

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON ANABİLİM DALI
RADYO TELEVİZYON BİLİM DALI

ANLAM YARATMA ARACI OLARAK KURGU

Yüksek Lisans Tezi

RAHİME AKİKOL

İstanbul, 2011

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON ANABİLİM DALI
RADYO TELEVİZYON BİLİM DALI

ANLAM YARATMA ARACI OLARAK KURGU

Yüksek Lisans Tezi

RAHİME AKİKOL

Tez Danışmanı: PROF. DR. SERPİL KİREL

İstanbul, 2011

Marmara Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

Tez Onay Belgesi




İLETİŞİM BİLİMLERİ Anabilim Dalı RADYO TV. Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi RAHİME AKIKOL nın ANLAM YARATMA ARACI OLARAK KURGU adlı tez çalışması ,Enstitümüz Yönetim Kurulunun 13.07.2011 tarih ve 2011-14/26 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oybirliği/oyçokluğu ile Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

Tez Savunma Tarihi : 07/09/2011

- 1) Tez Danışmanı : PROF. DR. SERPİL KİREL
2) Jüri Üyesi : PROF. DR. AHMET ŞAHİNKAYA
3) Jüri Üyesi : DOÇ. DR. BATTAL ODABAŞ


.....

.....

.....

ÖZET

Kurgu, sinematografinin en önemli öğelerinden biri olarak kabul edilir. Sinemanın bir sanat dalı olarak kabul görmesinde kurgunun yeri pek çok sinema yazarı ve tarihçi tarafından kabul edilmiştir.

Sinemanın ilk zamanlarında kurgu filmlerin birbirine eklenmesinden başka bir şey değildi. Başlangıçta çekim ölçekleri ve özellikle yakın plan, paralel kurgu gibi öğelerin dramatik etkiyi arttıracak biçimde kullanılmaya başlanmasıyla çekimlerin sırasını ve süresini değiştirerek anlatımın çok daha etkileyici biçimde şekillendirilebileceği fark edildi. Bunu sinemanın kısa sayılabilecek tarihi boyunca pek çok yeni kullanım, başka ifade biçimleri takip etti.

Çalışmada dünya genelinde baskın anlatım biçim olan klasik Hollywood anlatı biçimi-devamlılık kurgusunun nasıl oluştuğu, bunun ideolojik koşulları ortaya konulacak. Hollywood klasik-devamlılık kurgusu temel alınarak anlam yaratmada kurgunun nasıl kullanıldığı, klasik kurgu-devamlılık kurgusuna getirilen karşı-anlatı biçimleri, kullanımların neler olduğu irdelenmiştir.

Kurgu ile anlam yaratma edimi tarihsel, teknolojik gelişme ve ideolojik değişmelerin ışığında biçimlenmiştir. Baskın olan Hollywood anlatısına karşı geliştirilen anlatılara karşı ise Hollywood, zaman içinde kendini yenilemiş, değişmiş ama temel özelliklerini kaybetmemiştir. Bu say, çağdaş filmlerden örneklerle somutlaştırılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kurgu, Biçim, Anlatı Sineması, Devamlılık kurgusu, Karşı Anlatı biçimleri, Sayısal Teknoloji

ABSTRACT

Editing is regarded as one of the most important elements of cinematography. In acceptance of cinema as an art branch, fiction's importance have been accepted by many screen writers and historiographers.

At the very first time of cinema, editing was no other thing than splicing the movies. Early on, with the beginning of using scales of shots and especially close shots, parallel editing as increasing the dramatical impact, it is realized that expression could be imaged more effective by changing the lines and duration of shots. Through the history of cinema which can be taken as short, many new usages and new expression styles has followed it.

In the study, it is going to be presented that how the classic Hollywood expression style which is dominant worldwide-continuity editing has formed and its ideological conditions. It is examined that how the fiction is used to make meaning by using Hollywood classic-continuity editing as the base, what are the counter expression styles taken into the classical editing-continuity editing and their usage.

Editing and performance of making meaning have been formed in light of historical, technological development and ideological alterations. Against counter expressions which have been developed against the dominant Hollywood expression, Hollywood has changed, renovated itself in time but it did not lose its main characteristics. This argument has been tried to be objectified with the examples from modern movies.

Key Words: Fiction, Style, Narrative Cinema, Continuity Editing, Counter Expression Styles, Digital Technology

ÖNSÖZ

Sinematografinin temel öğelerinden olan kurgu ile sinema sanat kimliğini kazanmıştır. Kurgu bir filme biçim veren, dilsel araçtır. Teknolojinin en son gelişmelerinden yararlanan, filmi en yüksek düzeyde estetize edebilen Hollywood sineması, dünya pazarını elinde tutan dağıtım ağı ile hakim bir güç olmuştur. Hollywood sinemasının dayanaklarından biri olan ‘devamlılık kurgusu’ ise sinema tarihinde baskın bir anlatım biçimi, televizyonda ise temel anlatım biçimi olarak yerini almıştır. Çalışmada devamlılık kurgusuna karşı geliştirilen kurgu stilleri neler, hangi şartlarda ortaya çıkmışlar, nasıl anlam yaratmışlar, ortaya konulması amaçlanmıştır.

Radyo Televizyon Sinema öğrencisi olarak lisans yıllarında mesleğe giriş olarak yaptığım okul televizyonu çalışmalarında kendime ilk biçtiğim meslek kurguculuktur. Binbir emekle çekildiğini gördüğüm çekimlerin kurgucunun ellerinde irili ufaklı puzzle parçaları gibi nasıl yerlerini aldıklarını, iki çekimin birleşerek soyut bir düşünceyi nasıl çağrıştırdığını gördüğümde işin yaratıcılık gerektiren önemli kısmı olan kurguda çalışmak benim için idealdi. İş hayatında kurgucu olarak çalıştığım yıllarda çoğunlukla rutin, belli kalıpları olan işlere küçük bir yer değiştirmeye, kırpma ile yaptığım yeni yorumun beni nasıl mutlu ettiğini bilirim. Ancak kurgu yapmak, hala benim için bilinmeyenleri olan bir işti. Yüksek lisans tezi yazmak için konu aradığımda ilk düşündüğüm bu oldu: Kurgu stillerini yakından tanımak.

Çalışmamı yürütürken benden yadımlarını ve bilgi birikimini esirgemeyen, tez yazarken yaptığı inanılmaz rehberlikle yolumu açan, olağanüstü anlayışlı tez danışman hocam sayın Prof. Dr. Serpil Kirel’e çok teşekkür borçluyum. Ayrıca bu çalışmalarım sırasında beni sürekli destekleyen babam ve kızkardeşlerime, ayrıca fedakarlıkta bulunan eşim Akın, kayınvalidem Ümit, kayınpederim Cevdet, özellikle kızım Asmin’e; çalışmam sırasında tıkanıp anlarda desteklerini esirgemeyen Nalan Büker, Tülay Günal, Elif İdaditürk ve Ruşen Parlak’a sonsuz teşekkürler.

İstanbul, 2011

Rahime AKIKOL

İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

ÖZET	i
ÖNSÖZ	iii
İÇİNDEKİLER	iv
GİRİŞ	1
1. SİNEMADA KURGU İLE ANLAM YARATMAK.....	3
1.1. Kurgu.....	3
1.1.1. Tanımı ve İşlevleri.....	3
1.1.2. Kurgu Çeşitleri.....	9
1.1.3. Kurgu Zaman ve Mekan	14
1.1.4. Kesme ve Noktalama İşaretleri.....	17
1.1.5. Kurgu Yapmak.....	19
1.1.5.1. Film Kurgusu.....	19
1.1.5.2. Video Kurgu	20
1.1.5.3. Dijital Kurgu.....	21
1.1.5.4. Kurgucunun Filme Katkısı	22
1.2. Kurgu İle İlgili Kuramsal Yaklaşımlar.....	23
1.2.1. Biçimci Gelenek Hugo Munsterberg, Rudolph Arnheim ve Bela Balazs.....	27
1.2.2. Gerçekçi Film Kuramı Siegfried Kracauer ve Andre Bazin.....	30
1.2.3. Çağdaş Fransız Kuramı, Göstergebilimsel Yaklaşım Jean Mitry, Christian Metz ve Peter Wollen.....	33
1.3. Sinemanın İlk Dönemlerinde Kurgunun Kullanımı	36
1.3.1. Hollywood Filmlerinde Kurgu	38
1.3.2. Sovyet Sineması'nda Kurgunun Kullanımı.....	41
1.3.2.1. Kuleşov (Lev Kuleshov)	43
1.3.2.2. Dziga Vertov	45
1.3.2.3. Pudovkin.....	47
1.3.3. Avrupa Sineması'nda Kurgu	49

1.3.3.1. İngiltere	49
1.3.3.2. Almanya	52
1.3.3.3. Fransa	55
2. ANLAM YARATMADA KLASİK HOLLYWOOD ANLATI KURGUSU VE KARŞIT KURGU ANLAYIŞLARININ TARİHSEL VE TEKNOLOJİK GELİŞMELER EŞLİĞİNDE BİÇİMLENİŞİNİ ORTAYA KOYMAK	65
2.1. Anaakım Hollywood Sineması'nın Anlatı Yapısı ve Devamlılık Kurgusu	65
2.2. Diyalektik Kurgu Ve Eisenstein.....	80
2.3. İtalyan Yeni Gerçekçilik Akımı'nda Kurgu Anlayışı.....	86
2.4. Fransız Yeni Dalga Akımı'nda Kurgu Anlayışı	90
3. ÇAĞDAŞ KURGU ANLAYIŞI	96
3.1. 1960 Sonrası Hollywood Sineması -Anaakım ve Kurgu Üslubu.....	96
3.1.1. 1960'larda Hollywood.....	99
3.1.2. 1970'lerde Hollywood.....	104
3.1.3. 1980'lerde Hollywood.....	108
3.1.4. 1990'larda Hollywood.....	112
3.1.5. 2000'lerde Hollywood.....	114
3.2. Bağımsız-Underground Sinema	115
3.3. Seçilen Filmlerin Kurgusal Analizi.....	119
3.3.1. “Avatar” Filminin Konusu.....	119
3.3.2. Filmin Yapım Özellikleri.....	120
3.3.3. Filmin Temel Anlatım Öğeleri	122
3.3.3.1. Çekim ve Mizansen	122
3.3.3.2. Aydınlatma ve Renkler.....	125
3.3.3.3. Mizansende Gerçeğe Benzerlik.....	126
3.3.3.4. Müzik.....	127
3.3.4. Kurgu	127
3.3.4.1. 180 Derece Kuralı	128
3.3.4.2. Giriş Çekimi	129
3.3.4.3. Açılı-Karşı Açılı Tekniği.....	131
3.3.4.4. Aksiyon Uyumu-Harekette Kesme	131
3.3.4.5. Diyalog -Ses Köprüsü	132
3.3.4.6. Noktalama İşaretleri ve Zaman Kullanımı	133

3.3.4.7. Kurgu Ritmi.....	135
3.3.5. Avatar'ın İdeolojisi.....	136
3.4. Gerçeğin Parçaları'nın Filmin Konusu	139
3.4.1. Filmin Yapım Özellikleri.....	140
3.4.2. Filmin Temel Anlatım Öğeleri	141
3.4.2.1. Çekim ve Mizansen	141
3.4.2.2. Aydınlatma ve Renkler.....	147
3.4.2.3. Mizansende Gerçeğe Benzerlik.....	148
3.4.2. Müzik.....	149
3.4.3. Kurgu	150
3.4.3.1. 180 Derece Kuralı	150
3.4.3.2. Giriş Çekimi	152
3.4.3.3. Açılı-Karşı Açılı Tekniği.....	152
3.4.3.4. Aksiyon Uyumu-Harekette Kesme	154
3.4.3.5. Diyalog -Ses Köprüsü	154
3.4.3.6. Noktalama İşaretleri ve Zaman Kullanımı	155
3.4.3.7. Kurgu Ritmi.....	156
3.4.4. Gerçeğin Parçaları Filminin İdeolojisi.....	158
4. SONUÇ	161
KAYNAKÇA.....	166

GİRİŞ

Kurgu tüm sanat dallarını içeren, yaratıcılık gerektiren bir olgudur. Kurgu sinema için hem teknik bir zorunluluk olarak bir filmin yapımın aşamasıdır hem de anlam veren sinematografik bir öğedir.

Sinemanın ilk ürünleri kameraya alınmış tiyatrolar gibiydiler. Kurgu da film parçalarının arka arkaya eklenmesinden ibaretti. Dünyanın dört bir tarafına yayılan ilk kameramanlar her yerden görüntüler aldılar. İlk görüntüler insanları heyecanlandırır. Fabrikadan çıkan insanlar, kralların tahta çıkışı, düşen yapraklar, mama yiyen bebek. Günlük gerçekleri izlemeye yarayan bu görüntülerden izleyiciler bir süre sonra sıkılınca, Méliès isimli Fransız yönetmen, illüzyonist yeteneklerini de ortaya koyarak, filmlerine ilk kez hayal gücünü katmaya çalışır. Hileleri iyi bilen Melies, kameranın hile olanakları da keşfeder. Sinema, yeni heyecanlar kazanır. Kurgunun işlerlik kazanması çekim ölçeklerinin kullanılması, anlatımın parçalanması ile olur. Hikayenin önce sahneye sonra planlara bölünmesi ile anlatı yapısı kurulmaya başlar. Edwin Porter ilk kez paralel kurgu denemelerini yapar. Griffith ise yakın planı, ilk kez dramatik gerilimi arttırmak, duyguyu yükseltmek amacıyla kullanır. Hollywood sineması klasik devamlılık kurgusunun ilkelerini belirler.

Hollywood sineması ve baskın anlatım biçimi olan devamlılık kurgusuna tarih boyunca karşı duruşlar olmuştur. Bu karşı duruşlar özünde Hollywood ve Amerika'nın hegemonik tutumuna karşıdır. Farklı anlayışlar, bakış açıları kendi biçimsel özelliklerini ortaya koydular. Kurgu stillerinden söz edildiğinde, anaakım sinema olan Hollywood ve ona karşı bakış açısını anti-Hollywood olarak kabaca ikiye ayırmak mümkündür. Bu arada Amerika coğrafyası sinemada farklı bakışlara sahne olmuş, Amerikan bağımsız sineması böyle bir ortamda var olmuştur.

Sinema tarihinden yola çıkmak, biçim ve içeriğin geleneklerini daha kolay anlamamıza yardım edecektir. Teknik yöntemler, stiller zaman içinde değişikliğe uğramıştır ama temel anlamda anlatılan öyküler ve anlatma tarzları ilk görüntülerin halka gösterildiğinden bu yana neredeyse bir değişmezlik gösteriyor ve hala film biricikliğinin ve özgünlüğünden dem vuruyor.

Çalışmanın amacı, sihirli bir oda olarak gördüğüm kurgu odasını ve yapılan çalışmadan sonra o parça parça çekimlerin, teker teker hiçbir işe yaramayan çekimlerin bütünleştiklerinde nasıl anlam kazandığını bulmak. Büyülü fener sinemanın insanları etkilemesinde düşündürüp güldürmesinde sanat olarak anılmasında kurgunun yeri tartışılmaz. Kurgu nedir, nasıl yapılır, kurgu stili nedir, kurguyla anlam yaratmanın belli metodlar var mı? Varsa neler, onlara ulaşmak.

Kurguya başladığınızda belli bir yol haritası vardır, örneğin kamera hareketi sırasında kesme yapmamak, ya da kesme yapıldığını gizlemek için harekette kesmenin doğru olacağı gibi. Bu kurallar devamlılık sisteminin getirdiği kurallardır. Peki farklı olan filmler neden farklı ve bunların kurgusu nasıl kotarılmış? Çalışmada bunların cevapları sergilenmeye çalışılacaktır.

Üç bölümde ele alınan çalışmada, önce kurgu nedir, sorusundan başlayarak kurgu çeşitleri, kurgu ile ilgili temel kavramlar, kuramsal çalışmalarla kurgu ile anlam yaratmanın farklı coğrafyalarda nasıl ele alındığını, ortaya koymaya çalışıldı.

İkinci bölümde Hollywood sineması ve devamlılık kurgu anlayışını yakından tanıtıldı ve devamlılık kurgusunun en önemli özelliği olan kesintisizliğini sağlayan faktörleri sıraladık. Devamlılık kurgusuna karşı olarak var olan kurgu anlayışlarının tarihsel biçimlenişini verildi.

Üçüncü ve son bölümde Hollywood sinemasının 1960 sonrası modern dönemde sinemadaki akımlarla karşı söylemlerle nasıl beslendiğini, son dönem filmlerinin nasıl biçimlendiğini sergilendi.

1. SİNEMADA KURGU İLE ANLAM YARATMAK

1.1. Kurgu

1.1.1. Tanımı ve İşlevleri

Sinemaysa herşeyden önce kurgudur.

Eisenstein

Kurgu bir filmin çekimlerinin bir araya getirilmesi işi olarak tanımlanabilir. Kurgu sözcüğünü Amerika'da 'cutting' ya da 'editing', Avrupa'da 'montage' kelimesi karşılar. Monaco'ya göre İngilizce sözcükler istenmeyen parçaların atıldığı bir kırpma, kesip düzeltme sürecini akla getirir. Ham malzeme kesilip biçilir, düzenlenir. Oysa 'montage' bir inşa, hammaddeden oluşturma eylemini akla getirir (Monaco 207-208).

Filmin çekimi sırasında elde edilen sahnelerin bir tür sentezidir kurgu. Bu sentez üç işlemde oluşur: Somut işlem olan "kesme-cutting" filme son görünüşünü vermek amacıyla görsel ve işitsel öğeleri düzenleme işlemi "birleştirme-editing" ve estetik ve göstergebilimsel perspektifle planlar arasında uygun bağı kurmak yani "kurgu-montage". Sinema dünyasının Belçika asıllı yazar ve yönetmenlerinden Marcel Martin'e göre kurgu planların belirli koşullara ve zamana uyacak biçimde düzenlenmesi sıraya konulmasıdır. Kurgu yapıma bir etki kazandırmakta ve anlam katmaktadır. Dolayısıyla ham görüntüler kurgulanmazsa anlamsız kalırlar (akt. Küçükerdoğan, 2010:47- 52).

Mascelli, filmin kurgulanmasını bir elmasın kesilip parlatılmasıyla kıyaslar. İşlenmemiş elmasın doğasından gelen güzelliğinin anlaşılabilmesi için kesilip, parlatılması ve yerleştirilmesi gerekir. Aynı şekilde filmin öyküsü de karmaşık bir çekim yığını halindedir ta ki bir elmas gibi kesilip parlatılana ve bir araya getirilene kadar (Mascelli, 2002: 154).

Kurgu, Pudovkin'e göre film yönetmeninin dilidir. Kullandığımız dilde kelimelerle cümle kurduğumuz gibi kurgu da film parçalarının birleşimidir (Pudovkin, 1995: 103). Ozan ya da yazar için tek tek sözcükler hammaddedir. Çeşitli anlamlar

içeren sözcükler cümle içindeki kullanımlarıyla farklı anlamlar edinirler, anlamlar ancak sözcüğün cümle içindeki yeriyle belirlenir. Film yönetmeni seçerek, atarak yeniden ele alır ve ancak bilinçli bir sanatçı düzenlemesiyle yavaş yavaş "kurgu cümleleri"ni oluşturur (Pudovkin, 1995: 16). Eisenstein ise kurgu için doğanın 'bozulabilir' en ufak parçası çekimdir; bunun birleştirilmesindeki ustalık da kurgu, demiştir (Eisenstein, 1985: 17).

Kurgu yalnızca sinemaya özgü bir kavram değildir. Bütün sanatların çatısı, sanatların ortak paydası kurgu üzerine oturtulur. İlk dönem Amerikan sinemasının ünlü yönetmeni David Wark Griffith'in kurguya Charles Dickens romanlarından ulaştığı olması, Leonardo da Vinci'nin tufan olgusunu nasıl resmetmesi gerektiği yolunda notlar tutması, Yahya Kemal Beyatlı'nın şiirinin bir dizesine yerleştireceği (kurgulayacağı) uygun sözcüğü yıllarca araması kurgunun geçmişine ilişkin önemli ipuçları vermektedir (aktaran Asiltürk, 2008: 13). Birçok sanat dalının özdeği görüntüler, renkler, nesnelere, olaylar, imgeler, göstergeler, seslerdir. Bunlar birbirlerini tamamlar. Sinemada izleyenleri yeni bütüne ulaştıracak biçimde düzenlenen görüntüler belli koşulluklar ya da zıtlıklar oluşturur, bunların düzenlenmesi kurgu ile olur. Sinemadaki kurgunun farkı, daha değişik teknik işlemleri gerektiriyor olmasındandır.

İnsan algı mekanizması herhangi bir şeyi kavramaya çalıştığında önce onun genel çizgilerinden başlayarak sonra incelemesini en ileri derecede yoğunlaştırarak bu kavramasını gittikçe artan sayıdaki ayrıntılarla zenginleştirecek biçimde işler. Belirli, gerçek bir görüntüyle karşılaştığımız zaman genelden tikele gitmek ayrıntıları seçip kavramaya başladığımız noktaya dikkatimizi toparlamak için belirli bir çaba ve zaman harcamamız gerekir. Filmde kurgu işlemiyle bu çaba ortadan kalkar. Film seyirciye ayrıntıyı tek başına göstermekle onu görüş alanındaki gereksiz şeyleri temizlemek gibi bir angaryadan kurtarır; dikkati çeken şeyleri ortadan kaldırmakla seyircinin gücünü boşu boşuna harcamasını önler (Pudovkin, 1995: 94-95). Bunu şöyle örnekleyebiliriz: Birisi bir restoranta girmiş olsun, önce genel ölçekte bulunduğu ortama bakacak, sonra ortamı tarayacak, sonra da istediği özellikte örneğin pencere kenarı olan bir masayı boy planda gözüne kestirecek ve ona doğru yönelecektir. Kurguda planların genelden tikele doğru sıralanması, seyircinin algısına ve merak noktasına uygun olan bir sıralamadır.

Griffith'in *Hoşgörüsüzlük* filminin duruşma sahnesinde masum olan kocasının ölüm cezasına çarptırılacağını duyan bir kadının yer aldığı bir sahne bulunmaktadır.

Yönetmen bu kadının yüzünü gösterir: Gözyaşları arasında titrek bir gülümseme. Birden seyirci kadının yakın planda yalnızca ellerini görür; gerginlikten parmaklarıyla derisini bastırmaktadır. Burada kadının tüm vücudu görünmez, yalnızca yüzü ve elleri verilir. Yönetmen elinde bulunan başka şeyleri de görüntüleyebilecekken bu iki ayrıntıyı seçmesi ve göstermesiyle sahne olağanüstü etkileme gücüne ulaşır (Pudovkin, 1995: 96).

Kurgu, Ünal'a göre yaşamın içinde olan bir şeydir. Etrafında olup bitenleri izleyen gözlemcinin önünde olup biten olayı izlerken sahip olduğu tutumu da belirli bir kurgu içerir. Ünal bunu bir örnekle şöyle açıklar: Bir adamın kalabalık bir meydanı gözlediğini düşünelim. Çok sayıda insanın arasında elindeki çiçekle bankta oturmuş birini bekleyen bir kadının da olduğunu varsayalım. Birden bire bir silah sesi duyulsun ve ortalık karışsın. Bu aşamada gözlemci olayı (karmaşayı) meydana getiren bütün öğeleri bir arada algılayacaktır. Sonrasında ateş eden kişinin genç bir adam olduğunu hedef aldığı kişinin de bankta oturmakta olan kadın olduğunu fark edecek, bu durumda bakışı, olayın merkezinde yer alana kişilere doğru daralacaktır. Önce öfkeyle bağırması, anında adamın yüzüne, ardından yeniden 'doğrultulan' silaha, sonrasında yaralı bir şekilde yerde yatan kadının yalvaran bakışlarına odaklanacak arada bir çevrede çaresizlik içinde kaçışan kalabalığa dikkatini yöneltecektir. Silahın patlamasıyla bu kez yine kadına dikkati yönelecek sonra diyelim ki bir kez daha silaha ve kadının yanına düşmüş olan çiçeğe odaklanacaktır. İşte gözlemin bu tarzı kurgunun iki temel biçiminden birisi olan 'İçerik Bakımından Kurgu'yu' verir. İçeriğe göre belirli bir sırayla birbirini takip eden çekimler olayın gelişimini anlatır. İçerik bakımından kurgu yalnızca çekimlerin işlevsel sıralanışından dışında olayı meydana getiren ayrıntılar içinden karşıt kavramları içeren iki çekimi yan yana getirerek (silah ve çiçeği gibi) anlatımı kuvvetlendirir. Fakat her durumda bu kurgunun malzemesi söz konusu çekimlerin içeriğidir. İçerik bakımından kurguda kameranın sunduğu olanaklarla anlatım çok daha zenginleştirilebilir. Kameranın katilin veya maktulün özneline çekimleri araya sokması ya da tüm sahneyi kucaklayan bir üst çekimi gerçekleştirilmesi mümkündür. Ama ne tür orijinal yöntemlere başvurursa başvursun kameranın söz konusu olayı düzenleme ilkesi prensip olarak gözlemcinin algısal konumunu taklit etmektedir (Ünal, 2008: 203-204).

Bir film çekiminin ardından oldukça fazla sayıda planla yüz yüze kalınır. Küçükerdoğan'ın hesabıyla tek bir planın 6 kez yineleniği varsayılırsa 90 dakikalık bir

film için 540 dakikalık film harcanmaktadır. Kullanılan mekanlara, ya da çeşitli önceliklere göre farklı zamanlarda çekilen planlar ancak nitelikli bir kurgudan sonra anlamlı bir bütüne dönüşür. Oyuncu hataları, süreklilik hataları, teknik sorunlar ya da ışığın tutarsızlığı sonucu aynı planlar birçok kez yinelenabilir. Bunun sonucu elde edilen fazlalıklar ancak kurgu aracılığıyla ayıklanabilmektedir (Küçükdoğan, Yavuz, Zengin 2005: 12).

Kurgu, planlar arasında seçim yapmak, düzenlemek, en uygun biçimde yerleştirmek, dramatik gerekler doğrultusunda kesme noktalarını belirlemek, bunu yaparken de kimi zaman filmin iç dinamiği gereğince kısaltmalar yapmak, planlar arası geçiş sağlamak, belli bir ritmi sağlamak, değişik ses bantlarını uygun yere uygulamak ve ses bantlarını birleştirerek tek bir bant oluşturmak gibi amaçlarla gerçekleştirilir (Küçükdoğan, 2010: 47).

Küçükdoğan'a göre kurgunun üç temel işlevi vardır:

- **Dizimsel İşlev:** Kurgu eldeki parçalar bir başka anlatımla görüntüler arasında dizimsel bir ilişki kurar. Bunlardan ilki bağlantı etkisidir. Yani iki plan arasında devamlılık sağlama söz konusudur. Daha sonra sınır belirleme ya da noktalama etkisi devreye girer.
- **Anlamsal işlev:** İki farklı noktayı yan yana getirerek birleştirmek ve böylelikle neden sonuç ilişkisi kurmak, karşılaştırmalar yapmak ve paralellik oluşturmak.
- **Ritmik İşlev:** Ses ve ışık yoğunluğunun ritimlerine göre Gilles Deleuze, dört farklı kurgu akımı saptamıştır. Bunlar Amerika'da uygulanan klasik kurgu, Rusların diyalektik akımlarıyla ilgili kurgu Fransa'nın savaş öncesi niceliksel (kantitatif) kurgu biçimi ve Alman dışavurumculuğun aşırı kurgu biçimidir (Küçükdoğan, 2010: 52-58).

Her film bir hikaye üzerine kurulur. Bu hikaye daha sonra sahnelere, planlara bölünür. Bölünen parçalar kurgu ile bir araya getirilir. Küçükdoğan kurgunun iki tür mantığından söz eder. Bunlar kimi zaman birbirine karşıt kimi zaman da tamamlar niteliktedir: Kurgulama (dekupaj-kesme) ve yapıştırma (kolaj) (Küçükdoğan, 2010:47).

Monaco da kurgunun üç değişik biçimde kullanıldığını söyler. Temel anlamını sürdürürken aynı zamanda çok özgül kullanımları da vardır: Bitişik iki çekimin iki

anlamından üçüncü bir anlamın çıktığı diyalektik süreç; bir dizi çekimin kısa bir zaman dilimi içinde çok enformasyon iletmek için bir araya getirildiği süreç (Monaco, 2010 :208).

Film, dramatik birimlerden oluşur. İzleyici bir filmi başından sonuna kadar bir bütün olarak izlerken aradaki ayrımları fark etmez. Filmin dramatik yapısının anlayabilmek ise bu bölümlenmelerin nasıl gerçekleştirildiğini çözümlenmekle anlaşılır. Filmin en küçük yapı birimi 'plan'dır. Filmin hikayesi önce sekanslara sonra kısa ya da uzun planlara bölünür. Klasik anlatıda bunlar hiç kesilmemiş gibi görünmez bir biçimde birleştirilir.

Kurgulama (dekupaj) tekniği klasik sinemanın en belirgin özelliğidir. Filmin birliğini ve görüntülerin sürekliliğini sağlayan sağlam bir çatı özelliği gösterir. Kurgulama bir dekorda herkesin tanıdığı koşullar içinde bilinç ve bakış için belli bir yol çizer. Bu anlamda kurgu kesintisizlik sağlamada önemlidir. Mascelli, kurguyu film yapımcılarının tek tek parçaları bir araya getirdikleri bir yapboz olarak tanımlar. Burada tüm parçalar mevcut olmalı, tam yerine yerleşmeli ve kesintisiz uyumlu bir görünüm oluşturmalıdır. Bundaki başarı planların kurgu kalıpları dikkate alınarak çekilmesine bağlıdır. İyi oluşturulmuş bir film öyküsü rasgele alınmış çekimlerden bir araya getirilemez (Mascelli, 2002: 164).

Asiltürk bu kurgu kullanımını kurgunun birleştirici fonksiyonu olarak değerlendirir. İşe gitmek üzere evinin salonunda hazırlanan adamın evin kapısına yönelmesi çekimine apartmandan çıkışını gösteren dış mekan çekim eklenir. Bu çekime adamın arabasında yolculuk edişi, ardından ofisine girişini gösteren çekimi öyküsel bütünlük içeren bir biçimde kurgulanmış olur. Buradaki amaç zaman ve mekanını eksiltilmesi yoluyla uzaysal uzamı filmsel uzama, uzaysal zamanı da filmsel zamana indirgemektir. Bu çekimlerin sıralanışında herhangi bir yaratıcı kullanım yoktur (Asiltürk, 2008: 13).

Ünal, içerik bakımından kurgu ayrımını yaparken bu tür kurgu seyrinin bir olayın gelişimindeki doğal ilerleyişinin örneklendiğini anlatmıştır. Uzunluk bakımından kurguda ise olayların doğal gidişatının temposunun taklit edildiğini anlatır. Kurguda bir planın uzunluğunu belirleyen unsur, o olayı dışarıdan izleyen gerçek bir gözlemcinin odaklanma süresi gibidir. Dolayısıyla film daha yüksek bir tempoya sahipse çekimleri

süresi azalır, dolayısıyla kurgu hızlanır. Kurgunun hızlanması söz konusu olayın niteliğini gözlemcinin buna uygun 'ruh' halini yansıtmış olur. Kurgu içerik gelişimini ve hızı birbirine uygun olarak düzenlediğinde ortaya söz konusu olay gerçekmiş-gibi'lik kazanır. Böylece seyirci olayların dışarıdan izleyici olmaktan çıkıp, öykünün içine dalması kolaylaşır. Demek ki seyirci artık olayı 'seyretmez' bizzat oradadır (Ünal, 2008: 206).

Algılamayı değiştirmek, alışılmadık görüntü ve sesler elde etmek istendiğinde ise (kolaj) tekniğini kullanmak gerekmektedir. Dzigo Vertov, Jean Luc Godard ve John Cassavetes gibi yönetmenler filmlerinin kurgusunda bu tekniği kullanmışlardır. Söz konusu teknik, çağdaş sinemanın uygulandığı ve geleneksel modeli sorgulayan bir tekniktir (Küçükdoğan, 2005: 12). Asiltürk bunu, çekimlerin hammadde (özdek) olarak kullanıldığı sanatsal kurgu ile yeni anlamların yaratılması olarak tanımlar. Çekimler yalnızca devamlılığı sağlamak adına birbirine eklenmez. Filmin kahramanı hayat dayanakları elinden alınmış biri olsun.

"Kahramanın görsel açıdan endişe veren bir mekanın kapısından kılık kıyafeti düzgün biçimde girişini gösteren çekimine, bakımlı bir ev köpeği çekiminin eklenmesi ve ardından da kahramanın girdiği kapıdan pejmürde bir halde çıkışını gösteren çekimin ve bunun da ardına bir sokak köpeğinin sefil halinin kurgulanması sanatsal kurguya örnektir." (Asiltürk, 2008: 13)

Andrey Tarkovski "Sinema Tiplerleri Hakkında" başlıklı çalışmasında şu örneği ileri sürer. *"Sinema mesleğinin kanunlarını bilmek gerektiği gibi mutlaka kurgunun kanunlarını bilmek gereklidir. Fakat asıl yaratıcılık, söz konusu kanunların bozulması ve deforme edilmesi anından itibaren başlar."* (Sokolov, 2007: 40). Sokolov'a göre yönetmen iki planı birleştirilirken kurgusunu görünmez kılabilir veya çok rahatsız edici, düşünmeye zorlayan bir kurgu yapabilir. Tarkovski'nin yapıtlarında planların birleştirildiği yerlerin ezici çoğunluğunun, insanın algılama mekanizmalarının çalışma koşulları göz önünde bulundurularak kurgulandığına değinir. Filmlerin küçük bir bölümü, filmin taşıdığı sanatsal düşünceye bağımlı olarak, algılama koşullarına ters düşecek şekilde birleştirilmiştir. Ayrıca Tarkovski, bu özel durumlarda bile 'sinema kanunlarını bozmamakta, aksine onları büyük bir ustalıkla kullanarak filmlerindeki olayların gelişmesinde kendisi için gerekli olan efektleri elde etmektedir (Sokolov, 2007: 40-43).

Kurgunun üçüncü tür kullanımı da çekimler sırasında kamera hareketleriyle gerçekleştirilmiş olanıdır. Sürekli hareket halinde olan kamera ile öyküsel düzlemin gelişimi takip edilir. Görüntülenen olayın parçalarının kurgu odasında birleştirilmesiyle kamera aracılığıyla sağlanması arasında fark yoktur. Aradaki fark yalnızca biçimsel düzlemdir. Kurgu ilkinde çekim anında kamerada, ikincisinde kurgu odasında yapılmış olur (Asiltürk, 2008: 13).

Gritfitth'in montaj kullanımı Rus sinemacıları etkiler. Yönetmenler konuları ayrı, çağrışımları ya da izlekleri aynı olan çekimleri diyalektik yaratacak biçimde birleştirirler. Pudovkin, *St. Petersburg'un Sonu*'nda (1927), izleyiciyi çok hızlı kesmelerle savaş alanından borsaya, borsadan savaş alanına geçirir. Borsada fiyatlar yükselir savaş alanında ise askerler azalır. Eisensetein *Potemkin Zirhlisi*'ni, Pudovkin *Ana'yı* çeker. Bu yeni dili anlatmak için de başka bir alandan alınan 'montaj' kelimesi çekimlerin istenilen şekilde düzenlenmesi bağlamında kullanılmaya başlanır (Büker, 1991: 142).

1.1.2. Kurgu Çeşitleri

Kurgu çeşitleri kaynaklarda farklı açılardan farklı bölümlenmelerle ortaya konmuştur. Genel olarak kurgu çeşitleri dört gruba ayrılabilir:

1. **Öyküsel Kurgu:** Bir öykünün sürekliliğine göre anlatılmasıdır. Daha çok sinema-kurmaca yapılar için kullanılır. Anlatının tüm düzenlemelerinde; ışık, oyuncu, kostüm, bakış açısı gibi süreklilik önemlidir. Seyirci öyküden kopmadan sanki birbiri ardına çekilmiş gibi birleşme yerlerinin hissedilmediği bir kurgu akışı vardır.
2. **Derleme Kurgu:** Planların birbirinden bağımsız olarak süreklilik kurallarına uyulmaksızın bağlanarak bir akışın elde edilmesidir. Özellikle belgeseller bu biçimde bağlanırlar. Planların birbirinin kesintisiz devam zorunluluğu yoktur. Kimi video klipler ve deneysel filmler de bu yöntemle kurgulanabilir (Küçükdoğan, Yavuz, Zengin, 2005: 15)
3. **Diyalektik Kurgu:** Yaratıcı kurgu olarak da tanımlanabilir. Yaratıcılık gerektiren sanatsal kurguyla, birbirinden farklı çekimler örgütlendirilir; A ve

B çekimlerinin toplamından farklı içeriğe sahip olan C bütünseline ulaşılır (Asiltürk, 2008: 12)

4. **Film Karesinde Kurgu:** Plan sekans olarak da bilinen bu kurgu türünde, bir sahnenin tümü ya da büyük bölümü kesintisiz bir uzun ana çekimle görüntülenir. Avrupalı yönetmenler arasında kullanımı daha yaygındır. Bu tekniği kullanarak yönetmenler daha yavaş bir ritm ve daha akıcı bir anlatım tercih ettikleri görülmektedir. Amerikalı yönetmenler tarafından ise bu yöntem daha az tercih edilir. Kesmelerle yapılan geleneksel kurgu daha çok kullanılır. Görülen farklılığın temeli Atlantığın iki yakasındaki çalışma yöntem farkından kaynaklanmaktadır. Genellikle Amerikan film yönetmenleri uygun sahneleri üçgenin üç noktasından yaptıkları değişik ana çekimlerle, iç karşı aç çekimlerle, cut-away ve ihtiyaç duyabilecekleri kurtarıcı çekimlerle görüntülerler (Arijon, 1995: 529).

Film karesinde kurgu çeşidine giren ilginç örnek Alexander Sokurov'un *Rus Hazine Sandığı* (2002), filmidir. Film kamera hareketiyle kesmeye başvurulmadan 90 dakikayı aşan bir sürede hiç kamera kapatılmadan tek seferde çekilmiştir.

Bülent Küçükdoğan'ın *Sinemada Kurgu ve Eisenstein* adlı kitabında Pierre Kandorfer'in kurgu sınıflandırılmasına yer vermiştir. Buna göre:

1. Zaman ve Mekan Etmenlerine Göre Kurgu:

a) Anlatı Kurgusu, bu kurguda ağırlıklı olarak teknik öğeler öne çıkar. Belirli eylemler kesintisiz olarak birbirlerine bağlanmaktadır.

b) Nedensel Kurgu: Anlatımda bir sahnenin izleyen diğer sahne ile nedensellik bağı içerisinde olması gerekmektedir.

c) Paralel Kurgu: Paralel kurgunun en belirgin özelliği aynı anda gelişmekte olan iki ya da daha fazla olayı, film örgüsü içerisinde belli ve ilginin en çok yükseldiği noktaya kadar birbirlerine paralel bir başka deyişle koşut yürütmektir.

d) Parelleştirilen kurguda birbiri ardına kurgulanan eylemler hiçbir zaman bir noktada birleşmez bu bakımdan paralel kurgudan ayrılır.

2. Anlamsal ve İdeolojik Aktarımlarına Göre Kurgu ve Türleri:

a) Akıllı Kurgu: Belirlenen nesnel görüntüler karşısında kalıplamış düşüncelere sahip olduğumuz için birbirini izleyen görüntüler arasında otomatik olarak kurulan bağ, akıllı kurgu olarak adlandırılmaktadır.

b) Metaforik Kurgu (Eğretileme Kullanılmış Kurgu): Görsel metaforlardan yararlanılarak simgesel anlamlar elde edilmesidir.

c) Sürrealist Metaforik Kurgu: Yönetmen gösterilmeyecek şeyleri göstermeyi çalışır. Mantıklı açıklama yapılamayacak sahneler için kullanılan bir kurgu türüdür.

d) Simgesel Kurgu: Kurgunun sanat ögesi yönetmene geniş bir alanda simgeler içeren görüntüler sunma olanağı sağlar. Simgesel kullanımlar izleyici tarafından çözümlenerek anlama ulaşılır.

e) "Yerine Koyma" Kurgusu: Düşünce ve bunalım yüklü sahnelerin kurgusunda "suskunluk" kullanılabilir. Julien Duvivier'nin Tolstoy'un aynı adlı yapıtından 1948 yılında beyaz perdeye aktardığı Anna Karanina'da binicilik öğretmeni Wronski intihar etmek için tabancayı şakağına dayadıktan sonra perdede bir orak (Alman anlatımında orak, intihar eden bir insanı simgeler) görünür.

f) Manipülasyon Kurgusu: Filmdeki her görsel kendinden sonra gelenin kombinasyonu ile anlama kavuşur. Bu bağlamda da kurgu özel bir önem kazanır. Belli bir düşünceye ulaşması istenen izleyici kurgu yardımıyla manipüle edilebilir. Bu kısımda Manipülasyon kurgusunun yanında Demagojik Kurgu, Kışkırtıcı Kurgu, Yanılsama Kurgusu, İnsana Benzetme Kurgu (Antrophomophose) gibi kurgu çeşitleri yer alır.j

3. Biçimsel İlkelere Göre Kurgu ve Türleri

a) Biçimsel Kurgu: Kurguya estetik bir unsur katar ve bunu kurgunun tek amacı olarak görür.

b) Katma Kurgu: Biçimcilik anlayışını benimser ve ard arda gelen aynı motif ve biçimdeki görüntüleri içerir.

c) Monolog Kurgu: Biçim, içerik, motif ve harekette benzeşen görüntü kesitlerinin kombinasyonuna "monolog kurgu" denir.

d) Diyalog Kurgu: Bu kurgu yöntemiyle yönetmen iki motifi ya da nesneyi belli bir beraberlikte birleştirir. Pratikte bu kurgu kendini sık sık 'kontrast kurgu' olarak belirler

e) Yinelemeli (Laytmotif- Leitmotif) Kurgu: Yinelemeli kurgu "bir filmde önemli bir yer tutan herhangi bir ana kavramı gösteren ve film boyunca sık sık yinelenen görüntüler biçiminde tanımlanabilir.

f) Duygusal (Patetik) Kurgu: Filme duygusal (patetik) karakter veren kurgu tekniklerine denir. Burada kurgu, bireysel olmayan genel duygusal değerleri hareketlendirmeyi başarır.

g) İçsel-Ritmik Kurgu: İçsel-ritmik kurguda belirleyici öge, sadece kurguya bağlı olmayan ritm duygusudur. Eisenstein'e göre "Hareketsiz duran taşların bile kıpırdanışı gösterilebilir."

h) Soyut Kurgu: Bu çeşit kurguda gerçeğin dinamiklerinde hiç rastlanmayan yapay hareketler yaratmaktadır.

i) Öznel Kurgu: Öznel, başka bir deyişle kişisel bakış açılı anlatımlardır. Biçimsel olarak sürekli oyuncu çekilmelidir.

i) Anlam Yüklü Kurgu:

j) Entellektüel Kurgu: Yeni bir anlatım biçimi arayışları bağlamında geliştirilmiştir. Bu tür kurgu aracılığıyla filmin yaratıcısı kurgu parçalarını sonuca bağlanmamış kavramlar ile öyle uyumlu kurgular ki sonunda izleyicinin entellektüel kavrayışında bir ideogram yani simgesel bir düşünce ortaya çıkar.

Alain Resnais 1961 yapımı *L'année Dernière a Marienad* adlı filmde Alain Robbe-Grillet'nin anlatım yapısına atıfta bulunarak klasik kurgunun işlevini reddeder.

Cengizhan Asiltürk ise genel anlamda kurguyu şu şekilde sınıflandırmıştır: 1.Hızlı-Yavaş Kurgu: Kısa ya da uzun çekim uzunluğunun hakim olduğu kurgu. Karşıt kurgu, Koşut, paralel ya da Almaşık Kurgu. 2.Olağan Kurgu: Genellikle gösterilen bir

olaydan sonraki olaya büyük zamansal ve büyük uzamsal atlamalar yapmak için kullanılır. Bu geçişten hemen sonra görüntüye 'dört yıl sonra' biçiminde arayazı bindirilebilir. 3.Bağıntılı Kurgu ise çağrışım gücüne sahiptir. Birbirini çağrıştıran iki biçimden yararlanılarak estetik anlatım çıkarılır (Asiltürk, 2008: 58-60).

Eisenstein'a Göre Kurgu Çeşitleri

a) Çarpıcı kurgu (Montage of attraction): İzleyiciyi yepyeni anlamlara götürmek için geliştirilmiş ilk kurgu çeşididir. Kısa-yakın çekimlerin şok eksisi yaratacak biçimden kurgulanması olarak tanımlanabilir.

b) Çağrışım Kurgusu(Association montage): Eisenstein çarpıcı kurguyu geliştirerek Ekim filminde kullanmıştır. Zira izleyici coşkulu bir duruma bu kurgunun sağladığı çağrışımlar yoluyla yöneltilmektedir

c) Ölçümlü Kurgu (Metric Montage): Bu kurgunun temel ölçütü çekim uzunluklarıdır; çekimler birbirine müzik ölçüsü uyumunda uzunluğa göre eklenir. Gerilimin yaratılması için formülün temel oranntısı korunmalı, parçalar mekanik biçimde uzatılıp kısaltılmalıdır (Dobson, aktaran Asiltürk).

d) Dizemsel Kurgu (Rhythmical Montage): Birbiri ardına eklenen çekimlerin içeriklerinin oluşturduğu ritm dir. Kurgu devinimi bir görüntüden diğerine taşıyan görüntü içinde süren devinimin kendidir.

e) Titremsel Kurgu (Tonal Montage): Bu kurguda devinim kavramı kurgu parası gözenin tüm duygularını kapsar. Kurgu bir parçanın anlamlı-coşkusal sesine ve genel titremine oturtulmuştur. Eisenstein niteliği çekimlerdeki egemen ögeye göre belirlenen bu kurguya geleneksel kurgu der. Baskın olan egemen ögeye göre belirlenen bu kurgu, titremsel (aristokratik) kurgu olarak tanımlanır.

f) Üsttitremsel Kurgu (Overtonal Montage): Eisenstein titremsel kurguya alternatif olarak attığı üsttitremsel kurgu için demokratik karamını kullandı. Bu kurgunun temel niteliği kurgu yapılırken parçasal çekiciliklerin hepsinin dikkate alınıyor olmasıdır.

g) Anlıksal Kurgu (Intellectual Montage): Eisensteinanlıksal ses vetitremlerin kendine uygunuanlıksal duyguların çatışacak biçimde sıralanmasıyla

yaratılan bu kurgunun soyut düşünceleri perdeden sunulabilmesinin olanaklarını aramıştır. Amacı doğanl dil gibi sinemanın da soyut kavramları aktarabilmesidir. En büyük tasarılarından biri de Karl Marx'ın Kapital'ini anlksal sinema örneđi olarak ortaya koymak olan Eisensetein, bu konuda güncesine, 'görüntüyle düşünmenin' henüz çok çapraşık olduğunu, ama bunun da sırasının geleceđini yazmıştır. Anlksal kurguda görüntü öylesine düzenlenecekti ki gösterilebilen nesnelere aracılıđıyla görsel olmayan soyut anlamlar da anlatılabilecekti (Asiltürk, 2008: 54-58).

1.1.3. Kurgu Zaman ve Mekan

Bir film başından sonuna dek sürekli ileri doğru ilerleyen birbirini izleyen çekimler dizisidir. Kamera tarafından alınan görüntülerin kesilip birleştirilmesiyle yeni bir filmsel zaman doğmaktadır. Bu, kameranın çektiđi zaman aldığı görüntülerin geçtiđi gerçek zaman da deđil, sadece algının hızıyla belirlenen olgunun filmsel anlatımı için seçilmiş ayrı ayrı öğelerin sayı ve süresiyle sınırlanan yeni bir filmsel zamandır (Pudovkin, 1995: 90).

Gilbert Selder, 'The Public Arts' kitabında zaman kavramının denetimi, çeşitli parçalara bölünen herhangi bir aksiyonun bazı parçalarının seyirciye gösterilmesi diğerlerini atlanmasıyla başarıldığını söyler. Seyrettiğimiz filmlerde varlığını kabul ettiğimiz bu işlem için de şu görüşte bulunur: "Alışılmış zamanı bozma, filmin yarattığı olağanüstü etkilerden biridir. Resimde perspektifin bulunuşuna paralel olarak filmde kurgunun bulunuşu sanat tarihinde bir dönüm noktasıdır" (akt, Demir, 1994: 24).

Kurgu yoluyla çekimler birleştirilerek bir olgudan diğerine, bir ortamdaki başka bir ortama, bir zaman diliminden diğerine atlayarak ilerler. Filmde anlatılmak istenen temanın ve olayın gelişimini sağlamak üzere dramatik olarak gereksiz zaman bölümleri kurgu ile atılır. Fazla zaman dilimleri atıldıktan sonra farklı zaman dilimlerini birbiriyle birleştirmede en basit yöntem kesmedir. Basit anlamda ele alındığında çekimler arasında zamanda sürekliliđi sağladığı, gerçek zamandaki sürekliliđi koruduđu görülür.

Kurgu aynı zamanda bir eksiltme sanatıdır. Çünkü teorik olarak bir filmin karakterlerinin hareketlerini bir bütün olarak vermesi imkansızdır. O yüzden gerçek zamanda diyelim ki evden çıkıp işe gitme sahnesi anlatsal zaman içinde iki dakikaya düşürülebilir. Ya da bir uçakla New York'tan İstanbul'a gitmek normalde on altı saat

sürüyorsa bir filmde bu altı dakika içinde verilebilir. Filmsel anlatımın bu olağanüstü etkisine 'derişik zaman' adı verilir. Böylece zaman, olay gelişimini çeşitli evrelerindeki 'fazlalık'lar atılarak yani yoğunlaştırılarak dramaya uygun hale getirilir. Fakat yapılan 'eksiltmeleri asla gelişigüzel değildir. Sinemanın kendisine özgü yöntemleri sayesinde 'derişik' zaman gerçek zamanı 'temsil' eder, diğer bir deyişle seyirci, söz konusu sahne içinde herhangi bir 'kısaltmayı' algılamaz; onu doğrudan doğruya 'gerçek zaman' içinde geçiyormuş gibi değerlendirir (Ünal, 2008: 207).

Zamanın kısaltılmasına ilişkin Foss ise şu örneği verir. Örneğin, bir iç çekimde ön planda bir adam ve ondan altı-yedi metre geride masa üzerinde bir telefon vardır. Telefon çalar, adam geri döner ve telefona doğru koşar. Bir metre koşmuş ya da koşmamıştır ki, telefonun yakın çekimine keseriz. Saniyeden de kısa bir sürede adamı eli görüntüye girer ve kulaklığı kaldırır. Bu kadar kısa bir sürede adamın telefona ulaşmasını dikkate almaz. Çünkü telefon üzerinde dikkatlerimiz yoğunlaşmıştır. Psikolojik olarak telefona en çabuk şekilde ulaşmasını isteriz. Zaman geçişi içinde görünür kesmeler yapılabilir. Fakat kesmelerin yumuşak ve konuyu açık edecek biçimde yapılması esastır. Örneğin yemek masasından mutfakta üst üste konmuş kirli tabaklara geçiş yapılabilir. Bu anlatım türüne genellikle "eliptik" adı verilir; üstü kapalı bir biçimde bir sürenin geçtiği anlatılır (Foss, 1992: 110).

Dramatik filmlerde, yalnızca zamanın 'kısaltılması'na değil 'uzatılması' filmsel zamanın farklı bir kullanımudur. Dramatik açıdan önemli olan kimi sahneler, örneğin iki kişi arasında sürmekte olan kavga, çok sayıda kesme ve kurguya özgü teknikler yardımıyla gerçekte olabileceğinden çok daha 'uzun' bir zaman dilimine yayılır. Böylece seyircinin 'gerilim'i gerçekte olduğu gibi ani ve bir anda geçen sahnelerle anlatılmış olmaz tam tersine gerilim daha da yoğunlaştırılır. Eisenstein *Potemkin Zirhlisi* filminin 'Odesa Merdivenleri' ayrımında gerçek zamanı kesmeyle uzatır. Kıyımı vurgulamak için yapar bunu. Bu ayrımın sonunda bir asker kılıcını yaşlı bir kadının gözüne sokar. Bir an'lık olayı Eisenstein şöyle böler: Askeri, askerin kılıcını kaldırdığını, canavara benzeyen yüzünü, kılıcı kaldıran elinin aşağıya indiğini, gözlüğü yana kaymış, gözünden kanlar fişkıran kadını gösterir (Büker, 1991: 143).

Ünal, gerçek zamanın uzatılması işlemini 'gerilme' olarak tanımlar (Ünal, 2008: 208). Gerçek zamanı uzatmak için kurguda başvurulan diğer yöntemlerden birisi

de 'slow motion' tekniđi yani görüntülerin gerçekte olduğundan çok daha yavaş bir hızda oynatılmasıdır.

Kurgu, bir filmin zaman hattını kurmak için de kullanılır. 'Koşut' (paralel) kurgu yönetmene birbiriyle ilişkili olan ya da olmayan iki öykü arasında gidip gelinmesine, ikisi arasında almasıık-kurguyu (cross-cutting) gerçekleştirilmesine olanak sağlar. Geriye dönüş (flash back) Őu andan geriye dönerek yaşananların gösterilmesi ve ileriye atlayış (flash forward) olacakları önceden gösterme yolu ile; konudan ayrılma ve önceden tahmin olanađı sağlar. 'Karışık' kurgu (involved montage) bir sekansın zamansal sıralamasına dikkat edilmeksizin anlatılmasıdır: Bir aksiyon tekrarlanabilir, çekimler sırasız kurgulanabilir. Kurgu kodlarının bu uzantılarının her biri, kurgunun kendi içindeki zamandizinden başka bir şeyin yaratımına yöneliktir (Monaco 2010: 210).

Dramatik anlatım 'olay örgüsü'ne yani zamana dayanan bir anlatım olduğü için film içinde sürekli olarak 'zamanın' bildirilmesi gerekir. Filmsel eksilteler zamanda geri-ileri gidişler dolayısıyla yönetmenin, filmsel zamanın gerçeđe uygun bir biçimde nasıl ilerlediđini bildiren çekimleri filmin akışı içine yerleştirmesi gerekir. Bu bazen bir saat, güneşin doğuşu, ayın yükselişü olabilir. Zamanın sunulması belirgin bir biçimde olur, çünkü zaman soyuttur ve görüntüye dayalı bir anlatımda ancak somut göstergeler daha anlatıcı olur. Dramatik filmde 'zaman'ın sürekli olarak vurgulanması geređiyle ilgili olarak Eugene Vale Őunları söyler: "Kesin bir yeri bir kez tanımlamak yeterlidir; çünkü mekan, deđişmeden kalır. Eđer birkaç sahne öykü boyunca tek bir yerde geçiyorsa, mekanı yalnızca ilk seferinde tanımlamak yeterlidir. Fakat zaman dikkate alındığında durum böyle deđildir. Sonsuz bir deđişim içinde olan zaman, sürekli vurgulanmalıdır" (aktaran, Ünal: 209).

