunun in a g c ne inanmı  bir y netmendir. Onun sinemasının  ekim baėlamındaki  zleminin temelinde “Lumi  re Fabrikasından  ıkan    iler” filminde hen z sinematografin ne olduėunun insanlar

(192) Graham Roberts, *The Man With The Movie Camera*, Londra, I.B. Tauris, 2000, s.49.

(*) 1919’da Vladimir Gardin tarafından kurulan Sovyetler Birliėi Devlet Sinema Enstit s .  imdiki adı Rusya Fe erasyonu Devlet Gerasimov Sinematografi Enstit s .

(193) Vlada Petric, *Dziga Vertov: Sinemada Konstr ktivizm*, 1. Baskı, Ankara,  teki Ajans, 2000, s.87.



Film Kameralı Adam filminden örnekler

tarafından bilinmediği, bu nedenle de doğal akışın bozulmaması için kameranın gizlenmesinin gerekmediği zamanı düşünmek çok da iddialı olmaz. Kurgu sürecine kavramsal yaklaşımı ve çekimden sonraki kurgudaki avangart ve fütürist yaklaşımı ise onu dünyanın en özgün ve dram sinemasına olan savaşıyla da en aykırı sinemacılarından biri yapmıştır. Ancak bu aykırı duruşu avantgard hareketin Sovyetler Birliği'nde hakim olduğu zamanlarda bile dışlanmasına neden olmuş ve pek çok projesi onaylanmamıştır. Bu konudaki sitemini şu şekilde dile getirir:

“Eğer benden örneğin yoldaş Eisenstein'dan istedikleri kadar ısrarla film isteselerdi sanırım dünyayı alt üst ederdim. Ama hiç kimse benden bir şey istemiyor.”¹⁹⁴

Toplumsal gerçekçiliğin devlet politikası olarak benimsenip avangart hareketin çöküşü ile birlikte de Vertov, sinema tarihi için trajik bir biçimde, geri kalan yaşamını, karşısında durduğu çalışma koşullarına hakim olan Belgesel Filmler Merkez Stüd-

(194) Dziga Vertov, Sine-Göz, a.g.e., s.173.

yosu'nda belgesel yapımı gözetmeni olarak harcar.¹⁹⁵ Vertov'un başını çektiği kinokların sinema tarihindeki itibarlarını kazanımları ise Jean-Luc Godard'ın da aralarında bulunduğu bir grup avangart ve solcu yönetmenle 1960'larda olur. Godard, Dziga Vertov Grubu'nu kurar. Değişime dair ateşli bir tutku ve açıklık duyan kinoklar, kurgusal (fiction) olmayan sinemaya kendilerince bir yön vermeselerdi belgesel sinema şu an geleneksel anlatının kurallarına sadakat göstermek zorunda kalırdı.¹⁹⁶

Rudolf Arnheim ve Sınırlılık Kuramı

Gestalt psikoloji okulundan gelen bir psikolog olan Rudolf Arnheim, ilk kitabı "Film As Art"ı 1933 yılında yayımladı. Filmin nasıl algılandığından çok, nasıl yapıldığıyla ilgilenen Arnheim'in kuramının temeli, "filmin fiziksel sınırlılığı"dır.

Filmin fiziksel sınırlılığı, gerçekliği eksiksiz şekilde yeniden üretememesindendir. Bu durum sinemanın estetik özelliğidir ve onu sanat yapan tam da budur. Arnheim'in kuramında tek tek ele aldığı "sınırlamalar" şu şekildedir:

- İki boyutlu yüzey üzerine görüntülerin yansıtılması;
- Derinlik duygusunun anlamlı bir şekilde değiştirilebilmesi,
- görüntü büyüklüğünü değiştirebilme ve mutlak imge büyüklüğünün yarattığı sorunlar;
- Aydınlatma ve rengin yokluğu;
- İmgenin belirli bir çerçeveye yerleştirilmesi;
- Kurgudan dolayı uzam-zaman sürerliliğinin (continuum) yokluğu;
- Diğer duyulardan gelen girdilerin yokluğu¹⁹⁷

Arnheim kuramında bütün bu sınırlamaların sinemanın sanat olmasına nasıl hizmet ettiğini anlatır. Ancak bunu yapar-

(195) Vlada Petric, Dziga Vertov: Sinemada Konstrüktivizm, a.g.e., s.104.

(196) Dave Saunders, Belgesel, Çev. Ali Nejat Kaniyaş, 1. Baskı, İstanbul, Kolektif Kitap, 2014, s.129.

(197) J. Dudley Andrew, Sinema Kuramları, a.g.e., s.57

ken katı bir tavır takınarak teknolojik gelişmeyi neredeyse bütünüyle reddeder. Sinemanın daha “gerçek” görünmesi adına teknolojik çalışmalar yapan insanları “sanatçı” değil “mühendis” olarak nitelendiren Arnheim, her yeni teknolojinin sansasyon yarattığını ve bu sansasyonun sinema salonlarını doldurmaya yaradığını söyleyerek sinema endüstrisine atıfta bulunur. Bizler, gelişen teknolojinin sanatçıyı bazı yönlerde özgürleştirdiğini düşünürken Arnheim’ın 1933’te söylediği şeyin bugün hala birçok sinema izleyicisi için “iyi film” izlemekten daha ön planda olduğunu da görmezden gelemeyiz.

Gerçek yaşamda ayrıntıları eksiksiz yakalayamayacağımızı söyleyen Arnheim’a göre iki nokta bir virgül ve bir çizgiden oluşan çocukça bir yüz çizimi ifadeyi anlatmak için yeterlidir. Bizler, bilmemiz gereken esasları algılayarak tatmin oluruz. Bu nedenle sinemada “...onlar oldukları gibi yeterince gerçektirler. Bu nedenle nesneleri ve olayları hem canlı hem de hayali, hem gerçek nesneler hem de ekrandaki basit ışık örnekleri olarak algılarız. Sinemanın sanat olmasını olanaklı kılan da bu gerçektir.”¹⁹⁸

Ona göre film, zaman ve uzamın kullanımı bakımından tiyatrodan daha özgürdür. Çünkü tiyatrodaki gerçekten geçen bir zaman ve gerçekten var olan bir mekan vardır. Bu, tiyatrodaki yanılsamayı daha güçlü kılar.

Renk ve üç boyut olmayışı ya da çerçeve kenarları sinemayı gerçeklikten ayırır, bu noktada Arnheim “Montaj denen şeyin sanatsal gerçekliği ortaya çıkar.” der.¹⁹⁹ Bir olayı anlatmak için farklı mekânlardaki çekimleri birbirine bağlamak gerekliliğinden bahsederek “şimşek gibi yapılan bu hokkabazlığın” insanlarda deniz tutması gibi bir etki yapmamasını sinemanın yarattığı “kısmi yanılsamaya” bağlar. Çünkü bizler her ne kadar gerçek bir olay gibi izlese de gördüğümüz şeyin görüntüler olduğunun da farkındayızdır. “Eğer film görüntüleri çok güçlü bir

(198) Rudolf Arnheim, *Sanat Olarak Sinema*, a.g.e., s.32.

(199) A.e., s.29.

uzamsal izlenim verseydi, büyük olasılıkla montaj mümkün olmazdı. Bunu mümkün kılan film görüntüsünün kısmen gerçek dışı olmasıdır.”²⁰⁰

Arnheim’in bahsettiği sınırlamalardan biri de kurguda binlerce çekim seçeneğinin arasından bir tanesini seçme zorunluluğudur. “Ancak görüntülenen belirli bir olayın bir fikri aktarmasını olanaklı kılan bu “sınırlama”dır.”²⁰¹ Arnheim’a göre seçilen görüntüler bir fikri anlatmak için kullanılabileceği gibi dikkati yoğunlaştırmak ya da daha üst bir anlam yaratmak için de kullanılabilir.

Sinemanın tiyatro gibi çekilip yönetildiği ilk dönemlerde ilk olarak paralel kurgunun kullanılmasını bir devrim olarak görmeyen Arnheim bunu, olayları paralel anlatmanın tiyatrodan da çok kullanılan bir yöntem olmasına bağlar. Ona göre kurgu ancak filmin bir sanat olarak gelişmesiyle ortaya çıkmıştır.²⁰² Ona göre tek bir sahne içinde kameranın yerinin değiştirilmesi ve farklı planların kurgulanması daha büyük bir buluştur. Bu, aynı zamanda kameranın özgürleşmesi için de önemli bir adımdır.

Arnheim’a göre kurgulanmış görüntü, kesilmemiş bir film şeridinden daha az gerçek değildir. Arnheim, Pudovkin’in “Ana” filmindeki örnekle (Sevinçli mahkumu anlatmak için, gülen bir çocuk, bir ırmak ve uçuşan kuşların birbirine bağlanması) zaman-uzam ilişkisine değil ama bir öze bağlantılı olarak yapılan kurguyu tamamen yadsımaz. Ancak bunun çoğu zaman “zorlama” olduğunu, soyut anlam somut görüntülerle verildiği için dikkat dağıttığını söyler. Ancak Eisenstein’ın işçilerin vurulmasının ardına mezbaha sahnesini bağlamasında olduğu gibi, iki görüntünün sadece birbirine eklenmediğini ama öz anlamında yeni ve ince bir anlam yarattıklarını düşünüp bunu “iyi montaj” olarak değerlendirir.

(200) A.e. s.30.

(201) A.e. s.39.

(202) A.e. s.79.

James Monaco, Arnheim'in kuramının başarısının "kesinlikle problematik olan iki varsayıma dayandığını" söyler: Sanat etki ya da dışavurumun eşitidir. Bir sanat yapıtının önemi, doğrudan sanatçının malzemeyi yönlendirme düzeyiyle ilişkilidir. Bir sanat formunun sınırları yalnızca onun estetiğini oluşturur ve bu sanatları sınırlamaz.²⁰³

Kurguya Gerçekçi Kuramın Bakışı: André Bazin

Diyalektik sürecin doğal sonucu olarak sanat alanında hakimiyetini kuran her akım, düşünce, üretim biçimi kaçınılmaz bir şekilde antitezini de üretir. Biçimci kuramın mutlak hakimiyetiyle geçen yıllardan sonra sinemada farklı bakış açıları kendini göstermeye başlar. Yeni-Gerçekçilik akımı, 2. Dünya savaşının yıkıcı etkilerinin sonuçlarından biri olarak İtalyan sinemasında kendini gösterir. Ancak Yeni-Gerçekçilik, doğduğu zaman Biçimcilik gibi teorik altyapısı olmayan, üretilen filmlerle kendini sürdüren bir akımdır. Uzun planlar ve sıradan insanların oyunculukları ile kurulan dramatik yapı ile biçimci geleneğe alternatif yaratan bu akım Fransız kuramcı André Bazin'in ilgisini çeker. Yeni-Gerçekçilik filmleri Bazin'in Biçimciliğe bir alternatif, bir anlamda karşı duruş olan gerçekçilik kuramını geliştirmesi için önemli bir kaynak olur.

André Bazin, 1940'lı yılların ortalarından 1958 yılına kadar süren kısa sinema kariyeri boyunca filmler üzerine tek tek ve düzenli yazılar yazan bir eleştirmendir. Onun için sorular yanıtlardan her zaman daha önemli olmuştur. Bu nedenle, hayat-tayken yazdığı makaleler ölümünden sonra kitaplaştırılarak "What is Cinema?" adıyla yayımlanmıştır. Sinema tarihinin önemli dergilerinden "Cahiers du Cinéma"yı 1951'de Jacques Doniol-Valcroze ve Lo Duca ile birlikte çıkarmıştır. "Cahiers du Cinéma", 1950 ve 1960'larda François Truffaut, Jean-Luc Go-

(203) James Monaco, Bir Film Nasıl Okunur, a.g.e., s.375.

dard, Eric Rohmer, Jacques Rivette için bir “entelektüel yuva” olmuş, bu oluşum sayesinde “İlk defa sinema kuramı matbaa harfleri yerine filmlerle yazılmıştır.”²⁰⁴

Gerçekçi film kuramlarının en önemlisini yazan Bazin, kuramını, imgelerin üzerindeki sanatsal kontrolün öğrenilen gücü yerine, mekanik olarak kaydedilmiş imgenin çıplak gücüne olan inanca dayalı oluşturmıştır.²⁰⁵ Ona göre gerçekçilik ile sinema arasında, birbirine doğru yaklaşabilen ancak asla temas etmeyen, bir “sonuşmazlık” ilişkisi vardır. Teknolojik yenilikler gün geçtikçe sinemayı gerçekçiliğe yakınlaştırmaktadır ancak bu durum psikolojik, etik ve politik etkiler için kullanılmaktadır. Bunun belki de tek farklı örneği, İkinci Dünya Savaşı sonrası İtalya’da oluşan, Yeni-Gerçekçilik hareketidir. Ona göre Yeni-Gerçekçilik hareketinin yarattığı devrim, biçimden çok konu üstünedir. Yeni-Gerçekçilik’i tanımlarken, ortaya konan “insancılık” türünün, film yapım stilinden önce geldiğini düşünür.

Nasıl ki Eisenstein ve Pudovkin gibi biçimcilerin kuramlarının merkezinde kurgu varsa Bazin’in kuramının merkezinde de mizansen vardır. Bazin’e göre, sinema, her şeyden önce gerçeğin sanatıdır, çünkü nesnelerin uzamsallığını ve içinde bulundukları uzamı kaydeder.²⁰⁶ Sinemada inkar edilemeyecek tek gerçekliğin uzam gerçekliği olduğunu düşünen Bazin, bu nedenle filmin biçiminin mizansen ile yakından bağlantılı olduğunu iddia eder. Derin odak görüntüleme ve plan sekans teknikleriyle izleyicinin filme daha çok katılacağı görüşünde olan Bazin’e göre alan derinliğinin gelişimi, sinema dili tarihinde ileriye doğru atılmış diyalektik bir adım niteliğindedir.²⁰⁷ Alan derinliği, izleyiciyi görüntü ile gerçeklikle olduğundan daha yakın bir ilişkiye sokarak izleyicinin zihinsel tutumunun daha aktif olmasını ve süren aksiyona katılımını sağlar.

(204) A.e., s.387.

(205) J. Dudley Andrew, Sinema Kuramları, a.g.e., 193.

(206) A.e., s.197.

(207) James Monaco, Bir Film Nasıl Okunur?, a.g.e., s.386.

“Bazin daha sessiz film aşamasında iki karşıt yönsemenin bulunduğu kanısındaydı: Birincisini “görüntüye inanan” yönetmenler, ötekini de “gerçekliğe inananlar temsil etmektedir. Bu bölünmenin anlamı, filme alış biçiminin karşılaştırılmasından ileri gelmektedir. Yönetmen elindeki birçok üslup araçlarıyla, betimlenen bir olaya, yani filme alış biçimine ilişkin kendi yorumunu seyirciye benimsetmek için çalışmaktadır; burada *anlam* görüntüde değil, tersine kurgusal görüntünün sonucu olarak seyircinin bilincinde meydana gelmektedir, yani *yorum olarak sinematografi*. Yalnız saptayan, kurmak istemeyen ve içinde fotoğraf olarak saptanmış nesnenin yorumdan, oyuncunun da yönetmenden önce geldiği ikinci tip sinematografide montaj özel bir işlev görmez.”²⁰⁸

Bazin’e göre, kurgunun kullanılma amacı, duyuların veya anlamların yaratımıdır.²⁰⁹ Olayın durumu ve anlamıyla ilgili kararlar kurgulama kararlarını belirler. Daha önceden bilinçsizce yapılan kurgu, D. W. Griffith sayesinde sanat haline dönüşmüş ve bir dil yaratılmıştır. Griffith “görünmez kurguyu” kullanarak izleyicinin filmi yönetmenin istediği şekilde algılamasını sağlamıştır. Ancak Bazin’e göre izleyici yorumlama konusunda özgür olmalıdır ve bunun tek yolu, alan derinliği ve plan sekansta olduğu gibi, seçme özgürlüğüdür.

Ona göre odaklaştırma ya da alan derinliği görüntü yapısındaki belirsizliği ortaya koyar. Bu belirsizlikler, filmin açımında ruhsal bir anahtar veya yorum görevi görerek seyircinin görüntü tasarımının oluşturulmasına katkısını sağlar.²¹⁰ Bu konuda Bazin için en önemli filmlerin başında Citizen Kane (Yurttaş Kane - 1941) gelir.

“Welles, montajın dışavurumcu oluşumlarını zaman zaman kullandığını inkar etmez. İki tek çekim dizisi arasında de-

(208) Yuriy M. Lotman, Sinema Estetiğinin Sorunları, a.g.e., s.78.

(209) André Bazin, Sinema Nedir?, a.g.e., s.34.

(210) A.e. s.51.

rinliğin yeni bir anlam yaratımı için bu yöntemi kullanmıştır. Daha önce montaj sinemanın ana maddelerinden biri, senaryonun bir parçasıydı. ‘Yurttaş Kane’de hikaye anlatımının soyut yolu tercih edilmiştir. İvmeli montaj sayesinde zaman ve uzam içinde çeşitli hileler yapılmasına karşın, Welles’in bunları yapmaktaki amacı bizi kandırmak değildir; O bize zıtlığı sunar, zamanı kısaltır. Sinemaya getirmiş olduğu yenilik açısından Orson Welles yeni bir dönemin başlamasında öneyak olmuştur. ‘Yurttaş Kane’ ekran dili için bir evrim niteliği taşımaktadır.”²¹¹

Gerçekçi kuramın sinemaya bıraktığı kuşkusuz en önemli biçim plan-sekanstır. Sinema üretiminin ustalık ve disiplin isteyen bir yöntemidir. Kesintisiz akışın yarattığı gerçekçilik hissi yanında yönetmenlerin hünerlerini göstermeleri için bir biçim ve kendi başına da estetik alanıdır. Orson Welles’in *Touch of Evil* (Bitmeyen Balayı - 1958) filminin ünlü açılış sekansı ve uzun çekimlerin usta yönetmenlerinden Alfonso Cuarón’un *Children of Men* (Son Umut - 2006) filmindeki isyan ve araba sekansları bu biçimin hem kendisine hem de gelişimine güzel örneklerdir. Welles’in tek bir vinç (Crane) ile gerçekleştirdiği çekimden, Cuarón’un zaten ancak robotik kamera sistemleriyle gerçekleştirebileceği çekimlere doğru olan gelişim, Bazin’in sinema teknolojisi ve gerçekçilik üzerine olan düşüncelerini doğrulamaktadır.

Bazin’e göre Kuleshov ve Eisenstein’in kurguları bir olayı göstermez, “ima eder”. Bazin “onlar, gerçekliğin seçilmiş elemanlarını kurguluyorlardı” der.²¹² Bu tip kurguda, bağlanan iki çekim, ortaya öncellerin hiçbirinde bulunmayan soyut bir sonuç çıkarır. “Ancak bu açılmamanın yapılabilmesi için fikirlerin birleşimi veya metaforların anlamları düşüncesi ortak bir kavram yaratmalıdır.”²¹³ İzleyicinin belirli çözümlemeler yapmalarının

(211) A.e. s.51.

(212) A.e. s.34.

(213) A.e. s.35.

gerektiği bu türde, anlam görüntülerde değil, izleyicinin zihninde kurgulanan “görüntü gölgesi”ndedir.

Görüntülerin “tartışmanın soyut prensibine” göre ortaya konduğu ve Pudovkin’in en iyi örneklerini verdiği “atmosferik” kurgu, bugün televizyon reklâmlarının en iyi yaptığı biçimdir. Bazin’e göre değişik görüntülerin kurgusunun yarattığı, mesela “Kalpte bir Gençlik” duyumu bizi bir şişe Pepsi içmeye yönlendirir. Bu tür kurgu Bazin’in iki değişik düzende ele aldığı kurgunun ilkidir.

İkincisi, sesin gelmesinden sonra daha yaygınlaşan “psikolojik” kurgudur. Olaylar dikkat değişim parçalarına ayrılır. Örneğin karşılıklı konuşan iki kişi çekim-ters çekimle kurgulanır. Yani kurgu, bizim (izleyici) gözlerimizin doğal ritmini izler.

Bazin, “alan derinliği” olarak adlandırdığı tekniği bu kurgu türlerine karşı ortaya koymuştur. Onun kurgu yerine alan derinliği ve mizansenini tercih etmesinin üç sebebini Dudley Andrew şu şekilde açıklar:

“Bu içsel olarak çok daha gerçekçidir;
Belirli olaylar böylesi daha gerçekçi bir yaklaşımı gerektirmektedir;
Olayları işleme tabi tutmak için bizim normal psikolojik yöntemimize karşılık gelmektedir.”²¹⁴

Ancak Bazin’in kurguya tamamen karşı olduğunu söylemek yanlıştır. Hatta Bazin’in bahsettiği alan derinliğinin açık bir uzay değil, planların bir düzenlenmesi olduğu düşünülürse, alan derinliğinin de çekimler sırasında yapılan kurguya dayandığı sonucuna varılır. Bazin kurguya karşı militanca mücadele eder, ama mücadelesi onun anlam yaratıcı yanıyla değil, gerçekliğe sıvayan yanıyladır.²¹⁵ Kurgu sinemanın araçlarından biridir. Ancak filmleştirilen durumların belli türleri alan derinliği ve plan se-

(214) J. Dudley Andrew, Sinema Kuramları, a.g.e., s.219.

(215) Pascal Bonitzer, Kör Alan ve Dekadrajlar, a.g.e., s.89.

kansı gerektirir. Örneğin bir sihirbazlık gösterisini ele alan bir filmde, sihirbaz numarasını yaparken kesme yapılırsa bu, gerçekliği ortadan kaldırır. Biz sihrin, sahnedeki sihirbaz tarafından değil yönetmen tarafından yapıldığı kanısına varırız. Ancak filmde amaç, hilenin ortaya çıkarılmasıysa kurgu, başvurulacak bir biçimdir.

Sentezci Bir Yaklaşım: Jean Mitry

Çağdaş Fransız kuramcılarından olan Jean Mitry, “Esthétique et Psychologie du Cinéma” (Estetik ve Sinemanın Psikolojisi) adlı kitabını 1963’te yayımladı. Teorisyenliğinin yanında yönetmenlik ve bazı filmlerde kurguculuk da yapmış olan Mitry’nin kuramı bu nedenle film yapım pratiğine yakındır. Sinemanın bilimsel tarihiyle de yakından ilgilenmiş ve *Historie du Cinema* (Sinema Tarihi) adlı makalelerden oluşan kitabını 1960’larda yayınlamaya başlamıştır. 1936 yılında Henri Langlois ve Georges Franju ile Cinémathèque Française’i kurmuştur.

Kendisinden önceki kuramcılar sinemanın anahtarını ararlarken Mitry, sinemadaki her sorunu kendi içinde ele almıştır. Sinemanın gerçekliği açığa çıkarmasına dönük tutkusuyla Bazin’e yaklaşırken, sinemanın bu gerçeği anlam yaratmak için biçimlendirdiği iddiasıyla konstrüktivist bir bakışa sahiptir.

“Yapılar” ve “biçimler” olarak iki cilde ayrılmış kitabında görüntüyü sinemanın hammaddesi, kurguyu ise yaratıcı araçlar içinde sınıflandırmıştır. Mitry’ye göre, çıplak film imgesinin nitelikleri, gerçekçi ve biçimci kamplar arasındaki sentezi sağlamaktadır.²¹⁶ Görüntüleri, görüntüledikleri nesnelerden ayırıp tartışmak imkânsızdır. Sinematografik imge gösterdiği nesneden başka bir anlam taşımaz. Film imgesi kendi başına bize bir şey söylemez. O, ne ise odur. Bu düşünce bağlamında Mitry, Bazin’e yaklaşmaktadır. Ancak Bazin, film imgesinin gerçekliğe yakın-

(216) J. Dudley Andrew, *Sinema Kuramları*, a.g.e., s. 257.

laşmasının önemi üzerinde dururken Mitry, gerçekle arasındaki farkı sorgulamıştır.

Mitry'ye göre ilk fark, görüntünün biri tarafından seçilmiş olmasıdır. Biz, bir film izlerken yönetmen dünyaya bakışımızı kontrol etmektedir. Bir başkasının dünya tasarımı içindeki gerçekle karşı karşıyayızdır.²¹⁷ Mitry, bu noktada Arnheim'le ortaklaşır.

Jean Mitry, Eisenstein'ın son filmlerinde iyice kendini gösteren, imgesel görüntülemeyi eleştirerek kadrajla yaratılan estetiğin gerçekliği gölgede bırakacak kadar öne çıktığını belirtir. Ona göre görüntünün estetik ve psikolojik özellikleri arasındaki gerilim sinemanın özel ve temel gücüdür ve bu gerilim korunmalıdır. Bu görüşüyle de Bazin'e yaklaşan Mitry, yalın sinematografik görüntüyü tercih eder.

Jean Mitry'nin, André Bazin'den ayrıldığı nokta “plan-sekans” tanımı ve kurgulama konusundaki fikirlerinde baş gösterir. André Bazin'in kuramının temelini oluşturan plan-sekans teriminin bütünüyle yanlış bir tanımlama olduğunu öne sürer. Mitry'ye göre “plan” çekim yapılan uzay alanını tanımlamaktadır. Ancak plan-sekansta, “sözde” plan-sekans olan filmlerin neredeyse hepsinde kameranın hareketli olduğu düşünülürse, tek bir plandan söz etmek mümkün değildir. Mitry, bu konuda Bazin'i sert bir dille eleştirerek kurgunun ya da “kurgu efekti”nin bulunmadığı plan-sekans olmadığını öne sürer, ona göre plan-sekansta “...montaj sahneye koyma içinde eritilmiş, yerini kamera hareketlerine bırakmış, ya da deyim yerindeyse, kamera hareketleri tarafından zımni hale getirilmiştir, o kadar.”²¹⁸

Mitry, bunun yanında yine Bazin'e karşı olarak, bir sahne, plan sekansla anlatılsa bile görüntüye gelen farklı “imaj-nesnelerini” bağlantılandırmak için hala kurguya gereksinim oldu-

(217) A.e., s.259.

(218) Pascal Bonitzer, Kör Alan ve Dekadrajlar, a.g.e., s.20.

ğunu söyler. Mitry'ye göre, tek plan çekilen bir sahne içeriğinde de kurgu ya da "kurgu efekti" yaratabilecek bir düzenleme gereklidir. Bu düzenlemeyi yaparken yönetmen, gerçekliğe bir anlam ve mantık kazandırır. Hangi planı seçtiği ve planları hangi sırayla dizdiği önemlidir. Yönetmen hala gerçeklikle ilgilidir ancak gerçekliği kullanma biçiminde ısrar edebilir ve ısrar etmelidir.²¹⁹ Mitry'ye göre sinema, duyuların gerçek dünyasının yardımı ve ortaklığıyla yeni bir dünya yaratabilen tek sanattır.

Mitry'nin bu yaklaşımı daha önce yukarıda örnek olarak gösterilen Alfonso Cuarón'un *Children of Men* filmindeki isyan plan-sekansında açıkça görülebilir. Sekans isyanla beraber çıkan silahlı çatışmanın atmosferini kesintisiz, baş döndürücü ve son derece etkili bir biçimde sunar. İzleyici adete çatışmanın içindedir. Ancak her hangi bir kesme olmasa da Mitry'nin belirttiği gibi kesintisiz olan çekimde neredeyse bütün sinematografik ölçekler (genel, boy, bel, omuz çekimi vb.) vardır:

Plan-sekans kullanımı dramatik etki gereklerinden uzak durmak anlamına gelmez. Cuarón, bu etkileyici sekansta aksiyon-



(219) J. Dudley Andrew, *Sinema Kuramları*, a.g.e., 263.



nun ya da dramatik etkinin gerekli planlarını kurmuştur. Son derece başarılı biçimi ile izleyiciyi içine alan sekansta kameranın varlığı unutulur. “Gerçekten” ordaymış gibi hissedersiniz. Ancak kurgunun görünmezliği ilkesi de buna dayalı değil midir? İzleyici aradaki kesmeleri fark etmez ve film sanki tek bir şerit parçası gibi akar. Dolayısıyla örneğin Stanley Kubrick’in Full Metal Jacket filmindeki parçalı çekime dayalı keskin nişancı sekansının daha az gerçek olduğunu iddia edemeyiz.

Sinema, görüntülerle nesneleri, birbirini izleyen görüntülerle de bir sürekliliğin bileşenlerini algılamamızı bekler. Mitry’ye göre kurgu, tekil görüntülere bir bağlam kazandırmanın, hammadDEDEN bir film evreni yapmanın, nesneler ve anlamlı benzerlerinin doğal eğiliminden insan için anlam türetmenin yöntemlerini kapsar.²²⁰

Mitry, sadece görünen kadar olan çıplak öykü anlatımının ötesine geçen ve soyut bir anlam yaratan filmlerin daha sanatsal ve büyük filmler olduğunu düşünür. Bir çocuk da dili kullanabilme ve öykü anlatabilme yetisine sahiptir, ancak bir şair dilin öykünün ötesine geçmesini sağlar. Büyük sinemacılar da sinemada şiir etkisi yaratırlar.

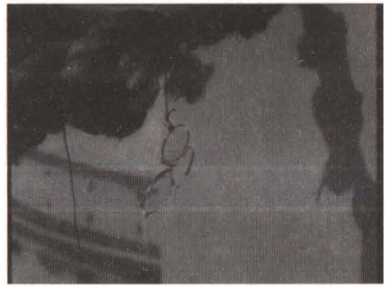
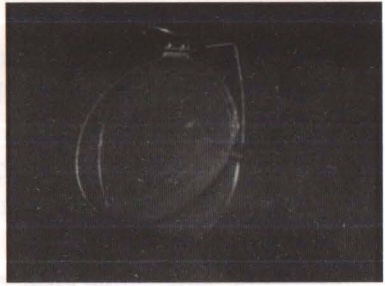
Mitry, sinemasal anlam yaratmada üç düzeyden söz eder. Bunlar; nesnenin yalın anlamı, öykü içindeki anlamı ve “en yüksek kurgu yetilerimizle” anlamlandırabileceğimiz üst soyut anlamdır. Ona göre bu üç düzeyin birlikte işlediği filmler sanatsaldır. Bu filmlerden biri “Potemkin Zırhlısı”dır. Mitry, sinemasal anlam yaratmada bahsettiği üç düzeyin birlikte işlemesine, zırhlıdaki as-

(220) A.e. s.261.

kerlerin isyan sırasında doktoru suya attıkları sahneyi örnek göstererek doktorun suya atılışının ardından Eisenstein'ın, doktorun kelebek gözlüklerinin bir ipin ucunda sallandığı çekimi kullandığına dikkat çeker. Bu çekimle ortaya çıkan ilk anlam gözlüğün yalın ifadesidir, yönetmen bize sallanan bir kelebek gözlük göstermektedir. İkinci anlam, filmin bize tanıttığı dünyayla alakalıdır. Doktor suya atılmıştır ve güvertede kalan gözlüğün sallanması doktorun boğulduğunu gösterir. Bütün bunların üstünde olan, Mitry'nin "en yüksek kurgu yetilerimizle" anlamlandırdığımızı söylediği boyutuysa filmin bütünüyle, temasıyla, ritim ve kompozisyonlarıyla varılan noktadır. "... kelebek gözlük, doktorun sosyal sınıfının zayıflığının simgesi haline gelir ve söz konusu çekim de bu sınıfın yıkılışını temsil eder."²²¹

Bu son ve üst anlam, tek bir sahneyle yaratılmamıştır. Sadece sallanan bir gözlüğü içeren çekim, filmin ilk bölümü için bütünleyici bir anlam ifade etmektedir. Çar yanlısı doktor, filmin başlarında, artık çürümüş et yemek istemeyen denizcilerin yanına gelir. Denizciler üzerinde solucanlar gezinen eti doktora gösterirler. Doktor kibirli bir tavırla gözündeki kelebek gözlüğünü çıkarır, (daha büyük göstermesi için) ortadan ikiye katlar ve etin üzerine tutar. Ardından aynı tavırla etin üzerindeki solucan olmadığını, sinek larvaları olduğunu söyler. Askerler şaşkınlıkla itiraz ederler, ancak doktor tavrından taviz vermez. Bu olay ardından, Potemkin Zırhlısı'nda isyan başlar. Bu sahneyle doktorun gözlüğüne dikkat çeken Eisenstein, gemideki isyanın doruğa ulaştığı noktada doktorun denize düşüşünün ardından üzerinde solucanların gezindiği et planını tekrar kullanarak seyirciye bir hatırlatma yapmıştır. Ardından gelen sallanan gözlük planıysa hem isyanın, hem de doktorun zihniyetinin sonudur.

Mitry, bu anlatım düzeylerinden ilk ikisini atlayıp direkt olarak "en yüksek yetilerimize" seslenen filmlere karşıdır. Önce Fransız avant-gard sinemacıların sinemada müziksel bir öz ara-



yışlarını eleştiren Mitry, ardından Rusların da kurguyu kullanarak anlatımı “by-pass” etme çalışmalarına karşı çıkar. İki farklı imajın, içeriklerinin bir ortak noktasına gereksinim duyulmadan, kendilerinin ötesine geçen bir başka kavram yaratarak dizilmesiyle anlam yaratılabilmesi için bazı önkoşulların gerektiğine dikkat çeker. Görüntülere getirilen anlam, kişilerin deneyimleri ve mantıklarıyla sınırlanır. Ona göre soyutlamaların anlam kazanabilmesinden önce bir dünyayı tanımamız gerekir.²²²

(222) A.e., s.267.

Mitry'ye göre filmsel metin içinde "tek bir enstrümanımız vardır: "kurgu efekti".²²³ O, kurgunun aşırı kullanımı dışında, tüm hallerine olumlu yaklaşır. Hollywood'un klasik anlatı kurgusuyla günlük yaşamlarımızın algısal mantığını yakaladığını ve bu sayede film dünyasında kaybolmamıza neden olduğunu söyler. Pudovkin'in başarıyla uyguladığı "lirik montajı" ise çok güçlü bulmasa da kabul eder.

Mitry'nin "entelektüel kurgu"yu desteklemesiye Bazin'den oldukça uzaklaşıp Eisenstein'a yaklaştığı noktadır. Ona göre film, öykü ve öyküsel dünya sınırlarında bir başka anlam boyutunu inşa etmektedir. Eisenstein'ın geliştirdiği noktaya dikkat çeker:

"Bütün çekimler, kendi baskın anlamlarına ek olarak sayısız arka planda olduğu sezilen öğeler içermektedir. Bir filmin kurgusu, bu arka planda olan sezilen öğelerin dikte ettiği çizgiler boyunca yapılmışsa, bu "alt-metin" hep ön planda olan neyse ona yardım etmeyecekse bile onunla ilişki içinde görüneceği için, anlam zenginliği birikecektir."²²⁴

Mitry'ye göre "entelektüel kurgu" iyi filmlerin göstergesidir. Yönetmen, aralarında kurduğu bağlantı çok uzak da olsa o filmin dünyasına ait olduğu sürece çekimleri dilediği gibi birleştirmekte özgürdür. Bazin, bu düşüncüyü "dünyanın doğal anlamının" yönetmenin boyunduruğuna girdiğini düşünerek, reddeder. Ancak Mitry'ye göre "dünyanın doğal anlamı" zaten yoktur. "Sadece insanların kendi algılarına verdikleri anlamlar vardır."²²⁵

Mitry olası bütün üslupları elde tutarak yönetmeni özgür kılmak ister. Her üslup tercihi ayrı bir sinema dünyasıdır. Bazin'in her şeyi gerçeklik temelinde ele alan kuramı ve Eisenstein'ın kendini adadığı kurguya karşın Mitry, çağdaş bir kuramcı olarak hem onları özümsemiş, hem de sinemanın bütün temel yapı ve biçimlerinin eş değerde açıklanması için çalışmıştır.

(223) A.e., s.268.

(224) A.e., s.270.

(225) A.e., s.271.

PRATİKTE KURGU

Yukarıdaki başlıklarda özetlenen, kurgunun bir anlatım yöntemi olarak gelişimi ve sinemaya bu bağlamda etkisinin yanında, kurgunun getirdiği filmi parçalı olarak çekim, pek çok teknik terimi de beraberinde getirmiştir. Örneğin çekim olarak adlandırılan görüntüleme işleminin yanında plan terimi kurgudan sonra ortaya çıkmıştır. Kurgu, yönetmenlerin bir oyuncuyu, bir mekânı değişik ölçeklerde çekmesinin olanağını yaratmıştır. Bunun yanında filmsel zaman ve mekân kavramları da kurgu ile sinema terminolojisine girmiştir. Anlatıma olan katkısının yanında kurgu teknikleriyle ilişkili olarak özellikle filmsel mekân kullanımı sayesinde yönetmenler daha özgür olurken yapımcılar da maliyet açısından rahatlamışlardır. Bugün kurgu sayesinde birbiri ile hiç alakası olmayan mekânlar, Kuleshov deneylerinde görüldüğü gibi, tek bir mekânmış gibi sunulabilmektedir. Yine Kuleshov deneylerinden yola çıkılırsa oyuncular da kurgunun etki alanına girmişlerdir. Sinema oyunculuğu öncelikle kurgu nedeniyle tiyatro oyunculuğundan ayrılmıştır. Çekimlerin kendine özgü anlamlarının sıralama biçimlerinin yeni, farklı duygular ve anlamlar yaratabilme olasılığını yönetmenlere sunan yine kurgudur. Kurgu bu yönüyle, sinema sanatını diğer sanatlardan biçimsel bağlamda ayıran en belirgin, en özgün tekniktir.

Tüm bu etkileşimlerin ışığında, bu ana başlık altında kurgunun sinemaya en temel etkileri olan, filmsel zaman, filmsel

mekân ve oyunculuk üzerinde durulacak; son başlık olan kurgunun anlatım derinliği yaratma gücündeyse, daha önceki başlıklarda sözü edilen kurgunun anlatım yöntemi olarak gelişimindeki yaklaşımların biçimlendirme çabasından farklı olarak, kurgunun anlatım yöntemi bağlamında özü olarak tanımlanabilecek, “ima etme” ye odaklanılacaktır. Daha sonraki başlıklarda da kurgunun pratikte geçirdiği süreç incelenecektir. Ancak tüm bu başlıkların içeriğini açmak ve incelemek için bazı teknik kavramları bilmek gerekir. O nedenle ilk olarak kurguda çekimleri bağlamak için kullanılan “geçiş araçları” tanımlanmalıdır.

Çekimler Arası Genel Geçiş Araçları

Bir filmin neredeyse tamamı kesmelerden (cut) oluşur. Ancak sadece teknik nedenlerle olabileceği gibi, anlatım ve estetik kaygıyla, iki planı birbirini bağlamada farklı geçişler sinemanın ilk yıllarından itibaren kullanılmıştır. Günümüzde kurgu yazılımları bize çok sayıda geçiş imkanı sunmaktadır. Zincirleme (dissolve) ve silme (wipe) bir filmin kurgusu sırasında kesmeden sonra genel kabul görmüş en çok kullanılan geçiş türleridir ve kurgu yazılımlarında kullanılan alternatif geçiş türlerinin hepsi sinemanın ilk yıllarından itibaren kullanılan bu geçişlerin mantığı ve biçimi üzerinden geliştirilmiştir.

Kesme (Cut)

Bir çekimden diğer bir çekime anlık değişim olarak tanımlanabilecek “kesme” bir filmin hemen hemen tamamında kullanılan temel geçiştir. Bir film şeridinin çıkış noktası makasla kesilir ve yine giriş noktası makasla kesilmiş diğer bir çekimle bir bant aracılığıyla birleştirilir. Günümüzde artık bilgisayar yazılımları kullanılsa da kurgucunun sanal olarak “kesme” görevi aynı şekilde devam etmektedir. Anlatım ve etki değişiminin temel ve en güçlü aracıdır. Kesme, görsel bir gerçeklik biçimi olarak iz-

leyici tarafından kabul görmüş tek geçiştir. Bu teknik o kadar içimize işlemiştir ki günümüzde sosyal medya kullanıcıların sık sık kullandığı bir kalıp bu kurgu aracının bir yansımasıdır. Örneğin: *Bir daha da aynı yerde yemek yersem. (Yedi)*. “Yedi” kelimesi parantez içine alınarak kurguda kesmenin yarattığı etki yaratılmıştır. Parantez kullanımı ile iki durumun görseli zihinde canlanır ve birbirine bağlanır.

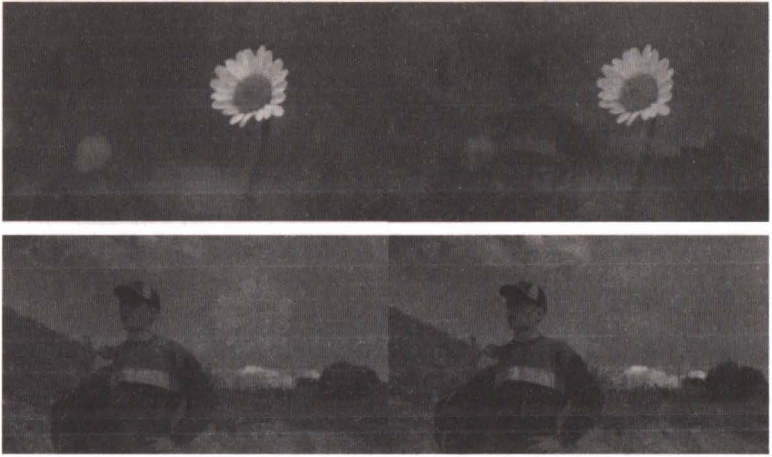
Zincirleme (Dissolve)

Zincirleme, A çekiminin son görüntüleri yavaş yavaş güçsüzleşirken, kaybolurken, görünürlüğü azalırken, B çekiminin giderek belirmesine, belli bir noktada A ve B çekimlerinin üst üste binmesine, bunun ardından A çekiminin giderek güçsüzleşerek yerini B çekimine bırakmasına dayanan bir geçiş türüdür.²²⁶ Sinemada kesmeden sonra en çok kullanılan geçiş yöntemidir. Genel kullanım nedeni ise iki çekim arasındaki zaman ve mekan geçişini hissettirmektir. Klasik Hollywood sinemasının, özellikle 1960 yıllarına kadar çekilmiş hemen hemen bütün filmlerinde zincirleme, zaman ve mekan geçişlerinin vurgulanması için sıkça kullanılmıştır. Özellikle o dönemin Amerikan filmlerin kurgusunda zaman ve mekan geçişleri için zincirleme bir kuraldır.

Çoğu kaynakta ayrı bir başlık olarak sunulan açılma-kararma (fade in – fade out) da zincirleme içinde değerlendirilebilecek bir geçiş türüdür. Bir çekimin siyaha doğru yavaş yavaş kaybolması ya da siyahtan belirmesi temel olarak zincirleme mantığını taşır. Nitekim bu mantıkla sadece siyaha değil tüm renklere, örneğin beyaza da aynı geçiş yapılabilir. O durumda açılma-kararma teknik tanım olarak yetersiz kalacaktır. Açılma-kararma teknik işleyiş benzerliğinden dolayı zincirlemenin bir alt türü olarak değerlendirilmelidir.

(226) Nijat Özön, Sinema Televizyon Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü, 1. Baskı, İstanbul, Kalcı Yayınevi, 2000, s.842.

Zincirleme



Silinme (Wipe)

Silinme, B çekiminin son görüntüsün çerçevenin herhangi bir yerinde görünüp, A çekiminin görüntüsünü herhangi bir biçimde (düz, eğri, kırık, eğik, yatay, vb.) silerek yerini almasıdır.²²⁷ Silinme geçişi bazı geometrik ya da tanımlanamayan biçimlerde de olabilir. Örneğin B çekimi A çekiminin içinde bir çember biçiminde belirip B çekimini silebilir. Buna kurguda "Iris Wipe" denir.* Silinme yöntemini diğer geçişlerden farklı kılan prensip, A ve B görüntülerinin genel olarak görünürlüklerini kaybetmemeleridir. Bir çekim diğer çekimin kapladığı alanı belli bir hızda silerek doldurur.

Sinema tarihinin başlangıcında lenslerin yetersizliğinden dolayı ortaya çıkan ve genelde bir noktaya dikkat çekmek ya da zoom hareketinin yarattığı etkiyi yaratmak için sıkça kullanılan iris şeklindeki silinmeler daha sonra da pek çok geometrik ve çizgisel biçimde uygulanmıştır.

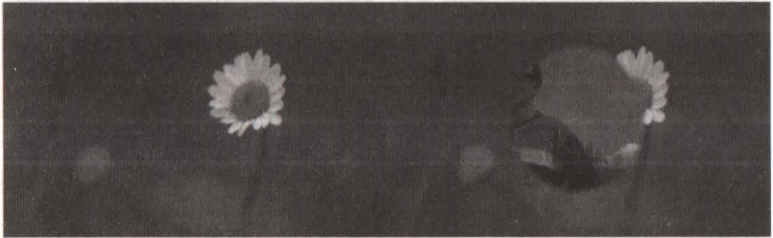
(227) A.e., s.638.

(*) Bu nedenle noktalı açılma-kararma da bir silinme yöntemi olarak görülebilir.

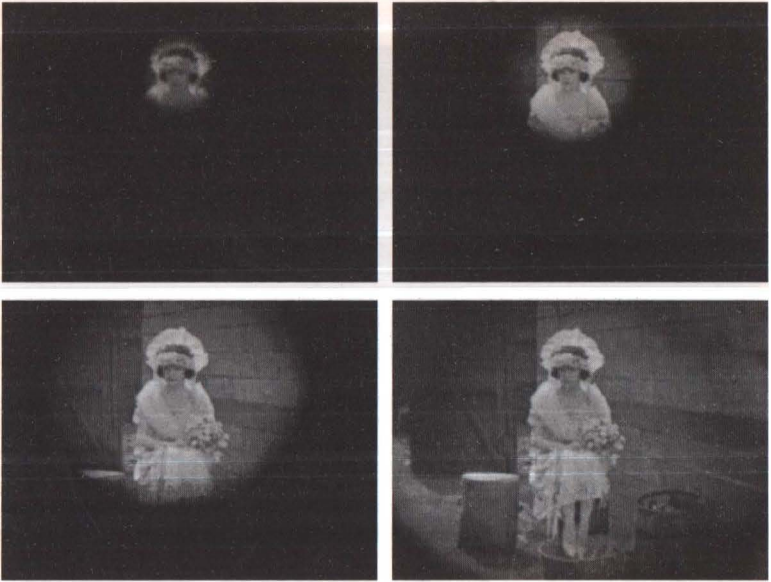
Klasik Silinme



Geometrik Şekilli Silinme



Örneğin Neighbors (1920) filminde yönetmen Buster Keaton, silinme türü olan noktalı açılmayı komedi etkisi yaratmak için kullanmıştır:

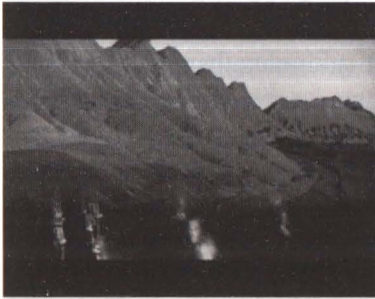
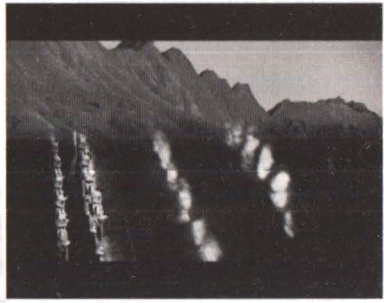
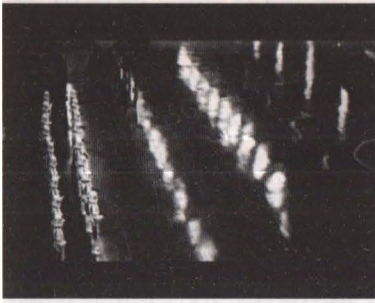


Noktalı açılma ile siyahtan açılan görüntüde ilk başta karakteri, evlenmeye hazır görürüz. Noktalı açılma tamamlanınca ve gelini varillerin üstünde görünce, pek de zengin bir düğün olmayacağını anlarız. Bu henüz o dönemde sinema teknolojisinde olmayan zoom lensin yaratabileceği zoom out* etkisidir. Günümüzde bu etkiler özel bir gönderme olmadıkça zoom lens ile yapılır. Ekranda gelinin omuz planı görülür ve yavaş yavaş zoom out başlar. Zoom out sona erdiğinde gelin varillerin üstünde oturmaktadır.

Silinmenin çizgisel biçiminin sinema tarihinde en iz bırakan örnekleri kuşkusuz Star Wars serisindedir. George Lucas, seri filmlerinde bu geçişi kült bir yöntemle dönüştürmüştür. Öyle ki serinin her filminde, mekan ve zaman değişiminin olduğu her bağlantı noktasında, değişik biçimlerde kullanılan silmeler vardır ve bu geçişler filmlerin biçimlerinin vazgeçilmez öğeleri olmuşlardır.

(*) Büyük oranda kamera olduğu yerde dururken, tek bir çekimin içinde, farklı odak uzunluklarına sahip bir lensle, yakını bir plandan daha uzak bir plana doğru yapılan uzaklaşma hareketi. Tam tersi olarak yapılan yaklaşma ise zoom in olarak adlandırılır.

“Star Wars - Return of The Jedi” (Jedi’nin Dönüşü - 1983) filminden silinme örnekleri:



Filmsel Zaman ve Kurgu

Filmsel zamanı kavramak için öncelikle “gerçek zaman” kavramına kısaca değinmek gerekir. Gerçek zaman kesintisi, tekrarı, geriye dönüşü olmayan kronolojik bir süreçtir. Şu anda yaşadığımızdır. Sinemayla ilgili bunu örneklersek; filmin izlenme süreci gerçek zamandır. Filmsel zaman ise öyküdeki olaylara göre, gerçek zamanda kaydedilen çekimlerin, filmin dramatik yapısının gerektirdiği biçimde, kurgu yoluyla yeni bir zamansal sırada bir araya getirilmesiyle oluşur.²²⁸ Bu tanım içinde yer alan kurgu, filmsel zaman yaratabilme olanağının olmazsa olmaz koşuludur. Çekim sırasında yapılan yüksek kare ile görüntü yavaşlatma ile

(228) Aslıhan Doğan Topçu, Sinema ve Zaman, Sinemada Anlatı ve Türler, Editörler: Fatma Dalay Küçükuyurt, Ahmet Gürata, 1. Baskı, Ankara, Vadi Yayınları, 2004, s.55.

düşük kare ile görüntü hızlandırma dışında, kurgu olmadan bir filmin zamanda manipülasyon yapması pek mümkün değildir. Bu nedenle filmsel zaman kavramı sinemada kurgu ile anlamını kazanır.

Sinema tarihinin ilk filmlerinde, örneğin Lumière'lerin Lyon'daki "Lumière Fabrikasından İşçilerin Çıkışı" ve "Trenin Gara Girişi" gibi filmlerin, olay süresi ile gerçek zaman, yani filmin izlenme süresi aynıdır. Bu tür kısa metraj filmler dışında sinema tarihinde, uzun metraj olarak, filmde izlenenlerin doğal gerçekleşme süreleri ile filmin süresinin aynı olduğu, kurgunun hiçbir şekilde kullanılmadığı bir çalışmaya 2002 yılına kadar rastlanmaz. Alexander Sokurov'un "Russian Ark" filmi etkileyici tekniği ile 96 dakikalık tek bir çekimden ibarettir.* Bu filmin gerçekleşebilmesine olanak sağlayan ise sayısal sinema kameralarıdır. Bir yönetmenin tek çekimlik bir film yapma hayali olsa da bunu film kamerası ile gerçekleştirmesi mümkün değildir. Kameranın film magazini ortalama dört dakikada bir değiştirilmelidir. Oysa sayısal kameralar gelişen depolama alanları ve sıkıştırma teknolojileri ile birlikte her geçen gün daha uzun sürelerde kayıt olanakları sunmaktadır.

