T.C.
ERCİYES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SİNEMADA KURGU VE GÖRÜNTÜ ESTETİĞİ

Tezi Hazırlayan
Kadir MACİT

Tezi Yöneten
Doç. Dr. Hamza ÇAKIR

Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

Mayıs 2007
KAYSERİ

T.C.
ERCİYES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SİNEMADA KURGU VE GÖRÜNTÜ ESTETİĞİ

Tezi Hazırlayan
Kadir MACİT

Tezi Yöneten
Doç. Dr. Hamza ÇAKIR

Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

Bu çalışma Erciyes Üniversitesi Araştırma Fonu tarafından desteklenmiştir.

Mayıs 2007
KAYSERİ

Doç. Dr. Hamza ÇAKIR danışmanlığında **Kadir MACİT** tarafından hazırlanan **Sinemada Kurgu ve Görüntü Estetiği** adlı bu çalışma jürimiz tarafından Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü **Radyo Sinema Televizyon** Anabilim Dalı'nda **Yüksek Lisans** tezi olarak kabul edilmiştir.

...04.../05./2007
(Tez savunma sınav tarihi yazılacaktır.)

JÜRİ:

Danışman : Doç. Dr. Hamza ÇAKIR .....

Üye : Yrd. Doç. Dr. Y. Gürhan TOPÇU .....

Üye : Doç. Dr. Metin IŞIK .....

ONAY:

Bu tezin kabulü Enstitü Yönetim Kurulunun 08/06/2007 tarih ve ...16..... sayılı kararı ile onaylanmıştır.

...08../.06./.2007

Prof. Dr. Kerim TÜRKMEN
Enstitü Müdürü

T.C. ERCİYES ÜNİVERSİTESİ 1923 SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

ÖNSÖZ

Sinemada Kurgu ve Görüntü Estetiği adlı, yüksek lisans tezi olarak yapılan bu çalışmada, sinemanın çok önemli anlatım öğelerinden biri olan yaratıcı kurgunun (montajın) ne olduğu ve "ekleme" anlamında kurgu ile bu kurgunun farkı ele alınmaktadır. Kurgu (Montaj) terimi, bütün sanat dallarının ortak paydasıdır, ancak sinemada daha etkin olarak ön plana çıkmaktadır. Kuramın tam olarak özümsenmemiş olması, kurgunun, gerçekliği yok ettiği gerekçesiyle, üzerinin örtülmeye çabalanmasına neden olmuştur. Özellikle Eisenstein'ın kuramının tam olarak anlaşılamamış ve bu nedenle karşı çıkılmış olması, ortaya çok ciddi sorunlar çıkartmıştır.

Tezin ana fikrinin oluşturulması ve hazırlanması aşamasında yardımcı olup destek veren danışmanım Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekan Yardımcısı Doç. Dr. Hamza Çakır'a teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca tezin kontrolleri sırasında yardımlarını esirgemeyen, Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon Sinema Bölümü, Bölüm Başkanı Yrd. Doç. Dr. Gürhan Topçu'ya da ayrıca teşekkür ederim. Bana çalışmalarım esnasında her zaman destek olan arkadaşlarıma da şükranlarımı sunarım.

Kadir Macit

SİNEMADA KURGU VE GÖRÜNTÜ ESTETİĞİ

Kadir MACİT

ÖZET

Kurgu tekniği, genelde biçimsel açıdan sinemanın temel malzemesi olarak kabul edilen görüntünün düzenlenmesidir. Özelde ise yönetmenin gerçekleştirmek istediği amacı, anlatmak istediği sorunsalı ele alış şeklidir. Bu bağlamda kurgu, sinema filmlerinin en önemli yaratıcı öğelerinden biridir.

Çalışmada, kurgu öğesinin ortaya çıkışı ve tarihsel gelişimi, sinemanın sanat olmasındaki rolü ve sinemacıların kurgunun gelişimine bakışı araştırılmıştır. Ayrıca, teknolojik gelişimle birlikte mekanik kurgudan, elektronik kurguya geçiş süreci de irdelenmiştir.