Zamanın ilerleyişüne ilişkin verilen bilgiler, buna yazı olarak verilen bilgiler de dahil seyircinin 'gerçek zaman' yanılmasıını güçlendirir. Bu vurgulamalar, özellikle 'doruk noktaları'nda daha da yoğunluk kazanır. Öte yandan yönetmen kurgu yoluyla zamanın ruhunu yakalamaya çalışır. Sona doğru yaklaştıkça filmin 'tempo'su da artar; çekimler giderek kısalır, anlatısal zaman hızlanır ve gerilim bu sayede üst seviyeye ulaşmış olur (Ünal, 2008: 209).

Sinematik zaman gerçek zamanın bilinçli bir organizasyonudur. O gerçek zaman dizsinin temel ilkelerine göre düzenlenmelidir. Film zaman ilişkileri ortaya çıkartıcı yetenektedir. Zamanda genişleme ve daralma, yaşantımızın unsurlarıdır. Zamanın süresi ve hemen olabilirliği yaşantımızın ve tarihin koşulurdur ki, saniyenin tıkırtısı ve asırların muhteşem geçişleriyle hareket eden zaman zamanı belirsiz bir düşünceye kaçmaz. Sinematik zaman, "akrep ve yelkovanı olmayan bir saat" değildir (Demir, 1994: 34).

Filmsel zaman gibi filmsel mekan yaratımında da parça parça alınan görüntülerin kurguda aynı mekanmış gibi gösterilmesiyle gerçekleşmektedir. Bir film yönetmeni tasarladığı hastane odasını gerçekte bulmayınca planladığı sahneleri farklı yerlerde çekerek bunları kurguda aynı mekanlanmış gibi gösterilebileceğini anlatır. Yüksek tavanlı uzun dar koridorlu, odaları geniş ve boğaz manzaralı, bahçesi geniş ve ağaçlık olarak istenen mekan için koridor çekimleri bir hastanede yapıp, boğaza bakan bir otel odası hastane odası olarak düzenlenebilir. Bahçe olarak geniş bir park kullanıldıktan sonra kurguda ışık ve oyuncu sürekliliğine dikkat edilerek tek bir hastanede geçiyormuş gibi kurgulanabilir. Böylece filmde, gerçekte olmayan uzun koridorlu, odaları boğaza bakan geniş yeşillikli bir bahçeye sahip yeni bir hastane yaratılmış olur (Küçükdoğan, Yavuz, Zengin, 2005: 13).

1.1.4. Kesme ve Noktalama İşaretleri

Kurgunun yöntemi 'kesme'dir. Çekim film formatta çekildiğinde mekanik olarak kesilir, bugün yaygın kullanımı ise sayısal olarak kesilmesidir. Bir çekim gerçek ya da görünüşte kesintisiz bir birimdir, kesme ise onu kesmektir. Kurgu ile kesme yaparak kesildiği gibi kesme ile birleştirilebilir de (Kolker, 2011: 106-7).

Kesme daha önce çekilmiş olana dışarıdan yapılan bir "müdahale"dir. Yönetmenin daha önce yarattığı görüntüleri bağlarken yaratıcı gücünü kullanmasına olanak sağlar."Ritm yaratmak için kesme, eğretileme yaratmak için kesme, yaşam gerçeğini bozmak için kesme, gerilim yaratmak için kesme, görsel şölen yaratmak için kesme" (Büker: 1991, 152)

Arnheim, "kimi kez aralarında gerçekçi bir ilişkiden çok kavramsal ve şiirsel ilişki olan iki görüntü birleştiriliyor" diyerek kesmenin önemini vurgular (akt, Bükler: 1991, 146). Her görüntünün bir anlamı vardır, iki ayrı anlama sahip görüntüler birlikte kullanıldıklarında ise farklı anlama ulaşılır, 'eğretileme'ler yaratılmış olur. Kısa kesmelerle bağlanan görüntüler ritim yaratırlar, son derece canlı bir anlatım ortaya çıkar. Kesme ile gerçeklik tekrar kurulduğu gibi yaşam gerçeği bozma yoluna da gidilebilir. Bu durum tamamen yönetmenin yaratıcılığına kalmıştır.

Kimi kez yönetmenler öykünün dramatik ritmi ile koşutluk sağlamak için çok sık kesmeye başvurup filmin iç ritmini arttırlar. Hızlı kesmeyi kullanan Griffith süreklilik ve ritim sağlayan kesmeyi geliştirir. Ve günümüzde 'klasik kesme' diye adlandırılan yöntemi bulur. Griffith kesmeyi olayın sürekliliğini vurgulamak için değil, dramatik ve duygusal etki yaratmak için kullanır (Bükler, 1991: 140-1).

Kurguda kesmelerin nerede ve ne zaman yapılacağı filmin tarzına bağlıdır. Kesmeler izleyiciyi olaya katmak için yapılabildiği gibi, uzak tutmak için anlamlar yaratmak için de yapılabilir. Kamerasını doğrulttuğu gerçekle hiç ilgilenmeyen bir yapımcı hammaddenin parçalarını anlamlar yaratmakta kullanabilir. Bu anlamlar gerçekte hammaddede bulunmamakta parçaların birleştirilmesi sonucu yaratılmaktadır. Bu durumda gerçek dünya hiçbir değer taşımamakta ana amaç için bir araç olmaktadır. Diğer yandan kendine yabancı bir gerçek dilimini inceleyen ve bunu olabildiğince en özgün haliyle vermeye çalışan bir film yapımcısı da olabilir. Bu örnekte zamanı, mekanı ve hareketi parçalara bölüp bölmek belirleyici bir tercih görünmektedir (Foss, 1992: 110).

Sinema tarihinde klasik kurgu kurallarını yok sayarak Resnais, Godard gibi yeni bir yorum getiren ya da düşsel, gerçekdışı, şiirsel bir dünya yaratmak adına kalıpların dışına çıkan Cocteau, Bunuel gibi sinemacılar olmuştur. Kurgu kavramının, sinema diline getirdiği yeniliklerin klasisizmden modern çağa geçişi simgelediği söylenebilir (Küçükdoğan, 2005: 34).

Çekimler anlamlı bir bütün oluşturmak için birleştirilene kadar yalnızca birer film parçalarıdır. Kurgu ile öncelikle filmin fazlası, gereksiz film parçaları alınır. Film kurgucusu becerikli çekim seçimiyle düzenleme ve zamanlama yolu ile filme görsel çeşitlilik vermeye çalışır. Bu süreç film parçalarını bir araya getirmekten çok, yeniden

yaratmaktır ve amaç da genellikle tek tek sahnelerdeki tüm devinimin toplam etkisinden daha büyük bir bütünsel etkiyi ulaşmaktır (Mascelli, 2002: 154).

Pudovkin kurgu için daha doğrudan bir tanımlamayla şöyle demiş: “*Film için kullanılan "çevirmek" deyimini tamamıyla yanlışdır ve dilden çıkıp gitmelidir. Film çevrilmez, kurulur; kendi ham maddesi olan ayrı ayrı selüoit parçalarından kurulur (Pudovkin, 1995: 16).*

Zincirlemede, bir çekimin son görüntüleri gittikçe silikleşirken, bunu izleyen çekimin ilk görüntüleri yavaş yavaş belirginleşir ve yavaş yavaş öncekilerin yerini alır (Özön, 1990: 81). Kesme'nin ani, sarsıcı ve zaman zaman dikkati dağıtan etkisi zincirlemede yaşanmaz.

Kararma açılmada da görüntüler yavaş yavaş kararır, görünmez olur; sonra da kapkaranlık görüntüler yavaş yavaş aydınlanarak yerini yeni görüntülere bırakır. Birincisine kararma ikincisine açılma denir. Ayrımlar ve genellikle sahneler kararma açılma ile belirlenir (Özön, 1990: 81).

Silinmede ise, ikinci çekimin ilk görüntüsü görüntülüğün herhangi bir yanından belirir, ilk çekimin görüntüsünü herhangi bir biçimde (düz, eğri , kırık, yatay çizgiler...) silerek onun yerini olur.

1.1.5. Kurgu Yapmak

1.1.5.1. Film Kurgusu

Film kamerası ile peliküle yani sinema filmine çekilen filmleri kurgulamak için kullanılan en eski kurgu yöntemidir. Filmler özel bir kesici ile kesilir ve özel seloteyplerle yapıştırılıp birbiri ardına eklenerek yapılır. Film kurgusu birçok aşamadan oluşan oldukça meşakkatli ve gerçekten sabır gerektiren bir iştir.

Film kurgusunda ilk aşamada, negatif filme çekilen ham filmler laboratuarda pozitif olarak bir kopyası basılır, buna iş kopyası denir. İş kopyası montaj masasında izlenebilir haldedir. Montaj iş kopyası üzerine yapılır, ham film uygun ortamda saklanır. Film eğer sesli çekilmişse "perfore bant" a aktarılır. İkinci aşamada sesler ve görüntüler her planın başında bulunan klaketlerin yardımıyla eşlenir yani senkronlanır. Klaketin

tam kapandığı anda çıkardığı sesle, tam kapandığı anın görüntüsü üst üste getirilir. Daha sonra senkronlanmış planların sıralı listesi çıkarılır. Planlar tek tek kesilip sahne düzenlerine göre genellikle raflarda gruplandırılır. Dördüncü aşamada artık planlar sahneleri oluşturacak biçimde arka arkaya bağlanır, yani sahne sahne kaba montaj yapılır. Sonraki aşama ince montaj-final montajı aşamasıdır. Altıncı aşamada ise iş kopyası esas alınarak ham negatif aynen kesilip bağlanır. Bu arada bir yandan ses bandına müzik, efekt, dublaj v.s. eklenir. Sonraki aşamada filmin parlaklığı ve rengi düzeltilerek ayarlanır. Sesle görüntü birleştirilerek sıfır kopya basılır, diğer kopyalar varsa hataların düzeltilmesinden sonra hazırlanır. En son olarak gösterim kopyaları basılır ve film sinemalarda izlenecek hale gelir (<http://ww.videokurgumontaj.com/kurgu-ve-kurgu-cesitleri-nelerdir.html>).

Sinema filmi kurgusu Moviola, KEM gibi isimlerle anılan cihazlarla yapılırlar. Kaba kurgusu yapılan film, kurgucu ve yönetmen tarafından tekrar seyredilir, her sahnenin uygun kesim noktası mumlu kalemle işaret edilir ya da makasla kesilir. Kurgucu silme, kararma açılma gibi optik hileleri ince kurgusu yapıldıktan sonra mumlu kalemle işaret eder ve laboratuara gönderir. Ayrıca sinema filmleri fiziki olarak da çok yer kaplarlar. 30m uzunluğundaki bir film bandı sadece 1 dakikalık görüntü içerir. "Kıyamet" (Apocalypse Now) filminin 230 saatlik yani 370 bin metrelik ham film çekiminden kurgulanarak kısaltılmış olması bu işin zorluğu hakkında fikir vermektedir

(http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/modul_pdf/213GIM129.pdf s.10-12)

1.1.5.2. Video Kurgu

1940'ların sonu ve 50'lerin başında kayıt aracı olarak manyetik bandın mükemmelleştirilmesiyle bantlar kurgulanabilir hale geldi. Televizyonculuğun ilk yıllarından 1990'ların sonlarına kadar yaygın olarak analog kurgu kullanılmıştır. Video kurgu, video kasetlerdeki ham görüntü ve seslerin bir video oynatıcıdan bir video kaydedicideki boş kasete sırayla kaydedilmesiyle yapılır. Genellikle iki adet video teyp (vtr) arasında bir edit control (kurgu kontrol) cihazı bulunur. Bu cihaz iki video teybi kontrol ederek kurgucunun verdiği komutları karesi karesine gerçekleştirmesini sağlar. Bir video kurgu setinde ayrıca, vtr cihazlarındaki görüntüleri izlemeye yarayan

monitörler, yazı ve grafiklerin hazırlanacağı 'karakter jeneratörü' ses monitörleri, başka ses eklemek için kasetçalar veya CD çalar deckleri gibi teçhizatın bulunması gerekir.

1.1.5.3. Dijital Kurgu

1990'lı yıllarda kurgu yaygın olarak sayısal ortamda yapılmaya başlanmıştır. İlk bilgisayarlar Naziler döneminde IBM tarafından üretilmeye başlandı. İlk iş bilgisayarlarının çıkışından bir süre sonra kurgu işlemi offline veya online olarak bilgisayarlarda yapılmaya başlandı. Dijital sinemaya ilk geçiş kurgu aşamasında oldu. 35mm kameralarla çekilen filmler dijitalle aktarılıp bütün post prodüksiyon işlemleri bittikten sonra tekrar filme basılıyor ve öyle gösteriliyor. Dijital kurgu konusunda ilk sistem George Lucas'ın kullandığı 1984 tarihli EditDroid adlı sistemdir. Daha sonra ise ortaya çıkan Avid, EditDroid'i satın alır. Birçok rakibi çıkan Avid'in son zamanlardaki rakibi Mac tabanlı yazılımı Final Cut'tır. Bunun yanında günümüzde sıkça bağımsız sinema filmleri kurgusunda kullanılan Adobe Premiere ve Grass Valley programları vardır. Aynı zamanda özel efektlerin de bilgisayarlar aracılığıyla yapılmasıyla, kurgunun bilgisayarlarda yapılması işleri kolaylaştırır. Bu tip kurguya NLE yani "Non Linear Editing" adı verildi. Böyle kurgulamada herhangi bir sıra gözetilmesine gerek yoktur. Filmin kurgusu için doğrusal bir sıra izlenmesi zorunlu olmadan, önce ortası sonra başı sonra sonu kurgulanabiliyordu. Kesme yapmanın kolaylaşmasıyla bir filmde var olan plan sayısı da arttı. Daha hızlı kesme yapmak neredeyse bir kural haline geldi. Film yapımı büyük ölçüde kolaylaştı. Film üretim sayısı arttıkça elbette özensiz işler de arttı ancak niteliği çok yüksek filmlerin sayısı da artış gösterdi. Bunun yanında filmlerde özel efekt sayısı da artış gösterir. Bilgisayar tabanlı kurguda depolama ve yüksek bilgi akışlı veriyi işleme gibi yaşanan sorunlar bilgisayar teknolojisi geliştikçe azaldı. Dijital kameralardan özellikle Red kameranın kurgu aşamasında başlangıçta yaşanan birtakım zorlukları sonar aşıldı. Bazı filmler ise hiç kamera ve gerçek oyuncular kullanılmadan foto gerçekçi bir üslupla sadece bilgisayar animasyonları sayesinde üretildi bu tip filmlerde karakterler bilgisayarda oluşturulan bir canlandırmadan ibaretti. Buna örnek olarak *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki 'Gollum' karakterini verebiliriz. Bu tip çalışmalar için gerçek oyuncuların içine girdikleri ve algılayıcıları olan tulumlarla motion capture adı verilen teknikler kullanıldı. Bu sayede animasyon karakterin hareketleri daha inandırıcı oldu (<http://www.broadcasterinfo.net/87/dijitalsinema.html>) (erişim tarihi, 17.08.2011).

Non Linear Kurgu'da video kurguya göre daha az teçhizat gereksinimi vardır. Kurgu bilgisayarına bir VTR cihazı ve hoparlör eklenmesiyle sistem hazır hale gelir. Kurgunun sayısal hale gelmesinin birçok avantajı yaşanmıştır. Bunlardan ilki kurguya getirdiği hız katkısıdır. Hem filmin yapımcısı, hem de yaratıcılık için daha fazla zamana ihtiyaç duyan kurgucu için hız çok çekicidir. Hızı sağlayan çekim malzemesine anında rastgele erişim sağlanabilmesidir. Herhangi bir çekime bir klikle erişilebilmektedir. İkinci önemli getirisi, maliyet olmuştur. İş kopyası maliyetleri yarı yarıya düşürmüştür. Maliyetin yanında ekip de küçülmektedir. Önceleri çok fazla sayıdaki görüntünün düzenlenmesi birden fazla çalışmanı gerektirmekte iken, az kişiyle aynı işin yapılabilmesi ve kurgu işiyle ilgili birtakım becerilerin gelişmesinin zaman almaması çekici bir özelliktir. Filmin yönetmeni her ne kadar kullanılmış olursa olsun, malzemenin kesilmemiş halini izleyebilir. Yapılan kurgunun sanal bir kurgu olduğu, yok edici olmadığı her an istenilen noktaya geri dönülebileceği unutulmaması gerekir. Ayrıca film tekniğine göre daha temiz ve gürültüsüz bir çalışma ortamı sağlayan sayısal kurgu, sesin de daha nitelikli kullanımına olanak sağlar (Murch, 2007: 70-71).

1.1.5.4. Kurgucunun Filme Katkısı

Deneyimli bir kurgucu malzemeyi izler, senaryonun rehberliğinde filmi sekans sekans kurgular. Çekimlerin seçiminden sorumlu tek kişidir. Sahnenin vurgulanmasında ne zaman yakın çekime kesileceğine, ne zaman genel çekime çıkılacağına o karar verir. Yönetmenin işi, kurgucuya içlerinden seçim yapacağı çok sayıda görüntü malzemesi sağlamaktır (Arijon, 1995: 529).

Birçok film hala kurgu aşamasında kurtarılıyor. Kötü oyunculuk, seslendirme, ya da ilgiyi dağıtacak bir şeye ya da kimseye kesilerek tolere edilebilir. Aksiyon filmlerinin başarısında kurgu yapısı önem taşır. İnsanların birbirini yumruklayarak yere düşürdüğü, binalardan düştüğü arabaların çarpışarak birbirine geçtiği sekanslar yüzlere yumrukların indiği ve kırılan cam kapılardan bedenlerin düştüğü yanlısamasını yaratmak için dikkatle kurgulanan çekimlerden oluşturulur (Kolker, 2011: 150).

1.2. Kurgu İle İlgili Kuramsal Yaklaşımlar

Tezin konusu 'Anlam Yaratma Aracı Olarak Kurgu' olunca bu bölüme başlarken Prof. Dr. Seçil Büker'in 'Sinemada Anlam Yaratma' kitabında olduğu gibi ben de 'anlam nedir?' sorusunun cevabını arayarak başlamayı uygun buldum. Anlam:

Anlam : Anlayış, duygu

Sözcüklerin ve davranışların zihinde uyandırdığı izlenim

Bir deyimmin belli bir yorumda karşılık olarak kazandığı nesne.

Bir kelimenin, veya kelimelerden meydana gelmesi dolayısıyla, bir cümle veya sözün anlattığı fikir.

Bir simge, kavram ya da bir ölçümün belli bir dizgeye göre taşıdığı işlem ya da içerim(<http://sozluk.yenimakale.com/anlam.html>).

Görüldüğü gibi 'anlam'ın da birden fazla anlam'ı var. Büker kitabında çağdaş dilbilimin anlam konusunu dilden bağımsız olarak ele alınamayacağı vurguladığını söyler. Ancak dil aracılığıyla ortaya çıkan anlam, dil içindeki ilişkilere bakılarak anlaşılabilir. Yazar ya da konuşucu nasıl iletmek istediği anlamı iletmek için sözcükler arasında ilişki kuruyorsa, görsel dil için de yönetmen görüntüyü düzenlerken gösterenleri seçiyor, örneğin belli bir amaçla planda kırmızı rengi kullanmayı seçiyor. İzleyici aynı toplumsal ve kültürel ortamın üyesi olmadığı sürece yönetmenin amaçladığı anlama ulaşamıyor. Yönetmen kurduğu anlam doğrultusunda görüntüsünü düzenler. Görüntü onun için sonuçtur, izleyici için ise başlangıç. Kadın göstermek isteyen bir yönetmen kadın gösterir. Ancak giysileri, giysilerin renkleri, takıları kadını fiziksel özellikleri anlam yüklüdür. Bu anlamlar toplumsal uzlaşımlarla oluşur. Sözlü dildeki uzlaşımlar kolay kolay kırılmazlar ancak sinemada yönetmenler gösterenleri (renkler, açılar, alıcı devinimleri vb) sık sık değiştiriyorlar. Yönetmenler bunu bilinçli olarak yapıyorlar. Böylece izleyiciler yeni çağrışımlar kurmak zorunda kalıyorlar. Ulaşılan sonuç çoğunlukla eşlenmiyor, yani izleyicinin ulaştığı anlam çoğu kez yönetmenle aynı değil. Tek yorum, tek anlam yok artık. Sanatçılar oluşmuş gelenekleri zorlayarak bu sınırları aşmışlardır. Picasso gerçeğin değişik yönlerini tek görüntüde

göstermeyi başarıyor, yönetmenin elinde gerçeğin değişik yönlerini göstermek için pek çok görüntü olanağı var (Büker, 1991: 10-14).

Gerçek anlamda özgün bir sinema dilinin çıkışının filmdeki sahnelerin ardına izleyen karelere bölünmesinden yani kurgunun doğuşundan sonra ortaya çıktığını söyleyen Carriere sinemada anlamın oluşmasını şöyle bir örnekle açıklamıştır: Kapalı bir odada bir adam pencereye yaklaşır ve dışarı bakar. İkinci çekimde sokağı görürüz, sokakta iki karakter vardır: penceredeki adamın karısı ve onun aşığı. Bu görüntüler bugün aynı sıralama ya da tersi biçimde de verilse izleyici zorlanmadan adamın onları gördüğünü anlar. Ancak seksen yıl önce elinde uzun sopası olan biri çıkıp durumu açıklıyordu. Sonraki çekimde kadın sevgilisinden ayrılmış eve doğru gelmektedir. Başını kaldırıp cama bakar ve kocasını görür. Kadın donup kalmıştır. Neredeyse kalp atışlarını duyarız. Bu noktada koca kadının bakış açısından alt açıdan verildiğinden adam ister istemez korkunç ürkütücü ve üstün görünür. Bir diğer çekimde kocasının bakış açısından kadın korkmuş ve suçlu görünür aynı zamanda savunmasızdır. Bu sahneye bir de ışığın kullanımı eklenince dışların parlaması, elmacık kemiklerinin ve şakak kemiklerinin vurgulanmasıyla koca tüm acımasızlığıyla perdeye yansır. Yumuşak ve ayrıntıları vermeyen bir ışıkla ise koca bağışlayıcı görünür. Devam eden çekimde koca allak bullak olmuş yüz anlatımının ardından karısının boğazına sarılırsa izleyici bunu kadının yatak odasında geçen gerçek bir sahne olarak kabul eder. Ancak bu plandan sonra adamı tekrar karısıyla aşığını izlerken görürse kocanın karısını boğazlama sahnesinin gerçekte yer almadığı anlaşılır. Bunun bir ara düşünce olduğu kurguda mekanik bir yöntemle, sahneyi hafif bulanık ya da uçup giden bir görüntü olarak iletilebilir. Ya da başka bir sırayla koca camdan bakar, onun bakış açısından sokak bomboştur. Sonraki planda kocanın gözünden bir damla yaş süzüldüğü görülür. Burada izlediğimiz gerçek sahne değil mutsuz koca belki de artık dul bir koca sokakta geçmiş bir olayı anımsamaktadır. Böyle bir bakış açısı değişimiyle yeni bir mekan da yaratılabilir. Oyuncunun gözlerinden sahneyi izleyen izleyici onun gözleriyle kalabalığı tarar. İzlediğimiz bakışlar çok iyi yönlendirilmişse karakterler ya da olaylar arasındaki ilişkiyi de kavrayabilir (Carriere, 1995:13-17).

1923 yılında Madrid'de Federico Garcia Lorca ve Salvador Dali ve Luis Bunuel, tek tek görüntülerle hızlandırılmış devinimli film çekimleri yaparlar. Bu teknik insanoğlunun asla göremeyeceği bir olayı bir bitkinin büyümesi ya da filiz sürmesi gibi

bir olguyu yakalayabiliyordu. 1926 yılında Jean Epstein filmin dilbilgisi tıpkı filmin kendisi gibi kendine özgü garipliktedir, diye yazar (akt. Carriere, 1995:18). 1925'lere kadar röntgencilik olarak sürdürülen sinema sonunda sanatın en son biçimi olarak görülmüştür. Bir süre sanat olma özelliğinin üzerine bir şey koymadan duraklamaya giren sinema dili 1966 yılında *Gündüz Güzeli* (Belle de Jour) filminin bir sahnesinde olayları aniden durdurarak yabancı bir evin merdiveninde küçük bir kız çocuğu göstermiştir. Bunuel bunu hiçbir öge kullanmadan, ne bulanıklaşma ne de renkliden siyah-beyaza dönüşme vardır. Oysa otuz yıl öncesine kadar bu sahnede filmin normal akışının dışına çıkıldığını anlatmak için bu öğeler gerekliydi. Ancak bu dönemde artık görüntüye giren kızın Cathrine Deneuve'nin canlandığı Severine olduğu annesinin sesinin kullanılmasıyla kolayca anlaşılabilmiştir (Carriere, 1995: 18).

Göstergebilimciler için gösterge mutlaka iki parçadan oluşur: Gösteren ve gösterilen. Örneğin "sözcük" sözcüğü –harfler ve sesler toplamı- bir gösterendir ama onun temsil ettiği yine başka bir şeydir: 'Gösterilen'. Ama sinemada gösteren ve gösterilen hemen hemen özdeştir. Dilde gösteren ve gösterilen arasında çok büyük fark olmasına rağmen sinemada ise böyle bir fark yoktur. Eğer iki kişi 'gül' sözcüğünü okusa, ikisi için de çağrışımları farklı olur. Ancak sinemada herkes aynı gülü görür. Yönetmen sınırsız sayıda gül türünden birini tercih edebilir, ya da birçok alternatifli görüntüleme yolundan biriyle çekebilir. Edebiyatta sanatçının seçimi sınırlı, okuyucunun ise sınırsızdır. Edebiyatta kendi tasarımımızı yaparız sinemada bunu yapamayız (Monaco, 2010: 154-5).

1. Temelanlam-Yananlam

Sözlü dille karşılaştırıldığında sinematografik görüntü gerçeğine çok yakın. Sözlü dillerde gerçeğin yerine simgesi, sinemadaysa kendisi vardır. Büker bunun için sinemada biçimin önemli olduğunu, gerçeğin sunuş biçiminin anlamı belirlediğini söyler. Paolo Pasolini bu durumu şöyle açıklamış:

Bir göstergeler dizgesi olarak sinemayı incelediğimizde, onun yazılı ya da sözlü dilin tam tersine uzlaşimsal ve simgesel bir dil olmadığı, gerçeği simgelerle değil, gerçeğin kendisi ile anlattığı sonucuna vardım: Şu ağacı anlatmak istersem onu kendisiyle anlatırım. Sinema gerçeği gerçeğe anlatan bir sanat. Öyleyse şu soru sorulabilir: Sinema ile gerçek arasındaki ayrım ne? Gerçekten hiçbir şey... Sinema beni her zaman gerçek düzleminde, gerçeğin tam ortasında kalmaya zorluyor: Film çekerken gerçeğin

içindeyim, ağaçların, insanların arasında... Yazında olduğu gibi gerçeğe benim aramda simgesel ya da uzlaşımsal bir süreç yok. Bundan dolayı uygulamada sinema benim gerçeği olan sevgimin patlaması (akt, Büker, 1991: 52)

Filmler anlamın iletimin iki yoldan düzenlerler: Temelanlamsal ve yananlamsal olarak. Bir film görüntüsü ya da sesinin anlamak için çaba sarf etmediğimiz anlamıdır. Sinema diğer sanat dallarından farklı olarak fiziksel gerçekliğin kesin bilgisini aktarma kapasitesine sahiptir. Yananlam ise anlatma biçimiyle kazanılan anlamdır. Monaco'nun verdiği örnekle; gül için belli bir çekim açısı çekilir, kameranın sabit mi hareketli olacağına karar verilir, ışık parlak veya kasvetlidir, gül canlı ya da solmuştur, dikenleri belirli ya da görünmezdir, gülün arka planı nettir ya flulaştırılmıştır, çekim süresi uzun ya da kısadır, çekim nasıl sunulacak, tüm bunların cevapları sinemasal yan anlama özel katkılardır. Yönetmen ne çekeceğine ve nasıl çekeceğine de karar verdikten sonra düşünmesi gereken çekimin nasıl sunulacağıdır (bunun nasıl kurgulanacağı: Dizimsel). Şimdiye kadar göstergebilim çok basit bir nedenle sinemanın dizimsel yanına konsantre olmuştur. Sinemayı diğer sanatlardan çok net bir biçimde ayıran, bir anlamda en fazla "sinemasal" özellik gösteren dizimsel kategoridir (kurgu) (Monaco, 2010: 157-9).

Kurgu ile anlam yaratma konusunda Asiltürk, Jane Champion'un *Piyano* filmini örnek verir. Filmde aldatılan koca eşi Ada'yı cezalandırmak için parmağının keser. Ada onu piyano öğrettiği adamla aldatmıştır. Koca onu aldatmasında piyanosunun bir araç olduğunu, piyano çalmak için parmak gerektiğini bu yüzden de onu parmağının keserek cezalandırdığını söylemediği halde, izleyici bu bağlantıyı kurar ve anlamı çözer. İletinin anlaşılabilmesi için bir düzeneğin olması gerekir. Sinemada iletiyi taşıyan düzenek kurgudur. Filmdeki olayların göstergeler yoluyla anlaşılabilmesi onun bir dil olduğunu gösterir ve yönetmenin çekimleri kurgulamasının nedeni anlam yaratmadır. *Potemkin Zırhlısı* filminde de yaralanan bir devrimcinin yaşamla ölüm arasındaki gidip-gelişimini simgeleyen mumun titrek alevidir. Rüzgar estikçe mumun alevi de zayıflar. İzleyici mum ile hayatla bağı gittikçe zayıflayan devrimci arasında bir bağ kurar. Anlam ve anlamlandırma sanatı olan sinemada buna benzer çok sayıda öğeler ve simgeler kullanılabilir (Asiltürk, 2006: 69-70).

2. Benzetme, Eğretileme, Düzdeğişmece

Her türlü ifade biçiminde başvurulmuş yollardan biri de **benzetme**'dir. Anlatımı somutlaştırmak, daha açık, etkileyici biçimde aktarmak için benzetme'ye başvurulur.

Sinemada benzetme deęişik biçimlerde yapılabilir. Benzer nesnelerin görüntüsü, benzer devinimler arka arkaya getirilebilir. Asiltürk, Yücel Ünlü'nün *Gazetecinin Ölümü* isimli dramatik-belgesel (döküdrama) filminde fotoğraf makinesine film takılması ile silaha mermi konulması benzer edimler olarak ardışık olarak verilerek benzeşmelerden anlam yaratmıştır (Asiltürk, 2006: 69-77).

Jacobson'a göre söylem iki doğrultuda gelişir. Bir konudan dięerine benzerlik ya da bitişkenlik yoluyla geçilir. Benzerlik yoluyla geçildiğinde eğretileme, bitişkenlik yoluyla geçildiğinde düzdeğişmece oluşur. Kimi yönetmenler eğretilmeyi kimileri ise düzdeğişmeceyi kullanır. Ya da bazı filmlerinde eğretileme bazılarında ise düzdeğişmece kullanabilir. Örneğin Alain Resnais *Hiroşima Sevgilim* (Hiroshima mon Amour, 1959) filminde benzerliğe dayanan eğretilmeyi kullanırken, *Geçen Yıl Marienbad'da* (L'Anné d'ernifère a Marienbad, 1961) filminde ise yoğun olarak düzdeğişmeceyi kullanmıştır. İkisinde de benzer konular işlenmesine rağmen söylem farklıdır. Hiroşima Sevgilim filmi yananlam düzeyinde eğretileme üzerine kurulmuştur. Geçmişle yaşanan an arasında gelip giden filmde yaşanan anın sevi coşkusu içindeki görüntüleri geçmişin atom bombasının yıkım görüntüleriyle kesilir. Film sürekli yıkım ve yaratım karşıtlığını vurgular. Geçen Yıl Marienbad filminde X'in A'yı geçen yıl Marienbad'da bir aşk yaşadıklarına inandırma çabaları ile başlar. X, A'dan kendisiyle birlikte gelmesini ister. Geçmişle yaşanan an ayırt edilmez. Eğretileme için gerekli olan uzaklık filmde yoktur, yatay bitişikliğe dayanır ve düzdeğişmece ürünüdür (Büker, 1996: 112-113).

1.2.1. Biçimci Gelenek Hugo Munsterberg, Rudolph Arnheim ve Bela Balazs

ABD'de yaşamış Alman asıllı Hugo Munsterberg 1914 yılında izlediği ilk filminden sonra sinemadan çok etkilenir. Endüstrinin önde gelenleri ile görüşmeleri, film stüdyolarının ziyaretleri sonucunda 1916 yılında *The Photoplay: A Psychological Study* (Foto gösterimi: Bir Psikolojik Çalışma) kitabı yayınlanır (İri, 2010:6).

Munsterberg dönemin sinemasına 'fotoplay' der. Sinema tarihi o zaman birinci aşamada görsel bir aygıtla oynamak, ikinci aşama eğitim ve bilgi vermek gibi önemli toplumsal fonksiyonlara hizmet vermek ve nihayetinde anlatıma, öykülemeye doğal yakınlığı dolayısıyla insan zihninin gerçek alanına (üçüncü aşama) doğru ilerlemiştir.

Yalnızca insan zihninin anlatımcı öyküleyici kapasitesini gösterdiği zaman fotoplay kendi varlık nedenini bulur (Andrew: 2010: 64-5).

Munsterberg sinema ile tiyatroyu kıyaslar. Tiyatroya göre fiziksel gerçeklikten daha uzak olan film, bireyin akli sürecine daha yakındır. O dönem sinemasında renk ve ses olmadığından ve duygular kelimelerle değil görüntülerle anlatılıyordu ve bu da sinemayı gerçekçilikten çok fantastiğe yaklaşıtıyordu. Ona göre film zaman ve mekanlarla oynayabilirdi. Film farklı mekanları bir araya getirebilir, seyirciyi farklı mekanlara götürebilir; flashbackler, flashforwardlar, rüyalar ve hatıralar ile zihnin çizgisel yapısının dışına çıkıp yeni bir zaman kurabilir. Munsterberg, müzik duymanın resim de görmenin sanatıysa film, beynin sanatıdır der (aktaran İri, 2010: 6).

İri'ye göre Munsterberg sinemaya felsefi yaklaşım getirmiştir. Munsterberg Kant'ın zaman, mekan ve algılama biçimlerinden kaynaklanan insan bilgisinin 'görünür varlık alanı' (phenomenal realm); buna karşılık mantık etik ve estetiği ise 'görünmeyen varlık alanı' (noumenal realm) içinde değerlendirmesinden yola sinemada gerçeklik duygusunun zaman, mekan ve illiyet kavramları çerçevesinde şekillendiğini öne sürer (İri, 2010: 6-7).

Munsterberg zihin ve sanatsal anlatım arasında sinemanın düşünüş şeklini çözümleyen ilk kuramcıdır. Kesintili fotoğraflar üzerinde zihnin yaptığı bir işlemle bize sunulan harekete ilişkin ilkel yanılsama arasındaki açığı, kompozisyon, imge büyüklüğü ve ışıklandırma yöntemi üzerinde büyük bir dikkat sarf edilerek desteklenmiştir. Bellek ve imgeleme karşılık olarak kurgunun doğal ham maddeleri gelmektedir, bunlar zamanı yoğunlaştırır, sıkıştırır, genişletir, ritmi yaratır, geri dönüşlere başvurur (flashback) ve düş sahnelerini canlandırır. Son olarak Munsterberg şunu iddia ediyor: "Duyguları resimlemek, fotoplay'in en temel amacı olmalıdır." (Andrew: 2010: 69). Sinemanın araç-gereci, kendi materyali zihnin kendi kaynakları olduğu için, sinemanın sahip olduğu asıl amaç zihinsel olaylara yani duygulara, bir ayna fonksiyonu görecik ışık tutmaktır. Film dünyanın değil zihinsel süreçlerin alıcısı-kaydedicisi-yansıtıcısı bir araçtır. Sinemanın temeli teknolojiye değil zihinsel yaşam içinde yer almaktadır. Munsterberg için bir filmin öyküsü içinde kaybolma deneyimi yaşanması, filmin bir sanat olduğunu ve sanat olma hedefini ve amacının taşıdığını ispatlamaktaydı. Filmin insan psikolojisi üzerinde etkisi ya da filmin kendi içinde taşıdığı psikolojik söylem

onun sinemaya ilişkin bir estetik geliştirme eğiliminin çıkış noktasıydı (Andrew: 2010: 69-70).

Arnheim, sinemanın da diğer sanatlar gibi bir olgunlaşma sürecinden geçtiğini ve biçimini bulduğunu düşünüyordu. Yirmili yılların sessiz sineması onun için sinema tarihinde bir zirveydi. Arnheim senkronize sese karşıdır, bir filmin ses kuşağının olmasına kimsenin tahammül edemeyeceğini söyler. Diyalog eylemi aksatır, jestlerle anlatılan duyguyu engeller. Filmin doğanın renklerini yansıtmasını gereksiz bulur, gerçekçi resim sanatının aksine siyah, beyaz ve griden yanadır. Arnheim 1928 tarihli *Film as Art* (Sanat Olarak Sinema) kitabında sinemanın olanaklarını ortaya koyar. Her nesnenin tek bir açıdan perspektif kurallarına uygun olarak çekilmesini savunur. Çekim ölçekleri, kamera açıları, lensleri ve kurgu ile zaman ve mekan arasındaki süreklilik deforme edilebilir, alan derinliği de değiştirilebilir, sinemanın bu esas özellikleri sanatsal ortamın gerekli kalıpları olarak rol oynayabilir (İri, 2010: 9).

Balazs ise görüntünün nesnel gerçekliği yakalamasını yeterli görmez ve montaja önem verir. Griffith'in her çekimde kameranın yerini ve açısını değiştirmesini ve böylece yeni bir dil yaratmasını över. Çekimler belli bir etki yaratmak için yönetmenin daha önce tasarladığı bir düzene göre birleştirilir. Balazs 'kurgu' sözcüğündense birleştirme olgusunu daha iyi karşıladığından 'montaj' sözcüğünü kullanır. Montaj anlatıya biçim, hız ve ritim kazandırır. Balazs "Biçim bozumuna uğramayan algılanmaz" diyen Baudelaire'e katılır ve yönetmenin izleyicilerin gerçekliği görmelerini sağlamak için yeni örüntüler oluşturmak zorunda olduğunu söyler. Ancak alışılmadık beklenmedik düzenlemeler yeni izlenimler yaratır. Balazs yapılacak bu düzenlemelerin soyut biçimlere yol açmaması gerektiğini bu tür avant-garde anlatımların izleyiciyle ilişki kuramayacağını belirtir. Balazs avant-garde filmlerin insansı dünyadan uzaklaştırdığını söyleyerek Bazin'e, sinemanın doğa ile uyum sağlamamızı sağladığını söyleyerek ise Gerçekçilere yaklaşır. Balazs yakın çekimin bizim çok iyi bildiğimizi sandığımız şeylerin gerçek yüzünü gösterdiğini söyleyerek, yakın çekimin anlam kaynağı olduğunu ifade eder. Kameranın nesnedeki gizli anlamı ortaya çıkardığını ama onda olmayan bir şeyi veremediğini bu durumda yönetmenin görevinin anlam yaratmak değil, var olan anlamı görünür kılmak olduğunu söyler (Büker, 1996: 15-16). Biçimci kuramcılardan olan Eisenstein, diyalektik kurgunun yaratıcısı olduğundan daha sonra geniş bir biçimde ele alınacaktır.

1.2.2. Gerçekçi Film Kuramı Siegfried Kracauer ve Andre Bazin

Uzun yıllar boyunca mizansen kuramları gerçeklikle kurgu ise dışavurumculukla ilgili olarak görülmüştür. Kurgu yönetmene konuyu yönlendirme konusunda daha fazla olanak sağlarken, mizansenin ise kameranın önündeki nesneye daha özgür bakabilmeyi sağladığı düşünülmüştür. Monaco'ya göre kurgu daha gerçekçi, mizansen ise bazen daha dışavurumcu olabilir. Örneğin bir nesneden diğerine kesme ile geçildiğinde kesme gerçekliği bozup yeniden düzenlediği için yönlendirici, kameranın pan hareketi ise uzamın bütünlüğünü koruduğu için daha gerçekçi bulunabilir. Gerçekte izleyici açısından dikkatimizi bir nesneden diğerine yönlendirirken nadiren pan yaparız çünkü o anda uzam en son ilgilendiğimiz şeydir. Psikolojik olarak kesme doğal algılamamıza daha uygundur. Bir yanda mizansen ve gerçekçilik diğer yanda kurgu ile dışavurumculuk; bu konuya en çok eğilen 1950'lerin eleştirmeni Andre Bazin olmuştur (Monaco, 2010: 168-170).

Britanyalı belgeselciler Paul Rotha, John Grierson, Fransa'dan Marcel L'Herbier ve Rusya'dan Dziga Vertov'un eğlenceli, öyküsel filmlerle ilgili açıklamaları baskın olan kurgusal sinemanın büyüçülükle yaratılmış bir uyuşturucu gibi (kurgulamanın biçimci yöntemlerinin büyüçüsü, laboratuvar süreçlerinin ve büyüleyici metinlerinin sihri) halkın uyutulması, susturulmaları, yazgılarını kabullenmeleri inancını taşır. En başından ise gerçekçi film kuramı, sanatın toplumsal işleviyle ilişkilidir. Belgeselci yönetmenlerin ve diğer yönetmenlerin açıklamaları gerçekçiliği güçlü bir kuram haline getirmemiştir. Gerçekçi film kuramını tam şekline büründüren kişiler Andre Bazin ve Siegfried Kracauer olmuştur. Gerçekçiliğe bağlılıkları ön plandadır, her ikisi içinde böylesi bir yenilenme doğayla olan uygun ilişkinin önünden gitmek değil onun ardından gitmek şeklindedir (Andrew, 2010: 187-9).

Kracauer sinemanın yalnızca hayatı olduğu gibi gösterdiği zaman en derin en özlü biçimde var olabileceğini ifade eder. Sinemanın araçlarını iki gruba ayırır: temel özellikler ve teknik özellikler. Filmin temel özellikleri tamamen fotoğraftır, sinemanın görünebilir dünyayı ve onun hareketini kaydedebilme yeterliliği ile ilgilidir. Önce sinemanın temel özellikleri sonra kurgulama, yakın plan lenslerle yapılan biçim bozunumları, optikle yapılan efektler vb gelir. Teknik özellikler yalnızca görünebilir dünyanın kaydedilmesi ve özelliklerinin açığa çıkarılması amacıyla kullanılmalıdır. Çünkü gerçekliğin dönüştürülerek yorumlanması, gerçeklikle bağımızı azaltacağından

sanat güçlenmez, varlık nedenini kaybeder. Gerçekçi olmayan sinema bir oyuncak gibi kullanılan bilimsel enstürmandır ilginç, heyecan verici ve eğlenceli olsa da oyalanma ya da kendi niteliğinden uzaklaşma olacaktır. Kracauer, tüm sanatların biçim ve içerikle savaşımında olduğunu sinemayı ise bu savaşta üstünlüğe sahip ilk 'sanat' olarak görmüştür. Yönetmenlerin gerçekliğe dair kendi görüşlerini anlatmak zorunda olduğunu düşünüyordu. Onun anlatılmasını istediği olgusal gerçeklik değil, anlatılmak istenene yönelik amaçlardan ve niyetlerden oluşan bir gerçekliktir (Andrew, 2010: 195-200).

Kracauer yönetmenin çok yönlü olan fiziksel gerçeklikten kendisi için en uygun olanı seçmesi gerektiğini söyler. Görünür dünya yönetmenin hammaddesidir, görüntü de doğanın bir parçası. Sinema öbür sanatlar gibi hammaddenin ötesine geçmemeli, dünyanın anlatımı olmalı dolayısıyla yaşam hammadde olma özelliğini yitirmemeli. Sinemada dünyamızın gizli yönlerini buluruz. Sinema tıpkı bilim gibi olguyu parçalar, görünmezi görünür kılar. Sinema yalnızca küçük ayrıntıları değil kitleleri de görünür kılar. Tiyatro için sorun olan kitleler kaydırmalı çekimlerle sinema için üstesinden gelinmeyecek bir şey değildir. Avant-garde'ların kendi biçimlerini yarattıklarından gerçeklik izlenimini yok etmelerinin dışında öyküyü de yok ettiklerini düşünür. Öykülü film sinemanın estetik ve ekonomik açıdan var olma nedenidir. Ancak öykü, *Kuzeyli Nanook* (Nanook of the North, 1922), *Aran'lı Adam* (Man of Aran, 1934) filmlerinde olduğu gibi yöreden kaynaklanmalı ve olay örgüsü gerçekle beslenmelidir. Dışavurumcu filmler de fiziksel gerçekliği yadsıdıkları için sinemaya özgü olanı yok ettiğini savunur. Sinemaya özgü olanı en iyi sergileyen filmler ise belgesellerdir. Gerçekliğe biçim vermeye çalışan Joris Ivens'in *Yağmur* (Rain, 1929), Basil Wright ile Harry Watt *Gece Postası* (Night Mail, 1936)'de şiirsel anlatım arayışı içine girerler (Büker, 1996: 23-26).

André Bazin, gerçekçi film kuram savunucuları içinde en önemli yerin sahibidir. Bazin'in gerçekçi sinemayı kuramsal olarak benimsemesi İtalyan Yeni-Gerçekçiliğinin yükselişi ile eş zamanlıdır. Bazin 1951 yılında sinemanın en etkili eleştirel yayını olan *Chairs de Cinema*'yı Jaques Doniol-Valcroze ile birlikte çıkarırlar. Yeni bir sinema arayışında olan François Truffaut, Jean Luc Godard, Pierre Cast, Eric Rohmer ve Claude Chabrol gibi genç eleştirmenler de bu oluşuma katılırlar. Bu isimler daha sonra başta Fransa'yı etkileyen Yeni Dalga sinemasını yaratırlar (Andrew, 2010: 225-6).

Bazin'e göre sinema nesnelerdeki gizli anlamı ortaya çıkarır, duygularla algılayamadığımız gerçekliği verir. Görüntü gerçeğin dönüştürülerek oluşması değil, gerçekten seçme yapılarak oluşturulur ve gerçeklik yanılması uzamın gerçekliğine bağlıdır. Film nesneyi yer aldığı uzam içinde vermelidir. Bazin ruhbilimsel gerçeklikten de söz eder (Büker, 1996: 17). Bazin'e göre biz sinema ile gerçekliğin iki tip hissiyle çarpılmaktayız. İlkinde, sinema nesnelere mekanını ve nesnelere arasındaki mekanı kaydeder. İkincisi bunu o kadar otomatik biçimde yapar ki, insan eli değmemiş hissinden dolayı ilkel psikolojik güdü ile etkilemeye başlar. Eğer izleyici olgunun işlendiğini ve temsilinin getirildiğini fark ederse o zaman psikolojik güduları yok olabilecektir (Andrew, 2010: 231).

Amerikan montajını görülmez olarak niteleyen Bazin, izleyicinin yönetmenin bakış açısından filmi açımlayabildiğini söyler. Bazin'e göre bu montaj kullanımı montajın tam potansiyelini yansıtmaması bakımından yetersizdir. Bazin 'Sinema Nedir' kitabında montajın sınırları ve niteliklerini verdiği iki film üzerinde açıklamıştır. "Sahnenin varlığı, harekette iki veya daha çok faktörün eşsüremliliğe ihtiyacı duyuyorsa, montajın kullanılması gerekmektedir." Ancak bazen de olayların düzenlenmiş gerçekliği için uygun olarak seçilen tek çekim yeterli olmaktadır (Bazin, 1995: 54). Bazin montajı reddetmez ama daha az önemli bulur. Çekimler arasındaki doğal kurguyu yadsımaz ama çekimler arasındaki çarpışmayı kabul etmeyerek Eisenstein'ın montaj anlayışını eleştirir. Montajın yerine uzun çekimi (ya da plansekans), alan derinliğini koyar. Orson Welles'in *Yurttaş Kane* (Citizen Kane, 1941) filminde dramatik etkiyi kesmeye başvurmadan yaratması yani alan derinliği kullanımını yeğler. Kurgusuz filmin olmayacağını ama yönetmenin alan derinlikli çekimlerle kurguyu kaynaştırabileceğini söyler. Alan derinliği olayın ayrıntılarını göstermekle kalmaz anlama da katkı sağlar. Çünkü alan derinliğinde seyirci etkin olmak zorundadır, yorum yapar. Welles filmde hızlı kurgu-çarpıcı kurgu ile uzun çekimleri bir arada kullanır. Eisenstein montajdan ötürü izleyicinin filme katılacağını söyler, Bazin ise uzun çekimden. Bazin'e göre montaj doğası gereği çokanlamlılığa kapalıdır, izleyici yönetmenin onun görmesi için hazırladığını görür. Bazin'in şaheser olarak tanımladığı Flaherty'nin fok avı sahnesi montajla parçalasaydı, olayın gerçekliği yok olurdu (Büker, 1996: 18-20).

Bazin'in görüşleri daha göstergebilimsel kuramlar için temel oluşturur. Çıkardığı *Chairs* dergisi François Truffaut, Jean Luc Godard gibi isimleri -hem kuramcı hem de sinemacı olarak- kazandırır. Özellikle Godard, *Kurgu, Benim Güzel Kaygım* adlı makalesi Bazin'in mizansen ve kurgu arasındaki diyalektiğin sentezini oluşturur. Kurguyu mizansenini içsel bir parçası olarak gören Godard ikisinin birbirinden ayrılmaz parçalar olduğunu dile getirir. Kurgu mizansen tarafından özellikle belirlenir, der ve şu örneği verir: Bir oyuncu bir nesneye bakmak için dönerken kurgu bize hemen onu gösterir. Klasik kurgu denilen bu kurulum, çekimin uzunluğu, çekimin işlevine, çekim içindeki malzemenin yani mizansenin kontrol ettiği çekimler arası ilişkiye bağlıdır. Godard'ın klasik karşıtlık sentezinin iki sonucu vardır: Mizansen'i de yönetmen gerçekliği bozmak için kullanılabilir ve kurguyu da, kurgu yönetmenin kötü niyetinin zorunlu aracı değildir. Gerçi plastik gerçeklik en iyi mizansen ile anlatılır kurgudan daha dürüsttür ancak odak noktası araçlar değil izleyiciyle kurulan diyalektik ilişkidir. Godard'ın kurguyu mizansenin bir parçası olarak tanımlaması göstergebilimsel yaklaşımının öncül düşüncesini oluşturur. Godard filmde gerçekliğin dürüst ve doğru biçimde yeniden üretilmeyeceğinden kendini dürüst bir biçimde üretmesi gerektiğini öne sürer. Bunun için var olan sinema dilini yıkıp sıfırdan başlamanın gerekliliğini ifade eder. Bu dönemde yaptığı filmlerle kuramsal yaklaşımını ortaya koymaya çalışır. *Her şey Yolunda* filminde ekonomik terimlerle sinemayı bir estetik sistem olarak değil ama filmin biçimin belirlediği bir ekonomik algısal ve politik yapı olarak inceler. Sinemanın nasıl ideal bir sistem (estetik) ile ilişkili olduğu üzerine değil ama daha çok izleyiciler üzerindeki etkilerini sorgular. Yeni olmayan bu düşünce Frankfurt Okulu ve Walter Benjamin *Tekniğin Olanakları İle Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı* makalesinde de ele alınmıştır. Monaco'ya göre Godard, Benjamin'in sinemanın geleneği olan parçalama özelliğinin ticari sinema tarafından ehlileştirme ve baskın kurumların amaçlarına hizmet yönünde ele geçirildiğini göstermeliydi (Monaco, 2010: 387-394).

1.2.3. Çağdaş Fransız Kuramı, Göstergebilimsel Yaklaşım Jean Mitry, Christian Metz ve Peter Wollen

Jean Mitry'e göre montaj tekil görüntülere bir bağlam kazandırmanın, hammaddeden bir film evreni yaratmanın, nesnelere ve anlamlı benzerlerinin doğal eğiliminden insan için anlam türetmenin yöntemlerini kapsar. Mitry önce Bazin'in yaklaşımını çürütür, bir sahnenin küçük sahnelerle bölünmesi yerine hareketli kamerayla

filme alınsa bile montaj farklı imaj-nesnelere birbirleriyle bağlantılandırmak için gereklidir. Mitry montajın tek çekim içinde bile var olabileceğini şu örnekle anlatır: Bir karakter çalışma odasında oturup gazete okuyorsa sonra aniden perdenin yanmasına neden olan ateşli bir ok araya giriyorsa kurgulama olmaksızın montaj efekti vardır, büyük anlam düzeyine sahip iki imajın varlığı söz konusudur. Mitry Eisenstein'in *Potemkin* filminde kendi tanımladığı üç basamaklı anlamlandırma sisteminde söz eder. Çar yanlısı doktor geminin güvertesinden atıldıktan sonra Eisenstein doktorun kelebek gözlüğünün ipin ucunda sallanması çekimini araya sıkıştırır. Bu planla biz anlamlandırmanın birinci aşamasında bunun bir kelebek gözlük olduğunu, yönetmenin onu sallanır biçimde gösterdiğini anlarız. İkinci aşamada filmin içeriği içinde bir nesneyi görerek ona motive oluruz ve insani olarak anlamının farkına varırız. Üçüncü aşamada oluşturulan birleşimler, kompozisyon, ritim ve diğer yankılanmalar nedeniyle, kelebek gözlük doktorun zayıflamakta olan sosyal sınıfının yıkılışını temsil eder. Mitry tekniğin aşırı kullanımına getirdiği yasaklar dışında montajın her türünü destekler. Hollywood anlatım kurgusunu bütünüyle kurgusal bir dünyanın keşfi olarak görür ve diğer montaj türlerine karşı yarattığı statükodan söz eder. Refleksif montaja karşı tutumuyla da Bazin'den ayrılır. Burada yönetmen kendi öyküsünü anlatırken bir başka anlam hattını da anlatsal olarak inşa etmektedir. Öyküdeki nesnelere şekillerini bozabilir, görüntülerin ışıklandırılması veya hareketine tepki olarak bunlarla uyum içinde filmini kesebilir. Mitry refleksif kurguda her türlü aşırılığı kabul edebilir çünkü bu kurgu dünyaya ilişkin algımızın uçlarını temel alır. Mitry yönetmenlerin bütün üslupları kullanabilmesini savunur. Her üslup birbirinin eşiti olmasa da her biri ayrı sinema dünyası olduğunu ileri sürer (Andrew, 2010: 298-312).