Teknoloji aralıksız tek çekimi gerçekleştirilebilir kılarsa da gerçekten tek çekim olan ya da tek çekimmiş gibi görünen film çalışmaları sinema tarihi içinde yok denecek kadar azdır. Dramaturjinin gereği ve doğal sonucu olarak hikayelerin büyük çoğunluğu bir filmin ortalama süresinden daha uzun süreli zaman dilimlerini kapsamıştır ve kapsayacaktır.

Zaman Atlama

Filmin içeriğinde geçen tüm olayları içine alan ve gerçekçi bir varsayımla bu olayların sınırlarını belirleyen zamana senaryoda

(*) 1982 yılı Macbeth, TV filmi olduğundan, 2000 yapımı Timecode ise dört çekimi bir arada gösteren resim içinde resim tekniği kullandığından dolayı dikkate alınmamıştır. Bunların dışında Hitchcock'un Rope (1948) filmi de tek bir çekim olmayan ancak kurgu tekniği ile tek bir çekimmiş gibi görüldüğü için değerlendirme dışı tutulmuştur.

“diejetik zaman” denir. Diejetik zaman günleri, ayları, yılları hatta yüzyılları kapsayabilir. Bu kapsam yazarın öznelliği ve dramatik elemanları kullanımı ile “anlatım zamanı”na daraltılır. Öktem Başol bunu; “Sinemada senaristin en önemli işlevi, gerçek zamanda kurulduğu var sayılan bir öyküyü, dramatik yapı dahilinde, buna bağlı olarak da sinemadaki mantık ve gerçekliğe uygun olarak zamansal bölümlere ayırmaktır.” diyerek vurgular.²²⁹ Diejetik zamandan anlatı zamanına yapılan daraltmanın beklenen sonucu da “zaman atlama”dır. Dramatik etkilere göre diejetik zamanda gereksiz görülen bölümler çıkarılır ve gerekli olan bölümler arasında zaman atlamaları yapılır.

Zaman atlama özellikle kronolojik olarak gündüzden geceye, günden güne, yıldan yıla vb. olabileceği gibi kronolojik olmayan biçimde de olabilir. Filmsel zaman bağlamında kronolojik akışı dramatik etki gerekleri için bozan, zamanın kronolojik akışını değiştiren iki yöntemle geriye dönüş (flash-back), ileriye atlayış (flash-forward) adı verilir.

Geriye dönüşler filmsel zamanda en çok kullanılan yöntemlerin başında gelmektedir. “Geriye dönüş, öyküdeki olayların sebeplerinin ortaya çıkarılması, daha iyi anlaşılması, olaya yeni dâhil olan bir karakterin geçmişle bağlantısının kurulması amacıyla kullanılır”²³⁰ Bu teknik filmlerde o kadar sık kullanılmıştır ki artık bir karakterle ilgili bir sebep sonuç ilişkisi yaratmak için en kolay yol olarak görünmektedir. “Forest Gump” (1994) ve “Usual Suspects” (Olağan Şüpheliler, 1995) gibi filmler geriye dönüş üzerinden biçimlenmiş iyi örnekler olarak gösterilebilir.

Geriye dönüşler ve ileri atlamalar öyküdeki olayların sırası ile anlatının sırasının farklı olmasından, tercih edilmesinden kaynaklanır. Örneğin bir öykünün kronolojik sırasındaki sekansları A B C D E olarak dizelim. Bu öykü sırasını bozup kurgudaki anlatım sırasında D sekansı ile C sekansının yerini

(229) Öktem Başol, Senaryo Kitabı, a.g.e, s.200.

(230) A.e., s.75.

değiştirirsek; B sekansından sonra gelecek D sekansı bir ileri hareket olur. Böylece ileride gerçekleşecek bir olayı önceden öğrenmiş oluruz. Ancak klasik anlatı sineması için bu genelde tercih edilmeyen bir yöntemdir.

“Geleneksel anlatı kalıplarıyla filmler üreten klasik Hollywood sineması radikal oyun kronolojisini reddeder... klasik film, olayları 1 2 3 düzeninde gösterir... klasik filmde geleceği belli edecek ilerlemeler kesinlikle yasaklanmıştır. Flash-forward anlatımın her şeyi bildiğini açığa çıkarır. Öykünün düzeninde izin verilen tek yönlendirme flashback'dir.”²³¹

Steven Soderbergh'in *The Limey* (Denizci - 1999) filmi ileri atlayış tekniğinin kullanıldığı iyi bir örnek olarak gösterilebilir.

Sinema, daha önce de belirtildiği gibi, izleyicisi tarafından tıpkı dil gibi öğrenilen bir süreçtir. Sinema ve izleyici arasında çift taraflı bir öğrenme ilişkisi vardır. Bir yönetmen yeni anlatım olanaklarıyla izleyicisinin sinema dilindeki gelişimini arttırırken izleyici de yeni seviyesiyle genel sinema dilinin kullanımı üzerinde etkide bulunur. Bunu en iyi filmsel zamanın kullanımı anlamında gözlemleyebiliriz. Çağdaş sinema anlatısı filmsel zaman üzerinde oynamalar yaparak ve bunu yaptığını çok da belli etmeyerek bu filmsel zamanı izleyicisinin keşfetmesini ister. Bu bir anlamda Bergson'cu zaman anlayışının yansımasıdır. Bergson'cu zaman anlayışının temel ögesi eş zamanlılık, yani geçmiş, şimdiki ve gelecek zamanın bir arada kullanılmasıdır. Bu noktada *Memento* filmi iyi bir örnek oluştururken, Alejandro González Iñárritu'nun “*Amores Perros*” (Paramparça Aşklar ve Köpekler, 2000), “*21 Grams*” (21 Gram, 2003), *Babel* (Babil, 2006) üçlemesi kurgu ile filmsel zamanın kullanımı bağlamında çağdaş yaklaşımları sergiler.

(231) Aslıhan Doğan Topçu, *Sinema ve Zaman, Sinemada Anlatı ve Türler*, s.70.

“Paramparça Aşklar ve Köpekler”de bir trafik kazası üç hikâyenin merkezi olup, üç hikâyeye de bu kazanın etrafında şekillenir. Üç hikâyede de kaza, filmsel zamanın merkezi olup, karakterlerin bu kazadan önceki hallerini geri dönüşlerle görürüz. Kazadan sonraki filmsel zaman kronolojiktir ancak film içindeki ayrıntılardan anlarız ki aslında üç hikâyeye de birbirine paralel ilerlemektedir. Şimdiki zaman, geçmiş zaman ve bu zamanların paralelliğini kendi filminin zamansal evreni olarak kuran İnárritu, bir sonraki filmi “21 Gram”da biraz daha karmaşık bir yapıyı tercih eder.

“21 Gram”da çekilen bütün sekanslar film içinde düz akan bir zaman kaygısı taşımadan, birbirine iç içe geçmiş olarak filmin bütününe dağıtılmıştır. Bu dağılım elbette rasgele değil bir biçime göre yapılmıştır. Bu biçimi ancak şu şekilde ortaya koyabiliriz: Filmde kurgunun şeklini karakterlerin birbiriyle olan ilişkisi belirlemektedir. Bu nedenle izleyicinin sekansların ilişkisinden çok karakterlerin ilişkilerinden oluşan “parçaları” takip etmesi sağlanmıştır. Her parça izleyiciye öykü hakkında yeni bir ipucu vermektedir. Filmde karakterlerin birbiriyle ilişkisi üzerinden oluşan toplam 106 parça vardır. Bu 106 parça geçmiş, şimdiki ve gelecek olarak bölünmüş bir sinemasal zaman içinde kurgulanmıştır. Zaman kurgusunda dikkati çeken, karakterler değişse de 4-5 parçada bir, öykünün akışını taşıyan bir şimdiki zaman olmasıdır. Sekansların iç içe geçmiş bir şekilde kurgulanması öykünün merak uyandırmasını sağlarken; şimdiden ve geçmişten parçalar sunan film, izleyicisine tıpkı bir yap-boz oyuncusu gibi davranır.

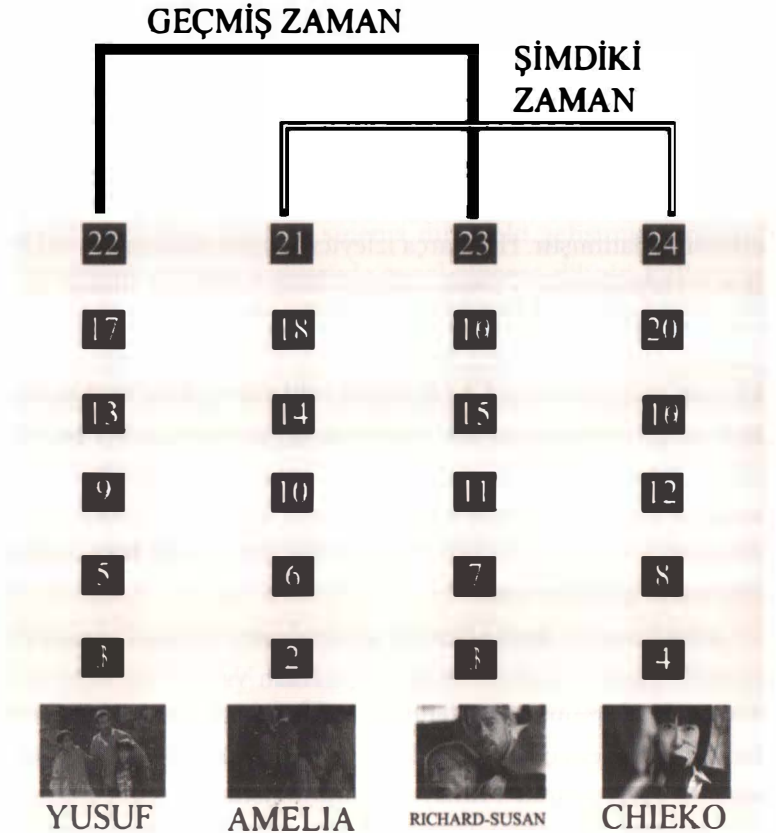
Babil filmi ise dört hikâyeyi iç içe geçirir. Filmsel zaman evreninde şimdiki zaman ve geçmiş zaman vardır. Bu filmin zamansal kurulumu çözümlendiğinde ise karşımıza matematiksel bir kurgu düzeni çıkar. Filmde toplam 24 sekans vardır ve bu sekanslar 6’şarlı olarak 4 hikâyeye bölünmüştür. İkişi geçmiş, ikisi de şimdiki zamanda yaşanan dört hikâyeye paralel kurgulanmıştır.

Film sekanslara bölündüğü zaman Fas'ta geçen Yusuf - Richard ve Susan, Meksika ve Japonya'da geçen Amelia ve Chieko hikâyelerinin birbirine paralel kurgulandığı görülebilir.

Aşağıdaki şema, Babil filminin, filmsel zamanı nasıl formüleştirdiğini ve yapılan kurgunun rastlantı değil senaryo aşamasından itibaren nasıl özenle hazırlandığını gözler önüne sermektedir.

BABİL KURGU ŞEMASI

* Numaralar sekansları temsil etmektedir.



İnârritu'nun bu üçlemesi ve benzer bir şekilde anlatısı bu tür zaman atlamaları barındıran filmlerle ilgili kurgu kavramı bağlamında genel bir yanılığa vardır. Bu filmlerin çekimlerden sonraki kurguda yani kurgu masasında şekillendiği düşünülür. Ancak bu tür karmaşık yapılar öncelikle senaryo ya da çekim senaryosu aşamasında belirlenir. Sahnelerin birbiri ile olan sıralaması, ilişkisi ve giriş-çıkışları tasarlanmış ham çekimlerden yeni bir ilişkiler zinciri kurmak son derece zor ve çoğu zaman başarısız olacak bir girişimdir. Dolayısıyla hiçbir yönetmen, büyük sürprizler ve açmazlar olmadığı sürece, senaryo kurgu yapısında radikal değişiklikler yapmaz. Bu bağlamda kurgu sürecinde bir mucize beklenmemelidir.

Paralel Zaman / Paralel Kurgu (Cross Cutting)

Zamanda atlamanın geriye ve ileriye doğru hareketinden farklı olarak anlatının aynı anında yaşananları anlatmak yine edebiyattan kalan bir miras olarak sinemada paralel kurguyu doğurmuştur. Porter ile başlayıp Griffith ile olgunluğa ulaşan paralel kurgu, iki ya da daha fazla farklı mekândaki aksiyon çizgisini karşılıklı ve genelde aynı zamanlı olarak kurgulamaktır. İki aksiyon çizgisindeki karakterler ilişkilendirilir ve böylece iki aksiyon birbirine bağlanır. Paralel kurgu böylece mekânsal devamsızlık yaratır fakat aksiyonu, neden-sonuç duygusu ve eş zamanlılık yaratarak, birbirine bağlar. Sinemanın teknik kurgu yöntemlerinin, geçişlerinin (zincirleme, silinme vb.) dışında ilk biçim kurgusu sayılabilir. Günümüz sinemasının vazgeçilmez ve çok sık kullanılan yöntemlerinden biridir. Genel olarak paralel ilerleyen aksiyonların bir sahnede birleştirilmesi biçimine dayanan paralel kurgunun birçok geliştirilmiş versiyonu vardır.

Örneğin Edward Yang'ın *Yi Yi* (2000) filminde baba ve kızı muhtemelen aynı zaman diliminde randevularına çıkarlar. Baba Japonya'da iken kızı Taipei'dedir. Baba 20 yıl sonra ilk kız arka-

daşı ile tekrar buluşmuşken kızı da ilk randevusundadır. Yang bu iki durumu paralel kurgu ile verir ve baba ile kızın duygularını ortaklaştırırken sanki tarihin tekerrür edeceğine dair bir izlenim sunmaktadır.

Fritz Lang'ın *M* (1931) filminde ise, paralel kurgunun iki aksiyonun paralellğine dayalı genel yönteminin aksine, üç aksiyon birbirine paralel kurgulanmıştır. Polis çocuk katilini ararken, gangsterler de şehrin sokaklarında katilin peşindedir ve biz de, zaman zaman, katilin kendisini görürüz. Paralel kurgu farklı aksiyonları, eş zamanlılık yaratarak ve takibin ilerleyişini göstererek birbirine bağlar. Ayrıca paralel 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. Paralel kurgu, aynı zamanda, bir gerilim yaratır (olayla ilgili şüphelerimiz, ancak kademe kademe aydınlanır ve sonuçlanır). Lang, polis ve gangsterler arasında benzerlik olduğunu paralel kurgu ile ima eder.²³²

Paralel kurgu sinemanın ilk yıllarından beri kullanıldığından izleyici için formülü belli bir dildir. Bu öğrenilmişliğin yarattığı önyargı diğer pek çok yöntem için olduğu gibi paralel kurgunun kullanımında da yönetmene izleyicisini ters köşe yapma şansı vermektedir. *The Silence of the Lambs* (Kuzuların Sessizliği, Jonathan Demme, – 1991) filminde paralel kurgunun bu şekilde kullanımının çok başarılı bir örneği vardır.

Jack Crawford ve FBI ekibi suçlu Baffalo Bill'in bulunduğu düşünülen eve operasyon düzenler. Operasyon evin dış ve iç çekimlerinin paralel kurgusu ile verilir:

(232) David Bordwell & Kristin Thompson, *Film Sanatı*, a.g.e., s.244.

Jack Crawford ve FBI ekibi (dış)



Baffalo Bill (iç)



FBI ekibi eve girmek için son hazırlıklarını yaparken gerilim giderek tırmanır. Çiçekçi rolüne bürünen FBI ajanı kapının zili ni çalar. Ev içinde de zilin yakın çekimini görürüz. Bu an paralel kurgularda sık gördüğümüz doruk (climax) noktasıdır. İki aksiyon bu noktada birleşecektir.



Paralel kurgunun biçimsel alışkanlıklarından dolayı iki aksiyon birleşmesini beklerken büyük bir sürprizle karşılaşırız. Ev içi, o ana kadar hiç görmediğimiz başka bir aksiyon çizgisiyle birleşir. Bill'in kapısını çalan aslında dedektif Clarice Starling'dir. FBI ekibi o sırada başka bir eve operasyon düzenlemektedir ve o evde de kimse yoktur.



Görsel Olarak Zaman ve Kurgu

Senaryo kurgusunda oluşturulan “anlatı zamanı” ile “filmsel zaman” benzer olsalar dahi birbirine karıştırılmamalıdır. Senaryo çekilmeden henüz bir film değildir. Anlatı zamanını oluşturan yazı, yönetmen tarafından görüntüye dönüştürülürken her türlü sinematografik tercihin ve kadraj içindeki plastik öğelerin etkisiyle yeniden biçimlenir. Böylelikle senaryodaki anlatı zamanının film çekiminden sonra ortaya çıkan parçaları, kurgu ile son hali verilecek olan filmsel zamanın olasılık seçenekleridir. Dolayısıyla kurgu filmsel zamanın nihai olarak tanımlandığı aşamadır.

Kurgu sürecinin filmsel zamanla ilgili iki ana problematiği vardır: “Zamanda atlama” ve “zamanı sıkıştırma/açma”. Zamanda atlama, diejetik zamandan anlatım zamanına geçerken senaristin sekans ve sahne tercihleri doğrultusunda kaçınılmazdır. En basit örnekle biyografik bir filmde kahramanın hayat kesitleri dramatik gereklere göre tercih edilir. Dolayısıyla ve doğal olarak senarist tarafından dramatik etki tercihlerine göre seçilmiş bölümlerin giriş ve çıkış sahnelerinin arası seçilmeyen zaman dilimlerinin boşluğu ile karşı karşıya kalır. Bu boşluklar çekim sonrası kurgunun potansiyel olarak problem barındıran kısımlarıdır. Bunun yanında yönetmenin kendi sinematografik tercihlerine göre yapılan çekimlerin sıralanma biçimi ve ilişkisi senaryoda öngörülen sahne zamanını hem kısaltabilir hem uzatabilir. Buna kurguda “zamanı sıkıştırma/açma” denir. Zamanı sıkıştırma/açma kurguda temel olarak ritmik kaygılarla sahnenin temposu üzerine odaklanır. Bunun yanında dramatik etkinin kontrolü bağlamında da çok önemlidir.

“Zamanı sıkıştırma/açma” bütünüyle çekim sonrası kurgunun alanına girer. “Zamanda atlama” ise senaryo, çekim ve kurgunun ortak alanıdır. “Zamanda atlama” sonucu oluşacak boşluklar ya senaristin kurduğu sahneler arası bağlarla ya da yönetmenin çekim aşamasında getirdiği çözümlerle anlatım tek-

niğine dönerler. Çekim sonrası kurguda bu tasarlanmış yapılar dramatik gereklere göre devre dışı kaldığında, örneğin sahnele-
rin sırası değişmiş olabilir, kurgucu teknik ya da anlatıma da-
yalı yeni çözümler getirir. Bu çözümler edebiyatta olduğundan
çok farklıdır ve farklı olmalıdır. Çünkü bir romanda yazar “bir
gün sonra”, “bir kaç yıl sonra”, “iki saat önce” vb. gibi cümle-
lerle zaman atlamaları yapabilir ancak sinemada bu atlama “gös-
terilmek” zorundadır. Senaryo bu gösterme esasına dayanılarak
yazılır. Yönetmen de gösterme esasına göre çeker. Örneğin geç-
mişte ya da gelecekte olan sahnenin renk paletiyle oynamak sık
tercih edilen bir yöntemdir. Modern izleyici ihtiyaç duymasa da
ve artık çağdaş anlatı sinemasında çok tercih edilmese de bir ge-
riye dönüş sahnesini siyah-beyaz ya da sepya yapmak sık başvu-
rulan popüler bir yöntemdir. Geçen zamanı anlatmanın da ilkel
yöntemlerinden biri sahneler arasına hızlıca ilerleyen bir saat ya
da düşen takvim yaprakları gibi ara çekimler girmektir. Ancak
çağdaş sinema artık bu anlatımların çok daha ötesine gitmiştir.

“Boşluklar” ve “Köprüler”

Dramatik etki gereklerine göre dışarda bırakılan, seçilmeyen
zaman dilimlerinin boşluğu tıpkı iki kara parçasını ayıran bir
uçuruma benzer. Senaristin ya da yönetmenin tasarladığı zaman
atlama teknikleri ayrık olan iki kara parçasını bir “köprü” ile
bağlamak gibidir. Özel bir tercih ya da tarz olarak belirgin, gö-
rünür, fark edilir tutulmak istenmediği sürece, senaryoda belir-
tilmese bile, yönetmen akıcı bir kurgu ve anlatım dili için çekim
senaryosunda bu boşluklara zaman atlama teknikleri, köprüler
düşünmelidir. Bu köprüler, atlamaları yumuşatmak için sadece
teknik olabileceği gibi anlatıma dayalı da olabilir. Bunu iki farklı
kurgu ekolü olan “editing” ve “montage” kavramları üzerinden
de okuyabiliriz. Bazı geçişler sadece yumuşak, akıcı ve hissedil-
meyen, bazıları da fark edilen, anlam yaratan biçimiyle kendini
gösterir. Kimi zaman da bu iki eğilimin sentezlendiği geçişler
karşımıza çıkar. Nitekim köprülerin biçimsel yapısının, içeriğin

kapsamında olması kuşkusuz estetik bir sinema anlatımını beraberinde getirecektir. Zaten hem tekniği hem de anlatımı bir arada tutan geçişler yönetmenlerin imza sahneleri olarak kendini gösterir. Daha önce incelendiği gibi Pudovkin, kurgu biçimlerini, ilişkili kurgusunu büyük oranda bu noktaya, teknikle iç içe geçmiş anlatıma göre şekillendirmiştir. Dolayısıyla teknik çözümlerin çoğu onun kurgu biçimlerinin kapsamına girer. Bu biçimlerden yola çıkarak, modern bir bakışla, sahneler arası zaman boşluğundan geçiş için dört ana “köprü” yöntemini genelleyebiliriz.

1. Bağlantı nesnelere dayalı
2. Kompozisyonlar arası uyuma dayalı
3. İşitsel bağlantı öğelerine dayalı
4. Geçiş türlerine dayalı

İlk iki yöntem, sahne çıkış ve giriş çekimlerinin tematik ve biçimsel yapılarının üzerine temellenir. Büyük oranda senaryo ya da çekim aşamasında tasarlanır. Tasarlanmadığı durumlarda kurgu aşamasında bu tür geçişleri yapmak pek mümkün değildir. Son iki yöntem ise sahne çıkış ve giriş çekimlerinin tematik ve biçimsel yapılarının uyum göstermediği durumlarda geçişi yumuşatmak için kullanılan kurgu masasındaki geçiş tekniklerini, dolayısıyla kurgu sürecini kapsar.

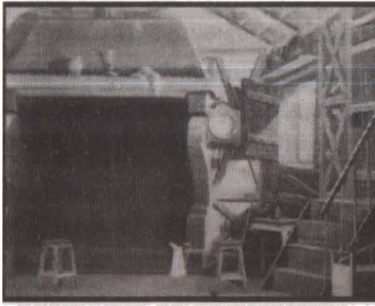
Bu köprü yöntemlerini örneklerle detaylandırmaya en bilinen ve en çok kullanılan uygulama türü “geçiş türlerine dayalı” köprü yöntemi ile başlamak doğru olacaktır. Böylelikle zaman atlamalarındaki anlatım tekniklerinin nasıl geliştiği de daha net ortaya çıkacaktır.

Geçiş Türlerine Dayalı Köprüler

Bu yöntemi oluşturan araçlar genel olarak maddelenen zincirleme ve silmedir. Ancak hemen belirtmek gerekir ki bu araçlar diğer köprü yöntemlerinde de kullanılabilir. Bu noktada belir-

leyici olan, bu araçların, biçimsel uyumun söz konusu olmadığı durumlarda kullanılmasıdır. Araç söz konusu geçişin gerçekleşmesine araç olmaz, kendisi geçiş olur.

Film kurgusu sırasında zaman atlamalarının en sık kullanılan ve izleyici tarafından kabul görmüş biçimi zincirlemedir. Sinema tarihinin ilk öykülü filmlerinden itibaren karşımıza çıkar. Öykülü filmin babası olarak andığımız Méliès, 1899 yapımı Cendrillon filminin açılış sahnesinden sonra balo salonuna geçerken sinema tarihinin ilk zincirlemesini kullanır:

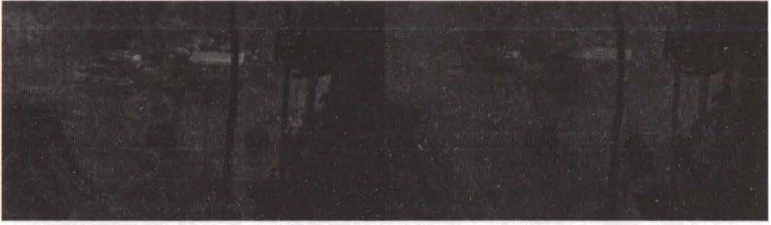


Méliès zincirleme tekniği ile hem zamansal hem de mekânsal olarak bir değişim olduğunu izleyicisine vurgulamak ister. Bu teknik daha sonra klasik anlatı sinemasının zamanda ve mekânda değişim için en çok kullandığı kurgu tekniği olarak kalacaktır. Özellikle 1960'lara kadar birçok klasik anlatı filminin zaman ve mekan değişimi için başvurduğu yöntemdir.



What Price Glory (Zaferin Bedeli - John Ford – 1952)

Özellikle çağdaş anlatı sineması özel bir anlatım olmadıkça zincirlemeye bağlı zaman geçişlerinden uzak durur. Bunun yanında artık klasik anlatı sinemasında da sahneler arası çıkış ve giriş sahnelerinde izleyici rahatsız edecek, onu yabancılaştıracak bir durum olmadığı sürece zincirleme geçişi kullanılmamaktadır. Zaman geçişleri arasında kamera hareketi uyumsuzluğu (iki çekimin de hareketli olması ya da bir çekimin hareketli birinin sabit olması), belirgin ışık farklılıkları (renk, karanlık-aydınlık) benzer ölçekler ve bu benzer ölçeklerde aynı karakterin olması gibi durumlar dışında günümüzde çok fazla tercih edilmeyen bir geçiştir. Örneğin 2014 yapımı Dawn of the Planet Apes (Maymunlar Cehennemi: Şafak Vakti) filminde Malcolm karakterinin maymunlarla görüşmek üzere ormana girdiği sahnede orman içindeki arayış sırasındaki kısa zaman geçişi zincirleme ile yapılır. Geçiş aracına ihtiyaç duyulma nedeni ilk çekimde yağmur yokken ikinci çekimde yoğun bir yağış, karakterin iki çekimde de hareket bağlamında seçilir ve hareketlerin farklı yönlerde olmasıdır:



Büyük bir ihtimalle yönetmen Matt Reeves bu iki çekimin arasını dolduracak çekimleri yapmıştır. Ancak genel olarak filmin son,final kurgusunda dramatik yapı gereği, uzun olarak görülen kısımlar kurgudan çıkarıldığında tasarlanmış geçişler devre dışı kalır. Bunun sonucu olarak da akıcı bir geçiş için bu tür uygulamalar yapılır.

Zincirlemenin artık çok tercih edilmemeye çalışılan bu biçimine karşı açılma ve kararına halen pek çok sinemacının tercih ettiği bir biçimdir. Özellikle filmin bölümlerini fark ettirme, düşünme boşlukları yaratma için son derece ideallerdir. Anlatı etkisi olarak iki görüntünün üst üste gelmesinden kaynaklı “olağandışı”lıktan da uzaktır. Çünkü biçimsel olarak insanın günlük yaşam tecrübesinin fiziksel pratiklerini (gündüz-gece, yavaşça göz kırpma, uyuma-uyanma) taşır.

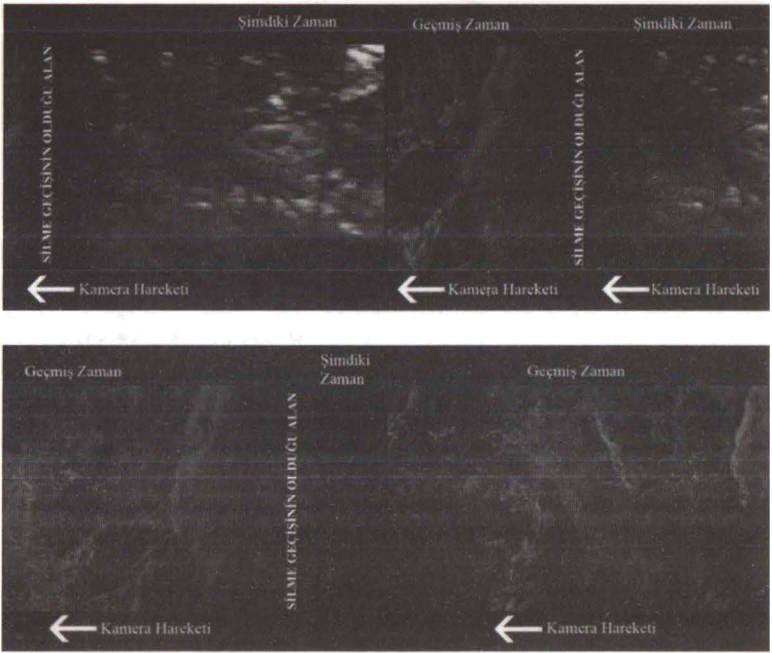
Kompozisyonlar Arası Uyuma Dayalı Köprüler

Kompozisyonlar arası uyuma dayalı köprüler, çoğu zaman çekim aşamasında tasarlanırlar da bazen kurgu masasında da (özellikle yüksek çözünürlüklü sayısal kameraların dikey kurguya sunduğu olanaklar sayesinde) oluşturulabilmektedir. Kad-

raj biçimindeki, kamera hareketlerindeki, görsel nesnelerdeki, kadrajın iç devinimlerindeki, grafik yapısındaki ve (veya) rengeindeki benzerlikleri temel alan geçişlerdir. Bu temeller zaman atlamanın söz konusu olduğu iki çekimin uyum öğeleridir. Bu, geçiş türlerine dayalı köprülerde olmayan bir uyumdur. Örneğin yukarıda Star Wars serisinden örneklenen silinme geçişindeki çekimler arasında sözü edilen temellere dayalı bir uyum yoktur. Ancak aynı silinme aracı uyuma dayalı olarak da kullanılabilir.

Genel olarak aynı yöne doğru kamera hareketine sahip iki çekim, silinme geçişleri için oldukça elverişlidir. İki çekimin yatay ya da dikey kadraj sınırlarındaki ortaklık, örneğin bir kolon ya da ağaç, silinme geçişini gizler. “Two Towers” (İki Kule - Peter Jackson - 2002) filminde bu tür bir silinme ile sağlanmış bir geriye dönüş görebiliriz:



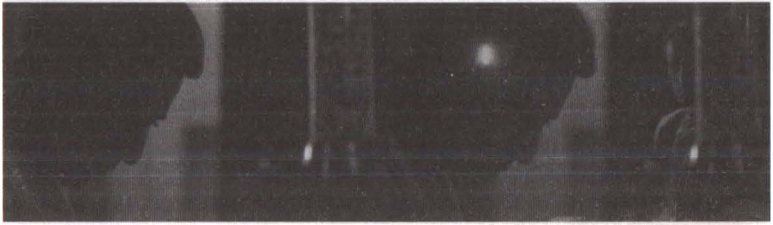


Notting Hill'de de (Aşk Engel Tanımaz – 1999) yönetmen Roger Michell, 1 yıl sonrasına geçiş için mevsim geçişlerini kullanır: Anna tarafından terkedilen William, Londra sokaklarında yürümeye başlar. Yaz mevsimidir. Yürüyüşün az sonrasında yağmur başlar. Sonbahar yaprakları uçuşur. Daha sonra kar gelir ve yürüyüşün sonunda mevsim ilkbahardır. Tek bir çekim gibi görülen bu sekansta silinme geçişleri son derece iyi bir şekilde gizlenmiştir.

Kadraj biçimine bağlı zaman atlamalarında iki çekim arasındaki uyum, objelerin ya da karakterlerin kadraj içindeki pozisyonlara göre gerçekleşir. Uyumsuz çekimlerin en çok tercih edilen geçişi olan zincirleme bu tür geçişlerin en sık kullanılan aracıdır. Bunun bir örneğini Godfather serisinin ikinci filminde görebiliriz:

Geriye dönüşlere dayalı bir anlatıma sahip olan filmde yine bir geriye dönüş öncesi Michael Corleone oğlunu yatağına ya-

tırmış ve onunla sohbet etmektedir. Sözlerinin sonunda babası Vito Corleone'nin yatakta oynayan çocuğunu seyrettiği sahneye zincirleme ile geriye dönüş başlar. Bu geçiş Michael ve Vito Corleone'nin kadraj içinde durdukları yer itibariyle uyum göstermektedir. Geçiş, kadrajların boş alanları üzerine karakterlerin yerleştirmesiyle şekillenir. Bu uyum, geçmiş ve şimdiki zamandaki iki baba figürünü tematik ve biçimsel olarak eşler:

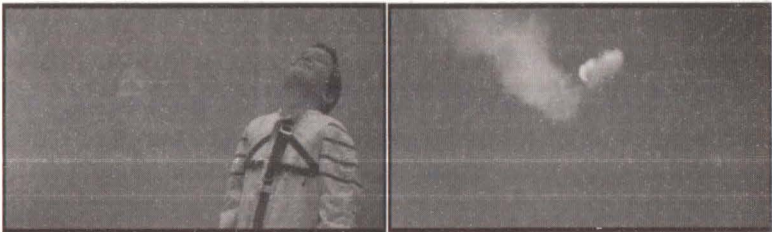
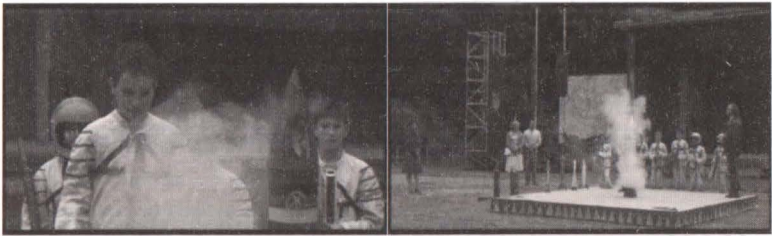


Zincirleme geçiş genel olarak izleyici tarafından fark edilen bir geçiştir. Ancak bu örnekte iki çekim üst üste bindiğinde oluşan kompozisyonun estetiği, zincirleme geçişin görece olağandışılığını da geri plana atar. Geçiş fark edilse de estetiğin hazzı baskındır.

Kompozisyon uyumuna dayalı köprülerin en sık kullanılan yöntemlerinden biri de renk, yüzey ve dekor özelliklerinin uyumudur. Bir çekimin son karelerinde baskın olan bir renk ya da yüzeyin diğer çekimin başlangıç karelerinde de olmasına dayanır. Genel olarak bu benzer kareler zincirleme geçiş ile bağlanır. Ancak son kareler bütünüyle aynıysa (örneğin tam siyah, tam beyaz vb.) zincirleme geçişe gerek kalmaz. Kesme kullanılır. Renk özelliklerinin uyumuna dayalı geçişin en sık kullanılan

yöntemlerinden biri gökyüzünün ortaklığıdır. İlk çekimin sonunda sadece gökyüzü varken ikinci çekimin başında da gökyüzü olur. Çekimlerin ortaklaştığı gökyüzü zincirleme geçiş ile bağlanır. Gökyüzü bulutlu olduğu zamanlarda iki çekimin benzerlik oranı azalır ve geçiş fark edilebilir. Ancak gökyüzü baskın olarak tek renkle kadrajı doldurursa, örneğin mavi, geçiş fark edilmeyebilir. Ne şekilde olursa olsun diğer geçişler gibi bu geçiş de içerik olarak bir bağa sahip değilse sadece teknik ve biçimsel bir yaklaşım olarak kalacaktır. Bu geçişin nasıl yerinde kullanılabileceğini Wolfgang Becker, *Good Bye Lenin!* (Elveda Lenin! - 2003) filminde gösterir.

Filmin açılış sekansında Alex'in dış ses anlatımı ile annesi Mutter'ın hikayesini dinleriz. Bu bölümde genel olarak kararma-açılma ile zaman atlamaları yapılır. Sekansın sonuna doğru Alex'in çocukluğundaki kozmonot olma hayalini dış ses olarak dinlerken arkadaşlarıyla gökyüzüne oyuncak roket fırlatışını görürüz. Roket gökyüzünde yalnız kalır. Kamera gökyüzünde takip ettiği roketten aşağı doğru yavaş bir tilt yapar. Zaman geçmiştir. Alex bankta oturmuş bira içen genç bir delikanlıdır.





Burada gördüğümüz zaman atlama tekniğinde uyum geçişi olan gökyüzü, hikayenin doğal akışı olan oyuncak roket fırlatma esas alınarak kullanılmıştır. Yani kamera gökyüzüne geçiş için değil roketi takip ettiği için dönmüştür. Geçiş analiz edildiğindeyse yönetmen Becker'in burada iki teknik kullanmış olabileceğini görürüz. Bunun nedeniyse geçişin son derece görünmez oluşudur. İlk olasılıkta roket fırlatılma mekanında roketin gökyüzüne yükseliş planı çekilmiştir. Diğer çekim, yani Alex'in oturduğu bank, gökyüzünden aşağı doğru bir tilt ile başlamıştır. Örnek karelerde gördüğümüz kadrage bütünüyle hakim olan mavi gökyüzü ortaklığında da zincirleme geçiş kullanılmıştır. Ancak Alex'in havadaki roketi izleme planından sonra kesme ile giren roket takip çekimi büyük ihtimalle böyle bir uygulamanın yapılmadığını gösterir. Genel çekimdeki son derece homojen ışık ve roket takip çekimindeki küçük bir yuvarlak lekenin devamlılığı, geçişin tek bir çekimden oluştuğunu belli eder. Yani Alex'in gökyüzündeki roketi takip etme planından sonra gelen roket çekimi Alex'in bankta bira içtiği mekanda yapılmıştır. Roket fırlatma sahnesinin tempolu devamlılık kurgusunun sürüklediği izleyici Alex'in çekiminden sonra gelen roket takip

planının devamında “ne olduğunu fark edmeden” farklı bir zamana geçmiştir. Nitekim Becker, dış ses belli etse de zamanı netleştirmek için bu bilgiyi yazı ile de verir.

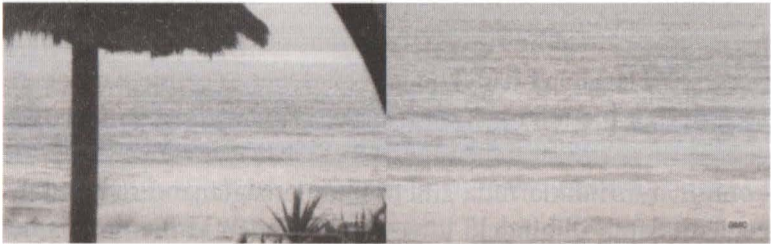


Biçim olarak, film materyali bağlamında iki çekimin uyum gösteren karelerinin bağlanması söz konusu olmasa da geçiş, özünde uyum geçişleri ile aynı mantığı taşır. Çekimde tek gökyüzü kullanılsa da filmsel zaman içinde iki farklı zamandaki gökyüzünün ortaklığı esas alınır. Bütün bunların yanında bu geçişi değerli ve bütüncül kılan roketin filmin finaliyle de bağı olmasıdır. Roket teknik bir geçiş için hikayeye konulmamış, hikayenin bir nesnesi olarak geçişin düşünülmesine neden olmuştur. Yani içerik biçimi doğurmuştur.

Fear the Walking Dead dizisinin Pillar of Salt isimli 12. bölümünde deniz, kompozisyon uyumuna dayalı geçişin aracı olur: Ofelia artık yıkıntı halinde olan Poco Cielo oteline girer. Otelin deniz manzaralı restoranına geldiğinde orda geçirdiği bir günü hatırlar. Kamera yavaş yavaş denize doğru zoom in yapar. Bütün kadraj denizle dolduğunda yumuşak bir zincirleme geçiş olur ve zoom out başlar. Ofelia erkek arkadaşı ile birlikte restoranda yemek yemektedir:



Geriye dönüşü yaşayan Ofelia



Sahnenin çıkış çekimi – Denize doğru zoom in

Zoom in bitip deniz kadrajı doldurduktan sonra zincirleme başlar. Zincirleme bitince bu sefer geçmişteki sahnenin ilk çekimi denizden zoom out ile başlar.



Geçmiş anlatan sahnenin giriş çekimi - Denizden zoom out

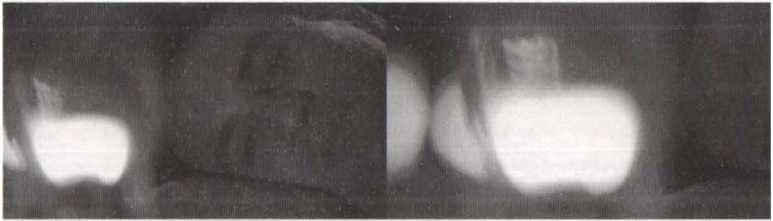
Kompozisyon uyumuna dayalı köprülerin en çok tercih edilen biçimlerinden biri de grafik uyumdur. Zamanda atlama, iki çekimdeki farklı her hangi iki görsel nesnenin grafik olarak benzerliğinden biçimlenir. Örneğin güneşin ve trafik lambasının geometrik şekil olarak benzerlikleri kadraj içinde doğru şekilde konumlandırıldıklarında zincirleme ile bağlanabilirler. Hitchcock'un Sapık filmindeki küvetin giderinden kurbanın gözüne yapılan zincirleme geçiş, zaman atlama olmasa da biçimsel olarak grafik uyuma iyi bir örnektir.

Once Upon a Time in America (Bir Zamanlar Amerika'da – 1984) filminde çok sayıda zamanda atlama uygulaması farklı yöntemlerle karşımıza çıkar. Kullanılan örnek yöntemlerden biri grafik uyuma dayalı zamanda atlamadır:

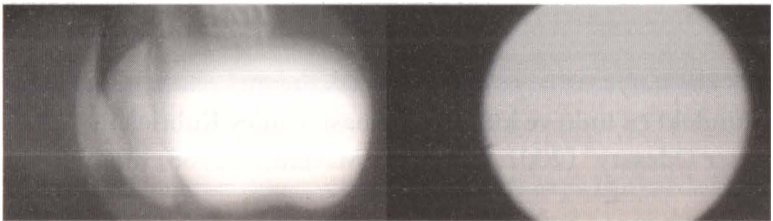
Noodles, Chun Lao'nun yerinde uyuşturucunun etkisiyle uzanmaktadır. Kendini zorlayarak kenarda duran gazeteye elini uzatır. "FBI içki kaçakçılarını tuzağa düşürdü. 3 ölü" manşetine bakar. Uyuşturucunun etkisiyle kafası tekrar geri düşer. Telefon sesi duyulur. Aslında ses Noodles'ın zihnindedir. Kurtulmak istencesine uyuşturucuyu defalarca içine çeker. Gözleri dalar.



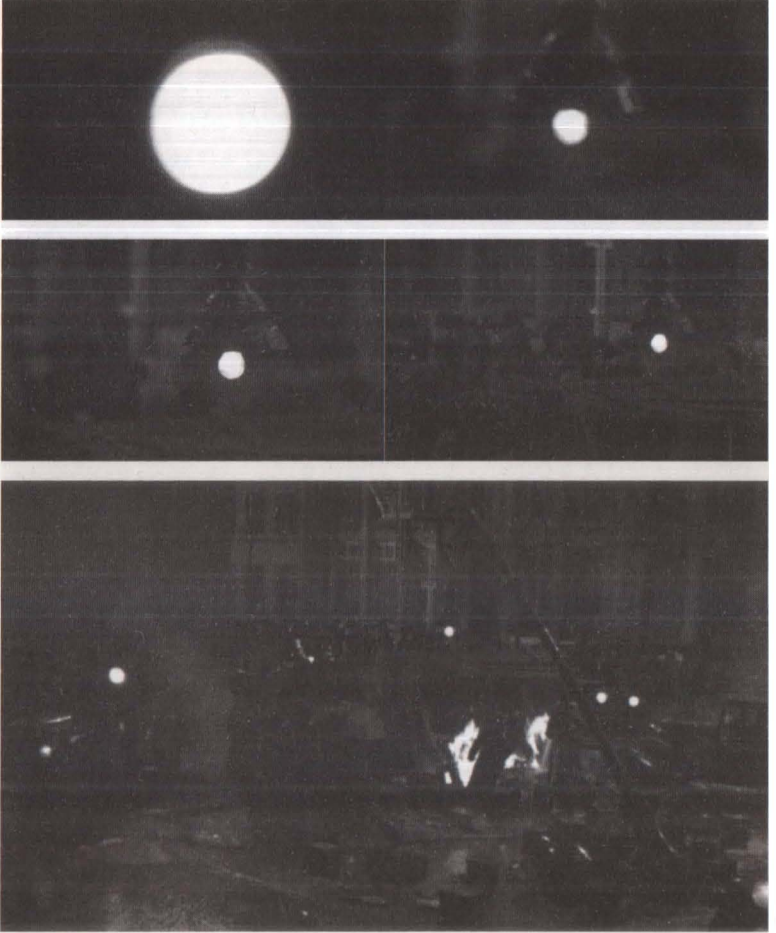
Kamera yüzden gaz lambasına doğru zoom in yaparken netlik de iyice kaybolur.



Gaz lambasının ateşi netliğin bozulmasıyla beraber dairesel bir şekil (bokeh) alır.



Zincirleme ile yine bulanıklık etkisiyle dairesel bir şekil almış devrik sokak lambasına geçiş yapılır. Zoom out başlar. Gazete manşetinde yer alan habere konu olan olayın gerçekleştiği zamana geriye dönüş yapmış oluruz.



Grafik uyuma dayalı zamanda atlamanın belki de sinema tarihindeki en ünlü ve kült uygulaması Stanley Kubrick'in "2001: Space Odessey" (2001: Uçay Yolu Macerası – 1968) filminde yer alır:

Primatlardan* biri, bir araç olarak kullanmaya başladığı kemiği havaya fırlatır ve kemiği havada görürüz. Havada dönen kemikten uzay gemisine kesme yapılır. Kemik ve uzay gemisinin grafik olarak benzerliği, uyumu bu kesmeyi estetik olarak bir değere taşımıştır. Kubrick sadece bir kesme ile tarih öncesinden uzay çağına dünya sinema tarihinin en büyük zaman atlamasını, geçişini yapmıştır. İstenseydi bu geçiş gerekli teknik koşullar hazırlanıp zincirleme ile daha yumuşak bir biçimde de yapılabilirdi. Ancak tercih edilen bu sarsıcı ama bir o kadar da uyumlu ani geçiş, uyaran etkisiyle izleyiciyi insanlık tarihi üzerine düşünmeye iter ve kesmeyi sanatsal bir değere de taşır.



(*) Primat: Bütün maymun türlerini ve bazı bilginlerin sınıflamasına göre, insanları içine alan memeliler takımı.

Bazı filmlerdeki zaman atlamalar da kullandıkları tekniğin estetiğiyle öne çıkarlar. *Saving Private Ryan* (Er Ryan'ı Kurtarmak – 1998) filminde Steven Spielberg'in geriye dönüş için kullandığı kompozisyon uyumuna dayalı geçiş bunlardan biridir. Spielberg kesmeyle yaptığı geçişte kompozisyon uyumunun birkaç faktörünü bir arada kullanır*:

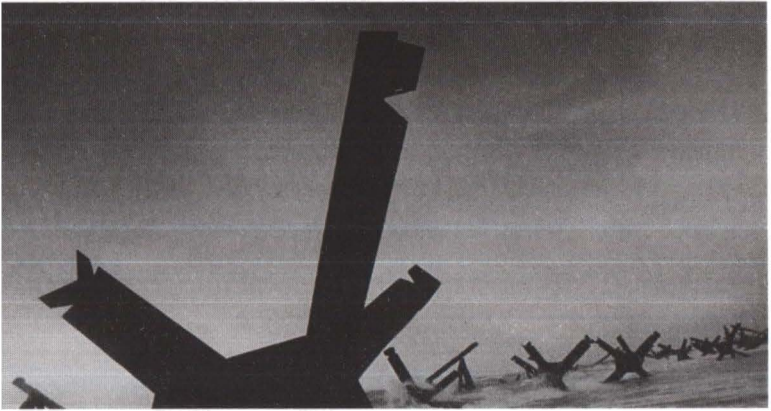
Ryan ailesiyle birlikte Normandiya çıkarmasında ölen askerlerin yattığı mezarlığa gelir. Mezarlığın başında düşüncelere dalar ve kamera yavaş yavaş Ryan'a yaklaşır. İki gözün odakta olduğu çok yakın bir planda hareket sonlanır. Dalga sesleri gelmeye başlar. Az sonra 1944 yılına, Omaha sahiline geriye dönüş yapılır. Kesme ile yapılan geçişin sıçrama etkisi bırakmadan başarılı olmasını sağlayan görüntü faktörleri renk, ışık, kadraj uyumudur.



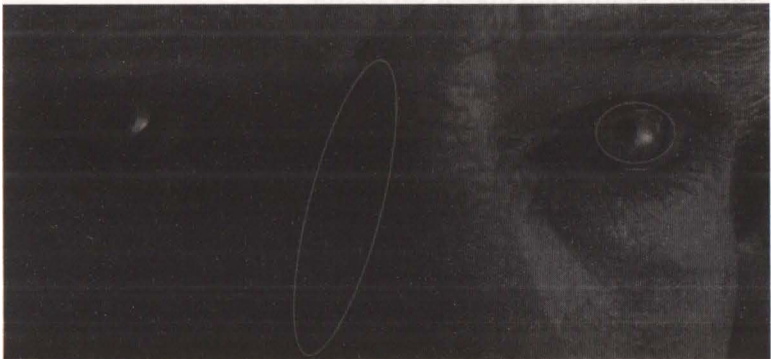
Kameranın yaklaşmasından sonra kesme yapılan çıkış ve giriş kareleri

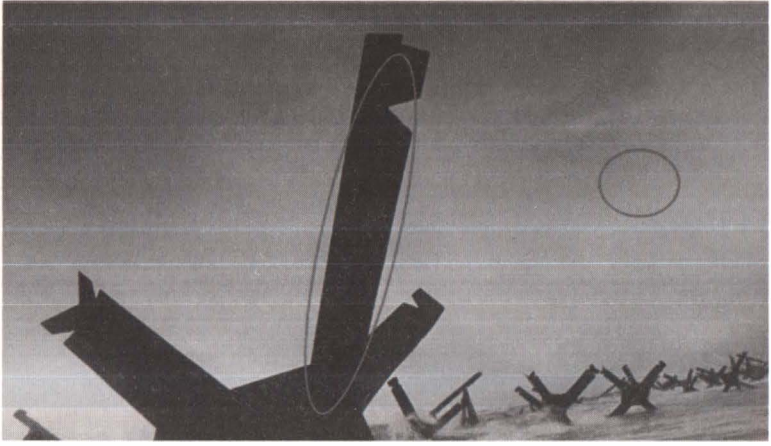


(*) Bu örnekte kompozisyon uyumu dışında geçişi sağlayan faktörlerden biri de sestir. Ses uyumuna dayalı köprüde bu kullanım detaylı olarak anlatılacaktır.