Kurgunun fonksiyonları, "kurgunun, sinemadaki görevini tamamladığı" yönünde geliştirilen görüşlere karşı durularak araştırılmıştır. Kurgunun, "sinemadaki görevini sürdürdüğü yargısına varılmıştır. Çünkü sinema sanat olarak kalacaksa, kurgunun bu görevinin sürmesi sanatsal bir zorunluluktur. Bu sav, çağdaş filmlerden çıkartılan örnekler aracılığıyla da somutlaştırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sinema Sanatı, Kurgu, Görsel Yapı, Sinematografik Anlatım, Sayısal Teknoloji.

EDITING AND VISUAL AESTHETIC IN CINEMA

Kadir MACİT

ABSTRACT

The editing technique, in general is composing image which is accepted as primary material of the cinema. In special, it is the aim of director that is wanted to realize or the process of a message that is wanted to tell. As a result, editing is an important component of a film.

In this work, the emergence of editing and its historical evolution, the role of editing on making film to be an art discipline and the view of film makers to all this matter are studied. In addition, along with the technological developments, the process of passing mechanical to electronic editing is examined. The function of editing is searched by being opposed to the view that behinds “the editing completes its stage”. Conseguently, the opinion that behinds “the editing continues its stage” is reached.

If cinema is an art, this permanent function of editing will stay as an artistic necessity. This thesis is also concreted by giving samples from the contemporary films.

Key Words: Cinema art, editing, visual structure, cinematographic expression, digital technology.

İÇİNDEKİLER

Önsöz……...**I**
Özet…….....**II**
Abstract……...**III**

GİRİŞ…….....**1**

BİRİNCİ BÖLÜM
SİNEMADA KURGU

1.Kurgu Kavramı…… 4
2.Sinemanın Doğuşu…… 5
3. Kurgu Düşüncesinin Tarihsel Gelişimi…….....6
4. Kurgu Çeşitleri…….11
4.1. Eisenstein'e Göre Kurgu Çeşitleri……..... 11
4.2. Genel Kurgu Çeşitleri……..... 15
4.2.1. Hızlı-Yavaş Kurgu……... 15
4.2.2. Karşıt Kurgu…….....15
4.2.3. Koşut (Paralel) Kurgu……..... 15
4.2.4. Film Karesinde Kurgu…….....16
4.2.5 Bütüncül Kurgu…….....18
5. Teknolojik Gelişim Ve Dijital Kurgu…….....19
5.1. Analogdan Sayısala Geçiş……...19
5.2. MTV Örneği……....22
5.3. Dijital Kurgu Sistemlerinin Sağladığı Avantajlar……...23
5.4. Dijital Kurguda Karşılaşılan Sorunlar…….26
5.5 Sayısal Teknolojinin Yeni Yaratısı: Sanal Yıldızlar……26
5.6. Sayısal Teknoloji ve Gelecek……..28
6. Kurgunun; Ses, Müzik Ve Renk İle İlişkisi…….29
6.1. Kurgu-Ses ilişkisi…….29
6.2. Kurgu-Müzik İlişkisi……33

6.3. Kurgu-Renk İlişkisi……. 37
7. Kurgunun Fonksiyonları……..39
7.1. Mesaj Taşıma……39
7.2. Devinim……..39
7.3. Filmsel Zaman ve Uzam…… 40
7.4. Ayrım…….44

İKİNCİ BÖLÜM
KURGUDA GEÇİŞ YÖNTEMLERİ VE KOMPOZİSYON OLUŞTURMA

1. Kurguda Geçiş Yöntemleri…….....47
1.1 Kesme……..48
1.2 Açılma-Kararma (Sahneden Sahneye Geçiş)……..50
1.3 Zincirlemeler……51
1.4 Silinmeler…….52
1.5 Bindirme……...53
2. Çekim Teknikleri ve Kurgusal Gereksinimler…….53
2.1 Çekim Teknikleri…….54
2.1.1 Uzak Çekim…….55
2.1.2 Genel Çekim……....55
2.1.3 Boy Çekim……...56
2.1.4 Yakın Çekim……56
2.1.5 Ayrıntı Çekimi…….57
2.2. Çekim Tekniklerinde Kodlar ve Anlamları……..57
2.2.1. Nesnel Kamera Açıları……...59
2.2.2 Öznel Kamera Açıları……..59
3. Kurgu Ve Kompozisyon……...60
3.1. Kompozisyon Kuralları……..61
3.2. Hareketler……61
3.3. Denge …….62
3.4. Perspektif…….63
3.5. Sadelik……64