Cristian Metz sinemanın herhangi bir temel kullanıma sahip olmadığını, bir dilbilgisi, gramer kullanımı söz konusu olmadığını dolayısıyla yanlış kullanım diye bir şeyin olmayacağını ve sinemada her şeyin anlamlı olacağını söyler. Metz göstergebiliminde önce 'anlam'ın (signification) tanımını yapmakla başlar. Anlam, mesajların izleyiciye taşındığı bir süreçtir. Sinemada mümkün olan her olası anlam (meaning) bir kodla aracılık edilmelidir. Dünya Bazin'in dediği gibi doğrudan bize hitap edemez. Çünkü anlamlandırma, insanın işaretler sistemi aracılığıyla mesajlar alması olarak tanımlanır ve anlamlandırma işaret değerlerin içinde mevcuttur. Sinemada bu işaret değerleri bize metinde kodlanmış mesajlar olarak gelir. Kodlar mesajlar veya anlamı (meaning) üretmek için malzemeye işlenen mantıksal formlardır. Semiyotikçinin

amacı bu mesajları çözmekten ziyade bu mesajları oluşturan yapıları ortaya koymaktır. Kodların üç önemli karakteristiği vardır: 1. Özgüllük, 2. Genellik, 3. Alt-kodlara indirgenebilme özelliği. Metz'in sinemanın özgül kod'una verdiği örnek "hızlandırılmış montaj"dır. Bu örnekte belli form görüntü ve sesler üzerine kazanılmaktadır. (A görüntüsü ve B görüntüsü kısa ve hızlı olarak ardarda gelirler, işaretlenen A ve B imajları, ayır uzamlarda var olmakla birlikte, zaman içinde birbirlerine kenetlenmekte uzamsal ve mekansal olarak yakınsamaktadırlar) Bu mesaj sinema dışında başka bir sanat alanında taklit edilemez çünkü teknik yalnızca sinemaya özgüdür. Sinemanın özgül ve olmayan kodlarının dışında başka medyalarla paylaştığı kodlar da vardır. Özel-tekil kodlar ise film türlerini ve auteur'leri tanımamıza yardımcı olur. Tüm kodların sistematize olduğu düzene ise metin-sistem adı verilir. Metin hem seyirci hem de inceleyen için mesajlarını önceden hazırlanmış kalıplara bıraktıran bir sistemdir (Andrew, 2010: 323-337).

Sinemasal kodlardan biri de “koşut kurgu”dur. Griffith bu kurguyu *Hoşgörüsüzlük* (Intolerance, 1916)'de olayları betimlemek, geciktirim yapmak için kullandı ama aynı kurgu eğretilme amacıyla da kullanılabilir. Bir sinemasal kod farklı amaçlarla kullanılıp alışılmışın dışında bir ileti yaratılabilir. Kodun nerede yer alacağına ise dizge karar verir. Herhangi bir kurgu türünü incelemek o kurgu türünün hangi işlev için kullanıldığını da ortaya koyar. Kodlar değişik iletiler için kullanılabilir. Bunun için dizgeyi araştırmak gerekir. Ancak dizge kodlardan ibaret değildir. Göstergebilimciler dizgeyi ortaya çıkarmaya çalıştıklarından "biçim"le ilgilenmekle suçlanırlar. Ancak Metz, biçimin kimi özelliklerinin içeriğe bağlı olduğundan biçim ile içeriğin birbirinden ayrılmayacağını söyler (Büker, 1996: 82-4).

Peter Wollen ise sinemada belirti, görüntüsel gösterge (ikon) ve simge olmak üzere üç gösterge kipinin bulunduğunu söyler. İkon, benzerlik ilişkisinden ötürü nesnesini temsil eden gösterge, belirti nesnesini aralarında varlıksal bağ nedeniyle temsil eden gösterge, simge ise gösterinin gösterilenle ne doğrudan ne de belirtisel ilişkisinin olduğu ama daha çok bir anlaşma sonucu temsil ettiği nedensiz göstergedir (Monaco, 2010: 160). Wollen kimi yönetmenler ve kuramcılar sinemanın sadece bu boyutların yalnızca bir ya da ikisi üzerinde durduğunu ifade eder. Oysa sinemada bu üç belirlenim de yan yana bulunmaktadır. Wollen, Godard'ın sinemasına bu üç gösterge kipini de kullandığını söyler, ona göre Eisenstein'ın montajıyla Rossellini'nin gerçekliği

yan yanadır. Sözlere görüntülerle, Lumiere, Melies'la belgesel ikonografiyle iç içedir. Pek çok yönetmenin kurguyla gerçekleştirdiği sahnelerde Godard kamera hareketlerini kullanır. *Le Mepris* filminde karı-koca arasındaki konuşmayı aç-karşı aç ile vermek yerine, çevrinme ile verir ve kamera iki karakter arasında gelip gider. Godard oyuncuların davranışlarını izler, beklenmedik şeylerin olmasını bekler. Sinemada ikon ve belirtiyi yaratan Godard, Eisenstein tarzında montajı da kullanır. Posterler, mektuplar, renkler, sözcükler ve resimler, Dreyer ya da Lang'in filmleri, yazılı sözlü alıntılar vb. çarpıcı montajla birbirine eklenir. İki yarı çekim bir araya gelerek anlaksal çağrışım sonucu anlamı oluşturur (Büker, 1996: 92-97-8).

1.3. Sinemanın İlk Dönemlerinde Kurgunun Kullanımı

Sinema göstericisi dünyanın değişik ülkelerinde eş zamanlı olarak kullanılmaya başlandı. Bu yüzden geçen yüzyılın icadı olarak tanımlanabilecek sinema için belli bir coğrafyanın ismi verilememektedir. Edison Şirketleri'nin geliştirmiş olduğu gösterici ve filmlerine patent alarak işi sıkı tutmaya çalışsa da, dünyada o kadar çok talep görür ki Edison bu talebi tek başına karşılayamayacağını kabullenmek zorunda kalır. Lumiere'lerin *cinematographe* ismini verdikleri göstericilerinin başarılarından sonra dünyanın her tarafına dağılan Lumiere kameramanları her yerden görüntüler alırlar ve gösterimini yaparlar.

1896-1897'de iyice artan seyirci sayısı film yapmanın önemli bir kazanç yolu olduğunu ortaya koyar ve filmcilik bir ticari girişim olarak örgütlenmeye başlar. Amerika'da açılan ilk salon göçmen işçilerin yoğun yaşadığı Pittsburgh'dadır. Sinema sessiz olduğundan yani dil bir engel olmadığından göçmenlerin yeni ülkelerine uyum sağlamlarına yardımcı olan önemli bir araç haline gelir. ABD asimilasyon programlarında sinemaya çok önem vermiş ve "Amerikan yaşam biçimi"ni bu yolla pekiştirme konusunda başarılı olmuştur (Abisel, 1989:18).

Lumiere Kardeşler, Melies ve Edison'un fabrikası bize filmdeki gelişimin hiçbir biçimde düz ya da basit olmayan belirli çizgileri için modeller sağlar. Edison fabrikası işleyişi hem işbölümünün olduğu Hollywood stüdyo sistemi ve Klasik Hollywood stilini hem de karakter ve aksiyona dayalı klasik anlatı stilini ortaya çıkmasını sağlar. Lumiere kardeşler belgesele giden yolu, George Melies çekim

hilelerinin kullandığı fantezi, bilim-kurgu gibi türlerin öncülüğünü yaparlar (Kolker, 2011: 43).

Sinemanın ilk yıllarında genellikle yaşamdan kesitler sinemanın tüm gerçekliğine ve devinim duygusuna karşın sabit bir bakış açısından genellikle tek planla yansıtılmıştır. Yine de kameranın devindiği zamanlar da olmuş; tren gemi gibi hareket halinde araçların üzerine koyulan kamera dünyadan çeşitli görünümleri betimlemiştir. Lumière Kataloglarında "panaromik bakış" olarak adlandırılan görüntüler pan ve travelling'in ilk dönemleridir. Filmsel zaman ve mekan arasındaki koşutluğun aşılması filmlerin süresinin uzaması ve plan sayısının çoğalmasıyla olmuştur. Anlatısal izlek fikri, sinema dilinin doğmasında en önemli etkenlerden biri olmuştur. İlk yıllarda herkes tarafından bilinen öyküler yeğlenmiştir. Georges Hatot'nun 1897'de gerçekleştirdiği *La Passion* 10 dakika uzunluğundaydı ve 13 plandan oluşuyordu. 1903'e kadar olan dönem içinde bu süre oldukça sıra dışıdır. Ancak bu dönemin filmlerinde kurgu ve dekupajdan söz etmek oldukça zordur. Bazı tarihçilere göre özellikle dış mekanda çekilen Lumière filmleri erken dekupaj örneği sergilemektedir. "Trenin Ciotot Garı'na Girişi"nde Madam Lumière kameraya doğru yürürken genel plandan göğüs plana geçiş vardır. Aynı etki Paris'te Concorde, Lyon'da Cordelier Meydanı'nda çekilen görüntülerde de vardır. Arabalar yayalar görüş alanına girer ve uzaklaşırlar. Daha sonraki yıllarda, özellikle Meliés döneminde, stüdyoda yapılan kayıtlar dış mekân çekimlerine oranla derinliği azalsa da tümüyle yok etmemiştir. Buna karşın Meliés'in Montreuil Stüdyolarında filme aldığı masallarda uzam iki boyuta indirgenmiş izlenimi vermektedir: Ön plan ve arka plan. Ön planda tiyatro sahnesindeymiş gibi hareket eden oyuncular, arka planda ise, perspektif duygusunu uyandırmak için yapılmış resimle, tek düze aydınlatılmış, derinlikten yoksun dekor anlayışı ilk dönem filmlerine çizgisel bir görünüm vermiştir (Küçükerdoğan, Yavuz, Zengin, 2005: 34-6).

Zamanla anlatının inşasıyla ilgili yeni deneyler yapılmış ve tek çekimin aslında yeterince esneklik sağlamadığı anlaşılır. Esneklik, kurgunun çıkışı için önemli itici güçtür. Sinemacılar değişik bakış açılarından kesmeler yaparak sahneleri keserek ve sekansları birleştirerek bir anlatı haritası oluşturup izleyicinin dikkatini toplamayı çalışırlar. Sinema başlarda ve sonrasında insanların oturdukları yerden kalktığı buldukları odayı terk ettiği, arabaya bindiği ve gitmek istedikleri yere ulaştığı yani eylemin gerçek oluş sırası, hatta zamanlamasıyla yapılan çekimler vardı. İlk çekimde

sandalyeden kalkan insan devam eden çekimde tekrar kalkmaktaydı. Bu bir yetersizlik değil, sinema gramerinin henüz olgunlaşmamış olduğunun işaretleridir. Sinema doğduğunda kurgusunun kuralları ya da grameri yoktur bunların oluşması ve kural olarak yaygınlaşması için defalarca kullanımından sonra olabilmıştır (Kolker, 2011: 108, 112).

1.3.1. Hollywood Filmlerinde Kurgu

Amerika'da sinema alanında verilen ürünlerin nitelik ve özellikleri üzerine düşünceler üretmekten çok, ticari kaynaklı yarışlar yaşanıyordu. Avrupa'nın yeni teknik ve anlatım arayış merakı daha Amerika'da oluşmamıştı. Bu ortamda, ilk Amerikalı film sanatçısı kabul edilen Edwin S. Porter, yaptığı filmlerle sinemanı zaman ve mekan sınırlamalarından kurtuluşunda büyük katkıları olmuştur. "*Onun bu, gerçek olayları kurgu yardımıyla dramatize etme çabaları sinemanın alanını genişletti, film tekniğini zorladı. Böylece, öykülü, kurguya dayalı benzer filmler çoğaldı*" (Abisel, 1989: 34).

Porter anlatı devamlılığı ve gelişiminin ilkelerini kullanan ilk filmleri gerçekleştirir. İlk önemli filmi olan *Bir İtfaiyecinin Hayatı* (The Life of an American Fireman, 1903) filmi yedi sahneden oluşur. Filmde bazı klasikleşecek anlatı öğelerini kullansa da zamansal hataların olduğunu görürüz. Filmde annenin ve çocuğun kurtarılışını iki kere izleriz, hem evin dışından, hem de içinden.

Porter'ın *Büyük Tren Soygunu* (The Great Train Robbery, 1903) filminde ise sahne sayısı artmış olup daha fazla geliştirici çekim kullanılmıştır. Haydutların kaçışını, izleyicileri ve iki grubun birbirlerine ateş edişlerini içiren çekimlerin ardı ardına gelmesi ilk ciddi kurgu denemelerindedir ve paralel kesmeler gerilimi arttıran önemli bir unsur olur. Ancak yine de zamanın kronolojik akışında tutarsızlıklar görülür.

İlk yıllardan itibaren sinema karlı bir iş kolu olmuştu. Amerikalı Thomas A. Edison'un sahibi olduğu Edison şirketi yerini korumaya çalışırken Edison Motion Picture Patent Company'yi (MPPC) kurarak diğer şirketleri kontrol altına almaya çalışır. Amerikan Biograph ile ortaklığı da işe yaramaz MPPC rekabeti yok etmeyi başaramadığı gibi kendisine dava açılır ve tröst ilan edilir. 1910 yılında film şirketleri bütün işlerini film yapmak için çevre ve iklim koşullarının daha uygun olduğu California'ya taşınmaya başlarlar. Kısa süre içinde Hollywood ve Los Angeles

çevresindeki küçük kasabalar film yapımının mekanları haline gelirler. 1910-20'ler boyunca küçük stüdyolar bugün hala ayakta olan şirketleri kurmak için birleşirler: Paramount, MGM (Metro, Goldwyn ve Mayer'ın birleşmesi), Warner Bross gibi (Bordwell-Scott, 2009:444).

Hollywood yükselişi döneminde seri üretim yaparak birim maliyeti düşürmek, üretim aramalarında şirketler arası işbirliği yapmak ve işletme araçlarını modern koşullarda çalıştırmak koşuluyla üstünlük sağladı. Kendi ürün pazarını dünya ölçeğinde genişleterek diğer ülkelerdeki kilit sinema salonlarını satın aldı ve film akşını sağlama aldı. Avrupa ülkeleri Hollywood egemenliğinden kurtaracak kota, boykot gibi önlemlere başvursa da Japon ve Sovyetler Birliği dışında girmediği ülke olmadı.

1910'ların sonu, 20'lerin başında Adolph Zukar'ın Famous Players-Lasky adlı şirketi başta olmak üzere başarılı şirketler büyük ölçekte popüler filmler yapmak üzere bir sistem geliştirirler. Bu sistem dış ülkelerde de çok beğenilir ve Fransa Almanya ve Britanya'dan sistemi incelemek hatta kopyalamak üzere temsilciler Hollywood'a gelirler (Smith, 2008: 64-5).

Film yapım şirketlerinin yapılanmasıyla her film kendi başına bir yapıt olmaktan çok stüdyonun yıllık çıktısının bir birimidir. Yapımcıyla yönetmen, film yapma işiyle film sanatçılığı arasındaki farklar belirginleşir. Yönetmenler yapımcıların programları dahilinde işi bitirmesi gereken bir teknisyen gibi çalışması gerekir. Bu ortamda Thomas Ince, tüm işiyle ilgilenen yapımcı-yönetmen olarak farklı bir durum sergiler. 'Inceville' olarak anılan stüdyosunda film yapımında herkesin sorumlulukları bellidir, film Ince'in ince kurguyu yapmasıyla sona erer. Yönetmenlerin bu memur kimliği birkaç isim dışında uzunca bir dönem boyunca devam edecektir (Abisel, 1989: 44).

Hollywood şirketlerinin sunduğu gösterişli filmler, doksan dakikalık uzun metrajlı filmlerdir. Yaklaşık yüzbin bazen de beşyüzbin dolara ulaşan bir maliyetle üretilen filmler ilginç, alışılmadık öyküleri olur. Bu filmlerin esin kaynağının Avrupa olması da ilginçtir. Dönemin tröstüne karşılık olarak bağımsız yapımcılar bu tür filmleri ithal edip yüksek seyirci rakamlarına ulaşırlar. Bu filmlerden sonra yapılan uzun metrajlı filmlerin en etkilisi David Wark Griffith'in "Bir Ulusun Doğuşu" (Birth of Nation, 1915) filmi olur (Smith, 2008: 65).

D.W. Griffith, hem kendi döneminde hem de sonraki yıllarda üzerinde tartışılıp irdelenecek pek çok anlatımsal ve teknik kalıp bırakır. Amerikan sinemasının anlatım biçimini şekillendiren yönetmen olur. Griffith'in amacı, seyircini perdedeki eylemlerinin içine çekilmesi, kahramanla özdeşleşmesiydi, böylece seyirci Griffith'in doğru bulduğu değerleri alımlayabilecektir. Sinemanın ilk yıllarında toplu çekim ölçekleri tröstün koyduğu bir kuraldı. Griffith çekim ölçeklerini sahnenin duygusal havasına dramatik gerilimine bağlı olarak özgürce kullanılabilceğini ortaya koyar. Yakın çekimlerle seyircinin dikkatini yönlendirip, anlatımda tasarruf sağlayıp sahnenin ritmini düzenler. Toplu çekim ölçeklerini ise ön-arka ilişkilerini sergilemek için kullanır. Bu kullanımlarıyla Eisenstein, Ford ve Kurosawa gibi yönetmenlere öncülük yapar. Sahnenin duygusal etkisini arttırmak için kamera hareketlerini, filmin temposunu hızlandırmak için kurguyu kullanır. Griffith seyircinin zihninde birbirinden farklı zaman ve mekanları bütünleyebileceğin fark eder. Porter'ın örneklerinin üzerine Griffith, bir eylemin başlangıç ve bitiş hareketlerini ardı ardına eklendiğinde seyircinin arayışını dolduracağını ve eylemi bir bütün olarak algılayacağını fark eder. Çekimin süresi eylemin gerçek zamanlı süresi olmaktan çıkıyor, eylemin süresi istenen dramatik etkiye göre belirleniyor; böylece uzun ya da kısa filmsel zaman elde ediliyordu (Abisel, 1989: 52-3).

1908'de yönetmenlik kariyerine başlayan Griffith'e, kurgunun babası ünvanı atfedilir. Griffith kendisine ün kazandıran yöntemleri, teknikleri icat eden, ilk kullanan yönetmen olmasa da dramatik etkiyi arttırmak için gibi bir amaçla tasarlayarak kullanmıştır. Örneğin kurtarıcılarla kurban arasında ki paralel kurguyu geliştirip popülerleştirir. 10'lu yıllarda oyuncularını farklı bir yaklaşımla yönetir, yakın çekimi kullanır. Yakın çekim, izleyiciyi karaktere yaklaştıran ve karakteri olaylara yoğun tepkisini iletmesine olanak sağlayan standart bir kompozisyon ilkesi haline gelir (Kolker, 2011: 80).

'Hoşgörüsüzlük' (Intolerance, 1916) filmi dinamik ve hızlı kurgusuyla Sovyet yönetmenler üzerinde etkili olur. Griffith'in filmde sergilediği temaya dayalı kesme tekniği Sovyet yönetmenlerce geliştirilmiş ve 'montaj' olarak adlandırmışlardır. Bu anlamıyla montaj, zaman ve mekandaki devamlılığı bırakarak fikirlerin birlikteliğini ya da zıtlığını vurgulayan bir tekniktir. Kurgu mantığı ya da psikolojik, duygusal nedenler değil iletilmek istenen temaya dayanır (Abisel, 1989: 53).

Kurguda kararın açılma, yumuşak odaklama, çeşitli filtrelerle buğulu görüntüler elde etme, filmleri renklendirme ve donuk kare Griffith tarafından ilk kez özel amaçla anlam yaratmak üzere kullanılan tekniklerdir. Griffith, *Buğday Spekülasyonu* (A Corner in Wheat, 1909) filminde donuk kareyi, tahıl fiyatlarının yükselişi karşısında, ekmek kuyruğunda bekleyen yoksulların çaresizliğini göstermek için onları aniden "dondurarak" seyirciyi şaşırtır. On iki saniyeden fazla bir süreyle çerçevedeki insanların cansızlaştırılması, sonrasında olayın belirleyicisi kapitalistlerin şölenine yapılan kesme ile kurgu; dramatik ve toplumsal işlevleri olan bir yorum için kullanılmış olur. Abisel Griffith'i sinemanın anlatı özelliklerini en azından Amerika'da belirleyen isim olduğunu belirtir. Griffith'in kaçış filmlerinin var olan kurumları ve değerleri koruyan, sarsıntılardan en az zararlı çıkmayısın sağlayan filmler olduğunu söyler. Onun katkılarıyla sinema ABD'de sistemin ana çarkına yeni bir dişli olarak eklenir ve toplumsal değişikliklerin köktenci boyuta ulaşmadan aşılması amacına hizmet edecek biçimde kullanılır (Abisel, 1989: 57-8).

1.3.2. Sovyet Sineması'nda Kurgunun Kullanımı

Rusya topraklarının sinemayla tanışması Lumiere'lerin 1896'daki ilk gösterileriyle olur. Devrim öncesi filmleri belli bir kaliteyi yakalasa da ilk filmler tiyatro etkisinde romantik tarihi dramaların yanı sıra doğaüstü öyküler ve güldürü filmleri gibi filmlerdi. Bu dönemde Çarlık Rusyası Avrupa'ya göre geri kalmış ekonomisi tarıma dayalıydı ve halk ekonomik ve sosyal anlamda büyük bir karmaşa yaşıyordu. 1917 yılına kadar çıkarılan ayaklanmalar Çarlık rejimi tarafından bastırılır. Ancak son ayaklanmayla Çarlık rejimi tamamen yıkılarak Sovyet Sosyalist Cumhuriyetleri Birliği kurulur. Ülke bundan sonra bir taraftan ağır ekonomik bunalımla uğraşırken diğer taraftan farklı halklardan oluşan insanları bir arada tutacak komünist ideolojiyi yerleştirmeye çalışıyordu. Sovyet yönetim kendi ideolojisini, görüş ve düşünce birliğini yaymak için Sovyet sanatçılardan yararlanmayı tercih eder (Coşkun, 2003:41-2).

Ekim Devrimi ise Rus Sinemasında birçok değişime neden olur. İki sanat akımı sanatçıları çok etkiler. Bunlardan biri Gelecekçilik (Futurizm), öteki ise İnşacılık'tır (Constructivism). Vertov ve Eisenstein üzerinde eşit ölçüde etkili olan bu iki akımdan İnşacılık daha fazla benimsenmiştir. 1900'ler insanların günlük yaşamına makine, sürat ve iletişim ağı'nı sokmuştu. Bu durumda insanlarda teknoloji hayranlığı ve teknolojiye

duyulan korku içiçe yaşanmaktaydı. Emilio F. T. Marinetti 1916'da fütürizmin-gelecekçiliğin sinemayla ilgili manifestosunu yayınladı. Yapılan "Yaşasın Gelecekçilik" filminde iç ve dışbükey aynalarla oyuncuların görüntüleri bozulmuş, çerçeve birkaç parçaya bölünmüş, bol bol bindirme kullanılmış, ayrıca filmin üzerine elle noktalar yapılmıştı. Devrimle birlikte Sovyet sanatçılar, burjuva geleneklerini yıkmaya çalıştılar. Ancak yaygın kabul gören sanat akımı ise İnşacılık olur. Sovyet sanatçılar günlük yaşamla ilgili gerçeklere önem veriyorlardı. Sanatın toplumun yararına kullanılabilmesi için toplumun iyi tanınması gerektiğine, sanatın herkesin anlayabileceği göstergelerle evrensel gerçekleri işlenmesinin önemini fark ettiler (Abisel, 1989: 105-107).

Devrimci sanatçılar, estetik, kültür, ideoloji ve politikanın birbiriyle olan etkileşimini ortaya koymak ve mümkün olan en fazla insan sayısına ulaşmaya çalışırlar. Film yapımında Lev Kuleşov, Alexander Dovzhenko, Vesevolod Pudovkin, Sergei Eisenstein, Dziga Vertov ve Esther Shub gibi sanatçılar filmin ham maddesi olan çekimin kurgu ya da onların kullanımıyla montajın, devrimci söylemi çekici kılacak biçimde dönüştürebileceğini anlarlar. Rus yönetmenler Hollywood filmlerini özellikle Griffith filmlerini izlerler. Batının uzlaşmaya ve kurtuluşa dayanan anlatımını keşfettiler. *"Devrimci Sovyet sinemacılarının aklında ise başka bir şey vardı. Onlar kavrayışı arıyorlardı, kefareti değil; onlar izleyicilerine tarihi aktarmak istiyorlardı, sonsuzluğun dinginliğini değil. Bunun yolunu montaj sayesinde buldular, "* (Kolker, 2011: 129)

Amerikalı yönetmen David W. Griffith'in "Hoşgörüsüzlük" adlı filminin son sahnesinde hızlı ve paralel kesmeler yaparak filmin dramatik yoğunluğunu artırma yoluna gitmesi ile 'izleksel kesme' biçimi kullanılmaya başlanır. Temaları farklı, çağrışımları ve izlekleri özdeş olan çekimler ortak göndergesi olduğundan Sovyet yönetmenleri yaratıcı anlatımcılığa yöneltir. Eisenstein, *Potemkin Zirhlisi*'ni (1925), Pudovkin, (1926) *Ana*'yı çeker. Kurgu bu filmlerin en çarpıcı dili olur (Asiltürk, 2008: 46).

Sovyet sinema okullarında yetişen sanatçılardan Kuleshov, Pudovkin ve Eisenstein, film yapım olanaklarının ekonomik nedenlerle kısıtlı olması sonucu, laboratuvarlarda film kurgusuyla ilgili deneyler yapmışlar, David W Griffith'in Hoşgörüsüzlük (1916) filminde kullandığı temaya dayalı kesme tekniğini geliştirerek

sinema sanatının temeli olarak kabul edilen montajı yaratmışlar; onu, duygu ve fikirlerin iletilmesinde bir araç olarak kullanmışlardır. Tüm Sovyet sinema tarihi bir yana tüm dünya sinema tarihinde Sovyet yönetmenlerinin o dönem yaptıkları filmlerde gerek biçim ve hatta teknik anlamda gerçekleştirdiklerini dünya sineması hala başaramamıştır. Eisenstein'ın geliştirdiği kurgu yöntemlerini de ancak birkaç tanesi filmlerde yaygın olarak kullanılmakla birlikte, geliştirdiği diğer yönetmeler halen bir araştırma ve tartışma konusudur. Yine Sovyet sinemasının bu dönemi değerlendirilirken yapılan filmlerin toplumsal içeriği ve yine sinemanın bir propaganda aracı olarak etkin biçimde kullanımı gözden kaçmamalıdır (Coşkun, 2003: 59).

1.3.2.1. Kuleşov (Lev Kuleshov)

Kuleşov kurgu yapmayı tuğlaların dizilmesine benzetir. "*Bir düşünce tümceniz, öykünün bir parçası, tüm dramatik zincirin bir halkası varsa elinizde, o zaman bu düşünce tıpkı tuğlalar gibi çekim-şifrelerle oluşturulup anlatılır*" (akt. Eisenstein, 1985: 50). Selüloid şeritleri kullanılarak film yapımındaki ilk deneyler Kuleşov tarafından gerçekleştirilmiştir. Kuleşov *On The Red Front*, *The Death Ray* gibi filmlerin yanı sıra sinematografi okulunun kurucusudur. Kuleşov farklı düzenlerde film parçalarının düzenlenmesi için çok sayıda deney gerçekleştirir. Böylece çeşitli uzunlukların ilişkisini, etkileşimini ve kesişiminin ilgi çekici etkilerini bulmaya çalışmıştır (Rotha, 1996:155).

1923 yılında Lev Kuleşov'un gerçekleştirdiği üç deneyi anlatan yazılar yayınlıdır. Bu deneylerden ilki Kuleşov'un 'yaratıcı coğrafya' kavramıyla ilgilidir. Bu deneyde önce bir kadın ve bir erkek Moskova'nın farklı semtlerinde yürürken görüntülenir. Her ikisi de birbirini görmüşçesine irkilir ve gülümser. Buluşmaları kentin başka bir kısmında çekilmiştir. Dördüncü mekan olan Gogol Anıtı'nın önünde çift, heykelin önünde el sıkışır. Sonra çerçeve dışındaki bir başka noktaya bakarlar. Bundan sonraki plan, Washington'daki Beyaz Saray'ın görüntüsüdür. Sonraki çekimde her ikisi birlikte caddede yürümeye başlarlar. Beşinci çekim onları bir katedralin merdivenlerini çıkarken gösterir. Çekimlerin kurgulanmış hali izlendiğinde çiftin Beyaz Saray'ın merdivenlerinden çıktıkları zannedilmiştir. Kuleşov'a göre bu sahne montajın inanılmaz gücünü sergilemiş ve sinemanın temelinde montajın yattığını kanıtlamıştır. İkinci deneyde yine bir eylem çizgisi üzerinde yeni bir insan inşa edilir. Önce aynanın önünde oturan bir kız gözlerini, kirpiklerini, dudaklarını boyuyor, ayakkabısını bağlıyordu. Bu

genç kız tamamıyla montaj yoluyla var edilmişti, gerçekte yoktu. Çünkü dudaklar, gözler, bacaklar başka başka kızlara aitti. Sırtı gözüken dördüncü bir kız daha vardı. Bu çekimler aralarında bir ilişki kurularak bir araya getirilmiş ve yepyeni bir kişi yaratılmıştı. Malzeme tek tek gerçekte ama sonuçta yaratılan kız montajın ürünüydü. Bu ikinci deneyin adı 'yaratıcı anatomi'dir. Üçüncü deney ise, çekimlerin birbirleriyle ilişkisinin, seyircide içeriği farklı anlama yönünde bir etki yapabileceğini kanıtlıyordu. Kuleşov, Pudovkin'le birlikte bir oyuncunu nötr ifadeli yüz çekimini üç parçaya bölmüş ve bunları bir çorba kasesi bir küçük kız ve bir tabut çekimiyle birlikte kurgulamıştı. Bu kısa film parçasını izleyenler oyuncunun yeteneğine ve duygululuğuna hayran kalmışlardı. Adam çorbaya iştahla, çocuğa mutlulukla, tabuta ise hüznle baktığı izlenimi veriyordu (Abisel 1989, 115-6).

Sovyet sinemasının kurucusu sayılan Lev Kuleşov için sinemanın yaratıcısı yönetmendi, oyuncunun hiçbir önemi yoktu. Sinema özellikle tiyatro oyuncusu tarzı oyunculuktan kendini kurtarmalıydı. Oyuncu yönetmenin istediği davranışları yerine getiren, istenilen duyguyu vurgulayan bir araçtır yalnızca. Sinemanın tiyatrodan bağımsız olması gerektiğini, sinemanın tiyatroya üstünlüğünün kurguda yattığı görüşünü geliştirir. Kuleşov, sinemanın kuramsal yönünü önemsemiş, kurgununun kuramsal yönünü ise ilk kez dile getirmiştir (Teksoy, 2005:114).

Kuleşov'a göre film önceden belirlenmiş bir biçime göre çekimlerin bir araya getirilmesidir. Filmsel malzemenin bilinçli örgütlenmesi, anlamı yaratır. Film yapan kişi malzemesinden cümleler kurarak seyircisine ulaştırır. Her çekim bir yandan anlamlı bir simge olurken, öte yandan çekimin sunuluşu ya da biçimi de simgenin anlamına katkıda bulunmaktadır: alt ve üst açıdan yapılan çekimler gibi. Yönetmen montajla bu simgeleri daha geniş bir anlam yapısı içinde bir araya getirebilir. Kuleşov'a göre tüm dramatik doku içinde birer fikir ya da öykü parçacığı içeren çekimler tuğlalar gibi üst üste yerleştirilmedir. İçerik çekimlerden doğar çekimlerin montajı, bütün cümlelerin filmi inşa etmesi olanağını yaratır. Kuleşov'la sinemaya yansıyan montaj yöntemi aslında, bir sistemi küçük parçalara bölmek ve bunları yeni baştan farklı bir sistem kurmak amacıyla birleştirmektir. Böylece sinemacılara yeni toplumsal düzenin oluşmasında kendine düşen aydınlatıcılık görevine uygun bir araç elde etmiş oluyordu. Herşeyi yeniden biçimleyecek ve yeniden anlamlandırabileceklerdi. Sovyet sinemacılar gerçekliğin peşindeydiler ama gerçekçi olmak zorunda hissetmiyorlardı kendilerini,

gerçeklerin parçalarını seçerek kendi amaçları doğrultusunda yeni bir dünya, daha doğru bir dünya yaratamaya çabalıyorlardı (Abisel, 1989:117-8).

Kurgu bir yönetmene herhangi iki noktayı bir araya getirerek ikisi arasında bir ilişki oluşturabilme imkanı sağlar. Bir yönetmen mekansal bütünün çekimiyle başlayıp daha sonra bütünün parçalarıyla devam edebildiği gibi mekansal bütünlüğü parçalardan yola çıkarak da oluşturabilir. Hitchcock'un *Kuşlar* (The Birds, 1963) filminde Melanie ve benzin istasyonunu kapsayan tanıtıcı bir çekim göremeyiz. Yapım aşamasında restoran penceresi benzin istasyonunun karşısında bile olmak zorunda değildir, farklı şehirlerde bile filme alınmış olabilirler. Fakat seyirci Melanie'nin caddenin öteki yanındaki benzin istasyonunun karşısında olduğumuzu düşünmeye zorlanırsınız. Bunda ekran dışında gelen kuş çığlıkları ve mizansen (pencere ve Melanie'nin bakışı) da etkilidir. Fakat restoran ve benzin istasyonuna ait bütünsel mekanı oluşturan teknik öncelikle kurgudur. Her ne kadar kurgucular bu kullanımları daha önce kullanmış olsalar da kuramcılar bu *Kuleshov etkisi'nin tanıtıcı çekim yokluğunda* herhangi bir çekim dizisinin izleyiciyi mekanın sadece parçalarını görmesine rağmen bütünsel bir mekan sonucu çıkarmaya yönelttiğini belirtirler (Bordwell, Thomson, 227-8).

1.3.2.2. Dziga Vertov

1919'da ilkinin açıkladığı Devrimci Sinema Manifestolarıyla sinemayla ilgili fikirlerinde ısrarla savunduğu gibi Vertov, her türlü kurmaca filmi şiddetle reddediyor, yozlaştırıcı olduklarına kesinlikle inanarak bu filmleri 'halkın afyonu' sözleriyle lanetliyordu. Kendisi ise açıkladığı görüşler doğrultusunda yaşamın içine giriyor, birbirinden farklı birçok konuyu başarılı biçimde kurgulayarak Sovyet yaşam tarzının biçimleniş sürecini tespit etmeye çalışıyordu. Vertov 1924'te ilk uzun filmi olan *Sine-Göz'ü* (Kino-Glaz) yaptı. Filmin etkisi gizli kamerayla yapılmış çekimlerin sağlam bir yapıyla simetriyle kurgulanmış olmasından geliyordu. Vertov'un son sessiz ve en tanınmış filmi *Film Kameralı Adam*' dır (Abisel, 1989:118-9).

Vertov filminde, izleyiciye sürekli neyi seyrettiğini ve bunların nasıl bir araya getirildiğini gösterir. Filmde kurgu odasında filmin kurgusunu yapılırken, kameraman biraz önce seyredilen görüntüleri çekerken, aynı filmi başka bir sinemada oynatılırken perde ve izleyicilerle birlikte gösterir. Vertov bunu yaparken, Meyerhold ve Alman

oyun yazarı Bertold Brecht tarzında yaklaşır seyirciye ve olaya bilinçli ve etkin bir şekilde katılmasını sağlamaya çalışır

Ukrayna'da bir stüdyonun başında olan Vertov, birlikte çalıştığı kişilerle sinema-göz ve sinema-gerçek düşüncesi çerçevesinde birçok yapım gerçekleştirirler. Filme ses girdikten sonra da sinema-göz düşüncesini genişleterek radyo-kulak kuramını oluşturmuşlardır sinema-göz "görüyorum"un kurgusuysa; radyo-kulak "işitiyorum"un kurgusudur.(Coşkun, 2003:55-56).

Abisel'e göre filmin asıl kahramanı Moskova değil kameranın kendisidir ve varlığı her an hissedilir. Böylece seyirci gördüklerini 'sine-göz' aracılığıyla görmektedir. Ayrıca bölünmüş çerçeve, çoklu bindirme ve değişken hızla yazımlanmış çekimler de kullanılmıştır. Vertov belgeleri mizansenin yerine koyup, yaşamın içine girmek ister. Kameramanın beyni ve gözleri, kurgucunun elleri ve yaratıcı danışman zekası bir araya gelecek, amaçlananlar bu yolla gerçekleşecektir. Vertov bu nedenle filmlerinin çoğunda kendini 'kompozitör' olarak tanımlamıştır. Vertov'un göre montaj sadece film parçalarının eklenmesi işlemi değil, daha uzun bir süreçti. Vertov'a göre sine-göz çalışanları şunları birbirinden ayırmalıydı:

1. Gözleme sırasında montaj, her an her yerde gözle yapılacaktı.
2. Gözlem sonrası montaj; belli karakteristik noktalara uygun olarak, görünen dünyanın zihinsel örgütlenmesiydi
3. Çekim sırasında montaj, kamerayla silahlanmış gözün, en uygun pozisyonun bulunması çekimin koşullarına uyulması sırasında yapacağı işlemdi.
4. Çekimden sonra montaj, çekilmiş malzemenin ana eğilimlere göre kabaca örgütlenmesi ve gerekli, ama eksik çekimlerin saptanmasıydı.
5. Gözle hızlı bir değerlendirme yapılarak montaj parçalarının belirlenmesi; hazırlanacak filmin hızlı temposu ve saldırganlığı göz önüne alınarak yapılacak bir işlemdir ve savaş kuralı ise, 'göz hedefte, refleksler hızlı, el tetikte' olacaktı.

Nihai montaj, tüm malzemenin yeniden gözden geçirilip nesnelere özünün yakalanıp yakalanmadığının saptanması, malzemenin bir dizi alt tema aracılığıyla büyük temaları açıklamak üzere örgütlenmesiydi (Abisel, 1989:121-122).

1.3.2.3. Pudovkin

Pudovkin'e göre film sanatının temeli "kurgu"dur. Kurgu yalnızca film parçalarının birbiri ardına eklenmesi ya da kısa ya da uzun film parçalarının sıralanmasıyla düzenlenmesi değildir. Kurgunun anlamını edebiyat'tan örnek vererek açıklamaya çalışan Pudovkin, sözcükler şiir yazan ozan için ne işe yararsa tamamlanmış bir filmin her çekimi de filmin yönetmeni için aynı işe yaradığını ifade eder. Dolayısıyla film için kullanılan "çevirmek" deyimini yerine "kurulur" demiştir. Bir nesne ancak bir sürü öbür nesnelere birlikte düzenlenirse ancak başka görsel görüntülerin birleşiminin bir parçası olursa filmsel yaşama kavuşur. Kurgu temel yaratıcı güçtür ve biçimin kuruluşu sırasında malzeme gerçekte perdede görüldüğünden farklı olabilir. Pudovkin bunu *Sen Petersburg'un Sonu* (Konyets Sankt-Peterburga) filmiyle örnekler:

"Olgunun savaşı anlatın bölümünün başında korkunç bir patlamayı göstermek istedim. Bu patlamanın etkisini gerçeğe tam bir bağlılıkla verebilmek için toprağa bol miktarda dinamit gömdürdüm, bu dinamiti patlattım ve filme aldım. Patlama gerçekten korkunçtu, ama filmsel yönden bir hiçti. Bu patlama perdede sadece ağır, ölü bir hareketten ibaretti. Sonradan, birçok sınav ve denemeden sonra, patlamayı istediğim bütün etkisiyle "kurmağa" giriştim, hem de önceden çevirmiş olduğum sahneden tek bir parça bile kullanmaksızın. Duman püskürten bir makine aldım. Patlama etkisini verebilmek için araya magnezyum parlamalarını kısa çekimlerini, aydınlık ve karanlığı ritimli bir sırayla verecek yolda yerleştirdim. Bunların ortasına, daha önce çevrilmiş ve özel aydınlık ve gölgeleriyle bana çok uygun görünen bir ırmak çekimini koydum. Böylelikle istediğim görsel etki yavaş yavaş önümde bilirdi. Bombanın patlaması perdeye ulaşmıştı, ama gerçekte bu patlamayı meydana getiren öğeler gerçek bir patlamadan başka akla gelebilecek her şeyi taşıyordu" (Pudovkin, 1995:18).

Pudovkin'e göre yönetmenin sanatı ayrı ayrı çekimlerden kurgu yoluyla açık etkileyici "cümleler" yaratmak ve bu cümleleri canlı bölümler meydana getirecek şekilde birleştirmek, bu bölümlerden de filmi kurma yeteneğidir. Senaryonun kurguya hazır hale getirilmesi çekimlerin, sahnelerin, gösterilecek nesnenin belirlenmesi değil, bunların her birinin uzunluğunun da belirlenmesi yani ritmi de göz önünde tutulmalıdır. Ritmi yakalamada yapılacak bir hata gösterilen sahnelerin etkisini yok edebilir (Pudovkin, 1995: 137).

Pudovkin montajında, farklı içeriklere sahip çekimleri hızlı kesmelerle birbirleriyle bağlantılı olarak sıralıyor ve böylece yoğun duygusal etkiler yaratmayı amaçlıyordu. Kullandığı ayrıntı çekimleri, onun sinemasına yoğun bir görsellik kazandırır. Ünlü bir satranç oyuncusunun bir müsabakasını filme almış daha sonra sanatçıyı filmin karakterlerinden biri haline getirebilmişti. Pudovkin 'film çekilmez, hammadde olan ayrı ayrı seluloid parçalardan inşa edilir' diyordu. Bu film, Amerikan komedilerinin tersine tam anlamıyla bir 'montaj' komedisiydi. "Gag"lar montajla elde edilmişti. Örneğin sinirlenen bir genç kızın fırlattığı bir satranç taşı aniden şampiyonun elinde beliriveriyordu. Gerçekte birbiriyle hiç ilgisi olmayan iki çekim montajla bir araya getirildiğinde kızın taşı şampiyona fırlattığı izlenimi doğuyordu. *St. Petersburg'un Sonu* filminde dış mekanların gerçekliğiyle kurmaca öykününün bağdaştırılması dikkat çekicidir. Bir Ulusun Doğuşu'nu anımsatacak denli başarılı savaş sahneleri ve Pudovkin'in 'plastik malzeme' adını verdiği toz bulutu, üniforma, bayrak vb. görüntüsel malzemeler filmin etkisini güçlendirmiştir. Pudovkin sonraki filmi *Cengiz Han'ın Varisi* filmidir. Propoganda niteliği ağır basan filmde, paralel kurguyla çeşitli plastik malzemeler kullanılmış ve bu yolla karakterle kurumların metaforik eleştirisi yapılmıştır (Abisel, 1989: 122-3).

Pudovkin kurgunun beş temel tipini ortaya koydu: Kontrast, koşutluk, simgecilik, eşzamanlılık ve yinelemeli motif (leit-motif). Bunlardan ayrı olarak daha sonra "bağlantısal kurgu (relational editing) ve "bağlantı" (linkage) adı verilen çekimler arasındaki karşılıklı etkileşim kuramını geliştirdi. Öte yandan Eisenstein, çekimler arasındaki karşılıklı etkileşim kuramını geliştirdi. Eisenstein, çekimler arasındaki ilişkiyi bir bağlantıdan çok bir çarpışma olarak gördü ve daha ileri giderek, bütün çekimlerin yanı sıra tek tek çekimlerin içindeki öğelerin arasındaki ilişkilerle de ilgili bir kuram geliştirdi: Buna "çarpıcı kurgu" (atraksiyonlar kurgusu adını verdi (Monaco, 2010:211).

Abisel, Pudovkin bağlantısal montajı de beş gruba ayırdığını söyler:

- a. Zıtlığa dayalı montajda; bağlantılar zaman ve mekan kaygısı olmadan gerçekleştirilir.
- b. Paralel montajda; zıt olaylar arasındaki zaman ya da mekan yakınlıkları ilişkilendirilir.

- c. Simgesel montaj: Eisenstein'in entelektüel montajına benzer ve çağrışımlara dayanır.
- d. Anlıkçı montajda; aynı anda meydana gelen iki olayın çekimleri birbirini izler.
- e. Kılavuz kavram'a dayalı montajda; bir temanın yenilenmesi söz konusudur ve buna filmin ana temasının güçlendirilmesi amacıyla başvurulur.

Pudovkin'e göre montaj film yönetmeninin dilidir. Bir roman yazarının nasıl kendine has bir stili varsa film yönetmenin de böyle bir stili vardır ve bu da montaj sırasında gerçekliği yeniden inşa biçimiyle kendini gösterir. Yönetmen seçer, duraksar yadsır yeniden ele alır, tek tek çekimlerin karşısında durur ve bilinçli bir sanatsal kompozisyon yoluyla montaj cümlelerini oluştururken film de adım adım ilerler (Abisel, 123-5).

Popüler film izleyicisini yanı sıra sanatsal açıdan daha gözü pek ya da dış dünyadaki konularla ilgili filmlerin de izleyicisi vardı ve sayıları giderek artıyordu. Sanatsal avan-gard ve siyasal gruplar özellikle de sol eğilimli olanlarla ilişkiler kuruldu. Estetik hareketler ortaya çıktı ve bu hareketler diğer sanatlardaki eğilimlerle birleşti. Bu hareketler bazen diğer sanat akımlarından türetilmişti fakat Batı'da yaygın kabul gören bir gerçek vardı ki Sovyetler Birliği'nde sinema sanatsal gelişimin öncüsüydü. Sessiz sinema dönemin sonuna gelindiğinde sinema yalnızca bir endüstri değil 'yedinci sanat' olarak kendini kabul ettirmişti (Smith, 2008: 19).

1.3.3. Avrupa Sineması'nda Kurgu

1.3.3.1. İngiltere

Fransa'da filmcilik bir endüstri olarak örgütlenirken İngiltere'de zanaat olarak gelişir. İngiltere'de dış çekim olanaklarının elverişli olduğu Brighton bölgesi sinemacıların toplandığı yer olur. Burada yapılan filmler de sinema tarihine Brighton Okulu filmleri olarak geçer.

İngiliz filmleri 1902'den önce çoğu tek çekimden ibaretti, fakat 1905'e gelindiğinde daha uzun filmler ve makul ölçüde karmaşık kurgulama stratejileri

gelişmiştir. Çift görüş noktası çekimi İngiliz filmlerinde görece daha önce kullanılmıştır. Bu anlatı biçiminin ilk filmi Gaumont'un *Demircinin Kızı* (1904)'dir. Yenilikçi çekim ve kurgulama stratejileri bakımından öne çıkan diğer film ise *Bisküvi Fabrikasına Kısa Bir Ziyaret* (Cricks and Sharp, 1906)'dir. Hem çekim uzunluğu, üstten görüşlü kamera çekimleri hem de çevrinme ve düşey hareketi kullanması ve özel fabrika görüntülerini tam olarak verebilmek için sahneyi parçalara ayırmasıyla önem kazanır. Özellikle komedi, güncel olay ve öykülü film anlatılarında çerçeve sürekliliğini sürdüren çekimler bağlamında atlama tekniği kullanılmıştır (Smith, 2008: 162-163).

Bu dönemin öne çıkan isimleri ise George A. Smith, James Williamson ve Cecil Hepworth'dür. Smith 1897'de ilk filmini yapar, o yıl 'bindirme'nin kullanım patentini alır. Smith 1900'de yaptığı filmde ise bir yakın çekimi, daha geniş ölçekli iki çekim arasına yerleştirerek belki de ilk kurgu örneklerinden birini gerçekleştirmiş olur. James Williamson ise 1900'de yaptığı *Çin Misyonerliğine Saldırı* (Attack on a Chinese Mission Station) filminde ilk kez paralel kesmeleri kullanır. Sahneler yine 'tiyatro sahnesi' temelinde hazırlansa da Williamson da ilk kez kaydırmalara yer verir. Brighton'lı filmciler dış mekanlarda çekim yaptıklarından hilelere dayalı filmlerinde bile gerçekçi bir ortam yakalayabilmişlerdir. Kaçan kovalayan iki otomobilden gerçekleştirdikleri açı-karşı açılı çekimler-komik takip'ler daha sonra Mack Sennett güldürülerinde sıkça işlenecektir. Cecil Hepworth'ün filmleri filmsel araçların kullanımı açısından dönemin İngiliz filmlerinin üstündedir. *Rover'ın Kurtarışı* filmindeki karmaşık denilebilecek bir yapı gelişkin bir devamlılık anlayışı ve kurgudan yararlanma vardır (Abisel, 1989: 23-24).

İngiliz Brighton Okulu'nun ünlü temsilcilerinden Lumière'lerden yetişmiş bir kameraman olan Williamson'ın güncel çekimlerinde sahnelerin çerçevelenmesi Meliés'ninkiler gibi bir tiyatro sahnesiyle sınırlı değildir. Lumière'ler gibi yalnız yaşamdan kesitlerin bir kamera aracılığıyla görüntülenmesiyle de yetinmemiştir. Henley'de kayık yarışçıları sırasında yaptığı kayıtlarda, toplanan kalabalık, kayıkların gidişi, yarış sırasında ekipler, gemiden çekilmiş izleyici görüntüleri artarda kurgulanmıştır. Tarihin ilk basit kurgu örneklerinden biri olarak nitelendirebileceğimiz film, kazanan yarışçıların kıyıya varmasıyla son bulmaktadır. Williamson, sinemanın diğer öncüleri gibi güncel olaylardan esinlenmiş ancak bu görüntüleri bu dönem için yetkin sayılabilecek bir biçimde kurgulamıştır. Yine Brighton Okulu'ndan Georges

Smith *Büyükannenin Okuma Gözlüğü* ve *Teleskoptan Görünenler* adlı filmlerinde aynı sahnede genel planlar arasına yakın çekimler bağlayarak dekupaj düşüncesinin olduğu örnekler vermiştir. *Büyükannenin Okuma Gözlüğü*'nde ilk planda torunu büyükannenin okuma gözlüğünün alır ve diğer planda ekranda bu optik araç aracılığıyla görünen saat, kuş dairesel bir kaş içinde görülür. Bu filmiyle Smith'in sinema tarihinde ilk gerçek kurgu örneğini verdiği söylenebilir. Williamson ve Smith'in çalışmaları, "Birth of a Nation"la sinema dilinin ilk yetkin örneğini verdiğini söyleyebileceğimiz Griffith öncesi bir hazırlık dönemi olarak değerlendirilebilir (Küçükdoğan, Yavuz, Zengin, 2005: 36).

Brighton'da yapılan bir başka özelliği de toplumsal bazı olayları işleyen bazı konular işlenmesidir. Bu yaklaşım zamanla toplumsal sorumluluk bilinciyle pekişerek İngiliz sinemasının belgeselci geleneğinde kendini gösterir (Abisel, 1989: 24).

Robert Flaherty'nin *Kuzeyli Nanook* (Nanook of the North) filmi belgesel türün ilk örneği olarak kabul edilir. Bu ilk belgesel filminden sonra Flaherty giderek tükenmekte olan ilkel toplulukların yaşantılarının özellikle doğa-insan savaşımını gerçek olarak sergilemeye çalıştığı başka belgeseller de yapmıştır. Bu belgesellerinde, öncelikle insan ve yöreden başlayıp bunlarda var olan öyküyü çıkarmaya çalışmış, kamerasını ansal (spontane) bir biçimde kullanarak dramını, kişilerin fiziksel varlığı gerçeği üzerine kurmuştur. Flaherty'nin sinema dünyasına diğer bir önemli katkısı ise, var olan ticari ilişkiler içinde Hollywood'a karşı bir sinema biçimi oluşturması ve bu yeni biçime evrensel bir seyirci kitlesi kazandırmasıdır. *Balıkçı Tekneleri*'nde ise Grierson, Kuzey Denizi'nde ringa balığı avlayan balıkçıların yaşamlarını konu alır. Ve gerçeği, yalın bir biçimde çarpıcı görüntülerle, kendi gerçekliği ve doğal yapısı içinde yansıtır. "Balıkçı Tekneleri, balıkçıları ve denizi konu alır. Picadily oyuncularının bu filmde yeri yoktur. Herkes gerçek yaşamı oynar deniz bile... Deniz, Jennings'ten Nikitin'den ya da herhangi bir başkasından daha büyük bir oyuncudur... Fırtınanın pençesinde tüm güçleriyle çabalayan insan kaslarından daha dramatik bir öykü düşünebiliyor musunuz? Film, Grierson'un bir toplumbilimci olarak kendi görüşlerini yansıtabilmek için Flaherty'den edindiği estetik bilgileri uyarladığı, Eisenstein ve Pudovkin tarafından geliştirilen senkronik yapı ve dinamik kurgu ilkelerini kullandığı yalınlığına karşın içeriği ve tekniği açısından heyecan verici olan çalışan İngiltere'yi anlattığı bir çalışmadır (Coşkun, 2003: 130, 138).

İngiliz sinemasının bu dönemdeki başarısı hem yenilikçi film yapmasından hem de uluslar arası pazarların açık olmasından ileri gelmişti. Ancak 1912'den sonra yaşanan düşüş, İngiliz filmlerinin niteliğinin azalmasına ve 1908'de MPPC'nin kurulmasıyla birlikte Amerikan pazarının İngiliz yapımcılara kapanmasına bağlanmıştır. İngiliz filmlerin potansiyel başarısını engelleyen şey sadece Amerikan dağıtım pratikleri ve sermaye ya da yıldız sisteminden yoksunluk değildir. Amerikan filmleri süreklilik kurgusuyla bağlantılı dinamik özellikler sergilemeye açıkça başladığı bir sırada İngiliz filmlerinde anlatsal belirsizlik devam ediyordu. Örneğin Amerikan filmlerinde yerleşik hale gelen açılıp kararmayla kesme, çekim geçişleri ayrımı genel olarak İngiliz filmlerinde yoktu. Özellikle Hepworth'ün filmlerinde çekim geçişlerinde kesme yerine kararma-açılma kullanılmış bu durum, zamansal mantığın sekteye uğramasına neden olur. Açma-karartmalı geçişin sürekli kullanılması anlatı mekanının kesintili doğasını vurgular filmler güzel resimsel niteliklerine karşın birer 'görüntü dizeleri' haline gelir. Ayrıca filmler Hollywood filmleriyle karşılaştırıldığında üzerinde fazla düşünülmemiş süreklilik kurgularıyla belirgin biçimde yavaş ve sıkıcı bulunur. Filmler, sahne parçalama yoksunluğu, anlatsal belirsizlik gibi eleştirilere maruz kalır. 20'lerin sonuna gelindiğinde İngiliz sinema endüstrisini güçlendirme girişimleri sonuç vermeye başlar. Sinemaya giren yeni kuşak yönetmenler de hem Avrupa sinemasından hem de Hollywood'daki gelişmelerden haberdar olmaları sesli sinemaya geçişe hazır hale gelmelerini sağlar (Smith, 2008: 165-168).

1.3.3.2. Almanya

"Alman Sineması" aklı 1920'leri, Dışavurumculuğu, Weimar kültürünü ve Berlin'in Avrupa'nın kültür merkezi olduğu zamanları aklı getirir. Sinema tarihçilerine göre bu dönem D.W. Griffith, Ralph Ince, Cecil B. De-Mille ve Maurice Tourneur gibi 1910'lardaki Amerikalı yönetmenlerin öncü eserleriyle, 1920'lerin sonundaki Sergei Eisenstein, Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin'in Sovyet montaj sineması arasındaki dönemdir. Bu görüşe göre Ernst Lubitsch, Robert Wiene, Paul Leni, Fritz Lang, Friedrich William Murnau ve George Wilhelm Pabst adları, 19218-1928 arasında dünya sinemasının filmleri sanatsal ve avangard bir iletişim aracı haline getiren "altın çağları"ndan birini temsil eder. Alman sinemasında 1907'lerden itibaren belli bir türsel profil belirir. 1913 yılı ise diğer ülkelerde olduğu gibi Alman sineması için de dönüm noktasıdır. Bu dönem filmlerinde, ışıklandırma, kamera hareketi ve kurgulama döneminin

Amerikan ve Fransız filmlerinin mekan ve anlatının ele alınışıyla karşılaştırılan ve gittikçe belirginleşen bir üslup siteminin parçasıdır (Smith, 2008: 169-170).