Teknik bir analiz yapılırsa; her iki kadrajın sol tarafı sağ tarafa göre daha karanlıktır. Bu karanlık aydınlık algısını sağlayan en önemli öğeler burunun gölgesi ve sahildeki bariyerin konumudur. Kadraj biçimi olarak burunun gölgesinin siyahlığı ile bariyerin siyahlığı iki kadrajda da aynı noktada toplanmıştır. Karanlık kısımlar bu bağlamda grafik uyum olarak da görülebilir. Diğer bir uyum ise Ryan'ın yüzünün en yakın planındaki göz renginde kendini gösterir. Özellikle algıyı toplayan kadrage göre sağ gözün mavisi sahildeki görüntünün de ana renk paletini oluşturur. Göz bebeğinin siyahı da sahildeki bariyerlerle eşleşir. Kamera hareketinin rehberliğinde her izleyici Ryan'ın gözüne odaklandığından mavi-siyah renk paleti uyumun temelidir. Karanlık aydınlık dengesi, kadraj biçimi ve grafik uyumu da geçişi bütünler.

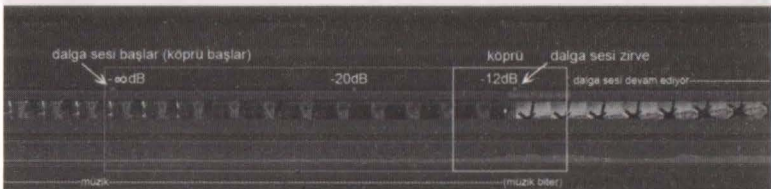




İşitsel Bağlantı Öğelerine Dayalı Köprüler

İnsan sesi, ses efektleri ve müzik gibi sinemada sesin ana katmanlarının içinde yer alan her türlü ses öğesi işitsel bağlantı öğelerine dayalı köprülerde kullanılır. İşitsel öğeler zamanda atlama yaparken geçişlere yardımcı öğeler olarak kullanıldıkları gibi geçişin kendisi de olabilirler. Örneğin yukarıda örneklenen Er Ryan'ı Kurtarmak filmindeki geriye dönüşte Ryan'ın gözlerine odaklandığımız sırada, kompozisyon uyumuna destek olarak, Omaha kıyılarının dalga sesleri yavaş yavaş duyulmaya başlar. Kurguda “ses köprüsü” olarak tanımlanan bu yöntem, daha önce sesin sinemaya etkisi başlığında da sözü edildiği gibi, sesin görüntü yaratma gücünden yararlanır.

Şemada dalga sesi dışında müzik de işitsel öğe olarak görülmektedir. Ancak burada yer alan müzik filmin başından itibaren



Er Ryan'ı Kurtarmak filmindeki ses köprüsü kullanımı

ren duyulmaktadır. Yani köprü için kullanılmaz. Dramatik etkiye destek olan müzik Omaha kıyılarına vuran dalgaların sesi zirve yaptığı anda kaybolur. Diğer sahneye sarkmadığı için geçiş amacıyla kullanılmamıştır. Ancak tıpkı dalga sesleri gibi müzik de çoğu kez geçişi desteklemek için ya da geçişin kendisi olarak kullanılır. Genelde müzik köprü olarak kullanıldığında gelecek sahneden biraz önce duyulmaya başlar. Geçişten sonra bitebileceği gibi devam da edebilir.

Sahnenin kendi içinde barındırdığı sesler (dalga, tren, şehir gürültüsü vb.) dışında efekt kategorisine giren tanımsız sesler de geçiş için sıkça kullanılmaktadır. Popüler bir dizi olan *Lost* (2004) zamanda atlama için bu yöntemi sıkça kullanır. Dizinin kendine özgü hale gelen ses efekti ilk bölümle beraber izleyicinin algısına yerleşir. Ses efekti her duyulmaya başladığında zamanda atlama olacağı bilinir. Bu aynı zamanda Pudovkin'in ilişkili kurgu biçimlerinde yer alan kılavuz kavramdır.

Kimi zaman diyaloglar da geçiş için destek aracı olabilmektedir. Bunun güzel örneklerinden biri *Son İmparator*'da yer alır: İmparator diğer mahkumlarla beraber hapishaneye transfer olmak için beklemektedir. Az sonra tuvalete girer ve kapıyı kilitler. Lavaboya doldurduğu suda bileklerini keser. Dışardaki asker tuvaletin kapısının kilitli olduğunu fark eder. Ve arka arkaya "kapıyı aç", "kapıyı aç" diye seslenir. İmparator aynaya bakmaktadır. Kesme ile yapılan geriye dönüşle imparatorun annesinden alıkoyma sahnesine geçeriz. Sahne kapı açılarak başlar. "Kapıyı aç" sesi karakter olarak imparatorun gözünden travmatik ana geriye dönüşü sağlar. Bunun yanında "kapıyı aç" sesinin zihinde oluşturduğu görsellik filmde karşılığını bulur. Yani diyalog sonraki sahneye görsel olarak sarkarak köprü görevi görür.

Bağlantı Nesnelere Dayalı Köprüler

Kadraj içindeki bir nesnenin rehberliğinde ya da ortaklığında kurulan bu köprüler zamanda atlamanın sık tercih edilen yöntemlerinden biridir. Çekim öncesi tasarlanması koşul olan yön-

temlerin başında gelir. Bu köprünün kurgu masasında tasarlanan biçimimdeyse iki çekimin arasına giren soyut çekimler, örneğin beyaz parlama, renkli ışık efekti vb. yer alır. *La mariée était en noir* (Siyah Gelinlik - 1968) filminde François Truffaut bağlantı nesnelere dayalı tasarlanmış bir zaman geçişine güzel bir örnek sunar:

Jeanne Moreau, kocasının katillerinden birini otel balkonundan aşağı itip öldürdükten sonra diğer kurbanın yaşadığı dağ köyüne gider. Bu iki mekân arasında bir uçak yolculuğu kadar mesafe vardır. Truffaut, Moreau'yu otel balkonundan çıkarmadan önce Moreau'nun balkon parmaklıklarına takılmış şalının yakın çekimine keser. Daha sonra Moreau'yu otelden çıkarken görürüz. Şalın verdiği fırsatla balkondan otel çıkışına kadar olan zaman atlanmıştır. Daha sonraki çekimde şalın parmaklıklardan uçtuğunu görürüz. Kamera şalı takip eder ve şal uzaktaki ağaçların üzerine doğru beyaz bir nokta biçiminde uçar gider. Bir sonraki çekimde bir ağacı aşağıdan yukarıya bir tilt hareketiyle görmeye başlarız. Hareketin sonunda ağacın dallarına takılı şal görünür. Bu sırada kadrajda bir uçak vardır. Kamera zoom hareketiyle beraber uçağı takip etmeye başlar. Bir dahaki kesme uçağın içine olur ve Moreau'yu görürüz. Moreau elindeki not defterini kapatır ve dışarı bakar. Dağlık bir yeryüzünün havadan çekimini görürüz. Çekimler alçalarak devam eder ve sonunda çerçeve içinde bir pencere vardır. Bir adam pencereye çıkar ve havaya doğru bakar. Bu adam aynı zamanda bir sonraki kurbandır. Daha sonra Moreau'yu adamın bulunduğu otelin koridorunda görürüz.

Hikayenin doğal akışının bir parçası olan şal, uzun bir zaman alacak eylemler bütünü kısıltmak için kurguda bir takip ve çekimler arası bağlantı nesnesi olarak ustaca kullanılmıştır. Saatler sürececek bir yolculuk, kesmelerle izleyicinin rahatsız olmayacağı bir biçimde kısa sürede aktarılmıştır.

Televizyon anlatım tekniklerinden ötede sinema anlatım tekniklerine yönelen, özellikle 2000'ler sonrasının dizi filmlerinde

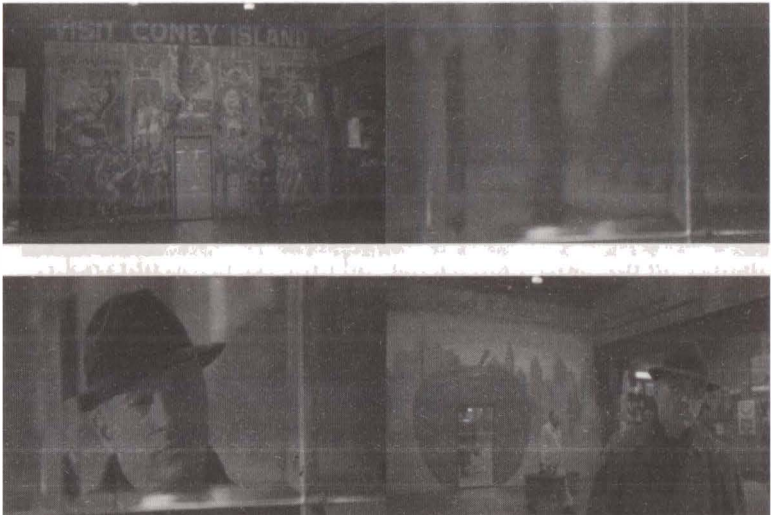
de bu tür tekniklere sıkça rastlanmaktadır. Örneğin Siyah Ge-
linlik filminde şalla yapılan geçişin bir benzeri True Detective
(2014) dizisinin The Secret Fate of All Life isimli 5. bölümünde
yer alır:

Dedektif Marty'nin kızları evin bahçesinde oynamaktadırlar.
Küçük kardeşin başında uzun kurdeleleri olan bir taç vardır.
Abla tacı alır ve kardeşine vermez. Daha sonra da yukarı doğru
atar ve taç rüzgarda süzülerek bahçedeki ağacın yüksek dalla-
rından birine takılır. Kamera alt açıdan taca doğru yükselmeye
başlar. Bu sırada yavaşça tacın kurdeleleri eskir ve dökülür. Ka-
mera tacın seviyesine geldiğinde kurdeleler neredeyse kaybol-
muştur. Tekrar bahçeye kesme yapıldığında Marty'nin kızları
büyümüştür:



Hikayeyle ilgili bir nesne yardımıyla yapılan zaman geçişleri yönetmenlerin en önemli kurgu araçlarından biridir. Siyah Gelinlik ve True Detective örneklerindeki dinamik obje kullanımı kadar sahne içindeki sabit bir nesnenin yardımıyla da bu tür zaman geçişleri sıkça yapılır. Bu yöntemde genel olarak genel çekimin ardına bağlantı nesnesinin bir yakın çekimi gelir ve daha sonra tekrar genel çekime geçildiğinde zaman değişmiştir. Once Upon a Time in America (Bir Zamanlar Amerika'da – 1984) filminin başlarındaki otobüs terminali sahnesi bu tekniğe güzel bir örnektir:

Noodles otobüs terminaline gelir ve bir bilet alır. Biletini aldıktan sonra gözü “Coney Adasını Ziyaret Edin” yazan reklam panosuna takılır. Panonun ortasında da aynadan bir kapı vardır. Noodles kapının önüne kadar gider. Hemen sonra ayna kapının yakın çekimi gelir. Biraz sonra da kadraja Noodles yaşlanmış olarak girer. Noodles aynada atkısını takar ve dönüp yürümeye başlar. Kamera da onunla beraber geriye doğru hareket eder. Reklam panosunda kapıyı çevreleyen bir kırmızı elma ve çok sayıda gökdelenin bir arada olduğu bir Amerika görseli vardır.



Özellikle geriye dönüşler ve ileriye atlamalar için sık kullanılan yöntemlerden biri de iki çekimin arasına soyut kurgu parçaları girmektir. Beyaz kareler ya da ışık oyunları bunların başında gelir. Bu köprü türü uyumsuz, akıcı olmayan geçişleri kurgu masasında toparlama amaçlı olabileceği gibi anlatım dilinin bir parçası da olabilir. Geriye dönüş ve ileriye atlamanın orijinal tanımına (flash-back, flash-forward) referansla iki çekim arasında flaş etkisi yaratılır. Genel olarak göz kırpmaya neden olur ve geçişi etkili kılar. Ömer Faruk Sorak'ın son derece tempolu bir kurguya sahip Sınav (2006) filminde sık sık flash etkisi kullanılmaktadır. Karakterlerin söze dayalı anlatımlarının kap-sadığı zamanın görsel karşılıklarına bu etkiyle geçilir.

Kaan ailesinin doktor olması için yaptığı baskıyla ilgili anekdotu anlatırken pozlama yükseltilir ve gelen çekim de yüksek pozlamayla başlar.



Yukarıda sözü edilen dört köprü yöntemi bir filmde zamanda atlama için kullanılan neredeyse bütün kurgu teknikleri kapsar ancak elbette bu tekniklerin dışında da örnekler görmek mümkündür. Yönetmenlerin yaratıcı yaklaşımlarının yanı sıra sinema teknolojisindeki özel efekt teknolojisinin verdiği imkanlar farklı uygulamaları karşımıza çıkarır. Theo Angelopoulos'un Ulysses Gaze (Ulis'in Bakışı – 1995) filminde yer alan dans sahnesi zamanda atlamanın epik bir uygulama örneğidir. Angelopoulos üstün sinematografisi ve iyi hesaplanmış, disiplinli set organizasyonu ile 1945 – 1950 yılları arasındaki yılbaşı partilerini 10 dakikalık bir plan-sekansla, tek bir kesme yapmadan gösterir.

Buraya kadarki örneklerden de anlaşılacağı gibi sözü edilen köprüler büyük oranda çekim öncesi aşamada tasarlanan tekniklerdir. Özellikle yönetmen imzası olarak filmin anlatısından hafızalarda kalan geçişler çekimden önceki senaryo kurgusunda ve çekim senaryosunda belirlenir. Bu durumdan dolayı pek çok sinema meraklısının ve sinema öğrencisinin aklına şu sorular takılır: “Peki kurgucu nasıl bir katkı sunar?”, “Kurgucu ne yapar?”

Yukarıda sözü edilen yöntemlerin doğru giriş-çıkış noktalarının belirlenmesine, yerindeliliğine ve etki kontrolüne ek olarak kurgucunun filmsel zamanı sıkıştırma ve açma kontrolü çekimden sonraki aşamada kilit bir rol oynar. Senaryoda diejetik zamandan anlatı zamanına yapılan kurgu bütünlüğü yönetmen tarafından tekrar parçalanır, çekimlere dönüşür. Her bir çekimin tek başına ya da birbiriyle ilişkili olarak kullanılma biçimi, filmsel zamanın özellikle sahneler içindeki yapısının pek çok olasılığını beraberinde getirir. Bütün bu olasılıklar kurgucunun filmsel zaman bağlamında kendini gösterdiği alanların başında gelir. Sekansların ya da sahnelerin senaryo aşamasında öngörülen süreden, dramatik etki tercihlerine göre daha kısa ya da uzun kurgulanması öncelikle kurgucunun kontrolündedir. Kurgucu yönetmenin ve dolayısıyla filmin dramatik etkisinin kontrolünü elinde bulundurur. Bunun filmsel zaman bağlamındaki

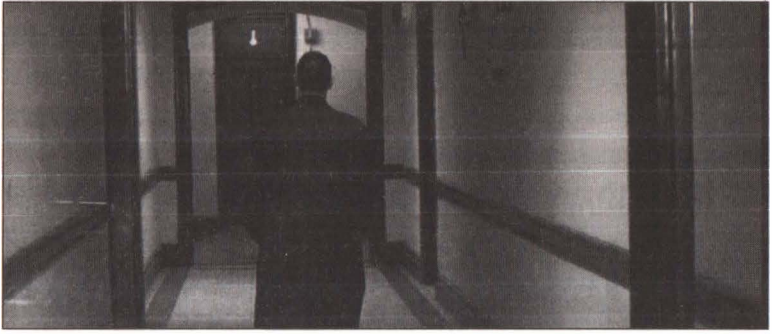
yansıması ise “zamanın sıkıştırılması” ya da “yayılması”dır. Sıkıştırma ve yayma ile birlikte filmsel zaman, aslında kurguda ortaya çıkar. Yani kavramsal olarak filmsel zaman, senaryo ya da çekim üzerinden değil kurgusu bitmiş film üzerinden tanımlanır.

Zamanı Sıkıştırma (Compressing Time)

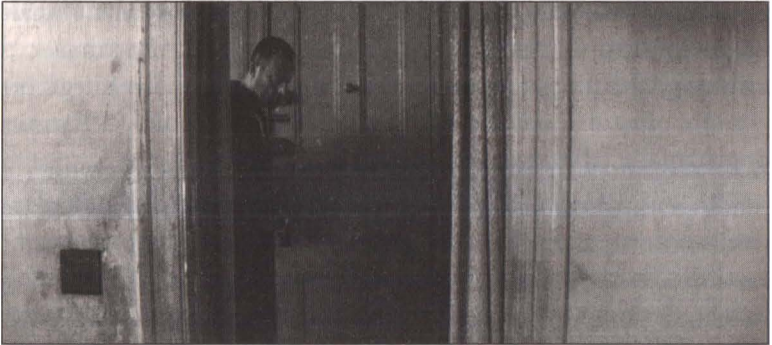
Zamanı sıkıştırma dramatik bağlamda hikaye akışındaki, kurgunun temposu bağlamında da aksiyonlardaki gereksiz görülen kısımların filminden atılmasıdır. Bu sıkıştırmalar bazen bir anlatım olarak zaten baştan tercih edilebileceği gibi bazen de dramatik yapı gereklerinden dolayı yapılmak zorundadır. Örneğin bir hikayenin dramatik bağlamdaki çatışmasının genel olarak filmsel zamanın 1/3'üne kadar girmesi beklenir. Senaryoda bu tasarlanırsa bile yapılan çekimlerin kurgusu senaryoda ön görülenden daha uzun bir zamanı işgal edebilir. Bu son derece doğaldır. Ancak böyle bir durumda gerekli olan, eğer sahne(ler) atılmıyorsa, çekimlerin kısaltılması ya da zamanı kısaltacak yeni bir kurgu biçiminin oluşturulmasıdır. Bu da genelde karakter aksiyonlarının doğru analiz edilmesinden başlar.

Bir kurgucunun en aktif olarak kendini gösterdiği noktalardan biri sahne içindeki veya sahneler arasındaki aksiyonların sıkıştırılmasıdır. Bu tür sıkıştırmalar genel olarak karakterin/ karakterlerin bir mekandan farklı bir mekana gidişi sırasında karşımıza çıkar. Örneğin karakterimiz iş yerinden çıkıp evine gidecek olsun. Eğer yol boyunca hikayeyi ilgilendiren bir şey yoksa karakterimizi işten çıkarken, kısa bir süre yolda giderken ve eve girerken görebiliriz. Hatta yol çekimleri, özellikle daha önce benzer sahneler filmde görülmüşse, hiç kullanılmayabilir bile. Sinema anlatım tekniklerini kavramış olan izleyici için bu anlatımın hiçbir sakıncası yoktur. Elbette bu teknik de öyle rastgele bir yöntem değildir ve kurgu teknikleri bağlamında kendi dinamikleri vardır. Luc Besson'un Léon (Sevginin Gücü – 1994) filminde bu dinamikleri görebiliriz:

Léon sinemada film izledikten sonra evine dönmektedir. Apartmanda yürüyüşünü görürüz.



Daha sonra gelen çekimde ise Léon evin içine girmiş kapıyı kapatırken görülür. Her iki çekimin girişinde ve çıkışında karakter kadraj içindedir.

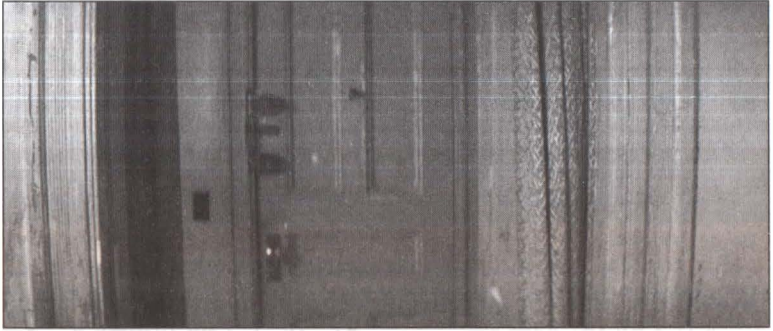


Bu iki sahne arasında filmin temposu bağlamında gereksiz görülen kapıya kadar yürüme ve kapıyı açma aksiyonları atılmıştır. Bu kesmeyi mümkün ve olağan kılan dinamikler;

beklenen mekan değişimi olması,
karakterin görünüş (kıyafet, imaj vb.) özelliklerinin devam etmesi ve
izleyicinin aksiyon olarak kapıdan içeri girişi bekliyor oluşudur.

Yani yeni gelen çekim beklenmeyen bir görsel bilgi içermektedir. Nitekim bu dinamiklerden biri devre dışı olduğunda kesmenin zamanlaması ve teknik biçimi değişir:

Léon bir sonraki sahnede buzdolabından süt alacaktır. (Kapıdan girdikten sonra ne yapacağı izleyici için belirsizdir.) Üstündeki siyah montunu da çıkarmıştır. (Karakterin görünüş özellikleri değişmiştir.) Bu nedenle kapıdan giriş sahnesinin sonunda Léon kadrajdan çıkar ve bir süre kapıyı görürüz. Kurgucu kısa bir es verir.



Görüldüğü gibi yukarıda belirttiğimiz dinamikler değiştiği anda zamanda sıkıştırma için kurgunun tekniği de değişmiştir. Bu geçişte kurgunun akıcılığı için devreye giren bir öğe de sestir. Boş kalan kapı kadrajının son karelerinde çok az süre buzdolabının açılma sesini duyarız. Ses köprüsünün yardımıyla geçiş daha da akıcı, yumuşak olur. Burada uygulanan ses köp-

rüsü kısa sürelidir. Bunun temel nedeni mekan değişiminin beklenir olmasıdır. Zaman sıkıştırması için yukarıda saydığımız dinamiklerin tamamı devre dışı olduğunda ve özellikle beklenmeyen mekan değişimlerinde ses köprüsünün süresi de uzar:

Yine yukarıda örneklediğimiz geçişlerin az öncesinde Léon sinemaya gitmek için evden çıkmıştır.



Bir sonraki çekimde Léon'u apartmanın çıkışında görürüz. Dinamikler korunduğu için bu kesmede apartmanın içindeki yürüyüş süreci gösterilmemiştir. Yürüyüş çekilmemiş olabileceği gibi çekilmiş olsa bile kullanılmamıştır.



Çekimin devamında Léon caddede yürümeye başlar. Yürüyüşünün sonuna doğru sinemada izlediği filmin müziği duyulmaya başlar. Yukarıdaki, kapıdan buzdolabına geçiştekinden farklı olarak uzun süreli bir ses köprüsü kullanılır. İzleyiciye ta-

mamen yeni bir mekân bilgisinin sunuluyor olması ya da atmosfer olarak tamamen farklı bir mekana geçilmesi ses köprüsünün süresini uzatmıştır. Böylelikle izleyici gelecek çekime hazırlanmıştır.



Leon'un evden sinemaya gidişi sırasındaki zaman sıkıştırma tekniğinde dikkat çekilmesi gereken bir nokta da araya giren sinema perdesi çekimidir. Ara çekimler kurguda zaman sıkıştırmanın önemli araçlarından biridir. Farklı sahnelerin ilişkileri dışında aynı sahnenin içindeki gereksiz görülen küçük zaman aralıklarının atılmasında da kullanılırlar. Yılmaz Güney'in Umut filminin henüz başlarında bu zaman sıkıştırmanın örneği görülebilir:

Açılıştan sonra gelen şehrin sabah tasvir planlarının sonunda Cabbar faytonunda uyanır ve bir sigara yakar. Etrafına bakınır. Seyyar kebab arabalarında sabah hazırlığı vardır. Yakın çekim soğan doğrama görürüz. Bir sonraki çekimde Cabbar banka reklam tabelalarının altında çişini yapar. Cabbar'ın faytondan kalkıp reklam tabelalarının oraya gidişi görülmez. Cabbar gerçek zamanda faytonundan kalkıp reklam tabelalarının yanına o kadar kısa zamanda yürüyemez. Ancak ara çekimler bu durumu algılamamızı engeller. Ara çekimleri gördüğümüz sırada yürümüş olacağını izleyici kabul eder.





Kurgunun teknik süreci için burada iki senaryo geliştirebiliriz. Birincisi; zaten yürüyüş çekimi yoktur. İkincisi; film kurgularında sık rastlanan, olağan bir durum olarak* yürüyüş çekimi vardır ve sahnenin temposu için çıkarılmıştır. Her iki senaryoda da filmin kurgu akışında sıçrama etkisi olmaması için önce sey-yar satıcılar sonra da yakın soğan çekimi kullanılmıştır. “Sobalık kesim” olarak değerlendirilebilecek bu yakın soğan doğrama çekimini, Edward Dmytryk yönetmenin kurguya sunması gereken bir seçenek olarak şu şekilde anlatır: “Eğer daha sonra sahnenin bir parçanın çıkarılmasına karar verilirse, sahne ile ilgisi bulunan bir oyuncunun çekimi, sahne dışında olayı gözlemleyen birisinin çekimi ya da dekordaki (ya da çekim yerindeki) cansız bir nesnenin çekimi ana sahne içinde bağlayıcı bir kesme olarak kullanılabilir.”²³³

Sıkıştırmanın kendini has yöntemlerinden biri de montaj sekanstır. Amerikan sinemasına özgü bir tanım olarak; diegetic zamandaki belirli bir zaman diliminin anlatı için gerekli olan kısımlarının genellikle kısa ve çarpıcı çekimler aracılığıyla birbirini hızla izlemesine montaj sekans denir. Montaj sekans genellikle bir müziğin ritmine uygun biçimde gerçekleştirilir. Bu nedenle bazen müzik altı sekans olarak da tanımlanmaktadır. Kronolojik akışa sadık kalınan bu biçim büyük oranda senar-

(*) Pek çok yönetmen sahnenin çekimlerini paylı ve esnek olarak çeker. Kurguda nasıl olsa buradan bağlanım, öncesini ya da sonrasını çekmeye gerek yok demek bir yönetmenin kendini riske atması demektir. Zaten kendi öngördüğü sahnelemeyi içinde barındıracağından aksiyonların farklı kısımları, açılan, çeşitli kurgulama olasılıklarını elinde tutması bağlamında yönetmenin lehinedir.

(233) Edward Dmytryk, Sinemada Kurgu, a.g.e., s.24.

yoda belirlenir. Genellikle film içinde uzun zaman alan bir eylemi, geçen yılları ya da saatleri anlatmak için kullanılır. Örneğin Ferzan Özpetek *La Finestra di Fronte* (Karşı Pencere – 2003) filminde belki 1 saat alacak pasta yapımını bir buçuk dakikalık bir montaj sekansla verirken; Orson Welles, *Yurttaş Kane* filmindeki akşam yemeğinde yılların geçişini montaj sekans ile anlatır.

Özellikle karşılıklı rekabeti konu alan ya da karakterin bir zorluğa karşı hazırlandığı süreçler için sık sık montaj sekans kullanılır. En klasik uygulamaları *Rocky* filmlerinde görebiliriz. *Rocky* karakterinin filmin finalinde yapılan maçlardan önceki hazırlık süreci, serinin her filminde montaj sekans biçimiyle verilir.

Zaman sıkıştırmanın bir diğer yöntemi de hızlandırılmış çekimlerdir. Hızlandırma kamera ile çekim aşamasında yapılabilir gibi (o zaman kurgunun alanına girmez) kurgu masasında da yapılabilir. Çekim aşamasında yapılan hızlandırmaların geri dönüşü yoktur. Bu nedenle kullanımı kesin olan stok çekimler (örneğin dizilerde sık kullanılan bir şehrin hızlı gündüz gece geçişleri gibi) ve çok uzun zaman dilimlerini kapsayan aksiyonlar dışında (30 dakika üzeri) tercih edilmeyebilir. Negatif film kameralarında zaten uzun süreli çekimin sınırları net olarak belirgindir. Sayısal sinema kameraları çok uzun zaman dilimlerinde kayıt yapabilseler de uzun süreli kayıtlarda veri depolama boyutları ve sıkıntıları nedeniyle düşük kare çekim yapmak ya da kameranın belirli zaman aralıklarında kendisinin kayda girip çıkması tercih edilir. Aksi hallerde kurguda hızlandırma yapmak mantıklı bir tercihtir. Nihayetinde belli bir oranla çekimlerin içinden çıkarılacak kareler görüntünün hızlanmasına neden olacaktır. Örneğin 50 karelik bir çekimden çift sayılara denk düşen kareleri (2-4-6-8...) çıkartırsak görüntü iki katı hızlanacaktır. Zaten kurgu yazılımları bu işlemi bir komutla yapabilmektedir.

Darren Aronofsky, *Requiem for a Dream* (Bir Rüya için Ağıt – 2000) filminin uyuşturucu alma sahnelerinde hızlandırmayı çok etkili bir biçimde kullanır. Hızlandırılmış çekimlerin yanı sıra uyuşturucu alma sürecinin hızlı kesmelerle oluşturulan kurgu biçimi zaman sıkıştırma tekniği için iyi bir örnektir.

Genel olarak çekim aşamasında yapılırsa da belgesel filmlerde özellikle, doğa olaylarının değişiminin (güneş doğması, bulutların hızlı geçişi, çiçek açması vb.) etkisini göstermek için sık sık hızlandırmadan faydalanılır. Hızlandırılmış çekimlerin tam tersi de yavaş/yavaşlatılmış çekimlerdir. Yavaş çekimler zamanı yaymanın en sık kullanılan yöntemlerinden biridir.

Zamanı Yayma / Genişletme (Expanding Time)

Yaşadığımız dünyada, tıpkı hızlandırılmış çekimler gibi, gözlerimizle tecrübe edemediğimiz, sinemaya özgü olan diğer özellik de yavaş çekimlerdir. Yavaş çekim, hızlandırma tekniğinden farklı olarak, film çekiminde düşünülmesi ve uygulanması gereken bir tekniktir. Kareleri atarak kurgu masasında hızlandırma yapılabilir. Ancak yavaşlatma için karelerin arasına yeni kareler girmesi gerekir. Bu da mümkün değildir. Saniyede 25 kareye bölünerek kaydedilmiş bir görüntüyü kurguda gerçek anlamda 50 kareye çıkaramazsınız. Kurgu yazılımlarında olan yavaşlatma efektleri kareler arasına hayalet kareler yaratmak üzerinedir. İki katı gibi yavaşlatmalarda bu efektler çok belli olmasa da daha yüksek katlarda efektin yapaylığı ortaya çıkar. Son derece gelişmiş bir yazılımla uygulanmış olsa bile saniyede 200 kare çeken bir kameranın yakaladığı detayın yakalanması mümkün değildir. Dolayısıyla son derece etkili bu zamanı yayma tekniğinin çekimden önce tasarlanması ve uygulanması gerekir. Kamerada buna yüksek kare çekim denir.

Yimou Zhang'ın "Ying xiong" (Hero-Kahraman, 2002) ve Wong Kar-Wai'nin "Huà Yang Nian Hua" (Aşk Zamanı, 2000) filmleri yavaş çekimi biçim olarak kullanan iyi örnekler olarak

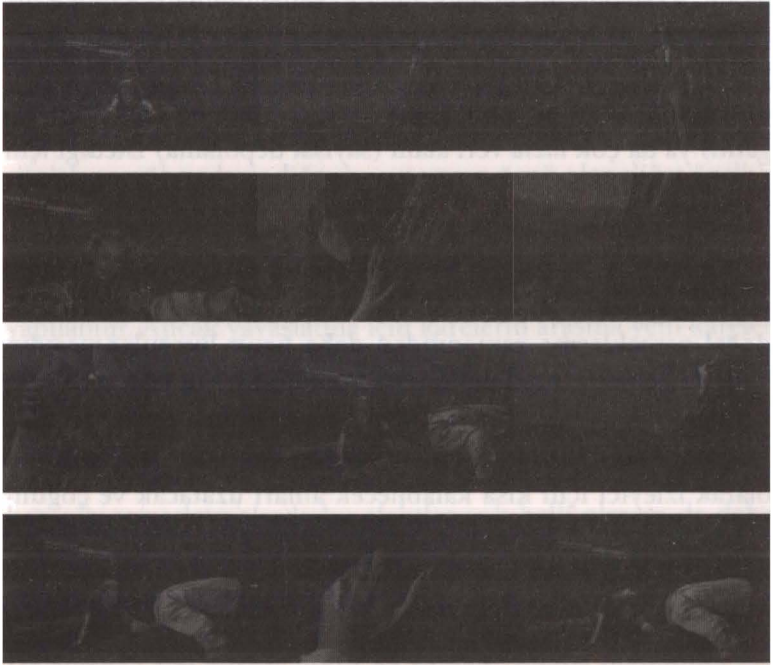
gösterilebilir. Bu filmlerdeki dikkat çekmeyecek ayrıntılar (Kahraman'da dövüş sanatlarının bir bale gösterisine dönüşmesi, Aşk Zamanı'nda aşkın zarafetinin vurgusu) yavaş çekimler ile gözler önüne serilir.

Yüksek kare çekilmiş görüntülerin bir avantajı da kurguda aradan kare atarak görüntünün normal hızda da kullanılabilmesidir. Örneğin saniyede 200 kare çekilmiş bir görüntü 8 katı hızlandırılırsa saniyede 25 kareye düşer ve normal hızda görünür. Böylelikle saniyede 25 kare normal hızda akan bir görüntü kendi içinde yavaş yavaş ya da birden yüksek kareye döndürülebilir. Aksiyon sahnelerinde olduğu kadar dramatik sahnelerde de aynı çekim içinde olan yavaşlatmalar kurguda bu şekilde yapılmaktadır. Elbette kurguda ne olur ne olmaz diye bütün filmi örneğin 200 kare çekmek son derece masraflı olduğu (film negatifi) ya da çok fazla veri alanı (sayısal depolama) istediği için son derece yanlış bir uygulamadır. Gerekli sahneler çekim öncesi ön çalışmada, çekim senaryosunda belirlenmelidir.

Çekime dayalı tekniği bir kenara bırakırsak kurguda zamanı yayma, sahnenin dramatik etkisini arttırmak için belirli bir anın, doğal gerçekleşme zamanından daha uzun kurgulanmasıdır. Kurguda böyle bir dramatik etki kurabilmek için öncelikle sahnenin farklı açılardan yapılmış çekimlerinin olması gerekir. Doğru zamanlarda farklı açılara yapılan kesmeler dramatik etki olarak izleyici için kısa kalabilecek anları uzatacak ve çoğunlukla tansiyonu arttıracaktır. Eisenstein'ın daha önce ritmik kurguda örneklediğimiz Odessa merdivenleri sekansı aynı zamanda zamanı yayma tekniğinin de sinema tarihindeki en başarılı uygulamalarından biridir. Bu sekansla beraber sinemanın zamanı manipüle etme gücü ortaya koyulmuştur. Gerçek zamanda askerlerin iki, üç dakikada inebileceği merdivenler yedi dakikayı aşan bir zamana yayılmıştır. Özellikle bebek arabasının merdivenlerde düşüp düşmemek arasında gidip gelmesinin yarattığı gerilim son derece dikkat çekicidir. Eisenstein kullandığı farklı açılarla zamanı yaymış ve tansiyonu yükseltmiştir. Bu teknik

daha sonra bir klişe olan “havada asılı kalma” sahnelerine miras kalmıştır. Bu mirasın bir örneğini North by Northwest (Hitchcock-1959) filminin sonunda görebiliriz:

Düşman Eve’i iter. Eve son anda kayalıklara tutunur. Roger, Eve’i kurtarmak için ona ulaşmaya çalışır. Zor da olsa yetişir ve düşmanın engellemelerine rağmen Eve’i kurtarır. Hitchcock bu sahnede aşağıda görülen farklı açıları kullanarak zamanı yayar ve dramatik etkiyi en yüksek seviyeye taşır. Özellikle yakın plan ve düşmanın izleyişi, zamanı yaymanın en etkin kurgu parçasıdır.



Raiders of the Lost Ark (Kutsal Hazine Avcıları – 1981) filminin henüz başlarında da dramatik anlatımın ustası Spielberg, kahramanı Indiana Jones’u havada asılı bırakır. Chachapoyan Şavaşçıları’nın tapınağından doğurganlık putunu alan Jones, onu oraya getiren rehberin ihanetine uğrar. Sıkıştığı yerden karşıya

atlar. Tek geçiş kapanmaktadır. Spielberg burada zamanı yayarak Jones'un uçurumdan kurtulma çabasının tansiyonunu iyice yükseltir. Kapının kapanmasının ilk çekiminin ardına yakın çekimler ve farklı açılar gelir. 10 saniyelik bu kurgunun ardından kapının kapanırkenki ikinci çekimini görürüz. Aslında iki görüntü de kapı aynı noktadadır. Bu elbette bir devamlılık hatası değildir. Sahnenin tansiyonu içinde bu 10 saniyelik kısım süre olarak fark edilmez bile. Spielberg zamanı ustaca yaymıştır.



1. Kapı çekimi

2. Kapı çekimi

Bu örnekte ders alınması gereken önemli bir nokta da kapının kapanmasının karşılıklı açılarının çekimlerinin yapılmış olmasıdır. Kapının iki çekiminde de açı aynı olsaydı, kapının aynı pozisyonda olduğu anlaşılabilirdi. Sahne inandırıcılığını yitirirdi. Farklı açılar ve tempolu kurgu kapının pozisyonunun, özellikle filmin ilk izlenişinde, aynı olduğunu gizler. Daha önce de belirtildiği gibi kurgucunun en önemli özelliklerinin başında kendini izleyicinin yerine koymak vardır. Kurgucu filmi ilk kez gören seyirci gibi olmalıdır. Kurgu sürecindeki çok sayıdaki deneme ve tekrar seyretmeden dolayı, böyle sahnelerde devamlılık hatası var diye düşünmek, büyük bir kurgu hatasıdır.

Yukarıdaki North by Northwest film örneğinde olduğu gibi dramatik yapıli filmlerin doruk (climax) noktaları zamanı yaymayı en rahat gözlemleyebileceğimiz yerlerdendir. David Fincher, Seven (1995) filminin doruk noktası olan John'un Mills'in karısını öldürdüğünü söylediği sahnede zamanı yaymayı ustaca kullanır ve gerilimi sürekli artırır.

Baryy Levinson'un yönettiği *The Natural* (1984) filminde de Roy Hobbs'un müthiş beyzbol vuruşlarının gösterildiği pek çok sahnede kurgu ile sağlanan zamanı yaymaya iyi örnekler vardır. Yavaş çekimlerin yanında aslında kısa zaman içinde gerçekleşecek olan beyzbol anları dramatik etki için uzatılmıştır. Sporun merkez alan filmlerin pek çoğunda benzer uygulamaları görebiliriz.

Matematiksel olarak zamanı yaymanın nasıl yapıldığını görebileceğimiz en net sahneler ise patlamak üzere olan saatli bombanın durdurulmaya çalışılmasıdır. Çoğu filmde yapılan zaman yayma ile filmsel zaman, saatli bombanın kalan gerçek süresinden daha uzun olur.

Zamanı yaymak için devamlılığa bağlı farklı çekim açılarını kullanmak dışında devamlılığa aykırı farklı açılarla aksiyonu tekrarlamak da kullanılan yöntemlerden biridir. "Örtüşmeli kurgu" olarak bilinen bu teknik ile özellikle aksiyon yüklü sahnelerde izleyicinin anı tam olarak görüp yaşabilmesi için aksiyon farklı açılardan tekrar tekrar gösterilir. Bu yöntem prensip bozan kurgu yaklaşımları başlığında detaylı olarak anlatılacaktır.

Filmsel Mekân ve Kurgu

Hatırlanacağı gibi Bazin'e göre sinema her şeyden önce gerçeğin sanatıdır, çünkü nesnelerin uzamsallığını ve içinde bulundukları uzamı kaydeder. Ona göre sinemada inkar edilemeyecek tek gerçeklik uzam gerçekliğidir. Bu görüş özetle kameranın öncelikle ve kesin olarak mekânı ve nesnelerin mekânla ilişkisini kaydettiğini vurgular. Bu bakımdan aslında filmsel mekân daha başında kamerada ve kadrajda belirlenir. Ancak filmsel mekân kavramı tam olarak yine kurgu ile tanımlanır. Kuleshov'un farklı mekânlarda yapılan çekimleri birleştirdiği deneyini hatırlarsak:

Önce bir kadın ve bir erkek ayrı ayrı olarak Moskova'nın farklı semtlerinde yürürken görülürler. Daha sonra her ikisi de birbirini görmüşçesine irkilir ve gülümser. Kentin başka bir ye-

rinde buluşurlar ve çerçeve dışındaki bir noktaya bakarlar. Burada Washington'daki Beyaz Saray'ın görüntüsü girer. Sonraki çekimde, her ikisi de birlikte caddede yürümeye başlarlar. Takip eden çekimde çiftler bir katedralin merdivenlerini çıkarken görülür. Kurgu sayesinde izleyiciler çiftin Beyaz Saray'ın merdivenlerinde yürüdüğünü düşünür.

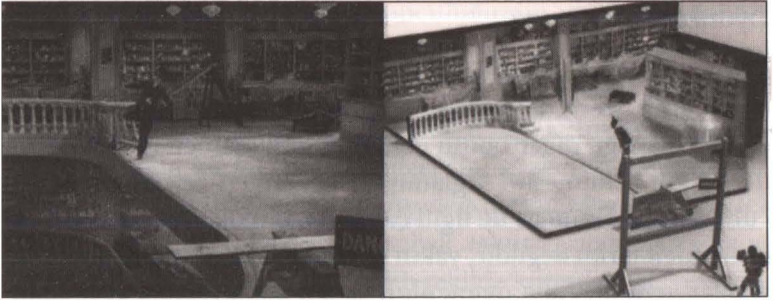
Bu deney filmsel mekânın kurgu ile nasıl oluşturulduğunun en temel örneğidir ve bu tür uygulamalar halen aynı şekilde yapılmaktadır. Ancak bu uygulamalardaki en önemli etmenlerden biri kadrajdır. Bazın'ın sözünü ettiği uzam gerçekliğinin kaydındaki tercih, filmsel mekânın kurgulanmasına olanak sağlar. Sonuç olarak izleyici yönetmenin göstermek istediği fiziksel mekânın dışını göremez. İzleyicinin görüş açısı kadraj ile sınırlıdır. Kadraj sınırlılığı ile kurgunun birleşimi, filmsel mekânın inandırıcı bir şekilde yaratılmasını sağlar. Bob Foss bunu Ola Olsson'un "Filmkunskap 11" isimli öğretici filmi üzerinden şöyle örnekler:

"1, 3 ve 5 numaralı çekimler Süpermen Brasse Brannström'ü sola doğru koşarken ve bir ağaca tırmanırken gösterir. 2 ve 4 numaralı çekimlerde aynı yönde koşmakta olan bir kaplan görülür, biz, kaplanın Süpermen'i kovaladığı izlenimini ediniz. Kaplanın görüntüleri Kolmarden Safari Parkı'nda, Süpermen ise Stockholm'deki Gardet Parkı'nda çekilmiştir. Bu yapay sürekliliği sağlayabilmek için çevrelerden yalnızca bir seçilmelidir. Burada Safari Park esas alınmıştır. Süpermen ise düz yeşil bir geri planda çekilmiştir ve çevresinin ne olduğu konusunda hiçbir ipucu yoktur. Böylece Süpermen'in çevresi konusunda herhangi bir referans/belirti'den yoksun oluşumuz, O'nu kaplan ile aynı çevre içinde kabul etmemizi sağlamaktadır. Böylece izleyici, aslında hiçbir zaman gerçekleşmemiş olan, mantık dizisi içinde, bir olay izlemektedir."²³⁴

(234) Bob Foss, Sinemada Anlatım Teknikleri ve Dramaturji, a.g.e., s.117.

Kuzuların Sessizliği filminden daha önce paralel kurgu başlığında örneklenen sekans, kurgu ile filmsel mekan yaratmanın anlatımda nasıl farklı kullanılabileceğine de güzel bir örnektir. Hatırlarsak, paralel kurgunun doruk noktasına kadar FBI'nın suçlu Bill'in evine operasyon düzenlediğini sanarız. Bunun nedeni dıştan gördüğümüz ev çekimleri ile Bill'in ev içi çekimlerinin paralel kurgulanmasıdır. Oysa sonradan anlarız ki iç çekimler FBI'nın operasyon düzenlediği evin iç çekimleri değildir. Bill başka bir evdedir.

Filmsel mekan filmin çekimlerinin yapıldığı mekanların film çekim ve çekim sonrası araçlarıyla filmin anlatısının geçtiği mekanlara dönüştürülmesidir. Ancak nihai olarak nasıl filmsel zaman kurgu ile tanımlanıyorsa filmsel mekan da kurgu ile tanımlanır. Ancak filmsel zamandaki kurgu yapısı ile filmsel mekandaki kurgu yapısı birbirinden farklıdır. Zaman ve mekan birlikteliğinden yola çıkıldığında, kurguda yapılan her zaman atlamasında aslında mekan da değişir. Ancak bu mekan değişimi filmsel mekan kurgusu anlamına gelmez. Zaman değiştiği için mekan değişmiştir. Filmsel mekan kurgusu filmin anlatısına göre izleyicide bir mekân tanımı ya da mekan algısı yaratmaktır ve bu, filmsel zaman yaratmaktan çok daha farklıdır. Bunun nedeni kameranın zamanı değil mekânı kaydetmesidir. Filmsel zaman sadece bir yazı ya da geçişle tanımlanabilir. Zaman zihindedir oysa kadraj içinde görülen mekan göz önündedir. Dolayısıyla sinemanın ilk yıllarından beri, yatay kurgu ile mekan algısı yaratmak dışında (Kuleshov deneyleri gibi) pek çok çekim tekniği ve özel efekt ile filmsel mekan yaratılmaktadır. Özellikle sayısallaşmayla beraber dikey araçlar kurgu masalarına dahil olsa da bu teknikler kavramsal olarak kurgu kavramının dışındadır.



Modern Times – Bir çekim tekniği olarak Glass Matte Painting



Game of Thrones – Çekim sonrası Digital Matte Painting

Oyunculuk ve Kurgu

Kurgu, sinema üzerindeki en önemli etkilerinden birini de oyunculuk üzerinde göstermiştir. Bir sahneyi parçalara ayırarak çekme olanağı, diğer bütün çekimler gibi oyuncu çekimlerinin de parçalı çekilmesini sağlamıştır. Yönetmen açısından, oyuncunun filme alınması ile ilgili çalışması birçok yönden öteki çekimlerden farklı değildir; yakın çekimler, kurgu ve bilinen öteki araçlar aynıdır. Ama oyunculuk sanatı algılayışımız açısından, sinematografik dilin bu tipik biçimi özel bir durum yaratır.²³⁵ Bu özel durum tiyatro ile sinema oyuncululuğunun temel farkını ortaya koyar.

Tiyatro oyuncusu en ön sıradaki izleyiciye olduğu kadar en arkadaki izleyiciye de hitap etmek ister. Bu da beden hareketlerinden mimiklere kadar bütün oyunculuk sürecini daha abartılı bir seviyeye taşır. Oysa sinema salonunun büyük perdesinde sadece bir oyuncunun yüzü görülebilir. Bu nedenle yapılacak ufak bir mimik bile izleyici tarafından çok rahat seçilebilir. Burada en önemli görev filmin yönetmenine düşer. Yönetmen oyuncusunu zihninde oluşturduğu kurguya göre yönlendirmesini bilir.

Tiyatro ve sinema oyuncululuğu arasındaki fark geleneksel anlatı sinemasının kurucusu Griffith tarafından hemen fark edilmiş ve Griffith özellikle yakın çekimlerde oyuncularını uarmıştır.

“Griffith oyuncularından abartısız, tiyatrovare olmayan yeni bir oyunculuk geliştirmelerini istiyordu... Bol makyajlı, abartılı hareketler yapan oyuncunun yakın çekimleri son derece rahatsız edici oluyordu, üstelik kameraya yakınlık, hareketleri daha da hızlandırarak bozuyordu. Hâlbuki sinema oyuncululuğu rahatlık, doğallık ve inandırıcılık gerektiriyordu; ancak bu yolla, seyirci karakterlerle bütünleşebilir ve onun yaşadıklarına katılabilirdi.”²³⁶

(235) Yuriy M. Lotman, *Sinema Estetiğinin Sorunları*, a.g.e., s.135.

(236) Nilgün Abisel, *Sessiz Sinema*, a.g.e., s.111.

Bu bir anlamda karakter oyunculuğunun ve star sisteminin başlangıcıdır. Buna karşılık Kuleshov'un oyunculuk üzerine yaptığı Moszhukin deneyi, oyuncunun film için sadece plastik bir öge olarak görülmesine ve oyuncunun mimiklerine gerek kalmadan duygunun kurgu ile verilebileceğini gözler önüne sermiştir. Daha önce anlatıldığı gibi bu deneyde Kuleşov, Moszhukin'in tek bir çekimini alıp çorba dolu bir tabak, tabutta yatan bir kadın ve küçük bir kızın çekimiyle üç farklı şekilde kurgulamıştı ve oyuncunun yüz ifadesi hiç değişmediği, aynı olduğu halde izleyiciler, çekiminin arkasına eklenen çorba dolu tabakta oyuncunun yüzünde açlık, tabutta yatan kadında üzüntü, küçük kızda ise sevgi duygularını hissetmişlerdi. Bu bakış açısı oyuncudan ziyade "tip" tanımını daha doğru bulmaktadır. "Özellikle Rus etkisi altındaki gelişme yüz mimiklerinin çok fazla kısaltılması, oyuncunun tipikliği nedeniyle seçilmesi ve doğru bağlamda sunulmasıyla etkisini yalnızca görünüşüyle yaratmasına izin verilen bir dekor gibi kullanılması doğrultusunda olmuştur."²³⁷

Yönetmen oyuncuya ister "oyuncu" olarak, ister bir "plastik öge" ya da "tip" olarak yaklaşsın, sonuçta parçalı, kurgulu çekim sinemadaki oyunculuk üzerinde ciddi etkilerde bulunmuştur. Tiyatro oyuncusu rolünü tekrar edilemez bir şekilde sunar. Oysa sinema oyuncusunun rolü kaydedilir ve kurgudan sonra filmle beraber sürekli kendini yineler. Sinema oyuncusunun varlığı bütünlüklü değildir, parçalardan oluşur. Dolayısıyla sinematografik rol yapma yabancılaşmanın doğal bir etkisine aittir; oysa tiyatrodaki bu, Brecht'in dramalarında olduğu gibi, sadece bilinçli bir estetik amaçtan elde edilir.²³⁸

Sinema oyuncusunun parçalı rolünün en zor yanı ise filmin yapım süreciyle ilgilidir. Bir rolün gerçekleştirilmesi iki, üç ay alabileceği gibi, bir filmin sahneleri ve sekansları çoğu kez da-

(237) Rudolf Arnheim, Sanat Olarak Sinema, a.g.e., s.119.

(238) Mario Pezzella, Sinemada Estetik, Çev. Metin Gönen, 1.Baskı, İstanbul, Es Yayınları, 2006, s.16.

ğınık çekilir. Yani yönetmen filmin finalini yapım sürecinin ortasında çekebilir. Bu gibi nedenlerle bir gün önce rol icabı ölen oyuncu, ertesi gün dipdiri, yeni serüvenler ardında koşabilir, bir çekimde nefret duyduğu kimseyle bir sonraki çekimde samimi görünmek zorunda kalabilir.