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
COĞRAFYALARINA GÖRE KURGU ÇEŞİTLERİ VE KURGUYA TARİHSEL YAKLAŞIMLAR

1. Hollywood Kurgusu……65

1.1. Devinimde Kesme……66

1.2. Süreklilik Kurgusu……....67

2. Avrupa Kurgusu……..68

3. Hollywood ve Avrupa Kurgusu Arasındaki Temel Farklılıklar……..69

4. Kurguya Tarihsel Yaklaşımlar…….....71

4.1 Sergei M. Eisenstein ve Montaj Anlayışı……...71

4.2 Diğer Sovyet Yönetmenlerin Kurguya Bakışı……74

4.3 Bazın'in Kurgu Anlayışı…….....80

4.4 Metz'in Kurgu Anlayışı……..82

4.5 Godard'ın Kurgu Anlayışı…….....83

4.6 Hitchcock'un Kurgu Anlayışı…….....85

4.7 Welles'in Kurgu Anlayışı……...86

4.8 Chaplin'in Kurgu Anlayışı…….....87

4.9 Kurosowa'nın Kurgu Anlayışı……88

4.10 Tarantino'nun Kurgu Anlayışı…….88

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM
SEÇİLEN FİLMLERİN KURGU ANALİZLERİ

1.Seçilen Filmlerin Kurgusal Analizleri.....89

1.1 "*Bronenosets Potyomkin*" (Potemkin Zırhlısı–1925)……...89

1.2. "*Citizen Kane*" – (Yurttaş Kane-1941)……...97

SONUÇ…….....**101**

KAYNAKÇA…….....**104**

ÖZGEÇMİŞ……**108**

GİRİŞ

Sinema yaratıcıları olarak kabul gören Lumiere kardeşler 28 Aralık 1895'te Cappucines Bulvarı'ndaki Grand Cafe'de ilk gösterimini yaptıktan sonra sinema sanatı pek çok insan için bir tutku haline gelmiştir.

Sinemanın ortaya çıkış serüveninin başlangıcı, insanların mağara duvarlarına bir olay veya hareket anlatmak amacıyla ilk resmi çizdikleri günlere kadar uzatılabilir. Mağara duvarlarına çizilen bu resimler aracılığıyla verilmek istenen ileti, "devinime dayalı" bir iletidir. İlk filmlerde de çerçevedeki objelere abartılı boyutlarda devinim verildiği gözlenebilmektedir. Bu abartılı devinimin nedeni, sinemayı fotoğrafın durağanlığından kurtarma çabasıdır. İster kurgusal, isterse çerçeve içi devinim yönünden olsun, sinema için, "devinimli görüntüler aracılığıyla anlatım sağlama aracıdır" denilebilir (Onaran 1986, 14).

Sinemanın sanat olarak kabul görmesi de bütün sanatların ortak paydası olan kurgunun bu alanda kullanılmaya başlamasıyla olanak kazanabilmiş ve kurgu, sinema sanatındaki kaçınılmaz yerini almıştır.

Sinema, belli bir konunun filme alınmasıyla değil, ancak kurgunun ortaya çıkmasıyla bir sanat olarak kabul görmüştür. Eisenstein'ın şu görüşü bunu doğrulamaktadır. "Sinema sanatı öncelikle kurgusaldır" (Aktaran: Lotman 1986, 67). Mascelli de "yalnızca iyi bir kurgu filme hayat verebilir" (2002,153) diyerek yukarıdaki görüşleri doğrulamaktadır.

Kurgu (Montaj) terimi, bütün sanatların ortak paydasıdır, ama sinemada daha etkin olarak ön plana çıkmaktadır. Son yıllarda kurgunun "yeni anlamlar yaratılması için" kullanılmasının tartışılması hemen hemen unutulmuştur. Kuramın tam olarak

özümsenmemiş olması, yaratıcı kurgunun, gerçekliği yok ettiği gerekçesiyle, üzerinin örtülmeye çabalanmasına neden olmuştur. Özellikle Eisenstein'ın kuramının tam olarak anlaşılamamış ve bu nedenle de, karşı çıkılmış olması, ortaya ciddi sorunlar çıkarmaktadır. Bugün gelinen noktada, kurgunun doğuşunu ve gelişimini dikkate alarak şu söylenebilir: "Kurgu, sinema için her şey değilse bile; en önemli anlatım öğelerinden biridir." Sinemanın gelişimi, kurgunun doğmasını zorunlu hale getirmiştir.