Ekspresyonizm (Dışavurumculuk), "sanatçıya ait zihinsel nitelikteki gerçekliklerin bir sanat yapıtında somutlaştırılması işlemi" olarak tanımlanabilir (akt, Coşkun:2003:61). Resim ve heykelde dış gerçekliği sadakatle yansıtmaya yadsıyarak, sanatçının ruhsal durumuna, amaçlarına, hatta politik tercihlerine göre işlediği betileri deformasyona uğratması söz konusudur. Ekspresyonist sanatçıların isteği yeni kuşak için yaratma özgürlüğünü sağlamak üzere devrimci ve yenilikçi öğeleri kendilerine çekmektir (Coşkun, 2003: 61-63).

Ekspresyonizmin savaştan sonra Almanya'da özellikle savaştan sonra devam etmesinin nedeni, akımın ifade ettikleriyle ilgiliydi. Ekspresyonist sanatçılar, "İnsanların çektiği acıyı, sefaleti, vahşeti ve tutkuları öyle derinden hissediyorlardı ki, sanat uyum ve güzellik üzerine direktmenin dürüst olmayı reddetmekten başka bir şey olmadığına inanıyorlardı (aktaran, Coşkun: 2003: 66).

Dışavurumcu Alman sinemasının başlangıcı olarak kabul edilen film, yönetmenliğini Rober Weine'in yaptığı *Dr Caligari'nin Muayenehanesi*'dir. Psikolojik filmlerin ilk örneklerinden kabul edilen film, Dr. Caligari'nin Cesare isimli genç hipnotize etmesinin ve onu fuarda teşhir etmesinin ardından onu korkunç cinayetler işlemeye zorlaması anlatılmaktadır. Filmde klasik Hollywood sahnelerindeki görsel devamlılık içindeki karakterlerin hareketlerinden farklı olarak, hareket içindeki tablo izlenimi verilmiştir. Bir devamsızlık dünyasının yansıması verilmeye çalışılır. Sinemadaki hareketin yaratılmak istenen tablo havasının bütünlüğünü bozmaması için oyuncular sahnenin hakim çizgisi dışındayken hareketlerini çabuklaştırmakta, tablonun hatlarıyla uyumlu duruma geldiğinde ise hareketsiz duruma geçerler. Bu kullunımları ile film daha ileri bir kamera ve kurgu kullanımının örneğini temsil eder.(akt. Biryıldız, 2009:50)

Dışavurumculuğun etkisi 1920'lerin ortalarına doğru hafiflediyse de doğalcı eğilimler taşıyan 'kammerspiel' türüne giren filmlerdeki görsel düzenlemelerde kendini hissettirmeye devam etti. Alman sinemasında kammerspiel adıyla anılan türe giren filmler Oda Tiyatrosu geleneğinden esinlenmişlerdi. Bunlarda egemen olan doğalcı bir anlatımdı. Az sayıda karakterin yer aldığı bu filmlerde seyrek dekorlar kullanılıyor,

karakterlerin iç dünyalarının irdelendiği yalın öyküler anlatılıyordu. Kammerspiel filmleri eylem zaman ve mekan birlikteliğine ısrarla uyuyor, kurguda çarpıcılığa yer vermiyorlardı. Bu filmlerin hepsinde kaderci bir hava egemendi, kapalılık duygusu ve karamsarlık başarıyla yaratılmıştı. Bu türe giren filmlerin en tipik özelliklerinden biri de arayazı kullanmama duygu ve düşünceleri davranışlarla açıklama çabasıdır. Karakterlerin ismi yoktur, bir anlamda bu filmlere evrensel nitelik kazandırır. Dupont'un Varyete filminin en göze çarpan özelliği çok hareketli olan kameradır. Hareketli kamera ve sonrasında ortaya çıkan 'sokak filmleri' akımına giden yolu Carl Mayer başlatır. Mayer, işçilerin ve orta sınıfın günlük yaşamına ilişkin filmler yapılmasını istiyordu, Bu nedenle kamera olduğu yerde kalmamalı, her yerde dolaşmalıydı., öyle ki terleyen bir alın, rahat birsoluk kamerayla tespit edilmeli, insana yaklaşarak onu neşesi ve üzüntüsü izlenmeliydi. Bu fikirlerini yönetmen walter Ruttmann ile birlikte Berlin'in yaşamını şafaktan gece yarısına kadar sergileyen ve klasik ritmik montajın en iyi gözlenebildiği filmlerden biri kabul edilen *Berlin: Büyük Bir Şehrin Senfonisi*'nde uygular (Abisel, 1989: 85-87).

1920'lerde ve 30'larda Almanya'daki Nazizim'den kaçarak Amerika'ya göç edip yaratıcılıklarını da getiren yönetmenlerden Friedrich Wilhelm Murnau'nun ilk Amerikan filmi olan *Şafak*, o dönemin Amerikan filmlerine Dışavurumcu teknikler getirir. *Şafak* filminde yönetmen görüntülerini tek bir kompozisyon içinde birleştirir ve karakterlerini mutluluklarını ya da ümitsizliklerini ifade eden kent sahnelerine bindirir (superimpose) (Kolker, 2011: 86).

George Wilhelm Pabst *Hüzün Sokağı* filminde kamerasını çeşitli seçenekler arasında sahnenin ve filmin genel atmosferine en uygun en açıklayıcı pozisyona yerleştirmiş konuyla kamera arasındaki ilişkiyi belirleyen psikolojik öğeleri göz önüne alarak açıların ve ölçeklerini saptamıştı. Filmin kurgusu, hareketten kesme ilkesine dayanıyordu. Böylece bir hareketin ortasından ötekine kesiliyor, bir kol bir ayak doğrulan gövde açılan bir kapı kurgu aracılığıyla filme dinamizm ve ritm kazandırılıyordu. Pabst, *Jeanne Ney'in Aşkı* filminde kamera kullanımı ve kurgu yöntemini mükemmelleştirir. Artık hüznün sevinç, bunalım, korku, mutluluk gibi duyguları kamera hareketleriyle yansıtmaktaydı. Nesnelere kamera onlara yaklaşıp çevrelerinden yalıtıldığında önem kazanıyor aksi takdirde karakterleri çevreleyen dekorun bir parçası olarak kalıyordu. Örneğin filmin açılış sahnesinde kamera erkek kahramanın

içi sıkıcı sevimsiz odasında bir araştırmaya girişir. Etrafa saçılmış kirli giysiler, dolup taşmış kül tabakları erotik resim ve heykelcikler yardımıyla seyirci karakter onu görmeden tanımış olur. Pabst karakterle nesnelere arasındaki dengeyi filmi kısa çekimlerle inşa ederek sağlamıştı. Çok kısa çekimlerden oluşan sahne ve sekanslarda kesmelerin harekete bağlı olarak yapılması bunların hiç fark edilmemesini sağlayarak filmin akıcılığını büyük ölçüde arttırıyordu. Her çekimin uzunluğu ve yeri öylesine mükemmeldi ki sansürde kesilen bir metre film bile filmi mahvedebiliyordu. Çünkü kesmelerle kameranın yeri değişiyor, açısı değişiyor, hep bir karakterin ya da eylemin can alıcı noktası bulunmaya çalışılıyordu. Bir kez daha belirtmek gerekirse bu sık kesmelerin yaratacağı sıçramalar dikkatin bir fiziksel harekete odaklanmasıyla giderilmişti. Yani bir hareket başlıyor, sonraki çekimde kaldığı yerden devam ediyordu. Ya da bir başka hareketin benzeri bir anına birleşiyordu. Bu görsel köprü, seyircinin hareketi kesiksiz izlemesini sağlıyordu (Abisel, 1989:100-101).

1.3.3.3. Fransa

1900'lerin başında sinema ABD'de bir atraksiyon, İngiltere'de ise bir zanaat olarak gelişirken Fransa'da ise ABD'den önce davranarak gerçek bir endüstri olmuştur. 'Pathé' büyük rolü almakla birlikte 'Léon Gaumont', I. Dünya Savaşı'na sonuna dek Avrupa sineması üzerine egemenlik kurar. Charles Pathe'in kurduğu horoz amblemlili 'Pathe' şirketi kurduğu büyük stüdyosunda günde en az bir-iki film üretmeye başlar. Yaptığı kısa filmlerle halkın ilgisini çeken popüler kültür ürünleri verir. 1903-9 dönemi tüm dünya sinemasına Pathe şirketlerinin egemen olduğu yıllardır (Abisel, 1989:20-21).

Bu yılların günlük yaşama ilişkin olay, haber filmleri, basit güldürüler olan filmlere ilgi bir süre sonra azalır. Daha zengin programlara, farklı olana karşı arayış başlar. Gerçek olanın dışına çıkıp, onları yeniden düzenleyen ve en önemlisi hayal gücünü işe katan yönetmenlerden ilki Georges Melies'tir. Melies kendi tarzında yaptığı filmlerin her şeyiyle ilgilenir. Senaryosunu yazar, dekorunu kostümünü hazırlar, kendi kurduğu stüdyosunda filmlerini çeker. Tiyatroculuk geleneğini sinemaya sokan Melies, filme alacağı oyunu çok iyi planlardı. Büyülü etkiler yaratma güdüsü onu mizansen yaratmaya itmişti. Kameranın yapabileceklerini keşfetmesi ise şöyle olur:

"Place de l'Opera'da çekim yaptığı sırada Melies'in kamerası arızalanıp durmuştu. Yeniden çalıştırılincaya dek geçen sürede kameranın önündeki yaşam akmaya devam etmiş,

hareketler, eylemler, deęişmişti. Çektięi filmi seyrettięinde Melies, bir kadını aniden erkeęe, bir otobüsün ise cenaze arabasına dönüşüverdiğini gördü. Böylece, "hareketli resim" teknięinin sihirli, doğaüstü kapasitesini yakalamıştı. Kısa zamanda bindirme, erime, hareketsiz görüntü, hızlı ve yavaş hareket, karama açılma, maskeleye, tersine hareket gibi teknikleri geliştirdi." Lumiere ve bazı İngiliz sinemacılar da buna benzer denemeler yaparlar, Melies ise bu hilelere dayalı olan özek bir dünya kurmaya yöneldi (Abisel, 1989: 28).

Melies kendisinin ünlenmesini sağlayan ilk bilim kurgu örneęi olarak kabul edilen "Aya Seyahat" filminde ilk kez sahneleri peş peşe sıralayarak yeni bir anlatım dilinin; sahneleri kararmalarla bağlayarak da bu kullanımın ilk örneęini sağlar (Teksoy, 2005:36). Melies, kamera ve film aracılıęıyla dramatize öykülerin anlatılabileceęini, öykü örgüsünün mantıksal ve kronolojik akışına dayalı olarak çeşitli parçalardan bir bütün yaratılabileceęini göstermiştir.

Atraksiyon filmleri, hileli filmler, peri filmleri 1907 yılında yerini "dramatik ve gerçekçi" filmler, aile melodramları gibi filmlere bırakır. Bu tür filmlerde yalnızca (Pathé marka bel hizası kameralarda kaydedilen) plan çekimler, koyu kırmızı arayazılar, araya sokulmuş mektuplar, eşlik eden ses efektleri deęil, aynı zamanda kamera hareketiyle çerçevelemede deęişikliklere, omuz çekimi kesmelere, bakış noktası çekimlere, ters aç kesselere kurgulamada çeşitli yineleme ve dönüşüm biçimlerine dayanan bir temsil ve anlatı sistemi vardı. Bu sistem *Korsanlar* (1907), (D.W. Griffith'in 1909'da "Issız Villa" adıyla yeniden çektięi) *Kılıpayı Kurtuluş* (1908), *Beyaz Eldivenli Adam* (L'Homme aux gants blancs, 1908) gibi deęişik melodramlar ve *Kocanın Hilesi* (Ruse de mari, 1907) ve *Giyinmiş At* (Le Cheval emballé, 1908) gibi komedi filmlerinde anlatsal süreklilik sisteminin temeli olan öğelerin çoęunu kullanıyorlardı. Fransız sinemasında standartlaşmasının giderek artmasının başka bir örneęi de sürdürülen dizilerdi. Bu durum, art arda gelen filmlerin (filmin ismiyle tanımlanan) ana karakter ve tek bir oyuncu çevresinde örüldüğü bir pazarlama stratejisiydi. Bu standartlaştırma uygulamalarıyla birlikte sinemaya saygın bir kültürel biçim olarak meşrulaştırmaya yönelik ortak bir girişim başladı. Bu meşrulaştırma çabaları en çok itibarlı Paris salonlarıyla yakın bağları bulunan ve yeni kurulan Film d'Art ve SCAGI'nın başını çektięi edebiyat uyarlamaları ya da films d'Art'larda görülmüştür. Bunlardan en bilineni *Guise Düku'nün Katledilişi* (L'Assassinat du Duc de Guise, 1908); bu filmin ("otantik"

dekorları da kapsayan) derin mekan mizansenini, (özellikle Charles Le Bargy'nin) ekonomik oyunculuk üslubu ve gerçekçi kurgusu en azından Fransa'da büyük bir etki bırakır. 1911'e kadar neredeyse tüm Fransız filmleri uzunlukları belli kurallara bağlı tek bir makara halinde piyasaya sürüldü. Pathé ve Gaumont en azından iki kısa filmde Griffith'inkiyle boy ölçüşen bir beceriyle alması kurguyu bir hayli kullandı (Smith, 2008: 142-3).

I. Dünya Savaşı'yla birlikte MPPC'nin kısıtlamaları, 'bağımsız' şirketlerin genişlemesinin baskısı gibi sebeplerle zayıflama belirtileri gösteren Fransız sineması 1913'e gelindiğinde hem film sayısı hem de dağıtımdaki toplam film uzunluğu bakımından birinciliği Amerika'ya kaptırır. Bu dönemde yurtsever melodramlar, kadın izleyicinin sayıca çokluğu nedeniyle kadın öyküleri ağırlık kazanır. Alışılmamış aydınlatma, çerçeveleme ve kurgulama teknikleriyle Abel Gance'ın "Mater Dolorosa"sı belki de en belirgin biçimde beyaz bir perde ve siyah bir peçe gibi günlük nesnelere tekil çerçeveleme (ya da büyütme) ve çağrışımsal kurgulamayla ek anlam kazanımları yoluyla aile melodramının üslup geleneklerini büsbütün yıkıyordu. 1920'lerin ortalarına kadar Fransız sineması Alman ve özellikle Amerikan sinema sektörüne karşı gücünü korumaya çalıştı (Smith, 2008: 144,146).

1920'ler Fransız (Avan-Garde) Sineması

Fransız Sineması I. Dünya Savaşı'nda aldığı darbeye rağmen, 1920'li yıllara kadar film üretimini sürdürebilmiştir. Bunda üretimin büyük şirketler değil, her yapım için kurulan küçük şirketlerce yapılmasının ve en önemlisi aydınların sinemayı ciddiye almasının rolü vardı. Bu nedenle üretilen az sayıda farklı, yenilikçi ve ilginç filmlerin arkasında 1920'ler Paris'inin kendine özgü özgürlükçü sanatsal ortamı yatmaktadır. Fransız Avant-garde (öncü) terimi, herhangi bir sanat dalında ortaya çıkan yeni deneysel hareketi adlandırmak için kullanılır ve "kabul edilen formların dışında kalan veya bunlara karşı çıkan; genel geçer, günlük standartlara ters düşen ya da uygun olmadığı iddia edilen konularla ilgilenen ve özellikle ticari hesaplara düşman olan sanatsal yaklaşım" olarak tanımlanabilir. Bu dönemde yapılan filmlere baktığımızda her şeyden önce deneysel tarzda, yenilikçi, ticari kaygıdan çok sanatsal kaygının ön plana çıktığı filmler olduğunu görürüz (Abisel, 1989: 152).

Kolker avangard hareketi şöyle tanımlar; öykü anlatmak yerine sinemasal biçimi öne çıkaran ticari olmayan, kişisel ve özel bir stildir. Avangard sanat çok sayıda izleyiciyi hedeflemez, yaratılması için büyük maliyet gerektirmez, mükemmel hatta sinir bozucu bir biçimde kişiseldir ve anlaşılması güçtür (Kolker, 2009:134).

Yapılan filmlerin hemen hepsi Kübizm, Dadaizm, Soyut Sanat, Empresyonizm ve Sürrealizm gibi akımlardan izler taşırlar. Öncelikle bu akımları kısaca tanıtmamın doğru olacağı kanısındayım. Empresyonizm (İzlenimcilik), doğaya sadakat kaygısını ön plana çıkararak, betilerin olduğu gibi değil, insan gözüne görüldüğü gibi resmedilmesini savunur. Yazdığı yazılar ve yaptığı filmlerle akımı başlatan Lois Delluc'la birlikte Germaine Dulac, Abel Gance, Marcel L'Herbier, Jean Epstein ve Jean Renoir'i bu akım çerçevesinde filmler yapan sanatçılardır. Delluc'un kuramsal çalışmaları 'photegenie' kavramıyla ilgilidir. Ona göre sıradan nesnelere günlük hayatta olduğundan farklı anlamlar ifade edebilir. Teknik olanaklar ve görüntünün anlatisallığı sayesinde nesne, günlük anlatımdan soyutlanabilir ya duyguların ya da psikolojinin ifadesi olarak kullanılabilir (Coşkun, 2003: 83-84).

Kübizm, Empresyonizme tepki olarak doğmuştur. Geometrik şekiller kullanan artistik stildir. 1907-1914 yılları arasında Fransa'da İspanyol asıllı sanatçı Pablo Picasso ile Fransız George Braque'nin önderliğinde gelişen bir akımdır. Konunun yalnız görüldüğü ya da algılandığı gibi değil, düşünüldüğü gibi resme geçirilme prensibini güder. Kübizmin amacı, nesnelere 'izleyicinin bulunduğu yerden görebileceği biçimde değil, değişik şartlardan ve başka açılardan görülebilecek özellikleriyle ortaya koymaktır.(<http://www.kameraarkasi.org/kompozisyon/kubizm/kubizmnedir.html>).

Geleneksel anlatım yollarına karşı açılan sistematik savaş ve bunun sonucu olarak da 19.yy'a ait sanatsal eğilimlerin, geleneklerin yıkılması, 1916 yılında Dadaizmle başlamıştır. Gününün geçerli tüm eğilimlerine güçlü bir karşı çıkış olarak beliren Dada, aslında yeni bir sanat yaratmaktan çok onaylanmış tüm sanat anlayışlarını yıkmayı amaçlamıştır. Dadaistler geleneksel resim ve heykelin yerine "collage" ve "ready made"i getirmişler, betimleme sorununu sanat yapıtının gündeminden tümüyle çıkarmayı denemişlerdir. Hem collage hem de ready made, sanatsal nitelikte olmayan nesnelere yeni bir dizge içinde yerleştirmeyi öngörür. Aslında Soyut Sanatın temelleri çok önceden atılmıştır ama sinemada ortaya çıkışı bu dönemde Dadaist filmlerle olur. Onların sinemada anlatıyı ortadan kaldırma çabaları nesnelere alışılmış kodlarıyla

oyunmaları toplumsal normları yıkmak için uğraşmaları kaçınılmaz bir şekilde soyutlamaya yönelmelerine yol açmıştır (Coşkun, 2003: 94-97).

Dadaizm akımının devamı olarak ortaya çıkan Sürrealizm, yayınlanan ilk bildirisinde düşüncenin gerçek işleyişini ortaya koyarak insanı içinde bulunduğu uyuşukluktan kurtaracak "saf, psişik otomatizm" olarak tanımlar. Bildiride, aklın denetiminden sıyrılmaktan, etik ya da estetik hiçbir kaygı duymaksızın düşüncenin yönlendirilmesinden söz edilmektedir. Sürrealizm yöneldiği amaçlar doğrultusunda kendini bir sanat akımı olarak değil de bir devrim hareketi olarak görür. Amaç var olan nesnellığı yıkmaktır. İlk başta edebiyat alanında ortaya çıkan Sürrealizm giderek resim, heykel, tiyatro sinema alanlarına yayılır. 1919-39 yıllarında gücünün doruğuna ulaşmış olan akım, özellikle sinemada kendini göstermiştir Öncü yönetmenler filmlerinde daha önce denenmemiş teknik ve anlatımsal yöntemler başvurmuşlar, sinemanın olanaklarını araştırmışlardır. Üçlü bindirme, kaydırma, erime, yavaş ve hızlandırılmış hareket, bölünmüş perde gibi teknik deneylerle filmlerini görsel mükemmelliğe ulaştırmaya; geleneksel anlatım kalıplarını ve dramaturji anlayışını bir yana bırakarak sinemanın anlatım olanaklarını genişletmeye kullanılan nesnelere ve hareket aracılığıyla anlatıda devamlılığı sağlamaya çalışmışlardır (Coşkun, 2003: 102-104).

1920'lerde avant-garde sinema için iki önemli film yapıldı. İlki avant-garde sinemanın çoğalmasında ve kabul görmesinde önemli rol oynayan Lois Delluc'in 1920 tarihli *Sessizlik* (Le Silence), filmde nesnelere ve çevre düzenlemeleri insanın psikolojik olarak betimlenmesi amacıyla yönelik olarak kullandığından empresyonizmin yanısıra sembolizmin etkileri görülür ve filmin ana karakterin zihinsel durumunu nesnelere aracılığıyla görsel olarak iletmesi açısından üstün bulunur. 1920'li yılların bir diğer önemli filmi ise ressam Ferdinand Léger'in *Mekanik Bale*'dir (Ballet Mechanique). Bu film Léger'in 'mekanik dönem' olarak adlandırılan 1919-1924 yıllarında yaptığı tabloların sinemadaki uzantısı sayılmaktadır. Film, Abisel'e göre sinemada anlatıyı öyküyü ortadan kaldırıp biçimlerin ve ritmin peşinde koşan deneysel bir örnektir. *Mekanik Bale*", geniş bir seyirci kitlesine değil sanatçılara düşünörlere ve aydınlara yönelik bir nitelik taşır. Üç yüz civarında çekimden oluşan filmin süresi ondört dakikadır. Çekimlerin süresi çok kısadır bazıları yalnızca 2-3 kareliktir. Filmde zaman kullanımını alışılmış kurmaca filmlere benzemez, öyküsel akış söz konusu değildir. Zaman tümüyle görsel olan durumların kısa ya da uzun duraklamaların varlığıyla

görüntülerin hızlı ya da yavaş ritmiyle görüntülerin ve hareketlerin sürekli olarak birbirleriyle zıtlaşmasıyla yaratılan etkileşimler aracılığıyla hissedilebilir. Buradaki çekimlerin süreleri son derece kısadır (Abisel, 1989: 147-148).

Bordwell'e göre film, kurguyu soyut ilişkiler yaratmak adına temel bir araç olarak belirler. Yönetmenlerin nasıl devamlılık kurgusu sistemine riayet etmeden çalışılabileceğinin ve çekimlere ait dinamik bir modeller yaratabileceğinin güzel bir örneğidir (Bordwell-Thomson, 2009:360).

Hauser, Sürrealizmin zaman kavramıyla en çok uyuşan sanatın sinema olduğunu söyler. Ona göre bu yeni zaman kavramında "Modern Sanatın temelini oluşturan tüm doku şeritleri birleşmektedir. Konudan cayılması, kahramanın uzaklaştırılması, psikolojinin terk edilmesi, 'otomatik yazı yöntemi' ve hepsinin üzerinde filmin uzaysal ve dünyasal biçimlerinin montaj tekniği ve birbiri içine girmesi", bu yeni zaman kavramının özelliklerini oluşturmaktadır. Konunun reddedildiği bu akımın filmlerinde görülen temel özellikler, akılsal olanın dışına çıkma düşlerin büyümesine geri dönme ve ruhun bilinçaltı ifadelerini ortaya koymaktadır. Sürrealizmin sinemadaki en önemli temsilcisi olan Bunuel'e göre de sinema rüyaları, duyguları, dürtüleri ifade etmeden üstün araçtır (Coşkun, 2003: 104).

Bunuel'in *Endülüs Köpeği* (1928) daha ilk görüntülerinde seyirciyi korkunç bir şoka hazırlar. Balkona çıkan bir adam, karşı balkonda beliren bir kadın, ayın önünden geçen gümüş bir bulut adamın elindeki usturayla kadını baş ve gözlerini önünde belirışı ve apansız (yakın çekimden) usturayla ortadan ikiye bölünen göz, gözden akan sıvılar. Göz aslında genç kadının değil, bir dananın gözleridir ama kurgu ile kızın gözünün doğrandığı izlenimi verilir. Bundan sonraki bölümlerde bir trafik kazası, ırza geçmek sahnesi, şehvet dolu bir anda karıncaların kapladığı el gerçeküstücülüğe özgü taşlama, düş, olağanüstülük, çılgınlık gibi tekniklerden yararlanarak akıcı bir bağlantıya yer vermeden sıralanır. Bunalımları gittikçe artmakta olan tutuculuğun, çöküşün hızlanan kentsoyluluğun yol açtığı yabancılaşma bilincin sınırların aşarak kendisini gün ışığına vurur (Gevgili, 1989: 35-6).

Filmin anlatı yapısına bakıldığında devamlılığın öncelikle aynı oyuncuların film boyunca görünmesi yoluyla elde edildiği anlaşılır. Ancak olaylar arasındaki bağlantı belirgin değildir. Kullanılan ara yazılar da kronolojik olmayıp filmin zamansal

düzenini değiştirir: 'Bir zamanlar', 'Sekiz Yıl Sonra', 'Saat 15.00'e doğru' gibi. Görüntüsel açıdan da anlatımdaki sapmalar desteklenir, bakış açıları sürekli olarak değişir ve ilişkisi belirsiz olan mekanlar kesmelerle birbirini izler. Örneğin, filmin sonuna doğru, kadın karakter kentteki apartman dairesini terk ederken bir rüzgar saçlarını uçurur, kadın gülümser ve çerçevenin dışındaki birine el sallar. Sonraki çekimde onu bir deniz kıyısında olduğu görürüz. Bu gibi mantıksız geçişler ve beklenmedik kesişmeler gerçeküstücü tavrın göstergeleridir (Abisel, 1989. 151).

İrrasyonel durumların vurgulanıp gerçekçi eğilimlerin reddedildiği bir sanat ortamından etkilenen ilk önemli kadın yönetmen olarak kabul edilen Germaine Dulac tüm avant-garde sanatçılar gibi öykü anlatmanın peşinde değildi. Sinemada izlenimcilğe ve doğrudan görselliğe önem veriyor, genel geçer dramaturji anlayışa karşı çıkıyor görsel deneyimi ve sinemanın bu alandaki olanaklarını araştırıyordu. *Mütebessim Bayan Beudet* (La Souriante Madame Beudet)'de küçük bir kasabada iş adamı olan kocasıyla yaşayan bir kadını yaşamını ve erotik düşlerini yansıtmıştır. Pek çok film hilesini yavaşlatılmış hızlandırılmış hareketi kullanarak günlük eve yaşamını görsel yollarla dile getirir. Germaine Dulac, ticari ve öyküye dayalı sinemanın "7. sanatı" katlettiğine bu muhteşem ifade aracının ve dolayısıyla seyircinin kısırlaştırıldığına inanıyordu. Gölgeleğin ışığın ritmin yüz anlatımlarının duygusuna armoni ve akorlarına erişmek duygulara ve akla seslenmek için 'görsel biçimler yaratmak gerektiğini savunuyordu. Dulac bunun gerçekleştirecek sinemaya "Eksiksiz Sinema" (Cinema Integral) diyordu. Görüntünün plastikliği ve kurgunun ritmik, zaman aşımsal olanakları sonuna dek değerlendirilmeliydi. "Öykü örgüsünden ne denli uzaklaşırsak, ondan ne denli koparsak o kadar fazla 7. Sanat için çalışmış oluruz" diyen Dulac, artık "saf" sinema döneminin yaşandığını ileri sürüyordu. Evrenin kesinlikle kişisel olan ifadesini sunabilme amacıyla saf sinemanın doğrudan görüntüden doğana sarıldığını ama duyarlılığı ve dramayı reddetmediğini söylüyordu. Saf sinema, dramayı saf görsel öğelerle gerçekleştirecekti (akt, Abisel,1989: 155). Önemli avant-garde sanatçılardan biri ean Epstein'dir. 1923 yılında yaptığı *Sadık Gönül*, onu Fransız avant-garde sinemacıların ön safhalarına yerleştirdi. Görselliği ve kurgusuyla çarpıcı bir film olan *Sadık Gönül* kocası tarafından eziyet edilen bir kadını anlatır. Deniz, suda kırılan ışıklar ve balıkçıların görüntüleri duyguların görselleştirilmesinde aracı olurlar. Epstein bindirme tekniğinin kendine özgü kullanımının ilk örneklerini de bu filmde vererek kadın kahramanı yüzünü deniz görüntüsüyle bindirmeli olarak sunarken aynı görüntüye

üçüncü bir öge olarak rıhtımda bekleyen sevgilinin elini de yerleştirir. Epstein de Dulac gibi dramatik anlatımın sınırlamalarını reddediyordu. Yaşamın başı ve sonu olmayan olaylardan ibaret olduğunu dolayısıyla filmlerin de buna uyarak kesin bir sona ulaşmaksızın sürprizlerle dolu bir yolculuğa benzemesi gerektiğini savunuyordu (Abisel, 1989:156).

Epstein, daha önce yazdığı yazılarda kuramsal görüşlerini ve sinema anlayışını dile getirmişti. Bu yazılarında, "Niye belirli bir düzenlenmiş olaylar kalıbını, kronolojiyi, olguların ve duyguların örgütlenmiş ardıllığını varsayan öyküler anlatmalı? Böylesi perspektifler sadece göz yanılmalarıdır. Hayat düzgün biçimde yan yana dizilmiş irili ufaklı tablolar gibi kurulmamıştır. Öyküler yoktur. Öyküler asla olmamıştır. Yalnızca başı ve sonu, önü ve arkası olmayan durumlar vardı" demişti. Dulac gibi dramatik anlatımın sınırlarını reddeden, yaşamda başı ve sonu olmayan durumlar olduğunu söyleyen Epstein, dolayısıyla filmlerinde kesin bir sona yer vermiyordu. Açık uçlu sonuyla *Üç Yüzlü Ayna* bu anlayışın tipik bir örneğidir (Coşkun, 2003: 88).

Usherlar'ın Çöküşü, Epstein'in üçüncü önemli filmidir. Poe'nun bu aşk ve çılgınlık öyküsü Epstein tarafından simgeci bir yaklaşımla sinemaya uyarlanmıştı. Çoklu bindirmeler, yavaşlatılmış hareket ve yakın çekimlerdeki çok başarılı oyuncu yönetimiyle film simgeci için anahtar metinlerden biri oldu. Epstein de Delluc'un ortaya attığı 'photogenie' kavramını kullandı. Zaman ve mekan anında farklılaşan durumunu değiştiren nesne ise 'photogenic'tir. Epstein şöyle bir örnek veriyor: 'Bir banker düşünelim, evinde borsadan gelecek kötü bir haberi bekliyor. Telefonu açık, hat bekliyor, hat düşmüyor. Telefonun yakın çekim. Eğer bu çekim iyi sunulmuşsa artık görülen telefon değildir. Yıkılış, çöküş, umutsuzluk, hapis intihar, okunur onun görüntüsünde. Bir başka atmosferde ise aynı telefon hastalık, doktor yardım gereksinimi ölüm vb. dile getirir. Bunlar basit hatta çocukça simgeler olarak görünse de Epstein'e göre sinemanın gizemi işte bu nesnenin her defasında değişik yaşayan bir şey haline gelişinde yatmaktadır. Marcel L'Herbier'in başyapıtı kabul edilen "Para" adlı filmi ise bir Zola uyarlamasıdır. Büyük dekorlar önünde Gance'ın geliştirdiği 'polyvision' yöntemiyle çekilmiştir. Tüm avant gadre sinemacılar gibi öykünün devamlılığının getirdiği zorunlulukları görsel stilinden sonra ele alan L'Herbier'in ifade biçimi anlatıyla değil öteki filmsel olanaklarla seyirciyi etkilemeye yönelikti. Bu nedenle de filminde

maskeleye, bindirme, simgesel aydınlatma, sistematik yumuşak odaklama ve yavaşlatılmış hareket gibi teknikleri kullanarak elde ettiği kişisel stiliyle paranın gücüne olan nefretini dile getirmişti (Abisel, 1989:157-160).

Abel Gance ilk filmi olan *Suçluyorumu*'u 1918'de yapar. Uzun çekimlerden oluşan bu ilk filminden sonra Gance, Amerika yolculuğu ve Griffith'le tanıştıktan sonra ritmik kurguya önem vermeye başlar. Fransa'ya döndükten sonra yarım kalmış *Tekerlek* adlı filmi yeni bir anlayışla tamamladı. Gance'ın makinelere hayranlığını da sergileyen, bugün seyredildiğinde bile insanda hiçbir tedirginlik uyandırmayan az sayıdaki sessiz filmde biri olan *Tekerlek* kabasaba bir tren makinistiyle onun iyi yürekli oğlunun, makinistin evlat edinmiş olduğu kıza yönelik aşkların anlatıyor, bu basit ve melodramatik öykünün sonunda tutkusu makinisti mahvediyordu. Gerçek mekanda çekilen görüntüler Gance tarafından uzun sekanslar oluşturacak biçimde hızlı kurguyla ritmik olarak birleştirilmiştir. Filmin tüm enerjisini sağlayan hızlı kesmeler aracılığıyla perdeden ritmik olarak yansıyan ışık parıltıları seyirciyi etkiler. Öyle ki, Hollywood yönetmenleri bu yöntemi fazla saldırgan bulup reddetmişlerdir. Ancak avangarde sanatçılar için bu örnek çok cazip bulunmuş ve *Tekerlek* bütün yenilikçi sinemacılara örnek olmuştur. Bu filmde sonra Gance, imgelem gücünü ve tüm çabasını çok daha geniş bir projeye yöneltti ve 1925-26'da *Napolyon*'u yaptı. Teknik aracılığıyla yarattığı yenilikler açısından Gance'ın bu filmi önemli bir noktadadır. Gance, Alman sinemacıların kamerayı sabit kalmaktan kurtarışlarını bir adım öteye götürerek *Napolyon*'da ona adeta kanat takmıştı. Çok hareketli kullanılan kamera seyirciyi izleyicilikten katılımcılığa zorlayacak şekilde özgürleşmiş, eylemin ortasına atılmış bir kartopu olup fırlatılmıştı. Gance filmde Napolyon'un İtalya'ya girişini kendi geliştirdiği 'polyvision' tekniğiyle perdede üç ayrı görüntü halinde verir. Ortada yakın çekimle Napolyon görünürken iki yanda genel çekimde uzayıp giden orduları bulunmaktadır. Filmde ışık kullanıma ve gölgelerle anlatım da ilgi çekicidir. Rene Clair'in *Perde Arası* panayırdaki geçirdiği geceden sonra hala akşamdan kalma olan bir adamın karabasanını anlatır gibi görünse de aslında şaşırtıcı metaforlara başvuran dadacı şiir geleneğine uygun amaçsız görüntülerden ve görsel 'gag'lardan oluşan bir filmde Bindirme, erime, biçim bozma ve hızlı kurgunun yardımıyla; simitten cenaze çelenklerinin bir tabutu çeken devenin ve önce çiçek sanılan sonra bıyıklı bir erkek olduğu anlaşılan balerinin çekimleri bir araya gelir (Abisel, 1983: 161-163).

Carl Theodore Dreyer'in ilk filmlerinde ise büyük ölçüde Griffith etkisi göze çarpar. Zamanla melodramatik değil gerçek insanı anlatmayı yeğleyen Dreyer bir filmsel anlatım biçimi geliştirmiştir. *Jan Dark'ın Çilesi* (La Passion de Jeanne d'Arc) ise aksine türün uyuşumlarından köklü bir biçimde sapmaktaydı. Dreyer'in Rouen mahkemesinin kayıtlarına dayanan filmi Falconetti'nin oymandığı çile çeken Jean'ı belgelerken, alışılmamış ölçüde karşıtlık bir zaman-mekan sürekliliği içinde yakın çekimi yüzlerin simgesel anlatımını da içeriyordu (Smith, 2008: 150).

Ancak yine de ilk yıllarda sinemacıların bir kısmı 'ses'e karış çıkıyor, sinemanın 'ses'e gereksinimi olmadığı ve bu aracın anlatımsallığının yalnızca görüntüler tarafından yaratıldığını iddia ediyorlardı. Bazı yönetmenlerse olanakları zorlayarak engelleri aşmayı kameraların hareketlendirmeyi çarpıcı ses ve görüntü kurguları yapmayı başardılar. Daha da ötesi bu yeniliği filmlerinin top yekun etkisini ve sanatsallığını artıracı biçimde kullanmanın yolunu buldular. Görme ve işitme arasında kurulan çarpıcı ilişkiler farklı yönetmenlerin elinde filmleri bir kat daha zenginleştirdi. Filmler hala siyah-beyazdı ama gerçekliğin yazımlanmasında bir adım daha atılmıştı (Abisel, 1989:168).

Bu içe dönük ve estetik Sürrealizm sesli film dönemini de etkiler. Bu etkiler İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Amerika'da Maya Deren, Curtis Harrington ve Kenneth Anger'ın deneysel çalışmalarında tekrar ortaya çıkacaktır. Bu isimler de deneysel çalışmalarında cinsellik ve sürrealistik öğeleri birlikte kullanarak toplumun tabu olarak kabul ettiği değerlere saldıracaklardır. Bu filmlerin dışında Sürrealizmin etkisini Prevert ve Marcel Carne'nin filmlerinde de görmek mümkündür (Coşkun, 2003:110).

Yüzyılın sonuna gelindiğinde Fransız sinema endüstrisi artık Delluc'un özel olarak "Fransız" diye tanımladığı filmleri yapmıyordu. Tarihsel filmler sık sık başka yerlerdeki geçmiş dönemleri yeniden ele alırken görkemli modern stüdyo filmi, yeni zenginler (Nouveau Riche) için hiç kimsenin olmayan, uluslararası bir gösterişli bir tüketim ülkesini yeniden yaratmaktaydı. Yalnızca "gerçekçi" film ve komedi, bir bakıma Fransız tels qui'l sonut'u kendilerini yansıtıyordu. Sesli filmin gelişile birlikte de bu iki tür de Fransız sinemasına bir "Fransız"lık kazandırmaya katkıda bulunur (Smith, 2008: 144-154).

2. ANLAM YARATMADA KLASİK HOLLYWOOD ANLATI KURGUSU VE KARŞIT KURGU ANLAYIŞLARININ TARİHSEL VE TEKNOLOJİK GELİŞMELER EŞLİĞİNDE BİÇİMLENİŞİNİ ORTAYA KOYMAK

2.1. Anaakım Hollywood Sineması'nın Anlatı Yapısı ve Devamlılık Kurgusu

Günümüzde insanlar iş dışı yaşam ve eğlence etkinliklerinin büyük kısmını kitle iletişim araçları üzerinden gerçekleştirmektedir. Eğlence, bilgi, hazır görüş ve düşünceler üreten kültür endüstrisi olarak medya, bireysel ve toplumsal bilincin biçimlenmesini de sağlar. Gündelik yaşam medya tarafından oluşturulur ve insanlar gündelik yaşama yine medya aracılığıyla katılırlar. Modern kapitalist kültürde ekonomik ve siyasal yaşam ve bunların sonucu toplumsal yaşamın yeniden üretiminde; tüm iletişim araçları televizyon, radyo, gazete ve tabii sinema çok önemlidir.

Modern günümüz yaşamında Hollywood sineması önemli bir noktadır. Hollywood sineması her şeyden önce bir endüstridir, birer ticari varlıktır. Yatırımda bulunan film stüdyoları sahipleri filmlerini yaparken maliyetleri ve riskleri en aza indirerek karlarını arttıracak stratejileri uygularlar. Öte yandan Hollywood, bir yandan izleyicilerin ceplerindeki paraları alırken bir yandan da onların dünyayı algılama biçimlerini şekillendirir. Böylece kapitalizmin egemen ahlaki değerleri (tüketim, bireycilik, haz vb.) aynı anda milyonlarca izleyiciye aktarılmış olur. "*Sinema, öncelikle bir üretim, dağıtım ve gösterim zinciri özellikleriyle bir mal, zenginlik ve artı değerlerin üretimiyle ekonomik ve aynı zamanda bir ideoloji ve güç uygulaması olarak siyasal ve ideolojik bir etkinliktir*" (aktaran Topçu, 2010: 10).

Hollywood filmlerinde kullanılan temsil görenekleri ile Amerikan kurum ve değerleri meşrulaştırılır. Bu kurum ve değerler arasında; merkezinde kişisel yeterlik ve hükümete karşı duyulan güvensizlik olmak üzere bireycilik, rekabet dikey hareketlilik ve en iyinin ayakta kalması değerleri ile kapitalizm, erkeklerin ön planda olduğu kadınların ikinci sınıf toplumsal rollerde konumlandırılmasıyla babaerkil anlayış,

toplumsal iktidarın eşitsizce pay edilmesiyle ırkçılık, sayılabilir. Ele alınan konu kadar kullanılan biçimsel teknikler de bu amaca hizmet etmektedir. Anlatının kapanma tarzı, görüntünün sürekliliği, dönüşsüz (nonreflexive, filmi çekilen nesnenin görüntüsünü filmde görüneceği şekliyle gösteren ekranın kullanılmadığı kamera işleyişi), karakter özdeşleştirilmesi, dikizcilik yoluyla nesnelleştirme, ardışık düzenleme, nedensellik mantığı, dramatik güdüleme, kare ortalama, çerçeve uyumu, gerçekçi anlaşılabilirlik gibi belli bir görüş açısından vermenin kurmaca bir yapısının değil de nesnel olarak, müdahalesiz kameraya alınmış gibi yansıtmanın yeğlenmesi, ideolojinin yerleşmesine katkıda bulunur. Eril kahramanlık serüvenleri, romantizm arayışı, kadın melodramı, kurtarıcı şiddet öyküleri, ırkçılığa ve suça ilişkin klişeler gibi gerçekliği toplumsal değer ve kurumlarla bağlantılandırarak bunların dünyanın doğal, değişmez göstergeleri olarak alımlanmasını sağlarlar. Bu göreneklerin hepsi seyirciyi toplumsal düzenin temel varsayımlarını benimsemeye, aksaklıklarını göz ardı etmeye alıştıırır (Ryan, Kellner, 2010: 17-8).

Hollywood sinemasının sunduğu evren, izleyicileri gündelik yaşamın sıkıntılarından kurtarır. Dramdan trajediye komediden fanteziye kadar farklı tür ve hikayelerdeki filmlerin pek çoğu doğrudan eğlence ve kaçış amaçlıdır. Yıldız sistemine dayanan filmlerin çoğu kurgusal bir hikayeye dayanır. Hollywood'un yarattığı türler de ticari açıdan başarılı olmuş kodlar içerirler. 1930'lu, 40'lı 50'li yıllar boyunca Hollywood filmleri belli bir modele göre yapılmışlardır.

Anaakım Hollywood sineması hatta ülkeler genelinde tüm sinema tarihi incelendiğinde öne çıkan kurgu anlayışı 'devamlılık kurgusu'dur. Ana akım sineması olarak adlandırılan klasik anlatım biçimi çoğunluğa hitap eden; onları etkileyen ve uzun ömürlü olma açısından baskın olan anlatım biçimidir. Klasik anlatım biçimine hakim kurgu anlayışı olarak tanımlanabilecek devamlılık kurgusunda amaç; seyircinin kafasını karıştırmayacak, kesmelerin hissedilmez olduğu ve en önemlisi seyircinin filmle bütünleşmesinin sağlandığı bir kurgu seyrinin yakalanmasıdır.

Anlatı öğeleri ve bunların inşası çekimlerin ve sekansların düzenlenmesi-20. Yüzyılın hemen başlarında yapıldı. Griffith tarafından Biograph döneminde (1908-arasına standart haline geldi. Bu stil devamlılığa olayların arasına girilmemiş, sorgulanmamış ya da sorgulanmayan akışına dayalıdır. Anlatının inşası öylesine pürüzsüzdür ve içeriğine dikkat çeker ki kendisini (biçim/stili) görünmez kılar. Perdedeki imgelerin akışı kendisini gerçeklikmiş gibi gösterir, desteklediği ideoloji kadar aracısız kendine yeterli ve açıktır (Kolker, 2010: 26-7).

İzleyiciler kültürel olarak devamlılık kurgusunun kurgu tekniklerine o kadar alışmıştır ki, bu yapıyı bir veri olarak alır ve onu önemsemezler. Yönetmenlerin örneğin bir diyalog sahnesini nasıl çekmesi gerektiğine dair metodları olduğundan yönetim görece kolaydır. Tanıtıcı çekimden (establishing shot) aksiyonun farklı parçalarına kesmeyle geçilir. Aksiyon her zaman örneğin bir karakter uyumlu kesmelerle bir mekandan diğerine takip edilerek tamamlanır. Diyalog çekimlerinde göz hizası ayarı yapılarak bir karakterden diğerine bir dizi (amors denilen) omuz çekimi içinde parçalara ayrılır (Kolker, 2010: 27).

Çekim ise son derece ekonomiktir. Bir sekansı birçok farklı çekimlere ayırmak olanaklıdır, tüm aktörlerin aynı anda sahnede olması gerekmez. Örneğin sahnede kötü adam tehditler savurup, iyi adama silah doğrulturken iyi adamın sadece diyalogları okunarak kötü adamın çekimleri tamamlanabilir. Sekansın iki parçası gerekiyorsa oyuncuların birinin farklı bir zamanda çekilen ya da başka bir sahneden alınan daha iyi bir tepki çekimiyle kurgu odasında kurgulanabilir. Sahnenin farklı açılardan alınarak çekilmesi anlamına gelen 'açılama' kurgu odasında istenen duyguya, ritme göre alternatifler sağlar. Devamlılık kurgusunun ekonomisi alımlama tarafında da işler. Örneğin bir gerilim ya da korku filminde şaşırılmış korku dolu bakışın ardından korkutan nesneye ait olan çekim bir veya birkaç çekim sonrasında gösterilir. Gösterilen şey, bakışlar ve beklentiler döngüsüne uygun olmalı ve seyircinin beklentisini karşılamak zorundadır. Kolker'e göre toplumsal cinsiyet birçok sinemasal geleneği de biçimlendirir. Güçlü erkeğin zayıf edilgin kadını korumasına dair toplumsal cinsiyete özgü stereotipler almaşık kurgunun –tehlikedeki kadının çekimlerinin arasına yaklaşmakta olan kurtarıcısının çekimlerinin sokulduğu ele geçme/kurtarma sekanslarının kurgusu- ilk dönem sinemasının öne çıkan kullanımınıdır. Genelde filmlerde çekimin bakışı cinsiyeti arzu nesnesi olarak oluşturulan kadın karaktere erkek karakterin ve erkek izleyicinin bakışıdır (Kolker, 2011: 124-5).

Film yapımı en başta öykünün seçilmesinden, senaryonun çoğu kez birden fazla kişi tarafından yazılmasına, setlerin kurulması, sahnelerin yönetilmesi ve sahnelerin bir bütün halinde kurgulanmasına kadar parçalar halinde gerçekleşir. Mekan ve oyuncu ile ilgili zorunlu bir programlama söz konusuysa öykü sırası gözetilmeden sahnelenir tümünü çekmek daha ekonomiktir. Parçalar halinde çekmek bir yapım

tercihidir. Alılmama süreci izleyicinin bir bütün, yekpare bir öykü görmesi birtakım kabuller ve geleneklerle olanaklıdır.

Kolker, İtalyan yönetmen Michelangelo Antonioni'nin "Cinayeti Gördüm" (Blow-Up, 1966) filminin yapımı hakkında şunları söyler:

"Antonioni filmini kronolojik düzende yapmayı istedi. Filmin biri başlarda, diğeri en sonda yer alan iki bölümü Londra'da bir parkta bir veya iki gün arayla geçiyordu. Çekimler ilkbaharda başladı ve sonbaharda bitti. Yönetmen ve ekip son sekans için parka döndüklerinde yaprakların rengi değişmişti. Baştaki etkiyi yeniden yaratmak için yaprakları yeşile boyamak zorundaydılar. Amerikalı yönetmen parktaki sekansların tümünü tek bir seferde çekti ve kurgu işlemi sırasında da zamansal düzenlemeler yaptı. Ya da çekimleri dış mekanda yapmak yerine, bu Amerikalı yönetmen stüdyoya bir ağaç ve biraz çimen koyup çevrenin geri kalanını da efekt laboratuvarında ya da bilgisayarda örtü işlemiyle sorunu çözerdi" (Kolker, 2011: 62).

Anlatı filmlerinde olay örgüsü modeli kullanılır ve film denge durumuyla başlar, dengenin bozulması küçük çatışmaların başlamasıyla olur. Karakterlerin içinde hareket ettiği düzenin bozulmasının ardından ana karakter (ler) bozulan dengenin tekrar sağlanması için bir mücadeleye girişir. Filmin sonunda, var olan dengeyi bozan tüm unsurlar bertaraf edilir ve bozulan düzen eski durumuna döner. Seyircinin filmin anlatı evreni içine girip heyecanlanması, sevinmesi, üzülmeye beklenir. Seyircinin seyrettiği hikâyeyi sorgulamadan kendini kaptırması, düşünmek ya da yorumlamak zorunda kalmaması önemlidir. 'Sinemada klasik stilin estetik amacı 'seyircilerin duyguların yönetmek'tir. Filmler bu amaç doğrultusunda düzenlenir ve inşa edilirler' (Oluk, 2008: 77). Anlatı filmleri 'özdeşleşme' temeline dayanır. Seyircinin zor ve karmaşık bir kişilik yapısı sergilemeyen kolayca empati kuracağı ana karakterin yanında karşıt karakterler yaratılır. Klasik anlatıda önemli olan bir öykü anlatmaktır. Bu öykülerin nasıl anlatıldığı yani biçim'i; zaman ve mekân içinde olan neden-sonuç ilişkisine dayanır. Karakterlerin sergilediği davranışlar ve öykünün tamamı nedensellik zinciri içinde ilerler. Sahneler arasında kurulan neden-sonuç ilişkisi, sahnelerin sürükleyiciliğini sağlar ve sahneler arası geçişi görünmez kılar. Kullanılan geçiş teknikleriyle öykü hiç kesilip birleştirilmemişçesine akar.

Zamandizin klasik stilin önemli bir yönüdür. Aristo'nun dramatik anlatı yapısının bir başlangıç, orta ve sondan oluşması gerektiği yönündeki klasik işleyişinden çok fazla değişmemiştir. Klasik anlatı sinemasında anlatı yapısı anlaşılır bir seyir izler

ve belirgin bir sonu vardır. Düzen filmin başlarında bozulur, ortalarak doğru kötüleşir, filmin sonunda da çözülür.

'Teknolojik değişimlere ya da oyunculuk stilindeki değişimlere rağmen klasik Hollywood film yapısı aynı kalabilmiştir çünkü bu filmler dev film şirketleri tarafından dev bir pazara, milyonlarca insanın beğenisine sunulmak ve kar etmek amacıyla yapılmışlardır. Bu yüzden bu filmler farklı görünmelerine rağmen birbirlerinin aynı anlatım biçim ve tekniklerine sahiptirler. Çünkü endüstri elde ettiği karı garantilemek için daha önce denenmiş ve tutmuş formülleri küçük revizyonlarla yenilemektedir' (Oluk, 2008: 76).

Klasik anlatı sinemasında kullanılan çekim, aydınlatma ve kurgu tekniği olarak denenmiş, seyirci tarafından kabul görmüş olan klasik çizgiden fazla taviz verilmez. Çünkü sinema teknolojiye dayanan, sürekli yenilenmek, yeni teknikler ve anlatım biçimleri geliştirmek zorunda kalan, sermayeye dayalı bir sanat ve endüstri koludur. Ticari başarıyı garantilemek adına üretilen filmler eğlence odaklıdır. Küresel pazara hitap eden filmlerde aşk, cinsellik, şiddet gibi evrensel konulara yer verilir.

İzleyici, anlatımı oluşturan parçalarının kusursuz birleşmesiyle yani montajla kendisi için kurulan evrenden mutlu bir biçimde ayrılır. Klasik anlatı sinemasında film sahnelere, sahneler çekimlere bölünür. Çekimler klasik olarak genel plandan yakın planlara doğru sıralandırılır. Anlatıcı burada istediği planları kullanır istemediklerini kullanmaz. Mekânı kendine göre düzenler, seyircinin neyi, nasıl ve ne kadarını göreceğine kendisi karar verir. Oluk, görünmezliğin insan gözünün dikkat etme odaklanma davranışını taklit etmesinden ileri geldiğini söyler. Gözümüz de tıpkı bir objektif gibi gelişen olayın bizim için önemli noktasına odaklanır, daha sonra bir başka noktasına odaklanır. Kurgu bu haliyle insanın görsel algılama kurallarına tıpatıp uyduğu için 'görünmez' bir tekniktir.

Kurgusu çok iyi kotarılmış bir filmin kesmeleri sıradan bir seyirci tarafından algılanmaz. Çünkü kesmelerin çoğu özellikle fark edilmeden geçmeleri için düzenlenmiştir. Devamlılık kurgusu Amerikan sinemasında, yıllar süren bir denemeler sürecinin sonucu ortaya çıkmış kurallar bütünüdür. Bu kurgu stili parçaların birleştiği yerleri görünmez kılar. Sıradan bir izleyici bir plandan tamamen farklı bir plana geçildiğini anlayamaz. Monaco klasik kurgu stiline dair şunları söyler: 'Decoupage classique, Hollywood'un inşa stili zaman içinde geniş bir kurallar ve düzenlemeler dizisi

geliřtirdi. Örneđin filme başlama her zaman bir giriş çekimi'yle sonra da genelden yakınlaşma ya da genel çekimden diyalogun kurgulanmasına ve açı-karşı açı çekimler biçiminde olur. Hollywood gramerini bütün kurgu pratiđe çekimden çekime pürüzsüz geçişe ve dikkati aksiyon üzerine yoğunlařtırmaya göre düzenledi.' (Monaco, 2001: 208). "1920'lerde Hollywood'da yaygınlaşan ve kurallar dizisinden oluşan süreklilik kurgu sisteminin amacı, sinema söyleminin etkisini, anlam üretme sürecini görünmez kılmaktır. Bunun sonucu olarak, anlatı sinemasında 'gerçeklik izlenimi' veren bir kurmaca dünya üretilir. Klasik devamlılık kurgusunda, kesmenin yapılacağı nokta önemlidir. Bir planda kesme yapıp ikinci plana geçerken iki plan arasında ana aksiyonun yapısının bozulmamasına dikkat edilir. Kesim işleminin hareketin anında genellikle doruk noktasında kesilir. Bu ve bunun gibi devamlılıđa ait kurallar alıcı ve göndericinin ortak bir dilde uzlaşmasıyla gerçekleşir. "*Konuşucu ile dinleyici olađan bir konuşma sırasında dikkat etmeyecekleri kadar ana dillerini iyi bilmektedirler. Dilin kendisi ancak konuşucu tarafından olađandıřı bireysel bir biçimde kullandığı zaman algılanmaktadır*" (akt. Oluk: 146) Oluk'a göre bu açıdan klasik anlatı sinemasının uzlaşmsal dilinin izleyici için tanıdıklık dolayısıyla fark edilmezlik derecesi ana dil kullanımına denk bir derecededir.