Filmin çekiminden sonraki kurgudaysa oyunculuk anlamında bambaşka bir süreç başlar. Bir oyuncunun iyi kötü bütün rolleri kurgucunun önündedir. Bundan sonrası bir anlamda oyuncunun kaderini kurgucuya teslim eder. Kurgucu Peter Honess “Biz kurgu odasında bir oyuncunun performansını kontrol altında tutarız” der.²³⁹ Kurgucu çoğu zaman oyuncunun birçok çekiminden en iyi parçaları seçer ve bir kısmı kötü oynanmış bir sahneyi bile, en iyi parçaların kolajıyla tek bir parça gibi izleyiciye sunabilir. Yönetmen Chris Columbus kurgucunun oyuncu kontrolü üzerindeki görevini şu şekilde özetler:

“Çekimlere bakarız ve mesela 5. tekrar harikadır. Ama 7’nci, 4’üncü, ve 3’üncü, tekrarda da çok güzel şeyler vardır. Bazen aktör, filmi izleyince “Bu harika olmuş, beşinci tekrarı kullanmışsınız” der. Aslında, her bir tekrardan küçük parçalar kullandığınızı asla anlamazlar. Ve kurgucu, o performansların en güzel noktalarını bir araya getirmekten sorumlu kişidir.”²⁴⁰

Edward Dmytryk, kötü bir oyunculuğu kurgu yöntemleri sayesinde nasıl kurtardığını şöyle bir örnekle anlatır:

“Ruggles of Red Gap (Kırmızı Vadinin Ruggles’i), yönetmen Leo McCarey, oyuncular Charles Laughton ve Charlie Ruggles. Laughton kesinlikle iyi bir oyuncu olsa da yüzüyle çok oynardı ve ara sıra, özellikle de çok duygusal anlarda, aşırı mimikler yapma suçunu işlerdi. Onun bu mimiklerinin görüldüğü çoğu yeri kesemem ya da atmam gerekti; ama bir

(239) Wendy Apple, *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*, a.g.e., d. 43:31.

(240) A.e., d. 43:48.

sahne bu yapıyı yapmak neredeyse olanaksızdı. Sahne bir barda geçiyordu. Laughton, Charles Ruggles'in bir İngiliz lordundan pokerde kazandığı İngiliz uşağı rolünde, yeni efendisine barda eşlik etmektedir. Bir yerinde Ruggles, Lincoln'ın Gettysburg Söyleviden bir şeyler aktarmak ister, fakat ne o ne de salondakiler sözleri anımsayabilir.

Birdenbire Ruggles, Laughton'un "Seksen yedi yıl önce..." diye mırıldandığını fark eder. İngiliz'in söylevi biliyor olduğunu öğrenmek şaşırtıcıdır. Ruggles devam etmesi için onu cesaretlendirir.

Laughton çok duygusal ve aşırı tedirgindi. Onun omuz çekimlerini görüntülemek bir buçuk gün aldı. McCarey sahneyi 40-50 kez sabırla çekti ama bir tanesi bile kusursuz değildi... İşte o zaman, kaydedilen seslerin en iyi bölümlerini bir araya getirerek... ondan bir satır bundan bir satır, kimi zaman yalnızca bir iki sözcükle, konuşma bölümünü bir araya getirmeyi başardım... Asıl şimdi işin zor kısmına gelmiştim. Her ses parçası için ona denk ayrı bir görüntü gerektiğinden, hazırladığım ses bandı görüntüyle birleştğinde bir kaos oluştu. Tek bir çözüm bulabildim. Konuşma, kameranın Laughton'un arkası dönük olduğu bir yerleştirme ile bağlayıp barda onu dinleyenlerin tepkilerini gösterdikleri planlarla devam ediyordu... Dramatik mantık, söylevin büyük bir bölümünün sahnenin kahramanınınca, yani uşak tarafından oynanmasını gerektirir. Fakat Laughton'un yakın planlarının tümünde onun ağlamaktan şişmiş kocaman dudakları, yuvalarında dönüp duran göz bebekleri ve yanağından süzülen gözyaşları görünüyordu. Bu yüzden iki kesme dışında konuşmanın tümü barda bulunan izleyicilerin planları üzerine verildi... Yapım şirketinin başı olan Ernst Lubitsch, yönetici kadroyla yapılan gösterimde, sahne Laughton'a ait olduğuna göre, onun sahnesi boyunca daha çok görünmesini önerdi. McCa-

rey kabul etti ve ben kaybettim. En zararsız birkaç planı ilk deneme gösterimi için sahneye ekledim... Deneme gösteriminde Gettysburg söylevine dek... her şey iyiydi ve sıra Laughton'un ilk planına geldi. Konuştukça gözünden yaşlar boşanıyordu. Amerikalılar her ne kadar Gettysburg Söylevine hayransalar da bunun için ağlamazlar. Seyirci kahkahayı bastı ve söylevin geri kalanı duyulmaz olana dek böyle sürdü... Deneme gösteriminden sonra... McCarey bana "Kendi bildiğin yöntemle devam et" dedi. Öyle yaptım ve bir sonraki deneme gösteriminde ilk kararımızın doğruluğu onaylandı. Seyirci dikkatle dinledi ve Laughton'un başarısını alkışladı. O günden sonra Laughton, yaşamı boyunca Lincoln'ın her doğum gününde Gettysburg Söylevini vermek üzere bir radyo istasyonuna çağrıldı."²⁴¹

Sonuç olarak ne olursa olsun kurgunun oyuncunun kötü oyunculuğunu bütünüyle yok etmesi mümkün değildir. Yukarıdaki örnekteki gibi uygulamalar genelde bir filmin birkaç sahnesinde olabilir ve başarıya ulaşabilir. Bütüne yayılmış kötü bir oyunculuk için kurguda da yapılabilecek çok bir şey yoktur.

Kurgu sürecinde dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan biri de oyuncuların mümkün olduğu kadar kurgu sürecine dahil edilmemesidir. Özellikle kullanılacak çekimlerin ve performansların tercihinde oyuncunun yönlendirmelerine maruz kalmak çoğu zaman hayal kırıklığı yaratacaktır. Kurgucu pek çok faktörü (filmin ana akışı, sahnelerin uyumu, tematik tutarlılık vb.) kontrol altında tutar. Bir oyuncu ister istemez kendi performansına odaklanacaktır. Kuleshov deneylerinin ortaya koyduğu kurgunun oyunculuğu inşa etme yeteneği her zaman akılda olmalıdır. Ancak sadece kurgunun inşa gücünün büyümesine kapılıp oyuncunun performansı da gözden kaçma-

(241) Edward Dmytryk, Sinemada Kurgu, a.g.e., s.157.

malıdır. Kurgucu dengeli ve sabırlı davranışlarıyla bütün kurgu sürecini idare etmelidir. Oyuncu kurguya gelmek istediğinde kurgulanmış sahneleri izletmek ve görüş almak, bulunabilecek orta yollardan biridir.

Kurgunun İma Etme Gücü

Daha önce de belirtildiği gibi sinemada kurgu kavramsal olarak “editing” ve “montage” olarak ayrılır. Tarihsel bağlamdaki çıkış noktasında bu iki kavramdan biri devamlılığı (editing) diğeri ima etmeyi (montage) biçim olarak tercih eder. Aralarındaki temel bakış açısı farkı da budur. Yani filmin dramatik yapısının akıcı, takip edilebilir ardışık kurgusuna karşı çekimlerin ilişkisi ile soyut anlamları zihinde canlandırmaya, anlam yaratmaya odaklanan diyaletik, devamlılığı önemsemeyen kurgu. Bu bir anlamda Griffith’in tekniğine Rusların verdiği cevaptır. Sinemanın sessiz döneminin bu “soğuk savaşı”nın iki biçimi özellikle sesin sinemaya girmesinden sonra birbirine adapte olmuştur; iç içe geçmiştir. Bugün bir filmde iki biçimin de kullanıldığını, yönetmenler ve kurgucular tarafından tercih edildiğini, önceki başlıklarda verilen film örneklerinden de anlayabiliriz.

Devamlılık kurgusunun, Griffith’ten bu yana gelen şekliyle, belirgin, net kategorize edilebilen yöntemleri vardır. Bu yöntemler çekimlerin kendi dinamiklerine bağlı olsalar da genel kurgu prensipleri olarak bazı başlıklara ayrılabilir. Örneğin en basit haliyle kesmenin aksiyon içinde yapılması gerektiğini her kurgucu bilir. Ancak bazen etki aksiyonda kesmekle değil aksiyon bittikten ya da başlamadan önce kesmekle sağlanır. Ama ne olursa olsun kesmenin merkezinde dramatik etki vardır.

Önemli bir nokta da dramatik etki için kurgunun sinemanın tek aracı olmamasıdır. Bir yönetmen kurguyu sadece teknik bir

(*) Bu prensipler ileride genel kurgu prensipleri başlığında anlatılacaktır.

zorunluluk olduğu için yani sadece çekimlerin bağlanması için kullanıp bütün etkiyi mizansene dayanarak da sağlayabilir. Plan-sekans gibi teknikler Mitry'nin getirdiği eleştiriler kapsamında her ne kadar kavramsal olarak kurgunun kendisi olsa da bu sekanlarda kurgucunun varlığından söz edemeyiz. Masa başında yapılan kurgu sadece plan-sekansları birbirine bağlamaktır. Yani yönetmen çekim sırasında kurgu yapar.

Bütün bunların yanında kurgu temel özgünlüğünü dramatik etki ya da teknik zorunluluk olarak kullanılma biçiminden değil “ima edebilme” gücünden alır. Kendi başlarına anlamları olan iki çekimin yan yana geldiklerinde yeni ve çoğunlukla soyut bir anlamı “ima etmesi” sinemanın kendine özgü enstrümanıdır. Bazin'in “onların kurguları bir olayı göstermez, ima eder” sözü tam da bu noktaya temas eder. İma etme, aynı zamanda Eisenstein'in önemle üzerinde durduğu izleyicinin film üretim sürecine katılmasının bir yöntemidir. Özellikle Rusların sinema dilini anlamlandırma gayretindeki kuramsal çalışmalar ve deneyler pek çok kurgu yöntemini ortaya koymuştur. Bu yöntemler kuramlara göre farklılıklar gösterse de ortaklaştıkları nokta ima etme olarak genellenebilir. İma etme, kurgunun sinemaya olan en önemli anlatı etkisidir.

Sinema tarihinin “ima etme” üzerine gösterilebilecek, etkisi halen güncel olan en iyi örneği kuşkusuz Eisenstein'in Stachka (Grev, 1925) filmindedir: İşçilerin katledilmesi ile bir boğanın kesilmesi iç içe kurgulanmıştır. Bu ünlü sekansta ateş eden askerlere doğru koşan işçilerin katledilmesinin vahşeti, işçilerin ölüm şekliyle, görüntüleriyle değil; kesilen boğaların kan dolu görüntüleri ile ima edilmiştir. Hiçbir işçiye kanlar içinde görmeyiz. Bu iç içe kurgunun sonunda yerde yatan çok sayıda işçiye görürüz. İşçilerin nasıl bir biçimde katledildiği, kesilen boğa görüntüleri ile ima edilmiştir.



Kurgucu Mark Goldblatt Rus kurgu tekniğini kastederek şöyle der:

“Amerikan sineması tüm bunları Ruslardan almıştır. Şimdi bu teknikleri biz de kullanıyoruz. Bu teknikler, günümüz Hollywood kurgusuna, hatta aksiyon filmi yapımına uyum sağlayabildi. Çünkü biz de izleyiciden tepki almak istiyoruz. Bizler de onları koltuklarından sıçratmak istiyoruz. Rahatlarını bozmak istiyoruz. Devrim yaratmak için olmayabilir ama harika vakit geçirmelerini sağlamak için”²⁴²

Goldblatt'ın bu sözlerinin görsel karşılığı, Grev filmindeki işçilerin katlediliş sekansına çok da benzer bir şekilde, Peter Jackson'ın “Return of The King” (Kral'ın Dönüşü, 2003) filminde vardır.

Babasına kendini ispatlamak isteyen Faramir, yakında düşman tarafından işgal edilecek Gondor şehrinin, ele geçirilmiş olan ön savunma noktasını tekrar düşmanın elinden almak için adamlarıyla beraber göz göre göre ölüme gider. Düşman işgali altındaki bu ön savunma noktasında, Faramir'in adamlarının onlarca katı düşman askeri vardır.



Faramir'in babası Denethor ise zaten oğlunu, Faramir'i, sevmeyi için kendisinin ön ayak olduğu ve bir anlamda ölüme gönderdiği bu sekansta masasına oturup yemeğini yemeğe başlar.

(242) Wendy Apple, The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing, a.g.e., d. 25:13.



Bu sırada ona hizmet eden Pipin de Denethor'a, Denethor'un isteği üzerine şarkı söylemektedir. Paralel kurgu devam eder:





Şarkı bittiğinde oklar fırlatılır. Bir sonraki ve paralel kurgunun son çekimi Denethor'un yediği domatesin ağzından akan suyudur. Oklardan sonra gelen ağızdaki yakın domates suyu çekimi önceki çekimin etkisiyle artık kanı temsil etmektedir. Böylelikle Jackson, Faramir ve askerlerinin öldüğünü göstermez, ima eder.



Bir Hollywood filmi ve büyük bir bütçesi olan "Kral'ın Dönüşü", içerdiği efektlerle, son teknoloji sayısal uygulamalarla büyük bir izleyici kitlesine ulaşmıştır. Bu filminden sonra sayısal

manipölasyon sinemada yeni bir döneme girmiştir. Ancak bu filmi başarılı kılan kullandığı özel efektlerden öte izleyicinin duygusunu yönlendiren, tepki vermesini sağlayan bu tür sekanslara da sahip olmasıdır. Hollywood sinemasının pek çok yüksek bütçeli filmi görsel efektlerle müthiş atmosferler yaratsa da duyguyu ve dramatik etkiyi yerinde kullanmadığı için başarısız olmuş, popüler kültür içinde dahi eleştirilere maruz kalmıştır. Peter Jackson'ın daha sonra çektiği Hobbit (2012) üçlemesinin başarısız görülmesinin temel nedeni de budur.

Mustafa Presheva'nın kurgusunun dikkat çektiği Derviş Zaim'in Tabutta Rövaşata (1996) filminde de devrim sinemasının kurgu yöntemlerinin bir yansıması olarak çekimlerin birbirinin anlamını etkilemesi ve ima etme üzerine çok değerli bir örnek yer alır: Mahsun, Reis'in izni olmadan aldığı balıkçı teknesiyle içinde Kız ile birlikteyken kaza yapar. Kazadan sonra polis sorgusundadır.

Polis – Nasıl çarptın?

Mahsun – Bilmiyorum. Öylece gidiyorduk. Bi sarsıntı oldu sonra bir tekne geldi bizi aldı. Kız nasıl?

Polis – Kız iyi

Mahsun – Sahi mi?

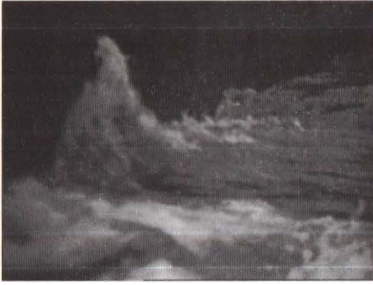
Polis – Ameliyatta. İsmi ne kızın?

Mahsun – Bilmiyorum

Polis – Tanımıyor muydun?

Mahsun – Ha... Tanıyordum

Mahsun'un son diyalogunda tam da hayır diyecekken tanıyorum demesi, kafa karışıklığının ve gerginliğinin bir yansımasıdır. Kız'ı gerçekten tanıyordur ama adını sorma ihtiyacı duymamıştır Mahsun. Ama tanıdığı birinin adını bilmemek de nasıl anlatacağını bilemediği bir durumdur. Polis karakolundaki bu diyalogtan sonra aşağıdaki gibi bir kurgu dizilimi gelir. Bu kurgu, filmin artık son kısımlarına girerken Mahsun'un yaşadığı çatışmaların ve gelgitlerin onu taşıyacağı son noktanın başlangıcını temsil eder:



Mahsun bir süre sonra yattığı topun içinden kalkar ve yürür. Bu kısacık kurgu yapısı kendi içinde kurguya, yani ima etmeye dayalı anlatım ile mizansene dayalı anlatımın karşılaştırılmasının olanağını barındırır.

İlk olarak sahneyi şu şekilde düşünelim: Polis karakolundaki diyaloglar bitti ve ardından Mahsun'un topun içinde yattığı son çekim geldi. Mahsun kalktı ve yürüdü. Film geçiş ve kurgu tekniği anlamında bir şey kaybetmez. Bunun yanında aslında Mahsun'un topun içinde yattığı genel çekim, kendi içinde soyut bir anlamı da ifade etmektedir. Ancak bu soyut anlam vurgulu de-

ğildir. Mizansene dayalı anlatımın tercihi ve doğal sonucu budur. Filmin yukarıda görülen orijinal kurgusundaki yapı ise yani dalgalar ve Mahsun'un yakın çekimleri, bir şeyler anlatıldığını vurgular. Kendi üzerine dikkat çeker. Kurgu Mahsun'un kafasından geçenleri, gelgitlerini, çatışmalarını görselleştirir. İşte bundan sonra gelen Mahsun'un topun içinde yattığı genel çekim, önceki kurgu diziliminin etkisi ile aslında bir deymi ima eder: Topun ağzında olmak.

Kurguyla bu vurguyu yapıp yapmamak yönetmenin tercihi-dir. Aslında Mahsun'un topun ağzında olduğu mizansen içinde nettir. Yani izleyici bu soyut anlamı okuyabilir. Ancak filmin kendi evreni ve akışı içinde Mahsun'un Rumeli Hisarı'nda bir topun içinde yatması son derece doğaldır. Devamlılık kurgusunun dramatik sürükleyiciliği içinde gözden kaçabilecek bir sahnedir. Presheva'nın kurgusu, üzerine dikkat çeken yapısıyla yabancılaşmaya da neden olur. Yani izleyiciyi kısa bir süre filmin dışına atar. Böylelikle bir şeyler anlatıldığı vurgusuyla izleyici üretim sürecine dahil edilir.

Sonuç olarak kurgunun anlam yaratabilme ve ima etme gücü, filmin anlatımının derinleşmesini sağlayan bir özellik olarak sinemaya özgüdür. Derinlik arttıkça izleyicinin filme katılım süreci de doğru orantılı olarak artmaktadır. Derinlik noktasında kurgucunun dikkatli olması gereken birkaç nokta vardır. Kurgucu algılananı kendini izleyicinin yerine koyarak gözlemlemeli ve yönetmenin anlatımı ileri taşıyan sanatsal bakışını da gözetmelidir. Bu dengenin yanında kurgunun ima etme gücünün büyüsunü kontrol altında tutmak olgun bir kurgucudan beklenendir. Her etki yerinde olduğu ve içerikten biçimlendiği sürece estetikdir.

Filmin Yaratım Süreci ve Kurgu

Başından itibaren belirtildiği gibi bu çalışma kurguya, sadece çekimlerin birbirine bağlandığı bir süreç olarak değil, filmin kurgu masasından çıkana kadarki bütün üretim sürecini kapsayan bir

olgular olarak yaklaşmaktadır. Filmin düşüncede belirmesindeki zihnin çalışma biçimi ve senaryonun yazımı da kavramsal olarak kurgunun kendini gösterdiği yerlerdir. Bu nedenle iyi bir kurgucu kavramsal olarak kurgunun yer aldığı her aşamayı ve bu aşamaların temel yapılarını bilmek zorundadır. Örneğin kurgucunun en önemli ve zor görevlerinden biri yönetmeni anlamak, filme bu anlayışa göre yol vermek ancak dışardan bakışla da bir katalizör görevi görmektir. Bunun için yönetmenin zihin işleyişine hakim olmak gerekir. Aynı şekilde yine çekim öncesi kavramsal kurgunun kendini gösterdiği bir süreç olarak senaryonun temeli olan dramatik yapıyı bilmeyen bir kurgucu düşünülemez.

Görev ve işlev tanımıyla kurgunun elbette çekim sürecinden sonraki süreçte kendine has bir akışı ve yöntemi vardır. Bu nedenle bu bölüm altında kurgu, çekim sonraki süreçteki ana tanımından yola çıkılarak, kurgucunun hakim olması gereken iş akışı, disiplini ve genel prensipleriyle de incelenecektir. Bir filmin kurgu süreci, film çekiminden önce, film çekiminde ve film çekimi sonrasında olmak üzere üç ana başlık altında toplanabilir.

Film Çekiminden Önceki Kurgu

Bir fikrin ortaya çıkışı ve senaryo yazım süreci, film çekiminden önceki kurgunun kavramsal olarak yer aldığı ana başlıklardır. Bu nedenle bu başlık altında önce zihinde kurgu süreci daha sonra da senaryo aşamasındaki kurgu incelenecektir.

Zihinde Kurgu

Afşar Timuçin yapıt ve sanatçı ilişkisini şu şekilde açıklar:

“Yapıt sanatçının ruhunu açınlar, yapıtta sanatçının bilinci belirleyicidir. Yapıt sanatçının ruhunun dışlaştığı yerdir. Sanatçının bilincindeki kavramlar, duygular, izlenimler, anılar, ilkörnekler kendi özel özellikleriyle sanatçının dünyasını bize açarken onun sanatına indirgenemez bir özellik kazan-

dırırlar. Ancak sanatçının bilinci yalıtık bir bilinç değildir, o bir toplumsal bilinçtir ya da nesnel bilinçtir, böyle olmakla onun tarihsel özelliği vardır.”²⁴³

Özellikle auteur kuramı bağlamında sanatçı olarak değerlendirdiğimiz yönetmenin ya da senaristin yetiştirme şekli, dünya görüşü, ideolojisi ve yaşadığı toplum, filmine mutlak iz bırakmaktadır ve filmin biçimini belirlemektedir. Eisenstein bütün kuramını ve film biçimini diyalektik materyalizme dayandırır. Nasıl Eisenstein’in ideolojisine olan sıkı bağlılığını filmlerinden ayrı düşünemezsek aynı ülkenin başka bir yönetmeni olan Andrey Tarkovski’nin filmlerini de ülkesinin resmi ideolojisine karşı duruşundan ayrı düşünemeyiz.

Tarkovski “bir sanatçının yapıtında yaşam, kişisel algılamaların prizmasında kırılır” der²⁴⁴. Tam da bu görüşüne uygun olarak, bir nevi sürgün olduğu dönemde Tarkovski’nin İtalya’da çektiği *Nostalghia* (1983) yurt özlemini, bir yandan erişilmesi olanaksız ve belki de var olmayan bir hedefin özlemini büyük bir duyarlılıkla ve karamsar bir bakışla aktarır.²⁴⁵

Yönetmenin zihinsel süreci, yaşamın gözlemlenmesi bağlamında da kendini gösterir. Afşar Timuçin sanatçı olmanın bir şeyleri belli bir açıdan görme konusunda deneyimli olmak olduğunu belirtir ve sanatçının bizim göremediğimiz çok şeyi gördüğünü vurgular: “Önümüzden bizi hiç etkilemeden geçen bir nesne, hiç mi hiç dikkat etmeyeceğimiz bir ayrıntı onun gözüne takılıverir, hatta bir estetik nesne oluşturacak biçimde takılıverir.”²⁴⁶ Yönetmelerin çoğu da, dış dünyanın gerçekliğini kendi kişisel algılamalarının prizmasında kırıp, yani zihinde kurgu yapıp, dış dünyanın gerçekliğini sinemasal gerçekliğe taşır. Pu-

(243) Afşar Timuçin, *Estetik*, a.g.e., s.7.

(244) Atilla Dorsay, *Yüzyılın Yüz Yönetmeni*, 5. Baskı, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2005, s.458.

(245) Rekin Teksoy, *Rekin Teksoy’un Sinema Tarihi*, a.g.e., s.722.

(246) Afşar Timuçin, *Estetik*, a.g.e., s.132.

dovkin, kurgu sürecinin çekimden önce başladığını, bu aşamada yönetmenin dikkatle seçtiği malzemeler arasında en uygununu bulduğunda bu malzemenin en etkileyici görüntülerini yakalamaya çalıştığını söyler.²⁴⁷ Nijat Özön de kurgu sürecini anlatırken kurgu işleminin filmin bütün çekimlerinin tamamlanmasından sonra değil; çok daha önce, yönetmenin zihninde başladığını vurgular.²⁴⁸

Sonuç olarak yönetmenin dünyaya bakışını, ideolojisini, eğitimi, yaşadığı toplumu ve bunun gibi yaratıcılığına yansımış her türlü etmeni bilmek, onun filminin kurgusunu anlamak, çözümllemek için önemli ipuçları verir. Bu, bir filmin teknik kurgu analizinden çok, düşünsel kurgu analizidir. Tamamlanmış bir filmin kurgusal analizi bütünden parçaya teknik olabileceği gibi, daha da ileriye gidilerek, zihinsel kurguya ulaşılarak düşünsel de olabilir. Örneğin M. Night Shyamalan'ın "The Village" (Köy-2004) filminin teknik bir kurgu analizini yaptığımızda sürpriz ögenin erken ortaya çıkması klasik anlatı sineması için bir kurgu yanlışı olarak görülebilir.

Filmde belirsiz bir zamanda bir ormanın içindeki bir köyü ve insanlarını görürüz. Daha sonra anlarız ki filmi çevreleyen ormanda "adı anılmayanlar" olarak anılan bir nevi canavarlar vardır. Köy ile orman arasında bir sınır vardır ve köy halkı bu sınırı ihlal etmedikçe canavarlar köyü rahatsız etmemektedir. Canavar unsuru film için önemli bir gerilim noktasıdır ancak filmin henüz orta bölümlerinde bu canavarları aslında köyün yaşlılarının yarattığı öğreniriz. Şehir yaşamında cinayete, tecavüze ve benzeri şiddete maruz kalmış gençler, yani şimdiki yaşlılar, ormanın içine kurdukları bu köyde kendi çocuklarını bu korku ile yaşatarak şehir yaşamından uzak tutmak istemektedirler. Köyün dışına çıkmak isteyen gençleri de, köyün sınırları her ihlal edildiğinde tasarladıkları canavar kostümleri içine gi-

(247) Nilgün Abisel, *Sessiz Sinema*, a.g.e., s.232.

(248) Nijat Özön, *Sinema Sanatına Giriş*, a.g.e., s.159.

rerek korkutmaktadırlar. İzleyici de tıpkı köyün gençleri gibi filmin ortasına kadar bu canavarları gerçek sanır ve gerçek, filmin ortalarında ortaya çıkınca filmin gerilimi düşer. Sonuç olarak klasik anlatı sineması için bu bir sorundur.

Bu tür bir teknik kurgu değerlendirmesine karşılık Zeynep Güler, “Korkunun çevrelediği köy: Muhafazakârlığın ütopyası” makalesinde, Köy filminin zihinsel kurgu sürecine inerek, Shyamalan’ın bu film ile 11 Eylül sonrasında içe kapanmayı, muhafazakâr değerlere geri dönmeyi, cinsel tutuculuğu, aile ve cemaati öne çıkartmayı, tehlikeler karşısında kendi önlemini almayı savunan bir kültürel ortamda gerçekten ilginç bir deneme yaptığını söylüyor.²⁴⁹ Bu değerlendirmenin dayanak noktasını 11 Eylül saldırıları oluşturmaktadır ve bu pencereden bakıldığında Köy filminin zihinsel kurgu sürecine ulaşmak için 11 Eylül önemli bir ipucudur.

Bu yorum, aslında filmin ana fikrine yapılan bir yolculuktur ve bütünden senaristin, yönetmenin zihnindeki filmin çıkışını oluşturmuş olması muhtemel tek cümleye ulaşmıştır: “11 Eylül saldırıları muhafazakârlığın yükselişine neden olmuştur.” Yönetmen/senarist için de zihinsel kurgu, en azından dramatik filmler için, bu şekilde başlar. Yönetmen/senarist zihninde kurduğu böyle bir cümleden, ana fikirden yola çıkar ve daha sonra algı prizmasından geçirdiği görüntülerle filmini kurmaya başlar. Bob Foss zihnindeki bu süreci “değerler seçimi” olarak değerlendirir.²⁵⁰ Yani yönetmen/senarist ana fikrine hizmet edecek gerekli parçaları bir değer olarak kenara ayırır. Bu değerlerin temel dayanakları da kuşkusuz yönetmenin dünya görüşü, ideolojisi, eğitimi ve yaşadığı toplum gibi zihinsel kurgu sürecini etkileyen etmenlerdir.

(249) Zeynep Güler, Köy: Korkunun Çevrelediği Muhafazakarlık Ütopyası, Yeni İnsan Yeni Sinema, İstanbul, 2005, sayı 16-17, s.120.

(250) Bob Foss, Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji, a.g.e., s.139.

Zihinsel kurgu, bir filmin kurgusal sürecinin soyut olan tek aşamasıdır. Gerisi yönetmenin bu soyut düşünceleri somuta indirgemesidir. Bizim somut olarak bir filmin bitişinde gördüğümüz ise yönetmenin soyut düşüncesinin birer izleridir. Tarkovski “kafamdaki tasarıya dayandırdığım çalışmam, bugün beni yönlendiren çalışma varsayımları sistemine uyacak mı, bilmiyorum”²⁵¹ diyerek, bu sürecin somuta indirgenmesinin zorluğuna işaret etmiştir. Bu somuta indirgemenin ilk aşaması da senaryodur.

Senaryoda Kurgu

Senaryo bir filmin kurgusunun ana hatlarının belirlendiği aşamadır. Yazım aşamasındaki sahne sıralaması çekim sonrasındaki kurgu sürecinde nadiren değişikliğe uğrar. Yani senarist filmin kurgusunun temelini atar. Bu nedenle aslında izlediğimiz bir filmin kurgusu hakkında yorum yaparken çoğu zaman senaryo kurgusundan söz etmiş oluruz. Sinemada kurgu ile özel olarak ilgilenmeyen bir izleyicinin çekim sonrasındaki kurgu sürecini, özel bir tercih olmadıkça, fark etmesi pek mümkün değildir. Diğer bir deyişle kurgunun fark edilmesi aslında çekim sonrasındaki kurgunun başarısız olduğunu işaret eder. Griffith’ten kalma bir miras olarak genel anlamda film kurgusunun temel amacı kurgunun fark edilmemesidir. Bunun yanında Griffith’in yönteminin temelinde Charles Dickens’in roman kurgusu yatmaktadır. Eisenstein, Griffith’in yaptığı bir keşif değil sadece roman kurgusunu sinemaya uyarlamak olduğunu altını önemle çizer.* Griffith’in “After Many Years” (Nice Yıllardan Sonra, 1908) filminin yapım sürecinde yapımcılarına kocasının dönüşünü bekleyen Annie Lee’yi gösteren sahneyi, ıssız bir adaya düşen Enoch’u gösteren sahnenin izlemesini önerir. Bunda sonra şöyle bir diyalog gelişir:

(251) Atilla Dorsay, Yüzyılın Yüz.Yönetmeni, a.g.e., s.459.

(*) Eisenstein’in Film Biçimi Kitabının 260. sayfasında bu konu üzerine uzun bir makale yer alır.

Yapımcılar: – Böylesine oradan oraya atlayan bir öyküyü nasıl anlatabilirsiniz? İzleyici ne olup bittiğini anlamayacak

Griffith: – Canım Dickens de böyle yazmıyor mu?

Yapımcılar: – Öyle ama, Dickens o; roman yazıyor; bu başka.

Griffith: – Yoo, hiç de başka değil. Bunlar resimli öykülerdir; büyük bir başkalık yoktur aralarında.²⁵²

Griffith bu nedenle kimi eleştirmenler tarafından bir kâşif değil öncü olarak görülür. O, kurguya paralel kurgu yoluyla ulaştı ve paralel kurgu düşüncesine de Griffith'i Dickens yöneltti.²⁵³ Bu düşünce, öykülemde bir kesintiden, öykünün bir özyapı topluluğundan öbürüne kaydırılmasından başka bir şey değildi. Dickens gibi bol karakterli ve uzun roman yazanlar, özellikle romanlar parça parça yayımlandığından (Dickens'ın birçok romanı, dönemin gazetelerinde epizotlar halinde yayımlanmıştır), bu çeşit anlatımda bir kolaylık buldular.²⁵⁴ Sonuç olarak bu parçalı anlatım sinemaya uyarlandığında karşımıza paralel kurgu gibi bir kavram çıktı ve paralel kurgu, kurgu tekniklerinin en vazgeçilmez öğelerinden biri haline geldi.

Bu filmsel zamanın kurgusundan sonra ise yakın çekimler ve detay çekimler yoğunlaşmaya başladı ki bu da romanlardaki kişi ve mekân tasvirlerinde yazarların yaptığı detaylandırmanın bir sonucudur. Eisenstein bu durumu yine Dickens üzerinden örnekler ve onun romanlarındaki gözlemin tıpkı kameranın optik nitelikleri gibi olağanüstü olduğunu söyler.²⁵⁵ Yani Dickens romanı okuyan bir kişi bir karakteri, tıpkı sinemadaki gibi, sadece yüz olarak hayalinde görebilmektedir. Tabi ki bu nitelikleri sadece Dickens'e özgüymüş gibi sunmak yanlış olur. Tarihsel bağlamda Tolstoy, Turgeniyev, Balzac ve Dostoyevski gibi sayısız önemli yazarda sinemanın anlatım dilini etkileyen öğeler bul-

(252) Eisenstein, *Film Biçimi*, a.g.e., s.266.

(253) A.e. s.271.

(254) A.e. s.271.

(255) A.e. s.275.

mak olağandır. Romanın sinema kurgusuna etkisi günümüzde de yoğun bir biçimde devam etmektedir.

Sinema, diğer sanat dalları ile karşılaştırıldığında çok genç bir sanattır. Romanın kurguya olan etkisi henüz yeni doğmuş bir sanatın diğer sanat dallarından beslenme ve bir yöntem, biçim oluşturma çabasından ortaya çıkmıştır. Tıpkı sinemanın ilk başlarda tiyatrodan etkilenmesi gibi. Bu noktaları göz önünde bulundurarak dramatik yapıyı ve bunların genel yapı taşlarını incelemek filmlerin senaryo kurgusunu anlamlandırmak ve değerlendirmek için gereklidir.

Zihinde kurgu başlığında belirtildiği gibi yönetmen/senarist başlangıçta bir cümleden, ana fikirden yola çıkar. Bu, zihinde bir öykü olarak kurulabilir. Senaryo aşamasında ise bu öykü bir olay örgüsüne dönüştürülür. Senaryonun kuruluşu ve kurgusunun temelleri Yörükhan Ünal'ın verdiği öykü-olay örgüsü örneğinde rahatça görülebilir:

“... O’Henry’nin bir öyküsünü örnekleyelim. Öykünün iskeleti kabaca şöyledir: “Kadın, kocasının saatine zincir almak için saçına satar. Fakat kocası da karısına bir ‘tarak’ almak için saatini satmıştır. Böylece fedakarlıkları yararsız hale gelir.” Şimdi burada düz ve ‘öykülemeli’ bir anlatım vardır. Olay örgüsü olarak görünen şey, aslında bir durumu (terslik;hayal kırıklığı) anlatabilmek için, sözün geriye doğru mecburi açınımından doğmuştur. Fakat O’Henry bu iskeleti şu şekilde geliştirir: “(Fakir bir) kadın, (çok sevdiği) kocasına Noel’de hediye almak ister. (Fakat hiç paraları yoktur.) Bunun için, (kendisi ve kocası için çok önemli olan ve sahip olmakla övünebilecekleri iki şeyden biri) saçlarını satar. (Bu, önemli bir fedakarlıktır). Karşılığında kocasının (babasından kalan ve ailenin övündüğü ikinci şey olan –çok değerli) saatine bir zincir alır. (Sevinç içinde) beklemeye koyulur. Kocası eve gelir. Hediyeği görünce sevinemez. Çünkü o da (her şeyden çok sevdiği) karısına Noel hediyesi alabilmek için

(çok değer verdiği) saatini satmıştır. Böylece birbirlerini çok seven genç çift, korkunç bir hayal kırıklığı yaşar.”²⁵⁶

Bu geliştirim aslında zihinde yapılan kurgunun senaryo aşamasındaki geliştirilmesinin bir modelidir. Dramatik yapı içindeki olay örgüsü de tıpkı yukarıdaki gibi işler. Görüldüğü gibi yukarıdaki öyküde bir zaman tanımlaması yoktur. Öykünün olay örgüsüne genişletilmiş halinde ise zaman ve en önemlisi nedensellik vardır. Zaten dramatik yapının ana kurallarından biri de budur. Olay örgüsü içinde iyi “kurgu”lanmış nedensellikler o senaryonun başarılı olabilmesinin ilk şartlarından biridir.

Bob Foss da dramatik yapıda, karmaşa ve rastlantılara bir biçim vermek gerektiğini belirtir. Öyle bir biçim verilmelidir ki, tanımlanmış dramatik uzayın çerçevesi içinde, olaylar arasındaki iç bağlantılar zorunlu ve mantıklı görünüp ve her şeyden önce açık ve anlaşılır olmalıdır.²⁵⁷ Foss şöyle bir durum örnekler:

“Son derece güzel bir günde Stockholm sokaklarında yürüyorum. Bir kavşakta bir kaza görüyorum. İki kişinin hastaneye kaldırılması gerekiyor. Bir süre sonra bir karı koca arasında tatsız bir tartışmaya tanık oluyorum. Yine bir süre sonra, bir ‘cafe’de, şimdi artık kente yerleşmiş olan ve on yıldır görmediğim bir arkadaşım ile karşılaşıyorum. Eve dönerken az daha bir motosikletin altında kalıyorum.”²⁵⁸

Foss bu öyküyü nedensellik üzerinden şu şekilde dramatik bir yapıya kavuşturur:

“Belki de, kazaya uğrayan iki kişiden biri, kocası ile tartışmakta olan kadının sevgilisi olacak, tartışmanın nedeni de bu olacaktır. Karşılaştığım arkadaşımın canının sıkılmasının

(256) Yörükhan Ünal, *Dram Sanatı ve Sinema*, a.g.e., s.115.

(257) Bob Foss, *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*, a.g.e., s.151.

(258) A.e. s.150.

nedeni, kente gelmesi değil (benim bilmediğim biçimde) iki kişi arasındaki tanışmayı duymuş olması ve yalnızca kendi sevgilisi olduğunu sandığı kadının bir başka sevgilisinin daha olduğunu öğrenmesi olabilecektir. Bunun üzerine beni de planlarına dahil etmek için cafe'ye kadar izlemiştir.”²⁵⁹

Genel bir kural olarak yeniden yinelemek gerekir ki dramatik yapı, bir senaryoda olayların rast gele değil neden-sonuç mantığı ile birbirine bağlanmasını gerektirir.²⁶⁰ Klasik anlatı sinemasında dramatik yapıya bağlı bir senaryo kurgusu dramatik bir sonuca giden, birbirine bağlı olayların çizgisel gelişimine dayanır.²⁶¹ Bu bağlılık ise klasik dramatik yapıli senaryonun başlıca öğelerini, basamaklarını ortaya çıkarır: serim (giriş), düğüm (gelişme), çözüm (sonuç).

Serim bölümü temel olarak bir filmin başlangıç kısmı olarak tanımlanabilir. Klasik anlatı sinemasına dayanan bir çok film önce filmin mekanı hakkında bilgiler veren ve sonra karakterlerin izleyiciye tanıtılmasına dayanan çekimlerle başlar. Kısaca serim, dikkatimizi yakalayan, ilerleyen öyküye katılımımızı sağlayan ve öykünün gelişimi ile ilgili heyecan ve meraklar oluşturan bölümdür. Ana karakterlerle tanışır, onlarla ilgilenmeye başlarız. Yapılan açıklamalarla öyküyü anlamamızı sağlayacak geçmiş bilgileri elde ederiz. Filmin dünyası, üslubu, niteliği ve atmosferi ile tanışırız.²⁶²

Düğüm evresi için Aristoteles baht dönüşü kavramıyla şöyle bir sınır çizer:

“Her tragedya bir düğüm, bir de çözümden oluşur. Çoğu yapıtın dışında, kimi yapıtın da içinde bulunan olaylar, düğümü

(259) A.e., s.151.

(260) Fatma Dalay Küçükkuurt, Film Anlatısının Çatışma ve Gerilim Oluşturacak Biçimde Yapılandırılması, Sinemada Anlatı ve Türler, a.g.e., s.19.

(261) Michel Chion, Bir Senaryo Yazmak, a.g.e., s.85.

(262) William Miller, Senaryo Yazımı, Çev. Yılmaz Büyükerşen-Nesrin Escn-Yalçın Demir, 1. Baskı, İstanbul, Hayalbaz Kitap Yayınları, 2009, s.28.

oluştururlar; bütün geri kalan olaylar ise çözümü. Düğüm deyince, yapının başından mutluluk yahut felakete doğru baht dönüşü için sınır oluşturan bölüme dek uzanan olaylar örgüsünü anlıyorum”²⁶³

Daha genel bir tanımla düğüm, bir dizi karmaşık ilişki, kriz, çatışma yan olay ve benzeri güçlükler aracılığıyla beklentilerimizi yoğunlaştıran, ilgimizi daha derinden ele geçiren ve sürdüren bölümdür. Bu bölümde filmin öykü yapısındaki sorununun çözümünün kolay olamayacağına inandırılırız.²⁶⁴

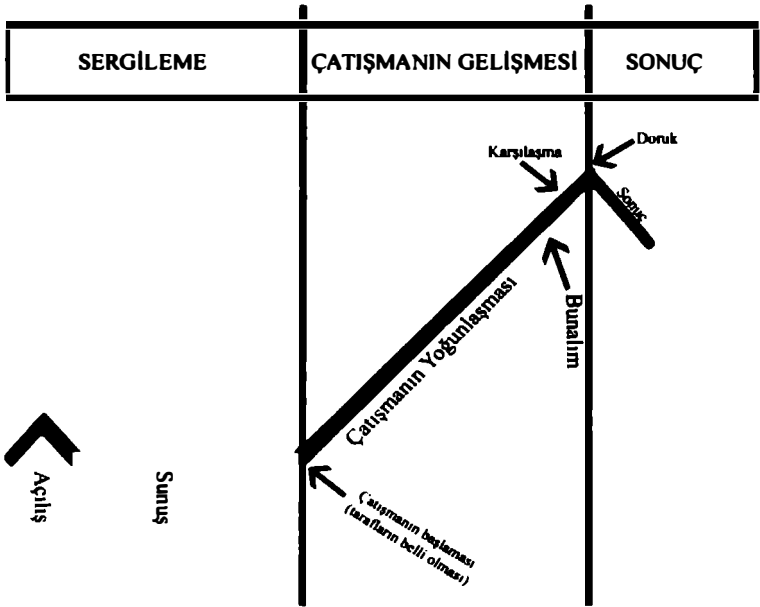
Çözüm bölümündeysen, öykü ile birlikte, sorunlar ve çatışmalar çözülür. Bu bölüm öykünün doruk noktasını, yarım kalmış işlerin bağlandığı, yoğun ilginin düştüğü bir sonu içerir. Bu bölümde gerilimler çözülür, filmle ilgili estetik yaşantı sona erer.²⁶⁵ Bu üç ana aşama senaryo yazımı üzerine olan bir çalışmada birçok alt başlığa bölünüp farklı görüşlerle biçimlendirilebilir.* Bob Foss, klasik anlatıya dayalı dramaturgi şemasını aşağıdaki gibi çizer:

(263) Ayşen Oluk, *Klasik Anlatı Sineması*, 1. Baskı, İstanbul, Hayalet Kitap Yayınları, 2008, s.40.

(264) William Miller, *Senaryo Yazımı*, a.g.e., s.28.

(265) A.e. s.28.

(*) Senaryo ve senaryo yazımı üzerine okuma yapılabilecek bazı kaynaklar: Semir Aslanyürek - *Senaryo Kuramı*, Öktem Başol - *Senaryo Kitabı*, Michel Chion - *Bir Senaryo Yazmak*, Bob Foss - *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*, William Miller - *Senaryo Yazımı*

Bob Foss'un Dramaturji şeması:²⁶⁶

Şemada görüldüğü gibi sergileme, çatışmanın gelişmesi ve sonuç olarak üç ana senaryo kurgusu evresi belirlenmiş. Burada sözü edilen çatışma kavramı aslında dramatik anlatımın en önemli dayanak noktasıdır. Kavram olarak iki güç arasındaki zıtlığı betimler. Yani diyalektik bir süreçtir. Semir Aslanyürek bu diyalektik süreci, çatışmayı dramaturjinin tanımı olarak verir: “Sinema dramaturjisi, yaşamın diyalektiğinin anlamlandırılması, yeniden yapılanması ve sinematografa özgü bir yolla dile getirilmesinin bir yöntemidir.”²⁶⁷ Yani bir film dramaturgisinin en önemli kategorisi çelişkidir, çatışmadır. William Miller ise çatışmayı şu şekilde özetler:

“Çatışma bir film öyküsünde iki anlamda bulunur. En genel anlamı zıtlıklar ağıdır. Bunlar genelde, kişiye karşı kişi (şerife

(266) Bob Foss - Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji, a.g.e., s.154.

(267) Semir Aslanyürek, Senaryo Kuramı, a.g.e., s.50.

karşı hadut), kişiye karşı grup (zenci dedektife karşı güneyli tutucular), kişiye karşı doğal güç (sarp bir dağa tırmanmak, katil köpekbalığını yakalamak) veya kişinin kendi kendisine veya değer yargılarına karşı olması gibidir (8½'ta Guido'nun sanatsal amacını bulmaya çalışması). Bazı çatışmalar öyküye özeldir, diğerleri ise kolayca çözümlemeyecek kadar karmaşık olan kültürel ve sosyal çatışmalardır ve sadece araştırmaya tabi tutulabilirler. (Tutuculuk, sosyal eşitsizlik veya adaletsizlik gibi).²⁶⁸

Şemada sergileme ana başlığı altında açılış ve sunuş olarak iki evre vardır. Bu aşama çatışmalara ilişkin koşulların sunulması olarak tanımlanabilir. Dramayı bir satranç oyununa benzetirsek ve eğer izleyiciler satranç kurallarını bilmiyorsa, satranç oyunu izleyiciler için anlaşılabilir bir şey olacaktır. Yani sergileme bir anlamda bu bilgilerin verilmesidir.²⁶⁹

Foss, filmin açılışını yani ilk çekimleri çok önemli görür. Başlangıçta yaratılacak yanlış beklentiler filminin tümünün boşa gitmesine neden olabilir. Çünkü bu kısım seyircinin filmle ilk temasıdır ve çok fazla bilgi vermeden izleyici filme bağlanmalıdır.²⁷⁰ Bu bölümde filmin dramatik yapısıyla beraber filmin duygusu, rengi, tonu hakkındaki ilk izlenimler sunulur.

Sunuş evresi ise açılışa göre biraz daha detaylara iner. Foss bu noktada sunulması gereken zorunlulukları karakterler, ilişkiler, çevre ve çatışmanın ön koşulları olarak belirler.²⁷¹ Yani bu evrede filmin mekanı ve zamanı belirlenirken karakterler tanıtılır. Bu evre filmin esas olarak başladığı yer olarak tarif edilen ve Foss'un şemasında da çatışmanın başlaması olarak adlandırılmış evreye geçişe, izleyiciyi hazırlar. Burada yönetmeni/senaristi bekleyen en büyük tehlike verilmek istenen bilgilerin söz ile su-

(268) William Miller, Senaryo Yazımı, a.g.e., s.28.

(269) Bob Foss, Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji, a.g.e., s.155.

(270) A.e., s.155.

(271) A.e., s.156.

nulmasıdır. Henüz filmin başında bir karaktere “karla kaplı bu yerde sıkışıp kaldık” dedirtmektense bu durumu görsel anlatımla yapmak çok daha etkileyici, inandırıcı ve sinematografik olacaktır.

Foss’un şemasına göre çatışmanın gelişmesi ana bölümü ise çatışmanın başlaması, yoğunlaşması, bunalım ve karşılaşma evrelerini kapsar. Popüler bir örnek olarak Tolkien’in uzun romanından aynı adla uyarlanmış “Yüzüklerin Efendisi”ndeki yüzük çatışmasını gösterebiliriz.

Filmin başkarakteri Frodo, kötülüklerin sebebi olan yüzüğü, yüzüğün yapıldığı yer olan “Hüküm Dağı”nda yok etmek üzere yola çıkar. Yüzüğün ancak bu şekilde yok edilebileceğinin anlaşıldığı yer filmde, Foss’un şemasındaki çatışmanın başladığı noktadır. Filmde bundan sonra çatışma, sürekli yükselir. Tıpkı şemadaki gibi yoğunlaşır. Hüküm Dağı’na yaklaşıldıkça engeller artar, Frodo’nun görevi giderek zorlaşır. Bob Foss burada iç çatışmalar ve karşı-niyetlerden söz eder. İç çatışma, kişiyi duraksamaya ve kararsızlığa iten, acı çekme, ölüm korkusu gibi psikolojik öğelerdir.²⁷² Frodo’nun yüzüğü taşıma sürecinde bu tür iç çatışmalara sıkça rastlanır. Olayların akışı içinde Frodo sürekli yalnızlaştırılarak bir nevi psikolojik baskıya maruz bırakılır. Karşı-niyet ise kişinin hedefine ulaşmasını engellemek için çaba gösteren bir ya da birkaç kişidir.²⁷³ Frodo yüzüğü taşıdığı süre boyunca düşman askerler ve karakterler tarafından sürekli engellenmeye çalışılır.

Filmin sonralarına doğru (üçlemenin son filmi olan “Kral’ın Dönüşü”nde) dağa en yakın olunan yerde Frodo, neredeyse pes etmiştir. Buralar şemadaki bunalım noktasıdır. Bob Foss’un belirttiği gibi bunalım evresi karakter için geri dönülmez bir noktadır.²⁷⁴ Frodo yan karakter Sam’in yardımıyla son bir güçle

(272) A.e., s.160.

(273) A.e., s.160.

(274) A.e., s.161.

yüzüğü yok edeceği yere gelir. Burası da şemadaki karşılaşma evresine denk düşer. Bob Foss, bu evrenin sıklıkla bir tür son hesaplaşma biçiminde ortaya çıktığı söyler.²⁷⁵ Nitekim Gollum ile Frodo yüzük için öldüresiye dövüşürler. Bu son hesaplaşmanın sonu ise doruk noktasına denk düşer. Doruk noktasında ise çatışmanın sonucu belirlenir ve ortaya çıkan sonuç ya gözyaşı döktürür ya da mutluluk verir.²⁷⁶ Frodo, yüzüğü yok eder ve film mutlu sonla biter.

Klasik anlatı sinemasının her filminde yukarıda sürece sadık kalınır. Bob Foss'un şemasında oluşturulan matematiğin başarılı uygulandığı her senaryo/film başarıya ulaşabilir. Bu başarı hem gişe hem de sanatsal boyutta olabilir. Bu noktada önemli olan filmin seçtiği ana tema ve bu ana tema ile insanlığa, hayata nasıl yaklaşıldığıdır. Yani bu bir etik meseledir. Örneğin yukarıda örneklediğimiz Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin dramatik öğeler anlamında başarılı olması aynı filmin doğulu insanları düşman, batılı insanları erdemli göstermesindeki (tam da Amerika'nın Irak'ı işgal ettiği süreçte çekilen bir film olarak) etik sorunları gizleyemez.*

Sonuç olarak klasik anlatı sinemasının her filmi Bob Foss'un şemasındaki düzen temel alınarak çözümlenebilir. Ancak bu çözümlemenin senaryo kurgusu bağlamındaki başka bir biçimine, ana öykü ile yan öykülerin kurgusundaki kurallara, yine klasik anlatı sineması ve dramaturji bağlamında bakmak gerekiyor.