Çalışma, dört bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın birinci bölümünde, kurgu kavramı, sinemanın doğuşu, kurgu düşüncesinin tarihsel gelişimi, Eisenstein'e göre kurgu çeşitleri, genel kurgu çeşitleri, dijital kurguya geçiş süreci, kurgunun; ses, müzik ve renk ile ilişkisi ve kurgunun fonksiyonları incelenmiştir. Bununla beraber ilk sinema yapıtlarına kurgusal perspektiften yaklaşılıp, gözlenen kurgusal eksiklikler vurgulanmış ve sinemanın ancak kurguyla sanat niteliği kazandığı örneklerle ortaya konulmuştur. İkinci bölümde ise kurguda geçiş yöntemleri ve kompozisyon oluşturma üzerine çalışmalar yapılmıştır. Üçüncü bölümde, coğrafyalara göre kurgu çeşitleri incelenmiş olup, sinema adamlarının kurgu konusuna yaklaşımları ele alınmış, Eisenstein'ın kurgu anlayışı ve Eisenstein'ın görüşlerine karşı çıkan kuramcıların da görüşleri irdelenmiştir. Dördüncü bölümde, çalışmanın filmsel sınırlılığını belirleyen Sergei M.Eisenstein'ın "*Bronenosets Potyomkin*" (Potemkin Zırhlısı–1925) ve Orson Welles'in "*Citizen Kane*" (Yurttaş Kane–1941) adlı filmlerinin kurgu yapıları incelenmiştir. Seçilen bu iki film çalışmanın odağını oluşturmuş, ancak kurgunun bütün ayrıntılarının bu iki filmde toplanmış olması beklenemeyeceğinden, konu açıklanırken, sinema tarihinde önemli yerleri olan başka filmlerin kurgusal yapılarından da yararlanılmıştır.

Sınırları böylece belirlenmiş olan bu çalışma, konuya ilişkin literatür taramasını gerektirdiği için, bir analiz-sentez çalışmasını içermektedir. Çalışmanın filmsel sınırlılığını belirleyen Sergei M.Eisenstein'ın "*Bronenosets Potyomkin*" (Potemkin Zırhlısı–1925) ve Orson Welles'in "*Citizen Kane*" (Yurttaş Kane–1941) adlı filmleri, biçimci kuram doğrultusunda karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Bununla birlikte kurgu, "benzeşim modeli" doğrultusunda yine karşılaştırmalı olarak irdelenmiştir. Böylece hakkında daha az bir bilgiye sahip olunduğu varsayılan sinema filmlerinin kurgusu, hakkında daha fazla bilgi sahibi olunan öteki sanatlar arasından seçilen kolay anlaşılabilir örneklerin kurgusuyla karşılaştırılarak açıklanmıştır.

Çalışmanın konusu, salt "Sinemada Kurgu" olduğu için, sinemada kurgunun doğuşu, kullanılışı, çeşitleri ve bu konuda geliştirilen düşünceler bağlamında, yaratıcı kurgu ile ekleme anlamındaki kurgunun farkı üzerinde durulmuş, sanatsal denilen "yaratıcı kurgunun" ne olduğu ortaya konulmuştur.

Çalışmanın ereği şu veya bu ülkenin, şu veya bu yönetmenin filmlerinin kurgu yapısının irdelenmesi değil, bütün yönleriyle kurgu sanatının irdelenmesidir. Bir sinema filminde anlamın en güçlü şekilde kurguyla yaratılabileceği bugün de geçerliliğini korumaktadır. Dijital teknolojinin gelişiminin ya da geniş sahne, alan derinliği gibi kavramların, kurgunun bir sinema filminin en önemli yaratıcı öğesi olduğu gerçeğini değiştiremeyeceği düşüncesi çalışmada yerini almıştır.