Montajın kullanımı "görülmez"dir ve genel olarak Amerikan ekranının savaş öncesi ürünlerinde boy gösterir. Buradaki tek amaç sahnenin özdeksel veya daramitik mantığına uygun olarak bölümün analizinin yapılabilmesidir. Bu sayede izleyici açılımını yönetmenin bakış açısına göre yapacaktır (Bazin, 1995: 31).

Sinemanın ilk yıllarından günümüze deđin kurgu çekilen görüntülerin düzenlenmesi ve anlatsal devamlılıđı sağlamak için kullanıldı. Amaç zaman, mekân ve aksiyon bakımından anlatımın kesintisizliğini sağlamaktır. Temel olarak bir plandan diđerine geçerken benzer grafiksel özellikler, ışık ya da aydınlatma devamlılıđı, hareketin çerçevenin merkezine yerleştirilmesi, gibi prensiplere uyulur.

Arijon (1995: 34-38), sahnelerin uyumu için üç kriterin yeterli olabileceđini söyler. Konum, hareket ve bakış uyumu. Eđer oyuncu baş çekiminde çerçevenin sol tarafında ise aynı görüntü ekseninden yapılan yakın çekime kesme yapıldığında da çerçevenin aynı tarafında olmalıdır. Konum uyumuyla ilgili bu kurala uyulmaması durumunda görüntü sıçramaları olur. Bu durumda seyirci dikkatini oyuncunun bulunduğu bir bölümden diđerine deđiřtirmek zorundadır. Hareket uyumu da ayın mantıksal temele dayanır. Hareketin yönü, oyuncunun kesintisiz hareketinin

kaydedildiği iki çekimde de aynı olmalıdır. Yoksa seyirci hareketin yönünü kestirmede yanılgıya düşer. Bakış uyumu, oyuncuların tek ya da gruplar halinde göründükleri çekimlerin kurgulanmasında bir zorunluluktur. Birbirlerine bakan iki oyuncunun bakışları karşıt yöndedir. Oyuncular ayrı çekimlerde gösterildiklerinde bakış yönlerindeki karşıtlık görsel sürekliliğin uyumu için korunmalıdır. Devamlılıkta asıl olan zaman ve mekânın işlenişidir. Bunun için de belli ilkeler ve teknikler ortaya konmuştur.

a.180 Derece Kuralı

Bu kuralda, çekilecek mekânın düzenlenmesinde aksiyonun yönünü belirleyen hayali bir çizgi belirlenir. Çekim yapılacak fiziksel alan hayali bir çizgiyle ikiye bölünür ve 180 derecelik iki ayrı alan elde edilir. Çekimlerin bu aks ya da aksiyon çizgisinin böldüğü iki ayrı dairenin bir tarafının seçilip o alanda tamamlanması gerekir. Bu, mekânın izleyiciye tanımlanmasını sağlar. Bu durumda çerçevede bulunan karakter sağa doğru yürüyorsa devam eden planda da sağa doğru yönelimini devam ettirecektir. Bu yarım küreden diğerine belli kurallara uymadan geçildiğinde seyirci yön duygusunu kaybetmiş hissine kapılır ve kafası karışır. Çünkü ilkinde ekranın sağına doğru yürüyen karakter diğerinde birden sola doğru yöneldiğini görülecektir. 180 derece kuralıyla bakış çizgisinin ve çerçeve içi yönelimin sürekliliği sağlanır. 180 derece kuralıyla bir çekimde mekan ve mekanda bulunan objeler izleyiciye betimlenir.

b. Açı-Karşı Açı Tekniği

Genellikle diyalog sahnelerinde kullanılan bu teknikte karşılıklı iki kişinin bulunduğu planlarda kamera karakterlerin yanına yerleştirilir. A kişinin omzundan B kişisi, B kişinin omzundan ise A kişisi çekime alınır. Bu seyirciyi diyaloga fazlasıyla dahil eder. Çünkü seyirci A kişinin bakış açısından B'yi, B kişinin bakış açısından ise A'yı görür ve izleyici karakterin yerine geçer, özdeşleşmeyi sağlar.



c. Giriş Çekimi

Genellikle sahnenin başında kullanılan, aksiyonun geçtiği mekânı tanıtan toplu çekimdir (Establishing Shot). Bu çekimde mekân ve mekân içinde hareket edecek karakterler ve bunların mekânla ilişkileri bu planla tanımlanır. Tanıtıcı genel planda bilgi verildikten sonra yakın planlara geçilir. İzleyicinin bilgisini tazelemek için tanıtıcı planlar tekrarlanırlar.



d. Bakış Uyumu

Bu kural çerçeve içinde yer alan karakterin bakış yönünün korunması esasına dayanır. Bir karakter bir planda sağa doğru bakıyorsa takip eden planda da sağa doğru bakmalıdır (Eye-line match). Bakış yönü çizgisinin değişmez kalması, devamlılık açısından önemlidir. "Karakter ard arda gelen her bir çekimde, bir önceki çekimde baktığı yön ve açı ile uyumlu olan yöne ve açığa bakmalıdır. Aksi takdirde izleyicinin mekân algısı bozulur.



Filmde karakterlerin çerçeve yönü, bulunduğu konum bilgisi ikili planlarda verilmiş, tekli planlarda da bu yönlerin korunması sağlanarak mekan devamlılığı yaratılmıştır.

e. Aksiyon Uyumu

İki plan arasında devamlılığı sağlayan en önemli unsurlardan biri de bir çekimde başlayan bir hareketin diğerinde tamamlanmasını sağlamaktır (Match on Action). Bu hareket anında kesme yapmakla mümkün olur. Edward Dmytryk, "...Kurgucu seyircinin dikkatini üstünde toplayan oyuncunun bir hareketini gözetmeli ve bu hareketi bir sahneden diğerine kesim yapmak için kullanılmalıdır" demiştir. Seyirci ekranda bir hareket olduğunda onu algılamak ve ne olup bittiğini kaçırmamak için harekete dikkatini vereceğinden planın değiştiğini fark etmeyecektir. "Bu yöntemin uygulanmasıyla, izleyicinin kesme işlemi yapıldığının fark etmemesinin nedeni insan gözünün doğası gereği akan bir hareketi mutlaka takip etmesidir. Bu yöntem kurgunun

ve anlatımın görünmezliğini sağlayan önemli bir taktiktir" (Oluk, 2008: 135). Dmytryk devamlılıkta uygulanan bir başka kuraldan söz eder. Bir oyuncu çerçevenin sol yanından çıkıp yürüyerek sahneden çıkar ve onu sonraki sahnede ise sağdan girer. İyi bir kurgu uygulaması ilk planda oyuncunun gözleri, vücudunun ön kısmı kare dışına çıktığında kesmek, ikinci planda ise oyuncunun gözleri ve vücudunun ön kısmının çıkmasına bağlamaktır. İlk planda seyirci çerçevenin solundan çıkan oyuncunun tekrar çerçeveye gireceğini beklentisiyle gözleri otomatik olarak sağa yönelir. (Dmytryk, 1993: 41).

"Bu süre seyircinin geçen zamanı farkında olabileceği ya da bu arada geçen kesime dikkat edebileceği kadar uzun değildir. Bu nedenle seyircinin gözleri yapmaya zorlandığı hareket sırasında bir noktada odaklanamaz ve hiçbir şeyi açıklık içinde göremez. Gözlerini hareket ettiren seyirci dikkatini bir noktada odaklayamaz. Bu yüzden saniyenin 1/24'ü kadar bir sürede kesim yapılabiliyorsa ve seyirci gözlerini hareket ettiren saniyenin 1/5'i kadar bir süre kullanıyorsa, kesim fark edilmeden geçecektir. İşin hilesi seyircinin gözlerini istenen anda hareket ettirtmesini sağlamaktır." (Dmytryk, 1993: 42).

Kesmeyi gizleyen bir diğer unsur da şiddetli bir ses anında kesim yapmaktır. Gözün yaklaşık saniyenin 1/5'i kadar kırılması ya da kapalı kalması seyircinin yapılan kesmeyi fark etmesini önleyecektir (Dmytryk, 1993: 43).

f. Diyalog Kesimi

Klasik kurgu anlayışında izleyicinin anlamlandırma mekanizmalarına uygun düşecek teknikler kullanılır. Günlük hayatta insanlar konuşur karşısındaki insan ise onu dinlerken söylediklerine tepkide bulunur, gülümser, başıyla onaylar ya da onaylamadığını göstermek için başını iki yana sallar, hatta araya girip bir kelimeyle olaya olan ilgilerini belirtirler. İzleyici de sinemada benzer tepkileri görmek ister."Seyirci de bir dinleyicidir ve dinleyen kimsenin ne zaman tepki göstereceğini seyircinin bilmesi uygun diyalog kesimini belirler... Görüntünün ve sesin hiçbir zaman bir arada kesilmesi gerekmez ve sık sık ses bindirmesi yapmayan kesiciler düzeysiz bir iş yapmış sayılırlar" (Dmytryk, 1993: 78).

Diyalog sahnelerinde bir oyuncunu konuşurken konuşması tamamlanmadan dinleyen oyuncunun görüntüsü verildiğinde seyirci dinleyenin tepkisini görür ancak altta ses devam ettiği için görüntünün değiştiğini fark etmez. Kesmede hem sesin hem de görüntünün aynı anda kesilip diğer plandaki ses ve görüntüye geçilmesindeki

hissedilen 'ani'lik etkisini azaltır. Oluk'un 'diyalog kancası' (dialogue hook) olarak açıkladığı bu yöntemde şu örneği verir.

"Bu yöntemde bir çekim içinde konuşan karakterin sözlerini tamamlaması beklenmeden kesme ile diğer çekime geçilir ancak bir önceki çekimde karakterin cümlesinin son sözcükleri sonradan gelen çekim perdedeyken duyulur. Böylece iki çekim birbirine diyalog köprüsü ile bağlanmış olur" (Oluk, 2008: 136).

Bu anlatımın akıcılığını, seyircinin katılımını arttırır. İki planın hissedilmez bir biçimde birleştirilmesi için klasik stildeki bir diğer uygulamada sesin sese ait görüntüden daha erken başlatılmasıdır (Oluk, 2008: 136).



Rick Bay Laszlo ile konuşmaktadır. Rick konuşmaya devam ederken kesme ile Bay Laszlo'ya geçilir, altta Rick'in sesi devam etmektedir. Rick'in sesi bittiğinde Bay Laszlo'un konuşmasına geçilir. Böylece ses ile görüntü aynı anda kesilmemiş olur.

g. Paralel Kurgu

Paralel kurgu, aynı anda gelişmekte bir ya da daha fazla olayın birbiri ardına verilmesidir. *"Paralel kurgu, iki aksiyon çizgisinde eylemde bulunan karakterler arasında ya da yapılan eylemler arasında paralellik kurar, üstü kapalı şekilde benzer ya da karşıt oldukların vurgular"* (Oluk, 2008: 138). *Casablanca* filminde Laszlo ve İlsa Rick sayesinde Casablanca'dan gidebilmektedirler, bu arada Binbaşı Strasser bir şeylerin ters gittiğini anlar ve hızla gelip onları durdurmaya çalışır.



Soldan sağa; Rick ile İlsa vedalaşırlar. Bu arada Binbaşı Strasser hızla oraya doğru ilerlemektedir. Bay Laszlo ve İlsa uçağa doğru giderken uçakta da kalkış hazırlıkları bitmiştir. Binbaşı Strasser ulaştığında uçak motoru çalışır. Polis amiri Renault uçağın kalktığını Bay Laszlo ve Bayan İlsa'nın gittiğini söyler.

h. Noktalama İşaretleri

Noktalama işaretleri klasik sinemada anlatımın akıcılığına, kurgunun kesintisizliğine hizmet eder.

Kesme: Senaryodaki sırasına göre planlar birbiri ardına birbirini bütünleyecek bir biçimde en çok kesme'lerle eklenir. "Klasik Hollywood filmlerinde sahne ve sekansların ayrımı net olarak belirlenmiş biçimdedir. Filmin kısımlara ayrılması neo-klasik kriterlere göre yapılır (aktaran Oluk, 2008: 139). Bu kriterler Zamanda-Mekanda-

Eylemde birlik ilkeleridir. Her sahne kendi içinde zamansal mekansal ve eylemsel süreklilik gösterir. Kesmeler bunu sağlayacak bir biçimde yapılır ve düzenlenirler.



İlsa Sam'e 'As Time Goes By' şarkısını çalmasını söyler. Yasaklamasına karşın Sam'in bu şarkıyı çaldığını duyan Rick hisımla yanlarına gelir ve orada İlsa ile karşılaşır.

Çekimlerin düzenleniş biçiminden ötürü izleyici olayın kesmeye başvurularak kısaca gösterildiğini anlar. Klasik anlatı sinemasında filmin hikayesinde dramatik önem taşımayan karakterin sabah kalkıp giyinmesi kahvaltı yapması ve evden çıkması gibi planlar kısaltılarak verilir. Yani eylem için kullanılan zamanın tamamı gerçek zaman gösterilmeyerek eksiltiye başvurulur.

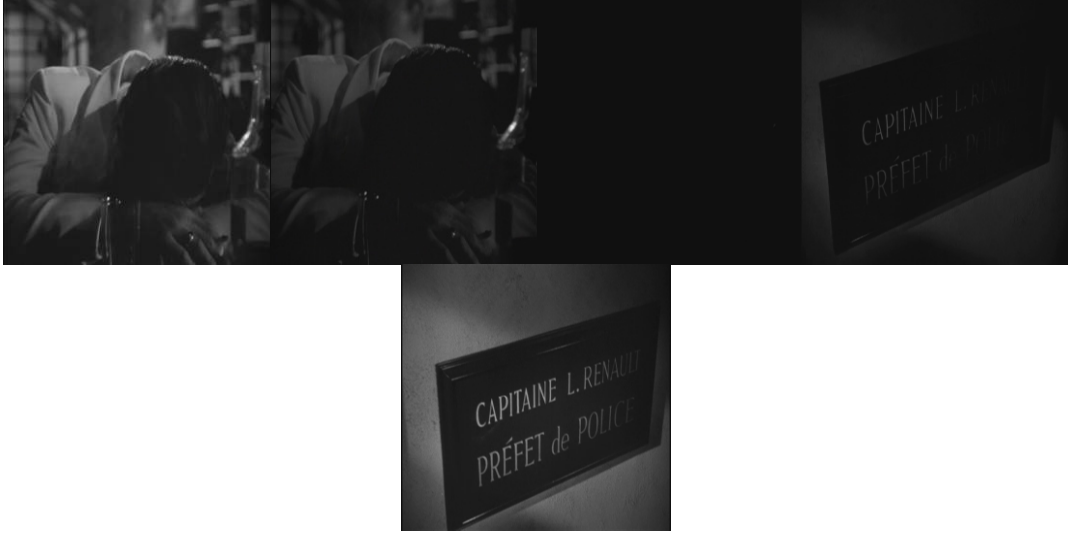
Kesme değişik amaçlarla da kullanılabilir. Kimi kez yönetmenler öykünün dramatik ritmiyle uyumlu olabilecek biçimde kesmelerin sayısını arttırarak filmin ritmini arttırabilirler. Griffith hızlı kesmeyi yetkin bir biçimde kullanan bir yönetmendir. Griffith kesmeyi olayın sürekliliğini vurgulamak için değil dramatik ve duygusal etki yaratmak için kullanılır. 1930'larda Hollywood'daki pek çok yönetmen kesmeleri özgürce kullanamazlar. Hitchcock ise klasik anlatı kalıpları içindeki filmlerinde kesmeyi çok etkili biçimde kullanmıştır. Kesme ile sesi birleştirdiği filmi *The 39 Steps*'de (39 Basamak) ev sahibi odaya girer, cesedi görür, çığlık atmak için ağzı açılır, ama çığlık duyulmaz yerine Scotland'a gitmekte olan ve düdüğünü alabildiğince öttüren tren görüntüsüne geçilir. Hitchcock kesmeyle müziği de birleştirir. Kesmeyi müziğin ritmine uydurur. Müzik ağır olduğunda kesmeler de uzun, müzik hızlandıkça da kesmelerin süresi azalır ve sayıları artar (Büker, 1991: 140, 144-5).

Zincirleme: Bir çekimin görüntüleri yavaş yavaş silinirken gelecek planın görüntülerinin belirmesidir. "Zincirleme kesme gibi iki görüntüyü birleştiriyor ama zincirlemede ilk çekim yavaş yavaş yitip giderken ikinci çekim yavaş yavaş belirmediği için belli bir noktada iki çekim üst üste biniyor. Bundan dolayı geçiş ani ve kesin değil, izleyici iki çekim arasında kolayca bağlantı kurabiliyor. Geçiş çok yumuşak olduğu için izleyici içerikleri aynı olan ya da olmayan iki çekimin birleştiğini gözlerle görüyor" (Büker, 1991: 154-5). İki plan arasındaki değişimin etkisini azalttığından yumuşak bir geçiş sağlar. Zamansal ve mekansal değişiklikleri vermek için de başvurulan bir geçiş yöntemidir. (filmden örnek) Klasik stile hakim olan kesintisizlik özelliğine hizmet ettiğinden özellikle ana akım sinemacıları tarafından sıkça kullanılır bu özelliği nedeniyle de zaman zaman klişe olarak nitelenen kullanımlarına rastlanmaktadır.



Polis amiri Renault hazırlanırken, pazaryeri olan bir sonraki plana zincirleme ile geçiş yapılmıştır. İlk plan yavaş yavaş silinirken gelecek planın resimleri giderek belirginleşir son planda pazaryeri çekimine geçilmiştir.

Kararma-Açılma Kararma açılma geçişi zamansal ve mekansal değişimleri belirtir. Filmin akışı içinde sekansın kendi içindeki olay örgüsünün tamamlandığı son görüntünün kararması, ardından gelen açılma ile de yeni gelişmelerin başladığı bilgisi seyirciye iletilmiş olur.



Rick'in olduğu son planda resim yavaş yavaş kararırken tam kararır ve gelecek sahnenin ilk planının çekimiyle karşılaşırız.

Silinme (Wipe): Sahne geçişlerinde, zaman geçişlerinde sert geçiş etkisini hafifleterek seyirciyi gelecek sahneye hazırlar. Sinema tarihinde çok sık kullanılan iris'tir. İris'te görüntü çerçevenin ortasında küçük bir nokta haline gelinceye kadar küçülür ve kaybolur ya da daire istenilen boyutta bırakılır. Zaman ve mekan değişimlerinde sıkça başvurulur.

"Klasik anlatı sinemasında syuzhet(*), fabula(**) olaylarını (düzen açısından) çoğunlukla kronolojik sıraya uyararak anlatır. Sık olmamakla birlikte anlatımda geriye dönüş (flash-back) kullanılacaksa izleyiciye, buna dair bir görsel işaret (görüntünün bulanıklaşması gibi) mutlaka verilir" (Oluk, 2008: 140).



Uçağın olduğu plandan sonraki plan uçaklı planı yavaş yavaş silerek yerleşmektedir.

Bu ve bunun gibi düzenli bir biçimde kullanıldığından kanıksanmıştır. Devamlılık kurgusundaki stil sistemi öylesine oluşturulmuştur ki olaylar gözlerimizin

(*):syuzhet: olay örgüsü

(**):fabula: öykü

önünde olur ve bizim bakışımız filmdeki karakterlerin bakışıyla örtüşünce kendimizi olayların bir parçası anlatının bir ögesi gibi hissederiz

2.2. Diyalektik Kurgu Ve Eisenstein

Geleneksel kurgu, önceden tasarlanmış bir kurgulamaya göre çekimlerin seçilmesi yan yana getirilmesi, uyumlu bir bütüne ulaşılması işlemidir. Böylelikle filme bir anlatı sağlamak, belli bir tartım(*) vermek, çekimler arasında uyum sağlamak ve çekim ölçeğindeki boylarına göre kimi anlatımsal işlevsel yeri vardır kurgunun. Eisenstein için kurgunun bu kullanılan özellikleri yanında başka kullanışları, işlevleri de vardır.

Montajın estetik ve ideolojik bir araç olarak kullanılabilmesi Eisenstein'ı çok etkiler. Filmlerinde *Grev* (Stachka, 1924), *Potemkin Zırhlısı* (Bronenosets Potiomkin, 1925), *Dünyayı Sarsan On Gün* (Diyestat Dniyei Kontoriye Portriasi Mir, 1928), *Eski ve Yeni* (Staroye i Noveye, 1929), *Alexander Nevsky* (1938), *Korkunç İvan* (Ivan Grozni 1943, 1946) montaj aracılığıyla devrim tarihini izleyicilerde şok etkisi yaratacak biçimde film yapısı oluşturur (Kolker, 2011: 129).

Eisenstein, Kuleshov ve Pudovkin gibi montajın filmsel yaratının temelinde yatan şey olduğunu düşünüyordu. Ancak onun montaj kavramı farklı bir felsefi çerçevede yer aldığından çekimlerin bir bütün oluşturacak 'tuğla' ve 'yapı bloğu' olarak ele alınmasına katılmıyor bunu eleştiriyordu. Kurgu tekniklerinin anlatımsal işlerinden çok entelektüel işlevleri üzerinde duruyor, görüntüden duyguya, duygudan teze geçilmesini savunuyordu. Eisenstein'a göre yönetmenin belirli bir politik görüşü olmalı, bu da onun yaratıcı eyleminin tarzında kendini ortaya koymalıydı. Kolektif değerleri duyurmaya çalışan yönetmen için sanatın en önemli amacı soyut fikirleri filme yerleştirmek onları bir biçimde somutlaştırmaktı. Eisenstein, Kuleşov'un 'çekim kurgunun ögesidir, kurgu bu ögelerin birleştirilmesidir' önermesini tehlikeli bulur. Bu tutumun diyalektik gelişimi geçersiz kılacağından söz eder. Ona göre, çekim (çerçeve) hiçbir zaman kurgunun bir öge'si değildir. Çekim (çerçeve) bir kurgu göze(**)'sidir. Ve kurgu birbirine karşıt iki parçanın çatışması, çarpışmasıyla oluşur (Eisenstein, 1985: 51-2).

(*)Bir filmde varlıkların, alıcının deviniminden, çekimlerin birbirini izlemesinden, anlatımın gerilim ve gevşeme noktalarının düzenlenişinden doğan yavaşlık, hızlılık, durgunluk, gerginlik, bekleme duygusunun yarattığı sonuç

(**)hücre

Eisenstein filmin temel biriminin çekim değil, kurgulanmış en az iki çekim olduğuna inanır. Kurgu devamlılık adına çekimlerin görünürlüğünü bastıran bir şey olmamalıdır. *"Aksine montaj izleyiciye fırlatılan biçimde. Bu izleyiciyi olduğu yerdedоğrultacak dikkatini çekecek şekilde görünür, anlaşılır ve güçlü olmalıydı"* (Kolker, 2011: 129).

Eisenstein kurgu düşüncesini oluştururken Japon Kabuki tiyatrosundan etkilenir. Gösterimsel özellikteki Japon yazısında iki hiyeroglif birleşmesi bunların toplamı değil, bunların çarpımı başka bir dereceden değer olarak sayılmaktadır. Eisenstein suyun resmi ile gözün resminin 'ağlamak' anlamına geldiğini, bir kapı resminin yanında bulunan kulak resminin ise=dinlemek olduğunu ve bunun da kurgu anlamına geldiğini belirtir. Sinemada da yaptığımız şey budur, anlamı tek, içeriği yansız olan çekimleri anlıksal (intellectual) birlikler ve diziler içine sokmak (Eisenstein 1985, 42-4).

Eisenstein'a göre çatışma her sanat yapıtının ve her sanat biçiminin var oluşunda temel ilkedir. Çünkü sanat toplumsal görevinden, doğasından, yöntembiliminden ötürü bir çatışmadır. Sanat izleyicinin kafasındaki çelişkleri ortaya koyarak birbirine karşıt tutkuların doğru kavramlar oluşturmak için ve kendi yöntembiliminden dolayı doğal varlık ile yaratıcı eğilim arası çatışma sonucu oluşur. Eisenstein, Pudovkin'in de düşündüğü gibi kurguyu bir düşüncenin tek tek çekimler aracılığıyla ortaya konmasını 'destansı' (epik) ilke olarak tanımlayanlara karşı, kurgunun bağımsız hatta karşıt çekimlerin çatışmasından doğan bir düşünce olduğunu söyler ve 'dramatik' ilke olarak tanımlar (Eisenstein 1985, 61-4).

Eisenstein, Welles, Resnais ya da Godard gibi büyük sinemacılar bambaşka bir bakış açısıyla kurguyu kullanırlar. Örneğin *Potemkin Zırhlısı*, *Ekim* (October, 1927) gibi büyük filmlerde, görüntüler birbiriyle çarpışır, karşılaşır. Planlar ardı ardına gelirken,

belli bir süreklilik gözlenmez, izleyicinin bakışına yardımcı değildir ve soru işaretleri yaratır. Genel ve yüzlerin yakın planları arasında karşıtlıklar bulunur. Örneğin *Potemkin Zirhlisi*'nda hassas bir heyecan yaratılırken algılamada da kaos ortaya çıkar. Bu planlar gerçekçi bir düzende değil betimleyici düzende ardı ardına eklenmiştir. Sunulmak istenen gerçekte eylemin kendisi değil yapısıdır (Küçükdoğan, Yavuz, Zengin, 2005: 25).

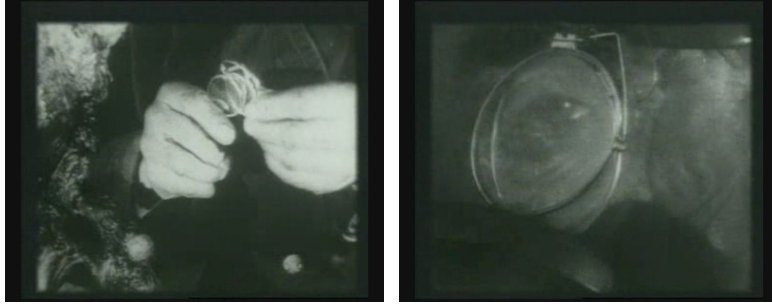
Eisenstein'a göre sinemanın sanat olması gerçekte olan bağlarını kesmesine bağlıdır. Film parçası gerçekliğin yeniden üretimidir montaj onun gerçekte olan bağı koparır ve filmin sanat yapıtı olmasını sağlar (Büker, 1996: 7).

Eisenstein için kurgu çatışmaya dayanır. Çünkü çekimler gerçek değerlerini komşu çekimlerle ilişkilerinde bulurlar. Çünkü bu kez, çekimlerin birbiriyle karşılaşmasından doğan çatışma ortaya çıkar ve bu çatışma yeni bir niteliğe yol açar:

"Hangi çeşitten olursa olsun iki parçası yan yana getirildi mi, bu yan yana getirilişten doğan yeni bir kavrama, yeni bir niteliğe ister istemez yol açarlar. Bu yalnız sinemaya özgü bir koşul değil, iki olguyu, iki olayı, iki nesneyi yan yana getirdiğimiz her durumda her zaman rastladığımız bir olaydır" (Eisenstein, 1984: CXIX-CXX).

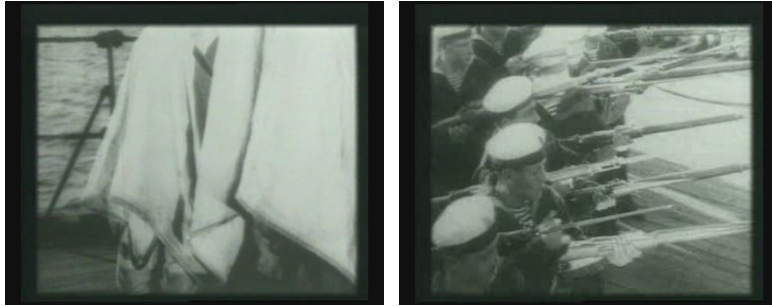
Eisenstein sinemaya olayları ve fikirleri birbiriyle çatışma içinde birbirini yadısayan biçimde gören, yeni sentezler yaratan, eskinin çatışmalarından yeninin inşa edildiği tarih felsefesi olan diyalektik materyalizmi getirmiştir. Kolker'e göre, Hollywood kurgusunun diyalektiği olarak Sovyet montajını yaratmak için Eisenstein'dan daha iyisi yoktur. *"Eisenstein'ınki görüntülerin çarpışan modellerinin tarihin sınıf mücadelesinin Marksist tarihinin –çatışmalarını, baskının ortadan kalkması ve proleteryanın zaferini temsil etmeye çalıştığı fikirlerin ve büyük politik duyguların bir sinemasydı"* (Kolker, 2011: 131).

Tüm zamanların en iyi sinema filmlerinden biri olarak kabul edilen *Potemkin Zirhlisi* filminde çarlık rejimine isyan eden Potemkin zirhlisinin isyanı anlatılır. Filmde eti kontrol eden doktorun burjuvazinin simgesi olarak kabul edilen ince çerçeveli gözlüğünü katlayarak, camlarının üst üste getirerek büyüteç yapar ve eti kontrol eder. Eisenstein üzerinde etlerin oynadığını gösteren bu planı, "çekim içi kurgu" olarak açıklamıştır (Asiltürk, 2008:134).



Etin üzerinde görülen oynayan kurtlar çekim içi kurgu olarak tanımlanır.

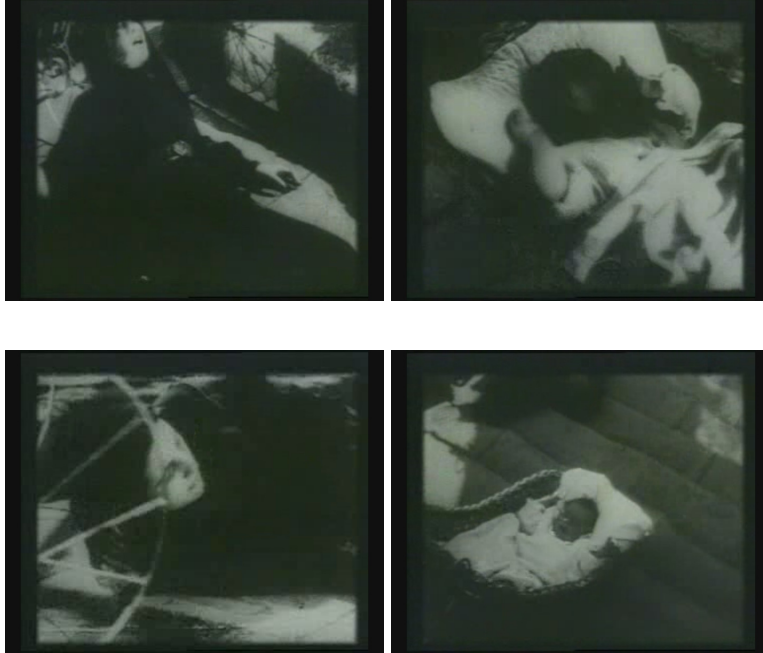
İsyancıların üzerine yelken bezinin örtüldüğü çekimde isyana katılmayan askerlerin isyancılara ateş etmesi için emir verilir. Vakılunçuk adlı askerin onların kendi kardeşlerine ateş ettiğini hatırlatması üzerine ateş etmesi istenen askerler emre karşı çıkıp ateş etmemesiyle isyancılar yelken bezinin altından kurtularak harekete geçmiş böylece “askerler kefeni yırttı” eğretilmesi yaratılmıştır(Asiltürk, 2008:135).

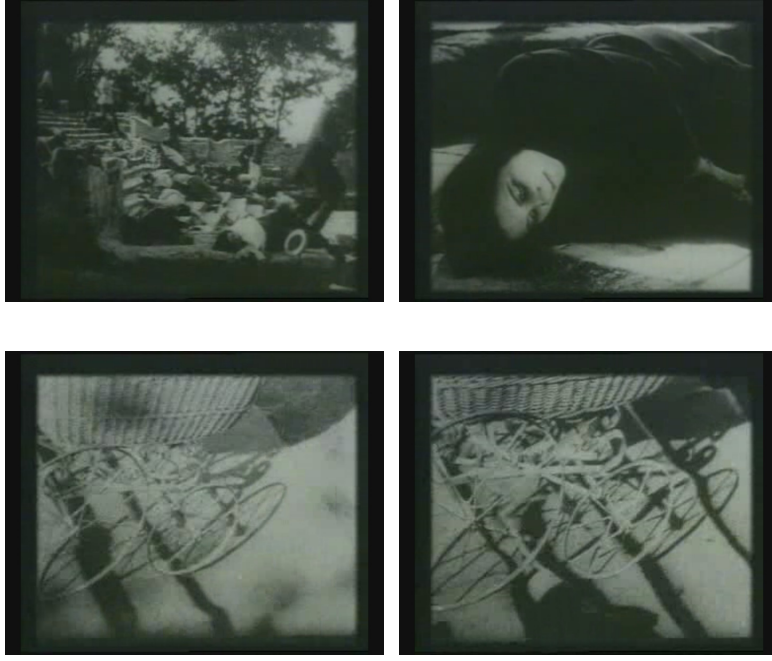




Örtülü askerlerin üzerine açılacak ateşten kurtulmaları izleyiciyi askerlerin kefeni yırtması fikrine ulaştırmıştır.

Eisenstein, Hollywood'da geliştirilen devamlılık kurgusu kodlarının tersi yönde uygulamalar yapmış, doğrusal zaman yanılması yerine gerilim ve düşünmenin zamanını koymuştur. *Potemkin Zırhlısı* filminde izleyiciye bebek arabası taşıyan kadının vurulduktan düşüşünü, kadına karşı yapılan suçun büyüklüğünü vurgulamak için montaj ile gerçek zamanı uzatmıştır. Kadın sonunda yere düştüğünde bebek arabası kurguda hızlandırılarak merdivenlerden aşağı yaklaşmakta olan askerlere ve kalabalığa doğru yuvarlanır (Kolker, 2011: 130-1).





Bu planlarda gerçek zaman kurgu ile uzatılmıştır.

Şok kurgu ile yaratılan merdiven sahnesinden sonraki sahnede taştan yapılmış üç bebek heykelinin kısa kısa çekimleri ardışık getirilmiştir. Birinci heykeldeki kanatlı bebek cepheden görünür, ikinci heykelde bebek geriye dönme hamlesi yapar, üçüncü heykelde bebek sırtı kameraya dönüktür ve bebek kanat açmış haldedir. Bebek heykellerine hareket verilerek yaratılan bu sahne taş arslan heykellerini kükremesi ile birlikte filmin en önemli kurgusal sahnesidir(Asiltürk, 2008:138).



Sonuç olarak, kurgu üzerine kuram oluşturan, filmlerinde bu ilkeleri uygulayan Eisenstein kurguyu sadece çekimlerin birbirine bağlanması olarak görmemiş kurguyu sinemanın bütün üretim sürecini kapsayan bir süreç olarak görmüştür. Bu bakış açısı kurgunun yalnızca bir post-produksiyon yani yapım sonrası başvuru teknik bir işlem değil bir ayrı bir tasarı, yaratıcılık gerektiren bir sanat düşüncesi olarak yerleşmesini sağlamıştır.

2.3. İtalyan Yeni Gerçekçilik Akımı'nda Kurgu Anlayışı

İtalya'da II. Dünya Savaşı sonrası yaşanan mağlubiyet sonrası yaşamın gerçek yüzüyle karşılaşır. Halk savaş döneminin ekonomik geri kalmışlığı, işsizlik, savaş sonrası fakir düşenlerin, ya da savaş koşullarında zenginleşenlerin bir arada yaşadığı bir ortamdı. Bu yeni tarihi ortam, sanatta Neorealizm olarak kendini ortaya koymuştu (<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/26/1009/12233.pdf>).

İtalya II. Dünya Savaşı'nı Almanya'nın kazanacağını düşünerek, Mussolini'nin de hırsları sonucu savaşa sürüklenmişti. Fakat umulan olmamış, Almanya kaybetmeye başlamış ve Roma bombalanmıştı. Bu olaylar sürerken ülke tamamen karışıklığa gömülür. İtalya'da artık iki savaş vardır; Almanlar ve müteffik kuvvetler arasındaki büyük savaş, diğeri partizanlar ile Mussolini'nin Faşist destekçileri arasındaki şahsi savaş. Bu karmaşanın içinden Yeni Gerçekçilik doğdu. Armes'in yorumuna göre, diktatör insanları sloganlarla etkilemişti; yönetmenler ise çıplak hakikatleri anlatmayı amaçladılar (Armes, 2011: 70).

Akımın başlangıç tarihi 1942 olarak alınabilir. On yıl süreyle devam eden Yenigerçekçilik hareketi Vittorio De Sica'nın çevirdiği "Umberto D" filmiyle son bulmuştur. Akımın sona ermesinin iç nedenleri arasında yetersiz bir kültürel birikim vardır. Sivas'a göre, savaş sonrası İtalyan düşün yaşamında etkili olan dört akım; Marksizm, Varoluşçuluk, Sosyoloji ve Psikanalizden; Marksizm bazı etkileri görülür diğeri üçünün etkisi yok gibidir (Sivas, 2010: 45).

Siyaset alanında sağın kısa bir süreliğine geri çekilmesiyle sinemada işçi sınıfının konu olarak seçilmesini gündeme getirdi. Biçimsel olarak melodramdan kaçınılarak, yaşamın ham malzemesine müdahale edecek her şeyden ve anlatıdan bile uzaklaşılması gerekli görüldü. Felix A. Morlion, İtalyan Yenigerçekçiliği hakkında şunları yazmıştır.

İtalyan Yenigerçekçi yönetmen basitliği tercih eder. Eisenstein ya da Orson Welles tarzında sansasyonel kurgu etkiler elde etmeyi istemez. Hedefleri farklıdır: Mütavazi görüntüleme, görünüşte sıradan kurgu, çekim tercihlerinde

ve plastik malzemeyi (filmin görsel tasarımını) kullanımında basitlik. Bütün bunlar onun içsel bakışına öz kazandırır (aktaran, Kolker, 2010: 43).

Avrupa'da stüdyolar ve pahalı ekipmanlar imha edildiğinden film yapmak isteyenler Yeni Gerçekçi yönetmenler gerçek mekanlar ve basit stiller kullanmak zorunda kalırlar. Zaten yaşamın gerçeğe en yakın görünümünü yakalayıp sunmayı amaçladıklarından stüdyo yapaylığı, ünlü oyuncular, alışlagelmiş senaryolar, yapmak istedikleri filmlerin doğasına aykırıdır. Bu koşulların karşılıklı belirleme olgusunda içerik daha etkin konumdaydı. Çünkü sokaktaki insanın günlük yaşamının anında saptayıp gerçeğe daha çok yaklaşmak isteyen yönetmen sokağa çıkmak zorundaydı (İri, 2010: 34).

Yenigerçekçiler, yaşam deneyimiyle yakından bağlantısı olan bir sinema için çalışıyorlardı. Profesyonel olmayan oyuncular, özensiz bir teknik, politik amaç, eğlenceden çok düşünceler. Bütün bu öğeler öğeler, Hollywood'un pürüzsüz, birbirine bağlı profesyonel estetiğine doğrudan karşı çıkıyordu (Monaco, 2001: 288).

Yenigerçekçi filmin kurgusu görünmezdir. Özellikle De Sica ve Rosselini, bakışı sekanstaki ana olaya ya da diyaloga katılanlara odaklayarak yeniden konumlayacak biçimde kurgu yaparlar. Devamlılık kurgusundan farklı olarak daha az enformasyon ekler daha çok işlevseldir, yoğunlaşmamıza rehberlik eder. Yakın çekimler ve bakış açısı çekimlerine ara sıra başvurulur, çekimlerde çevresel öğeler bunun içinde yer alan karakterler kadar ön plandadır (Kolker, 2010: 43).





Vittoria De Sica'nın Bisiklet Hırsızları (Ladri di Biciclette, 1948)

filminde planlarda çevresel öğeler ön plandadır.

Dışavurumculuktan kaçındıklarından uzun ve kesintisiz çekimleri tercih ederler. Rosselini elindeki ham film azlığı nedeniyle çekimlerini yineleyememiş, iyi olmayan çekimlerini de kullanmak zorunda kalmıştır. Bu durum filmlerine belgesel ve yapıntısal bir hava vermek isteyen Roberto Rosselini için engel oluşturmamış hatta olumlu sonuçları olmuştur. Çünkü o izleyicisini anlatımsal akıcılıkla uyutmak istemiyor, hamlığı bir haber filminin 'o anda'lığını (immediacy) taklit için kullanıyordu (İri, 2010: 34).

İtalyan Yeni Gerçekçi filmlerinin özelliklerinden biri de profesyonel olmayan oyuncuların bu filmlerde rol almasıdır. Bu daha önce sinemanın başlangıcından beri özellikle gerçeklik çabalarının içinde bulunan bir özelliktir. Sovyet sinemasında özellikle Eisenstein filmlerindeki gerçeklik etkisini artırma ve anlamı kuvvetlendirmek için oyunculuk tecrübesi olmayan sıradan insanları oynatmışlardır. Yeni Gerçekçi filmlerde oyuncu seçimi rollere uygunlukla ilgilidir. Bu durum daha az oyunculuk gerektirir, yapmaları gereken daha çok kendilerini canlandırmalarıdır. Yeni Gerçekçi filmlerin senaryolarına bakıldığında olay örgüsü ve entrika bakımından zayıf olduklarını hatta melodrama kaçtığı görülür. Bu filmlerde önemli olan, kişiler ve onların içinde oldukları toplumsal ortamdır. İtalyan filmleri her şeyden önce yeniden kurulmuş röportajlardır. Amerikan, Fransız ya da İngiliz sinemalarının sık sık çeşitli derecelerde olduğu gibi tarih yönünden yansız, tragedya dekorları gibi hemen hemen soyut herhangi bir toplumsal çevrede geçmez (Coşkun, 2003: 147-8).

Yenigerçekçi yönetmenlerin oyuncu kullanmama tercihi, yenigerçekçi filmlerde yönetmenlerin ayrıntı çekimlerinden (close up) kaçınıp bel ve boy çekimlerini kullanma sonucunu doğurdu. İlk kez kamera karşısına çıkan oyuncuları yakın plan almak hele de ham film olanakları kısıtlıyken riskli olabilirdi. Bu tespit, yenigerçekçi

sinemanın unutulmaz portrelere sahip olmadığı anlamına gelmez: "Umberto D" filminde tek arkadaşı köpeği olan yaşlı pansiyoner gibi (İri, 2010: 34).

Roberto Rossellini'nin *Roma Açık Şehir* (Roma Open City, 1945) filmi genellikle Yeni Gerçekçi sinemanın ilk filmi olarak kabul edilir. Gösterime gördüğünde pek ilgi görmeyen film, Fransa'daki gösteriminde ise çok olumlu tepkiler alır. Bu filmde kullanılan ve bu akımın biçimsel özelliklerini oluşturan kullanımlara ilk kez başvurulmaz. Rossellini'den önce de Fransız ve Sovyet yönetmenler profesyonel olmayan oyuncular ve gerçek mekanlar kullanmışlardır. Fakat Rossellini'nin kullanımındaki farklılık onun bu yöntemleri görsel anlatımının temeli yapmasıdır (Coşkun, 2003: 151).

Yeni Gerçekçilik akımında özellikle Fransız yönetmenlerin ve eleştirmenlerinin gözünde tartışılmaz isim, Roberto Rossellini'dir. Filmlerinde Yeni-Gerçekçiliğin özü olduğunu düşündüğü çevre ile insan ruhu arasındaki etkileşimi ortaya çıkarmaya çalışır. Bu etkileşimin yabancılaşma ve kaygının ortadan kalkışına götürebileceğini inanır. Bu yaklaşım sinemasal stilini de biçimlendirir. Kendi filmlerinin klasik stilden farklı olduğunu ortaya koyarak şunları söyler:

Genellikle geleneksel sinemada bur sahneye şu tarzda kesme yaparlar: ortamı tanımlamak için bir tanıtıcı çekim, o ortamdaki bireyi tanırız, ona yakınlaşırız; orta çekim, diz üstü çekimi (plan american), yakın- çekim ve onun öyküsünü anlatmaya başlarız. Benim yöntemim tam tersidir: bir karakter bir yere yerleştirilir ve onun yeri sayesinde içine yerleştirildiği ortamı tanırız. Her zaman bir yakın-çekimle başlarım, daha sonra kamaranın hareketi onu çevreyi incelemesini takip eder (akt. Kovacs, 2010: 278).

Her yönüyle Yeni Gerçekçi ilk film olarak kabul edilen *Roma Açık Şehir*, savaşın hemen bitiminde çekilmiştir. Filmde gerçekliğe o kadar yaklaşılmıştır ki birçok kişi filmin Alman işgalinin son günlerinde hatta gizli kamera kullanılarak yapıldığı izlenimine kapılmıştır. *Roma Açık Şehir* filminde gerçek mekanlar kullanılmış yani yönetmen hiçbir biçimde hayalindeki coğrafyaya uyacak değişik mekanları bir araya getirerek yeniden düzenleme yoluna gitmemiştir. Filmde dramatisasyon ve kuşku yoktur. Öykü yalındır. Fakat gerçeğe o kadar yaklaşılmıştır ki aynı gerçeği yaşayan izleyici üzerindeki etkisi açıktır. Aynı deneyimi paylaşmamış insanlar da filmin gerçekliğinden ötürü benzer etki altına girerler. İri, Yeni Gerçekçi akımın sinemasının özelliklerini toparlayarak şöyle sıralar:

- Gerçeğin son derece inandırıcı biçimde yeniden yaratılması

- Toplumsal ve siyasal olguların, sıradan insanın yaşamı üzerindeki etkilerini irdeleyen basit ve yalın temalar
- Sıradan insanın kendiliğindenciliğini yansıtan oyunculuk
- Son derece yalın ve karmaşık olmayan çekim açıları, kompozisyon, hareketler
- Yalın, basit bir kurgu
- Son derece gerçekçi ışıklandırma (İri, 2010: 44).

Siyasi baskılar altında destekten yoksun olan yenigerçekçilik Hollywood'un mali hegemonyasının da baskısıyla yavaş yavaş söner. Yenigerçekçilik İtalya'da daha sonra yapılan filmlerde ve tüm dünyadaki gerçekçi sinema okullarında etkisini hissettirmiştir, özellikle gerçekçi sinema İtalyan Yeni Gerçekçiliğine çok şey borçludur (Coşkun, 2003: 159).

Toparlayacak olursak İtalyan Yeni Gerçekçi akımı özelliklerini gösteren filmler, klasik kurgu stilinden farklı özellikler sergilemektedir. Yeni Gerçekçi filmler o zamana kadar göz ardı edilen konuları işlemişler, biçimsel olarak farklı yollar izlemişlerdir. Duygulara yoğunlaşmak yerine çevresel özelliklerin gerçek hayat şartlarının sergilendiği filmlerde özel bir mizansen yani çerçeve düzenlemesine, uzun planlara yer verilmiştir.

2.4. Fransız Yeni Dalga Akımı'nda Kurgu Anlayışı

Savaş sırasında ve sonrasında Fransa sahip olduğu pazarı kaybetmeye Amerikan sineması karşısında gerilemeye başlar. Hollywood tarzı, büyük bütçeli, yıldız oyunculu filmler yapılmış ama tutmamıştır. Bu durum karşısında büyük riskler almak istemeyen yapımcılar yeni, ilk filmlerini çeken yönetmenlere ve düşük bütçeli yapımlara yöneldiler (Coşkun, 2003: 167).

Dönem her biri önemli bir siyasal-kültürel olayla başlayan üç geniş evreye ayrılır: Yeni Dalga; 1968 Mayıs'ı ve 1981'de sosyalist hükümetin gelişi. "Yeni Dalga" terimini 1958'de L'Express'te Françoise Giroud kullanmıştır. Yeni kurulan De Gaullecü rejim Hollywood'un kültürel tehdidi olarak gördüğü şeylere ve Hollywood'un gişe

gelirlerindeki büyük payına karşı 'Avance Sur Recettes' sistemini kurar. Bilet satışlarında alınan vergiyle fon sağlanan ve film gelirinin bir oranıyla geri ödenen film sübvansiyonu birçok kişiye yönetmenlik şansı tanır. Daha hızlı ham film, daha hafif kameralar ve ses kayıt donanımı gibi teknik gelişmeler Yeni Dalga yönetmenlerinin ayırt edici niteliği olan dış çekimleri, doğaçlama ve deneyler yapımını kolaylaştırır (Smith 2008: 651). Yapımcılar, televizyonun yaygınlaşması ve sinema seyircisinin hızla azalması karşısında yeni önlemler alırlar. Tek bir filme yapacakları yatırımla, genç yönetmenleri ve onların tarzının sağladığı olanakları kullanarak sekiz-dokuz dar bütçeli film yapmanın avantajını kavrarlar. Genç yönetmenlerin tercih edilmesinin ikinci nedeni ise belli bir toplumsal birikim sonucu kendinden önceki kuşakların değer, kural ve yapıtlarına baş kaldıran gençlerden oluşan pazarı ele geçirmektir. Televizyonun karşısından kalkmayan ana-babaların tersine akşamları evde oturmayı reddeden gençlere yönelik filmler ile Fransız Sineması genç yönetmenler kazanır (İri, 2010: 45).

Mayıs 1968 "olayları"nın ardından yapımcılık sistemi önemli ölçüde değişir. *Avance sur recettes* sübvansiyonu, sadece yapımcıların değil yönetmenlerin de yararlanabileceği şekilde değiştirilir ve değerlendirme komitesine endüstrinin temsilcileri ve önemli kültürel şahsiyetler de dahil edilir. İlk kez yönetmenliğe başlayanlar için özel bir fon oluşturulur ve gösterimcilere "kaliteli" Fransız filmleri göstermeleri için vergi indirimleri sağlanır. Fransa'nın Amerikan "kültür emperyalizmi"ne karşı tedbirleri 1980'lerde devam eder (Smith, 2008: 651).

Yeni Dalga'nın gelişmesini sağlayan bir başka etmen ise Fransız sinemasının uzun yıllara dayanan sanat filmi geleneğidir. Bu dönemde sadece sanat filmleri gösteren sinema salonu 437'dir. Bir diğer etmen ise sinema eğitime verilen önemdir. Hemen her üniversitede aynı zamanda film eleştirmenliği yapan öğretim elemanlarının olması, sinema kitaplarının özellikle 1960 sonrasında giderek artması aydın bir izleyici kitlesinin oluşmasını ve eleştirinin bilimsel olarak öğretilmesini sağlamıştır (Coşkun, 2003: 169).

Yeni Dalga'nın oluşumunun başlangıç noktası 1951 yılında Andre Bazin tarafından yayınlanan 'Chairs du Cinema' dergisinin çıkışı kabul edilir. Bazin, oldukça tartışmalı görüşleri yüzünden özellikle sol'un eleştirilerine uğramıştır. Örneğin, kurgu konusunda Eisenstein'a olan karşı tavrı söz konusudur. Eisenstein'e göre kurgunun gücü, seyircinin zihnini ve duygularını yaratıcı süreç içine katmasından kaynaklanır. Seyirci

yazarın görüntüyü yaratırken seçtiği aynı yaratıcı yoldan yürümeye zorlanmaktadır. Bazin ise:

Rus okulu montajla şekilsiz gerçeğin tek görünümünü empoze edebilmek için, çoklu anlamları ortadan kaldırıyor. Seyircinin kendisini kurgu yoluyla dikte edilenden başka bir anlam bulması engelleniyor" diyerek kurgunun temelinde ve doğası gereği belirsizliğin ifadesine karşı olduğunu öne sürmüştür (akt. İri, 2010: 46-7).

Sinemada gerçekçi kuramı ortaya atarak, sinemanın gerçeğe yaklaştığı oranda sanat olabileceğini söyleyen Bazin, sinemanın gerçekliğin yeniden sunumu için en uygun sanat dalı olduğunu ifade eder. Orson Welles, William Wyler gibi Amerikan sinemasının ustalarının yanı sıra İtalyan Yeni Gerçekçi sineması özellikle de Rossellini onu etkilemiştir. Bazin gerçeğin daha dolaysız aktarımını sağlayacağını düşündüğü ses, renk, üç boyut gibi teknik yenilikleri de onaylamaktadır (Coşkun, 2003: 170).

Yeni Dalga akımının kuramsal temellerinden biri de –auteur (yaratıcı) kuramının ilk adımı sayılabilecek olan – Alexandre Astruc'un 1948'de ortaya attığı 'Camera Stylo' (kamera-kalem) kavramıdır. Astruc'a göre sinema artık, görüntüleri saptama yönündeki başarısını tamamlamış yavaş yavaş bir 'dil' olmaya başlamıştır. Genç yönetmenler 'yazan' ve 'görüntüleyen' ayrımının gerçekçi olmayacağına inandıklarından, sinemada da yaratıcı zekanın birliğini vurguladılar. Sinemanın boyutları o kadar küçülmeliydi ki filmin tek yaratıcısı olan yönetmen filminin tümüne hükmedebilsin böylece "auteur" yönetmenler daha yalın gerçeğe uygun bir biçimde, kişisel yazımlama araçlarını kullanmadaki bu fikre dört elle sarılırlar.

Yeni Dalgacıların sineması kendilerinden önceki Fransız sinema geleneğini reddetmiştir. Sinemacılar birbirlerini desteklemekle birlikte her biri kendine özgü kişisel üsluplarını yani anlatım yolu ve tekniklerini geliştirmişlerdir. Aşağı yukarı hepsinin ortak nitelikleri ise; doğrusal zamanı benimsemeyip zamanda ileri ya da geri büyük sıçramalar yapmaları, öykü bütünlüğünü önemsememeleri yani eliptik bir anlatım yeğleyerek anlam bozulmaksızın öykünün bazı öğelerini dışarıda bırakmaları. Aynı zamanda aynı film içinde çeşitli sinema stillerini kullanmaları, çekim sırasında doğaçlamaya ağırlık vermeleridir (İri, 2010: 47-8).

Yeni Dalga filmleri klasik Hollywood öykülemesinden farklı stilde öyküler yaratır. Öyküleyici sahneler birbirini anlamlı biçimde izlemez. Seyirci ne olacağını kestiremez, komik bir sahne cinayetle sonlanabilir. Kurgulama çok farklı bir yapıdadır.

Godard ünlü sıçramalarını geri plan değıştikçe karakterlerin aynı kalmasıyla yapmıştır. O dönemde bu sahneler Holywood seyircisinin kafasını karıştırır(Biryıldız, 2009:96-7).

Alain Resnais'in *Hiroşima Sevgilim* filminde hikaye kadının uyumakta olan Japon erkek arkadaşının titreyen elini tutmasını, hemen hemen eski Alman sevgilisinin aynı tür görüntüsü izlemektedir. Bu Hollywood öykülemesinden tamamen farklı bir kullanımdır. Resnais, geçmiş ve şimdiki zaman arasında metaforik ilişkilerin dokusunu oluştururken hikaye evreler halinde ortaya çıkar. *Hiroşima Sevgilim* filmi doğrusal tesadüfi öykülemeyi atıp yerine modernist estetiğı örneklemiştir) Biryıldız, 2009:104-5).





Şu andan geçmişe hiçbir uyarı olmadan geçiş yapılması o zaman Hollywood sineması için farklı bir uygulamadır, ancak bu zamanla sıradan bir kullanım haline gelir.