Filmin ana öyküsü, genel olarak film kimin öyküsü olduğu sorusunun cevabıdır. Genellikle bu, baskın olan ve sevebileceğimiz, tanıştığımız ve filmin sonunda gördüğümüz son karakterdir. Bu bazen bir çift de olabilir.²⁷⁷ Örnek olarak "Thelma and

(275) A.e., s.161.

(276) A.e., s.154.

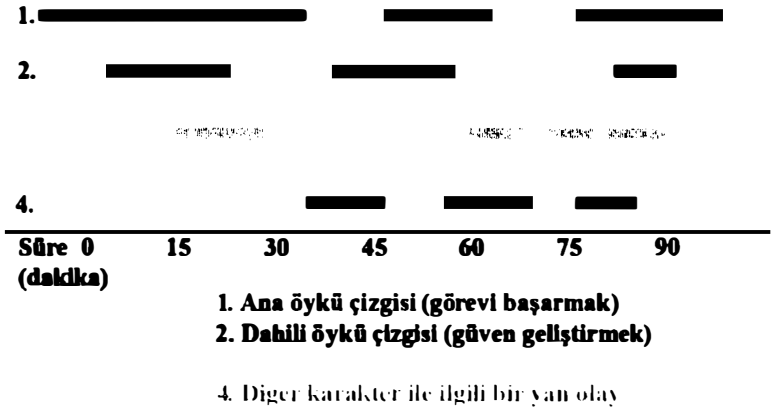
(*) Filmde düşman karakterler gözleri sürmeli askerler ve doğunun barbarları olarak resmedilmiştir. İzleyicinin özdeşleştiği "iyi karakterler" ise batının insanları olarak vurgulanır.

(277) William Miller, Senaryo Yazımı, a.g.e., s.39.

Louise” (Ridley Scott, 1991) filmini gösterebiliriz. Ama ne olursa olsun bir film, kimin öyküsü ya da neyin öyküsü olduğu sorusuna net bir cevap verebilmelidir. Yan öyküler ise ana öykünün destekleyicisi olup hiçbir zaman ana öykünün önüne geçmemelidir.

“Değişik öykü çizgileri öyküye çeşni katarlar. Aynı zamanda yazara ritmi (ve ilgiyi) değiştirme şansı da verirler. Örneğin ikincil düzeyde bir öykü çizgisini geliştirmek amacıyla, bir ya da iki sahneyi oluşturmak için ana öykü çizgisinden uzaklaşılabilir. Hangi öykü çizgisinin, filmin hangi noktasında geliştiğini görmek için karmaşık öykünün grafiği çıkartılabilir.”²⁷⁸

William Miller, örnek bir ana öykü ve yan öykü ile aşağıdaki gibi bir grafik sunar:



Bu grafik filmin gelişimini başından sonuna kadar zaman açısından ortaya koymaktadır. Çizgiler, her öykü çizgisine ayrılan süreyi göstermektedir. Ana öykü çizgisi, filmin baskın öyküsü olduğundan, filmde diğer öykü çizgilerine göre daha fazla süreyi kapsar. Diğer çizgiler ise ana öykü çizgisi ile beraber gelişir

çünkü onlar genellikle ana çizgiye bağlıdır. Yan olay ise bağımsızdır. Grafiğe göre üç sahneden oluşur. Bu sahnelerin ikisi ne sadece yan olayla ne de sadece ana öyküyle ilgilidir. Üçüncü sahne ise bir ölçüde ana öykü ile çakışır. Bu da yan olayların çözümünün ana öykü ile ilişkili olduğunu göstermektedir. İç aksiyon ise ana öykü ile birlikte gelişir. Aşk öyküsü filmin üçte ikilik bir bölümündeki bir sahne dışında ana öykü ile bağlantılıdır.²⁷⁹

Bu grafikler sonuç olarak varsayılmış ana öykü ile yan öyküler üzerine hazırlanmıştır. Ama bir filmin senaryosunun ana öykü ve yan öykü bağlamındaki kurgusu için vazgeçilmez bir şartı netleştirir: Yan öyküler ana öyküye hizmet eder ve ana öykünün önüne geçemez. Buradaki denge ise filmin ritmini doğrudan belirler. Dolayısıyla senaryo kurgusu filmin ritminin temel olarak belirlendiği aşamadır.

Semir Aslanyürek bir filmin ritminin senaryo aşamasında oluşturulduğunu vurgular ve tempo ile ritim kavramlarının birbirine karıştırılmaması gerektiğinin altını çizer:

“Ritim bir filmin dramaturjik nabzıdır. Tempo ise olayın seyrinin yavaşlayıp hızlanmasıyla ilgilidir... Temposu yavaş olan bir filmin temposunu kurgu masasında hızlandırmak mümkündür. Fakat kurgunun, henüz senaryo aşamasında ritmi yavaş düşünülmüş bir filmin ritmini hızlandırması mümkün değildir... Ritim tempoya nazaran çok daha karışık bir organizasyona sahiptir.”²⁸⁰

Ritim müzikal anlamda, bir notada vurgu, uzunluk veya ses özelliklerinin, durakların düzenli bir biçimde tekrarlanmasından doğan ses uygunluğudur. Yani tekrar ritmin temel unsurudur. Bir filmin ritmi de o filmdeki hareket anlarının tekrarına

(279) A.e., s.44.

(280) Semir Aslanyürek, Senaryo Kuramı, a.g.e., s.182-183.

dayanır. “Bu yüzden senaryonun ritmini, o senaryoda şu veya bu nitelikte ortaya çıkan motiflerin tekrarının bir sistemi olarak algılamak gerekir.”²⁸¹ Yani bir filmin ana öyküsünün yan öykülerle ya da başka etmenlerle uzun süreli bölünmesi o filmin ritmini bozar. Sonuç olarak bir filmin ritminin yavaş, orta ya da hızlı olması görece bir kavramdır ve yönetmenin/senaristin tarzıyla, filmin türüyle doğrudan ilişkilidir. Burada önemli olan bir filmin ritminin tutarlılığıdır.

Afşar Timuçin yaşamın tümüyle ritmik olduğunu belirtir ve sanatçının bu ritimleri işitebildiği ölçüde var olabileceğini belirtir:

“Ritim duygusu insanın en temel duygusudur. Ben kendini bir zamansallık olarak algımlarken ritmik bir yapı içinde varolduğunu duyar. Günlerin ve gecelerin birbirini izlemesi, uykuların uyanıklıklardan, sevinçlerin acılardan, ölümlerin yaşamlardan sonra gelmesi, gözümüzün kırılması, yüreğimizin çarpması, heyecan iniş çıkışları bizde ritim duygusunu yaratır.”²⁸²

Semir Aslanyürek de benzer bir şekilde ritmin, senaryo yazarının yaşam ile ilişkisini ve yaşam duyumunu yansıttığını söyler.²⁸³ Bu bakış açıları ve felsefi açıklamalar bizi yine zihinde kurgu aşamasına yönlendirmektedir. Çünkü görüldüğü gibi senaryoyu üretenin yaşama bakışının izleri işaret edilmektedir. Daha somuta indirmek isteyip senaryo kurgusunun ritmini biçimsel olarak çözümlemek istediğimizde yapmamız gereken, ana öykü ve motiflerin filmde ne şekilde tekrarlandığını ortaya çıkarmak olacaktır.

Sonuç olarak buraya kadar sözü edilenler senaryo yazımını geliştirmek için değil kurgucunun asgari düzeyde bilmesi gere-

(281) A.e., s.182.

(282) Afşar Timuçin, *Estetik*, a.g.e., s.169.

(283) Semir Aslanyürek, *Senaryo Kuramı*, a.g.e., s.182.

ken genel dramatik yapı unsurları içindir. Bir filmin kurgusunun dramatik yapıyı bilmeden, ritme hakim olmadan yapılması mümkün değildir. Kurgu masasında sıralanan sahnelerin, dramatik yapının gereklerine göre kontrol altında tutulması kurgucunun temel görevlerindendir. Günümüz kurgu yazımlarında sadece kurgu parçacıklarının mimari yapısına bakmak bile dramatik yapı hakkında fikir verici olabilmektedir. Bob Foss'un şemasında verilen oranları hatırlarsak; bir filmin kurgu yazılımında görülen yapısı dramatik yapı bölümlerine göre işaretlendiği zaman, aşağı yukarı bu orana denk düşmelidir.



Örneğin ilk kaba kurgudan sonra çatışma, dramatik yapı oranına göre geç başlıyorsa sergileme bölümündeki sahnelerin öncelikle işlevleri sonra da tempoları gözden geçirilir. Gereksiz olduğu düşünülen çekimler ya da sahneler atılabilir, zaman sıkıştırma yöntemleri ile tempo arttırılabilir ya da çözümler yetersiz kaldığında farklı anlatım yöntemleri denenebilir.

Çekim Senaryosu

Çekim senaryosu, bitirilmiş bir senaryonun, filmin çekimlerine geçilmeden önce, çekimde kullanılacak sinematografik tekniklere göre biçimlendirilmesidir. Senaryoya göre çok daha teknik bir süreçtir. Metin Erksan çekim senaryosunun tanımını şu şekilde yapar:

“Çekim senaryosu, rejisörün yaratma yeteneğine ilişkin, estetik ve teknik bir çalışmadır. Çekim senaryosu, senaryo yazımında, senaryo-konuşma aşamasından sonra, senaryo yazarına ilişkin bir yazım aşaması değildir. Çekim senaryosu, rejisörün tekelinde, rejisöre ilişkin, bir hak, ödev, görev ve iş-

lerdir. Çekim senaryosu, senaryonun film çekimi için düzenlenmesi demektir. Kamera yeri, kamera hareketi (kamera'nın tümünü; sağ'a, sol'a, ön'e, arka'ya doğru kaydırma. Yukarı, aşağı kaldırma, indirme. Kamera'nın yalnız kafasını sağ'a, sol'a çevirme, yukarı, aşağı kaldırıp indirme, objektif derecesi, plan ölçüsü karenin, çerçevenin kadr'ın saptanması, ileri, geri zoom hareketi), çekim senaryosuna özgü, sinema tekniğine ilişkin teknik terimler, teknik yazımlar ve teknik olgulardır.”²⁸⁴

Bir anlamda, oyuncu yönetimini bir kenara bırakırsak, çekim senaryosu filmi kağıt üzerinde çekmek demektir. Çünkü bu aşamada yönetmen çekim ölçeklerini (yakın çekim, boy çekimi, omuz çekim vb.), çekim açılarını (üstten çekim, yandan çekim vb.), kamera hareketlerini (öne kaydırma, geriye kaydırma vb.), optik hareketleri (zoom hareketleri, alan derinliği ile oynama vb.), görsel bağlantıları (kararma, açılma, kurgu geçişleri vb.), objektif seçimlerini (geniş açılı ya da tele objektif gibi) belirler. Sonuçta bu şekilde detaylandırılmış çekim senaryosu, filmin kurgucusuna sunulacak çekimlerin önceden belirlenmesi gibidir. Çekim senaryosu kurgucunun çalışacağı evrenin sınırlarının çizilmesidir. Senaryo nasıl kurgunun ana yolunu çiziyorsa, çekim senaryosu da kurgucunun olasılıklarını belirler.

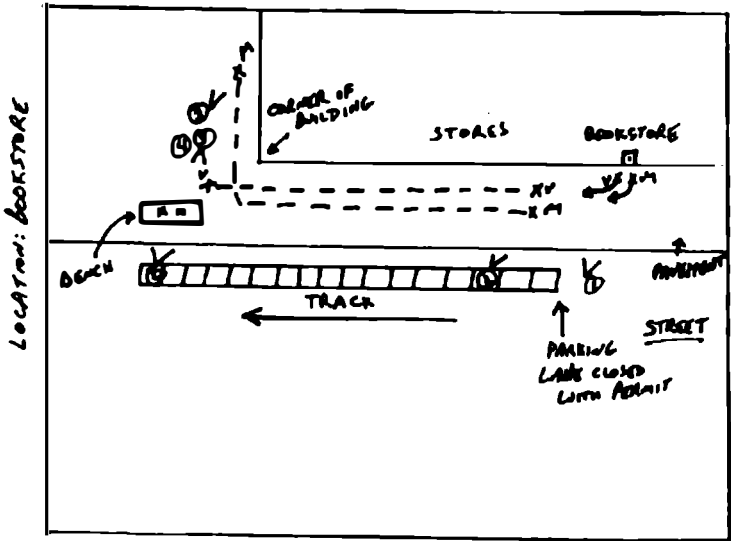
Çekim senaryosu aşaması ne kadar detaylı çalışılırsa, diğer bütün çekim öncesi süreçler için geçerli olduğu gibi, bir filmin başarı oranı o kadar yükselir. Böyle bir çalışma biçiminde film çekimi, bir anlamda sadece teknik bir uygulamadır. Örnek olarak Hitchcock film çekiminden önceki sürece olağanüstü önem vermiş bir yönetmendir. Öyle ki filmi zaten kafasında tasarlamış olduğundan, filmin çekim sürecini biraz sıkıcı bulduğunu belirtmiştir.²⁸⁵

(284) Önder Şenyapılı, Sinema ve Tasarım, a.g.e., s.57.

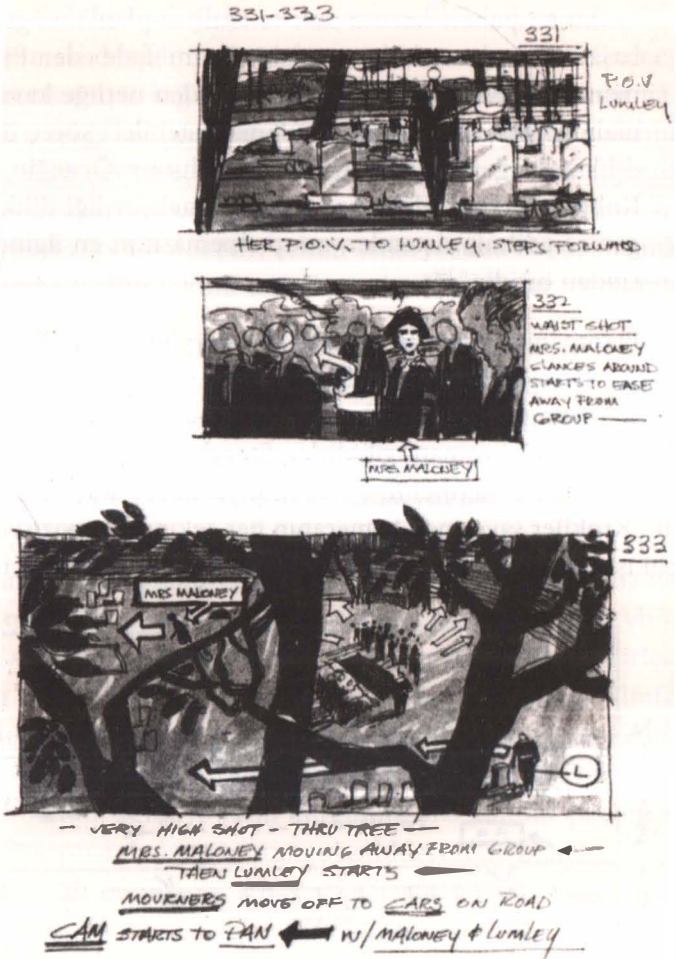
(285) James Monaco, Bir Film Nasıl Okunur, a.g.e., s.127.

“...bu en pahalı sanatta tam ve akıllıca planlama genellikle başarı ile başarısızlık arasındaki ayrımı ifade eder. Film çekmenin karmaşık bir iş olduğu şimdiden netliğe kavuşturulmalıdır, öyle ki modern planlama sistemleri süreç üzerinde dikkate değer bir olumlu etkiye bulunur. Örneğin Stanley Kubrick’in kendi film projeleri için geliştirdiği dikkatle organize edilmiş sistemler, onun sinemasının en ilginç yanlarından biridir.”²⁸⁶

Bu organize sistemlerden biri de “storyboard”dır. Storyboard, çekim senaryosunun görselleştirilmiş halidir. Storyboard ile bir filmin biçimi daha da netleşir ve hata riski azalır. Storyboard’lar bir filmin çizgi romanı gibidirler. Storyboard dışında sahnelerin krokileri de yönetmenin en önemli yardımcı araçlarından biridir. Krokiler sayesinde kameranın her çekimdeki pozisyonu kuş bakışı olarak görülür ve olası aks hatalarının önüne geçilir.



Kroki örneği



Hitchcock'un Family Plot (1976) filminden storyboard örneği.²⁸⁷

Sonuç olarak çekim senaryosu ve bu ana başlığa dahil edilebilecek her türlü teknik çekim planlama sistemleri, bir filmin kurgusu ve özellikle kurgunun temposu için oldukça belirleyicidir. Bir sahnenin, sekansın ya da filmin temposundan ne kadar

(287) <https://the.hitchcock.zone/wiki/Hitchcock%20Gallery:%20image%201195> (Erişim 04.02.2017)

kurgucu sorumlu olsa da filmin temposunda gözümüze çarpan aksaklıklar genel olarak çekimlerdeki eksiklerden kaynaklanır.

Çekim Sırasında Kurgu

Bazı yönetmenler çekim senaryosu hazırlamayı reddeder ve doğaçlama bir şekilde çekim yaparlar. Bu elbette büyük tecrübe ister. Örneğin John Woo şöyle der:

“Ben sette yaratmayı severim, daha önce değil. Hiç deкупaj ya da storyboard hazırlamadım. Bugün bunları Hollywood stüdyolarının güvenini temin etmek için yapıyorum, ama filmi çekerken önceden yapılanları hiç kaale almıyorum. Sete gelir, önce aktörlerle çalışırım, çünkü ihtiyacım olan duyguyu onlar yaratacaklardır. Sonra, söz konusu olan sahneyi düşünürüm ve o sahnenin özünü, anlamını bulmaya çalışırım. Mesela diyelim ki, bu yalnızlık üzerine bir sahne. Aktörü görmeye giderim ve ona “Sahneyi, anlattığı şeyi, senaryoyu unut. Pencerenin karşısına geç ve yalnızlığı düşün ve hissettiğini oyna” derim. Ve aktör bunu yapar, belki ağlayacaktır yada belki de hareket edip, bir koltuğa oturacak veya yere uzanacaktır. Ben de onun hareketlerinden birinin bende bir şey, sahneyi çekebilmek için bir his uyandırmasını beklerim. Ancak ondan sonra kamerayı yerleştiririm. Yani oldukça güdüsel bir şey ve yapımcıların çoğunu da korkuttuğunu anlayabilirsiniz.”²⁸⁸

Roman Polanski ise doğaçlama ile yapılan film çekimlerine sıcak bakmaz:

“Senaryo esastır. Film yapımı, her şeyin doğaçlamaya bırakılması için çok karmaşıktır, bu amatörler içindir. Bir sahne için özel donanım ihtiyacınız olduğunda veya özel bir me-

(288) Önder Şenyapılı, Sinema ve tasarım, a.g.e., s.58-59.

kanda çalışmanız gerektiğinde nasıl doğaçlayabilirsiniz? Stüdyoya ayak bastığımdan itibaren neyin doğru, neyin yanlış olduğunu düşünmeye vaktim olmaz.”²⁸⁹

Çekim sırasındaki kurgu, bir filmin kurgu çözümlemesi için çekim senaryosundan farklı nedenler oluşturmaz. Sonuç olarak kurgu masasından önceki son aşama çekimlerdir ve çekimler ister çekim senaryosu aşamasında, istenirse de sette belirlensin yönetmenin sinematografik tercihleridir.

Çekimler devam ederken çekimi bitmiş sahnelerin eş zamanlı olarak kurgucu tarafından kurgulanması sık kullanılan bir yöntemdir. Ancak bu yöntem, film çekimleri devam etse de bitmiş çekimler üzerinden yapıldığı için, çekim sonrası kurguya dâhil bir süreçtir. Yine de filmin kurgusu bağlamındaki olası hataları, aksaklıkları önceden görebilmek için faydalıdır ve yönetmenin gerekirse ek çekimler yapmasını sağlayabilir. Ne kadar iyi bir çekim senaryosu hazırlanmış olsa da bir filmin çekim sürecini etkileyen birçok etmen vardır ve bu etmenler çekim senaryosunda hayal edilenden farklı sonuçlar doğurabilir. Kurgu bu nedenle filmin yaratıcı sürecindeki değerini hep korur.

Çekim Sonrası Kurgu

Çekim sonrası kurgu, sinemadaki temel kurgu kavramını kapsar. Bir filmin kurgusunun temel akışı ve yapısı senaryo ve çekim senaryosunda belirlenir. Senaryo bir filmin ana kurgusunu, kurgunun ritmini ve akış sırasını belirlerken; çekim senaryosu çekimler arasındaki kurgu olasılıklarını yaratır. Çekim sonrası kurgu ise filmin son halinin verildiği yerdir. Bir anlamda da çekim sonrası kurgu filmin senaryosunun son halidir. Yani çekim sonrası kurgu senaryonun ve filmin son halinin verildiği aşamadır. Carol Littleton* şöyle söyler:

(289) A.e. s.59.

(*) E.T. filminin kurgucusu.

“Birçok anlamda bizler son anlatıcıyız. Bir film senaristler tarafından yazılır ve yönetmenler tarafından yönetilir. Filmin son anlatım şekli ise kurgu sürecinde verilir.”²⁹⁰

Quentin Tarantino da bir senaryonun son halinin filmin kurgusunun ilk hali, bir filmin final kurgusunun ise senaryonun son hali olduğunu belirtir.²⁹¹ Bir filmin senaryodaki kurgusunun çekim sonrasındaki kurguda her zaman değişme olasılığı vardır.

Bir filmin çekimi gibi çekim sonrası aşamaları da hem teknik hem de yaratıcı bir süreçtir. Tüm film ekibi kendi alanında teknik beceriye sahip olmalıdır. Bunun yanında film ekibinin bir parçası ama başı olan yönetmen film ekibinin tüm yaratıcı süreçlerine (senaryo, sinematografi, oyunculuk, müzik ve kurgu) hakim olmalıdır. Bunun için teknik olarak uygulamayı bilmese de bütün bu teknik süreçlerin kapasitesini ve yöntemlerini bilmelidir. Bu bilgiyle yönetmen “yönetmen” olur. Film ekibinde bu kapasiteye yakın hatta aynı düzeyde olması gereken bir diğer kişi ise kurgucudur. Dramatik yapıdan, sinematografiden ya da oyunculuktan anlamayan, bu başlıklar hakkında duyumu olmayan bir kurgucu düşünülemez. Aynı şekilde bir yönetmenin sinemaya dair teknik olarak ilk bilmesi gereken şeylerin başında da kurgu gelmektedir.

Daha önceki başlıklarda belirtildiği gibi kurgu yaratıcı olduğu kadar teknik bir süreçtir. Sayısal kurgu ile birlikte el becerisi (filmi kesme ve yapıştırma gibi özen isteyen işlemler) artık gerekli olmasa da çekim sonrası kurgu kendi iç disiplinleriyle her zaman teknik bir süreçtir. Bu başlık altında bu süreçlerin ideal olarak nasıl olması gerektiği anlatılacak ancak çok gerekmedikçe uygulama ve mühendislik kapsamında teknik bilgi detaylarına girilmeyecektir. Sayısal sinema her ne kadar kurgu sürecine kolaylık getirirse de çok sayıda farklı format ve sürekli değişen standartlar teknik başka zorlukları beraberinde getir-

(290) Wendy Apple, *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*, a.g.e., d. 01:26:24.

(291) A.e., d. 01:26:33.

mektedir. Ancak bunlar, kurgu sürecinde olsa da bir kurgucunun görev alanında yer almaz.

Tüm bunların yanında filmin çekim sonrası sürecinde ses miksi, renk düzenleme ve özel efektler gibi başka teknik ve yaratıcı aşamalar da vardır. Genel olarak filmin kurgulandığı masada yapılmayan ve çekimin görsel olarak yeniden inşasına dayanan özel efektler, animasyon, kompozit ve renk düzenleme gibi kavramsal olarak kurgunun özü olan çekimlerin, sahnelerin ve sekansların birbiri ile olan ilişkisine odaklanmayan bu teknik süreçler bu başlık altında değerlendirilmeyeceklerdir. Yine duyum ve ses kalitesi ile ilgili olan ses miksi de bu başlık altında yer almayacaktır. Ancak ses tasarımı ve ses kurgusu, kavramsal olarak ses teknolojisi başlığında anlatılsa da kurgunun son derece önemli bir süreci olarak detaylandırılacaktır.

Kurgu ne olursa olsun aynı zamanda teknik bir iş olduğu için bir mimar ya da mühendis gibi çalışılmalıdır. Sağlam temellerden bir iskelet oluşturulmalı bu iskelet bir vücuda dönüştürülmesi ve son olarak makyaj yapılmalıdır. Bir an önce projenin son halini görme arzusu sürecin sıralamasını, akışını bozmamalıdır. Kurgu süreci temel olarak organizasyon, izleme, kaba kurgu, ince kurgu ve görüntünün kitlenmesi olmak üzere 5 aşamadan oluşur.

Organizasyon

Bir filmin üretim sürecinin tamamı adeta askeri bir disipline benzer bir şekilde ilerler. Aksi halde başarısızlık kaçınılmazdır. Bu disiplinli çalışmanın temeli olan organizasyon ve koordinasyon zaman ve maliyet açısından kazanç sağlamakla kalmaz, filmin yaratıcı ekibinin sanatına odaklanmasını da sağlar. Kurgu süreci de kurgucunun sadece hikayeye, anlatıma, duyguya ve geçişlerin tekniğine odaklanması için çok iyi organize edilmelidir. Bu organizasyon, teknoloji ve düzenleme olarak iki ayakta temellenir. Hiçbir kurgucu teknoloji olarak yetersiz, sürekli

sorun çıkaran bir kurgu setinde çalışmak istemez. Bunun yanında iyi bir düzenleme yapılmazsa çok sayıda çekimin içinde kaybolmak kaçınılmazdır. Bu düzenlemenin kurgu sürecindeki temel sorumlusu da kurgu asistanıdır.

Kurgu asistanı öncelikle filmin tüm işitsel ve görsel malzemelerini sınıflandırır. Filmin ham çekim verilerinin kurgu için rahat işlenebilir versiyonlarını hazırlar.* Çekimleri ait oldukları sahnelerin içine toplar ve görüntü-ses senkronunu yapar. Düzenlemenin bir raporunun hazırlanması da iş akışının sağlıklı ilerlememesi için gereklidir.

İzleme

Organizasyon aşamasından sonra malzemenin tamamının izlenmesi ve en iyi parçaların işaretlenmesi, ayıklanması gerekmektedir. Bu da bir anlamda organizasyondur ancak bu kısım editör, kurgucu olmadan gerçekleşmeyeceği için farklıdır. Bu aşama teknik değil daha çok düşünceye dayalı ve özellikle en iyinin ne olduğunun belirlenmesi bağlamında tecrübe isteyen bir eylemdir. Bir film için kötü olan başka bir film için iyi olabileceği gibi bir sahne için kötü olan da başka bir sahne için iyi olabilir. Elbette bu noktada bazı teknik faktörler bir çekimin film dışı kalmasına kesin olarak neden olabilirler. Örneğin özel bir gerekçesi yoksa net olmayan çekimler, tutarsız bir biçimde hareket eden bozuk kadrajlar, geri döndürülemez biçimde yanlış pozlanmış çekimler elenirler. Ancak bu tür teknik kusurların dışında anlatıma uygun olmadığı düşünülen, kurguda kullanmayacağınızı varsaydığınız çekimler kesinlikle kurgunun dışına atılmamalıdır. Film bağlanmaya başladığı zaman yeni bir yolculuk başlar ve kullanmayacağınızı düşündüğünüz çekimler bile işe yarayabilir.

(*) Sinema filmlerinin ham, kameradan çıkan çekimleri ile kurgu yapılmaz. Bunun nedeni bu çekimlerin son derece yüksek veri hızlarına sahip olmasıdır. Bu nedenle orijinal çekimler "offline" ya da "proxy" olarak adlandırılan daha düşük kaliteli kopyalarına dönüştürülürler. Bu kalite kaybı kurguda fark edilmeyecek boyuttadır. Böylelikle teknik olarak akışkan ve sorunsuz bir kurgu yapılır.

Nuri Bilge Ceylan'ın, "Bir Zamanlar Anadolu'da" filminin kurgu sürecindeki bir anısı tam da bu durumu örneklemektedir:

"Doktorun avluda yalnız başına kaldığı bölümde yeniden senaryodaki orijinal niyetime geri döndüm. "Doktor çamaşırları toplayan kıza bakar ve içinde geçmişe ait tarifi zor duygular uyanır." Samanlıkta iğne arar gibi çekilen onca saatlik görüntünün içinden daha önce bulamadığım bir görüntü parçası her şeyi değiştirebiliyor. Daha önce yapılan çekimleri beğenmediğim için attığım "avluda kız çamaşırlar" bölümü yeni bulduğum parçaların denenmesiyle gayet iyi çalıştı ve beni kurtardı."²⁹²

Her sene akademideki kurgu derslerinde, eğitim filmi olarak daha önce çektiğimiz bir kısa filmin bir sahnesinde de bu durum için güzel bir örnek yer alır: Bir kız öğrenci ile erkek öğrenci fakülte bahçesindeki bir masada sohbet etmektedir. Aralarında bir yakınlaşma vardır. Erkek kızın elini tutar. Tam bu sırada bahçeye başka bir erkek öğrenci girer. Kız bunu görünce şaşırır ve elini çeker. Çekimlerle ilgili iki temel sorun vardır: Öncelikle kızın sanki yakalanmış gibi verdiği anlık şaşırma ifadesi çok yerinde değildir. Bunun yanında diğer bir sorun, kameranın aks çizgisinin yanlış tarafına konmasından dolayı kızın bakış yönünün bahçeye giren erkeğin bakış yönüne uymamasıdır. Kızın erkeğin amorsundan üç, göğüs planda ise bir çekimi vardır.

Aşağıdaki amors çekimdeki aks hatalı çekimlerde görüldüğü gibi kız da sonradan gelen erkek de kadrajın soluna bakmaktadır:



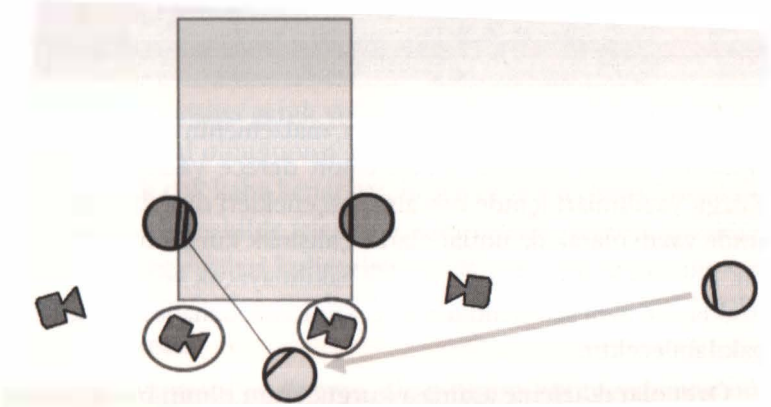
(292) Nuri Bilge Ceylan, Bir Zamanlar Anadolu'da Kurgu Günlüğü, a.g.e., s.35.



Aynı aks sorunu kızın göğüs plan çekiminde de vardır:



Aşağıdaki krokide ilgili sahnede yer alan yanlış aksa koyulmuş kamera tercihleri çember içine alınmıştır.



Uygulama derslerimizde her öğrenci bu sahne ile ilgili izlemelerini yaptığı zaman kızın yukarıdaki dört çekimini “kullanılabilir” olarak işaretler. Bu yanlış değildir. Ancak tecrübesizliğin doğal sonucu olarak, hatalı olduğu için kurgunun dışında bıraktıkları bir çekimin bu sahnenin tüm sorunlarını çözebileceğini gözden kaçırmazlar. Bu hatalı çekim şu şekildedir: Kamera kayda

girer. Tam oyun başlamışken yönetmenin sesi duyulur ve yüksek bir tonda boom operatörünü* kendine daha düzgün bir yer bulması konusunda uyarır. Kız da bu uyarının etkisiyle bakışını yönetmenin bulunduğu yöne doğru çevirir. Bu sırada kamera da kayıttan çıkmamıştır. Bu çekim izlenildiğinde set ekibinin sesi geldiği ve çekimin iç dinamikleri belirli bir süre dağıldığı için çekimin kullanılabilir olarak işaretlenmemesi son derece doğaldır. Ancak çekimin sesi kısılıp izlenildiğinde kızın yönetmene verdiği tepkinin son derece yerinde olduğu görülebilir. Doğru oyunculuk tepkisinin yanında kızın bakışı da aks gereklerini sağlamaktadır. Bunun nedeni yönetmenin durduğu yerin doğru olmasıdır. Sonuç olarak hatalı bir çekimin içindeki bu kısa bölüm hem oyunculuk tepkisi hem de aks sorununu çözmüştür.



İzleme sürecinde bu tür detayları, malzemenin kullanılma olasılıklarını notlar halinde yazmak son derece yararlı olacaktır. Kurgu yazılımları içinde not alma seçenekleri olsa da kağıt üzerinde yazılı olarak da notlar alarak çalışmak kurgucunun lehinedir. Böylelikle aynı ekrana sürekli bakılmayacak ve malzemeden uzaklaşıp aynı sahnenin tekrar çekimlerine daha taze bir zihinle bakılabilecektir.

Özet olarak izleme aşaması kurgucunun filmin bütün çekim malzemelerine hakim olma sürecidir. Bu aşama atlanarak yapılmaya çalışılacak her kurgu hem daha çok zaman alacak hem de eksik olacaktır. Walter Murch farklı bir perspektiften bakarak izlemede asıl amacın o film özelinde neyin kesinlikle “kötü” ol-

(*) Sesli çekimlerde oyuncuların seslerini kaydetmek için kullanılan uzun bir çubuğa bağlı mikrofonu tutan ve mikrofonu sesin geliş yönüne göre konumlandıran kişi.

duğunu bulmak olduğunu söyler. Kurgucu bu “kötü” parçaların arayışına çıkar ve onları atar. Yeter ki bu yaptığı, kalan “iyi” parçaların oluşturduğu yapıya zarar vermesin.²⁹³ Murch, izlemenin önemini ise aşağıdaki sözleriyle pekiştirir:

“Malzemeyi her zaman iki kere izlerim: Biri başlangıçta, çekimden hemen sonraki gün izler ve notlar alırım. Sonra bir sahneyi kurgulamadan önce o sahneyle ilgili her şeyi tekrar izler ve daha ayrıntılı notlar alırım. Çekimleri ikinci defa izlediğinizde hem siz hem film yol almışsınızdır. İlk gördüğünüzden farklı şeyler görmeye başlarsınız çünkü bazı sahneleri kurgulamışsınızdır ve karakterlerle ilgili sorunlar ve özellikleri fark etmişsinizdir.”²⁹⁴

Kaba Kurgu

Kaba kurgu en temel anlamıyla bir filmin tüm sahnelerinin senaryo akışına göre detaylara ve ince işçiliklere takılmadan sıralanmasıdır. Hangi çekimlerin kullanılacağını belirlediği bir aşama olmakla birlikte çekimler arasındaki kesme zamanlarının tam doğru olmasına gerek yoktur. Amaç hikaye akışının, filmin anlatısının nasıl olduğunun görülmesidir. Kesmelerin ya da çekimlerin pek çok kaba kenarları, köşeleri olsa da kaba kurgu filmin akışkan bir şekilde izlenebilen bir halidir. Yazılar, grafikler, efektler ve ses etkileri kullanılır; ancak sonlandırılmaz. Bu aşamada hikaye ne kadar çözülsün de sahnelerin baştan kurulma olasılığı hep vardır.

Kaba kurgunun en önemli işlevi filmin kurgu yapısına bütünden baktırmasıdır. Senaryoda kurgu başlığında sözü edilen dramatik yapıya hakimiyet bu noktada kendini göstermeye başlar. Kaba kurguda hikayenin akışına odaklanılır. Geçişlerle uzun uzadıya uğraşılmaz. Filmin bütününe görmeden sahnelerin için-

(293) Walter Murch, *Göz Kırparken*, a.g.e., s.10.

(294) A.e., s.43.

deki detaylarda kaybolmak filmin ana anlatısının zararınadır. Örneğin sahne içinde uğraşılan bir geçiş detayı filmin ana hatları ortaya çıktıktan sonra gereksiz kalabilir. Ya da tıpkı bir yönetmenin kendi çekimlerine nesnel bakamaması gibi bir kurgucu da çok uğraştığı bir sahneye nesnel bakamayabilir. Bu gibi nedenlerle kaba kurguda kurgu tekniklerinin inceliklerine çok fazla takılmadan bir film sunum yapılabilir, izlenebilir hale getirilmelidir. Unutulmamalıdır ki kurgucu teknik kapasitesinden daha ötede ve önemde filmin son anlatıcısıdır.

Kaba kurgunun kurgu sürecindeki en belirleyici etkisiyse hangi çekimlerin kullanılacağına karar verilmesidir. Bu aşamada filmin senaryosu her zaman için en önemli yol göstericidir. Senaryonun ana isletine ve duygusuna hizmet eden çekimler her zaman önceliklidir. Ancak işler her zaman senaryo akışındaki gibi gitmeyebilir. Unutulmamalıdır ki kurgucu hikaye anlatımının son aşamasındaki kişi olarak sahneleri ya da sekansları, filmin dramatik yapısına ve duygusuna hizmet etmek koşuluyla, orijinal senaryodan biraz daha farklı olarak yeniden kurabilir. Bu yeniden kurma gücü teorik bilgiyle uygulama tekniklerini tam olarak özümsemiş ya da duyumsamış kurgucularda vardır. Kurgu sürecindeki kararlar birbirinden ayrı düşünölmeyecek teknik faktörlerle anlatım faktörlerinin sürekli birbiriyle olan ilişkisinin sonuçlarıdır.

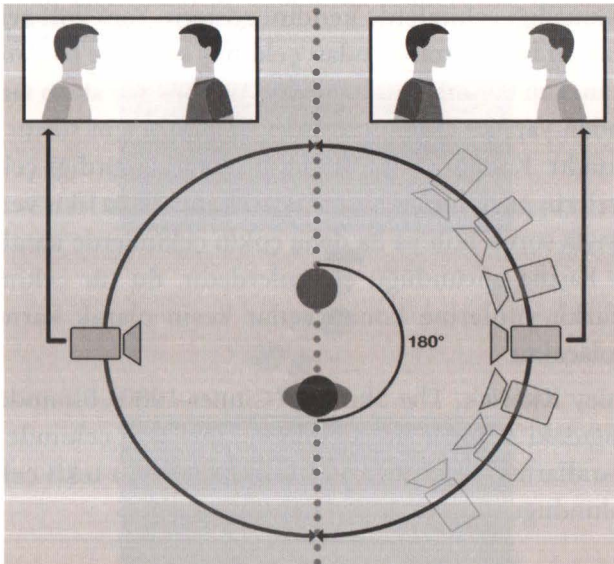
Çekimlerin birbiriyle olan ilişkisinin yarattığı dramatik etkiler de hangi çekimin kullanılacağı konusunda son derece belirleyici olmaktadır. Kullanmayı hiç düşünmediğiniz, beğenmediğiniz bir çekim, bütün faktörler olumsuz olsa da sadece kendinden önceki ya da sonraki çekimlerin etkisiyle filmde yer alabilir. Bu nedenle izleme aşamasında tam hakimiyet kurulmuş olan çekim içerikleri kaba kurguda yol gösterici olur. Doğru kurgu süreçlerinde kurgu odalarında sık duyduğunuz konuşmalardan biri “Şöyle bir çekim vardı. Onu deneyelim mi?” dir. Kurgucu tarafından asistanına sorulan “Şöyle bir çekim var mı? Bakar mısın?” sorusuysa kurgu sürecinde bir eksiklik olduğunun en önemli göstergesidir.

Çekimlerin Tercihindeki Teknik Faktörler

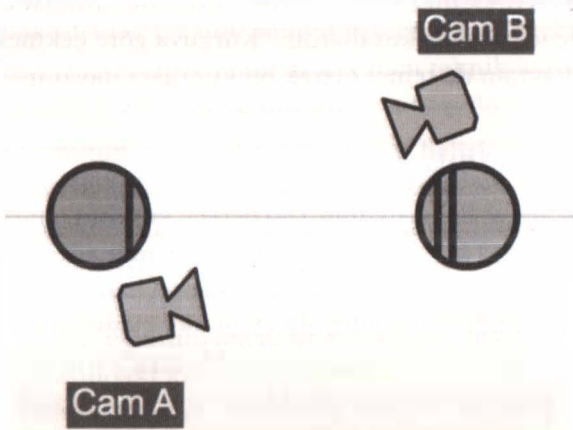
Anlatıda hikayenin akışı ve duygu herşeyden önce gelir. Her filmin kendi dünyası ve tarzı neyin kabul edilebilir neyin kabul edilemez olduğuna dair kendine özgü kriterlerini oluşturur. Ancak yine de aşağıda sıralanan temel kabul görmüş kurallar konusunda dikkatli olmakta fayda vardır. Bu kurallar çekim süreciyle iç içe geçmiş kurallardır. “Kurguya göre çekmek” olarak bilinen kavram da temel olarak bu kurallara dayanır.

Açı/Karşı Açı ve Bakış Uyumu

Açı/karşı açı ve bakış uyumu 180 derece kuralını temel alır. 180 derece kuralına göre bir sahnedeki bir kişinin yürümesinin, iki kişinin konuşmasının ve bunun gibi yönsel hareketlerin bir çizgi üzerinde olduğu varsayılır. Bu çizgi aks çizgisi olarak bilinir. Aşağıdaki şekilde aks çizgisinin farklı taraflarına koyulan kameranın yarattığı etki görülmektedir. Görüldüğü gibi aks çizgisinin farklı taraflarındaki çekimlerde iki oyuncunun çerçevedeki yeri değişmektedir.

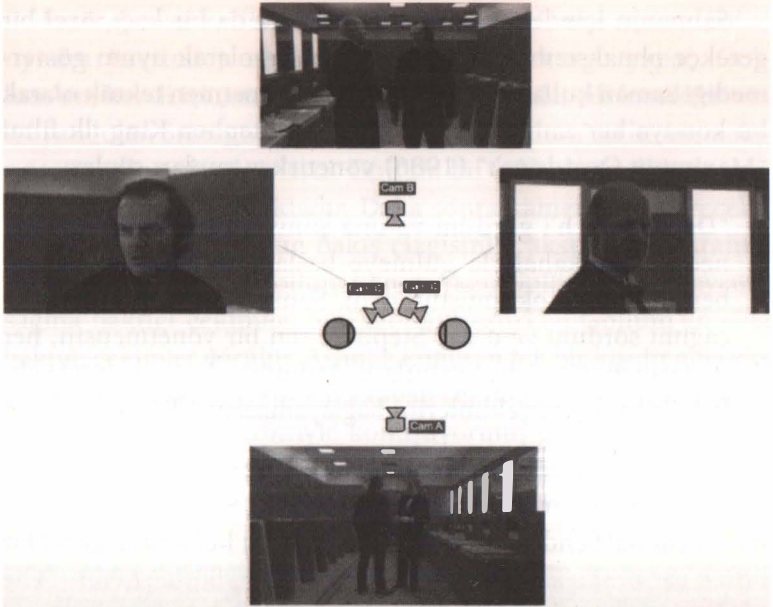


Aşağıda şekilde de aks çizgisinin farklı taraflarına yerleştirilmiş kameralar görülmektedir. Bu sahenin iki kişinin diyalog çekimi olduğunu varsayarsak elimizdeki çekimlerde iki karakter de çerçevenin soluna doğru bakacaktır. Dolayısıyla bu iki çekimin karşılıklı konuşma olarak kurgulanması mümkün değildir.

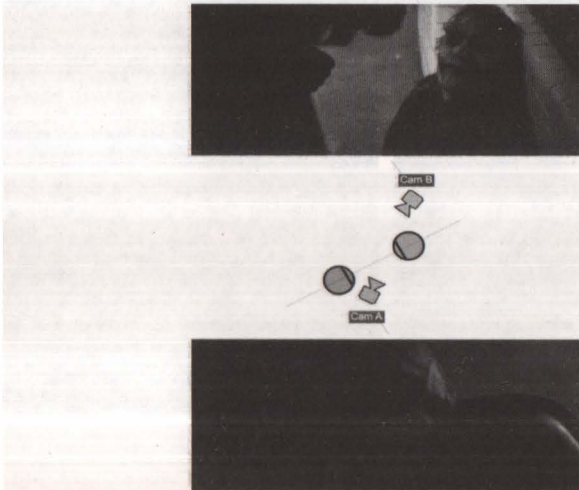


Açı/Karşı açı ve bakış uyumu özellikle izleyicinin uzamsal bağ kuramadığı çekimlerde kendini gösterir. Yani ikili geniş bir çekim aksın farklı taraflarından çekilmiş olsa bile bağlanabilir. Çünkü mekan tanımlanabilir haldedir. Aynı şekilde aksın farklı taraflarından yapılan amors çekimler de kurgu için sorun yaratmamaktadır. Karakterin bir kısmının kadrage girdiği çekimler karakterlerin pozisyonları ve bakışları konusunda fikir vericidir. Dolayısıyla sorun ikili ya da daha çoklu çekimlerde karakterlerin tek başına görüldüğü çekimlerde dir. Bu tür çekimlerde aksın farklı yönlerine konan açılar kesin olarak karmaşaya neden olacaktır.

Stanley Kubrick, *The Shining* (Cinnet-1980) filminden alınan aşağıdaki sahnede görülebileceği gibi ikili çekimde aksın farklı taraflarına geçmiştir. Ancak karakterlerin tekli çekimlerine bulunduğu aks üzerinden devam etmiştir.



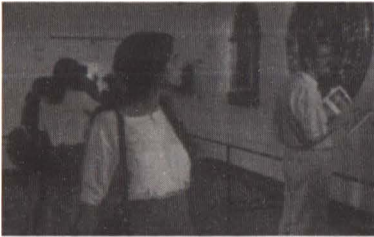
Christopher Nolan da The Dark Knight (Kara Şovalye – 2008) filminden alınan aşağıdaki sahnede amors çekiminin verdiği uzam algısından faydalanarak kamerasını rahatça aksın farklı taraflarına yerleştirir.



Sahnenin içindeki çekimlerden biri ya da bir kaçı, özel bir gerekçe olmaksızın açı/karşı açı ve bakış olarak uyum göstermediği zaman kullanılamaz. O nedenle yönetmen teknik olarak bu konuya her zaman dikkat etmelidir. Stephen King ilk filmi “Maximum Overdrive’i” (1986) yönetirken şunları söyler:

“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 bağlayamazsın’”²⁹⁵

Açı/karşı açı ve bakış uyumu karakterler dışında birçok şekilde kullanılabilir. Dario Argento’nun “La Sindrome di Stendhal” Stendhal Sendromu (1996) filminde bu kullanıma güzel bir örnek vardır. Bu sahnede başkarakter Anna, Botticelli’nin “The Birth of Venus” (Venüs’ün Doğuşu) tablosuna bakar. Açı/karşı açı ve bakış uyumunun doğru ve başarılı kullanımı ile bu sahnede Venüs sanki Anna’ya bakıyormuş gibi bir izlenim yaratılır.

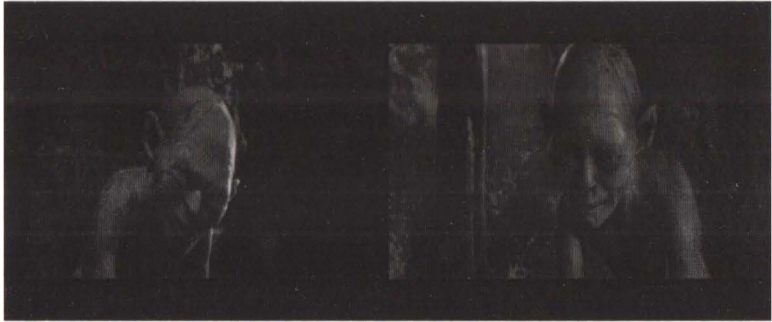


(295) David Bordwell & Kristin Thompson, Film Sanatı, a.g.e., s.242.

Peter Jackson, “İki Kule” filminde açılı/karşı açılı ve bakış uyumu üzerinden oldukça etkileyici bir kurgu yapar. Gollum’un, kendi içi çatışmasını yaşadığı sahnede, çift karakterinin iyi yanı olan Smeagol ile kötü yanı olan Gollum’un konuşmalarını monolog olarak izleriz. Gollum bu çekimlerin ilkinde çerçevenin sağına bakmaktadır. Daha sonra kamera 180 derecelik bir hareketle Gollum’un bakış çizgisinin, aksın diğer tarafına geçer. Bundan sonra Gollum konuşurken Gollum’un çerçevenin sağına baktığı çekimler, Smeagol konuşurken Gollum’un sola baktığı çekimler görülür. Aslında konuşan tek bir kişidir ama aks çizgisinin iki farklı yerinden yapılan çekimler ve iyi bir kurgu ile sanki iki karakter birbiriyle konuşuyormuş gibi bir izlenim yaratılır. Karakterin iç çatışması görsel olarak da vurgulanır:

Gollum

Smeagol



Gollum

Smeagol



Final çekiminde Gollum'un iç çatışması sonlanmış ve genel çekimle sahnenin başladığı aks çizgisine dönülür.



Ekran Yönü

Ekran yönü de 180 derece kuralı üzerinde temellenen teknik bir faktördür. Filmdeki karakterlerin içinde yaşadığı ve hareket ettiği dünya gerçek mekanlarmış gibi ele alınmalı ve bundan dolayı sağ, sol, yukarı ve aşağı gibi kavramların doğal kurallarına sadık kalınmalıdır. En yalın haliyle örneklenirse çerçevenin bir tarafından, örneğin sağından çıkan bir karakter ya da obje bir sonraki kesmede çerçevenin solundan girmelidir. Bir araba bir yöne doğru ilerliyorsa diğer çekimlerde de arabayı aynı yöne giderken görmek gereklidir. Aksi uygulamalar izleyicinin zihninde, hareket yönü bağlamında ve dolayısıyla mekan bilgisi olarak karmaşa yaratacaktır.

Hareket Uyumu

Hareket uyumu prensip olarak kurguda birbirine bağlanacak çekimlerin içindeki obje ya da karakter hızlarını ve çekimlerin kamera hareketlerini göz önünde bulundurur. Örneğin hareketli

görüntüden sonra ekrana durgun bir çerçevenin çıkmasıyla, gözler belirli bir süre daha hareket halinde olan fonu takip etmeye çalışacak ve birdenbire donmuş bir görüntüye takılacaktır. Bu durum kurguda sıçrama etkisi yaratacak dolayısıyla kurgu fark edilecektir. Bunu yürüten merdivenlere bindiğimiz bir sırada, birdenbire yürüten merdivenlerin durmasıyla bedenimizin bir süre ileriye hareket etmeye devam etmesine benzetebiliriz. Bu benzetmede yaşanan durum aynen izleyicinin algısında da yaşanmaktadır. Bu durumun yaşanmaması için en önemli koşul, hareket değişikliğinin izleyicinin gözleri önünde aynı çerçevede cereyan etmesidir.²⁹⁶

Diğer bir önemli hareket uyumu konusu da çekimin içindeki hareket hızlarının çekim ölçeklerine göre farklı kullanılmasıdır. Genel bir çekimdeki hareket hızı ile yakın çekimdeki hareket hızı aynı olsa da yakın çekimdeki hareket daha zor anlaşılacaktır. Bu nedenle tecrübeli yönetmenler eğer yakın çekim önemli bir bilgi ya da dramatik unsur taşıyorsa; oyuncusundan yakın çekimdeki hareketi biraz daha yavaş yapmasını ister. Örneğin bir kapı kolunun yakın çekiminde elin kadraja girip kapıyı açıp kadrajdan çıkması kısa sürede gerçekleşir. Bu nedenle hareketin biraz daha yavaş yapılması algı için daha sağlıklı olacaktır. Yakın dolgu çekimlerin pek çoğunda bu teknik kullanılır. Böylelikle bu tür dolgu çekimlerin kurguda hızlıca araya girip çıkan anlık çekimler olmasının önüne geçilir.