Jean Luc Godard'ın Yeni Dalga hareketini başlatan filmi olarak bilinen *Serseri Aşıklar*, hem artistik hem de maddi bir başarı olarak görülmüştür. Godard ilk uzun metrajlı olan bu filminin senaryosunu yazmış, yönetmiş ve kurgulamıştır. *Serseri Aşıklar*'in subjektif görüş açısı el kamerasıyla çekilmiştir. Godard uzun çekimli sahneler ve kesimler için kurgulamada sürekliliği atarak yeni bakış getirir. Biryıldız'a göre eğer devamlılık Hollywood filminin temeliyse o zaman devamsızlık (politik bir amaçla) 1970'lerdeki tüm Godard çalışmalarının belirgin özelliğidir. Yönetmenin *Her şey Yolunda* (Tout va Bien, 1972) filmi Hollywood standartlarına göre hatalarla doludur, figürler iki kere otururlar, arka pencereden gelen sesler 'diyaloğu' keser.



Godard'ın *Serseri Aşıklar* filminde karakter kameraya dönerek konuşur.



Sonra stil öğesi haline gelecek filmin öne çıkan jump cutları.



Odabaş'a göre, Yeni Dalga sinemacılarının kuramsal düşüncesi filmin yapım ve anlatım tarzına dikkat çekmektir. Bu nedenle Yeni Dalga'da sıçramalı kesme, noktalı kararlar-açılma, hızlı kamera hareketleri filmin belirleyici unsurları olarak yer alır (Odabaş, 1987: 101)

Film biçemi bakımından Yeni Dalga'nın katkılarını Claire Clouzot şöyle açıklamıştır:

1958'e kadar Fransız sineması, çoğunlukla teatral bir sinema anlayışının hizmetinde, teknik açıdan imgelem (imagination) yoksun, profesyonel sinemacıların özenli bir çalışması olarak karakterize edilmiştir. Bu şuydu: Stüdyoda zahmetli çevirim az devingen alıcı aygıt, alan-karşı alanın çok kullanılması, sinematografik yönetmelerin kullanılması (geriye dönüşler, parlaklıklar, binirmeler vs...) sadece sahnelemekten daha çok oyunculara ve yorumuna verilen öncelik...Estetik açıdan yeni bir görüntü biçemi, çok esnek bir filmsel gramerle (kurgu, cihaz devinimi, yenileştirilmiş oyuncular yöntemi kendini gösterir...Kurgu, Yeni Dalga için bir gösteri (ideolojik ya da başka şeyler) ya da yorum (örneğin psikolojik) aracı değildir. Başkalarının filmlerinde inceledikleri ve elşetirdikleri 'sinemada süre kavramı' üstüne kafa yormuş Chairs du Cinema'nın yönetmenleri, anlatıma dayalı hızlı bir kurgu geliştirdiler ve filmin plan sayısını arttıran çok sayıda kesim yaptılar. Bu yenilik zorunlu uyumun ve objektif hilelerinin ortadan kaldırılmasıyla eşdeğerdir: Kapaklar (volets), zincirlemeler, kararmalar vb. Aynı zamanda sahneye koyucular, planların uzunluğuyla oynuyorlar....Genel bir biçimde Yeni Dalga'nın tipik hızlandırılmış kurgusu, anlatının yükünü azaltıyor ve geleneksel sinemayı simgeleyen koşut ya da kontrpuanlık kurgudan daha fazla bir özgünlüğe yöneliyor, Sözü'nün kısası televizyon röportajına benzer bir işlev üstleniyor, sade ve basit biçimde anlatıyı sürdürme aracı haline geliyor... Cihaz devinimleri geçmişin terimleriyle de bir kopma isteği belirtiyor. Zoom, görünüt üstünde durma, kaydırmalar ve uzatılmış çerçeveler, sinematografik sözdizimin yeni biçimleri arasındadır (akt. Odabaş, 1987:102)

Toparlayacak olursak, Yeni Dalga akımı, çalışmanın ana eksenini oluşturan Hollywood sineması başta olmak üzere tüm dünya sineması üzerinde etkili olmuş bir akımdır. Yeni Dalga yönetmenleri alışlagelen sinema dilinin dışına çıkmışlar, serbest anlatım biçimleriyle Amerikan sineması karşıtı filmler yapmışlardır. Yeni Dalga akımı filmleri ve yönetmenleri, yapımcılarının ticari baskılarına karşı duruşuyla 1920'ler Fransız avant-garde 'sanat olarak sinema geleneği'nin uzantısı olarak görülebilir.

3. ÇAĞDAŞ KURGU ANLAYIŞI

3.1. 1960 Sonrası Hollywood Sineması -Anaakım ve Kurgu Üslubu

1930'ların başında Amerikan sineması, dünya sinemalarına egemen olma konumuna geldi. 1932 ile 1946 yılları arasındaki sinema tarihi, istisnalar hariç Hollywood tarihidir. Amerikan filmleri ya da "klasik" filmler yalnızca Amerika coğrafyasında değil, tüm dünya anlatı sinemasında baskın bir anlatım oluşturur. Sanat sineması izleyiciden bir şeyler bekler onlara görevler verir, karakterin davranışını çözümlenmek, neyin gerçek neyin düş olduğunu tahmin etmek gibi. Klasik sinema ise belli kalıplara bağlanmış anlatı yapısıyla izleyicinin filmi anlamak için çaba sarfetmesini gerektirmez. Hollywood Klasik anlatı sinemasının kullandığı kurgusal dil yapısı gündelik hayatta kullandığımız dil yapısına benzer biçimde fark edilmez yapıdadır. Konuşma, nasıl dilin yapısına, kullanım biçimine nasıl dikkat edilmeden yapılıyorsa yalnızca bildirideki enformasyon alınıyorsa klasik anlatı sinemasının kurgu dili de o kadar fark edilmezdir. Sanatsal iletişimde ise dilin yapısı başka biçimde kurulur. (Oluk, 2008: 146).

Sinema tarihi boyunca Hollywood stiline karşı çalışmak isteyen yönetmenler alternatif kurgu modelleri geliştirmişlerdir. Bu yönetmenler ki örneğin Murnau, Hawks, Bertolucci, Godard ve Sokurov, Hollywood uygulamasından farklı sonuçlar elde etmek için devamlılık kurallarına karşı çalışabilme, uzun çekim, alışılmamış görsel ve dramatik ritimleri kullanmanın yollarını ortaya koyarlar. Böyle filmlerde izleyici anlatıya kilitlenmek yerine, öyküden uzaklaşır, bunun yerine öykünün nasıl oluşturulduğuna bakar (Kolker, 2011: 97). Kimi radikal eleştirmenler, Hollywood sinemasının kullandığı kurgu dili ve diğer temsilleri; bireycilik, kapitalizm, babaerkil anlayış, ırkçılık gibi egemen kurumları ve geleneksel değerleri meşrulaştırmak ve ideoloji aşılacak yönünde yönünde kullandığını ileri sürer. Temsil görenekleri hem ele alınan konu hem de biçim düzeyinde işlerliktedir. Biçimsel görenekler; anlatının kapanma tarzı, görüntünün sürekliliği, kamera işleyişi, karakter özdeşleşmesi, nedensellik mantığı, çerçeve uyumu, gerçekmiş-gibilik gibi teknikleri kullanarak gerçeklik yanılsaması yaratarak ideolojinin yerleşmesine katkıda bulunurlar. Bunu yaparken izleyiciye belli bir konum ya da bakış açısı tayin ederler. Bu görenekler

seyirciyi belli bir toplumsal düzenini benimsemeye, bu düzenin içerdiği akıldışılık ve adaletsizlikleri göz ardı etmeye alıştırdır. Ancak Amerikan sinemasında da belli dönem filmlerini kendine has söylem ve temsil stratejileri vardır. Örneğin 1967-1987 arası dönemde Hollywood sineması önceki dönemlerden farklıdır. Bu dönemde yapılan filmlerde yönetmenler geleneksel temsil kalıplarını ve göreneklerini toplumsal anlamda eleştirel amaçlar için kullanırlar. Bu dönemde film endüstrisindeki ekonomik ve kurumsal değişimler de Hollywood'da gerçekleşmekte olan köklü değişime katkıda bulunur. Bağımsız yapımcı ve ajanslar film üzerinde daha fazla hak sahibi oldular ve filmlerini büyük stüdyolara kendileri pazarlarlar. Bu dönemde sinema okullarından sinema tarihi bilgisine sahip ve kişisel filmler yapmakla ilgili genç bir yönetmenler kuşağı yetişir. Avrupa film akımları bu dönem Hollywood filmlerinin biçim ve içeriğini etkiler (Ryan&Kellner, 2010:17-19,25).

Fransız oyun yazarı Marcel Pagnol, Roberto Rossellini ve Yeni Gerçekçiler'in yanı sıra film eleştirmenlerinden de etkilenen Fransız Yeni Dalgası, yeni yeteneklerin tutunacak bir dal bulmaya başladıkları bir dönemde Hollywood sinemasını etkiliyordu. Ancak Avrupa film yapımı modeli ABD sisteminden farklıdır ve Avrupa film piyasası muhalif görüşlere ve ciddi konulara daha açıktır (Holm, 2011: 24).

Hollywood 1940'ların sonu, 1950'ler ve 1960'lar boyunca estetik olarak dünya çapında yeni yeteneklerin olgunlaşmasıyla mücadele etmek zorunda kalır. II. Dünya Savaşı sonrası İtalyan Yeni-Gerçekçi hareketi sokakta çekim yapmaya, son derece güçlü bazen şok edici yakınlıkta insanları çevreleri içinde gözlemlemeye dayanıyordu. Bu kullanım Hollywood'un dikkatini çeker ve 1940'ların sonu ve 50'lerin başında Amerikan filmlerinde özellikle düşük bütçeli gangster filmlerinde çekimler dışarıda, dış mekanlarda yapılır. 1960 ve 70'lerdeki Amerikan filmlerinde Fransız Yeni Dalga akımı etkileri bir dönem yapay görüntüden uzaklaşmakla kendini gösterir. Arabada, caddede geçen sahneler gerçek mekanlarında çekilir (Kolker, 2011: 56-7).

Avrupa filmleri, ya bir tür izleyiciyi (kendi ulusal izleyicisini) hedeflediler, ya da belirli bir ideoloji veya estetik çerçeve içinde yapıldılar. Örneğin İtalyan Yeni Gerçekçi filmlerde yapımcıların estetik ve ahlaksal yaklaşımları politik fikirlerini, toplumsal vicdanlarını ve hümanist görüşlerini de içeriyordu. *Roma Açık Şehir*, atmosferi, ve erotik melodramatik sahnelerinden dolayı yurt dışında da ünlendi. Amerikalı seyirci için alışık olmadıkları sahneleri ile film "Sanat" ve "Avrupa" etiketleri

politik ve estetik denemelerden çok, cüretkarca ele alınan cinsellik ve uyuşturucuyu çağrıştırmaya başladı. Amerika'daki sanatevlerinde oynayan Bergman filmleri filmlerdeki kıskançlık ve şiddet sahneleriyle veya *Sessizlik* filmindeki mastürbasyon yapan bir kadın, "Cinsel devrim" kuşağı için yetişkin sinemasının tanımını yapmış oluyordu. Kültürel ve sanatsal güç olarak Avrupa sanat sineması Arthur Penn'den Woody Allen'a, Martin Scorsese'den Francis Ford Coppola'ya ve hatta akademiye kadar pek çok Amerikan yönetmenini var eder. Sinema Avrupa sanat sineması olmadan, Auteur Sineması olmadan Amerikan üniversitelerinde kendine bir yer edinemezdi (Elsaesser, 1998: 6).

Hollywood, 1950'lerde var olmak için ekonomik olarak televizyonla mücadele etmek zorunda kalmıştır. Televizyonun yaygınlık kazanması insanların sinemaya gitme alışkanlıklarında düşüşe neden olsa da TV için yapılan filmlerin artışı, kablolu (ve uydu) film kanallarına geçiş, özellikle video devrimi, 1970'ler ve 80'lerde film izleme alışkanlıklarını değiştirir. 70'lerin ortasında TV filmleri ve mini diziler de olumlu eleştiriler alır. Bunun dışında Home Boxe Office'in kurulmasıyla kablolu TV aboneleri kesilmeden ara vermeden filmlerin izlenebilmesi sağlanmış oldu. Böylece Hollywood dışarı çıkıp sinemaya gitmek istemeyen ama evinde oturup TV'deki ikinci gösterim filmi izlemeyi seven eski film tutkunlarını da kazanır. Video film kiralama alışkanlığının gelişmesi ile 1986'da 'destekleyici' video satışları ABD'de sinema salonlarından elde edilen gişe gelirlerini de geçer. Gişede başarılı olan filmler video dağıtımıyla ikinci bir hayat bulur. Artık her zamankinden daha fazla insan Hollywood filmi izler, ama evde (Smith, 2008: 538-9).

Hollywood'un altın çağ olarak anılan dönemin ardından iki büyük açmazla karşı karşıyadır. Belli anlatı kalıplarına bağlı, kendi güçlü sisteminin başarısı tartışılmaz bulunan Hollywood, 68 değişim kuşağından etkilenmekten kaçamaz ve sinemayı sanat olarak gören, yeni anlamlar arayan, yeni stiller geliştiren etkilere karşı koyamaz. Televizyon yayınlarının yaygınlaşması da Hollywood için ikinci açmazdır. Ancak önce rakip görülen televizyon, zamanla sinema için destek kuvvet haline gelir. Sinema-televizyon ortaklığı içerik ve biçim olarak birtakım değişimleri de beraberinde getirir.

3.1.1. 1960'larda Hollywood

1960'tan sonra Avrupa'da Fransız, İtalyan, İngiliz, İsveç sinemaları bir yandan da Macaristan ve Çekoslovakya gibi demir perde ülkelerinin sinemaları önemli filmler verirken Hollywood sisteminin yara aldığı görülür. Dış ülkelerde yaşanan yeni siyasal gelişmeler Küba'nın sosyalist rejime geçmesi, Sovyetler'in uzay çalışmaları gibi; bunun yanında içindeki ekonomik problemler ve sosyal çatışmalar, siyahlara yönelik baskı ve şiddet gibi nedenlerle toplumsal barışın sağlanamaması Hollywood sinemasının bir süre kendi kabuğuna çekilmesiyle sonuçlanır. Yönetmenlerin bireysel çabalarının önemli olduğu ülkenin koşullarının pek fazla da etkilemediği Avrupa sinemasından farklı olarak, Hollywood sinemasının endüstriyel yapısı ülkenin diğer ekonomik bileşenlerinden daha fazla etkilenir. 1945 yılında 80 milyon olan haftalık sinema seyirci sayısı 1960'lara gelindiğinde haftada 40 milyona düşmüştür. Bu büyük düşüşte televizyonunu etkisi olduğu kadar, bir antitröst yasasının yapımevlerinin işletmeyi denetlemesini engellemesi de etkili olmuştur. Bu durumda kimi yapımevleri giderlerini düşürmek için maliyetin daha ucuz olduğu İtalya ya da İspanya gibi Avrupa ülkelerinde çektikleri filmlerin sayısını arttırmaları. Diğer yandan bağımsız yapımcıların sayısı artar. Bunun yanı sıra endüstrinin en büyük dayanağı olan 'star sisteminin' örneğin John Wayne, Marlon Brando, Gary Cooper gibi oyuncularını, film projelerinde daha fazla söz sahibi olmaya başlarlar. 1960'larda yıllık film üretimi 200'ün altına düşmüştür. Bu düşüş kimi yapımcıları bunalımı atlama için filmlerinde cinselliği ve şiddeti öne çıkarmaya yönelir. Sansür yasasının değiştirilmesi de bu gelişmeyi destekler ve cinsel içerikli filmler hiç olmadığı açıklıkta sahnelenirler. Bununla birlikte bu dönemde akademik çevrelerini ve yayıncıların sinema sanatına büyük ilgi göstermeye başladıkları görülür. Amerikan seyircisinin Avrupa sinemasıyla buluştukları 'art houses' larda Yenigerçekçi İtalyan filmleri, Fransız Yeni Dalga akımının örnekleri, televizyonunu sunduğundan farklı bir sinemayı keşfetme deneyimini yaşayan üniversite öğrencileri ve kent aydınları tarafından ilgiyle karşılanır. Avrupa filmlerinin yanı sıra Humphrey Bogart ya da John Ford gibi sanatçıların önemini kavranmaya başlamaları yeni bir seyirci kitlesini oluşturur. Arthur Penn'in yönettiği *Bonnie and Clyde* (Bonnie ve Clyde, 1967), Mike Nichols'ın yönettiği *Aşk Mevsimi* (The Graduate, 1967) gibi filmler geleneksel özellikler sergileyerek geniş kitlelere ulaşmayı hedeflemekle birlikte, yeni kuşağın toplumsal siyasal bakış açısını dikkate almaya çalışmışlardır. Ayrıca savaş sonrası dönemde profesyonel film yapım donanımlarının büyük dönüşüme uğraması ve 35mm'lik

kameralar hafifleyip daha pratik hale gelmesi de sinemacıların işlerini kolaylaştırır. Hafif kameralar 35 mm'lik film çekerken çok daha büyük bir hareketlilik ve esneklik sağlarlar (Teksoy, 2005:793-4).

Geliştirilen yeni strateji genç insanları hedefleyen karşı kültürü içeren filmler yapılmasıdır. Bu filmlerden öne çıkanlar Denis Hopper'ın *Easy Rider* (1969) ve Robert Altman'ın *M*A*S*H* (1970) filmleriydi (Bordwell, 2008:464).

Denis Hopper'ın yönettiği "Easy Rider" (1969) filmi dört yüz bin dolarlık bütçesinin yanında otuz milyon dolar gelir getirmesi genç sinemacıların önünü açar. Bunda Fransa'dan dünyaya yayılan 1968 öğrenci olaylarının da katkısı olmuştur. Hollywood geniş kitlelere yönelik geleneksel seyirlik anlayışının yanında çağdaş ve yenilikçi bir anlayışı denemeye başlamıştır (Teksoy, 2005: 793-4).

Bordwell günümüz Amerikan sineması denince akla hemen hızlı, büyük bütçeli ve genellikle kontrol edilmez olduğunu; sonu gelmez yeniden çevrimler ve devam filmleri, sulu komediler, boğucu özel efektler, kahramanın devasa patlamalarının ardından gelen bir ateş topuyla kameraya doğru saldırması geldiğini söyler. Bazı araştırmacılar bunlardan yola çıkarak Amerikan stüdyo filmciliğinin 1960'dan bu yana stüdyo döneminden kesin bir şekilde ayrılan "post klasik" döneme girdiğini öne sürerler. Bu araştırmacılar alışılmıştan farklı yollarla pazarlanan, birçok medya ortamında ortaya çıkan, geniş kitlelere hitap eden, yüksek gişe getirisine sahip filmlerin anlatsal olarak tutarsız biçimsel olarak parçalı bir sinema anlayışı yarattığını vurgularlar (Topçu, 2010: 58). Hollywood'daki yenileşme klasik üslubun tamamen bırakıldığı anlamına gelmez. Türler dönüşse, yeni sinemacılar girse, bağımsız yapımcılık önem kazanmaya başlasa da öykü anlatım biçimi büyük ölçüde özelliklerini korur. Yönetmenin ön plana çıkması, oyuncuların ve sinemacıların film üzerindeki söz söyleme olanaklarının artmasına rağmen ne olursa olsun ticari bir ürün olan filmlerin 'tutan' formüllerinden uzaklaşmak o kadar da mümkün görünmemektedir. Bu dönemde gittikçe yaygınlaşmış olan televizyon film yapım tarzını hem estetik hem de kurumsal açıdan değiştirir. Konulu filmler için önemli bir pazar olan televizyon için film üslubu, onun anlatım koşulları içinde biraz daha basitleştirilmek zorunda kalır. Avrupa'dan gelen yeni yapımcılık modelleri katı stüdyo sistemini biraz gevşetir. Hollywood Avrupa sanat sinemasından etkisiyle anlatı tekniğinde küçük değişikliklere gider. Anlatı olaylarının mutlaka kapanması gibi bir geleneği olan Hollywood artık kapanışın zorunlu olmadığı daha gevşek bir yapıya

bürünür. Öyküler gerçek mekanlarda çekilir, karakterler Avrupa sinemasında olduğu gibi kafası karışık, ikircikli, yabancılaşmıştır. Kurguda devamlılıkla ilgili kurallar gevşetilir; atlamalı-sıçramalı kesmeler özellikle komedi ve şiddet ağırlıklı sahnelere yeni bir tarz kazandır. Yine de temel ilkelerden tamamen vazgeçilmez, zamansal ve mekansal süreklilik yine gözetilmektedir (Smith, 2008: 512).

Bordwell bir dizi filmi analiz eden araştırmacıların, Hollywood öykü anlatımının stüdyo günlerinden beri köklü bir değişim geçirmediğini öne sürdüklerini söyler. Ona göre de günümüz sinemasının zaman, uzam ve anlatı ilişkileri sunulurken geleneksel film yapılarına bağlı kalınır. Serimleme ve karakter gelişimi hala 1960 öncesi yöntemlerle gerçekleşir, geriye dönüşler, eksiltmeler anlık bir biçimde düğümü çözmeye ve geçmişle tutarlılık sürdürmeye devam eder. Filmsel uzamı sergilemede geleneksel kurallar devam ettirilir; aksiyon çizgisi, oyuncuların hareket ve bakış yönlerini belirler, farklı açılara geçilirken çekimler aksiyon çizgisinin tek bir tarafından yapılır. Kesmeler oyuncuların hareketiyle uyumludur, sahne ilerledikçe çekimler oyunculardan daha da yakın planlar alırlar (Topçu, 2010: 59).

Bu dönemde Hollywood televizyonda yetişen ve sinemada ürünler veren yönetmenlerin estetiğinin etkilerini hisseder. Kariyerine Philadelphia'da televizyon yönetmenliği olarak başlayan Richard Lester yaptığı *Beatles* filmleriyle dikkat çeker, daha sonra da heyecanlandırıcı TV kurgu stili nedeniyle yoğun eleştirilere uğrar. Stil geliştirme bakımından yönetmen Orson Welles'ten sonra etkili bir yönetmen olarak değerlendirilir (Monaco, 2010:307).

Douglas Comery'e göre 1960'lar sinemasını en iyi örnekleyen yönetmen, Arthur Penn'dir. Kendi kuşağındaki birçok yönetmen gibi tiyatrodan yetişen ve mesleki olgunluğuna televizyonda erişen Penn, *Bonnie ve Clyde* (Bonnie and Clyde 1967) filmiyle iyice tanınır. Gevşek bir üslupla ve çoğunlukla bölüm bölüm inşa edilen gözde kurgucusu Dede Allen'in çabalarıyla tür geleneklerini zorlamaz (Topçu, 2010: 58).

Bonnie ve Clyde filminin final sahnesi çok hızlı bir kurguya sahiptir. Vurulma sahnesinde filmsel zaman, Eisenstein'ın *Potemkin Zirhlisi* filmindeki merdiven sahnesinde annenin vurulması ve bebek arabasının merdivenlerden yuvarlanması sahnesinde olduğu gibi birden fazla açıdan alınmış yakın planların arka arkaya verilmesiyle uzatılmıştır





Kurgucu Dede Allen, Klasik Hollywood kurgusu ve televizyon reklam kurgusunu birleştirmenin yanı sıra, jump cut'ın diğer ilkelerini de geliştirir. Allen, jump cut'ı modern bir kullanım olduğu için gösterişli bir tarz olarak değil, Hollywood sinemasındaki mekansal ve zamansal devamsızlığın açık bir anlatım güçlü bir karakter betimlemeler ve geleneksel olmayan çekim birleşimleri ve televizyon reklamlarındaki gibi kısa süreli çekimlerle birleştirir. Allen'ın bu Hollywood-televizyon sentezi kurgu Yeni Dalga akımının ana kurgu tekniklerinden biri haline gelir. “*Andrew Sarris buna 'atlamalı kesme, bir çekimle sonraki çekim arasında filme sivri, tehditkar bir nitelik veren, çılgın ya da aşırı zıtlıklarla oluşan bir çeşit kısıtlanmış ritim yaratımıdır'*” der (akt. Küçükerdoğan, 2010: 94). Bonnie'nin cinsel düş kırıklığı ve ilgisizliği Bonnie and Clyde'in başlangıcında bir dizi jump/atlamalı kesmelerle anlatılır. Silahlı sahnelerin kurgusunda ise Eisenstein kurgusunun etkileyici yapısı vardır. Küçükerdoğan, kurgucu Dede Allen'ın modern kurguyu Hollywood'a kazandırdığını söyler ve bu filmdeki 'atlamalı kesme' iki uzun süreli etkinin ortaya çıkmasını sağlamıştır:

1. Amerika halkı kurguyu bir sanat biçimi olarak tanımlamaya ve tartışmaya açmıştır.
2. Hızlı kurgular için önceden belirlenmiş standartlara daha sonra çekilen aksiyon filmleri için yeniden düzenlenmiştir Film sekansları, Sam Peckinpah'dan John Woo'ya kadar kurgudaki "hız"ın kullanımı ile sürekli olarak kısalarak ya da hızlanarak günümüze gelmiştir. Dede Allen'in bu etkisi televizyon reklamları, müzik videoları, animasyon ve çocuk programlarında artık birçok resim çok kısa sekansların içine sıkıştırılmaktadır. Allen kurgu temposunun gittikçe hızlanmasıyla ilgili yaptığı katkıdan endişelerini ortaya koyar:

"Merak ediyorum, acaba filmin karşısına geçip iki saniyede bir görüntünün değişmediği sahnelerden sıkılmayıp sonuna kadar izleyebilecek"

yeteri kadar kurgucu yetiştiriyor muyuz? Kesme ile ilgili gereksiz yere çok konuşuyoruz; filmi biraz daha hızlı yapmak için yaptığımız kesmelerin berbat ettikleri ile ilgili ise çok az konuşuyoruz. Korkarım, bu benim duyurulmasına en fazla yardım ettiğim şeydi... Bu, aklımızdan çıkartmamamız gereken bir şey; çünkü dikkat süreleri giderek kısalıyor" (Küçükdoğan, 2010: 94-5).

60'ların sonunda sermaye sorunu yaşayan İngiliz yönetmenler tercihini Hollywood'dan yana yaparlar. Son dönem aksiyon filmlerinin çoğuna Avrupalı göçmenler yer vermektedir. Görüntü yönetmeni Jean de Bont, yönetmenler; Walfgang Petersen, Tony Scott, Luc Besson Fransız ve Alman sinemalarından daha ticari ve güçlü bir tür anlayışı olan Amerikan sinemasında 60'ların sonu ve 70'lerin başında bir yetenek patlamasına neden olurlar. 70'lerde 'yol' filmi 'nostalji' filmi hatta yüksek gişe başarısı sağlayan 'felaket' filmi gibi yeni türler de kazanan Amerikan sineması kendini ifade etmede hala zayıf kalmaktadır. Yine de bu yıllarda genç bir yönetmen kuşağının kişisel bir sinema yapabildikleri görülür. Arthur Penn ve Mike Nichols gibi yönetmenler Hollywood'un altın çağından daha az bir düzeyde ticari kaygı güderek bir sinema arayışına girerler. Denis Hopper ve Bob Rafelson gibi yönetmenler de bir yandan stüdyo sistemi içinde çalışmayı öğrenirken diğer yandan da kişisel bir bakış getirerek kendi filmlerini yapmada başarılı olmuşlardır (Monaco, 2010: 307-9).

Toparlayacak olursak, 1960'larda Hollywood'un yaşadığı krizin etkileri seyirci sayısındaki ve üretilen film sayısının radikal düşüşle belirgin hale gelir. Bu yapımcıları yeni arayışlara iter. Yapımcılar ağırlıklı hedef kitlesini gençler olarak belirleyip yeni bir tarz oluşturmaya çalışırlar. Bu doğrultuda genç yönetmenlerin yeteneklerini sergilmelerine izin verilir. Bu yapımcılık sisteminde hafif bir gevşeme anlamına gelir ve film yapımını Avrupa tarzına yaklaştırır. Bağımsız yapımcıların sayısı artar. 1960'larda film yapımında geleneksel kurallardan çok önemli tavizler verilmese de yine de değişim ruhu yakalanmıştır. Kurguda hızlı kurgu kullanımı ile çekimlerin süresi kısalmış sayıca artmıştır. Bunda televizyon programlarının özellikle reklamların yarattığı yeni estetik yaklaşımının etkisi büyüktür. Yeni Dalga akımında görülen jump-cut kullanımı artık bir stil olarak yerini almıştır.

3.1.2. 1970'lerde Hollywood

Hollywood dönem dönem adeta yeni kurbanlar peşine düşen bir vampir misali kendini yenilemek için dışarıdan kişilerin içine girmesine izin verir. Bu dönemlerden biri 1960'ların sonlarında ve 70'lerin başlarında beliren ve geleneksel olarak Yetmişler Filmleri olarak anılan dönemdir (Holm, 2011: 18).

1970'lerde sinema öğrenimi görmüş olan genç yönetmenlerin film çekmeye başlaması Hollywood için önemli bir dönüm noktası olur. Robert Altman, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, George Lucas, Robert Altman, John Cassavetes ve Woody Allen gibi yönetmenler Vietnam Savaşı ile Watergate olayının damgasını vurduğu bir dönemde toplumsal yapıya eleştirel bakış getirmişlerdir. Fransa'dan tüm dünyaya yayılan '68 öğrenci olaylarının simgelediği yenilikçi isteklerin getirdiği açılım ile Hollywood'da geleneksel seyirlik anlayışının yanında daha çağdaş yenilikçi bir bakış açısından filmler yapılmıştır. Geleneksel anlatım kalıpları, türler yine özelliklerini korusalar da ayrıntıların öne çıktığı bir anlatımın toplumsal yapının ve siyasal gelişmelerin daha önce yapılmamış bir ölçüde sinemaya yansıtıldığı görülmüştür. (Teksoy, 2005: 796).

1970'lerde gişede yaşanan hayal kırıklığının ardından, daha geniş bir izleyici topluluğunu hedefleyen filmler yapılır. Bunlardan Francis Ford Coppola'nın *The Godfather* (1972), Steven Spielberg'in *Jaws* (1975), *Star Wars* (1977), Martin Scorsese *Taxi Driver* (1976) ve *Raging Bull* (1980) gibi filmler olumlu eleştiriler alırlar. Coppola, Spielberg, Scorsese, Lucas gibi yönetmenler 'sinemanın veletleri' olarak tanınırlar. Bu yönetmenlerin farkı sinema okullarından gelmeleri, akademik donanımlarıdır. Bundan dolayı yönetmenlerin filmleri geleneksel türlerde çalışmış olmalarıyla birlikte kişisel, üst düzeyde özbilinç ve kendi hayat deneyimlerinden yola çıkmış olma gibi özellikler taşır. Örneğin Scorsese *Mean Streets* (1973) filmi için New York'taki Little İtalya'da büyümesinden yararlanır. Bununla birlikte Yeni Hollywood'un birçok filmi de eski Hollywood'a dayanır. De Palma'nın filmleri örneğin *Dressed Kill* (1980) büyük ölçüde *Psycho*'nun yeniden yapımı olduğu için Hitchcock'tan birçok öğeyi barındırır. Bunun gibi Bogdanovich'in *What's Up Doc?* filmi, Carpenter'ın *Assault Precinct 13* (1976) filmleri öncülerinden yararlanmışlardır. Aynı zamanda Scorsese gibi birçok yönetmen Avrupa geleneğine hayrandır. Scorsese, Luchino Visconti ve İngiliz yönetmen Michael Powell'ın görselliğinden etkilenir. Birçok yönetmen de Avrupa sanat filmi çabasına girer. Bunlardan öne çıkanı, Coppola'nın, Antonioni'nin *Cinayeti Gördüm*, (Blow Up, 1966) filminin yeniden işlenişi olan *Konuşma* (The Conversation, 1974) filmidir. Robert Altman ve Woody Allen farklı yollarla olsa Avrupa sinemasından beslenirler. Altman'ın *Three Woman* (1977) ve Allen'in *Interiors* (1978) filmleri Ingmar Bergman sinemasından özellikler taşırlar. 70'ler boyunca Lucas ve Spielberg başarılı birer yapımcı haline gelirler. Coppola önemli bir yönetmen olarak

yerini korurken, Scorsese 1980'lerin sonunda en başarılı yönetmendir (Bordwell, 2008:464).

"Yeni" Hollywood, genç ve yeni Hollywood yönetmenleri kuşağının gelişiminin işareti olan Steven Spielberg'in *Jaws*'ının 1975'de çıkışıyla başlar. Yeni yönetmen kuşağı klasik Hollywood filmlerine tutkun olmakla birlikte başarılı sanat filmlerin özelliklerini sergileyen filmler yaparlar. Başarılarında Hollywood'un yapım sisteminin payı büyüktür. Genellikle büyük bütçeler isteyen filmlerin ticari başarı şansını zorlamak istemeyen yönetmenler, daha önce sınınmış yollardan giderek riski azaltma yoluna giderler. Bu eğilimin bir diğer sonucu da devam filmlerinin öne çıkmasıdır. 1990'a gelindiğinde beş *Rocky*, dört *Superman*, beş *Halloween* filmi yapılmıştır. Hollywood'da hiçbir yönetmen filmin başarısını garantileyemeyeceğinden devam filmleri ya da tekrar filmleri sıkça başvurulmuş yollar olmuştur (Smith, 2008: 540).

1960'ların başında hem kamerada hem de ses kayıt cihazlarında teknolojik gelişmeler 70'lerdeki yenilenmelerle sinemacıların işleri kolaylaştırır. Zoom merceklerin kullanımı 1970'lerde yaygınlık kazanırken, 80'lerin başında ise zoom'u daha çok kamera hareketleriyle birlikte ölçülü biçimde kullanma yoluna gitmişlerdir. 1970'lerin ortasına gelindiğinde profesyonel kameralar artık tek bir operatör tarafından taşınacak kadar hafiftir ama el kamerasıyla taşıma yarattığı sarsıcı sonuçtan dolayı ayaklı kameradan daha çok tercih edilen bir özellik olmamıştır. 1976 yılında kamera operatörü olan Garret Brown bir kamera sabitleme sistemi olan stediacam'i geliştirir. Böylece kamera sarsılıp sallanmadan akıcı bir biçimde kullanımı gerçekleştirebilmiştir. İlk kez *Rocky* filminin belli sahnelerinde kullanılan stediacam, film kamerasının hareketini kısıtlayan vinçler, tekerlekli taşıyıcılar, pistler ve platformlar, tekerlekli taşıyıcılar, rayları hazırlama gibi malzeme ve iş gücünden kurtarır. Stanley Kubrick'in *Parıltı* filminde (1980) otelin boş koridorunda üç tekerlekli bisikletli çocuk kahraman steadicam'li takip sahneleri gibi kullanımlar olmuştur (Smith, 2008: 551).

Yıldız Savaşları (1977), *Uzay Yolu: Film* (1979) gibi yüksek teknoloji filmiyle özel efekt işi farklı bir döneme girer. Özel efektlerin iki veya daha fazla film serisinin denkleştirilmesi işlemi zahmetli emek gerektiren bir işlemdir ve sonuç tam anlamıyla tatmin etmiyordu. Bilgisayar teknolojisi filmleri özel efektlerdeki gerçeklik duygusunu geliştirir. Dijital teknolojinin kullanılması efekt uzmanlarının 35 mm'lik bir

görüntüyü piksellere dönüştürülmesine belli pikselleri başka bir görüntünün yeniden oluşturulmasına olanak vermekteydi (Smith, 2008:549).

1970'ler ve 80'ler boyunca stil bakımından tek bir kullanım yoktur. Genç yönetmenlerin çoğu anaakım klasik Amerikan sineması geleneğini sürdürürler. Zaman değişiminin ve yeni olay örgüsü gelişmelerinin işaretlerinin net olduğu devamlılık kurgusu kural olarak kalır. Bazı yönetmenler Hollywood'un geleneksel öykü anlatma stratejilerini yeni ya da yeniden canlandırılan görsel tekniklerle süslediler. Spielberg *Jaws*'tan itibaren yaptığı filmlerinde *Citizen Kane*'i hatırlatan derin-odak tekniklerini kullanır. Lucas'ın şirketi Industrial Light and Magic (ILM) yeni özel-efektler teknolojisinde lider haline gelir. ILM'nin yardımıyla Zemeckis zekice *Forrest Gump*'da sayısal görüntü kullandı. Spielberg ve Lucas aynı zamanda sayısal ses ve sinema salonlarında yüksek kaliteli yeniden üretim teknolojisini geliştirilmesinde öncülük yaptılar. Martin Scorsese *Taksi Şoförü* (Taxi Driver 1976) ve *Kızgın Boğa* (Raging Bull, 1980) filmlerinde sahnenin duygusal etkisini arttırmak için kamera hareketlerini ve yavaş çekimi kullanır. De Palma ise filmlerinde uzun çekimler, şaşırtıcı baş üstü kompozisyonları ve bölünmüş ekranı kullanır (Bordwell, 2008:466).

Martin Scorsese'in *Kızgın Boğa* filminde gerçekçi, sarsıcı dövüş sahnelerinde kullanılan kısa yakın planlar, ve ağır çekim seyircinin şiddeti yakında hissetmesini sağlar.





Yakın planlar, şaşırtıcı bakış açısı çekimleri, ve fıskıran kanların ağır çekimi sahnedeki şiddeti artırır.

Özetle, 1970'lerde sinemaya giren genç yeteneklerin ürünleriyle tanışıldığı yıllar olur. Spielberg, Scorsese, Coppola gibi isimler temelde geleneksel tür çizgisi içinde yapıtlar verseler de toplumsal sorunları dile getiren eleştirel yaklaşımlarıyla dönemin farkını ortaya koyarlar. 'Sinemanın veletleri' olarak anılan yönetmenler kendi kişiselliklerini filmlere verirken stillerinin kökeninde Avrupa geleneği yatmaktadır. Bu dönem filmlerinde en göze çarpan özellik ise özel efekt kullanımının artmaya başlamasıdır. Gişe geliri korkusu taşıyan yapımcılar için devam filmleri ise ticari açıdan korunaklı çalışmalardır.

3.1.3. 1980'lerde Hollywood

1980'li ve 90'lı yılların sinema kuşağı 70'lerin başarısını yakalayamamıştır. Film yapımında dünyadaki büyük değişimlere rağmen çok fazla şey aynı kalmıştır. Devam Filmi (sequelmania) Amerikan sinemasının düsturu, sinemacısının ise hedeflerinden biridir. *James Bond* 1962'de başlar, 35 yıldan fazla süreyle altı farklı oyuncuyla devam etmiştir. *48 Saat*, *Sosyete Polisi*, *Cehennem Silahı*, *Zor Ölüm* gibi devam filmler bu rekoru zorlamaya çalışmışlardır (Monaco, 2010: 338).

1980'li yılların başında Ronald Reagan'ın liderliği altında vuku bulan muhafazakar toplumsal hareketler, geçmiş elli yılın özgürlükçü toplumsal kazanımlarının birçoğunu başladığı noktaya geri döndürür. Bu dönemde *Kutsal Hazine Avcıları*, *Rambo*, *Sosyete Polisi* gibi çok tutan filmler muhafazakar değerlerin, kaçış fantezilerinin geleneksel toplumsal biçimlere doğru gerileyen sinema ürünleri, ekonomik kriz ve güvensizlikten bitap düştüğü için babaerkil ailenin canlanıp kalkışını (*Altın Göl* filmi), yenilenmiş bir militarizmi (*Subay ve Centilmen*), yepyeni güçlü erkek kahramanlarıyla özdeşlemeye hazır seyirci kitlesiyle farklı bir döneme girilmiştir

(Ryan& Kellner, 2010:34). Holm'e göre de 80'lerde 70'lerin özellikleri yoktur; 1930'lar sinemasının klasik kurallarına geri dönülür.

Bugün stüdyoların yaptığı şey, X-men, Batman ve Indiana Jones gibi markalar yaratmak ya da bu konuda işbirliklerine gitmektir. Bunun karşısında sözde bağımsız sinemalar ise Miramax'a ait Dimension ve New Line dışında, Quentin Tarantino ya da Ang Lee gibi yönetmenle marka haline gelmektedir (Holm, 2011:19).

Bu dönemde, Lucas ve Spielberg'den başarılı projeler gelmeye devam ederken, diğer genç yönetmenler de yüksek gişeli filmlere imza atarlar. James Cameron'dan *Terminatör* serisi, Robert Zemeckis'den *Back To The Future* serisi gibi. Anaakım sinemanın güçlenmesine katkıda bulunan yönetmenlerin bir kısmı yurtdışından gelir. Britanya'dan Tony ve Ridley Scott, Avustralya'dan Peter Weir, Almanya'dan Wolfgang Peterson ve Hollanda'dan Paul Verhoeven gibi (Bordwell, 2008: 465).

Coppola, *Rumble Fish* filminde (1983) hızlı çekim siyah-beyaz filmle, *Tucker*'da (1988) tek bir çekimde ön planda ve arka planda gösterilen telefon konuşmalarıyla ve *Drakula* (Bram Stoker's Dracula, 1983) dönem atmosferi kazandırmak için eski moda haline gelen özel efektlerle ilgili denemeler yapmıştır (Bordwell, 2008: 466). Spike Lee, *Doğru Şeyi Yap* (Do The Right Thing 1989) filmin kurgusunda klasik stilden ayrılan özellikler sergiler. Filmin başlangıcı olan jenerik sekansında rap şarkısı eşliğinde sert saldırgan kadın karakter bazen kırmızı bir elbise, bazen boksör giysisi, bazen de ceket ve pantolon giydiği için devamlılık yoktur. Anlatının bir parçası olmayan bölüm, MTV ve televizyon reklamlarından aşına olunan bir stil kullanır.



Doğru Şeyi Yap filminin açılış sekansı müziğin ritmine uygun, devamlılığın olmadığı planlardan oluşur.

Filmin diğer sekanslarında buradaki kadar belirgin bir kullanım yerine devamlılık kurgusunun yumuşatılmış özellikleri görülür. İki durumda aynı aksiyonun

iki çekimini kurgular, böylece olay örgüsü tek bir önemli öykü olayını iki kez gösterir: Mookie, Tina'yı ilk öptüğü zaman ve çöp tenekesi Sal'ın dükkanının penceresine çarptığı zaman. Bu değişik stilin bir sonucu toplumun kendisinin enerjisi ve çeşitliliği üzerine bir imadır (Bordwell, 2008: 393).

1980'lerde Hollywood sineması ile İngiliz sinemasının işbirliği Sheakspeare, ve Jane Austen uyarlamaları başta olmak üzere birçok filmde görülebilir. Bu yıllarda sinema uluslar arası olma özelliğini Avustralya, Fransa, Almanya hatta İtalya ile sürdürür (Monaco, 2010: 345-8).

1980'lerde en bilenen auteur sinemacı Woody Allen'dır. Allen filmleri daha kendine dönük ciddi filmlerdi ve Bergman'ın *Çiğliklar ve Fısıltıları*'ni (1972) ve Fellini'nin "8½"unu temel alan serbest tavrılı filmler yapar. Oscar ödülü alan *Annie Hall* filminde Allen, gerçekte olan biten şeyleri altyazılar ile açıklar, üst üste bindirilen görüntüler ile Annie kendisini Alvie ile sevişirken izler, görüntü ikiye ayrılarak Yahudi olan ve olmayan ailelerin yemek sahnelerini aynı anda gösterir. Allen bundan sonraki filmlerinde de entelektüel kaygılarını izleyici kitlesiyle paylaşabilmek için farklı yollar dener (Smith, 2008: 540).

60'ların suikastleri ve toplumsal kargaşası, 70'lerin başındaki Watergate krizi ve en önemlisi Vietnam yenilgisi toplumun iç hesaplaşması diğer yandan da toplumda kadınlar ve azınlıkların daha fazla eşitlik ve söz hakkı için yaptıkları eylemler dönemin tarihsel farklılığını ortaya koyar. Böylece *Yıldız Savaşları*, *Kutsal Hazine Avcıları* (1981) ve *Geleceğe Dönüş* (1985) gibi filmler bizi günlük yaşamımızdan kurtarıp rahatlatmak için dünya dışı bir ortam vaat ederler. Özel efekt donanımlı gişe filmleri *Rocky* (1976), *Superman* (1978), ve *Karateci Çocuk* (1984) filmleriyle Amerikan halkını başarılı ruh halini yansıtır. Bu filmler içte ve uluslar arası alanda yaşanan başarısızlıklardan sonra yaratılan güçlü beyaz erkek kahramanla Amerikan özgüvenini yeniden oluşturmak gibi bir misyon yüklenirler (Smith, 2008:584).

1980'le birlikte sinema ile video ya da televizyon dediğimiz olgu arasında net bir ayrım kalmaz. Günümüzde bunlar bütünü ayrılmaz parçaları olarak değerlendirilmektedir. Televizyonun kablolu yayın aracılığıyla ağını genişletmesi Hollywood'dan daha büyük bir rekabet dünyası oluşturdu. Ancak bu aynı zamanda bu yeni teknoloji kamuya daha fazla kanalı sinemacılara izleyicilerine daha doğrudan

ulaşmanın yolunu açtı. Artık film yapan şirketlerin çoğunluğu aynı zamanda televizyon programı yapar durumdadır. 1970'li yılların ortasında eleştirmenleri ve izleyicilerin çoğu 'televizyon film'lerini daha az prestijli olarak değerlendirirken 1980'lerde bu bakış değişir. Televizyon filmleri salon filmlerinin pahalı atmosferine sahip olmasa da salon filmlerinin yaygınlığını aynı ölçüde yakalayabilmektedir. 1979'da televizyon oyuncularının uzun metrajlı bir filmin altında kalkamayacağı inancı, Bruce Wills ve Will Smith gibi oyuncularla aşılabilmektedir. Sinema salonlarına yönelik yapılan filmler video ve kablolu yayın dağıtımına girerken, 80'lerin sonunda doğrudan video pazarı için filmler de yapılmıştır. Yapılan bu video-filmler salon filmi bütçe kısıtlaması altında olmadığı için sıkı içerik ve stil kuralları gibi kurallara karşı onları özgür kılabilmiştir (Monaco, 2010: 360).

80'lerdeki teknolojik değişimler, bağımsız yönetmenlere yeni olanaklar sağlarlar. 80'lerin başına kadar filmi sinema salonlarına dağıtmayı isteyen yönetmenin temel olarak altı büyük Hollywood stüdyosu vardır. 1980'ler ve 90'larda Hollywood'u büyümesini sağlayan faktörlerden ilki, video bant ve disklerin hızla yayılması, ikincisi kendi televizyon sistemlerini ulusal sınırların ötesine taşımak isteyen Avrupa televizyonlarının içerik ihtiyacı, üçüncüsü ise yüzlerce kanal kapasitesindeki DBS (Dolaysız Yayın Uydusu)in sisteminin karlılığıdır. Monaco'ya göre tabii bunların içinde video bant ve DVD-video, kablo ve uydu teknolojilerinin etkili pazarlanması bağımsız sinemacılar için çok önemli bir olanak sağlar. Büyük patronlar hala bir ürünün tanıtımı için daha çok para harcayabiliyor ancak daha demokratik bir dağıtım ağı için en azından bir potansiyel vardır. İnternet üzerinden elektronik ticaretin giderek geçerli hale gelmesi ise yönetmen ve izleyicisi arasındaki engeli ortadan kaldırır. 1996'dan beri her filmin pazarlandığı bir web sitesi vardır. 1999'da yapılan düşük bütçeli "Blair Cadısı" (The Blair Witch Project) filmi yalnızca web üzerinden hakkında konuşulmasını sağlayabilmişlerdir. Amerikan sineması hala çok güçlüdür ve piyasaya hakim konumdadır. Ama bugün diğer ülkelerin mücadeleye katılmaları için potansiyel vardır (Monaco,2010: 362).

Bu on yıllık süreçte 1970'lerde yakalanan değişim 80'lerde ivme kazanmadığı görülmektedir. Yaşanan toplumsal gerilimler sonrası seyirciyi rahatlatan, pasifize eden bilindik, suya sabuna dokunmayan anlatılara ve anlatım biçimlerine geri dönülür. Ticari olarak risksiz, devam filmi yapımları hız kazanır, buna paralel olarak teknolojideki

değişimlerin de etkisiyle özel efekt kullanımı artar. Televizyon ve reklam kurgu mantığı filmlerin içine sızmaya devam eder. MTV tarzı hızlı, devamlılığın olmadığı çarpıcı kurgu birçok filmde karşımıza çıkar.

3.1.4. 1990'larda Hollywood

1990'ların b Spielberg, *Jurassic Park* (1993), De Palma, *Mission Impossible* (1996), Zemeckis, *Forest Gump* (1994), Cameron, *Titanic* (1997) ve Burton, *Sleepy Hollow* (1999) gibi başarılı filmlerinin çoğu Hollywood Rönesansı içinden çıkar. 1980'lerdeki ve 1990'larda daha genç stüdyo yönetmenleri klasik gelenekleri modern hazlara uyarlarlarken, enerjik bir bağımsız film geleneği var olan kurumlara karşı savaş açar. 1990'larda ise bu iki eğilimin yolları çakışır. Bağımsız filmler izleyicilerini arttırırken büyük stüdyolar da Miramax ve October gibi bağımsız dağıtım şirketlerini ele geçirirler. Bu durum bağımsız şirketlerin gücünü arttırdığı gibi yorumlasa da aslında büyük stüdyoların eski bağımsız filmlerin dolaşımını kontrol etme olanağı doğar. "Sundance Film Festivali" çoğu kez yönetmenleri daha anaakım projelere yaklaştırmak için filmleri satın alan stüdyolar tarafından bir yetenek pazarı olarak kullanılır. Örneğin Roberto Rodriguez küçük bütçeli *El Mariachi* (1992) filmi ile başarılı olduktan sonra tam bir aksiyon filmi olan ve başrolünde *Desparado* (1995) adıyla yeniden yapmak üzere kiralanır. Bu yeni yüzyılın başında en heyecan verici Hollywood filmlerinin çoğu 1960 ve 1970'lerde doğmuş, video kasetlerle, video oyunları ve İnternet ile büyümüş güçlü bir yeni kuşak tarafından yaratılıyordu. Öncelleri gibi bu yönetmenler de klasik sinemanın biçimsel ve stilistik geleneklerini yeniden biçimlerken aynı zamanda geniş bir izleyici topluluğuna ulaşabilen kendi yeniliklerini de oluşturuyorlardı (Bordwell, 2008: 466,468).

80'lerin ve 90'ların oldukça bağımsız yönetmenlerinden biri de Oliver Stone'dur. Oliver Stone özellikle *JFK* (1991), *Katil Doğanlar* (Natural Born Killers, 1995) ve *Nixon* gibi filmleriyle Eisenstein tarzı montaja yaklaşır. Stone bu filmlerde zamansal beklentilere karşı kurgu yapar ve basit bir öykü gelişimini izlemek yerine bir fikri ifade etmenin yolu olarak zamanı duygusal ve politik güce dönüştürür (Kolker, 2011: 131-2).

Katil Doğanlar filminde standarda uymayan eğik çerçeveler, araya giren siyah-beyaz planlar, animasyon planlar, günümüz geçmiş ve kabusların iç içe olduğu bir kurgusu var. Devamlılık ise genellikle kırılmıştır.



Katil Doğanlar çoğu planlar arasında oyuncunun hareket devamlılığı, kostüm devamlılığı gözetilmez.

1991'de en büyük gişe başarısını kazanan film görkemli efektleriyle James Cameron'un *Terminatör 2*'dir. Bu dönem filmleri görsel efektleriyle, daha politik yaklaşımlarıyla Hollywood film türlerinin değişik biçimlerde birleştirilip yeni bir "tür-sonrası" dönemin oluşturulduğu bir dönemdir (Smith, 2008:584) Çağdaş özel-efekt teknolojisinin bir diğer ürünü de Spielberg'in *Jurassic Park* (1993) filmidir. 1980'lerde ilk kullanımlarını veren sayısal başkalaştırmalar 90'larda hız kazanır. (Monaco, 2010: 344). Bu dönemde bağımsız sinemadan birkaç yönetmen anaakım sinemaya geçerek David Lynch, *Blue Velvet*, David Cronenberg *The Dead Zone* ve *The Fly*'ı Asyalı yönetmen Wayne Wang, *Smoke* ve Spike Lee, *Malcolm X* gibi filmleri yaparlar (Bordwell, 2008: 464).

1990'larla ilgili en göze çarpan özellik, bağımsız sinemanın kendini iyice hissettirmesidir. Sundance Film Festivali bağımsız sinemacılar için vitrin görevini görürken, Hollywood yapımcılarının dikkatini çeken yapımlar ve yönetmenlerin bir

kısmı sistem içine çekilmiştir. 1990'larda sayısal teknoloji hayal edilen birçok efekti yapılabilir hale getirmiş artık efekt kullanımı hayal güçlerin sınırlarını zorlamaktadır.

3.1.5. 2000'lerde Hollywood

Wood'a göre sinemacılar artık büyük ölçüde amaçları rahatsızlık yaratmak değil eğlendirmek gibi görünen kapitalist şirketlerin kontrolü altındadır. Ve dünyanın giderek artan tescilli tahribatı ile çevrecilik güç kazanacak ve destekçi toplayacak gibi görünmektedir. Fakat yapılan filmlerin çoğunluğu, şimdiye kadar kolektif kapitalizmin kendi devamını sağlamak için ihtiyaç duyduğu sersemleten kandırmacanın içinde kalmaya devam etmektedir: “*bizi şaşırt, güldür, ama lütfen, lütfen düşünmeye teşvik etme*”. Wood, Tony Scott'un *Casus Oyunu* (Spy Game, 2001) filminin eleştirel yanının aşırı kurgu ile örselendiğini anlatır.

Histerik aşırı kurgulamanın amacı hız, gerilim ve heyecan sunmak gibi görünmektedir; temel etkisi seyirciye düşünme imkanı vermemesidir. Spy Game'in yönelttiği CIA etiği ile ilgili asıl ahlaki sorular, göz boyayan ve zihin gücünü uyuşturan görüntülerin karmaşasında boğulur ve önemli bir fikri desteklemesi gereken film onu yok ederek biter. Filmin bir Preminger'e ihtiyacı vardır ama Tony Scott'a sahiptir (Wood, akt. Topçu, 2010: 27).

Günümüz Hollywood'unda ise görüntünün yapay olarak oluşturulması devam etmektedir. Görüntü üretmenin tüm biçimleri artık sayısal teknolojide bilgisayar ortamında üretilebiliyor. Görüntüler parça parça bir araya getirilir, arka planlar üç boyutlu grafik programlarla gösterilir. Dev bir uzay gemisi şehrin üzerinde dolanması, bir transatlantik buz dağına çarpıp batması gibi çekimlerin oluşturulması için gereken şey sadece bilgisayar terminalidir. Bu efektlerin yaratılması, kullanılması pahalı bir yatırım gerekse de izleyicini üzerindeki etkisi açısından değer bir çabadır. Kolker'e göre zamanla daha da ucuzlayacak olan bu sistem sayesinde, eski film yapım süreci tamamen ortadan kalkacak sayısal kameralar görüntüyü sayısal bant ya da DVD ve uydu aracılığıyla sinema salonlarına ya da yüksek çözünürlüklü televizyonlara verecek (Kolker, 2011: 58).

Bugünkü Hollywood sinemasının en önemli özelliklerinden birisi yapım ve gösterim teknolojilerinin yenilenmesidir. İleri teknoloji biçimi ve içeriği biraz daha çekici kılmak için önemlidir. Kurgulama ve gösterim dışında animasyon ve üçüncü boyut konusunda dijital teknolojiden daha fazla yararlanılması; endüstri açısından tekeli rekabetin korunması ve pazarda üstünlük sağlamak amacıyla kullanılmaktadır.