Çekimin içindeki hareket hızına dayalı bu prensip aynı şekilde kameranın hareketi için de geçerlidir. Kurgu prensiplerine göre, pan ya da tilt gibi bir hareketi olan çekim, eğer sabit bir çekime kesme ile bağlanacaksa kameranın hareketinin durması beklenir. Yürüten merdiven örneğinde olduğu gibi izleyici, kameranın hareketini takip eder ve birden sabit bir çekimle karşılaşmak kurguyu fark ettirir. Bu nedenle kamera hareketi olan

(296) Aleksey G. Sokolov, Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu, a.g.e., s. 123.

bir çekimin başında ve sonunda beş altı saniyelik bir sabit çekim yapmakta fayda vardır. Böylelikle kurguya kesme için pay bırakılmış olur. Aksi durumda, kamera hareketli bir çekimden sabit bir çekime geçilmesi gerektiğinde, klasik kurgu prensiplerine göre kurgucular zincirlemeyi tercih eder. Böylelikle geçiş yumuşatılır.

Çekim Ölçeği Uyumu

Bir çerçeveden diğerine geçiş, ancak iki plan arasındaki ölçek farkı hissedilir derecede olduğu, buna karşın bu fark, izleyicinin gördüğü objenin hala görmekte olduğu obje olduğunu anlamak için bilincin gerilmesine yol açacak kadar büyük olmadığı zaman uyumlu olabilir.²⁹⁷ Çekim ölçeği uyumu bu prensipten yola çıkar. Örneğin bir boy plandan diz plana yapılan kesme, kurgu tabiriyle sıçrama yaratır ve sahnenin akıcılığını engeller. Birbirine yakın çekim ölçeklerinin kurgu aşamasında sorun yaratmaması için iki çekim arasında en az 30 derecelik bir açı değişimi yapılması gereklidir. Aynı şekilde çok genel bir çekimden yüz plana yapılan kesmeler de klasik anlatı sinemasında, çekim ölçeği uyumu prensibine uymaz.

Hollywood sinemasının özellikle 1960'lı yıllara kadar ürettiği filmlerin hemen hemen hepsinde çekim ölçeği uyumu aynı şekilde uygulanmıştır: Genel çekim, iki karakterin boy çekimi, birinci karakterin amorsundan ikinci karakter, ikinci karakterin amorsundan birinci karakter, birinci karakterin yüz çekimi, ikinci karakterin yüz çekimi sıralaması 1960'lı yıllara kadarki Klasik Hollywood Sineması'nın değişmez prensibidir.

Alfred Hitchcock'un *Vertigo* (1958) filminden klasik bir sahne girişi örneği:

(297) A.e., s.63.

Genel Çekim



İkili Çekim



Bel plan (karakter 1)



Bel plan (karakter 2)



Çekimlerin Tercihinde Dramatik Etki

Şu ana kadar sözü edilen teknik faktörlerin ortak yanı uzamsal algı üzerinde şekillenmiş olmalarıdır. Amaç izleyicinin filmi rahat ve doğru algılaması, karakterin ya da objenin film uzamında nerede konumlandığının ve diğer karakterler ya da objelerle ilişkisini nasıl kurduğunun anlaşılmasıdır. Ancak kurgu sadece bu teknik kuralların doğru uygulanmasından ibaret değildir. Nitekim öyle olsaydı, kısa bir süre içerisinde öğrenilebilecek bu kuralları düzgün uygulayan her filmin “çok iyi kurgulanmış” film olması gerekirdi. Dolayısıyla bu teknik kuralları her filmin ortaklaştığı temel olarak ortaya koyarsak; farkı ve etkiyi yaratan dramatik tercihler ve duygudur. Öykünün kendisidir. Bu da yukarıda sıralanan teknik kuralların dramatik tercihler ve duygular için göz ardı edilebileceği gerçeğini ortaya çıkarır.

Sinema akademilerinde ya da kurslarında çok sık söylenen bir söz vardır: “Önce kuralları öğrenin daha sonra yıkarsınız.” Aslında bu söz çoğu öğrenci tarafından haklı olarak yanlış anlaşılır. Bu cümlede “daha sonra” arkasına “yeri geldiğinde” eklense çok daha doğru anlaşılacaktır. Yani; “Önce kuralları öğrenin daha sonra, yeri geldiğinde yıkarsınız.” Çünkü amaç kuralları öğrenip hadi yıkalım değildir. Bu temel bir eğitimidir. Sinema teknik kuralları yıkılmak için değil sağlıklı anlatım için vardır. Nitekim kural yıkmak için yapılan pek çok çekim kurguda hayal kırıklığı yaratmaktadır. Örneğin bir diyalog sahnesinde anlatım için gerekli olmadığı halde üst ve alt açılardan yapılan standart dışı çekimler, garip kamera hareketleri vb. Oysa kurallar yani biçim, içeriğin talep ettiği bir noktada zaten kendiliğinden yıkılır. Kurallara uyacağız diye sahnenin duygusunu dramatik etkisini daha iyi veren ama teknik kurallara tam olarak uyum göstermeyen çekimler kurgu dışına atılmamalıdır. Bir sahnenin duygusu kuralın yıkılmasıyla etkisini gösteriyorsa kural yıkılır.

Sinema tarihinin en önemli kurgucularından olan Walter Murch kurgunun kendine göre altı kuralını belirlerken bir filmin kurgusunun hissiyatı üzerine odaklanır ve dramatik değerlerin kesmenin en geçerli nedeni olduğunu belirtir. Murch uyguladığı altı kesme, kurgu kuralını önem sırasıyla ve yüzdelere şu şekilde sıralar: 1. Duygu (51%), 2. Öykü (23%), 3. Ritim (10%), 4. Göz takibi (7%), 5. Perdenin iki boyutlu yapısı (5%), 6. Aksiyonun üç boyutlu yapısı (4%).

Murch özellikle devamlılığı bir kesmenin iyi olma kriterlerinde sona koyarak ve tanımlanması, öğretilmesi en zor şey olan “duygu”yu ilk sıraya taşıyarak kurguya bakışını net bir biçimde ortaya koymaktadır. Onun için izleyicinin filminden sonra hatırladığı kurgu, kamera, oyuncu performansları hatta öykü bile değildir, sadece nasıl hissettiğidir.²⁹⁸ Bu nedenle Murch’a göre

(298) Walter Murch, Göz Kırparken, a.g.e., s.15.

duygu ne pahasına olursa olsun korunmalıdır. Eğer uygun bir kesme yapmak için bu prensiplerden her hangi biri feda edilecekse listenin sonundan başlanmalıdır.

“Örnek olarak eğer filmdeki belirli bir an için değişik birkaç kesme olasılığınız varsa ve bunlardan birinin doğru duyguyu verdiğini, öyküyü ilerlettiğini, ritmik açıdan tatmin edici olduğunu, göz takibini ve düzlemselliği koruduğunu ama üç boyutlu dünyanın devamlılığını sağlayamadığını fark ederseniz, her açıdan yapmanız gereken kesme budur. Eğer diğer olası kesmelerin hiçbiri doğru duyguyu vermiyorsa, uzamsal devamlılığı feda etmeye değer.”²⁹⁹

Murch izleyicinin duyguyu hissettiği sürece devamlılık üzerine olan hataları göz ardı edeceğini, devamlılık kurgusu kursosuz olup duygusu olmayan bir filmin ise izleyiciye bir şey ifade etmeyeceğini vurgular. Yani önem sırasına göre yapılan kesmeler, Murch’un listesinde alt sıralarda bulunan devamlılık hatalarını örtecektir. Ama tersi, yani alttaki prensiplerin, üstteki hataları örtmesi mümkün değildir.³⁰⁰

Edward Dmytryk de Murch’un bu yaklaşımını destekler. Dmytryk kurgu kuralları uğruna filmin dramatik etkisinin yok edilmemesi gerektiğini vurgular. Aydınlatma uyumu üzerine yaşadığı bir kurgu tecrübesini şu şekilde anlatır:

“Murder My Sweet filminde, ışıklandırma konusunda benzer bir sorunla karşılaşmıştım. Filmin başında, Philip Marlowe (Dick Powell), Moose Mulloy’un (Mike Mazurski) bir tehdidi ile karşılaşıyordu. Bu gerilimli sahne gece zamanı, az aydınlatılmış bir ofiste sahneleniyordu. Tek ışık kaynağı, ofis penceresinin tam dışına yerleştirilmiş, yanıp sönen bir neon ışığının hakim olduğu perde dışındaki sokak ışığıydı. 4-5 saniyede bir

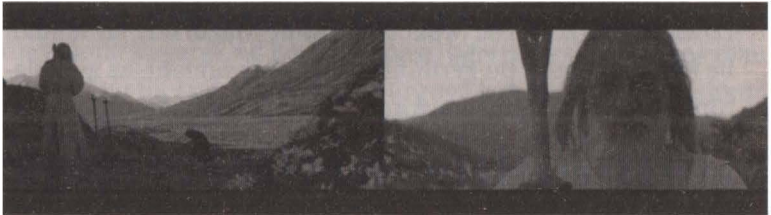
(299) A.e., s.16.

(300) A.e., s.17.

yanıp sönen ışık oyuncuların gözlerine de vuruyordu. İkili çekimlerde ve omuz amorslu çekimlerde yanıp sönen ışık efekti, tabi ki tekrarlandı. Bu anahtar çekimlerin hiçbirisi tam olarak aynı yerde ya da tam olarak aynı hareket sekanslarıyla oynanmamıştı. Yanıp sönen ışık efekti her çekimde aynı noktada başladığı halde, sahneler bittiğinde ışık efektlerinin tamamen eşlemesiz olduğu görüldü. Dramatik yönden oldukça fazla çekimin araya konulması gerekiyordu. Açıkça görüldüğü gibi, yanıp sönen ışık efekti sorun çıkarmıştı.

Işık değişimlerini hiç dikkate almaksızın bildiğimiz yapmaya ve sekansı sahip olduğu değerlere göre kesmeye karar verdim. Bir mucize bekliyordum. Ancak mucize gerçekleşmedi. Işıklandırma uygun olmadı. Bununla birlikte, sahne oynanması gerektiği gibi oynanmıştı ve o zaman ya da bu zamandan beri hiç kimse ışıklandırmadaki anormalliğe itiraz etmedi.”³⁰¹

Aslında sinema tarihinin pek çok büyük prodüksiyonunda bu tür örnekler bulmak mümkündür. Çünkü dramatik gerekler her zaman izleyiciyi duyguya odaklar ve devamlılık hatalarını büyük oranda gizler. Lord of the Rings – The Two Towers (Yüzüklerin Efendisi – İki Kule-2002) filminde Theoden’in, oğlunun mezarının başında Gandalf ile olan diyalog sahnesinde, Gandalf’ın asası yakın çekim ve ikili boy çekimde farklı yerlerde durmaktadır. Ancak kesme sırasındaki asanın bu pozisyon değişimi sahnenin dramatik etkisinden dolayı fark edilmez bile.



(301) A.e., s.56-57.

Bu örnekler göstermektedir ki uygun zamanda uygun çekime yapılacak, dramatik değerlere hizmet edecek kesmeler, her zaman tercih olarak önde tutulmalıdır. Kurgucu bir filmin en uygun kurgusunu bulmak için birçok olasılığı gözden geçirmelidir ve karşılaşılan sorunlara kurgu estetiği içinde çözümler bulmalıdır. Ancak filmin dramatik yönden getirdikleri her zaman kurgu estetiğinden önce gelmektedir.³⁰²

Kesmenin Zamanı ve Nedeni

Kesme ne zaman yapılmalıdır? Bu soru, dramatik etki ve gerekler, çekimlerin tercihi ve kesmeler için en önemli faktör olsa da özellikle kurguya yeni başlayanlar için her zaman sorulan bir sorudur. Çünkü dramatik yapıya hakimiyet tecrübeyle beraber gelişir. Bu gelişim sürecinde yapılan bir film kurgusunun sağlıklı ilerleyebilmesi için kesmenin zamanlamasını anlatı bağlamında yanıtlayabilecek daha doğru ve her zaman sorulması gereken bir soru vardır: “Kesmenin nedeni nedir?”

Edward Dmytryk “Esaslı bir neden olmaksızın asla kesim yapmayın”³⁰³ der. Kurgucu, belirli bir kamera konumunun sahnenin belirli bir bölümü için gerekli bilgiyi en etkili biçimde nerede vereceğini bilmelidir ve bir çekimi gerekli bilgiyi en iyi biçimde ilettiği süre kadar uzun tutmalıdır. Diğer çekime geçiş ancak yeni çekim sahnenin amaçlarına iyi hizmet ettiği zaman tercih edilmelidir. Örneğin heyecanı ve duyguyu arttırmak için hiçbir şekilde gerekli değilken yapılan bir omuz kesmesi yalnızca boş yere yapılmış olmakla kalmaz, aynı zamanda mantıksal olarak gerekli oldukları zaman yapılan omuz çekimlerinin etkisini azaltır. Herhangi bir efekti aşırı kullanmak o efektin değerini azaltır.³⁰⁴

(302) A.e., s.58.

(303) Edward Dmytryk, Sinemada Kurgu, a.g.e., s.32.

(304) A.e. s.34.

Dmytryk esaslı neden olarak belirttiği bu bir numaralı kurgu kuralında bilgiye odaklanmaktadır. Bu noktadan yola çıkılırsa kurgunun ilerleyişi için iki temel faktör bir başlangıç noktası olarak kabul edilebilir: Bilgi ve motivasyon. Sinemada türler (aksiyon, belgesel, korku, komedi vb.) kendi içlerinde farklı kurgu yönelimleri barındırabilse de bilgi ve motivasyon bir kesmenin zamanlaması için son derece yol gösterici iki kurgu kavramıdır.

Bilgi

Bilgi bütün kurgu tercihlerinin en temel gerekçesidir. Her yeni çekim izleyiciye yeni bir bilgi sunmalıdır. Bir çekimden diğerine geçildiği zaman yeni gelen çekimin yeni bir bilgi içerip içermediği izleyici bakış açısıyla sorgulanmalıdır. Dolayısıyla zeki bir kurgucu şu soruları hep aklında tutar: “İzleyici bir sonra ne görmek ister?” “İzleyici bir sonra ne görmelidir?” “İzleyici bir sonra ne göremez?” “İzleyicinin bir sonra ne görmesini isterim?” Kurgucu duygusal ve zihinsel olarak izleyiciyi bir arada tutabildiği ölçüde başarılı olur. Eğer izleyici düşünüyor ve hissediyorsa kesmenin fiziksel etkisinden uzaklaşır ve bu da filmin güçlü ve akıcı olmasını sağlar.³⁰⁵

“3,5 lira” isimli kısa filmin 2. sahnesinin kaba kurgusu ve final kurgusu arasındaki fark kurguda bilgi faktörünün kurguyu nasıl şekillendirdiğine basit ama güzel bir örnek oluşturur. İlgili sahnenin senaryosu aşağıdaki gibidir:

SAHNE 2 - DIŞ/GÜN/BOMONTİ

Salih gecekondudan dışarı çıktıktan sonra annesi ona kapıdan hazırlamış olduğu azığı uzatır. Salih azığı alıp “sağlıcakla” ma-

(305) Roy Thompson, Christopher Bowen, Grammar of the Edit, Second Edition, New Jersey, Focal Press, 2009, s.58.

(*) Yapım yılı 2017, Yönetmen: Hasan Ali Kılıçgün. 24. Adana Altın Koza Film Festivali, Uluslararası Öğrenci Filmleri Yarışması, En İyi Kurmaca Film Ödülü.

nasında elini sallar. Yürürken poşeti cebine koyar. Gecekondu sokaklarından geçip gecekondu ve gökdelenleri birbirinden ayıran yoldan yürümeye başlar.

(EZAN SESİ)

Sahne 2'nin teknik yeterliliğe sahip, renk düzenlemesi yapılmamış ham çekimleri ve içerdikleri bilgi:

1. Çekim: Mekan bilgisi. Gökdelenler.



2. Çekim: Salih gökdelenlerin hemen yanında bulunan gecekondudaki evinden çıkar. Annesi öğle yemeği için hazırladığı azığı Salih'e verir. Salih yürüyerek kadrajın sağından çıkar.



2. çekim gökdelenler ve gecekonduyun konumu hakkında yeterli bilgiyi verdiği için filmin final kurgusunda 1. çekim kullanılmamıştır. Burada bilgi hangi çekimlerin tercih edileceği konusunda etkindir. Bunun yanında, konu başlığımızla bağlantılı olarak, "2. çekimden ne zaman kesme yapılacak?" sorusunun cevabı da bilgi kavramında saklıdır. Elimizde aşağıdaki gibi iki yakın (3. ve 4.) bir de yan genel açı (5.) çekimi vardır.

3. Çekim: Salih'in ayakkabı bağlamasının yakın çekimi.



Ayakkabı bağlama yakın planı kurguya alternatif yaratması için çekilmiş bir sobalık çekimdir*. İçinde filmin akışı ile ilgili her hangi bir bilgi ya da duygu taşımaz. Sahnenin kurgusunda da her hangi bir aksaklık olmadığı için final kurgusunda kullanılmamıştır.

4. Çekim: Salih'in azığı alışının yakın çekimi



Azık, filmin dramatik yapısı içinde son derece önemli bir yer tutmaktadır. Dolayısıyla Salih'in azığı alışının bilgi olarak geçilmesi ve vurgulanması doğru olacaktır. Bu nedenle 2. çekimden yapılacak kesme noktası Salih'in azığı aldığı andır. Hemen arkasından Salih'in gidişinin yeni bir mekan bilgisiyle verildiği 5. çekim gelir.

5. Çekim: Salih'in azığı alması ve gecekondudan işine gidişi.



6. Çekim: Salih'in işe gidişi. Gökdelenlerden başlayarak Yukarıdan aşağıya tilt hareketi. Tilt hareketi bittiğinde Salih kadrajdadır.



(*) Sobalık çekim için bk z. s.235.

1. çekim için geçerli olan 6. çekim için de geçerlidir. Gökdenler ve mekan ilişkisi bilgi olarak daha önceden verildiği için 6. çekimin tilt hareketini vermeye gerek yoktur. Yani bilginin yol göstericiliğiyle bu çekimin kesme noktası, tilt hareketinin bitmesinden sonradır.

Özet olarak “bilgi” neredeyse bütün kurgu seçimlerinin anah-tarıdır. Kurgu sürecinde yeni bir bilgi içermeyen kesmeler yapıl-mamalıdır. Seçenekler arasında çok güzel ya da çok uğraşılmış bir çekim olabilir ancak çekim yeni bir bilgi içermiyorsa özellikle final kurgusunda kesme tercihlerinin dışında kalır, kalmalıdır.

Motivasyon

Görmekte olduğumuz çekimin bilgi olarak işlevinin bitmesi o çekimi geride bırakmamız, yani yeni çekime kesmemiz için temel nedendir. Bu nedeni zamanlama olarak belirleyici kılan diğer bir kurgu etmeniye motivasyondur. Yönlendirme ögesi olarak tanımlayabileceğimiz motivasyon, görsel olabileceği gibi işitsel de olabilir. Yönlendirici öge çekimin içindeki bir öznenin ya da nesnenin hareketidir. Nehrin üstünden atlayan bir araba kadar büyük bir hareket olabileceği gibi yüzün basit bir hare-keti de olabilir.³⁰⁶

Karakterlerin özellikle gözlerindeki odaklanma, yön deği-ş-tirme motivasyon kesmesi için en rahat anlaşılabilir örnekleri oluşturur. Karakter çerçevenin dışına doğru bir yere doğru bak-tığı zaman baktığı özneyi ya da nesneyi göstermek motivasyon ögesine göre kesme yapmak demektir. Ses köprüsü kullanımları da motivasyonun işitsel öge olarak kullanımıdır. Daha önceki bölümlerde anlatılan ses köprüsü tekniğinde, giderek yükselen ses genel olarak en yüksek noktasına geldiğinde kesme yapılır. Ses burada gelecek görüntüyü hazırlayan bir motivasyon ögesi konumundadır. İşitsel olarak motivasyon sahne içinde de sık sık

(306) A.e. , s.60.

kullanılır. Örneğin diz plan uyurken gördüğümüz bir karakterin yanındaki saatin zili çalar. Hemen ardına saati yakın plan görürüz ve karakter eliyle alarmı kapatır. Burada gelen yakın saat planı sesin yönlendirmesinin doğal sonucudur. Matrix (1999) filminde ses köprüsünün bu şekilde kullanımının daha gelişmiş ve güzel bir örneği yer alır. Trinity ve Neo bir kulüptedir. Trinity, Neo'nun yanından ayrılır. Neo arkasından bakar. Bu sırada kulüpte çalan müzik yükselmiştir. Müziğin içinde “dıt dıt dıt....” sesini duyarız ama bu sesler elektronik müzikten geliyor gibidir. Yani müziğin melodisi gibi algılanır.



Seslerin en yükseldiği noktada kesme yapılır ve djital çalar saati görürüz.



Çalar saatin müziğin içinde giderek yükselen sesi izleyiciyi yeni çekime motive ederken yeni bilgi ve mekan içeren ikinci çekime geçişte de köprü görevi görür. Bu geçişteki ustalık müziğin içine yedirilen çalar saat sesidir. Hatta alarm sesi müziğin alt yapısına uyum gösterecek şekilde etkilendirilmiş ve bozulmuştur. Saat görüntüsüne kesildiğinde saatin orjinal sesi duyulur.

Pay Bırakmak

Bilgi ve motivasyon öğeleri kesmenin zamanı ve nedeni için temel bir adımdır. Ancak kesmenin olabilecek en mükemmel haline gelmesi yani görünmez kesmeye dönüşmesi için görsel ve işitsel ince işçilikler devreye girecektir. Daha önce belirtildiği gibi kaba kurgu sürecinde kesmelerin bu tür teknik detayları üzerine çok fazla kafa yorulmaması filmin dramatik yapısını görmek bağlamında sağlıklıdır. Çünkü filmin bütününe görmeden yapılacak ince işçilikler ilgili sahnelerin filmin final kurgusunda değişme olasılığından dolayı boşa gidebilir. Bir anlamda zaman kaybı olabilirler. Bu noktada kaba kurgu sürecinin olası kararsızlıklar durumunda akılda tutulması gereken kuralı “pay bırakmak”tır. Dmytryk, kendi kurgu pernsiplerinde bu konuyu 2. kural olarak koyar: “Hangi kareden sonrasına keseceğiniz konusunda kararsızsanız, kısa kesmek yerine uzun kesin”³⁰⁷

Bir kurgucunun karşısında daha çok tercih varsa karar vermesi de o kadar zorlaşır. Bu tür kararsızlık durumlarında yapılması gereken, çekimlerin kesme paylarının uzun tutulmasıdır. Bir süre sonra kararsız kalınan bu çekimlere daha sonra döndüğünde başarı ihtimali daha yüksektir.³⁰⁸ Ayrıca “kısa kesilmiş bir sahneye birkaç kareyi yeniden eklemek ‘atlamalı’ bir seyre neden olur.”³⁰⁹ Dmytryk, atlamalı bir seyir derken, el ve makasla yapılan film kurgusundan söz etmektedir. Günümüzde sayısal

(307) Edward Dmytryk, Sinemada Kurgu, a.g.e., s.32.

(308) A.e. s.35.

(309) A.e. s.36.

kurgu yazılımlarında böyle bir sorun yoktur. Ancak bu kuralın değişmez geçerliliği, sorunlu ve olmadığı düşünülen bir kesme ile sürekli uğraşmanın doğru bir sonuç yaratmayacağıdır. Sonuç olarak sürekli üzerinde uğraşılan çekimler artık kurgucu tarafından ezberlendiği için bir süre sonra yapılan kesmeye objektif bakmak olanaksızlaşmaktadır.

Bu kuralı kaba kurguda kesmenin görünmezliği için çok fazla uğraşmamak, dramatik yapıya odaklanmak, daha sonra anlatılacak final kurguda ise bir kesme ile gereğinden fazla uğraşmamak, aralar verip uzaklaşarak, belki başka bir kesmeyle uğraşarak, ilgili kesmelere belli bir zaman sonra tekrar bakmak olarak akılda tutmakta her zaman fayda vardır.

İnce (Final) Kurgu

Genellikle kurgucunun yalnız başına çalıştığı kaba kurgu sürecinden sonra yönetmen ve kurgucu oturup filmi izlerler. Filmin dramatik yapısının, öyküsünün ve duygusunun üzerine yapılan fikir alışverişlerinden sonra kurgucu ve yönetmen kaba kurgu üzerinden beraber çalışmaya başlarlar. Yönetmenle beraber yürütülen, artık öykünün köşelerin yumuşadığı, sahnelerin iyice oturmaya başladığı bu süreç ince kurgudur. Tekrar tekrar çalışmanın ve denemelerin ardından filmin ritmi bu aşamada tam olarak oturur.

Kurguda Ritim

Sinemada ritim, araçlar bağlamında bakıldığında senaryo, sinematografi ve kurgu olarak üç ana başlığa ayrılabilir. Film üretimine zaman bazlı bakarsak da bu başlıklar aynı zamanda çekim öncesi, çekim ve çekim sonrası süreçtir. Bu başlık altında sinematografik ritim, ayrı bir çalışmanın konusu olduğu detaylı olarak incelenmeyecektir. Ancak kurgu ritmi içinde sinematografik ritmi okumak bağlamında bazı göndermeler yapılacaktır.

Daha önce de belirtildiği gibi her sanat yapısı ritmiktir. Görsel ve işitsel, sinematografik ya da kurgusal her sinema tasarım biçimi kaçınılmaz olarak içinde ritim barındırır. Bu bakış doğrultusunda aslında bu çalışmanın daha önceki başlıklarında sinemada ve kurguda ritim kavramına ilişkin tespitler yapılmıştır. Örneğin sessiz dönemdeki kurgu ile ses teknolojisinden sonraki kurgunun farkı, aynı zamanda kurguda ritmin farklılaşmasıdır. Bu kurgunun ses ile olan ritmik ilişkisidir. Eisenstein'ın sinemada ritmi bir ilk olarak hareketle ilişkilendirmesi ve ritmik kurgu biçimini öne sürüşü; aynı zamanda çerçeve içindeki atraksiyonların yani izleyicinin ilgisini çeken hareketlerin ritimle olan bağını kurması yine kurguda ritim üzerine önemli bir noktadır. Aynı şekilde Pudovkin'in ilişkili kurgu biçimi ve senaryo inşası ile ilgili olan yapısal bakışı da ritmin kendisidir. Çekim sonrası süreçte de açılan başlıklar doğrudan kurgunun ritmi ile ilişkilidir. Tüm bu başlıklarla ilişkili ve ek olarak, kaba kurgu ve ince kurgunun bel kemiği olan sahnenin ve sekansın ritmini tanımlamak yararlı olacaktır.

Kurguda ritim konusu kurguya yeni başlayanlar için olduğu kadar tecrübeli kurgucular için de belli bir tanıma oturmamış bir kavramdır. Pek çok önemli kurgucu bir filmin ritmi için yaptığı tercihleri sezgisel olarak tanımlar. Kendilerine yöneltilen; “Bir filmin ritmi için nerede ve ne zaman kesme yapmak gerektiğine kurgucu nasıl karar verir?” sorusuna Sheldon Kahn “büyü”, Carl Kress “doğru gibi geliyor”, Bill Pankow “sezgisel”, Paul Hirsch “içime doğuyor”, Donn Cambern “anamlı geliyor”, Sidney Levin “yalnızca anlayıveriyorsunuz”, Merle Worth “yalnızca sezgiler aleminde”, Richard Marks “içsel bir duygu”, Alan Heim “biz sezgisel hareket ediyoruz” diye cevap vermiştir.³¹⁰ Bu cevaplarda ortaklaşan sezgi aslında bir kurgucunun en önemli özelliklerindendir. Nitekim akademide gerçekleştirdiğimiz

(310) Karen Pearlman, Sinemada Ritimlerin Kurgusu, Çev. Pınar Ercan, 1. Baskı, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2016, s.25.

kurgu atölyelerinde henüz kurgu hakkında teknik olarak hiçbir bilgisi olmayan ancak çok doğru noktalarda kesme yaparak ritmik yapı oluşturan öğrenciler bulunmaktadır. Bunu sağlayan sezgidir. Ancak sezgi, mistik bir güç ya da doğuştan gelen bir güdü olarak düşünülmemelidir. Sezgi o kişinin geçmiş film izleme deneyimlerinin, eğitim biçiminin, okuma alışkanlıklarının, görsel sanatlarla olan ilişkisinin vb. yarattığı birikimin refleksleridir. Düşünmeden yapılan bu tercihler oldukça önemlidir. Bunun yanında bir sahnenin, sekansın ve dolayısıyla filmin kurgu ritmini sağlayan çekim tercihlerinin ve kesmelerin tanımlanması da belli kurgu sorunlarıyla karşılaşıldığı zaman çözüme daha çabuk ulaşmak için gereklidir. Bu noktada önemli olan sezgi ve farkındalık arasındaki dengeyi tutturaktır. Sadece matematiğe dayalı olarak kurulan ritmik yapının başarılı olacağını varsaymak yanlış olacaktır. Aksi halde bir filmin her kurgucu tarafından benzer bir ritmik yapıda kurulması beklenir bir sonuçtur. Tüm bu önermelerin ışığında aşağıdaki paragraflarda kurguda ritmin inşasını sağlayan temeller, örneklerle tanımlanmaya çalışılacaktır.

Ritim genel olarak müziği çağrıştıran bir kelimedir ve film biçiminde de tıpkı müzikte olduğu gibi zaman üzerinden ölçülebilir görünür. Ancak bazı metrik ölçülü sahneler dışında bir filmin reel zaman üzerinden müzikal bir bakışla ritmini tanımlamak çok sağlıklı değildir. Çünkü filmdeki her hangi bir görsel öğenin algılanması insana bağlıdır. Reel zamanı aynı olan bir geniş ve bir yakın planın algılama süreleri farklı olduğundan filmsel zamanı da farklıdır. Nitekim bu temelden yola çıkarak Mitry daha da ileri giderek, film ritmi ile müzik ritminin birbirinden tamamen farklı olduğunu vurgular.³¹¹ Bunun nedeni bir müzik eserinin ritmik yapısının genel olarak ve matematiksel

(311) Brett Adams, Chitra Dorai, Syetha Venkatesh, Finding the beat: an analysis of the rhythmic elements of motion pictures, International Journal of Image and Graphics, Vol. 2, No. 2, 2002, World Scientific Publishing Company, s.217

bağlamda net olmasıdır. Bir müzik eserinde ritim vurgu, uzunluk ya da seslerin, durakların düzenli bir biçimde yinelenmesinden doğar. Ancak yukarıda da belirtildiği gibi bir çekimin algılanması farklı bir şeydir. Dolayısıyla bir çekimden başka bir çekime geçişi belirleyen o çekimin salt uzunluğu değildir. Bu durum ancak görüntüye eşlenen bir müziğin ritmine uydurulan kesmelerde söz konusu olur. Ancak bu yöntemin çoğu kez kurgucuyu yanılgıya düşürebileceğini hemen belirtmek gerekiyor. Müzik ritmine göre yapılan sahne kurguları kurgucuyu müziğin ritmine göre kesmeye iter ve bu da doğal olarak çekimlerin görsel ritim ilişkisinin göz ardı edilmesine neden olur. İşte bu nedenle müzikaller dışında film müzikleri filmin kurgusunun bitmesinden sonra yazılır. Film müziği kurgucunun oluşturduğu ritme göre şekillenir, şekillenmelidir. Müziğin ritmine göre yapılan kesmelerde müziğin ritmik yapısına uygun olan aynı kare sayılarına sahip çekimlerin kurgusu gözlemlenir. Ancak bu yönelim bizi biçimsel olarak müzik videosu kurgusuna doğru yönlendirir ki bu genel olarak sağlıksızdır. Metrik kurgu başlığında örneklenen “İyi-Kötü Çirkin” ve “Umut” filmlerinden alınan sahnelerdeki ritmik yapı gözlemlenebilir olsa da çekimlerin kare sayısı birbirini tutmaz. Bunun nedeni çekimlerin giriş çıkış noktalarının harekete yani çekim içi ritme göre şekillenmesidir.

Kurguda ritmi belirleyen kesin olarak kesme olsa da bu kesme noktasını da belirleyen çekimin içindeki ritmik öğelerdir. Dolayısıyla burada karşılıklı bir ilişki söz konusudur. Yani kesme ile ritim yaratılır ancak kesmeyi ne zaman yapacağımızın cevabı müzikal ritmin kesinliğindeki matematikte değildir. Yani sahne sırf ritim için örneğin 50 kare-30 kare-40 kare-50 kare-30 kare-40 kare düzeninde kurgulanmaz. Burada görsel ritim öğeleri devreye girer ki işte müzikteki bu matematiksel düzen filmin akışına uyarlanamadığı için görsel ritmi tanımlamak zordur. Bu tanımlanayı ve algıyı kolaylaştırmak için hepimizin aşına olduğu işitsel ritmi referans almak yine de sağlıklı olacaktır. Bunun için de en iyi yol göstericilerden biri müzis-

yenilerin kullandığı metronumdur. Metronomun işitsel düzendeki matematikten ziyade ritmi oluşturan bileşenler, görsel ritmi tanımlamak için yardımcı olacaktır.

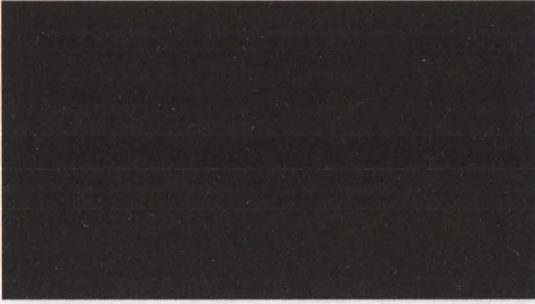
Bruce Block ritmin alt bileşenlerinin, ritmi oluşturan öğelerin metronomla tanımlanabileceğini belirtir ve bu bileşenleri alternans*, tekrarlama ve tempo olarak üçe ayırır. Bir metronomun ritmi, bir sesin ardından bir anlık sessizlik geldiği için vardır. Ses ve sessizlik arasındaki alternans olmadan ritimden söz edemeyiz. Alternansın pek çok türü vardır. Ses ve sessizlik, tiz ve pes ses ya da yüksek ve düşük ses arasındaki alternans örnek olarak verilebilir. Bir saatin tik takı, yürürken çıkan adım sesleri ve zıplayan bir top alternanstan dolayı ritmini ortaya çıkarır. Ters olarak televizyonun beyaz gürültüsünün (white noise), sürekli çalışan vıııııı bir fanın ya da bir şelalenin sesi alternanstan yoksun olduğu için içinde ritim barındırmaz. Bunun yanında metronomun alternansı tekrarlamalı olmalıdır. Metronomun tek bir vuruşu bir ritim üretmez. Ses-sessizlik-ses-sessizlik-ses ritim üretir. Bir topun sadece bir kere zıplaması ya da sadece tek bir adım sesi ritim üretmez. Metronomdaki hız kontrolü ise sesler arasındaki zamanın süresini belirler. Her ritim, tempo denilen bir alternans ve tekrarlama oranı barındırır. Yürüme ve koşma arasındaki ritmik fark tempodan kaynaklanır. Uzun zaman aralığı yavaş, kısa zaman aralığı hızlı tempo yaratır.³¹²

Metronom üzerinden tanımlanan bu işitsel ritmin görsel biçimsel yapısı sinemada sinematografi ve kurgu olarak iki ana araçta gözlemlenebilir. Kontrast/yakınlık, mekan, geometrik düzenler, ton, renk ve hareket gibi öğeler sinematografik ritmi, tüm bu öğelerin yer aldığı görüntünün ekranda ne kadar durduğu ve ne noktada kesildiği ise kurgusal ritmi tanımlar. Görsel ola-

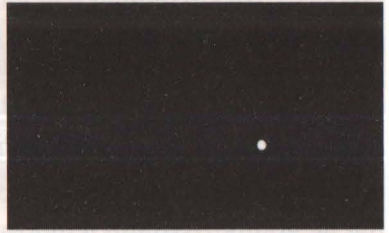
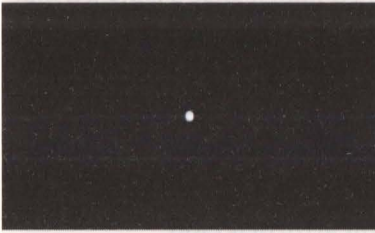
(*) Ardışık olarak birbirini izleme. ;

(312) Bruce Block, *The Visual Story, Creating The Visual Structure of Film, TV and Digital Media*, Second Edition, Oxford, Focal Press, 2008, s.198.

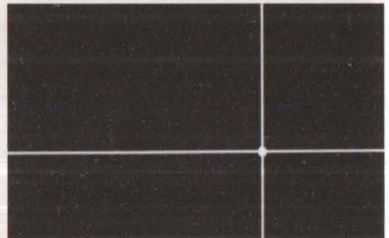
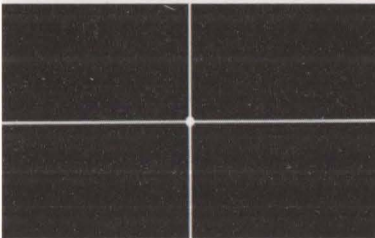
rak örnekleyerek ilerlersek; çerçevenin tamamının siyah olduğunu düşünelim:



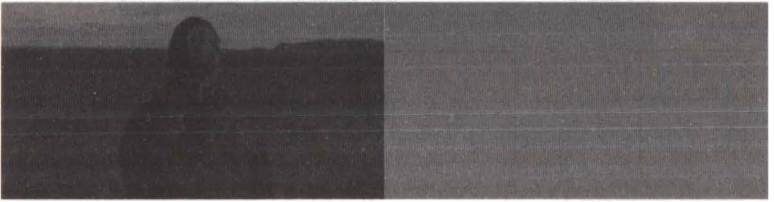
Bu çekim görsel bir ritim içermez çünkü alternans, tekrarlama ve tempo öğeleri yoktur. Ancak bu çekimin içine bir beyaz nokta koyduğumuz anda görsel ritim başlar. Beyaz noktanın çerçevenin neresinde olduğu ise çerçeveler arasındaki ritmik farklılıkları ortaya koyar:



Noktanın sağ alt köşeye yakın olduğu çekim diğer çekime göre daha yoğundur. Noktaya doğru çekilen çizgiler bunun nedenini ortaya çıkaracaktır:



Noktanın merkezde olduğu çekimde ekran dört eşit parçaya (yakın) bölünürken diğer çekimde ekran dört eşit olmayan (bir-birine kontrast/zıt) parçaya bölünür. Kontrast ve yakınlık prensiplerine göre yakınlık (noktanın merkezde olduğu çekim) görsel yoğunluğu azaltırken kontrast (noktanın sağ alt köşeye yakın olduğu çekim) görsel yoğunluğu artırır. Kompozisyon-daki objelerin çerçeve içindeki düzenlenişi ve bu objelerin yarattığı çizgiler, hareketsiz objelerin ritmini anlamanın yoludur.³¹³

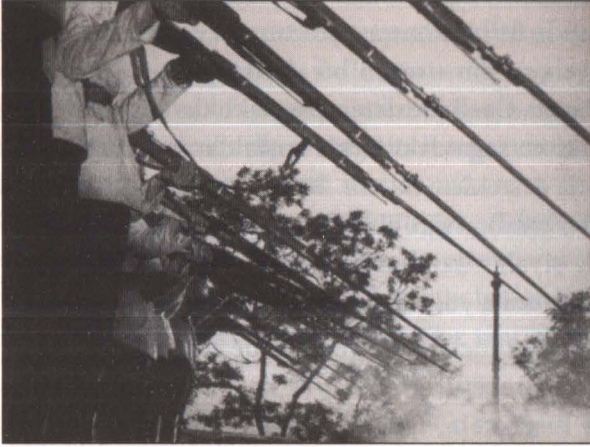


Leviathan filminden yukarıda görülen çekimde karakter ve gökyüzü, baskın olduğu için vuruşu temsil eder. Deniz ise metronomdaki sessizlik ya da pes ses olarak düşünüldüğünde alternans ve tekrarlama açık bir biçimde görülmektedir. Çekimin temposu ise yavaş ya da yakın olarak değerlendirilebilir. Eğer çekimde gökyüzü olmasaydı karakter kompozisyonu üçe bölecek ve yavaş bir tempo ortaya çıkacaktı. Ancak gökyüzü yatay grafiği ile kompozisyonun temposunu arttırmaktadır.

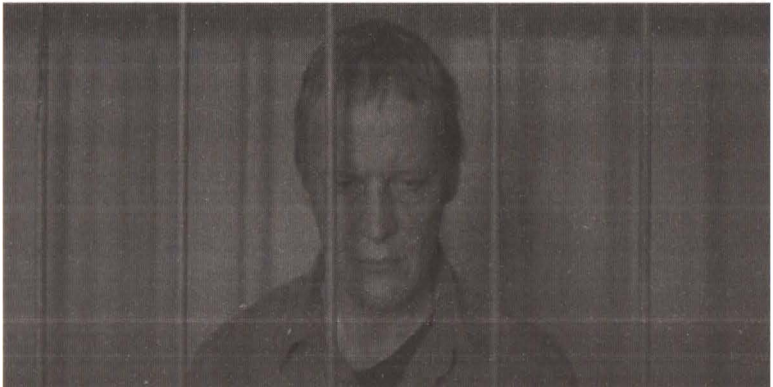
Aşağıdaki resimde de Pothemkin Zırlısı filminden temposu yüksek ve sıradışı bir ritme sahip olan kompozisyonu görülmektedir. Çok sayıda tüfek ve aralarındaki boşluklar ve bunlara ek olarak askerlerin dik duruşu çekimin ritmini yoğunlaştırmaktadır:

(313) Bruce Block, *The Visual Story, Creating The Visual Structure of Film, TV and Digital Media*, a.g.e., s.199.

Eisenstein bu biçimi çerçeve içindeki yatayların ve dikeylerin çatışması olarak tanımlar. Bu, sözü edilen çerçeve içindeki sabitlerin oluşturduğu ritmin kendisidir.



Bu grafiksel yapıya ek olarak ışık ve renk paleti tercihleri de bir çekimin ritmini doğrudan etkiler. Çerçeve içindeki karanlık aydınlık ve renk paleti kullanımının kontrast/yakınlık bağlamında gözlemlenmesi o çekimin ritmini ortaya koyacaktır. Yine Leviathan filminden aşağıdaki çekim hem grafik hem de ışık /renk anlamında ritmik gözlem şansı sunan bir kompozisyona sahiptir:



Çerçevenin içindeki renk paletinde kontrast oluşturmayacak birbirine yakın renkler tercih edilmiştir. Karanlık/aydınlık bağlamında da bir kontrast yoktur. Merkeze yerleştirilmiş karakterin solundaki ve sağındaki boşluklar eşit olduğu için grafik bağlamında da bir kontrast yoktur. Bu çerçevede kontrast yaratan ve çerçevenin ritmini bir seviye yükselten ise demir parmaklıklardır. Özellikle demir parmaklıkların yarattığı çerçevenin solundaki ve sağındaki farklı boşluklar karakterin ruh halinin ritmini de desteklemektedir. Bu çekimde örneğin karakterin yüzünün bir tarafına sert bir ışık vursaydı ve demir parmaklıkların rengi de siyah olsaydı alternans ve tekrarlarma biçimi değişir, tempo çok daha yükselir yani ritim tamamen değişirdi.

Çerçeve içindeki diğer ve belki de en önemli ritim belirleyen unsur ise harekettir. Hareket ve kurgu üzerine ilk referansı aldığımız Eisenstein, Odessa merdivenleri sekansındaki bebek arabasının hareketinin, kesme aralıkları kısalmasa da sahnenin ritmini nasıl arttırdığını ortaya koyar. Hareket, aynı zamanda müzikal ritim ile sinemasal ritim arasındaki temel farktır. Karen Pearlman bu konuda Eisenstein ile Tarkovsky'yi ortaklaştırır. Tarkovsky'nin kurguyu, film bölümlerinin içlerinde hüküm süren zaman basıncını göz önüne alarak birleştirmenin bir biçimi olarak görmesini, ritim üzerine üzerine yapılan söylemi müzikten alıp zamanın görünür hareketine doğru kaydırma olarak görür. Bu aynı zamanda Eisenstein'ın ritmik kurguda hareketi resimden resme yönelten resim içindeki harekettir önermesinin doğrulamasıdır.³¹⁴ İşte Eisenstein'ın sözünü ettiği bu önermenin özü olan hareketin yönlendiriciliği beraberinde hareketin hangi noktada kesileceği sorusunu getirir ki bu da kurgu ritminin belirleyici ve ayırıcı özelliğidir.

Çekim sonrasındaki kurgunun ritmi kesmelerin çekim içindeki hareket veya hareketleri sınırlandırmasından oluşur. Kur-

(314) Karen Pearlman, Sinemada Ritimlerin Kurgusu, a.g.e., s.49.

gucu çekimleri izleme aşamasından itibaren farkında olarak ya da olmayarak çekimlerin alternans ve tekrarlama bağlamında ilişkisini değerlendirir. Çerçeveleme biçimi, çerçeve içi hareketler, çerçeve içindeki uzamsal yapı, ışık, renk ve kamera kullanımı (sabit, hareketli vs.) oyuncunun ritmik katkıları ve elbette yönetmenin tarzı doğrultusunda bulunduğu ortak yapılar ve ilişkiler çerçevesinde sahnenin yapısını kurar. Yapının oluşumunda en önemli nokta sahnenin ilk çekiminin hangi çekim olacağıdır. Tercih edilen ilk çekim büyük oranda sahnenin ritmik yapısının da belirleyicisi olacaktır. Çünkü diğer çekimlerin hepsi bu başlangıca eklenecektir. Van Leewen kurgucuların hareket, enerji veya vurgu hatlarından birini bir ritmin başlangıcı olarak seçtiğini ve diğer profilmik ritimleri bu ritme tabi kıldığını belirtir.³¹⁵

Bir kurgucunun ritim konusundaki en büyük yardımcısının oyuncu olduğu söylenebilir. Ritmin hareket ile olan sıkı bağında oyuncunun beden hareketleri ile kendini özdeşleştiren kurgucu çekimlerin ritmini algılar ve çekimlerin ritmini kendi dış dünyasının ritim algısıyla sentezler. Walter Murch'ın ünlü kitabı "Göz Kırparken"e adını veren de bu ritmik arayışın kendisidir:

"Bir kurgucu olarak diğer bir göreviniz de kendinizi "iyi oyuncunun" verdiği ritme "duyarlı" hale getirmek ve bu ritmi oyuncunun kapsamadığı alanlara taşıyacak yolları bulup filmin hızını bir bütün olarak bu düşünme ve hissetme şekillerine göre ayarlamaktır. Bu yollardan biri oyuncunun nerede göz kırptığını bilinçli veya bilinçsiz olarak fark etmektir."³¹⁶

Murch bu paragrafta göz kırpmaktan yola çıkarak oyuncunun verdiği ritmin oyuncunun olmadığı çekimleri de ritmik olarak şekillendirebileceğini belirtip kurguculara önemli bir ipucu

(315) Karen Pearlman, Sinemada Ritimlerin Kurgusu, a.g.e., s.48.

(316) Walter Murch, Göz Kırparken, a.g.e., s.56.

vermektedir. Pearlman da Murch'un bu tespitini "Ben kurgucunun yalnızca oyuncunun nerelerde göz kırptığını fark etmediğini, aynı zamanda bunu taklit ettiğini iddia ediyorum. Bunun anlamı kurgucunun kendi göz kırpma ritmini oyuncununkiyle senkronize edip kesme yaparak tam manasıyla bunu taklit ettiği veya en azından bunu denediği olabilir." diyerek ilerletir.³¹⁷ Bu yaklaşımlar genel bağlamda, oyuncuların çekim içindeki beden hareketlerinin kurgucu tarafından özümsemesi ya da kurgucunun kendi bedenini oyuncunun bedenine uydurması olarak değerlendirilebilir. Pearlman bunu kurgucunun kendini malzemedeki ritme akort etmesi olarak tanımlar:

"Kurgucuların kendilerini malzemedeki ritme göre akort etmek için yaptığı şey, örneğin göz kırpma gibi kendilerine ait ritim deneyimlerinden faydalanmaktır. Algılamış oldukları bu göz kırpma ritmi bilgisi, üzerinde çalıştıkları günlük iş kopyaları ve kesmelerde gördükleri ritimlerle örtük biçimde karşılaştırılır. Kesmeleri inceledikçe, gelişen kurgularda algıladıkları dışsal ritimleri yerine koymak için, kendi içsel ritimleri yoluyla ayna nöronlarını* ve kinestetik empatilerini** kullanır ve bu şekilde filmin ritimini yaratırlar."³¹⁸

Kurgucunun kendini malzemedeki ritme akort etmesi ve bunu uygulaması sırasındaki temel problem zamanlamadır. Yukarıda daha önce belirtildiği gibi belirleyici olan ilk çekim ter-

(317) Karen Pearlman, *Sinemada Ritimlerin Kurgusu*, a.g.e., s.40.

(*) İşitme ve görme olmak üzere bütün duyarlar vasıtasıyla, dış dünyadan gelen sinyalleri alıp, kopyasını saklayan hücrelere verilen isimdir. Karşımızdaki birinin esnediği zaman bizim de esnememiz bu nöronlar sayesinde olmaktadır. Elimizde olmadan karşımızdakini taklit etme becerisine sahip oluruz. Bu taklit o an olmasa da benzer bir durum yaşadığımızda verdiğimiz tepkilerde kendini gösterir.