Örneğin *Avatar* (2009) filmi teknik üstünlüğü ve sağladığı görsel şölen sinema tarihinin en çok kazandıran filmi yapmıştır. Teknoloji alanındaki gelişmeler dağıtımı da kolaylaştırıcı niteliktedir. Örneğin öncelikle video kasetler daha sonra CD ve DVD izlediğin kadar ödenen şifreli ve açık sinema kanalları gibi teknolojik gelişmeler, sinema salonu dışında da izleyiciler kazandırır. Tabi bütün bunlar, sermaye yatırımı yapan grubun kontrolündedir ve böylece sermaye grubu ve mülkiyet yapısı kar amaçlı yatırımları, üretim ve dağıtım stratejisini ve içeriğini belirler (Topçu, 2010: 20).

Bağımsız sinemanın eleştirelliği Hollywood sinemasını etkilese de dışını geçiremez. Yapılan filmlerde çevreye, savaşa, işgale karşı söylemler bulunsa da hızlı kurgu, özel efektler gibi biçimsel kullanımlar bu mesajların etkisini ortadan kaldırmaktadır. Sinemanın bugün geldiği noktada birçok film sanal ortamda yaratılabilirken, gelecekle ilgili sorular kafaları kurcalamaya başlamıştır.

Amerikan sineması Hollywood'la birlikte stüdyoların içine çekilmiş, hayattan kopuk, ekonomik ve siyasal sistemi olumlayan anlatılarla en parlak günlerini geçirmiştir. 1950'lerde başlayıp 1960'larla birlikte ivme kazanan özgürlükçü-eleştirel söylemlerle Hollywood kendini şöyle bir silkeleme gereği duymuş, sinema kültürü, tarihi ile yoğrulmuş genç yetenekler ve Bağımsız film sektörünün doğuşuyla farklı kazanımlar elde etmiştir. Ancak günümüze gelindiğinde, elde ettiği karı teknolojiye yatıran dolayısıyla teknik üstünlüğe sahip Amerikan sineması bu sefer dijital ortamların kabuğuna çekilecek gibi görünmektedir. İşin daha vahim tarafı internet ve bilgisayar oyunları ile daha da yalnızlaşan insanlar için, üretilen bu sanal dünya daha ilginç ve kurtuluş gibi görünmektedir.

3.2. Bağımsız-Underground Sinema

1960'lar Hollywood sineması için geçiş yıllarıdır. Estetik olarak Amerika coğrafyasında yeni denemeler yapılmıştır. "*Altmışlı ve yetmişli yılların toplumsal akımları, filmlerinin daha ucuza çıkarılabilmesini sağlayan yeni teknolojilerle özellikle Super 8 kameralar ve videoyla) bağlaşım içinde, bağımsız radikal film ve videoların hızla gelişen bir akım oluşturmaya yol açmıştır*" (Ryan&Kellner, 2010: 431-2). Kenneth Anger, Ron Rice, Bruce Baillie, Robert Breer, Stan Vanderbeek, Stan Brakhage, Gregory Markopoulos, Ed Emshwiller, Jonas ve Adolfas Mekas gibi

yönetmenler güçlü bir avant-garde geleneğin ortaya çıktığı underground alanında başarılı filmler yaparlar.

Amerika'nın New York kentinde "Film Culture" dergisi etrafında toplanan bir grup bağımsız sinemacı, 1960 yılında yayınladıkları bildiride Hollywood'un yönetmenin yaratıcılığına izin vermeyen "törel yönden çürümüş, estetik yönden modası geçmiş, dramatik yönden sıkıcı ve yüzeysel" olan geleneksel sinema anlayışına karşı çıkarak "Yeni Amerikan Sineması" olarak adlandırdıkları yeni bir sinema anlayışını benimsediklerini açıklarlar. Yeni bir sinema anlayışı yanında "yeni insan" kavramını da ortaya koyarlar. Bundan önce 1959 yılında bir araya gelen Pennabaker, Richard Leacock, Shirly Clark ve Williard von Dyke gibi bağımsız sinemacılar bir araya gelerek kurgu odası ve çeşitli gereçleri karşılayabilecekleri "Film Makers' Cooperative"i kurarlar. Bu kooperatif, bağımsız sinemacıları Hollywood karşısında bağımsızlıklarını koruyabilecekleri desteği sağlamak için atılan bir adımdır. Temellerini Amerikan deneysel sinemadan alan ve "Yeni Amerikan Sineması" olarak adlandırılan bu hareket çoğunlukla "Independent" (Bağımsız) ya da Amerikan deneysel sinemanın bir alt türü olarak kabul edilen "Underground" (Yer altı) gibi terimlerle ifade edilir (Coşkun, 2003: 217).

İtalyan Yenigerçekçi ve özellikle Yeni Dalga akımının etkisi altında kalırlar. Ancak kendilerine özgü temelleri birtakım farklılıkları da vardır. Yeni dalga kadar entellektüel olmadığı gibi şiddet ve cinselliğe bakışı daha farklıdır. Sinemaları kişisel anlatımın egemen olduğu, genellikle teknik biçim denemelerinin yapıldığı doğaçlamaya dayanan bir sinemadır.

Amerika'daki 'yer altı' sineması başlangıçta dar anlamdaki avangardın çok ötesine giderek, ticari olmayan ya da yarı-ticari bir faaliyet alanında gelişir. Kendiliğindenlik ve doğaçlama 'yer altı' sinemasının temel noktası haline gelir (Smith, 2008: 613).

Bir bağımsız sinema tanımına ulaşmak konusunda onun nereden bağımsız olduğunu anlamak önemlidir. Tek kelimeyle söylemek gerekirse, Hollywood'dan....Hollywood, hem gerçek bir yer hem de imgesel bir alandır. Bir üretim alanı ve bir felsefedir (Holm, 2011:16).

Holm bugün kullanılan anlamda "bağımsız sinema"nın dilimize 1977 yılında yerleştiğini söyler. Geleneksel finansman sınırları dışında yapılıp Hollywood

stüdyolarına bağlı olmayan şirketler tarafından dağıtılan filmlerdir bunlar. Bağımsız ya da uzmanlık filmleri denilen filmleri dağıtan küçük firmalar daha sonra karışık ticari ilişkiler içinde bağımsızlığını kaybetse ya da yok olup gitse de "bağımsız" kelimesi ticari film yapımcılığının içinde bulunmuştur. Holm'e göre bağımsız sinemanın "doğum"u Steven Soderbergh'in 1989 tarihli *Sex, Lies and Videotape* değil, 1980 tarihli John Sayles'in *Return of The Secaucus 7* filmidir (Holm, 2011:12,29).

Bağımsız film kolay ve ucuz teknolojinin gelişmesiyle hayat bulur. Kodak 16mm'lik filmi 1923'te piyasaya sürer, kullanımının yaygınlaşması ise 1950'lerin sonlarını bulur. Sinemanın amatörleri bu olanağı kullanarak sinema yapabilmişlerdir. Maya Deren de bu yönetmelerin tanınmışlarından. Kenneth Anger da seyahata çıkan ailesinin evini kullanarak eşcinsel temalı *Fireworks* (1947) filmini çekmiştir. Anger abartılı ve kişisel filmler yapmanın yanı sıra dergicilikle de uğraşarak sektörün dışında kalabilmiştir. Erken dönem bir "bağımsız" örneği olarak görülen yönetmenliğini Robert Florey'in yaptığı filmcilik dünyasını ele aldığı *The Life and Death of 9413* filmi o dönemde artık belirginleşmiş olan Hollywood'un kapalı değerleri, anlatım stratejisini eleştirerek, ondan kaçınarak Hollywood emperyalizmini ortaya koymuştur. Yönetmen King Vidor ise Sovyet filmlerinin ruhunu andıran *Our Daily Bread* filminde işçileri konu edinen bir film olma özelliğini uzun süre korumuştur(Holm, 2011:20,23).

Underground sinema, kişisel anlatımın egemen olduğu, genellikle teknik ve biçim denemelere açık, doğaçlamaya dayanan bir sinemadır. Underground sinemacılar Vertov'un Dadacıların, Sürrealistlerin ve Yeni Dalgacıların yaptığı gibi sinemadan yanılısamayı kaldırmaya çalışırlar. Ancak bu filmlerde var olan politik bir propoganda söyleme yoktur. Bu filmler daha çok beat kuşağının uyuşturucu bağımlısı, cinselliği ön plana alan barışçıl havasına sahip şiirsel tarda film denemeleri yaparlar. Bruce Baillie'nin *Castro Sokağı* (Castro Street, 1966) filmi renkli demiryolu ve sokak çekimlerin üzerine siyah-beyaz negatif montaj yapmıştır. *Tung* filminde ise saç, manzara, güneş ve ay görüntüleri birbirini izler. Bu filmlerin sarsıcı etkisi uyuşturucu bağımlılarının trajedisıyla ilgilidir (Coşkun, 2003: 220-1).

Pop-art anlayışının en önemli ressamı olarak Andy Warhol underground sinemanın en önemli temsilcisi sayılmaktadır. Warhol, çizgisinin dışına çıkabilmek için sinemada öykü'lü anlatımın dışına çıkar. İlk filmi *Öpüşme*'de (The Kiss, 1963) bir kadınla bir erkeğin 30 m'lik film boyunca öpüşmesini gösterir. *Uyku*, (Sleep, 1964)

filminde hareketsiz bir alıcı ile uyuyan bir insanı altı saat süreyle *Empire* (1964) filminde ise yine hareketsiz bir alıcı ile sekiz saat boyunca filme alır. "'Yapısalıcı' bir sinemanın ilk örneklerini oluşturan bu filmlerle yönetmen seyircinin tepkisinin "yapısını" süreye göre belirlemeyi dener. Sürenin uzunluğunun seyirciyi yeni bir görsel algılamaya bilincine yönelteceğini düşünür" (Teksoy, 2005 : 804).

John Cassavetes Hollywood bağımsız sinema anlayışının en önemli temsilcilerinden biridir. Sinemaya oyuncu olarak girer Cassavetes'in kendi olanaklarıyla çektiği *Gölgeler* (Shadows, 1959) filmi Özgün sinema ve Yeni Dalga akımının izlerini taşır ve dönem için hayli yenilikçidir. İlk kurgusu altı saat olup, iki saate indirilen *Yüzler* (Faces, 1968), *Kocalar* (Husbands, 1970) filmlerinden sonra *Yaşam Ölüm ve Özgürlük Üzerine Bir Komedi* alt başlığını taşıyan film Cassavetes'in bol bol yakın planlara yer veren stiline en iyi örneklerindedir. Filmlerinin çekim ve kurgu tekniğinde ağırlıklı olarak belirgin özellik plan-sekansların ağırlıklı kullanıldığı görülür (Teksoy, 2005: 802-3).

Bağımsız sinemanın son dönem örneklerinden *Bir Rüya İçin Ağıt* (Requiem For a Dream, 2000) filmi 2000'den fazla kesmeye sahip, bölünmüş ekran kullanımı gibi farklı biçimsel yapısıyla öne çıkan başka bir bağımsız yapımlardan biridir.



Filmde kısa planlar, hızlı kurgu anlayışı ve bölünmüş ekran gibi biçimsel kullanımlar belirgindir.

3.3. Seçilen Filmlerin Kurgusal Analizi

Bu bölümde iki filmin incelemesine yer verdim. İlki 2009 yapımı Avatar, filmi. Film Hollywood klasik anlatı sinemasının tipik özelliklerini sergiliyor. Film En iyi görüntü yönetmeni , en iyi sanat yönetimi, en iyi görsel efekt dallarında 2010 yılında Oscar almıştır. İkinci filmim Amerikan bağımsız sinemasından bir örnek: Gerçeğin Parçaları. Film Sundance Film Festivali'nden Jüri Büyük Ödülü alır. Film ayrıca Oscar'a da aday gösterilir. Filmleri seçerken ait oldukları sinemanın beğeni kazanmış ödül almış filmleri olmasına ve son dönem filmler olmasına dikkat ettim. Filmlerin kurgusal analizini yaparken, devamlılık kurgusunun kullandığı 180 derece kuralı, giriş çekimi, harekette kesme, diyalog kesimi, noktalama işaretleri, zaman ve mekan kullanımı gibi kodlarına baktım. Klasik anlatı sineması devamlılık kurgusuna geliştirilen alternatif kurgular devamlılık kurallarının gevşetilmesi, yok sayılmasıyla geliştirilmiştir.

3.3.1. "Avatar" Filminin Konusu

Yönetmen	: James Cameron
Senaryo	: James Cameron
Oyuncular	: Sam Worthington, Michelle Rodriguez, Sigourney Weaver, Zoe Saldana, Giovanni Ribisi
Filmin Türü	: Aksiyon, Bilim Kurgu
Orijinal Adı	: Avatar
Yapımcı Firma	: Twentieth Century-Fox Film Corporation
Yapım Yılı	: 2009
Yapım Ülkesi	: ABD
Orijinal Dili	: İngilizce
Resmi Sitesi	: http://www2.avatarmovie.com/
Dağıtıcı Firma	: Tiglon Film
Vizyon Tarihi	: 18.12.2009

(<http://www.intersinema.com/avatar-filmi/>)

Yıl 2154, yer Pandora. Dünyada yeşilin yok olduğu yaşam kaynaklarının tükendiği bir zamanda Na'vi adlı bir halkın yaşadığı Pandora'ya konuşlanan askeri bir şirket bu topraklardaki zengin yer altı kaynaklarını el etmek isterler. Yürüyemeyen savaş gazisi Jake Sully (Sam Worthington) ölen bilim adamı ikiz kardeşinin yerine Bitki bilimci Doktor Grace Augustine (Sigourney Weaver) geliştirdiği genetik mühendisliğine dayanan ve katılanları yarı insan yarı Na'vi haline Avatar programına dahil olur. Kendi avatarında yeniden doğduğunda yürüme yetisini kazanan Jake avatar sürücüsü olarak Na'vi'ye gittiğinde prenses Neytiri ile tanışır. Yerli halktan biri olarak yetiştirilmek üzere seçilince üs'ten halka ait tüm önemli bilgileri alıp bildirmekle görevlendirilir. Jake ve gönülsüz eğitmeni Neytiri arasındaki ilişki zamanla derinleşir ve böylece Na'vi halkına saygı duymayı, sonunda da onların yanında yer almayı tercih eder. Yerli Na'vi halkına destansı ve evrenin kaderini belirleyecek bir savaşta liderlik edecek ve böylece kabul görmesini sağlayacak son sınavı da verip veremeyeceği belirlenecektir.

3.3.2. Filmin Yapım Özellikleri

Yönetmen James Cameron filmin hazırlıklarına 1994 yılında başlamış. O günlerde bu filmi çekmek için teknik olanaklar yeterli olmadığından çekimler filmin bitmesi 2009'da gerçekleşebilmiş. Bugüne kadar çekilmiş en yüksek bütçeli film olarak nitelendirilen *Avatar*, 3 boyutlu (3D) sinema tekniklerindeki en son teknolojiyle üretilir. Yüzde 60'ı dijital görüntülerden oluşan film, gerçek çekimler bilgisayar animasyonları yeni bir teknoloji aracılığıyla birleştirilmesiyle gerçekleşir. Bu teknoloji oyuncuların en küçük hareket ve mimiklerinin dahi bilgisayar animasyonlarına aktarılabilmesini ve böylece "yaratıkların" olağanüstü gerçekçi görünmesini sağlar.

Üç boyutlu görüntü oluşturmanın denemeleri çok eskilere dayanmaktadır. Lumiere kardeşler *Bir Trenin Gara Girişi* adlı kısa filmlerini 1903 yılında 3 boyutlu olarak yeniden çekmişlerdir. Tarihçiler ilk 3 boyutlu filmi 1922 yılı yapımı Nat Deverich'in yönettiği 'Aşkın Gücü' kabul etmektedir. 1915 yılında ise Edwin S. Porter'ın *Jim The Penman* adlı filmi de bazı kaynaklarda yer almaktadır. Sinemada üç boyut 1950, 1960 ve 1970'li yıllarda üç dönem güncel hale gelmiş, ancak her seferinde geçici bir heves olup zamanla unutulmuştur. 2010'lu yıllarda *Avatar* filmiyle beraber yeni ve en güçlü yükseliş görülmektedir.

18 Aralık 2009 tarihinde gösterime giren *Avatar* geleneksel 2-D, 3-D ve IMAX 3-D formatlarında gösterime sokulur. *Avatar*'ın resmi bütçesi 237 milyon \$'dır; diğer tahminlere göre ise filmin yapım maliyeti 280–310 milyon ve pazarlama maliyeti de 150 milyon dolardır. ABD ve Kanada'da açılış gününde 26 milyon \$ haftasonunda ise 77 milyon \$ hasılat elde eder. Uluslararası açılışı iki gün daha erken gerçekleşir ve gösterimin ilk beş günü sonunda dünya çapında 232 milyon \$ hasılat elde eder. Gösterimin üçüncü haftasında 1 milyar \$ hasılatı geçti ve altıncı haftada Cameron'un daha önceki filmi *Titanik*'in sahip olduğu 1 milyar 835 milyon \$ hasılatı geride bırakarak tüm zamanların gişe hasılatı rekorunu elde eder. [http://tr.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(film\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Avatar_(film))

***Avatar*'ın Türkiye'de Gösterime Giren Formatları**

3 boyutlu sinemada çığır açan film dünyada ve ülkemizde 3D sinemalar yanısıra alışık olduğumuz 35mm film formatında dublajlı ve altyazılı seçenekleriyle de birçok salonda gösteriliyor.

Filmin gösterim formatları şu şekildedir;

3D (Real D ve Xpand seçenekleriyle) (Altyazı ve dublaj seçenekleriyle)

IMAX 3D

35 mm (Altyazı ve dublaj seçenekleriyle)

REAL D 3D alternatif 3D sinema sistemlerinden farklı olarak, en üst kalitede 2D ve 3D içerik gösterebilen sadece bir adet dijital projektör ve server kullanır. Sağ ve sol görüntüler, çok yüksek bir hızda, **saniyede 144 kare olarak**, sırasıyla perdeye yansıtılır. Her karede sağ ve sol göz için görüntü olarak değişirken, bu iki görüntünün birleşmesi, REAL D 3D Sinema sisteminin ışığın yönünü değiştirerek REAL D 3D Sinema gözlükleriyle ile sağlanır. **Gümüş Perde'ye** yansıtılan görüntü **35 trilyon renk** içerir. Kullanılan dijital ses sistemi ise **36, 600 Watt Ses Gücü'ne** sahiptir.

XPAND ise parlak, mükemmel ve kusursuz görüntü sağlayan dijital 3 boyutlu teknoloji teknolojidir. IMAX 3D teknolojisinde ise film IMAX DMR (Digital Re-mastering) teknolojisiyle, The IMAX Experience`ın eşsiz görüntü ve ses kalitesine dönüştürülür. Benzersiz sinema geometrisine sahip IMAX salonu; dev perdesinde

sunduğu gerçeğinden büyük 3 boyutlu kristal berraklığındaki görüntüleri 14, 000 watt'lık kendine özel dijital surround sesiyle birleştirir. <http://moviegrande.com/sinema/2009/avatar.htm>

3.3.3. Filmin Temel Anlatım Öğeleri

3.3.3.1. Çekim ve Mizansen

Klasik Hollywood filmlerinde genellikle giriş bölümü karakterleri, zamanı ve mekanı oluşturmaya yarayan çekimlerden oluşur. Sahne, karakterlerin birbiriyle etkileşime girmesiyle çekimlere bölünür. Klasik anlatı sinemasının kendine özgü bir çerçeve büyüklüğü ve çerçeveleme biçimi vardır. Klasik stilde çerçevelemede amaç izleyicinin tarihsel, çevresel ve toplumsal süreçten kopması ve kendi çizdiği 'kapalı' çerçeveye bakmasıdır (Oluk, 2008: 109).

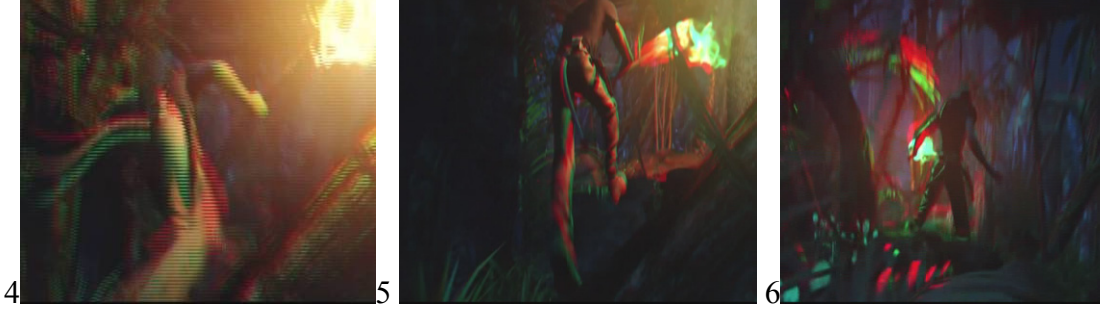
Kompozisyon, anlatılmak istenen figürlerin önemine göre çerçeve içinde simetrik bir biçimde yerleştirilmesine dayanır. Figürlerin çerçeve içindeki konumları izleyicinin dikkatini çerçevenin merkezine ve harekete çekecek şekilde simetrik ve dengeli olarak düzenlenir (Oluk, 2008: 113). Neytiri, Jake'i babası ve annesi ve halkının önüne çıkardığında ilk karede ön planda Neytiri çerçevenin sağ alt köşesinde solda çerçevenin üst kısmında onun korumasındaki Jake konumlanır, devam eden planda ise sağ alt köşede Neytiri'nin kabile reisi babası arkasında ise gelecekte Neytiri ile evlenerek kabile reisi olacak Tsu'Tey bulunur.



Çerçeve yerleştirilen karakterlerin yerleri ve konumları tesadüf değildir, taraflar belirlenmiş çerçeve konumları da sahnedeki önemlerine göre yerleştirilmiştir.(1,2,3)

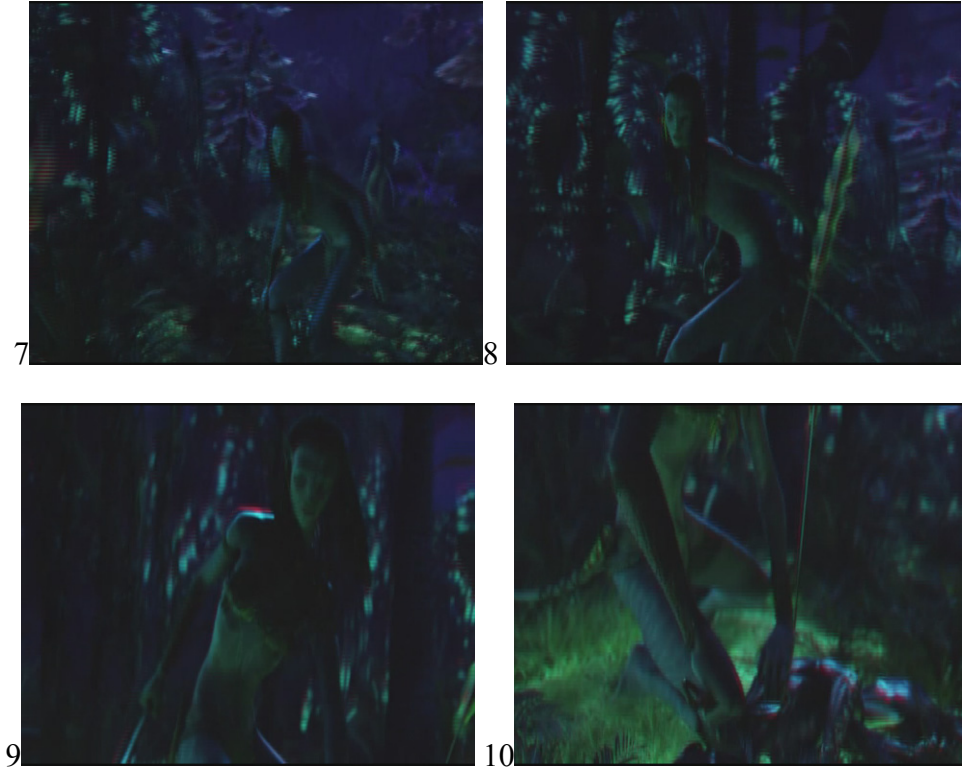
Hareket eden nesne ya da figürün çerçevenin dışına çıkmasına izin verilmez hareket ettiğinde kamera tarafından pan, tilt ve kaydırma ile takip edilir. Kamera

hareketleri, mekanı belirli hale getirmek için de kullanır. Kaydırma hareketleri nesnelerin üç boyutluluğunu ortaya çıkaracak onlara gerçeklik izlenimi sağlamak için yapılır. İzleyici kurmaca evrene kolayca adapte olur, karakterle özdeşleşir. Neytiri'nin anne ve babası Jake'i incelerken kamera stediacam'le etrafında döner.



Jake Pandora'daki ilk yalnız gecesinde vahşi hayvanlardan kaçarken kaydırma ile takip ettirilir, bu heyecanı, gerilimi arttıran bir kullanımdır.(4,5,6)

Kare içindeki karakter hareket ettiğinde kare içi dengeyi sağlamak için kamera karakterin hareketiyle uyumlu olarak aynı yön ve hızda yeni bir çerçeveleme yapar, dolayısıyla çerçevenin ilk halinden sonuna yeni bir çerçeve oluşmuş olur. Bu işleme 'yeniden çerçeveleme' (kareleme) denir. Yeniden çerçevelemeler için pan hareketleri yapılabilir.(7-12)





Yeniden çerçevelmeler için pan hareketleri yapılabilir (7-12).

Genelde sabit kamera ile çalışma geleneği tekli çekimlerde bile kamera hafifçe hareket etmeye devam eder. Komutan Quattrich, Jake ile Pandora'dan onlar için taktik bilgileri alması için konuşurken plan sabit değildir kamera hafifçe hareket etmeye devam eder. Kamera tıpkı bir insanın eylem halindeki bir başka insanı takip etmesine benzer bir açı ve kamera hareketiyle takip ederek insanın algılama edimini taklit eder.

Klasik Hollywood sinemasının en karakteristik özelliklerinden birisi de yakın çekimdir. İzleyicinin dikkati olayın duygusal yanına vurgu yapan yakın çekimlerle yönlendirilir Yakın çekim (close up) sahnede bir tepkinin etkisini arttırmak için kullanılır. Duygu ve heyecanın en iyi biçimde ifade edilen gözler ile seyirci de heyecanı dorukta hisseder. Ayrıca hayran olunan star için sinemaya giden seyirci için yakın plan, çok cezbedicidir. *Avatar* filminin başrol oyuncularını star değiller. Jake Sully'i canlandıran Sam Worthington, daha bilim-kurgu ve aksiyon filmlerinde başarılı oyunculuğu sergilemiştir. *Terminatör*, *Kurtuluş*, *Avatar* ve *Titanların Savaşı* filmlerinde dublör kullanmadan rolünü gerçekleştirir. Sigourney Weaver ise *Alien* serisindeki başarılı rolüyle tanınmıştır. Karakterlerin filmin yüzde altmışında Na'vi halleriyle görünürler. Na'vi hallerinde de mimikleriyle karaktere can verirler.

Klasik stilin farkını oluşturan bir diğer özellik gelecek olan bir başka karakterin giriş yapmasına izin veren ona yer ayıran ya da oluşacak bir hareket için boş yer bırakan bir çerçeve düzenlenmesi yapılmasıdır (Bordwell, aktaran, Oluk, 2008: 118). Yönetmen bu boşluğu az sonra gelip yerini alacak bir karakter için bırakmıştır. Aynı şekilde birkaç dakika içinde gelişecek hareket de boş alan içinde gerçekleşebilir. Beklenti kompozisyonu (Anticipatory Composition): (13-15)

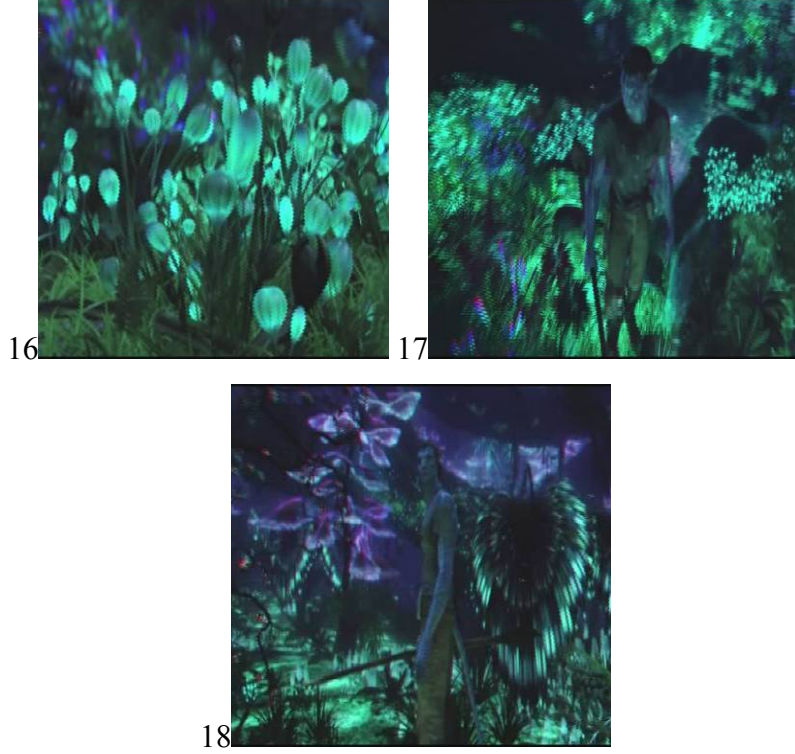


Beklenti kompozisyonu (Anticipatory Composition) (13-15)

3.3.3.2. Aydınlatma ve Renkler

Klasik anlatı sinemasında çok çeşitli aydınlatma stillerine rastlanmaz. Aydınlatma özel olarak yapılmış izlenimi doğurmaz. Genellikle düz, doğala yakın doğalmış gibi görünecek şekilde bir aydınlatma yapılır. Bunun için 'Temel Aydınlatma Yöntemi' ya da 'Tek Kaynak Aydınlatma' yöntemleri kullanılır. Her iki aydınlatma stilinin de amacı mümkün olduğunca doğal bir görüntü elde etmektir. Pandora'da gece geçen sahnelerde aydınlatma ışık yayan bitkiler sayesinde olur. Bunun için yönetmen Cameron, Pandora gezegenindeki ağaçları ışılatmak için üç yıl hücre uzmanları ve bitki fizyologları ile çalışır. (http://www.gerzehaber.net/haber.php?haber_id=975) Filmdeki aydınlatma daha sonra bilim adamlarına da esin kaynağı olmuş, Cambridge Üniversitesinden bilim adamları ateş böceğinin genini ağaçlara uygulayarak yeterli derecede parlak yaşayan bir ışık kaynağı yaratmayı başarırlar. Sokak lambalarının yerine geliştirilen bu çevreye duyarlı projede ağaçlardaki kimyasalı ateşlemek için gerekli yakıt insanlardan bulunabilecek (<http://www.bugun.com.tr/foto-galeri/130150-page-13-avatar-filmi-gercek-oluyor-galerisi.aspx>).

Dekor oyuncular ve hareketlerin tam olarak görülebileceği her yöne eşit ışık yoğunluğunun düştüğü karanlık olmayan bir aydınlatma stili kullanılır, aydınlık ve karanlık bölgeler arasındaki kontrastlık minimum seviyededir.



Renk kullanımı anlatımı destekler biçimindedir. Doktor Grace bitki bilimcidir ve doğayı çok sever. Üzerindeki giysiler yeşil-mavi ya da toprak tonlarındadır. Askeri şirketin yöneticisi Selfridge'in bulunduğu planda ise yeşil ofisinde bulunan mini golf üzerindedir. Bu golf sahaları yapmak için yeşil alanların yok edilmesini hatırlatır.

3.3.3.3. *Mizansende Gerçeğe Benzerlik*

Klasik anlatı sineması bilimkurgu, korku, müzikal, western gibi özel dekor gerektiren filmler dışında gerçeğe uygunluğa önem verir. Mekanın gerçeğe benzer olarak oluşturulması doğal ve gerçekçi bir biçimde objelerin yerleştirilmesi karakterin film evrenindeki yerini toplumsal konumunu somutlaştırmak açısından önemlidir. Bilim-kurgu türüne giren *Avatar* filminde yaratılan dünya ne kadar fantastik, kurgusal olsa ve özel bir dekor tasarımıyla gerçekleşse de yine gerçeklerden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Na'vi halkı ve yaşadıkları çevre Kızılderili yerlilerinin 'beyaz adam' gelmeden önceki yaşamını anımsatmaktadır. Önceleri son derece güzel, ormanlarla kaplı ve hayvan çeşidi olarak da zengin türlere sahip adeta cennet gibi topraklarda

yaşayan yerliler, yer altı ve yer altı kaynaklarına, topraklarına sahip olmak isteyen silah teknolojisi bakımından üstün olan insanlar tarafından ülkelerinden sürülürler. Yerli halk tıpkı Na'vi'ler gibi doğa dengesi güden, metafizik güçlere inanan ve değer veren kişilerdir ve tabi ki teknik güce karşı çıkmaları zordur. Na'vi halkının doğadaki iletişimleri uzun örgülü saçlarının uçlarını onların uzantılarına bağlamakla olmaktadır ve bu da Kızılderili inançlarının başka bir yorumu olarak açıklanmaktadır. (<http://www.x-bilinmeyen.net/>)

Filmde Na'vi halkının kendi arasında konuştuğu dil, California Üniversitesi Filoloğu Paul Frommer'da gerçekleştirilen iki yıllık bir çalışma sonrası oluşturulur. Frommel ortaya hiçbir dile benzemeyen, kendine has gramer kuralları olan yepyeni bir dil ortaya çıkarır (http://www.gerzehaber.net/haber.php?haber_id=975eren).

Filmde her sahne, oyuncular tarafından model maketlerle canlandırılıp tüm sete yerleştirilen yüzlerce kamera her anı kaydetmesi ile oluşturulur. Özellikle oyuncuların yüzünün önüne sabitlenen küçük kameralar, her mimiği ve kas hareketini algılar. Filmin görüntüleriye CGI Teknolojisi yardımıyla bilgisayar ortamında iki yıl boyunca yeniden şekillendirilir. (<http://tr.euronews.net/2010/03/02/avatar-in-gercekligi-mimiklerde-gizli/>)

3.3.3.4. Müzik

Müzik aşk, öfke, neşe, gerilim, korku, sürpriz, şaşırma vb duygu durumlarını vurgular. Müzik izleyicinin duygularını yönlendirmede çok güçlü etkisi olan ve aynı zamanda fark edilmez bir araçtır. Bir gerilim sahnesini ya da romantik bir sahneyi müziksiz izlediğimizde duyduğumuz heyecan müzikli olarak izlediğimizde çok altındadır. Bela Balazs bu konuda "*Müziğin yokluğu hemen fark edilir ama varlığı hiç dikkat çekmez, bu da herhangi bir müziğin gerçekte herhangi bir sahneye uygun düştüğünü gösterir*" (aktaran Oluk, 2008: 144). Müzik birleştirici bir unsurdur ve kurgunun görünmezliğine yardımcı olan temel etmenlerdendir.

3.3.4. Kurgu

Klasik anlatı sinemasında ve tabi Hollywood sinemasında birçok kurgu işlemi parçadan oluşan çekimleri bir bütün haline getirilmesi izleyicinin bu parçaları

hissetmeden zihninde sahneyi bütünlüklü olarak kurabilmesi ve 'gerçek yaşam sahnesi' izlenimi edin için yapılır. Tutarlı bir imgelemsel mekan oluşturmak için mekansal devamlılık kurallarının yanında zamansal devamlılık kuralları uygulanır.

3.3.4.1. 180 Derece Kuralı

Klasik devamlılık kurgusunda yapılan en büyük günahlardan biri aksı kırmak yani 180 derece kuralını ihlal etmektir. Çekilen sahnenin mekanının hayali olarak iki yarımküreye bölünmesi buna göre birinci çekimin bu eksenin A yarımküresinde yapıldıysa ikinci çekiminde aynı yarımkürede yapılması anlamına gelir. Avatar filminin tamamı devamlılık kurgusu özellikleri sergilemektedir. Sahne başında verilen mekansal bilgiler devam eden planlarda korunmuştur.





Jake'in doktor Grace ile tanıştığı sahnede önce kişiler toplu olarak nasıl konumlandığı bilgisi seyirciye verilir. Doktor çerçevenin ortada Jake ve doktor Max Peter Norman Spellman ise sağ tarafındadır. Aks çizgisi de bu iki karakter arasındadır. Diyalog devam ederken bu mekan konumlandırmanın korunduğu gözlemlenir. Norman Spellman çerçevenin yine sağında, Grace ise solundadır. Bu çekimler kameranın belli bir yarım kürenin seçilmesi ve çekimlerin yalnızca o bölgeden alınması sonucu gerçekleşmiştir. Tersisi durumda yani planların bir kısmı Jake ve Peter'in arkasından alınması durumunda doktorun ve Norman'ın çerçeve içindeki konumu tam tersi olacaktır.

Diyalog başka bir kişiyle yani Jake'le devam ettiğinde Grace başıyla yeni aks çizgisini belirler. Konuşmalar Jake ve Grace arasında devam eder. Jake ekranın hep sağındadır, doktor ise yine solda konumlanır. Karakterlerin çerçeve içi konumlarını devam ettirmesi kameranın yine aynı yarım kürede kalmasıyla sağlanmıştır.

3.3.4.2. Giriş Çekimi

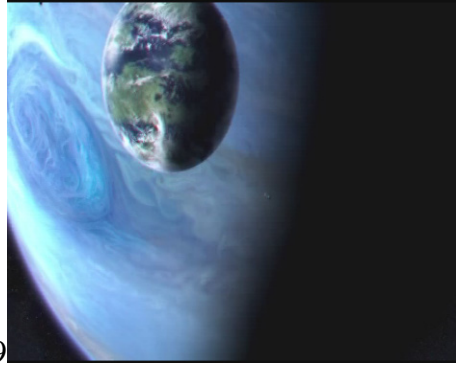
Birçok Hollywood filmi mekan tanıtan 'kurucu çekimli' (establishing-shot)'la başlar. Yönetmen James Cameron birçok filminde giriş çekimini helikopter ya da uzak bir açıdan alır, bu konuda özenli bir tutumu vardır. *Avatar* filmi uçak ya da helikopter gibi bir araçla alınmış izlenimi veren Pandora'nın uzak plan çekimiyle başlar(27-30).



27



28

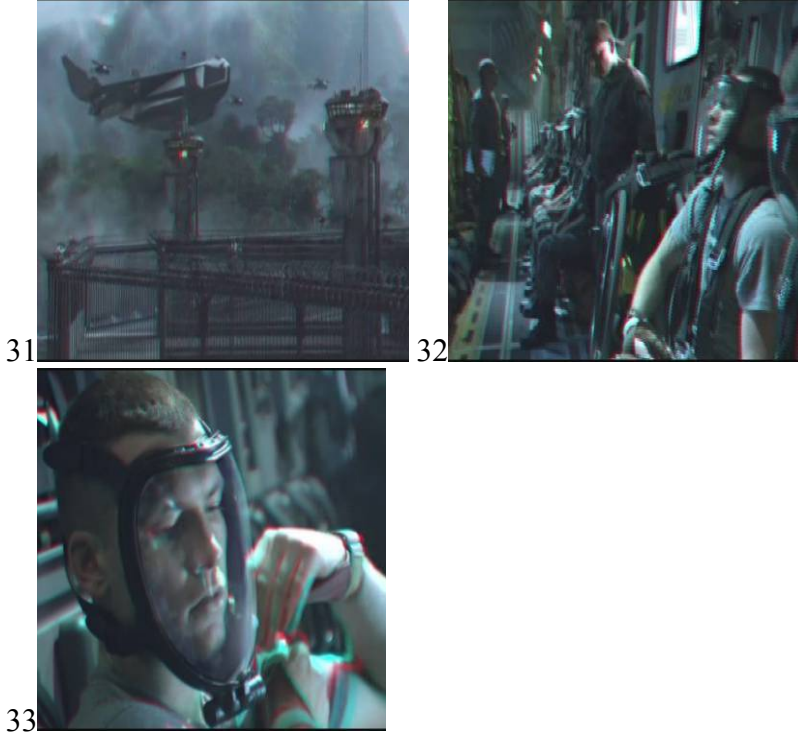


29



30

Tanıtıcı çekimle film için önemli mekanın tamamı ve ana karakterlerin bu mekan ile ilişkileri gösterilir. Daha sonra mekan göz hizasından yapılan yakın çekimlerle parça parça gösterilir. Derece derece tanrısal bakış açısından, genel plana oradan da daha yakın planlara geçilir (aktaran Oluk, 2008: 130). Avatar filminde de uzak ve genel çekimlerle mekan tanıtıldıktan sonra orta ve yakın planlarla hikayenin ayrıntılarına geçilmiştir.



3.3.4.3. Açı-Karşı Açı Tekniği

Diyalog sahnelerinin kurulumunda vazgeçilmez olan bu teknik, seyirciyi karşılıklı konuşmanın içine dahil eder. Karakterin bakışı (bakış yönü ve bakış açısı) izleyicinin bakışı haline gelir. İzleyici karakterin yerine geçer. Onun vücuduna girip, onun gözlerinden bakar. "Gerçekten de eleştirmenler çoğu kez bir cerrahi metaforu, bakışımızın anlatıya bağlandığı sürece 'dikiş etkisi' olarak nitelerler (aktaran Oluk, 2008: 132). Oluk'a göre bakışını karakterin bakışına sağlam ipliklerle dikilmesi demek izleyicinin hem gören hem de görülen ile özdeşleşmeyi sağlamasıdır. Avatar filminde özellikler diyaloglu çekimlerde kullanılan açı-karşı açı çekimleri karakterle özdeşleşmeyi sağlamakla beraber anlatımın akıcılığını, filmin sürükleyiciliğini arttırmaktadır. Uzun konuşmalı sahneler seyirciyi filmde koparabilecekken, temposu hızlandırılmış, seyircinin karakterle özdeşleşmesini sağlayacak açıyla çekilmiş planlar seyircinin filme daha çok katılmasını sağlar.

3.3.4.4. Aksiyon Uyumu-Harekette Kesme

Kesmeyi gizleyen, görünmezliğine hizmet eden araçlardan biri de harekette kesme'dir. İki çekim arasında aksiyon açısından uyumun ve devamlılığın yakalanmasında bir kuraldır. Hollywood filmlerinde popüler kullanımı hareket ortasında

yapılan kesmedir. Jake ışıklı ağaçları fark etmiştir. Göğüs planda başını çevirirken, diz plana geçilir ve başını çevirmeye devam etmektedir. Tekrar göğüs planda kafasını hafifçe çevirirken yüz plana geçilir.



3.3.4.5. *Diyalog -Ses Köprüsü*

Filmde sahneler arası geçişlerde ya da aynı sahne içinde farklı planlar arasında ses köprüleri kurulmuştur. Jake, Pandora'ya iner, az sonra gideceği yerdeki komutanın sesi önceden Jake'in yüzünde verilir. Komutanın konuşması görüntüsünden önce verilir. Böylece aynı anda ses ve görüntü kesilmediğinden kesme'nin etkisi azaldığı gibi az sonra izleyeceğimiz planların ön bilgisi ve yumuşak geçişi sağlanmış olur.

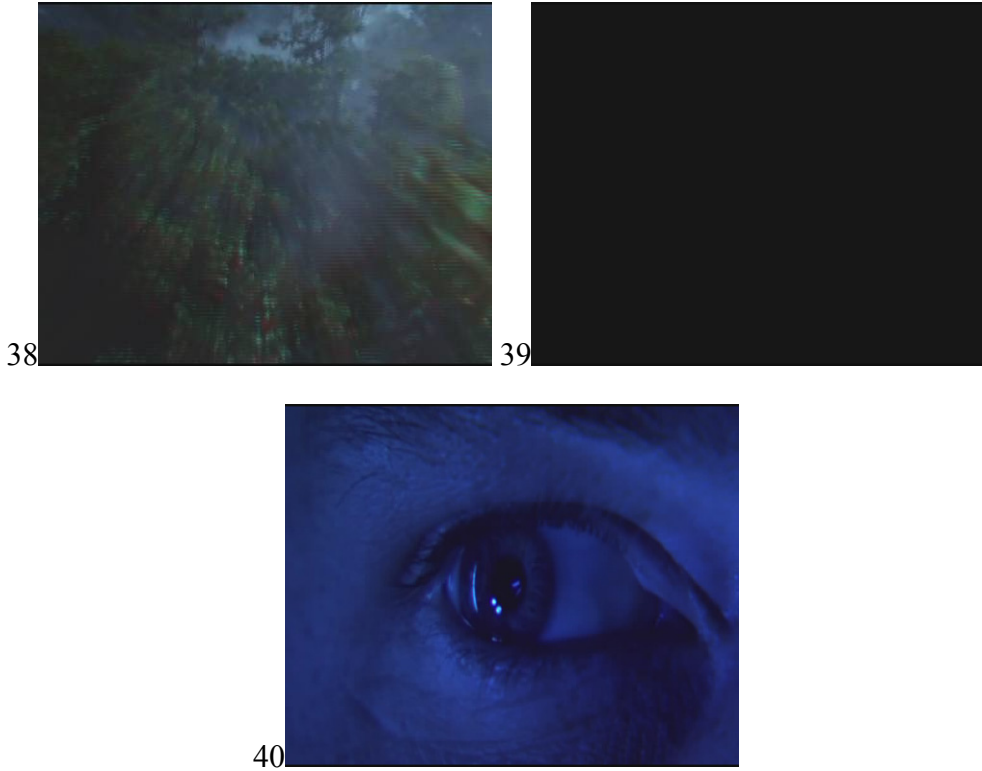
Ses diyalogların iyi derecede anlaşılabilmesi için yüksek standart teknoloji ile kaydedilir ve görüntü ile mutlaka eşlenir. Sanat filmlerinde olduğu gibi görüntüden bağımsız olamaz.

3.3.4.6. Noktalama İşaretleri ve Zaman Kullanımı

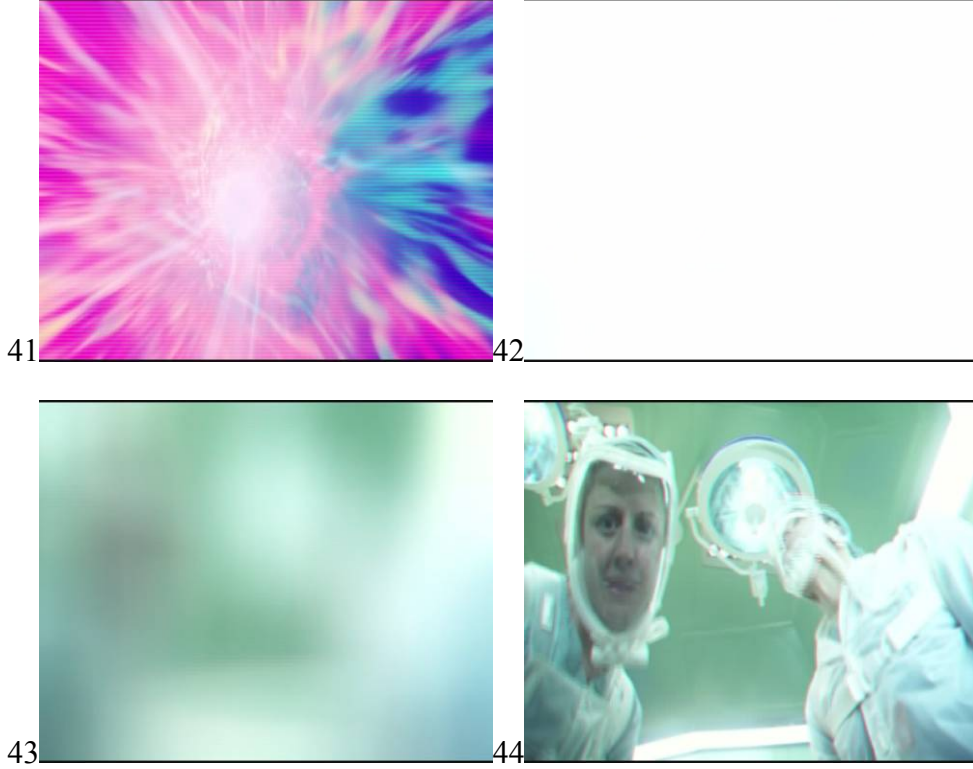
Klasik anlatım anlatısal açıklığa önem verir. İzleyicinin zamansal ilişkileri doğru kurabilmesi için her sahnenin bir önceki sahneyle ilgisinin ipuçları mutlaka verilir. Noktalama işaretleri izleyicinin zamansal bağı kurmasında önemlidir. Buna benzer birçok uyuşumsuz kalıp izleyiciye benzer bilgiler verir.

Filmi oluşturan planların neredeyse tamamı zincirlemelerle birleştirilmiştir. Zincirleme bir plandan diğerine geçiş etkisini azaltan bir kullanımdır.

Kararma filmin açılışında iki dünyayı ayırmak için kullanılmıştır. Pandora üst açıdan yapılmış uzak çekiminin ardından uzun bir kararma ve uyanan Jake'in gözünün yakın planı ile açılma yapılmıştır.



Jake'in ilk avatar sürücü olma deneyimi sırasında avatar haline geçiş için beyaza düşme ve beyazdan açılma yapılmıştır.



Jake avatar halinden insan haline geçişi uykuya dalmasıyla gerçekleşir. Pandora'da uykuya daldığında insan olarak uyanır. Bazı geliş gidişlerde geçişler kullanılmış bazılarında ise çok kısa bir zincirlemeyle geçiş yapılmıştır.

Jake avatar sürücülüğü için gereken beş yıl dokuz ay ve yirmi iki günlük uykudan uyanmasıyla başlayan film, bir yandan uyandıktan sonra neler yaptığını, yapıldığını gösterirken aynı anda onu buraya getiren süreç; ikiz kardeşinin öldürülmesinden sonra avatar görevini nasıl aldığı birlikte paralel olarak verilmiştir. Filmin öyküsünün anlatıcısı Jake'tir. Fantastik, oldukça farklı olan film evrenini Jake'in anlatımıyla anlarız. Giriş kısmında Jake'in anlatımıyla şu an ve geçmiş izleyiciye sergilenir.

Bir diğer paralel kurgu kullanımı askerlerin Pandora'ya saldırdıkları sahnedir. Komutanın kabileyi topraklarını terk etmesi konusunda ikna etmesi için Jake'e verdiği sürenin sonuna gelinmiştir. Askerler Pandora'ya ateş açarlar, Jake askerlere karşı koyar ve kabileyi uyarmak için köye gelir. Bu arada komutan Jake'in onlardan yana olduğunu anlar Jake'i durdurmak için eşleşmenin yapıldığı üsse gelir. Jake bir yandan yerlileri uyarmaya çalışırken Tsu'Tey onu onlardan sorumlu tutar ve kavgaya girişirler. Bu sırada komutan üsse gelmiş ve eşleşmeleri durdurmaya başlamıştır. Önce Grace gelir, sonra Jake. Neytiri yere yığılan Jake'i Tsu'Tey'den korur. Aynı anda gelişmekte olan iki

olay birbirine paralel biçimde anlatılmaktadır. Hollywood filmlerinin hemen hepsinde filmin doruk noktasında, heyecanı, gerilimi arttıran bir paralel kurgu kullanımı söz konusudur.

3.3.4.7. *Kurgu Ritmi*

Klasik anlatı sinemasın filmlerinin dayandığı temel dayanak filmde sahnelerin ve planların birbirlerini nedensel zincirlerle bağlanmasıdır. Anlatım son derece açık ve nedenli bir biçimde ilerler. Seyircinin kafasını karıştıracak bir gelişme yoktur. Jake'in Pandora'daki günlerine ait tuttuğu video kayıtlar onun duygularını ve olayları daha da açıklar niteliktedir.

Filmin giriş kısmında komutan Quattrich kısa kesmelerle seyirciye tanıtılıyor. Komutanın sesi görüntüsünden önce başlar. Yakın, kısa ve alt açılı planlarla komutan ve onun komutasındaki ordunun militarist ve acımasız karakteri izleyiciye verilir. Yakın plan yürüyen ayağın çekimi, yanından ayırmadığı bacağına asılı silahıyla parçadan bütünü anlatma, düzdeğişmece ya da Monaco'nun tanımlamasıyla 'metonimik' bir kullanımdır.

*metonimi (metonymy) İlişkili iki ayrıntının ya da kavramın bir objeyi temsil etmesi ya da bir düşünceyi akla getirmesi için kullanılan bir söz sanatıdır.





Filmin yaklaşık 34. dakikasında Jake, Pandora'daki ilk gecesinde yırtıcı hayvanlardan korunmaya çalışmaktadır. İncelenen bir dakikalık kısmında 23 adet plan vardır. Bu planların en kısası 1 sn 4 kare ortalama uzunluk ise 2 saniye kadardır. Tanticı plan ve hazırlık aşamasında planların süresi daha uzun gerilimin yükseldiği anlarda planlar kısalmaktadır. Dramatik etkiyi arttırmak için yavaşlatılmış harekete de başvurulur. Yırtıcı hayvanlarla ilgili detaylar daha görünür hale getirmek için kamera hareketi yavaşlatılmış olarak verilir. Gerilimin yüksek olduğu anlarda doğal ortam sesleri ve müzikle birlikte yapılan vurgulamalar kesmenin şiddetini arttırmaktadır.

3.3.5. Avatar'ın İdeolojisi

Avatar filmi konusu, gelişimi ve sonu itibariyle mevcut düzene (tüketimci-kapitalist)karış neredeyse 'ideolojik eleştiri' içeren bir film olduğu idda edilmektedir. Kapitalist sömürgecilik ve direniş, yeni uygarlık yarışında önde olan ABD'nin özel şirketlerinin yeni bir istila teşebbüsü ve yerlilerin bu istalaya karşı verdikleri mücadele anlatılmaktadır. Filmin yerli halkı komunal bir yaşam sürmektedir, özel mülkiyetçiliğin geçmediği bir sosyo-ekonomik ilişkilere sahipler. Na'vi'lerin simulasyonunda rol alan oyuncuların çoğu siyah kökenli ve birisi de kızıl derilidir. Film tüm gişe rekorlarına, dijital ortamda yapılan ilklere imza atmış olsa da Cameron En İyi Yönetmen Oscar'ını

alamamıştır. Ödül, Irak'ta ABD ordusu içinde görevli bomba imha ekibini konu alan militarist bir ruha sahip *The Hurt Locker*'a verilmiştir.

Cameron filmde anlatmak istediklerini şu şekilde ifade etmiş : "Irak savaşını ve mekanize savaşın insanlık dışı doğasını eleştirdiğini" ve eklemiş: "Belki de doğanın ve diğer canlıların üzerinde keyfimizi sürerken, biraz da düşünmeliyiz" sözlerini eklemiştir (<http://www.sinepil.org/yazi/avatar-neden-oscar-a-kosuyor-2>).

Ancak tüm bunlar *Avatar* filmini sistem dışı bir film yapmaz. Filmde her ne kadar sistem eleştirisi yapsa da sisteme tamamen karşı bir tutum izlemediği ortaya koyulmaktadır. Öncelikle Pandora cennetini işgal etmeye çalışan ABD değil, askeri bir şirkettir. Askerler için ise filmin başında Jake'e bir zamanlar ülkesi için savaşan kahraman askerlerin burada sadece paralı asker olarak buldukları bilgisi verilmektedir. Üstelik hepsi kötü değildir. Pilot Trudy Chacon yerlilerin kurtuluş mücadelesinde Jake birlikte savaşır ve hayatını kaybeder. Oscar ödülleri için ise son dönemlerde daha çok içinde eleştiri de olan filmler değil; çok ideolojik mesajın daha doğrudan verildiği filmler tercih edilmektedir (http://www.dusunadasi.org/index.php?option=com_content&view=article&id=641:avatar-filmi-uezerine-deerlendirme&catid=7:s&Itemid=5).

Filmde yerlileri kurtaran beyaz bir Amerikalı erkek Jake'tir. Jake kabileyi örgütler, teknolojik silahlara nasıl karşı koyacaklarının taktiksel bilgisini verir. Kadın karakter Neytiri ise Jake'ten önce ormana hakim güçlü bir savaşçı iken her şeyi Jake'e öğretirken, Jake'le yakınlaşmasından sonra Jake'in kanatları altına giren, edilgen ve Jake'in yardımcısı haline gelir. Filmin sonunda ise Jake sayesinde yerli halk kurtulur. Jake yaşamının geri kalanını Na'vi halkının yanında geçirecektir. Filmin sonu hem mutlu hem de kesin bir biçimde bellidir. Eleştirilen düzenin değiştirilmesiyle ilgili hiçbir çözüm önerisi yoktur. Filmi izleyen izleyicilerin bir kısmının, filmde sonra depresyona girdikleriyle ilgili haberler yapılmıştır. Yaratılan fantastik dünya o kadar gerçekçi ve cezbedicidir ki insanlar bu dünyada yaşamaktansa orada yaşamayı tercih ettiklerini söylemişlerdir. Var olan dünyada mutlu olmak yanlışları yok edip eksikleri tamamlama konusunda film bir şey sunmaz.

Avatar filmi diğer Hollywood filmleri gibi öncelikli hedefi ticari başarı olan bir filmidir. Yapım olarak ilkleri denemiş, büyüleyen özel efektleriyle göz boyamıştır.

Klasik devamlılık kurallarının uyulan, dolayısıyla planların görünmez bir biçimde birleştirilmesine dayanan bir kurgu anlayışı vardır. Filmin anlatımının açık ve anlaşılır olmasına özen gösterilmiş, izleyici için düşünülmesi gereken, soru işaretleri yaratılmamıştır. Seyircinin zorlanacağı, alışık olmadığı ya da izlerken rahatsız olacağı biçimsel kullanımlara rastlanmamaktadır. Filmin kurgusu son derece akıcı bir seyir izlemekte, seyircinin bir an bile olsa öykü evreninden kopmasına izin verilmemektedir. Filmde ideolojik anlamdaki eleştirel boyutu ise biçimsel herhangi bir kullanım yapılmadan yani klasik anlatı yapısı içinde verilmiştir. Bunların sonucunda film, II. Dünya Savaşı sonrası, özellikle 1960'tan sonra ortaya çıkan sistemin içinde durmakla birlikte küçük eleştirel bakış sağlayan filmlerin -ancak Avatar'ın ticari dozu daha yüksek- sınıfına koyulabilir.

3.4. Gerçeğin Parçaları'nın Filmin Konusu

Yönetmen	:	Debra Granik
Senaryo	:	Debra Granik, Anne Rosellini
Oyuncular	:	Jennifer Lawrence, Isaiah Stone, Ashlee Thompson, Valerie Richards, Shelley Waggener
Filmin Türü	:	Drama, Gizem
Orijinal Adı	:	Winter's Bone
Yapımcı Firma	:	Anonymous Content
Yapım Yılı	:	2010
Yapım Ülkesi	:	ABD
Orijinal Dili	:	İngilizce
Filmin Süresi	:	100 dakika
Resmi Sitesi	:	http://www.wintersbonemovie.co..
Dağıtıcı Firma	:	Tiglon Film
Vizyon Tarihi	:	04.03.2011

Alabama'nın küçük bir kasabasında hasta annesi ve iki küçük kardeşiyle yaşayan 17 yaşındaki Ree Doly, zor hayat şartlarında ayakta kalmaya ve ailesini ayakta tutmaya çalışmaktadır. Babası yaşadıkları kasabanın çoğu insanı gibi uyuşturucu işindedir, tutuklanır ve kefaletle serbest kalmak için oturdukları evi ipotek eder. Annesi babasının yaşattıkları yüzünden psikolojik çöküntü içindedir. Ree ise yoksullukla mücadele içinde iki kardeşinin her türlü bakımını üstlenmiştir. Kasabanın şerifi birgün Ree'nin annesiyle konuşmak üzere gelir. Babalarının ortadan kaybolduğunu ortaya çıkmazsa babasının ipotek ettiği bu evi kaybedeceklerini söyler. Ree babasını bulup evi kurtarmak zorundadır. En yakın akrabalarından başlayarak, babasının iş yaptığı uzak akrabalarına kadar herkese gider ve ummadığı tepkiler alır.

3.4.1. Filmin Yapım Özellikleri

Kadın yönetmen Debra Granik, Daniel Woodrell'in 2006 tarihli romanından yaptığı uyarılamanın senaryosunu Anne Rossellini ile birlikte yazmışlar. Amerikan bağımsız sinemasının tipik örneklerinden biri olarak görülene filmin yapımcı firmaları Winter's Bone Production, Anonymous Content'dir. Anonymous Content ayrıksı yönetmen, oyuncu, komedyen ve yapımcılarla çalışmıştır. Filmografisinde *Babil* (Yönetmen, Alejandro Gonzalez Inarritu), *John Malkovich Olmak* (Spike Jonze), *Oyun* (David Finche), *Vahşi Duygular* (David Lynch) gibi filmler yer almaktadır. <http://www.anonymouscontent.com/film-television/about#/>.

Filmin bütçesi 2 milyon dolar, hasılat geliri ise 6 milyon 166.883 dolardır. Film ABD, Branson, Missouri'de çekilmiş. Sinema tarihinde Peter Yates'in 1983 yapımı *The Dresser* filmi ile birlikte dar bir bütçeyle çekilip kısıtlı gösterim imkanı bulmasına karşın; "en iyi film" dahil dört dalda Oscar'a aday gösterilen iki bağımsız filminden biri. Az kopyayla gösterime sokulan film, minimalist özellikleriyle ön plana çıkıyor. Film, red one dijital kamerayla çekilmiş, daha sonra 35 mm pekilüle aktarılmıştır.

Gerçeğin Parçaları 2010 Sundance Film Festivali'nde Jüri Büyük Ödülü, Waldo Salt En İyi Senaryo Ödülü, Seattle Film Festivali En İyi Yönetmen ve En İyi Kadın Oyuncu ödülleri, Berlin Film Festivali CICAÖ ödülü, Boston Film Festivali Jüri Özel Ödülü ve Seyirci Ödülü gibi ödüller alır (<http://2011.ifistanbul.com/tr/Movie/winter%E2%80%99s-bone>).

Sundance Film Festivali'nde gösterime çıkan filmlerin birçoğu sinema için önemli yapıtlardır. Sundance bağımsız sinemanın kalbi ünvanını taşımakla birlikte son dönemlerde yaşanan gelişmeler ise bu durumu sorgulatır nitelikte. Sundance'te başarılı olan yönetmenlerin bir kısmı Amerikan sineması büyük stüdyolarında çalışmaya başlıyorlar. Yani festivali bir tür atlama tahtası olarak kullanan yönetmenler de var. *Gerçeğin Parçaları* filmi ise ABD'nin güneyindeki dağlık Ozark bölgesindeki yaşamı tüm halleriyle başarılı biçimde sunarken bir yandan da merak duygusu uyandıran bir araştırma sürecini aktarıyor. Hikaye ölçülü ve son derece sakın bir biçimde akarken, derinlikli anlatımı da gözden kaçmıyor.

3.4.2. Filmin Temel Anlatım Ögeleri

3.4.2.1. Çekim ve Mizansen

Film hikayenin geçtiği yer Alabama'nın küçük kasabasına ait genel planla açılıyor. Kesme ile evin bahçesinde oynayan iki çocuğu görüyoruz. Filmin açılışı bize mekanı ve karakterleri onların yaşadıkları koşulları anlatır. Evin büyük kızı Ree, ev işi yapıyor ve çocuklarla ilgilenir. Çekimlerin en önemli özelliği kameranın sabit bir başlık üzerinde olmaması görüntülerin 'gerçekmiş-gibi'liğini artırıyor. Kameranın altlık üzerinde değil de omuzda kullanımı bize haber ya da belgesel formatını andıran gerçeklikte görüntüler sunuyor. Bu çekimler izleyiciye birinin kamerasını bir genç kızın sorunlar yumağı haline gelmiş hayatına yönelttiği izlenimini veriyor. Filmde figürlerin hepsinin aynı anda görünmeyip seyircinin merakını kamçılayan, planlar az da olsa vardır. (1-2) Klasik anlatıda böyle planlara yer verilmez. Kapalı çerçeve söz konusudur. Her şey izleyicinin gözü önünde gerçekleşir, figürler önem sırasına göre çerçevenin içinde mutlaka yer alırlar.



İkinci resimde karakterler izleyicinin belirgin olan görüş alanının dışındadırlar.

Ancak filmin genelinde seyirci için anlaşılmayan bir durum yaratmayan 'kapalı' çerçeve dediğimiz planlar vardır. Kamera seyirci için önemli olan her türlü şeyi paylaşır. Seyirci karaktere yakındır cepheden hafifçe açılmış bir biçimde gösterilmektedir.



Çerçeve içindeki figürler denge ve simetri kurallarına göre yerleştirilmiştir(3-10).

Karakterlerin çerçeve içi konumları, o an içinde bulunulan koşulları yansıtır. Sahnenin gerilimi arttığında yakın planlara geçilir ve kamera beklenmedik durumları yakalamak üzere konumlanır. Şiddet sahnelerinde yönetmen genellikle yakın planı tercih etmiş, bunun etkisi iki yönde olmaktadır: Filmin kahramanı olan karakterin korkusunu daha yakından hissettirir, diğer yandan da gerçek yaşamda olduğu gibi bir anda olup biten şiddet durumu izleyiciyi daha az rahatsız eder. (11-20)





Şiddet içeren planlar yakın planla şiddetle özdeşleşilmeyecek açılarda verilir.

Çerçeve düzenlemesi sadedir, önemli figürü ön planda tutar. Kamera hareketi basit takipler için kullanılır, karakter hareket ettiğinde pan-tilt gibi araçlarla takip edilir. özel bir biçimsel kullanımı yoktur. Kamera insanın eylem halindeki başka insanı takip etmesine benzer bir açı ve kamera hareketiyle takip ederek bizi biraz daha olayların gözlemcisi durumunda tutar (21-22).



Yalın, dingin biraz da kara film özellikleri taşıyan bir mizansen yaratılmıştır. Atmosfer kasvetli, meşum biraz da ürkütücü görünmekle birlikte filmin anlatımı son derece akıcı bir biçimde ilerlemektedir. Karakterlerin yaşadıkları yerlerin pisliği,

düzensizliği, fakirliği gözler önüne serilmektedir, bu çekimlerin süresi de zaten daha uzun tutulmuştur (23-26).



Çerçeveye yeni girecek figür ya da karakterler için kamera yeniden çerçeveleme yapar ve yeni gelecek figür için yer hazırlar. Buna klasik anlatı sinemasında beklenti kompozisyonu (Anticipatory Composition) denir.(27-30)





29



30

Filmin giriş planların dışında özellikle diyalog sahnelerinde yakın ve orta planlar tercih edilmiştir. Karakterle özdeşleşip onun dramını yakından hissetmemiz gereken sahnelerde ise yakın planlara daha çok yer verildiği görülür (31-36).



31



32



33



34



35



36

3.4.2.2. Aydınlatma ve Renkler

Alabama’da yaşanan kış mevsimi tüm görselliği ile gözler önüne seriliyor. Gri-mavimsi kış görüntüleri soğuğu hissettirir. Karakterin içinde bulunduğu durumun zorluğu, karamsarlığı aydınlatmanın kasvetli, soğuk, neşesiz etkisiyle daha da vurgulanmış olur. Amerika’nın sözde ışıltılı, renkli, cazip rüya gibi ülkesinde yine o sınırlar içinde göz ardı edilen bir coğrafyanın hüznü bir fotoğrafı sunuluyor izleyiciye. Amerikan kırsal hayatı, ekonomik açıdan sıkıntılı insanlar, ailece uyuşturucu içine girmiş insanlar ve onların fakir, kıyıda kalmış hayatları yalnız ve hüznü haliyle izleyiciye başarılı biçimde verilir.

Yönetmen Debra Granik verdiği röportajda filmin bütçesi ile ilgili yöneltilen soruya karşılık şunları söylemiş:

Bir kere ışık bütçesi çok büyük olduğunda ki bütün aydınlatma seyreltilmiş ve güzeldi, bütün gerçekçilik gider ve eğer çok fazla özel kamera hareketi kullanılırsa akrobatik hareketler, yine tüm gerçeklik gider. Fazla bütçe filmi berbat edebilir. İnsanların çok fakir olduğu bir yerde çekimlerimizi gerçekleştirdik, ama düşünmek zorundayız on milyon dolar sırf eğlence olsun diye harcamak...” <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-life/8293110/Winters-Bone-director-Debra-Granik-QandA.html>



37



38



39



40

Kullanılan renkler kasvetli atmosfere uygun olarak parlak ve renkli olmayıp gri ve mavi ya da kahverengi tonlarında.(37-40)

3.4.2.3. Mizansende Gerçeğe Benzerlik

Gerçeğin Parçaları filminin tüm sinematografik özellikleriyle izleyiciye yaşattığı baskın his gerçekçilik. Filmin geçtiği mekanlar birbirinin benzeri, bu da sosyo-ekonomik durumun genel olarak düzeyini ortaya koyuyor. Hikayenin geçtiği bölgedeki sosyolojik durum ise hiç de iç açıcı değil: Gençlerin tabiri caizse bir baltaya sap olmak için askerliği düşünmeleri, buna ana karakterimiz Ree de dahil. Çocuk yaşta anne-baba olan kızlar ve erkekler. Fakirliğin ve başboşluğun da etkisinin olduğu uyuşturucu kullanımı ve üretimi.

Çekim mekanı olarak gerçek mekanlar kullanılmıştır. Evler düzensizlikleri, fakirlikleri, kiri-pasıyla gerçekte olduğu gibidir. Film karakterlerinin gerçek hayatta nasıl koşullarda yaşayıp gün boyu neler yapıyorsa örneğin yemek için avlanmaları da dahil, her türlü detaya dikkat edilmiştir. Bölge insanının giyim tarzı, takıları aynen kullanılmış. Takılar o bölgenin özelliklerini yansıtan kemiklerden ve derilerden oluşuyor. Evi süsleyen taşlar, geyik boynuzları gibi detaylar, yerli halk karakteristiğini yansıtır niteliktedir.

“Gerçeğin Parçaları”, esas gücünü doğalcılığa göz kırpan sinematografisinden ve Ozark taşrasını var eden tüm öğelere vâkıf olmayı başarmasından alıyor. Bölgenin daraltıcı, bakımsız yaşam alanlarıyla, kadını ve erkeğiyle kaba saba, racon sahibi insanların ruh hâlleri öylesine örtüşüyor ki, filmin gerilim duygusunun gelişmesinde olay zincirinden ziyade bu örtüşme durumu belirleyici etken oluyor. “Gerçeğin Parçaları”nın hikâyesinin çarpıcılığı, sahip olduğu boğucu atmosferle doğru orantılı olarak artıyor. (<http://kultursanat.halkbank.com.tr/culture/Cinema/Cinema.asp?type=1&CinemaID=560>)

Oyuncuların bir kısmı halk arasından elemeler sonucu seçilmişler. Alin Taşçıyan filmle ilgili yorumu:

Toplumun çeperine itilmiş, dışlanmış, yalnızlaşmış yoksulların hayatından bir kesit sunuyor Gerçeğin Parçaları. Modernizasyonu tavana vurmuş bir tüketim toplumunda neredeyse vahşi, ilkel bir hayat sürenlerin varlığını yüzümüze vuruyor. Filmin sadece toplumsal gerçekçiliğiyle öne çıktığını sanmayın, gerilim öğesini ustaca kullanıyor; oyuncu yönetimi ise birinci sınıf! (<http://www.stargazete.com/yazar/alin-tasciyan/birkac-iyi-kadin-haber-333683.htm>)

İncelediğim *Avatar* filminde tasarlanan bir dünya vardı. Bu dünyanın özellikleri gerçeklikten yola çıkılarak oluşturulsa da bazı kısımları örneğin konuşulan dil gibi bilim adamları tarafından tasarlandı. Seyircinin seyrettiği evrene adapte olabilmesi için mantığın gerçeklik sınırlarına girmesi gerektiğinden inandırıcı olmasına özen gösterilmiştir. *Gerçeğin Parçaları* filminde ise gerçek yeniden yaratılmıyor, var olan gerçeklikte hikaye kameraya alınıyor ve izleyicinin de buna ortak olması isteniyor.



3.4.2. Müzik

Müzik yörenin kültüründen oluşturulmuş, kullanılan enstrümanlardan olan banjo ve mandolin folk müziğinin araçları. Filmde kullanılan şarkılar “Missouri Waltz” ve bir tür marş-ilahi olan “Farther Along” ve diğerleri yörenin geleneksel müzikleri. Kendisi müzisyen olan radyo pogramı da hazırlayan Marideth Sisco, filmde yer alan şarkılardan birinin ilk kez 1590’da söylendiğini ifade eder. Bunun dışındaki şarkıların çoğu da eski ve geleneksel şarkılar. Ozark bölgesinin 1940’lardan beri çok da değişmediğini söylüyor Sisco. Sisco birçok şarkıyı film için uyarlamış. (<http://blogs.wsj.com/speakeasy/2010/06/13/winters-bone-channeling-the-sound-of-the-ozarks/>)

Filmin müziklerini yapan Dickon Hinchliffe'in bölge enstürmanlarını kullanarak yaptığı müzikteki gerilim yüklü ezgiler çok başarılı olmuş. Gerilim müziğinin country yorumu hem ilginç hem de filmin akışıyla çok uyumlu. Ree'nin endişeleri, soru işaretleri ve korkuları müzikle daha güçlü bir anlatıma kavuşmuş.



44

3.4.3. Kurgu

Film ağır akan yapısıyla eleştirilse de uzun çekim-ağır film ikilisinin bu filmde bulunduğunu söyleyemeyiz. Film, klasik Hollywood gizem, gerilim filmlerinden farklı olarak daha düşük bir tempoda gitse de her sahne kendi içinde, kendine has bir gerilim taşıyor ve bir sonraki sahneyi ve olacakları ipe çeker hale getiriyor izleyiciyi. Anlatımın samimiyetinde kurgunun rolü büyük. Tamamının kesmelerle ilerlediği film içinde efekt kullanımı yok, son derece sade, yalın bir kurgu anlayışı hakim. Mekansal ve zamansal devamlılık konusunda Hollywood devamlılık sisteminin kurallarından gidildiği seyircinin kafasını karıştıracak mekansal ve zamansal kullanıma yer verilmediği görülmektedir.

3.4.3.1. 180 Derece Kuralı

Filmde mekansal devamlılık kurallarından olan 180 derece kuralına uyularak karakterlerin ya da figürlerin ekran yönlerinin korunduğu görüyoruz. İlk planda iki karakter arasında geçtiği düşünülen aks çizgisinin belli bir yarımküresi seçilmiş, devam eden planlarda yakın planlar yalnızca seçilen yarım küreler içinden kameraya alınmış, böylece karakterlerin ekran yönleri ve hareket yönleri korunmuş seyircinin kafasını karıştırıp filmde uzaklaşmasına sebep olacak bir kullanıma yer verilmemiştir.



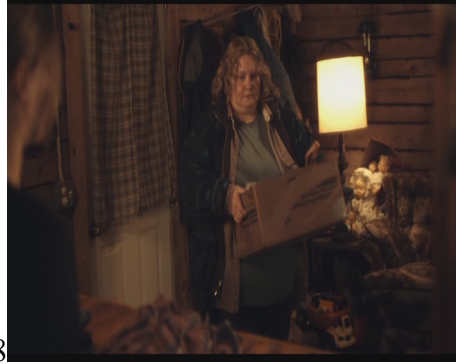
45



46



47



48



49



50



51

Çekim açısını belirlerken ekran ve hareket yönü konusunda seyirciyi bilgilendirmek ve bu bilgiyi korumak için iki karakter arasında geçtiği farzedilen aks çizgisinin tek bir yönü kullanılmıştır.

3.4.3.2. Giriş Çekimi

Mekânı tanıtan, karakterlerin birbirlerine karşı konumlarının bilgisini veren giriş çekimleri bu filmde kullanılan bir özelliktir.



Filmin ya da sahnenin başında kullanılan giriş çekimlerinin ardından aşama aşama yakın planlara geçilir.(52-54)

3.4.3.3. Açı-Karşı Açı Tekniği

Klasik anlatı sinemasının diyalog sahnesinin vazgeçilmez metodu olan bu tekniğin film içindeki kullanımı sınırlıdır. Daha çok karakterin cepheden görünümünü veren röportaj tekniğinde kullanılan bir açıdan konuşturulmuş karakterler. Bu kullanım izleyiciyi, oyuncuyla özdeşleşmekten çok onun duygularına ve dramına odaklanmaya yönlendirmektedir.



Diyalog sahnelerinde amorstan alınan açi-karşı açi çekimlerinden çok, iç karşı açılar kullanılmıştır.

3.4.3.4. Aksiyon Uyumu-Harekette Kesme

Kurguyu kesintisizleştiren bu kullanıma ticari Hollywood filmlerinde kadar olmasa da sıkça başvurulmuş. Doğal olarak hareket eden nesneyi takip eden göz, farklı açılardaki planların değiştiğini hissetmez.



Harekette kesme örneği (63-66)

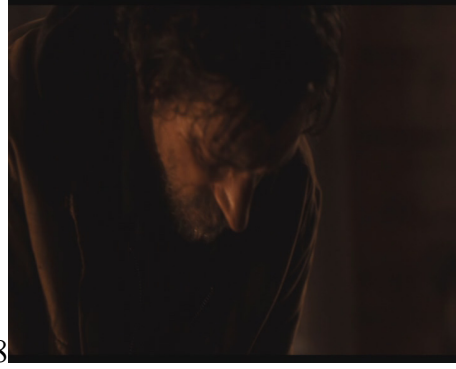
3.4.3.5. Diyalog -Ses Köprüsü

Yönetmen sahne geçişlerinde daha çok ses köprülerini kullanmış. Gelecek sahnenin ilk planının sesini sahne bitiminde başlatarak, yeni sahneye seyirciyi hazırlamayı yeğlemiştir. Bu planlarda Teadrop, Ree'yi uyandırır, onu dövenleri kızdırıp ortalığı hareketlendirmenin iyi olacağını düşünür. Ree aldığı darbelerin etkisini tam

atamamıştır. Teadrop onun hazırlanmasına yardım eder ve evden çıkarlar.



67



68



69



70

Gidecekleri barın müziği onlar hazırlanıp ayağa kalktıklarında duyulmaya başlar(67-70)

3.4.3.6. Noktalama İşaretleri ve Zaman Kullanımı

Filmin açılış kısmı karama-açılma ile açılıyor. Bir diğer noktalama işareti kullanımı Milton'lar tarafından dövülen Ree'nin bayıldıktan sonra kendine gelişi sırasında netsizlikten netliğe doğru bir geçiş tercih edilmiş. Yine Ree'nin rüyaya geçişinde karamadan açılma sincap görüntüsüne giderken bir efekt kullanımı söz konusu. Rüyadan uyanması için ise bir efekt kullanılmamış yine ses geçisinden yararlanılmış. Kesme ile uyandığı an verilirken, rüyada çalan müzik Ree rüyanın etkisinde kurtulana kadar çalmaya devam etmiş kendine gelince de rüya sahnesi bitirilmiştir. Filmin bitimi açılışında olduğu gibi karama ile olmamış, kesme ile siyaha geçilmiştir. Görüldüğü gibi filmin tamamında kullanılan geçiş efekti sayısı, bu saymayla sınırlıdır. Son derece yalın, basit bir kurgu diliyle karşı karşıyayız. Hiçbir efekt kullanımı olmadığı gibi Hollywood filmelerinin vazgeçilmez aracı zincirleme kullanımına tek bir kere bile başvurulmamıştır. Filmin düz bir zaman çizgisi vardır. Olaylar zaman sırasına göre ardı ardına verilmektedir, paralel kurgu kullanımı yoktur.

Bununla birlikte kurguda hareket devamlılığının küçük kırılmaları da gözlemlenmektedir. Klasik Hollywood filmlerinde bir hareketin tamamı verilir ve devamlılığa özen gösterilir, burada klasik sinemaya göre ya anne ve kızın çerçeveyi tamamen boşaltması ya da anne ve kızın oturması hatta oturma sırasında bir harekette kesme sonrasında aç-karşı açılarla diyalogun gelişmesi beklenir. Filmde anne-kız oturmadan ya da çerçeveden çıkması beklenmeden kesilmiş, devam eden planda ise Ree'nin baş planı vardır. Ancak burada herhangi bir sarsıcı etki yaşanmamaktadır, çünkü Ree'nin yüzü hemen görünmez seyirciye durumu algılaması için zaman verilmiştir(71-73).



3.4.3.7. *Kurgu Ritmi*

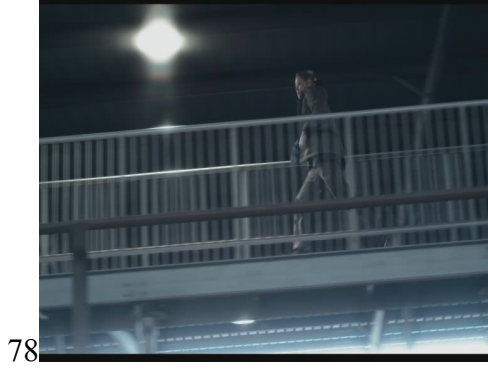
Gerçeğin Parçaları, türü gizem, gerilim olsa da o türün özelliklerinin dışında seyretmektedir. Hollywood'un klasik gizem, gerilim film türünde film kurgu temposu bu filmde daha hızlıdır. En hızlı tempoya sahip sahnelerden biri olan Ree'in amcası Teadrop'tan yardım istemek için evini yaptığı ziyaret sahnenin süresel uzunluğu 3 dakika 57 saniyedir. Bu süre boyunca tam 51 plan bulunmaktadır. Planlardan mekanı tanıtan ve hazırlayıcı konuşmaların yapıldığı planların süresi uzun tutulmuş(8-19 sn

arası), diyalogdaki gerilim düzeyi attığında Teardrop, Ree'nin üzerine gittiğinde ise planlar(1-2sn-11 kare arası) daha da kısalmaktadır.

Filmin ağır temposunu hızlandıran ve gerilim düzeyini arttıran kullanımlar vardır. Ree babasını bulmak için onun uyuşturucu işi yaptığı kişilerin evlerini ziyaret eder. Ree'nin kendini tehlikede olduğunu hissettiren atmosferi yaratmak için yönetmen kesmelerle bulunulan tekinsiz, güvenilmez ortamı sergilemiş, bu sırada çalan ürkütücü tonlara sahip müzik de bize kahramanımızın içinde bulunduğu tehlikeyi vurgulamaktadır (74-77).



Bir diğer sahnede de Ree; artık çok korktuğu halde babasını öldürme emrini verdiğini düşündüğü Tup Milton'la yüzleşmeye karar verir. Bu cesurca hareket onun belki de hayatına mal olabilecektir. Burada çaresizliğinin son sınırına gelip her şeyi göze alan Ree'nin koşuşturması mezatta satılan ve akibeti belli olmayan büyükbaş hayvanların telaşlı kaçırlarıyla koştut kesmelerle verilerek eğretilmeli anlatıma başvurulmuştur. Burada müziğin gerilimi arttıran kullanımı ve hayvanların çıkardığı seslerle Ree için yaklaşan tehlike seyirciye hissettirilir (78-82).



3.4.4. Gerçeğin Parçaları Filminin İdeolojisi

Film bir bağımsız yapım örneği, yönetmeni ise kadın yönetmen Debra Granik filmin kahramanı bir kadın karakter. Granik, filme anlatımına sinemacılığa gönül vermiş biri olarak tüm becerisini bu filmde sergiliyor. Yalın, duyarlı gerçekçi bir dil seçmiş kendisine. Filmin karakteri Ree Dolly hasta anne ve iki küçük kardeşin sorumluluğundan kaçmayı düşünmez. İsterse orduya yazılabilir, çocukları da evlatlık verebilirdi. Ama o bunu yapmaktansa, tepki görse, şiddetle karşılaşa da mücadeleyi yeğler. Kendisi gibi olmayan kadınları da eleştirir. Kasabadaki feodal düzende kadınlar erkeklerin kontrolünde ve iznine tabidir. Ablası mı arkadaşı mı olduğu tam belli edilmeyen Gail, kamyoneti almak için kocasından izin almak zorundadır ve alamaz. Ree

bunu eleştirir, amcasının karısı evine gittiğinde sessiz olmasını çünkü amcası Teardrop'un henüz kalkmadığının söyler. Ree tüm bu ataerkil düzene de karşı koyar, bu erkekçe tavrından dolayı erkekler hatta kadınlar tarafından tepkiyle karşılaşsa da yolundan dönmez, sonuna kadar gider. Bu kararlı tutumu sonunda insanları da dize getirecek, ve önce amcası sonra da Milton'lar ona yardım etmeye karar verecektir.

Filmin çevre ve hayvanlara bakış açısı da anlatımda belirgindir. Filmin kahramanlarını her zaman ev hayvanlarını okşarken görüyoruz. Ree'lerin evinde bir köpekleri var, sabah ilk işlerinden biri de ona yemek vermek. Evin küçük oğul Sony de bir köpek bulup geliyor, karınlarını zor doyuran aile buna tepki göstermeyip, onu seviyorlar. Kötü karakter Küçük Arthur'un bile cam kafeste beslediği beyaz fareye benzer bir hayvanı var, amca Teardrop da filmin finaline yakın yeğenlerine büyütmeleri için iki civciv getiriyor. Ree araziyi satması konusunda çevresinin baskısına maruz kaldığında rüyasında arazisinin ağaçlarının kesildiğini ve yuvasız kalan sincapların etrafta koştuğunu görür. Ree bu yüzden de arazisini satmak istemez, neye mal olursa olsun toprağını ve üzerindikileri korumak ister.

Yönetmen Debra Granik, 1963 tarihinde doğmuş. Boston'daki Brandeis Üniversitesi Siyasal Bilimler Fakültesi mezunu olduktan sonra New York Üniversitesi Tisch Film Okulu'nda yönetmenlik eğitimi alır. Granik daha öğrencilik yıllarındaki kısa film çalışmalarında Hollywood merkezli ana akım sinemanın dışında kalacağını işaretlerini verir. 1998'de öğrenciyken çektiği *Yılan Yemeği* filmi bağımsız sinemanın önemli oluşumlarından olan Sundance Film Festivali'nde "en iyi kısa metrajlı film" ödülünü alır. "Toplumsal gerçekçi" sinema anlayışı özelliği gösteren filmleriyle yönetmen Ken Loach'ın tarzını hatırlatır. İlk uzun metrajlı filmi *olan Down To The Bone* (2004) filminde de gözlemlenen "Sanat Toplum İçindir" yaklaşımı Gerçeğin Parçaları filminde de belirgindir. Granik sinemasında, tipik Amerikan tarzı görkemli, gerçek olmayan dünyalar, idealize edilmiş erkek ya da kadın karakterler, yer almaz. Granik daha çok modern kapitalist toplumun tükettiği bireyler ve ailelerini filmlerine yansıtıyor. Hollywood'da yılda yüzlerce çekilen allı-pullu filmlerde hiç yer almayan yoksul topraklardaki "derin Amerika" yöneltilen kamera ile film, "Amerikan Rüyası" denilen illüzyonunu öbür yüzünü gösteriyor (<http://yenisafak.com.tr/sinema/?t=06.03.2011&i=306774>)

Gerçeğin Parçaları filmi gerçekçi bir bakış açısına sahip bir film. Gerçekçi kurama göre sinema ancak hayatı olduğu gibi gösterdiği zaman en özlü biçimde var olabilecektir. Gerçek yönetmenin hammaddesi olmalıdır diyen gerçekçilerin görüşlerine göre filmde kullanılan mekanların tamamı gerçek mekanlardır. Filmin konusu birçok bağımsız film gibi Hollywood sinemasının bilindik hikaye yapısından soyutlanmış ve stüdyolar tarafından göz ardı edilen sorunlara ve kesimlere aittir Film mizansen, çekim açıları, dekor, oyunculuk ve diğer öğeler açısından belgesel gerçekliğine sahiptir. Filmde özel efekt gibi gerçekliği bozacak bir kullanıma başvurulmaz. Ancak gerçekçi yönetmenlerin başvurduğu uzun çekim, plan sekans gibi kullanımlar yoktur. Bir sahne tek ve uzun çekimle verilmektense farklı açılar kullanılarak verilmiştir. Yakın çekimlerin kullanımı, uzun çekimlerin Avrupa sanat sinemasına göre azlığı, mutlu son denilebilecek bir son'la sona ermesi, karakterle yabancılaşma değil, özdeşleşmeye daha yakın oluşumuz gibi özellikler, anlatı sinemasına uygun kullanımlardır. Filmde karakterle tam bir özdeşleşme kuramıyoruz çekim açıları öykünün dramatize etmek ve ajitasyondan çok analiz etmemize yönelik olarak belirlenmiş, diyaloglarda kullanılan çekim açıları bizim doğrudan karakterle özdeşleşmektense karakterle empati kurmamız içindir.

4. SONUÇ

Sinema tarihine dönüp bakıldığında ve kurgu stili dendiğinde ilk akla gelen klasik anlatı sineması-devamlılık kurgusudur. Devamlılık kurgusu sinema tarihi boyunca sadece Amerika coğrafyası değil dünya sinemalarında ve televizyon programlarında ana stil olarak yer almasını sağlamış olan belli ilkelerle oluşturulmuştur. Klasik stil sınırlı sayıda anlatma aracı kullanır, değişik kullanımlara yer vermez. İzleyici belli kullanımlara alışmıştır ve zaman içinde fark etmez hale gelmiştir. Bu anlatım araçların olağanlığı, tanıdıklığı klasik anlatıya 'görünmez' (saydamlık) özelliğini kazandırır.

Klasik anlatı sinemasında 'nedensellik', 'amaç yönelimli baş karakter' ve 'kesin son', 'zamansal ve mekansal süreklilik' gibi ilkeler 1917'den beri geçerliliğini korumaktadır. Yeni dramatik ya da stilistik prensipler ise klasik sinemanın amacını aşmayacak özdeşleşmeye engel olmayacak şekilde uygulanırlar. Günümüz sineması zaman, uzam ve anlatı ilişkilerini sergilerken geleneksel film yapım kurallarını kullanırlar. Özellikle günümüz filmleri klasik devamlılık kurallarına göre sunulur. Kurucu çekimler, yeniden kurucu çekimler oyuncuların mekandaki konumunu belli eder. Oyuncuların hareket ve bakış yönlerini belirleyen aksiyon çizgisi farklı açılar gerektiren devam eden planlar için yine belirleyicidir. Bununla birlikte parçalı anlatı, doğrusal zamanın kırılması seyircinin zihinsel süreçlerini aktif hale getiren farklı kullanımlara yer veren filmler de yapılmaktadır Hollywood'da. Böyle bir anlatım stili tercih edildiğinde ise geleneksel devamlılığın reddedilmesi yerine var olan tekniklerin daha da yoğun kullanımıyla karşılaşırız. Yoğunlaştırılmış devamlılık kurgusu tekniğinin en önemli özelliği kurgu temposunun hızlanmasıdır. Kurgu temposunun hızlanması ve kurgu hızlı kurgu ile ilgili olarak sinema tarihine baktığımızda sessiz dönem sinemada filmlerin temposunun daha hızlı olmakla birlikte Hollywood altın çağı olarak bilinen 1930-60 arası dönemde bir film ortalama 300-700 arası çekimden oluşmaktadır. Günümüzde ise bu sayının film türlerine göre değişmekle birlikte genel olarak görece kısaldığı ve filmi oluşturan çekim sayısının ise arttığı gözlemlenmektedir. Çekim sürelerinin kısılması ise beraberinde daha yakın ölçekte planların daha fazla kullanılmasını getirmiştir.

Yaşanan bu biçimsel değişimin sebeplerine bakıldığında ilk göze çarpan neden televizyon ve dvd teknolojisinin yaygınlaşması olarak görülüyor. Sinema filmlerinin televizyonda ve dvd ile yine televizyon ekranlarında gösterildiği hesaba katıldığında, çeşitli uyaranlara daha açık bir izleme edimi gerçekleştiren izleyicinin dikkatini ayakta tutmak için ağırlıklı olarak yakın planlar ve daha hızlı bir kurgu tercih edilmiştir. İkinci neden ise bir post-produksiyon işlemi olan kurgunun sayısal teknoloji sayesinde teknik olarak malzemeye anında rastgele ulaşılabilmesi, plan değişikliğinin planı kısaltıp uzatmanın kolayca geri dönelebilen daha kolay ve hızlı yapılabilmesi ise kurgucuların daha alternatifli çalışabilmesine olanak sağlamasıdır.

Ana akım sinema ve devamlılık kurgusuna karşı stiller Avrupa'dan ve Sovyetler'den gelmiştir. İçinde politik, ideolojik nitelikler ve sanatsal olma kaygıları taşıyan bu karşı stiller devamlılık kurgusunun dayattığı kuralları yıkarak yeni bir düşünme biçimi ortaya koymuşlardır. Özellikle sessiz dönem sinemasında kurgusal stilde farklı kullanımların olduğunu bu dönemde birbirinden farklı biçimsel denemeler içeren filmlerin yapıldığını görüyoruz. Çoklu bindirmeler, bölünmüş ekran kullanımı, hızlı kurguya sahip, zamansal ve mekansal devamlılığın devre dışı bırakıldığı filmler farklı kurgusal yapılarıyla 1930'lara kadar sinemada ya da kurguda biçimsel üslupta yapılabilecek neredeyse her şeyin yapıldığı dönem olarak görülmektedir.

Çalışmanın ana eksenini oluşturan Hollywood sineması 1960'tan sonra daha çok ticari nedenlerle ana akım karşıtı ekseninde yer alan akımlar ve yaklaşımlardan etkilenmiştir. Yeni Gerçekçilik ve Yeni Dalga hareketlerinin söylemsel ve biçimsel farklılıkları Hollywood sinemasını içinde bulunduğu kriz döneminde şöyle bir silkelemiş, sinema eğitimi almış, tarihsel ve kuramsal açıdan kendinin yetiştirmiş bir yönetmen kuşağı ise farklı anlatımlarıyla öne çıkmıştır. Hollywood sinemasında kişisel üsluplarını ortaya koyabilen bir Coppola filmi, bir Altman ya da Allen filmi gibi tanımlanabilecek filmlerin sayısını arttırmıştır.

Hem üretim alanı hem de bir felsefesi olan Hollywood karmaşık iletişimler, hiyerarşiler dünyasıdır. Çok sıkı örgütlenme ve işbölümü üzerine kurulmuştur, filmin ticari başarısını riske sokacak yeni fikirlere kapalıdır, yaratıcılık ve eleştireliliğe izin verilmez. Hollywood'da sistem dışında kalabilen, farklı yaratıcı fikirlerini yansıtabilen filmler az da olsa var olmuştur. Kendini Hollywood sisteminden bağımsız olarak tanımlayan Bağımsız sinema 80'lerde sinema sektöründe varlığını ilan

eder. Amerikan bağımsız sinemacıları yayınladıkları bildiride törel yönden çürümüş, estetik yönden modası geçmiş dramatik yönden sıkıcı ve yüzeysel buldukları geleneksel sinema anlayışına karşı çıkararak yeni bir sinema anlayışını benimsediklerini açıklarlar. Sinema yapmayı kolaylaştıran teknolojiler de bu konudaki engelleri kaldırır. Yeni Gerçekçilik ve Yeni Dalga akımından etkilenirler Sinemaları kişisel anlatımın egemen olduğu genellikle biçim denemelerinin yapıldığı doğaçlamaya dayanan bir sinemadır.

Bağımsız sinemanın eleştirelliği Hollywood sinemasına yeni bakış açıları kazandırmıştır. Yapılan filmlerde çevreye, savaşa, işgale karşı söylemler, daha önce ele alınmamış toplumsal içerikli konular işlenmekte daha gerçekçi bir biçime sahip filmler yapılmaktadır. Günümüzün hızlı kurgu, özel efektler gibi yaygınlık kazanan biçimsel kullanımların bu mesajların etkisini ortadan kaldırdığı doğrultusunda eleştiriler yapılsa da filmlerin etkili olması için popüler sinemanın hareket alanı içinde yeni bir sinemasal alternatif geliştirmesi zorunludur. Bu da Hollywood temsil kodlarıyla uzlaşmayı gerektirir. Bu da en başta öncelikle kuralları öğrenmek, sonra yıkmak gibi bir zorunlu düşünceye ulaştırır bizleri.

Tezimi iki filmin kurgusal incelemesiyle bitirdim. İlki 2009 yapımı Avatar, filmi. Filmleri seçerken ait oldukları sinemanın beğeni kazanmış ödül almış filmleri olmasına ve son dönem filmler olmasına dikkat ettim Avatar filmi, en iyi görüntü yönetmeni, en iyi sanat yönetimi, en iyi görsel efekt dallarında 2010 yılında Oscar ödülü almıştır. Ticari sinemanın önem verdiği Oscar ödülü her yönetmenin rüyalarını süsleyen, yarattığı prestijle filmin başarısını ve ticari getirisini perçinliyor. Avatar filmi Hollywood'un büyük bütçeli, hayal gücüne seslenen, fantastik dünyalar sunan, seyirciyi bir macera içine sokup, katharsis yaşatan, özdeşleşme sağlayan bilindik tema ve kalıplarla dolu bir film. Filmin kurgusu onu oluşturan çekim parçalarının hissedilmediği, hiç parçalanıp birleştirilmemiş intibasını bırakan bir anlatıma sahiptir. Seyircinin kafasını karıştıracak, filmde kopmasına neden olacak bir kullanım söz konusu değildir. Filmin kurgusu son derece akıcı bir seyir izlemekte, seyircinin bir an bile olsa öykü evreninden kopmasına izin verilmemektedir. Klasik devamlılık kurallarının uyulan, dolayısıyla planların görünmez bir biçimde birleştirilmesine dayanan bir kurgu anlayışı vardır. Filmin anlatımının açık ve anlaşılır olmasına özen gösterilmiş, izleyici için düşünülmesi gereken, soru işaretleri yaratılmamıştır. Seyircinin zorlanacağı, alışıksız olmadığı ya da izlerken rahatsız olacağı biçimsel kullanımlara

rastlanmamaktadır. Avatar diğer Hollywood filmleri gibi öncelikli hedefi ticari başarı olduğundan, yapım olarak ilkleri denemiş, büyüleyen özel efektleriyle göz boyamıştır. Bilim kurgu türüne giren filmin olağanüstü olay örgüsü, idealize karakterleri, mutlu sonu klasik anlatı sinemasının tüm özelliklerini taşımaktadır. Filmde ideolojik anlamdaki eleştirel boyutu ise biçimsel herhangi bir kullanım yapılmadan yani klasik anlatı yapısı içinde verilmiştir. İzleyicinin kendini yaşadığı hayatın sistemini sorgulamasını sağlayacak bir içeriğe ve biçimsel kullanımlara sahip değildir.

İkinci filmim Amerikan bağımsız sinemasından bir örnek: Gerçeğin Parçaları. Film, Sundance Film Festivali'nden Jüri Büyük Ödülü alır. Film ayrıca Oscar'a da aday gösterilir. Gerçeğin Parçaları filmi gerçekçi bir bakış açısına sahip bir film. Gerçekçi kurama göre sinema ancak hayatı olduğu gibi gösterdiği zaman en özlü biçimde var olabilecektir. Filmin konusu birçok bağımsız film gibi Hollywood sinemasının bilindik hikaye yapısından oluşmamakta; soyutlanmış, stüdyolar tarafından göz ardı edilen sorunlara ve karakterlere aittir. Film mizansen, çekim açıları, dekor, oyunculuk ve diğer öğeler açısından belgesel gerçekliğine sahiptir. Gerçeğin Parçaları filmi devamlılık kurgu sisteminin temsil göreneklerini kullansa da bağımsız yapım olarak Avatar filminden ayrılan noktalar vardır. Filmin çekimlerinin tamamına yakını omuz kamerasıyla alınmış, film zincirlemeyle değil tamamı kesmelerle bağlanmış, dolayısıyla çok yalın efektsiz bir kurgu anlayışı sergilenmektedir. Kamera hareketleri çok yalındır. Sadece hareketi takip amacıyla yapılan hissedilmez pan-tilt'ler vardır. Steadicam gibi günümüz sinemasının popüler kamera kullanımlarına yer verilmemiştir. Kamera açıları özdeşleşmeden ziyade empati kurulacak biçimdedir, bakış açısı çekimleri kullanılmamıştır.

Sinema tarihinden yola çıkarak, biçim ve içeriğin geleneklerini daha kolay çözümleyebileceğimi düşünerek ilerledim. Bu çalışmada klasik anlatı sineması ki çoğu kaynakta anaakım sinema olarak anılmaktadır, anaakımın temeli olan devamlılık kurgusunu mercek altına almakla başladım. Daha sonra sinemada etkili olan akımlar, teknolojik yenilikler, televizyon yayınlarının yaygınlaşması ve film çekme- kurgulama tekniğinde yaşanan değişimler sonucu oluşan yeni stiller, kullanılan farklı montaj tekniklerinin izini sürmeye çalıştım. Bunların sonucunda çalışmamız; sinemanın etkili bir sanat dalı olarak gücünü en çok da kurgudan aldığını, yeni kullanımların, farklı bakış

açılarının seyircide yeni ufuklar açacağını, sinemayı daha da üstün bir sanat haline getireceğini gözler önüne sermektedir.

KAYNAKÇA

- Abisel, Nilgün, **Sessiz Sinema**, Ankara, Ankara Üniversitesi Basın Yayın Yüksekokul Yayınları, 1989
- Andrew, Dudley, **Büyük Sinema Kuramları** İstanbul, Doruk Yayıncılık, 2010
- Arijon, Daniel, **Film Dilinin Grameri1-3**, Kavram Yayınları, İstanbul 1995
- Armes, Roy; **Sinema ve Gerçeklik**, İstanbul, Doruk Yayıncılık, 2011
- Asiltürk, Cengizhan, **Sinemada Diyalektik Kurgu**, İstanbul: Beykent Üniversitesi Yayınları, 2008
- Asiltürk, Cengizhan; **Sinemada Şiirsel Anlatım**, İstanbul: Nobel Yayın Dağıtım, 2006
- Bazin, Andre, **Sinema Nedir**, İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1995
- Biryıldız, Esra, **Sinemada Akımlar**, İstanbul, Beta Yayıncılık, 2009
- Bordwell-Scott, David-Kristin; **Film Sanatı**, Ankara: De Ki Sinema, 2009
- Brecht, Bertold, **Sinema Yazıları**, İstanbul: Görsel Yayınlar, 1977
- Büker Seçil ve Y.Gürhan Topçu, **Tarih-Kuram-Eleştiri**, İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi, 2010
- Büker, Seçil, **Film Dili**, İstanbul: Kavram Yayınları, 1996
- Büker, Seçil, **Sinemada Anlam Yaratma**, Ankara: İmge Yayınevi, 1991
- Carriere, Jean Claude, **Sinemanın Gizli Dili**, İstanbul: Der Yayınları, 1995
- Coşkun, Esin; **Dünya Sinemasında Akımlar**, İstanbul: İzdüşüm Yayınları, 2003
- Demir, Yalçın; **Filmde Zaman ve Mekan**, Eskişehir: Turkuaz Yayıncılık, 1994
- Dmytryk, Edward, **Sinemada Kurgu**, İstanbul: Afa Yayınları, 1993

- Eisenstein, Sergey, **Film Duyumu**, İstanbul: Payel Yayınevi, 1984
- Eisenstein, Sergey, **Film Biçimi**, İstanbul: Payel Yayınevi, 1985
- Elsaesser, Thomas "Avrupa Sanat Sineması" **25. Kare**, Temmuz-Eylül, 1985
s.12
- Foss, Bob; **Sinema ve Televizyon Teknikleri ve Dramaturji**, İstanbul:
Hayalbaz, 2009
- Gevgili, Ali; **Çağın Sorgulayan Sinema**, İstanbul: Bağlam Yayınları, 1989.
- Godard, Jean Luc; **Godard Godard'ı Anlatıyor**, İstanbul: Metiskitap, 2008
- Holm, D.K, **Bağımsız Sinema**, İstanbul: Kalkedon Yayıncılık, 2011
- İri, Murat, **Sinema Araştırmaları**, İstanbul: Derin Yayınları, 2010
- Karadoğan, Ali, **Sanat Sineması Üzerine**, Ankara: De Ki Sinema, 2010
- Kellner, Douglas ve Michael Ryan, **Politik Kamera**, İstanbul: Ayrıntı
Yayınları, 2010
- Kırel, Serpil, **Kültürel Çalışmalar ve Sinema**, İstanbul, Kırmızı Kedi
Yayınevi, 2010
- Kolker, Robert, **Film Biçim ve Kültür**, Der. Çev. Ertan Yılmaz, Ankara, De
Ki Sinema, 2011
- Kolker, Robert; **Değişen Bakış**, Çev. Ertan Yılmaz, Ankara: De Ki Sinema,
2010
- Kovacs, Andras Balint; **Modernizmi Seyretmek**, (Çev.) Ertan Yılmaz,
İstanbul: Deki Yayınları, 2010
- Küçükerdoan Bülent, Turhan Yavuz ve İbrahim Zengin, **Video ve Film
Kurgusuna Giriş**, İstanbul: Es Yayınları, 2005
- Küçükerdoğan, Bülent; **Sinemada Kurgu ve Eisenstein**, İstanbul: Hayalbaz,
2010
- Mascelli, Joseph; **Sinemanın Beş Temel Ögesi**, (Çev.) Hakan Gür, İstanbul
2001.
- Monaco, James, **Bir Film Nasıl Okunur** İstanbul: Oğlak Yayınları, 2002.

Murch, Walter; **Göz Kırparken**, (Çev.) İbrahim Canikligil, İstanbul: Ar Sanat 2005.

Novell-Smith; **"Dünya Sinema Tarihi"**, İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2008

Oluk, Ayşen, **Klasik Anlatı Sineması**, İstanbul: HayalEt Kitaplığı, 2008

Özön, Nijat; **100 Soruda Sinema Sanatı**, İstanbul: Gerçek Yayınları, 1990.

Pudovkin, Vsevolod I.; **Sinemanın Temel İlkeleri**, (Çev.) Nijat Özön, Ankara: Bilgi Yayınevi, 2.Basım, 1995.

Rotha, Paul, **Sinema Tarihi**, İstanbul, Sistem Yayıncılık, 1996

Rotha-Griffith, Paul-Richard; **Sinema Yazıları**, İstanbul: İzdüşüm Yayınları, 2001

Sivas, Ala, **İtalyan Sinemasına Bakış**, İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi, 2010

Sokolov, Aleksey; **Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu**, (Çev.) Semir Aslanyürek, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2007.

Tarkovski, Andrey; **Mühürlenmiş Zaman**, (Çev.) Füsün Ant, İstanbul : Afa Yayınları, 1985.

Teksoy, Rekin; **Sinema Tarihi**, İstanbul: Oğlak Yayınları, 2005

Topçu, Y. Gürhan, **Hollywood'a Yeniden Bakmak**, Ankara: De Ki Sinema, 2010

Ünal, Yörükhan, **Dram Sanatı ve Sinema Anlatım Olanakları ve Sınırlılıkları**, İstanbul: Hayalet Kitap, 2008

Wollen, Peter, **Sinemada Göstergeler ve Anlam**, İstanbul: Metis Yayınları, 2004

Yılmaz, Ertan; **Filmde Yöntem ve Eleştiri**, Der. Ertan Yılmaz, Ankara: De Ki Yayınevi, 2011

Tez

Odabaş, Battal; **Fransız Sinemasının Tartışmalı Bir Bölümü: Yeni Dalga Hareketi**, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tez Danışmanı: Prof. Dr. Alim Şerif Onaran, Yüksek Lisans Tezi, 1987

İnternet:

<http://www.kameraarkasi.org/kompozisyon/kubizm/kubizmnedir.html>
(erişim tarihi 29.08.2011)

<http://www.videokurgumontaj.com/kurgu-ve-kurgu-cesitleri-nelerdir.html>

http://www.dusunadasi.org/index.php?option=com_content&view=article&id=641:avatar-filmi-uezerine-deerlendirme&catid=7:s&Itemid=5
(erişim tarihi 17.08.2011)

<http://www.intersinema.com/avatar-filmi/> (erişim tarihi, 11.08.2011)

Karabağ, Ceyhun, (<http://www.broadcasterinfo.net/87/dijitalsinema.html>)
(Erişim tarihi: 11.08.2011)

<http://moviegrande.com/sinema/2009/avatar.htm>(erişim tarihi, 11.08.2011)

http://www.gerzehir.net/haber.php?haber_id=975(erişim tarihi, 11.08.2011)

<http://www.bugun.com.tr/foto-galeri/130150-page-13-avatar-filmi-gercek-oluyor-galerisi.aspx>

<http://www.x-bilinmeyen.net/> (erişim tarihi 17.08.2011)

http://www.gerzehir.net/haber.php?haber_id=975eren (erişim tarihi 17.08.2011)

<http://www.sinopil.org/yazi/avatar-neden-oscar-a-kosuyor-2> (erişim tarihi 17.08.2011)

<http://tr.euronews.net/2010/03/02/avatar-in-gercekligi-mimiklerde-gizli/>
(erişim tarihi 17.08.2011)

<http://www.dusunadasi.org/index.php?> erişim tarihi 17.08.2011)
option=com_content&view=article&id=641:avatar-filmi-uezerine-deerlendirme&catid=7:s&Itemid=5 (erişim tarihi 17.08.2011)

<http://www.anonymouscontent.com/film-television/about#/> (erişim tarihi 24.08.2011)

<http://2011.ifistanbul.com/tr/Movie/winter%E2%80%99s-bone>(erişim tarihi 24.08.2011)

<http://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-life/8293110/Winters-Bone-director-Debra-Granik-QandA.html> (erişim tarihi, 26.08.2011)

<http://kultursanat.halkbank.com.tr/culture/Cinema/Cinema.asp?type=1&CinemaID=560>(erişim tarihi, 26.08.2011)

Taşçıyan, Alin, <http://www.stargazete.com/yazar/alin-tasciyan/birkac-iyi-kadin-haber-333683.htm>(erişim tarihi 24.08.2011)

<http://blogs.wsj.com/speakeasy/2010/06/13/winters-bone-channeling-the-sound-of-the-ozarks/>(erişim tarihi, 26.08.2011)

Güven, Ali Murat <http://yenisafak.com.tr/sinema/?t=06.03.2011&i=306774> (erişim tarihi 24.08.2011)