(317) Kinestetik empati kavramı için önemli bir kaynak, Theodor Lipps'in 'Eşduyum' teorisidir. Lipps'e (1851-1914) göre izleyici hareket halinde bir bedeni -örneğin bir akrobatı- izlediğinde bir 'iç mimesis' deneyimler. Bu esnada izlediği eylemleri kendisi icra ediyormuş gibi hisseder. (Orjinal metin: http://www.watchingdance.org/research/kinesthetic_empathy/index.php (Erişim 24.07.2017) Çeviri: Gökhan Gökçen. <http://www.mimesis-dergi.org/2014/02/kinestetik-empati-nedir/> (Erişim 24.07.2017)

(318) A.e. s.41.

cihinden sonra bir çekimin nerede kesileceği ve ne kadar süre görünür olacağı oluşturulacak ritmin yapısal tercihleridir. Çalışmanın önceki tüm başlıklarında sözü edilen çekimler arası ilişkilerle ilgili teknikler aynı zamanda ritmik tercihlerdir. Yani bir anlamda sözü edilen tüm teknikler kurguda ritim bağlamında da değerlendirilebilir. Özünde tercih edilen her kesme tekniği ya da anlatım biçimi kesme noktaları bağlamında ritmik bir sonuç yaratacaktır. Bu noktada ritim ve zamanlama üzerinde dikkatin çevrilmesi gereken nokta algıdır. Bir kurgucu özellikle nesnellik, kendini izleyici yerine koyma ve yaptığı kesmelerden bir süre uzak durma konusunda kendini kollamalıdır. Bu aynı zamanda doğru ritmi yaratmanın yoludur. Yapılan bir kurguyu ard arda seyretmenin faydasız olduğu önceki başlıklarda sık sık dile getirilmiştir. Ancak bunun yanında film ritminde, zamanlama ile ilişkili olarak, algının önemli bir meselesi çekim tercihlerinin birbirlerini uzunluk ve kısalık bağlamında etkilemesidir. Örneğin sürekli 5'er saniye civarında çekimlerden sonra gelen 10 saniyelik bir çekim uzun olarak değerlendirilecektir. Aynı şekilde ortalama 10'ar saniyelik çekimlerin ardına gelen 20 saniyelik çekim de 10'ar saniyelik çekimleri kısa gösterecektir.

Çekimlerin arasındaki kare sayısı bağlamındaki ufak farklar da izleyicide zaman bağlamında uzunluk ya da kısalık algısı yaratmaz. 50 kare bir çekimle 48 kare bir çekimin zaman olarak etkisi aynıdır. Hatırlanacağı gibi İyi Kötü Çirkin filminden örneklenen düello sahnesinde gerilim giderek süreleri kısalan çekimlerin etkisiyle sağlanır. Ancak detaylı bakıldığında çekimlerin kare sayılarının birbirini tutmadığı görülür. Algı olarak ise kısa çekimlerin süreleri izleyici için aynıdır. Bu nedenle bir kurgucu her zaman çekimin kendi ritmik yapısıyla ilgilenmelidir. Zamanlama tercihlerindeki giriş çıkış noktaları böylelikle daha net ortaya çıkacaktır. Murch bu noktada kurguculara önemli bir deneyim aktarır:

“... çıkış noktasını da film akarken işaretlemek gibi bir disiplinim vardır. Eğer bunu yapamıyorsam –saniyede 24 kare

akarken her seferinde aynı karede duramıyorsam- plana yaklaşımında bir yanlışlık olduğunu anlarım ve “her seferinde” bulabileceğim bir kare ararım. Hiçbir zaman ileri geri giderek, iki kare arasında en iyi uyumu bulmaya çalışacak şekilde çıkış noktası aramam. Bence böyle bir yöntem kesinlikle filmde ritmik açıdan bir “ton sağırılığına” yol açacaktır.”³¹⁹

Çekimin çıkış noktasının kararının önemine vurgu yapan Murch'un bu yaklaşımı kurgunun inşası için önemli bir referans noktasıdır. Bir çekimin çıkış noktası belirlendiğinde ondan sonra gelecek çekimin de giriş noktası aşağı yukarı belli olmaktadır. Böylece sürekli, rolünü doğru yerde diğer çekime bırakan çekimler zinciri oluşacaktır. Bu yaklaşım aynı zamanda daha önce sözü edilen, tercih edilen ilk çekimin kurgunun ritmini şekillendirdiği önermesini de doğrulamaktadır.

Kurguda ritmin şekillenmesindeki diğer bir önemli faktör de tempodur. Kesme aralıklarının kısalması ya da uzaması da tempoyu belirler. Bir filmin temposunun nasıl olduğu filmin süresinin kesme sayısına bölünmesi ile ortaya çıkarılabilir. Yine bir filmin sahneleri arasında da bu oranlama ile tempo farkları ortaya konabilir.

Tempo yukarıda da belirtildiği gibi ritmin bir bileşenidir. Bir sahnenin ritmini algılayan izleyicinin ritmik bileşenlerden en kolay algıladığı tempodur. Kurguda giderek artan hızlı ve düzenli kesmelerin ritmik yapısını genel olarak hepimiz algılarız. Çünkü aslında temponun belirleyiciliğinde biçimlenen bu tür ritimlerin algısı işitsel ritme benzediği için belirgindir.

Bir sahnenin ya da filmin temposunun büyük oranda belirleyeni kurgudur. Ritmin bir bileşeni olsa da kurgu masasındaki uygulamada iki terimin sıkça farklı bir şekilde dile getirilme nedeni de burda yatar. Bir filmin kurgu ritmi senaryo ve sinema-

(319) Walter Murch, Göz Kırparken, a.g.e., s.56.

tografi tercihlerinden yola çıkarak şekillenirken eğer parçalı çekim söz konusuysa filmin temposu kesin olarak kurguda oluşturulur. Bir sahne pek çok farklı açıdan çekilmiş olabilir ancak kurguda bu açıların bazen teki bazen hepsi kullanılır. Bu tercihler sahnenin temposunu ve dolayısıyla da ritmini belirler.

Tempo, senaryo ve sinematografi ritminden çok daha organik bir yapıdır. Dramaturjinin ve kompozisyonun sınırları çok daha belirgindir. Genel bağlamda Aristo dramaturjisinin ve doğanın kendi içinde olan altın oranın değişmezleri vardır. Bu değişmezler sinemanın hikaye anlatımında ve görsel tasarımında her zaman karşımıza çıkar. Ancak tempo, sinemanın sessiz dönemindeki bazı örnekleri dışarda bırakırsak, izleyicinin algılama deneyimleriyle genel olarak hızlanmıştır. Bu noktada tarihsel bağlamda televizyonun ve özellikle MTV ile reklâm sektörünün etkileri pek çok kaynakta etmen olarak gösterilir. Müzik videoları ile başlayan hızlı tempoda kesme uygulamalarının ve kısa bir süre içerisinde bir ürünün tanıtımını yapmak durumunda olan yine kısa kesmelere dayanan reklâm filmlerinin sinema kurgusuna önemli etkileri olduğu öne sürülür. Televizyonun icadından sonra doğmuş herkes bu kurgu eğilimlerine alışmış, bir çerçevenin içindeki enformasyonu daha hızlı okuma yeteneğine erişmişlerdir. Bu nedenle film kurguları son derece hızlanmıştır. Ancak James Cutting'ın 2014 yılına ait araştırmasında filmlerdeki kesme sayısının belli bir ivmeyle arttığı gözlenmiştir. Cutting, MTV'nin doğuş yılı olan 1982'den itibaren kesme sayısı artış ivmesinde anormal bir yükselme olmadığını ortaya koyar.³²⁰

İvmede anormal bir değişim olmasa da sinema tarihine bakıldığında değişmeyen gerçek film tempolarının arttığıdır. 1950 yapımı "Sunset Bulvarı" filminin ilk yirmi dakikasında seksen beş kesme varken 1999 yapımı "Altıncı His"te bu oran ikiye kat-

(320) <https://www.wired.com/2014/09/cinema-is-evolving/> erişim tarihi: 25.07.2017.

lanır. “Dövüş Kulübü” (1999) filminin son yirmi dakikasında ise üç yüz altmış beş kesme vardır.³²¹ Ridley Scott eski filmlerdeki kılıç dövüşü sahnelerinin genel bir çekim ve bazı alternatif çekimlerle şekillendirildiğini ama kendi çektiği *Gladiator* filmindeki kılıç sahnelerinin ortalama iki yüz çekimden oluştuğunu söyler. Ona göre izleyici bunu beklemektedir.³²² Yönetmen Lawrence Kasdan ise MTV ve reklâm etkisi altında büyüyen günümüz çocuklarının her şeyi daha hızlı algıladığını vurgular.³²³ Steven Spielberg de sürekli yüksek tempolu filmleri kendisinin kaldıramadığını ama çocuklarının bu tür filmleri çok rahat izlediklerini belirtir.³²⁴

Walter Murch doğru ya da yanlış hız diye bir şeyin olamayacağını söyler ve bir filmin içeriğinin istemediği hızda yapılan kurgunun hatalı olduğunu vurgular. Özellikle günümüz sinemasında yaşanan bu durumun suçunun bir kısmından bilgisayarlı kurgunun sorumlu tutulabileceğini söyler.³²⁵ Sonuç olarak sayısal kurgu yazılımları kurgucuların isteklerine anında yanıt verebildikleri için kurgunun yapısında bu tür değişiklikler yaşanmıştır.

Kurgu tempoları özellikle medya gösterim ortamlarının değişmesi ile artık daha da hızlanmaktadır. Cep telefonundaki izleme deneyimi ile sinema perdesi arasındaki izleme deneyimi birbirinden tamamen farklıdır. Küçük bir ekrandaki izleme deneyimi genel olarak yakın çekimleri talep etmektedir. Yakın çekimler de ekranda daha kısa süre durmayı gerekli kıldığından kurgu temposu otomatik olarak artmaktadır. Bu etki altında büyüyen yeni sinemacılar da filmlerde daha yüksek tempoyu talep etmektedir. Bu kaçınılmaz gelişimlerin ortasında kurgucunun,

(321) Walter Murch, *Göz Kırparken*, a.g.e., s.94.

(322) Wendy Apple, *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*, a.g.e., d. 01:19:01.

(323) A.e., d. 01:19:48.

(324) A.e., d. 01:20:55.

(325) A.e., s.94.

yaptığı projenin hangi ortamda gösterileceğini bilmesi ve buna göre hareket etmesi en doğru yaklaşım olacaktır.*

City of God (Tanrı Kent-2002) filminin açılış sekansı, çekim sonrası kurgunun ritmik bileşenlerini görmek ve kurguda ritim konusunun daha iyi anlaşılması için son derece iyi bir örnektir. Sekans, taş üzerinde bilenen bir bıçak ve araya giren “siyah”larla açılır. Filmin ismi yazana kadar sekansın bu kısmındaki ritim zaten çok belirgindir. Bıçak, siyah, bıçak, siyah düzenindeki kurgu yapısı ritmik bileşenleri rahatça gözlemlememizi sağlar. 8 saniyelik bu bloğun kurgu yapısı aşağıdaki resimde görülmektedir:



Bruce Block kurguda ritmi tanımlarken çekimler arasındaki kontrast ne kadar fazlaysa vuruş o kadar güçlü olur diye belirtir.³²⁶ Bu bakış açısı her kesmenin bir vuruş olduğunu temel alır. Kesmelerden sonra gelen çekimler de alternansı tamamlar. Tekrarlama da bıçak, siyah biçiminde ilerleyen kurguda nettir. Bu bakış açısına göre bu sahne için vuruşların çok güçlü olduğu söylenebilir. Çünkü bıçağın hareketli ve aydınlık çekimlerinin ardına gelen siyahlar yüksek kontrast yaratmaktadır.

Bu sahne kesmenin kendisinin değil çekimin kendisinin de vuruş olması üzerinden okunabilir. Yani kesme ritmi oluşturmaktaki temel faktör olsa da çekimlerin giriş-çıkış noktaları ve

(*) Genel olarak kurmaca ve belgesel kurgulayan biri olarak bu konuda şöyle bir deneyimim olmuştu: Mezun bir öğrencimiz post-prodüksiyon sorumlusu olduğu bir dizi projesi için editörlük teklif etti. Dizinin üç sahnesini kurgulayarak projeye başladım. Sahnelerin kurgusu bittikten sonra yönetmen kurguyu izledi. Sorduğu ilk soru “diğer açılar nerede?” oldu. Ben de sahnenin ihtiyacı olmadığını söyledim. Sahnelerin ritmi gayet yerindeydi. Yönetmen ikna olsa da izleyicinin sıkılacağını, daha sık kesme olması gerektiğini söyledi. O günden sonra Türkiye’de dizi kurgusunun başka bir biçim barındırdığını fark ettim. Projeyi başka bir kurgucu tamamladı.

(326) Bruce Block, The Visual Story, Creating The Visual Structure of Film, TV and Digital Media, a.g.e., s.209.

sıralanış biçimi de ritmi ortaya koyar. Bu sahnede bıçağın bilendiği çekimlerin kendisi vuruş olarak tanımlanabilir. Siyahlar da alternansı oluşturur.

Kurgunun yapısal formuna bakıldığında ise kurguda ritmin belki de en önemli belirleyici faktörü olan hareketin sınırlandırılmasının matematiğe ya da metrik ölçüye bağlı olmadığı görülebilir. Yukarıdaki resimde çekim isimlerinin yanındaki sayılar çekimlerin toplam görüldüğü kare sayısıdır. Bıçağın ve siyahın görünme kare sayısının aynı olduğu sadece iki parça vardır. Bıçak 9,10,9,7,8 kare düzeninde gider. Bu da bize kurgucunun müzikal ritimden kalan alışkanlıkla belli bir metrik matematik düzene göre değil çekimlerin hareket yapısına göre kesme yaptığını gösterir. Sinemanın kendine has kurgu ritminin gereği de budur zaten. Sonuç olarak az sayıdaki bu kurgu farkı izleyici tarafından anlaşılmaz ama sırf kare sayıları tutarlı olsun diye yapılan kurgu yüzünden hareket sınırlamasında yapılan yanlışlık sahnenin ritmini bozar.

Sekansın açılışındaki bu ritmik yapı genel olarak kurgu ritminin en basit biçimlerinden biridir. Hikaye ve aksiyon dallandıkça ritim de kontrol edilmesi daha zor bir evreye girer. Nitekim sekansın devamında araya giren siyahların yerine yeni çekimler gelmesiyle ritim de farklı bir boyut kazanır. Enstrüman detayları ve bıçak arasındaki varyasyonlara daha sonra bir tavuk eşlik etmeye başlar. Tavuk ayağı bir iple bağlı halde bıçağı, diğer tavukların kesilmesini ve pişirilmesini takip eder. Bu noktadan sonra tavuk, sekansın ana ritmik ögesi haline gelir. Tavuğun yerinde durduğu çekimler vuruşa dönüşürken onun gözünden gördüklerimiz alternansı oluşturur. Sıçramalı ve yüksek tempolu kesmelerin devamında tavuk ayağındaki ipi çözer ve kaçmaya başlar. Bunu gören, ziyafeti düzenleyen gangsterler tavuğun peşinden koşturmaya başlar. Bu noktadan sonra tavuk kurgu için tıpkı Odessa sekansındaki bebek arabası ya da Glad-yatör filmindeki köpek gibi ritmik bir öğeye dönüşür. Az sonra

göreceğimiz filmin ana kahramanı Rocket'i, gangsterleri ve polisleri bir araya getirecek olan da bu tavuktur.

Sekansın senaryoda yer alan paralel kurguya (Rocket ve gangsterler) bağlı olarak, dikkat çekici diğer bir ritmik yapısı ise yönetmenin bu paralel kurguya olan çekim tekniği yaklaşımının kurguya yansımada görülür. Gangsterlerin tavuğu kovaladığı aksiyon çizgisinde kamera son derece hareketli ve kurgu tempoluken Rocket'in aksiyon çizgisinde kamera sakin ve kurgu temposu düşüktür. İki paralel aksiyondaki bu kontrast ritmik bakış açısına göre alternans oluştururlar. Muhtemelen alternatif çekimleri olsa da kurgucu Rocket'in aksiyon çizgisinde daha az plan kullanmayı tercih etmiştir. İşte bu tercihler bir sahnenin, bir sekansın ve bütünde bir filmin ritmik yapısını oluştururlar.

Sonuç olarak ritim hakkında bu başlık altında anlatılanlar ve örneklenenler elbette tek başına kurgu ve ritim konusunun geniş evrenini kapsamaz. Ancak daha önce de belirtildiği gibi aslında film üretim sürecinin her aşaması ritimle iç içedir. Bu nedenle bu başlığa kadar ve bu başlıktan sonra söz edilen her şey doğrudan ya da dolaylı olarak sinemada ritim ile ilişkilidir. Ama özet olarak bir kurgucunun ritim konusunda odaklanması gereken nokta harekettir. Senaryodaki hikayenin hareketi ile sinematografinin hareketini kesmeleriyle yeni bir ritme kavuşturmak kurgucunun film ritmini oluşturmaktaki görevidir. Karen Pearlman'ın aktardığı "Australian Screen Editors Guild Ödülleri Değerlendirme Kriterleri" bir filme verilecek kurgu ödülünün nasıl doğrudan hareketle ve dolayısıyla ritimle ilişkili olduğunu ortaya koyar:

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

1. Hikayenin hareketi

Hikaye anlaşılıyor mu? 1 ile 10 arası ölçekte, bilgi akışı veya olay örgüsü filmin niyetlerini iletmek için ne kadar iyi düzenlenmiş?

2. Duygu hareketi

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

3. Görüntülerin hareketi

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

4. Üslup

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

5. Yapı ve ritmin bir araya getirilmesi

Hikaye, duygu, görüntü akışı ve üsluptan oluşan birleşim, inandırıcı bir deneyim iletmek için iyi adımlanmış, zamanlanmış ve düzenlenmiş mi?”³²⁷

Film ritminin nihai olarak belirlendiği aşama olduğu için çekim sonrası kurgu, film üretim sürecinin en önemli aşamasıdır. Unutulmamalıdır ki çekim sonrası kurgu yönetmenin hikayenin yapısına müdahale edebileceği son aşamadır. Karar verilen her çekim, çekimlerin giriş ve çıkış kare tercihleri, her geçiş, çekim-sahne sıralaması vb. kararlar hikayenin dolayısıyla da filmin ritmini etkiler, belirler. Kurguda ritme kurgunun anlam yaratma özelliğinden farklı yaklaşılmalıdır. Tarkovsky ve Eisenstein gibi iki farklı ekolün sinemacısının bile “hareket” noktasında ortaklaştığını unutmamak gerekir. İçeriğin “hareket”ine göre oluşturulmuş kurgu ritmi her şekilde filmin kendine has, özgün ritmi olacaktır.

(327) Karen Pearlman, Sinemada Ritimlerin Kurgusu, a.g.e., s. 106.

Kurgunun / Kesmenin Gizlenmesi

İnce kurguda kurgucu, ses tasarımı ve görüntü düzenleme bağlamında filmin bitiş kalitesinde olmasa da izleyenleri tatmin edecek, öyküye hizmet edecek vurguları yapar. Özellikle ses devamlılığı ve geçişleri, kusurları olsa da tatmin edici düzeyde, kesintisiz olmalıdır. Çünkü ses, kesmelerin fark edilmesinde ya da edilmemesinde ve dramatik vurgularda çok önemli bir etmendir. Yanlış ses kesmeleri, boşluklar ve çok belirgin ses seviyesi dengesizlikleri filmin ince kurgusunun algısını değiştirebilir.

İnce kurguda kurgucu kesmeleri teknik olarak en iyi seviyeye taşır. Dramatik tercihlerden yola çıkılarak fikir birliğine varılan çekimler arası ilişkiler, kesme noktaları olabilecek en akıcı hale getirilir. Bu noktada “görünmez kurgu” ilkesi temel yol göstericidir. Hatırlanacağı gibi Griffith’ten beri geçerli olan bu ilke temel olarak kurgunun gizlenmesini hedefler. Nijat Özön görünmez kurguyu çekimlerdeki, kamera açılarındaki, görüş açılarındaki değişikliklerin, geçişlerin belli belirsiz olduğu, dikkati çekmediği, filmin başından sonuna dek akıcılığın egemen olduğu kurgu yöntemi olarak tanımlar.³²⁸ Edward Dmytryk ise “kurgu aksın” makalesinde bir kurgucunun tekniği ne kadar iyi ise, katkısının o denli az fark edileceğini belirtir. Profesyonel olmayan bir izleyicinin, gösterim sonrasındaki çözümlemede bile kesmelerle ilgili bir şey hatırlamaması kurgunun görünmezliğinin ilkesidir. Bir film iyi çekilmiş ve iyi kurgulanmışsa, izleyici filmi süreklilik içinde kesintiye uğramaksızın tek bir şerit üstünde akarmış gibi algılayacaktır.³²⁹

Walter Murch ise görünmez kurgunun ustalarından biri olarak şunları söyler:

“Bir sahneyi kurgularken malzemedeki “kendimi görmeyene” kadar uğraşırım. Sahneyi ilk bir araya topladığımda çoğu zaman her zaman her kesmeyi neden yaptığımı açıkça görü-

(328) Nijat Özön, Sinema Sanatına giriş, a.g.e, s.318.

(329) Edward Dmytryk, Sinemada Kurgu, a.g.e., s.20.

rüm. Ama sahne gözden geçirilip düzeltildikçe planların birbirlerini doğurduğu bir noktaya gelir: Bir plan diğerini yaratır o yeni olan bir diğerini vs. Bu yolla başta kararları veren Walter Murch yavaş yavaş geri çekilir ve görünmez olur. Bu noktada karakterler, öykü, duygu ve planlar kontrolü ele geçirirler. Bu yöntemle bir noktada sahneye bakar ve şöyle diyebilirim: ‘Bunu ben yapmadım. O kendi kendisini ortaya çıkardı’³³⁰

Görünmez kurgu filmin bütününe kapsayan bir yöntemdir. Bu yöntemin temeli devamlılık ve uyum gibi kavramlara dayanır. Devamlılık ve uyumu gözetken her kesme aslında görünmez kurguya hizmet edecektir. Daha önce sözü edilen aç/karşı aç, bakış uyumu, aksiyon uyumu, hareket uyumu, grafik uyumu, renk/aydınlatma uyumu ve çekim ölçeği uyumu gibi başlıkların hepsi görünmez kurgunun ana başlıklarıdır. Bu başlıklar pek çok sayıda uygulama pratiğine dökülebilir. Ancak her filmin kendi etmenleri bu kuralları çoğu kez istisnalarla karşı karşıya bırakır. Her filmin yeni çıkılan bir yol olduğunu unutmamak gerekir. Yine de genel bağlamda, görünmez kurgunun buraya kadar sözü edilmeyen bazı çok kritik kurgu pratiklerini uygulama rehberliği için belirtmekte fayda var.

Hareket Anında Kesme

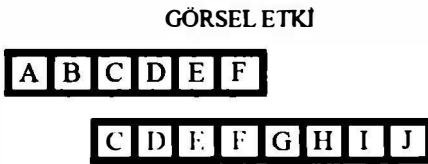
Daha önce Griffith başlığında sözünü ettiğimiz hareket anında kesme, kesmeyi gizlemenin ilk ve en eski bilinen tekniğidir. Kurgucu, izleyicinin dikkatini üzerinde toplayan oyuncun bir hareketini gözetlemeli ve bu hareketi bir çekimden diğerine kesme yapmak için kullanılmalıdır. Büyük bir hareket daha kolay bir kesim sağlıyormuş gibi görünse de bir oyuncunun bedeninin bir bölümünün küçük bir hareketi bile akıcı ve fark edilmeyen bir kesme yapılmasını sağlayabilir.³³¹

(330) Walter Murch, Göz Kırparken, s.43.

(331) Edward Dmytryk, Sinemada Kurgu, a.g.e., s.37.

İki aksiyonun birleştirilmesi sırasındaki doğru olduğu düşünülen genel inanış, A çekiminin son karesinde aksiyonun kaldığı yerden B çekiminde bu aksiyonun devam ettiği kareye kesim yapılmasıdır. Ancak izleyicinin faklı bir çekimi algılaması ortalama saniyenin 1/5'i kadar bir süre almaktadır. Bunun farkında olan kurgucular B çekiminin doğru görünen aksiyon noktasını üç ile beş kare kadar geri alırlar. A ile B çekiminin aksiyon devamlılığını, kareleri harfler olarak düşünersek, A B C D E F G H I J K L M olarak ele alalım. Kesme F karesinde yapılacaksa A çekimini F karesinde kesip, B çekimini C karesinden başlatmak daha akıcı bir kesme yaratacaktır.³³²

Aşağıda bu etkinin bir şeması* vardır:



Hareket anında kesme prensibi çizgi filmlerde dahi karşımıza çıkmaktadır. Aşağıda Minions (Minyonlar-2015) filminde bu prensibe sadık kalınmış bir kesme görülmektedir.

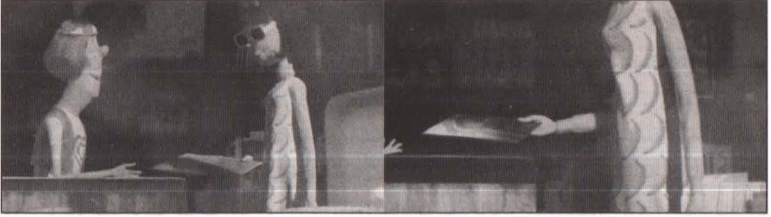


(332) A.e. s.42.

(*) Bu şema, Edward Dmytryk'in Sinemada Kurgu kitabın 43. sayfasında şema temel alınarak hazırlanmıştır.

A planının son karesinin
yakınlaştırılmış hali.

B planının ilk karesi



Görüldüğü gibi tam da sözü edildiği gibi kesmeden sonra B planındaki aksiyon daha geriden gelmektedir. A planında kadın plağı alıp çantasına koymak üzere karnın hizasına kadar çekmişken B planında plağı henüz almış ve karnın hizasına getirmemiştir.

Hareket anında kesme bir prensip olsa da her kesmeyi hareket anında yapmaya çalışmak yanlış bir kurgu yaklaşımı olacaktır. Daha önce belirtildiği gibi yeni bilgi kesmenin en önemli kılavuzudur. Bilgi kılavuz olarak kullanıldığında kesmenin hareketten önce (before action cut) ya da sonra (after action cut) olması da olağandır.

Burada kurgucunun ve yönetmenin bilgiyi ne zaman vermek istedikleri önemlidir. Emin Alper'in Abluka (2015) filminin başında hareketten sonra kesmeye iyi bir örnek vardır:

Kadir karakterini alt açı görürüz. Kompozisyon mekan bilgisini tam olarak vermez. Ama karakter fiziksel olarak tanımlanır.



Kadir'in ismi söylenir ve Kadir ayağa kalkar. Bu sırada yanında bir memur daha oturduğunu anlarız. O da kalkar. Genel bir eğilim olarak karakterlerin oturdukları yerden kalkmasından biraz sonrası kesme için ideal noktadır. Ancak burada kesme yapılmaz.



Bunun nedeni aynı plan içinde yeni bir bilgiyi daha görmemizdir. Kadir'in elleri kelepçelidir ve memur kelepçelerini açar.



Kelepçeler açılırken genel plana kesme gelir. Bu kesme hareketten sonra kesmedir. Ana hareket olan ayağa kalkış sırasında değil ayağa kalkıştan sonra kesme yapılmıştır.



Bu sahnede bilgilerin verililiş sırasının tercihi şu şekildedir. Karakterin fiziksel tanımı, karakterin durumu, mekan. Bu formülün bu sahne için doğru olduğu açıktır. Bilginin kılavuzluğunda şöyle düşünürsek: Az sonra göreceğimiz olaylar bu mekanda mı geçecektir? Hayır. O zaman ilk olarak mekanı vermek doğru bir yaklaşım olmaz. Böyle bir yaklaşım bizi daha fazla kesmenin olduğu bir kurgu biçimine sürükleyecektir: Genel plan, alt aç, genel plan. Bu sıralamada bilgi olarak karakterimiz geride mekan önde olur. Mekanın filmin anlatımı için, olayların geçmesi bağlamında, çok fazla bir önemi olmadığı için ilk olarak mekanı görmek alt açı sonrası için tekrar göreceğimizden gereksizdir. Gereksiz yere kesme yapılmış olacaktır.

Hareket sırasında kesme, kesmeyi gizlemenin yanında genel olarak sahnenin daha dinamik olmasını da sağlayan bir prensiptir. Ancak burada kesmenin hareketten sonra yapılması aslında sahnenin daha dinamik olmasını sağlamıştır. Yukarıda örneklediğimiz sırada, genel, alt aç, genel, gibi bir sıralama tercih edilseydi; üçüncü sırada gördüğümüz genel çekim bilgi olarak çok da yeni bir şey barındırmayan eskimiş bir çekim olacaktı. Bu yaklaşım ayrı zamanda farklı bir kurgu prensibini de gündeme getirmektedir:

Bayat Yerine Taze

Bir oyuncu ya da obje sahneyi terk ettikten ya da işlevini yitirdikten sonra kesmeyi uzun tutmak, seyirciye soğuk bir kahve vererek yalnız bırakmak anlamına gelir. Ama ikinci kesme göz ve zihin için tazedir. Eğer bir nedenden dolayı iki çekimden birinin uzatılması gerekiyorsa yeni çekim tercih edilmelidir. Çünkü izleyici en azından inceleyeceği, bütünleşeceği ve ilgisinin canlı kalmasına hizmet edecek yeni bir çekimle karşı karşıyadır.³³³

Dmytryk'in burada sözünü ettiğinin bilgi ögesiyle ilişkili olduğu açıktır. Ancak burada teknik bir konu da öne çıkmaktadır: Oyuncunun ya da nesnenin çerçevenin bir tarafından çıkıp yeni bir mekanda çerçevenin bir tarafından girdiği çekimler. İlk çekimin sonunda ve ikinci çekimin başında vücudun ya da nesnenin bir kısmını ekranda bırakmak sıçrama etkisi yaratacaktır. Bu nedenle iki çekimden birinin sonunda ya da başında boş alan bırakılır. Bu durumlarda ikinci çekimin başında boşluk bırakmak ikinci çekimin daha taze olmasından dolayı tercih edilmelidir. İzleyici yeni görsel bilgiyle birlikte boş bir çerçeve bulacak ve oyuncu ya da nesne çerçeveye girecektir. Bu sayede ekranda izleyicinin sürekli ilgisini uyandıracak bir şeyler verilmiş olur.

Yine Abluka filminden yukarıda örneklediğimiz sahnenin sonundaki kesme noktası tercihi “bayat yerine taze” prensibi için iyi bir örnek oluşturmaktadır. Kadir kelepçeleri açıldıktan sonra çağrıldığı yöne doğru ilerler ve çerçevenin solundan çıkar. Çıktıktan sonra bir süre daha aynı planda kalırız. Memur yerine oturur. Sonra kesme gelir:



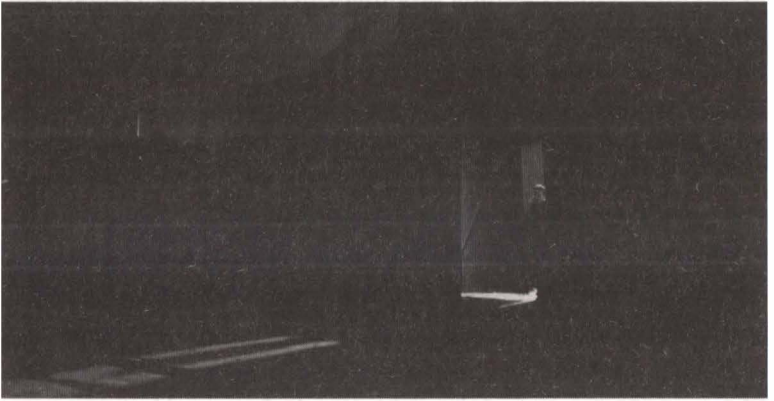
(333) A.e., s.48.

C

D



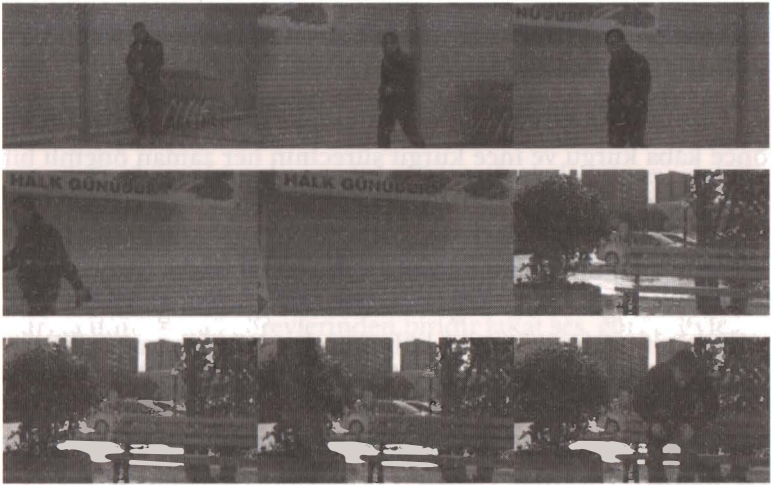
Genel kurgu prensiplerine göre B ve C kareleri kesme için ideal noktalar olarak görülür. Ancak bu sahnede Kadir çerçeveden çıktıktan bir süre sonra, hatta memur oturduktan (D) biraz sonra kesme gelir. Sonra gelen sahnenin ilk planında kapı açılır ve Kadir kendisine eşlik eden diğer bir memurun yönlendirme-siyle hangarın içine girer:



Aslında önceki sahnenin sözü edilen B ve C karelerinde ke-silmesinde bir sakınca yoktur. Yeni sahnenin girişinde de pay vardır. Ayrıca Kadir çerçeveden çıktıktan sonra sahnenin işlevi bittiği için memurun oturmasının ve etrafına bakınmasının film için bir anlamı yoktur. Dolayısıyla bir boşluk isteniyorsa yeni sahnenin başındaki boşluğu uzun tutmak daha doğru bir tercih olurdu. Büyük bir ihtimalle iki çekim arasındaki karanlık ay-dınlık dengesizliğinden dolayı bu tercih yapılmıştır. Çünkü yeni sahnenin başını uzun tutmak kapının kapalı olmasını gerekti-

recek ve çerçeve büyük oranda karanlık kalacaktır. Bu nedenle de iki sahne arasında sıçrama olacaktır. Bu noktada en ideal çözüm Kadir'in çerçeveden çıkmasından hemen önce kesmek ve kapının sesinin köprüsüyle diğer çekimi filmde olduğu karede kesmektir.

Bir film üretim sürecindeki bilemediğimiz pek çok etmen ve değerlendirme Abluka filminden örneklediğimiz kesmenin bir gerekçesini ortaya koyabilir. Daha önce örneklediğimiz "3,5 lira" filminde de "bayat yerine taze" prensibinin uygulanamadığı bir kesme vardır: Salih topladığı market arabalarını marketin kapalı kepenklerinin önüne bırakır ve marketin açılmasını beklemek üzere dışarı çıkıp bir banka oturur.



Bu sahne değişimindeki iki temel sorun "bayat yerine taze" prensibine uyulmasını engellemektedir. Öncelikle ilk çekimde kamera oyuncuyu sola doğru pan hareketiyle takip etmektedir. İkinci çekim ise sabittir. Salih çerçeveden çıkarken kamera hareketine devam etmekte ve sonra durmaktadır. Dolayısıyla Salih çerçeveden çıkmadan önce kesme yapılacaksa pan hareketinden sabit açığa kesme yapılması gerekecektir ki bu çok net bir sıçrama yaratacaktır. Ancak iki açı da sabit olsaydı bile diğer bir

engel Salih'in ilk çekimde kadrajın solundan çıkması ve ikinci çekimde de kadrajın solundan girmesidir. Dolayısıyla iki çekim arasında hareket yönü problemi de vardır. Bu durumda ilk çekimin kamera hareketinin bitmesini beklemek ve ardından sabit açılı diğer çekime geçmekten başka bir çare yoktur. Sıçrama yaratıp izleyicinin algısını dağıtmaktansa filmin bu noktada temposunu düşürmek daha doğru bir tercihtir.

İnce kurgunun sonunda artık büyük bir revizyon olmayacağı kabul edilmelidir. Bunun en önemli nedeni bu noktadan sonra görüntünün kilitlenecek olmasıdır. Görüntü kitlendikten proje renk, ses, özel efekt vb. aşamalara gönderilir. Bu noktadan sonra yapılacak büyük değişiklikler filmin üretim sürecini aksatır. Projenin bitmesi gecikir ve bu da ekstra maliyetleri beraberinde getirecektir. O nedenle ince kurgudan sonra iyi izleme yapılması ve ortak karar verilmesi önemlidir.

Görüntü kitlenmesi ve devamındaki süreçlere değinmeden önce kaba kurgu ve ince kurgu sürecinin her zaman önemli bir parçası olan ses kurgusuna bakmakta fayda var. Şu ana kadarki kurgu pratiklerinde özellikle görüntü ve görüntüler arası ilişkilere odaklanıldı. Bunun nedeni sesin ayrı bir başlık olarak kendi pratikleri bağlamında değerlendirilmesi gerekliliğidir. Ses teknolojisinin sinemaya girişi bölümünden hatırlanacağı gibi ses, sinemada kurguyu son derece derinden etkilemiştir.

Ses Kurgusu

Sesin kurguda görüntü kadar önemli bir etmen olduğu tartışılmazdır. Bu nedenle bir kurgucunun ses ve görüntü ilişkisine kafa yormaması düşünülemez. Bir kesmeyi gizlemede, efektif kullanımla duygu yaratmada ve diyalog sahnelerinde ses, kurgucunun dikkatlice üzerinde çalışması gereken bir katmandır. Bir sahnede müziğin, diyalogların ve efekt seslerinin birleştirilmesi yani mikslenmesi ayrı bir görev alanı olsa da kurgucu bu etmenlerin dengesi üzerine fikirlerini belirtmelidir. Çünkü bir

kurgucu filmin anlatım diline hakimdir ve sesin bu anlatım dili üzerindeki etkilerini fark etmelidir.

Ses kurgusunda üç temel katmandan söz edebiliriz: Efektler, diyaloglar ve müzik. Sesin efektif olarak sinemaya getirdiği gerçeklik hissi dışındaki en önemli etkisi, sessizliği de bir anlatım aracı olarak yönetmenlerin ve kurgucuların önüne koymasıdır. Yüksek sesle dolu bir sahnenin içindeki ani sessizlikler ve sessiz bir çekimden sonraki ani ses yükseltmeleri izleyici üzerinde duygusal devinimler yaratmaktadır. Ayrıca görüntü simsiyah olduğu halde duyulan sesler izleyicinin zihninde görüntü oluşumunu sağlamaktadır. Örneğin görüntü siyahken bir ambulans sesi duyarsak zihnimizde ambulans görüntüsü canlanır.

Sesin görüntü yaratma özelliği kurguda her zaman dikkate alınmalıdır. Bu özelliği sadece görüntünün karanlık olduğu anlar için değil o an gördüğümüzle dikey olarak kesişen ses katmanının ilişkisi bağlamında da değerlendirmek gerekir. Basit bir deyişle şöyle söylenebilir: Bir kurgucu, ekranında sesle uymayan bir görüntüye sahip olmamalıdır. Şu nedenledir ki ses, gerçekliği görüntüden daha çabuk kırabilir. Göz, gerçekte gördüğünü almaya meyillidir oysa ses hayal gücünü doğrudan harekete geçirir. Sonuç olarak kulağı, göze yardımcı olmaya teşvik etmek kurgucunun temel görevlerinden biridir fakat ses, görüntüyle çelişiyorsa sonuç kafa karıştırıcı olacaktır ve izleyicinin zihninde karışıklık yaratacaktır. Fakat tabii ki bu yönetmenin kasıtlı olarak yaptığı yaratıcı bir seçim değilse.³³⁴

Tina Hirsch'in, *Dante's Peak* (Dante Yanardağı) filminde ses kurgusu ile ilgili bir tecrübesi sesin üzerindeki kurgucu kontrolünü ve sesin kurguda önemini güzel bir şekilde özetlemektedir:

“Dante Yanardağı filminde Pierce Brosnan'ın uzun bir tünelden kamyonetine doğru yürüdüğü bir sahne vardır. Tünel

(334) Roy Thompson, Christopher Bowen, a.g.e., s.98.

çökmek üzeredir. Duvarlardan dökülen kumlar dahil her sesi duyabilirsiniz. Bu sahnede müzik editörü bu sahnenin üstüne müzik koymayı önerdi ve yaptı. Seyrettim ve işe yaramadığını fark ettim. Çünkü müzik girince diğer sesleri duyamıyordum. Eğer tehlikeli bir durumla karşı karşıya kalırsanız kulaklarınız son derece duyarlı hale gelir ve küçük bir sesi bile duyarsınız. Ama müzik bu sahnede bu etkiyi yok etmişti. Bu nedenle kullanılmamasını istedim”³³⁵

Yine sık uygulanan bir pratik olarak sesin seviyesinde yapılan oynamalar ve vurgular kesmeyi gizlemeyi ve görünmez kurguyu hedefler. Ses vurgusu ile izleyicinin göz kırpması sağlanır. Dmytryk, şiddetli seslerin izleyicinin saniyenin 1/5'i kadar bir süre için gözünü kırpmasına neden olduğunu ve bu nedenle kesmeyi gizlemek için birçok kurgucunun şiddetli bir ses, örneğin kapı çarpması gibi, anlarda kesim yaptığını vurgulamaktadır.³³⁶ Bu yöntem özellikle hareket ve aksiyon uyumundaki sorunları gizlemek için son derece elverişlidir. Aynı şekilde daha önceki başlıklarda sıkça sözü edilen “ses köprüsü” sahneler arası geçişleri yumuşatmak için sıkça kullanılan bir yöntemdir.

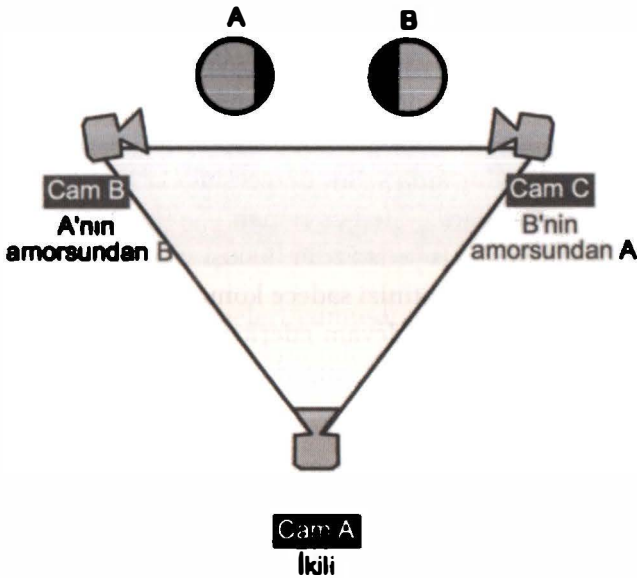
Efekt katmanı sahnenin atmosferi, vurguları ve geçişleri için temel rol oynarken ve genelde filmin ince kurgusundan sonra esas şeklini alırken; diyalog katmanı filmin kaba kurgusundan itibaren kurgunun belirleyici öğelerinden biridir. Genel olarak kabaca kesilmiş bir diyalog sahnesi diye bir şey kurguda yoktur. Elbette burada sözü edilen teknik incelikler değil sahnenin duygusudur. Bugün pek çok sinema filminde diyalog sahneleri oldukça geniş yer tutmaktadır. Diyalog sahneleri de genel olarak bilginin ve duygunun yüksek olduğu alanlardır. Dolayısıyla hem filmin dramatik yapısı hem de oyunculukların doğru kullanımı için diyalog kesmeleri kurgucunun üzerinde en çok çalıştığı pek çok farklı olasılığı denediği bölümlerdir. Hatta diyalog sahneleri

(335) Wendy Apple, *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*, a.g.e., d. 40:20.

(336) Edward Dmytryk, *Sinemada Kurgu*, a.g.e., s.42.

en çok kesme olasılığın olduğu sahnelerdir demek yanlış olmayacaktır. Bunun nedeni genel ve doğru bir uygulama olarak yönetmenlerin diyalog sahnelerini “üçgen formülü”ne göre çekmeleridir.

Üçgen formülü diyalog sahnesi içindeki iki oyuncuyu dengeli çekmek için uygulanan bir formüldür. Genel olarak bütün performans alındığı ikili çekimleri önce iki oyuncunun amorsundan çekimler daha sonra oyuncuların tekli çekimleri takip eder.



Üçgen formülüne sadık kalınmasının amacı diyalog sahnelerinin dramatik etkisinin kurguda belirlenmesinin daha sağlıklı olmasıdır. Genel olarak en az beş (ikili, karşılıklı amorslar ve tekliler) plandan oluşan ikili diyalog sahneleri kurguda oyuncuların etki-tepki olasılıklarını ve dolayısıyla en iyi duyguya ulaşmak için denenecek pek çok olasılığı kurgucunun önüne koyar. Diyalog kurgusunun genel pratikleri belli başlıklar altında toplanabilir:

Dragnet Kurgudan Kaçınmak

Dragnet kurgu kavramını Walter Murch kullanmaktadır. Diyalog kesmelerinde, özellikle kurguya yeni başlayanlar, genel eğitim olarak kesmeleri diyalogların yönlendirmesine çok fazla izin verirler. Yani kim konuşuyorsa ona kesmek sık yapılan bir hatadır. Murch, bu tür diyalog kesmelerini Dragnet kurgu anlayışı olarak tanımlar. Bu anlayışı 1950'lilerde yapılmış aynı isimli TV dizisinin diyalog kurgusu biçimiyle özdeşleştirmiştir:

“Dizinin anlayışı söylenen kelimeyi ekranda göstermekti. Biri konuşmayı bitirdiğinde kısa bir boşluk olur ardından diğer konuşacak kişiye kesilirdi. O konuşmasını bitirdikten sonra diğerine geri dönülür, kafasıyla onaylaması gösterilir ve böyle sürüp giderdi... Dragnet yöntemi kurgu yapmanın basit bir yoludur ama sıgılık derecesindeki basitliği en gündelik konuşmalarda bile her zaman olan karmaşık alışverişi yaratma konusunda yetersizdir. İki kişi arasındaki konuşmayı gözlüyorsanız dikkatinizi sadece konuşana vermezsiniz. Aksine biri konuşmaya devam ederken söylenenlere ne tepki verdiğini görmek için dönüp diğerine bakarsınız. Soru ne zaman döndüğünüzdür.”³³⁷

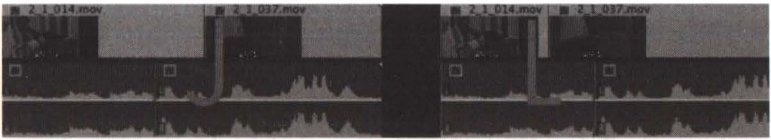
Murch burada karakterlerin diyalogları süresince gösterilmesinin bir kurgu yanıışı olduğunu vurgulamaktadır. Bir kurgucu sahneyi olabildiğince “yaşayan” bir hale getirmelidir. Bunun en iyi yöntemi ise diyalogların karakterlerin tepki çekimleri de göz önünde bulundurularak kurgulanmasıdır. Eğer kesme sadece bir karakterin konuşması bittiğinde yapılırsa bu izleyici tarafından öngörülebilir, beklenir bir hal alır ve sıkıcılık kaçınılmazdır. Üçgen formülü içinde bir kişi konuşurken diğeri dinliyor ve mimiksel tepkiler veriyor olacaktır. Bu tepkiler çok önemlidir. Doğru tepkilerin kullanımı diyalog sahnelerinin ya-

(337) Walter Murch, *Göz Kırparken*, a.g.e., s.56-57.

şaması için elzemdir. İzleyici diyalogdan alınan işitsel bilginin görsel duygu tepkisiyle karakterlerle daha sıkı özdeşlik kuracaktır.

J ve L Kesmesi (J-cut, L-cut)

J ve L kesmesi, ses kurgusunun diyalog kesmesi başta olmak üzere pek çok aşamasında kullanılan bir tekniktir. J kesmesi sesin bağlı, senkron olduğu görüntüden önce duyulmaya başlaması; L kesmesi ise görüntünün bağlı, senkron olduğu sestten önce görünmesi demektir. J ve L harfleri aslında bu tekniğin kurgu masasında ya da yazılımın içinde görünüş biçimlerini temsil eder:



J ve L kesmesi, kesmeleri yumuşatmak için önemli bir araçtır. A karakterinin omuz çekimindeyken B karakterinin diyalogu A karakterinin yüzüne binerse izleyici zihninde B karakterini anında canlandıracak ve doğru noktada yapılan bir kesme ile B karakterinin omuz çekimine geçildiğinde kesme hissedilmeden akışkan bir sahne yaratılacaktır. Belgesel filmlerde röportajların sesinin görüntüden önce getirilmesi ve yine röportajın bitişine doğru yeni görüntünün röportaj sesinin üzerine bindirilmesi kurgucuların sık sık uyguladığı bir tekniktir.

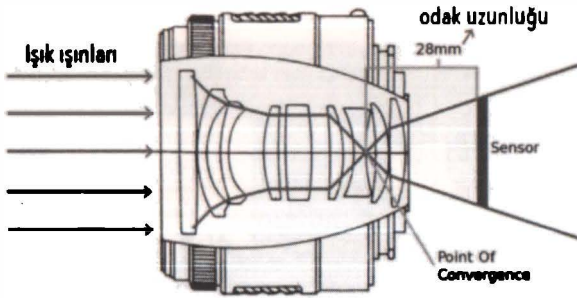
J ve L kesmesi diyalog kesmelerinin yanı sıra diyalog olmayan sahnelerde de geçişleri yumuşatmak, merak uyandırmak ya da motivasyon yaratmak için sık sık kullanılır. Sahne geçişlerinin en sık uygulanan yöntemlerinden olan ses köprüsü de bir yönüyle J kesmesidir. Özellikle mekan değişimlerinde J ve L kesmesi, aksi istenmedikçe, her zaman geçişi yumuşatmaktadır.

Kompozisyon Olarak Eşleşen Çekimler

Diyalog sahneleri, sinema filmlerinin benzer sinematografiye sahip sahneleridir. Neredeyse bütün yönetmenler, özel bir anlatım ve deneysel bir bakış açısı olmadıkça diyalog sahnelerini, yukarıda belirtilen üçgen formülü çerçevesinde ve açı-karşı açı uyumu biçiminde çekerler. Özel bir gerekçe olmadıkça diyalog sahnelerindeki alternatif yaklaşımlar genel olarak hüsrarla sonuçlanır. Bu formül ve yaklaşım kurguda da kendini gösterir. Kurgucu diyalog sahnelerinde kompozisyon olarak birbirine uyumlu çekimleri tercih etmelidir.

Kurgucunun diyalog sahnelerinde dikkat etmesi gereken uyum, temel olarak karakterin çerçevelenme biçimi ve alan derinliği tercihi olmak üzere iki başlıkta toplanır. Karakterin çerçevelenme biçiminde dikkat edilmesi gereken birbirinden farklı baş boşluklu planlardır. Farklı baş boşluklu planları kullanmaktan sakınmak gerekir. Bunun nedeni doğru baş boşluklu plandan yanlış baş boşluklu plana ya da tam tersi biçimde geçildiğinde karakterlerin boyunda değişiklik varmış ya da karakter yukarı aşağı hareket ediyormuş gibi bir algının oluşmasıdır. Bu tür çekimlere yapacak çok fazla bir şey yoktur. Çekim illa ki kullanılmak isteniyorsa yazılım içinde yeniden çerçeveleme yapılabilir. Bu noktada yayın formatından daha yüksek çözünürlükte yapılmış çekimler avantajlıdır.

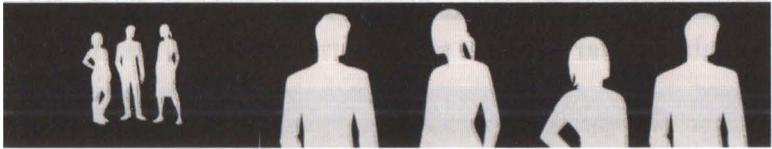
Alan derinliği uyumunda ise görüntünün yüksek çözünürlüklü olması da pek bir şey ifade etmez. Çünkü planın çekildiği lensin odak uzunluğu ile tercih edilen diyafram açıklığı alan derinliğini etkiler ve bu tercihler filme ya da sayısal dataya kaydedilir. Lens etkisini, özellikle alan derinliği bağlamında düzeltmek mümkün değildir. Diyalog sahnelerindeki karşılıklı açılar (amors ve tekliler) netlik alanı bakımından benzer kompozisyonlara sahip olmalıdır. Tecrübeli tüm yönetmenler bu şekilde çalışır. Kurgucu da tercihlerini alan derinliğini gözeterek bir şekilde yapmalıdır. Birbirine uyumsuz çekimlerin karşılıklı kur-



Işık ışınlarının lense girdikten sonra lensin içinde tek bir noktada toplandığı yer (point of convergence) ile sensör ya da film arasındaki uzaklıktır. Lensler odak uzunluklarına göre üç ana türe ayrılırlar: Kısa odak uzunluklu (geniş açı, 35 mm altı), orta odak uzunluklu (normal, 35 mm-70 mm arası) ve uzun odak uzunluklu (Telefoto veya kısaca tele, 70 mm ve yukarısı). Odak uzunluğu arttıkça alan derinliği düşer, fon konuya yaklaşır, net olan konu dışındaki alanlar bulanıklaşmaya başlar.

gusu değil, benzer planların karşılıklı kurgusu, uyumu ve akıcılığı sağlar.

İkiden fazla karakterin olduğu diyalog sahneleri içinde özellikle üçlü diyalog sahneleri kurgu bağlamında bazı tehlikeleri içinde barındırır. Üç kişili bir diyalog sahnesinde bir ikili plandan diğer bir ikili plana kesmek kaçınılmaz bir biçimde sıçrama ile sonuçlanacaktır.



Yukarıda görüldüğü gibi üçlü plan içinde ikili planlara yapılan ard arda kesmeler sonucunda erkek karakter ikinci planda kadrajın solunda üçüncü çekimde sağında kalmaktadır. Özellikle fon, tanımsız ise bu tür kesmeler bir karakterin çerçeve içinde sürekli yer değiştirdiği algısını yaratacaktır.

David Fincher'ın *Gone Girl* (Kayıp Kız – 2014) filminden bir diyalog sahnesinde kompozisyon uyumuna bir örnek:

İkili Çekim



Karşılıklı açılar 1: Alt aç amors bel plan



Karşılıklı açılar 2: Profil omuz plan



Karşılıklı açılar 3: Omuz plan



Yukarıdaki görsellerde çerçeveleme, alan derinliği ve aydınlatma tercihleri bakımından tüm kompozisyonların uyum gösterdiği açıktır.

Kuşkusuz her **sahnenin bir işlevi ve kendi içinde bir konusu**, odak noktası vardır. Çoğu iyi diyalog sahnesi filmin genel dramatik yapısı gibi düz bir çizgide başlayıp giderek yükselen bir eğriyle zirvesine ulaşır ve ardından sahne biter. Bu yapı kurgu biçiminde de kendini gösterir. Bu nedenle diyalog sahnelerinin kurgusu büyük oranda genel ya da ikili çekimle başlar ve ölççekler giderek daralır. Sahnenin amacı, zirvesi geldiğinde en yakın çekimler yerini almıştır bile. Kurgucu yakın çekimlere her zaman dikkatli yaklaşmalıdır. Henüz sahne zirvesine gelmeden çok sık yakın plan kullanılmamalıdır. Aksi halde yeri geldiği zaman, izleyici o planların etkisine alıştığı için, yakın planlar gerekli etkiyi bırakmaz. Yine *Gone Girl* filminden bir diyalog sahnesi bu kurgu yapısını özetlemek için iyi bir örnek olacaktır:

Sahnenin konusu Nick ile Amy'nin evliliğinin hangi ortamda nasıl gerçekleştiği üzerinedir. Amy bir masada gazetecilerin ve blog yazarlarının sorularını yanıtlamaktadır. Kendisi evli olmadığı halde kitlelere sunulan popüler kültür ikonu "Muhteşem Amy"nin evlenecek olmasına nasıl baktığı gibi sorular sorulur. Biraz sonra masaya Nick de gelir. İki yıldır Amy ile ilişki yaşayan Nick de bir gazetecidir. Sohnete dahil olur ve biraz sonra Amy'e evlenme teklif eder. Amy kabul eder ve sahne biter. Sahnenin zirve noktası, anlaşılacağı gibi, evlenme teklifi anıdır. Sahnenin bütünü iyi bir diyalog sahnesinde gerekli planların nasıl kullanılması gerektiği üzerine iyi bir örnektir:

Sahnenin gazetecilerin soru sorduğu kısımda kullanılan ölççekler:



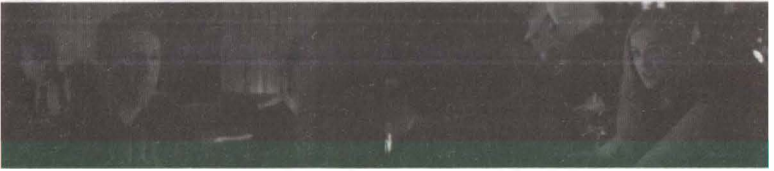
Karakterler önemine göre çerçevelenir. Gazetecilerin tekli ya da Amy'nin dahil olmadığı bir planına rastlanmaz. Amy'nin amorsu, Amy ile ikili ve Amy'nin teklisi sahnenin bu kısmının açılıdır.



Sahnenin bu açılışı ve Amy'nin köşeye sıkışmış gibi olmasından sonra Nick sahneye girer:



Sahnenin Nick ile beraber yeni tanıtıcı planı en kısa sürede yukandaki şekilde girer. Bu tanıtıcı plandan önce giren Nick ve Amy'nin iki karşılıklı amors çekimi, tanıtıcı plandan sonra da bir süre devam eder. Nick bu süre boyunca Amy'ye olan hayranlığını dile getirir.



Tanıtıcı olarak belittiğimiz genel plan, kurgunun ilerleyen yapısında, gazetecilerin tepkilerini görmek gerektiği zamanlarda karşımıza çıkar:



Birkaç karşılıklı amors sonrası gelen gülüşme ile yeni bir genel plan karışımıza çıkar. Bu planın kullanılma nedeni masanın genel tepkisinin daha iyi görülmesi ve mekan tanımının daha da iyi yapılmasıdır.



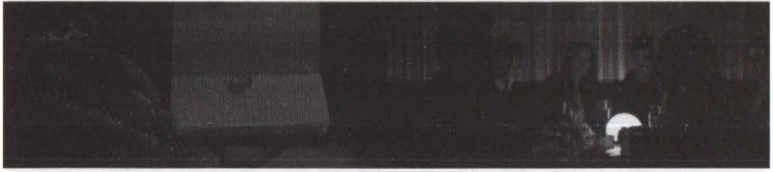
Daha önceki kurgu prensiplerinden hatırlanacağı gibi yukarıdaki bu iki planın bağlanması aslında sıçrama yaratacaktır. Ancak kurgucu Kirk Baxter burada figüranların blokajını çok iyi kullanmış ve sıçrama olmadan kesmeyi yapmıştır. Planın başında kameranın önünden geçen figüranlar, birbirine yakın ölçekli iki çekimin bağlanmasında araç olmuşlardır.



Bu gülüşmenin ardından sahnenin evlilik teklifi kısmına geçilir. Sahnenin bu zirve noktasını vurgular biçimde önce karşılıklı profil yüz planlar ardına da karşılıklı omuz planlar gelir.



Yakın planda not defteri arasındaki yüzükle yapılan teklifin ardından sahne yine tanıtıcı planla, masanın tüm tepkisini görececek biçimde kapatılır.



Premsiplerin Dışına Çıkmak

Karen Pearlman "Sinemada Ritimlerin Kurgusu" çalışmasında "Ben kurguculara iyi kurgunun görünmez olduğu masalını işlemeyi bırakmalarını öneriyorum." der ve hareketin görüldüğünü, görünen hareketi de kurgunun şekillendirdiğini belirtir. "Eğer görüntüler merak uyandırıcı görsel bir örüntüde yer alıyorsa, eğer duygular birbirine geçiyorsa, eğer hikaye anlam ifade ediyor ve hareket etmeyi sürdürüyorsa, kurgu bu üç hareket türünü şekillendirmiş demektir."³³⁸

Pearlman'ın bu yorumu öncelikle, kurgunun sadece görünmezlik formülüne dayandırılmasına bir karşı çıkış olarak okunabilir. Kurgunun görünmezlik ilkesi aslında iki aşamada kendini gösterir. İlki Murch'un belirttiği gibi "kendini malzeme görmeyene kadar" kurgulamaktır. İkincisiyse Griffith'ten beri gelen daha önceki başlıklarda da sıkça örneklediğimiz kesmenin gizlenmesidir. Her iki aşama da harekete (görüntünün, duygunun, hikayenin) odaklanmaktadır. Hareketi şekillendirmektir. "İyi bir kurgucu hareket şekillendirme yeteneğine sahiptir. Ve bu yetenek yönetmenlik, yapımcılık yapmak için gerekenden farklı bir yetenektir."³³⁹ Bu noktada Pearlman'ın bunu başaranın kurgu olduğunu, biraz da övgünün kurguya verilmesini gerektiğini vurgulamak için görünmez kurgu kavra-

(338) Karen Pearlman, Sinemada Ritimlerin Kurgusu, a.g.e., s.106-107.

(339) A.e. s.107.

mını eleştirdiği hissedilmektedir. Yoksa bir filmi izlerken fark etmediğimiz onlarca kesme ya da geçiş vardır. Evet her şey gözümüzün önünde olur ancak hareket öylesine şekillendirilmiştir ki kurgu, kesme teknik anlamda görünmez olur. Başka bir bakış açısıyla düşünersek Bonitzer'in "plan-sekans" kavramına getirdiği eleştiriyi hatırlayabiliriz. Plan-sekansta da kurgu vardır ancak sadece "kesme" yoktur. Bazı sahnelerde de onlarca kesme vardır ama hikayenin ve duygunun hareketine kapıldığımızdan onları teknik olarak görmeyiz. Bu "görünmeme" de mekanın ve zamanın devamlılığı ile ilişkilidir.

İşte genel bağlamda sinemada kurgu prensiplerinin dışına çıkmak, mekansal ve zamansal bağlamda devamlılık kurallarını yok saymaktır. Duygunun ve hikayenin senaryoya bağlı akışındaki klasik anlatının ya da dramatik yapının gereklerine karşı çıkmaktan farklı bir şeydir bu. Bir filmin hikayesi dramatik yapının tüm gereklerine uyduğu halde filmin görsel kurgulanmış biçimi zaman-mekan devamlılığını hiçe sayabilir. Lars Von Trier'in "Dancer in the Dark" (Karanlıkta Dans, 2000) filmi buna iyi bir örnek olarak gösterilebilir. Film hikayesi bağlamında klasik anlatının tüm gereklerini yerine getirse de biçimi tamamen atlamalı kurguya (jump cut)* dayalıdır. Filmin özellikle diyalog sahneleri devamlılık kurgusunun tüm gereklerini hiçe sayar.



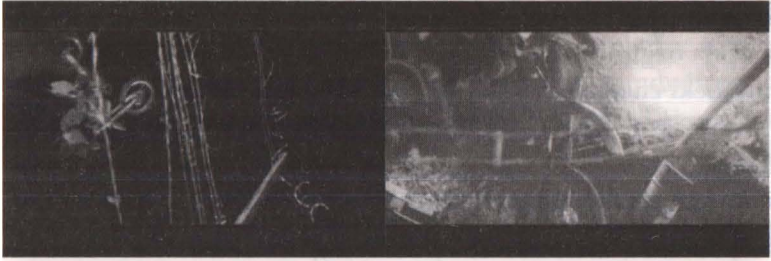
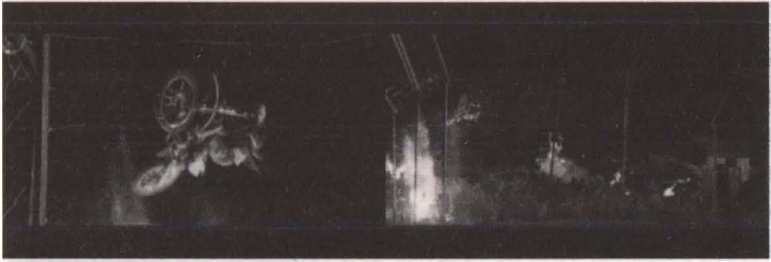
(*) Atlamalı kurgu genel olarak, devrimin doğal akışını gösteren film parçasından bir kısmın çıkarılıp aynı çekimin bu çıkarılmış parçadan yoksun olarak birleştirilmesidir. Bu durum görüntüde bir sıçrama etkisi yaratır. Özellikle devamlılık ve uyum kurgularındaki yanlış uygulamalarda farklı iki çekim arasında yaşanan bu sıçrama, atlamalı kurguda yönetmen ve kurgucu tarafından bilerek yapılır. Yani teknik olarak yanlış değil tutarlı bir uygulamadır.

Sinema tarihine bakıldığı zaman atlamalı kurgu aslında sinemanın kendi özgün dilinin aranışı çabalarında özellikle devrim sinemasında ve özellikle Eisenstein'da sıkça karşımıza çıkar. Eisenstein, Griffith'i edebiyattan aldığı teknikleri sinemaya uyarlamakla eleştirirken; o sinemanın yani görünmez kurgunun karşısına devamlılığı gerekli görmeyen tekniklerini sıkça koyar. Pothemkin Zırhlısı'nda kahramanı olmayan bir hikayeyi takip ettirmeyi başarırken atlamalı kurguyu kullanmaktan hiç çekinmez. Onun sinemanın özgün, görüntüye, kurguya dayalı biçimini yaratma arzusunun doğal sonucudur bu. Diğer taraftan Vertov ise çok daha deneysel arayışlarla filmlerini zamandan ve mekandan bağımsızca kurgular.

Klasik anlatı sinemasının hakimiyetinin ardından aslında tamamı prensip bozan bu kurgu yaklaşımları unutulur. Ta ki Godard'ın 1960 yılındaki "À Bout de Soufflé" (Sersemi Aşıklar) filmine kadar. À Bout de Soufflé, atlamalı kurgunun yönetmenin, kurgucunun tercihleri doğrultusunda uzun yıllar sonra bilinçli olarak yeniden kullanıldığı filmidir. Günümüzde ise atlamalı kurgu artık bir prensip bozan yaklaşım olmaktan öte sinema diline yerleşmiş bir kurgu tekniğidir. Tıpkı "örtüşmeli kurgu" tekniği gibi.

Örtüşmeli kurgu bir aksiyonun farklı kamera açılarından tekrarlanarak gösterilmesidir. Örneğin şart olmasa da üç kamera aynı anda bir aksiyonu çeker ve bu üç çekim sırasıyla tekrarlanır.

Aşağıda Rob Cohen'in XXX (2002) filminde kullanılan "örtüşmeli kurgu" görülmektedir. Birçok kamera ile farklı açılardan yapılan çekimler, her kesmede aksiyonun başından tekrarlanarak verilmiştir. Özellikle aksiyonu yüksek ve tekrarlanması zor olan maliyetli çekimler farklı açılardan birden fazla kamerayla çekilir.



Atlamalı kurgu gibi aslında örtüşmeli kurgu da devrim sine-
 masında karşımıza çıkar. Potemkin Zırhlısı'nda geminin dokto-
 runun denize atılması sahnesi farklı açılardan yinelenirken
 Eisenstein örtüşmeli kurgu yapmaktadır. Örtüşmeli kurgu da
 tıpkı atlamalı kurgu gibi sinema dilinin içine yerleşmiş bir tek-

niktir. Yönetmenler önemli bir anı, bir aksiyonu vurgulamak istediklerinde ya da bir aksiyon çok hızlı gerçekleşiyor ve çekimin görünen süresi gerekli estetiği sağlamıyorsa örtüşmeli kurgu önemli bir araçtır.

Kurgunun ve sinemanın en temel prensiplerinden olan aks çizgisi ise algıda büyük sorunlar yarattığı için büyük çoğunlukla tercih edilmez. Yine de Jacques Tati ve Yasujiro Ozu gibi yönetmenlerin 180 derece kuralına karşı kamerayı 360 derecelik bir alanda özgür tutması dikkate değerdir. “Klasik devamlılık site-mindeki en ağır günahlardan biri aksı kırarken aksiyon uyumu yaratmaktır; fakat Ozu, *Early Summer* filminde bu günahı rahatça işler.”³⁴⁰

Aşağıdaki karelerde görüldüğü gibi ilk planda solda duran büyük baba, kesilen ikinci planda sağ taraftadır.



Özet olarak mekan ve zaman devamlılığı ve uyumunu bozan her türlü teknik, kurgu prensiplerinin dışında yaklaşımlar olarak görülebilir. Sinemanın organik dili bu yaklaşımları da zamanla ana akımın içine yerleştirmektedir. Yaklaşımlar geleneksel hale geldikçe de yeni bir akım geleneği bozmaya eğilim göstermektedir. Sanatın da gereği budur zaten. Filmin içeriğinin yol göstericiliğinde Pearlman'ın yukarıda belirttiği gibi “Eğer görüntüler merak uyandırıcı görsel bir örüntüde yer alıyorsa, eğer duygular birbirine geçiyorsa, eğer hikaye anlam ifade ediyor ve

hareket etmeyi sürdürüyorsa, kurgu bu üç hareket türünü şekillendirmiş demektir.”³⁴¹ Bu şekillendirmenin genel kurgu prensiplerine uyularak ya da uyulmayarak yapılması önemli değildir. Önemli olan tutarlı bir anlatıma, tekniğe dayalı yani içeriğin yönlendirdiği biçimdir.

Görüntünün Kitlenmesi

Biçimi ne şekilde olursa olsun, genel kurgu prensiplerine uysun ya da uymasın bir filmin derdini anlattığına ikna olunduğu noktada kurgu süreci sonlanır. Bundan sonraki süreçlerde kurgucu yine vardır ama artık daha çok kontrolcü ve denetleyici kimliğiyle varolur. Çünkü bundan sonrası anlatılan hikayenin makayını yapmaktır. Kurgucu yapılan ses miksi, renk düzenlemeleri ve özel efekt gibi uygulamaların filmin ana temasına, biçimine hizmet edip etmediğine dair yönetmenle birlikte fikir beyan eder.

Ses, renk, özel efekt vb. süreçlerin uzmanları anlatılan hikayeyi görsel ve işitsel olarak, olabilecek en üst seviyeye taşımaya çalışır. Bu süreçler genel kurgu mantığına göre çok daha teknik yöntemler ve mühendislik barındırır. O nedenle bu aşamaya geçildikten sonra artık kesin olarak tek bir kare bile değişikliğin yapılmayacağı kabul edilir. Yani görüntünün kitlenmesi gerçek anlamda yazılım üstünde yapılan işleme işaret ettiği gibi, soyut anlamda da kullanılır. Yapılacak her değişiklik kurgu sürecine tekrar dönmeyi gerektirecek, pek çok işlemin yeniden yapılmasına ve hem maliyetin artmasına hem de zaman kaybına neden olacaktır.

(341) Karen Pearlman, Sinemada Ritimlerin Kurgusu, a.g.e., s.107.

SONUÇ BAĞLAMINDA TÜRK SİNEMASI'NDA KURGUNUN TİYATROKULAR DÖNEMİNDEN SİNEMACILAR DÖNEMİNE GEÇİŞTEKİ ETKİSİ

Kurgu film biçiminden film kuramlarına kadar sinemanın tüm evreninde belirleyici bir rol oynar. Hem teorik hem de teknik olarak sinema alanında çalışan herkesin bilmesi gereken zorunlu bir ortak alandır. Ancak kurguyu bilmek bir yazılımı ya da bir kurgu masasını kullanmayı bilmek demek değildir. Kurgu, kurgu makinesini öğrenmekten çok daha fazlasıdır. Çekimlerin ritmini algılayıp hareketi sınırlandırmayı kavramaktır. İki çekimin birbiriyle olan ilişkisinin anlam ve duygu yaratma olasılıklarına hakim olmaktır. Çekimden sahneye, sahneden sekansa, sekanstan filme bir bütünü görebilmektir.

Sinematograf nasıl sinemanın başlangıcıysa kurgu da sinemanın sanat biçimine evrilmesinin nedenidir. Bu çalışmanın kurguya **tarihsel yaklaşımında** sinemanın tiyatrodan ilk olarak kurgu ile ayrıldığı net bir biçimde görülmektedir. Bunun yanında bu çalışmanın yazıldığı coğrafyanın sinemasının yani Türk Sineması'nın "sinemacılar dönemi" olarak anılan dönemine geçişte de belirleyici olan tıpkı dünya sineması gibi kurgudur. Bu noktada dikkat çekici olan Muhsin Ertuğrul egemenliğinde geçen yıllarda teknik altyapının çağa uygun olması ama sinema anlatım tekniklerinin biçimden öteye geçememesidir. Kurgu geçişleri teknik bağlamda kusursuz uygulanırken film ritimleri çoğu zaman sorunludur. Kurgunun anlatım derinliğine olan etkisi, hikayeyi şekillendirme gücü çok farkında olunan bir şey değildir. Giovanni Scognamillo Ertuğrul'un tekeline karşı ortaya çıkan yeni sinemacıların Ertuğrul'un teknik altyapısına sahip olmadıklarını belirtirken kurgu üzerine de önemli bir tespit yapar:

"Örneğin Lütü Akad, ilk filmini yönettiği 1949 yılında henüz bir sinemacı özelliği sergileyemez; yalnızca sinemaya değişik bir hazırlıkla gelen bir yönetmendir. Atıf Yılmaz ise 1951 yılında büyük amaçlarla ilk filmine başlar, ama o da henüz mesleği bilmemektedir. Ayrıca teknik olanaklarda sorun kay-

nağıdır... Bu dönemde sinema araçsız gereçsiz yapılmakta, teknik bilgi anında öğretilmektedir –öğretenler de alaydan yetişmedir.– kurgu pek az kimsenin bildiği bir beceridir.”³⁴²

Scognamillo’nun burada sözünü ettiği beceri eksikliği özellikle senaryo kurgusunda kendini gösterir. Türk Sineması’nın tiyatrocular ve geçiş dönemi filmlerinin temel ortak sorunu senaryo kurgusudur. Çünkü yukarıda daha önce de belirtildiği gibi kurgu geçişleri teknik bağlamda sorunsuzdur hatta Muhsin Ertuğrul’un Rusya’da edindiği sinema deneyimlerini filmlerinde sıkça görürüz. Özellikle devrim sinemasının mirası olan kurguyla “ima etme” Ertuğrul’un filmlerinde karşımıza çıkar. Örneğin “Bir Millet Uyanıyor (1932)” filminde Davut karakteri, gözleri beyaz bezlerle bağlı esirlerle birlikte kurşuna dizilmeyi beklemektedir. Davut’un bakış açısından esirleri görürüz. Zincirleme başlar ve gözleri bağlayan bezlerin üzerinde Arapça Allah yazısı belirir. Takip eden zincirleme ile yazılar kaybolur. Teknik olarak son derece başarılı olan bu uygulama, kendisinden sonra gelen silme ve bindirme tekniği ile anlamını tamamlar: Bu kez Davut’un bakış açısından silahını doğrultmuş bir asker görürüz. Yukarıdan aşağı doğru yapılan bir silmeyle birlikte bindirme başlar ve eli silah tutan askerin kafasının yerine gözü bağlı bir esirin kafası gelir. Yani görüntüde eli silahlı ama gözü bezle sarılı asker vardır. Daha sonra aşağıdan yukarı bir silme ve bindirme sonlandırmasıyla tekrar silahlı askere dönlür. Böylelikle izleyiciye “aynı vatanın evlatları birbirine düşürülüyor” teması vurgulanarak verilir. Yine filmin 40. sahnesi Eisenstein’ın metrik kurgusunu hatırlatır: Meyhanenin mekan olarak kullanıldığı bu sahnede hiç diyalog kullanılmaz ve düşman askerler ile karakterlerimiz arasındaki bakışmalar gösterilir. Bakış açılarının ve çekimlerin doğruluğu, uyumlu bir kurgu ile birleştirildiği için gerilim son derece iyi bir şekilde verilmiş-

(342) Giovanni Scognamillo, Türk Sinema Tarihi, 2. Baskı, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2003, s.111-112.

tir. Kamera sabittir, oyuncular duygu dönüşümü yaşamazlar. Sadece karşılıklı kesmelerle gerilim duygusu verilir.

Bir Millet Uyanıyor, bütün bu kurgu biçimlerine rağmen öncelikle senaryo kurgusundaki aksaklıklardan dolayı ritmi bozuk bir filmidir. Özellikle filmin başlangıç ve final sekansları dramaturji anlamında sorunlarla doludur. Filmin “gölge” unsurunu kurgunun taşıyıcı ögesi olarak kullanması senaryo kurgusu anlamında önemli bir etkiye sahipken; sahnelerin kurgu bağlamında dengesinin oturtulmamış olması filmi izlenir olmaktan uzaklaştırmaktadır. Filmin kimin ve neyin hikayesi olduğu sorularına yeterli cevap verememesi en temel sorundur. Bunun yanında çekimler arasındaki bağlamalarda devamlılık hataları olsa da temel sorun bu hatalardan ziyade çekimlerin fazlaca uzun, kesilmeden kullanılmasıdır. Bu durum tiyatro etkisini bir şekilde hissettirmektedir.

Faruk Kenç'in “Yılmaz Ali” (1940) filmi de Türk Sineması'nın ilk polisiye filmi olarak görünen samimi çabaya rağmen senaryo kurgusunda ve kurgu ritminin temposunda sorunlar barındırır. Giriş sekansı anlamsız takipler ve kuşkularla başlar, ancak seyirci karakterler ve olaylar hakkında bilgilendirilmediği için kopukluk hissi yaratır. Bu nedenle filmin sergileme bölümü başarısızdır. Bunun yanında sergilemeyi yapmamış olan film, öyküye de hızlı bir giriş yapamamıştır. Filmin esas konusu olan cinayet 36. sahnede olmuştur. Toplamı 72 sahne olan bir filmin 36. sahnesi filmin ortasına denk geldiğinden öykünün başlaması için geç kalındığı açıktır. Filmin sonu ise suçlunun yakalandığı sahnedir. Bu sahneden sonra en az bir sahne daha devam etmesi gereken film, yan öykülerini (Hayriye'nin, Yılmaz Ali'ye olan aşkı gibi) kapatmamıştır.

Kenç'in dikkat çeken bir özelliği kamera hareketlerini sıkça kullanmasıdır. Şaryo hareketleri yönetmenin sahnelemesinde dikkat çeker. Kamera hareketlerinin kullanılması filmin tempo-

(*) Filmin gizemli karakteri gölgesi gösterilerek görselleştirilmiştir.

sunu yükseltmektedir ancak kamera hareketi olmayan sahnelerde alternatif açılar çekilmemiştir. Bu nedenle bu tür sahneler kurguya seçenек bırakmamış ve sahneleri tiyatro etkisinde bırakmıştır. Özellikle Yılmaz Ali'nin polisiye bir film olması ve bu nedenle aksiyon barındırması gerekliliği, alternatif açılarının yokluğunu kurgu temposu bağlamında hissettirmiştir. Örneğin filmin final bölümüne ait olan kavga sahneleri son derece uzun planlardan oluşmaktadır.

1949 yapımı Turgut Demirağ'ın yönettiği "Fato-Ya İstiklal Ya Ölüm" filmiye dönemin üzerinde en çok konuşulması gereken ama sinema araştırmalarında detaylı incelenmemiş ve sinemacılar tarafından gözden kaçırılmış bir çalışmadır. Bu film de senaryo kurgusu bağlamında sorunlar taşısa da özellikle sahne içi kurgu ve görünmez kurgu ilkeleri bağlamında bulunduğu Türk Sineması döneminin çok ilerisindedir. Bunda kuşkusuz Türk Sineması'nın ilk önemli kurgucusu olarak belirtebileceğimiz Orhan Atadeniz'in kurgu becerisinin büyük katkısı vardır. Ancak ona bu malzemeyi sunan, Amerika'da Southern California Üniversitesi'nde sinema eğitimi almış ve Paramount stüdyolarında çalışmış olan Turgut Demirağ'ın deküpaж konusundaki başarısı dikkatten kaçmamalıdır.

Sahne ve sekans kurulumları inceliklidir. Birçok mekanda geçen filmde, atmosfer yaratabilmek için küçük giriş ve çıkış sahneleri açmaktan çekinilmemiştir. Film genelinde etkili mizanzenler kullanılmamasına karşın, kalabalık ve hareketli çatışma sahneleri detaylı kurulmuştur. Özellikle filmin ana motivasyonlarından olan köprünün uçurulması sekansı ritim ve tempo bağlamında çok başarılıdır. Bu sekansta aksiyon, devamlılık vb. kurgu prensipleri çok sayıda karaktere rağmen başarıyla gerçekleştirilmiştir. Köprünün patlatılma sürecinin anlatıldığı bu sekansın başlangıcında köprü, kahramanlarımız ve düşman askerleri eş zamanlı olarak kurgulanır. Yavaş yavaş hızlanan kesmelerle sahnenin temposu arttırılır. Buna paralel olarak karakter ve kişi çekimlerinin ölçekleri de daralır. Köprünün patlaması-

nın karşısına çıkan engellerden sonra gerilim iyice artar ve köprünün üstünde bir tren belirir. Trenin köprüyü geçmemesi lazımdır. Kurgu bu noktadan sonra temposunu zirveye taşır ve gerilimi oluşturan tren, köprü, kahramanlar ve dinamitler arasında dönüşümlü bir kurgu anlayışına geçilir. Planlar arasında bir zıtlık söz konusudur. Örneğin planda tren varsa sonraki planda trenin yakın planı değil dinamitler yer alır.

Köprünün patlamasından sonra ise düşman askerlerinden kaçış süreci başlar ki burada film materyaline teknik olarak müdahale anlamında önemli bir örnek yer alır: Düşman askerleri makineli tüfekle kahramanlarımıza ateş etmektedir. Planlar dikkatlice incelendiğinde, makineli tüfeğin gerçekten ateş ediyormuş gibi görünmesi için, film materyaline müdahale edildiği görülmektedir. Makineli tüfek planlarında kare kare çizikler atılarak ateş etme efekti yaratılmıştır.

Yine döneminde genel olarak zincirleme geçiş ile yapılan zaman-mekan değişimini kesme ile çözen bir uygulama da filmde yer alır: 5. sahnenin sonunda Mediha'yı giyinirken görürüz. Sonraki plan ise Mediha'nın yüz planıdır. Kamera geniş plana çıktığında ise Mediha'nın at arabasında olduğunu görürüz. Yani odadan at arabasına, farklı bir mekana geçiş, kesme ile izleyiciye hissettirmeden yapılmıştır. 5. sahnenin devamı gibi görünen yüz plan aslında 6. sahnenin ilk planıdır.

Fato – Ya İstiklal Ya Ölüm, incelikli kurgu tekniğine rağmen senaryo kurgusu ile ilişkili olarak ana aksında bazı aksaklıklar taşımaktadır. Necdet karakteriyle başlayan film, Fato'nun girmesiyle öykü çizgisini kaydırmıştır. Necdet'in amacı bir köprüyü havaya uçurmak iken bu olay, filmin ilk çeyreğinde gerçekleşmiştir. Bu noktadan sonra Fato'nun eve sağ salım dönebilmesi, asıl amacın yerine geçmiş gibi durmaktadır. Aslında burada asıl problemi yaratan diğer Kurtuluş Savaşı filmlerinde de olduğu gibi, öykünün her şekilde Kurtuluş Savaşı'nın bitişiyle noktalanması gerekliliğinin duyulmuş olmasıdır. Bu gereklilik, öykünün sonunda sarkmaya ve uzamaya sebep olmuştur.

1952 yılına gelindiğindeyse Lütü Akad'ın "Kanun Namına" filmi karşımıza çıkar. Bu film Türk Sineması'nda "sinemacılar" döneminin başlangıcı olarak kabul edilir. Kanun Namına yukarıda örneklenen ve bu örneğe benzer onlarca filmde göze çarpan senaryo kurgusu eksiklerini barındırmayan ve kurgusunu hikayenin anlatımında incelikle kullanan bir filmidir. Akad, Vurun Kahpeye ve devamında çektiği filmleriyle arayışında olduğu sinema anlatımının yolunu bulurken Türk Sinema tarihinde de önemli bir dönüm noktası olmuştur.

Kanun Namına teknik ve anlatım bağlamında pek çok kurgu yöntemini başarıyla uygular. O döneme kadar yapılan en başarılı "montaj sekans"lardan biri bu filmde yer alır. Kesme dışında, zaman geçişlerini vurgulamak için kullanılan az sayıda zincirleme geçişin olduğu filmde gereksiz ve yabancılaştırıcı bir geçiş türüne rastlanmaz. Zincirleme dışında bir geçişin kullanılmaması filmin akıcı olma, izleyicisini filme yabancılaştırmama, görünmez kurgunun temel ilkesi olan, sanki film tek bir parçaymış hissini verme çabasının delillerinden biridir. Aynı zamanda Akad'ın sade sinema dilinin bir yansımasıdır.

Diyalog kurguları son derece yerindedir. Sadece konuşan karakterin gösterilmemesi, diyalogların altına oyuncu tepkilerinin yerleştirilmesi ritim olarak filmi yukarılara taşımaktadır. Özellikle bu diyalog sahnelerinde, filmin başkarakterleri yer alıyorsa, o karakterin söylenenlere tepkisi net bir şekilde izleyiciye sunulmaktadır.

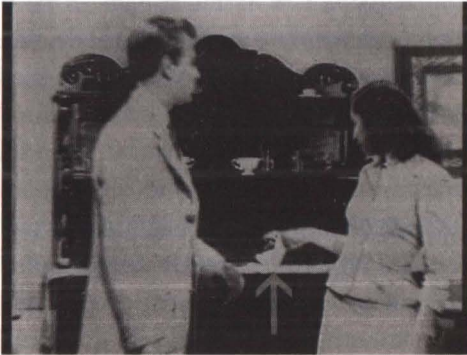
Filmin sahne kurulumları da klasik anlatı sinemasının gereklerini yerine getirmektedir. Genel planlarla başlayan sahneler giderek konuya yaklaşan ölçeklerle devam etmektedir. Kamera açılarının ve hareketlerinin tutarlılığı dikkat çekicidir. Kanun Namına filmi döneminde önceki filmlerden farklı kılan, özellikle mizansen içi kurgu özeni ve buna ek olarak kamera hareketleriyle yapılan kurgudur. Çerçevenin içindeki ana olayın dışında öndeki ve arkadaki öğelerin çok iyi kontrol edildiği sahneler de yönetmenlik bağlamında dikkat çekicidir.

Akad, filmin ritmini kontrol altında tutarken sahnelerin ve sekansların içeriğine göre tempoyu ayarlar. Özellikle filmin finalindeki kovalamaca sekansı temponun doruğa çıktığı noktadır. Filmin bu bölümünde toplam 157 kesme bulunur ki bu filmin toplam plan sayısının 698 olduğunu düşündüğümüzde oldukça yüksek bir sayıyı işaret eder.

Akad, Kanun Namına filminde kurgunun takip öğelerini de ustaca kullanmıştır. Kötü karakter olan Nezahat'ın bir oyuncak ördek ile kurgu olarak ilişkilendirmesi filme sinemasal bir tat katmaktadır. Aşağıdaki çekimde önce oyuncak ördek görülür sonra kamera Nezahat'a döner. Filmdeki her türlü kötülük temasından sonra oyuncak ördek gösterilmektedir.



Aşağıdaki planda Nezahat ile Halil kötü planlarını kurarken görülüyor. Nezahat diyalogu sırasında bir yandan oyuncak ördeğine dokunmaktadır.



Görselliğin ve müziğin birleştiği başka bir sahnede Akad tonal kurguya iyi bir örnek verir:

İlk çekimde Ayten ve Nazım siluet biçimde mutlulukları hakkında konuşmaktadırlar. Bu planda ikisinin karanlık görünmesi dramatik etki olarak diyaloglarla zıttır ve çatışma içermektedir. Bir gerilim yaratılmaktadır.



Daha sonra gördüğümüz çekimler ise İstanbul'un siluet resimleridir. Uzun bir pan hareketinin sonunda görselliğe uygun olarak gergin bir müzik başlar. Nitekim aşağıdaki plandan sonra Ayten'in babasının felç olduğunu öğreniriz. Bu siluet çekimlerden oluşan sahneler, kurgu olarak kötü olayların başladığı noktayı işaretler.

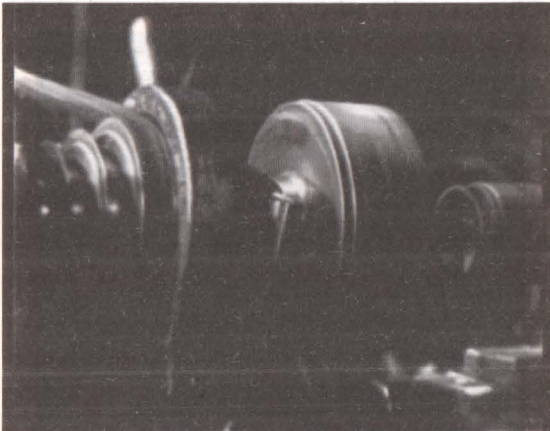


Film şimdiki zamanla başladıktan sonra geriye dönüş ile hikayenin oraya nasıl evrildiği senaryonun kurgu yapısının temelidir. Nazım bize bu durumun bilgisini verirken Akad, anlatımını sinemasal olarak güçlendirir ve yönetmen olarak kurgusuna net sınırlar çizer:

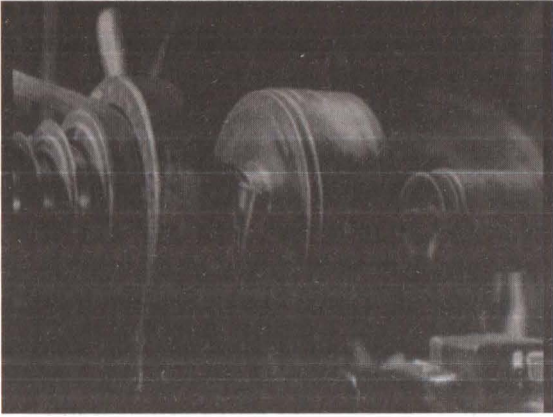
Nazım, otomobil tamirhanesindeki bir makineyi çalıştırır ve yanına oturur. Daha sonra Nazım'ın omuz planını görürüz.



Kamera daha sonra yukarı tilt yapar ve planda çalışan makine vardır. Burada etkileyici olan makinenin kayışlarının film makarasının geri sarımını temsil etmesidir. Bu plandan yapılan zincirleme ile “geriye-dönüş” başlar.



Filmin finalinde ise Akad “geriye-dönüş”ün bittiği noktayı vurgulamak için tekrar makineyi gösterir.



Bu sefer kamera aşağı doğru tilt yapar ve yine Nazım'ı omuz planda görürüz.



Akad, kurgu bağlamında sinema dili kaygıları olduğunu net biçimde hissettirmektedir. Sahne kurulumlarının başarılı olmasıyla beraber kurgunun olanaklarının abartıya kaçmadan kullanılması filmi, sinemasal anlamda değerli bir konuma taşımıştır.

Türk Sineması'nda sinemacılığın başlaması dünya sineması örneklerine göre özellikle gelişim hızı bağlamında farklılık gösterse de izlediği yol aynıdır. Türk Sineması tıpkı dünya sinemasında olduğu gibi öncelikle tiyatro etkisinden kurtulmuştur ve bunu sağlayan da kurgudur. O günden bugüne Türk Sineması pek çok dönemden geçmiş ve pek çok film üretilmiştir. Kurgu da anlatım ve teknik olarak sinemamızda kuşkusuz daha iyi bilinir haldedir. Ancak günümüzde Türkiye'de kurgu teknik altyapı bağlamında dünya ile yarışırken genel olarak akademilerdeki kurgu derslerinin yazılıma odaklı içerikler barındırması, ortak bir sinema eğitim kültürünün olmaması, film festivallerimizin seçici kurullarında kurgu ödülleri verilirken senaryo kurgusu ile çekim sonrası kurgu kavramlarının birbirine karıştırılıyor olması gibi önemli temel sorunlar göze çarpmaktadır.

Dünya sinemasının yaşadığı sorunlara benzer ama ister alaylı ister akademili olsun eğitim yaklaşımındaki sıkıntılar nedeniyle Türkiye film sektörü sayısal teknolojinin getirdiği sorunları derinlemesine yaşamaktadır. Bağımsız film üretimini çoğaltması bağlamında çok önemli olduğunu hep bir kenara koyarak sayısal teknolojinin getirdiği biçim olanaklarının içeriği geri plana atma tuzağına sık sık düşüldüğünü vurgulamak gerekir. Bir çekimden bir çekime geçişin ritmik dinamiklerine odaklanmak gerekirken yazılımların sunduğu seçeneklere ve kalıplara sıkışmak günümüzün en derin hastalığıdır. Elbette biçimden yola çıkarak insanın hayal gücünün sınırları genişleyebilir ama duygusu, anlatımı olmayan bir film hangi teknoloji ile hazırlanmış olursa olsun izlenmeyecektir. Bu nedenle bu kitap tüm başlıkları, içeriği ve örnekleriyle sinema sanatının tek kendine has efekti olan kurguyu hep içeriğin yönlendirdiği bir araç olarak görmüştür.

Kurguda her müdahale yerinde yapıldığında iyidir. Bir kurgucu çekimleri ritmik olarak iyi analiz etmeli filmin ritmini yeniden oluştururken kendisini hareketlerin yani içeriğin yönlendirmesine izin vermelidir. Tıpkı senaryoda bir karakter *sırf siz istiyorsunuz* diye sizin istediğiniz şekilde davranamaya-

cağı gibi kesme de sırf siz istiyorsunuz diye istediğiniz noktada gerçekleşmez. Kurgudaki her kesmenin, geçişin ya da anlatım biçiminin bir gerekçesi olmalıdır. Aksi halde durduğu yerde kendini ama aslında sizi gösterecektir. Oysa film yönetmenindir ve kurgucu her zaman yönetmenin iç dünyasını anlamalı ve Murch'un söylediği gibi “çift olarak rüya” görülmelidir.

Bu kitap tüm başlıklarının sonunda ve bir sonuç arzusu olarak sadece kurgucular için değil ama özellikle sinemanın her alanında çalışanlar için bir evreni tanımlamaya çalışmıştır. Sinema düşünürleri ama özellikle üreticiler arasında bir kurgu diplomasisi dili oluşturmak bu kitabın en önemli getirisi olacaktır. Bir filmin parçalar halinde zihne ilk düşüp, senaryoda bir araya getirilip, çekimde tekrar parçalanıp, çekim sonrasında tekrar bir bütüne ulaşması sürecinde kullanılan ortak bir dil, yapılan her üretimin daha sağlıklı olmasını sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Afşar Timuçin, Estetik, 3. Baskı, İstanbul, İnsancıl Yayınları, 1998.
- Alexey G. Sokolov, Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu, Çev. Semir Aslanyürek, 2. Baskı, Agora Kitaplığı, 2007.
- Âlim Şerif Onaran, Türk Sineması, 1. Cilt, 2. Baskı, Ankara, Kitle Yayıncılık, 1999.
- Andre Bazin, Sinema Nedir?, Çev. İbrahim Şener, 1. Baskı, İstanbul, İzdüşüm Yayınları, 2000.
- Aslıhan Doğan Topçu, Sinema ve Zaman, Sinemada Anlatı ve Türler, Editörler: Fatma Dalay Küçükyurt, Ahmet Gürata, 1. Baskı, Ankara, Vadi Yayınları, 2004.
- Atilla Dorsay, Yüzyılın Yüz Yönetmeni, 5. Baskı, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2005.
- Ayşen Oluk, Klasik Anlatı Sineması, 1. Baskı, İstanbul, Hayalet Kitap Yayınları, 2008.
- Blain Brown, Sinematografi, Çev. Selçuk Taylaner, 1. Baskı, İstanbul, Hil Yayınları, 2006.
- Bob Foss, Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji, Çev. Mustafa K. Gerçeker, 1. Baskı, İstanbul, Hayalbaz Kitap, 2009.
- Brett Adams, Chitra Dorai, Svetha Venkatesh, Finding the beat: an analysis of the rhythmic elements of motion pictures, International Journal of Image and Graphics, Vol. 2, No. 2, 2002, World Scientific Publishing Company.
- Bruce Block, The Visual Story, Creating The Visual Structure of Film, TV and Digital Media, Second Edition, Oxford, Focal Press, 2008.
- Bülent Küçükerdoğan-Turhan Yavuz-İbrahim Zengin, Video ve Film Kurgusuna Giriş, 1. Baskı, İstanbul, Es Yayınları, 2005.
- Dave Saunders, Belgesel, Çev. Ali Nejat Kaniyaş, 1. Baskı, İstanbul, Kolektif Kitap, 2014.

- David Ansen-Ray Sawhill, *The New Jump Cut*, Newsweek, 2 Haziran 1996.
- Dilek Er, *Türk Sinemasında Teknik Alt Yapı Sorunu*, Yüksek Lisans Tezi, 1990.
- Dziga Vertov, *Sine-göz*, Çev. Ahmet Ergenç, 1. Baskı, İstanbul, Agora kitaplığı, 2007.
- Dziga Vertov, *The Writings of Dziga Vertov*, 1. Baskı, California, University of California press, 1984.
- Edward Dmytryk, *Sinemada Kurgu*, Çev. İbrahim Şener, 1. Baskı, İstanbul, İz-düşüm Yayınları, 2003.
- Felsefe sözlüğü, Orhan Hançerlioğlu, 14. Baskı, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2004.
- Giorgio Vincenti, *Sinemanın Yüzyılı*, Çev. Engin Ayça, 2. Baskı, İstanbul, Evrensel Basım Yayın, 2008.
- Graham Roberts, *The Man With The Movie Camera*, Londra, I. B. Tauris, 2000.
- J. Dudley Andrew, *Sinema Kuramları*, Çev. Zahit Atam, 1. Baskı, İstanbul, Doruk Yayınları, 2009.
- James Monaco, *Bir Film Nasıl Okunur?*, Çev. Ertan Yılmaz, 8. Baskı, İstanbul, Oğlak Yayıncılık, 2006.
- Karel Dibbets, *Sese Geçiş*, Çev. Ahmet Fethi, Dünya Sinema Tarihi, Editör: Geoffrey Nowell-Smith, 1. Baskı, İstanbul, Kavalcı Yayınevi, 2003.
- Karel Reisz, -Gavin Millar, *The Technique of Film Editing-Second Edition*, 20. Baskı, İngiltere, Focal Press, 2002.
- Karen Pearlman, *Sinemada Ritimlerin Kurgusu*, Çev. Pınar Ercan, 1. Baskı, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2016.
- Ken Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing 4th Edition*, 5. Baskı, Ame-rika, Focal Pres, 2007.
- Lucy Fischer, *Film Kurgusu*, Çev. Emrah Suat Onat, Sinema İdeoloji ve Politika, Derleyen Burak Bakır-Yörükhan Ünal-Sali Saliji, 1. Baskı, Ankara, 2008.
- Lütfi Akad, *Işıklı Karanlık Arasında*, 1. Baskı, İstanbul, Kültür Yayınları, 2004.
- Mario Pezzella, *Sinemada Estetik*, Çev. Metin Gönen, 1. Baskı, İstanbul, Es Yayınları, 2006.
- Mustafa Sözen, *Sinemada Renk*, 1. Baskı, Ankara, Detay Yayıncılık, 2003.
- Nijat Özön, *Sinema Sanatına Giriş*, 1. Baskı, İstanbul, Agora Kitaplığı, 2008.
- Nilgün Abisel, *Sessiz Sinema*, 1. Baskı, Ankara, De Ki Yayınları, 2007.
- Nuri Bilge Ceylan, *Bir Zamanlar Anadolu'da Kurgu Günlüğü*, İstanbul, Alt-yazı dergisi ücretsiz eki, Ekim 2011.
- Öktem Başol, *Senaryo Kitabı*, 1. Baskı, İstanbul, Pana Film Yayınları, 2010.
- Önder Şenyapılı, *Sinema ve Tasarım*, 2. Baskı, İstanbul, Boyut Yayın Grubu, 2003.

- Pascal Bonitzer, *Kör Alan ve Dekadrajlar*, Çev. İzzet Yasar, 1. Baskı, İstanbul, Metis Yayınları, 2006.
- Paul Rotha-Richard Griffith, *Sinema Yazıları*, Çev. Ayzer Ovatman, 1. Baskı, İstanbul, İzdüşüm Yayınları, 2001.
- Pudovkin, *Sinemanın Temel İlkeleri*, Çev. Nijat Özön, 1. Baskı, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1966.
- Rekin Teksoy, *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi*, 1. Baskı, İstanbul, Oğlak Yayıncılık, 2005.
- Roy Thompson, Christopher Bowen, *Grammar of the Edit*, Second Edition, New Jersey, Focal Press, 2009.
- Rudolf Arnheim, *Sanat Olarak Sinema*, Çev. Rabia Ünal, 1. Baskı, Ankara, Öteki Ajans, 2002.
- Sadi Konuralp, *Film Müziği*, 1. Baskı, İstanbul, Oğlak Yayıncılık, 2004.
- Semir Aslanyürek, *Senaryo Kuramı*, 2. Baskı, İstanbul, Pan Yayıncılık, 2004.
- Serdar Öztürk, *Erkan Cumhuriyet Döneminde Sinema*, Seyir, Siyaset, 1. Baskı, Ankara, Elips Kitap, 2005.
- Sergei Eisenstein, *Film Duyumu*, Çev. Nijat Özön, 1. Baskı, İstanbul, Payel Yayınevi, 1984.
- Sergei M. Eisenstein, *Film biçimi*, Çev. Nijat Özön, 1. Baskı, İstanbul, Payel Yayınevi, 1985.
- Şükran Kuyucak Esen, *Sinemamızda Bir Auteur Ömer Kavur*, 1. Baskı, İstanbul, Alfa Yayınları, 2002.
- Vlada Petric, *Dziga Vertov: Sinemada Konstrüktivizm*, 1. Baskı, Ankara, Öteki Ajans, 2000.
- Walter Murch, *Göz Kırparken*, Çev. İlker Canikligil, 1. Baskı, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2005.
- Wendy Apple, *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*, Warner Home Video, 2004.
- William Miller, *Senaryo Yazımı*, Çev. Yılmaz Büyükerşen-Nesrin Esen-Yalçın Demir, 1. Baskı, İstanbul, Hayalbaz Kitap Yayınları, 2009.
- Yörükhan Ünal, *Dram Sanatı ve Sinema*, 1. Baskı, İstanbul, Hayalet Kitap, 2008.
- Yuriy M. Lotman, *Sinema Estetiğinin Sorunları*, Çev. Oğuz Özügül, 2. Baskı, Ankara, Öteki Sinema Yayınları, 1999.

Teoride ve Pratikte

Sinemada Kurgu

İlkay Nişancı

Kurgu; film biçiminden film kuramlarına kadar sinemanın tüm evreninde belirleyici bir rol oynar. Hem teorik hem de teknik olarak sinema alanında çalışan herkesin bilmesi gereken zorunlu bir ortak alandır. Ancak kurguyu bilmek bir yazılımı ya da bir kurgu masasını kullanmayı bilmek demek değildir. Kurgu, kurgu makinesini öğrenmekten çok daha fazlasıdır. Çekimlerin ritmini algılayıp hareketi sınırlandırmayı kavramaktır. İki çekimin birbiriyle olan ilişkisinin anlam ve duygu yaratma olasılıklarına hakim olmaktır. Çekimden sahneye, sahneden sekansa, sekanstan filme bir bütünü görebilmektir.