Sinema tarihinin gelmiş geçmiş en önemli isimlerinin başında gelen Sergei Eisenstein da "iki kurgu planının birleştirilmesi, ikisinin toplamından ziyade tamamen yeni bir yapıta benzeyeceği olgusu dün olduğu gibi, bugün de geçerliliğini koruyacaktır" (Aktaran: Sokolov 2007, 13) ve "yeteneği olanlar için kurgu, bir öyküyü anlatmada en güçlü düzenleme aracıdır" (Eisenstein 1984, 123) diyerek konunun önemini özetlemiştir.

Sinemanın, yaşamın her alanı ve bütün öteki sanatlarla yakın bir ilişkisi vardır. Bütün bunlara ve yaratıcı kurgunun üzerinde yeniden (ama bu kez, özümsenerek) durularak, kurgusal yaratıcılığın "gün ışığına" çıkartılmasının gereğine olan inanç, çalışmanın büyük bir keyifle yapılması için en temel faktörler olmuştur.

BİRİNCİ BÖLÜM
SİNEMADA KURGU

1. Kurgu Kavramı

Çeşitli çekimlerin, çeşitli kurallara ve yollara uygun olarak arka arkaya belli bir anlayışa göre sıralanmasına kurgu denir (Öngören 1993,11).

Daha geniş bir tanımla kurgu, "Bir filmin çevrilişi sırasında elde edilen çekimler arasında seçim yapmak, bunları çevirim oyunluğundaki sıralarına göre dizmek, bu çekimlerin uzunluklarını büyük bir titizlikle saptamak, çekimlerin içerik yönünden ilişkilerini göz önüne almak, bunları belirli bir anlatıya göre düzenlemek işidir" (Özön 2000, 443). Böylelikle kurgu yardımıyla filme özgü uzam ve zamanı yaratmak, filmsel gerçeği kurmak, filmin tartımını ve dizemini gerçekleştirmek, filmin akıcılığını sağlamak gibi değişik sonuçları amaçlayan çalışma ortaya çıkmaktadır.

Kurgu; bir filmin çekimlerinin bir araya getirilmesinden, sözcük olarak Amerika'da "cutting" ya da "editing", Avrupa'da ise "montage" olarak adlandırılmaktadır (Monaco 2006, 207). İngilizce sözcükler istenmeyen parçaların atıldığı bir kırpma, kesip düzeltme sürecini akla getirirken, "montage" bir inşa, hammaddeden oluşturma eylemini akla getirmektedir.

Kurgunun ilk kullanılış şekli, daha iyi betimleme için aynı aksiyona ait farklı özelliklerdeki çekimleri art arda ekleme biçimindedir. Bu basit kurgu işleminin, kurgunun tüm olanaklarını yansıtmadığı sinemacılar tarafından kısa sürede fark edilmiştir. Günümüzde bilgisayar teknolojilerinin de devreye girmesiyle,

yararlanmasını bilenin elinde önemli bir güç kaynağına dönüşen kurgu, en basit anlamıyla bir seçme ve düzenleme sorunudur (Onaran 1994,107).

2. Sinemanın Doğuşu

1839'da fotoğrafın bulunmasından sonra, hareketi eşit ve çok kısa aralarla sabit fotoğraflar olarak saptayan Edward Muybridge (İngiliz fotoğrafçı, mucit) yan yana dizdiği fotoğraf makineleriyle koşan bir atın görüntülerini saptamış ve dönen bir disk içine yerleştirdiği bu fotoğraflarla hareketli bir görüntü yaratmayı başarmıştır (Abisel 1989, 11).

Fransız fizyolog Etienne Jules Marey 1882'de kuşların uçuşunu incelemek amacıyla, saniyede 12 fotoğraf çeken ve kamera takılmış bir makineli tüfeğe benzeyen bir aygıt geliştirmiştir. 1887'de ABD'li Hannibal Goodwin'in fotoğraf çekiminde selüloit film kullanması, bir yıl sonra da George Eastman'ın bu uygulamayı geliştirerek makaraya sarılı selüloit film şeridinin seri üretimini başlatması, sinema filminin gerçekleştirilmesi için bütün ön koşulları hazırlamış olmuştur. Thomas Edison ile yardımcısı William Kennedy Laurie Dickson'ın yaptıklan kinetograf, kameranın ilk biçimi olarak ortaya çıkmıştır. Bu aygıtla, kenarlarına düzenli delikler açılmış 15 mm'lik filmler üzerine saniyede 40 görüntü saptanabilmekteydi(Abisel 1989,5). Edison kinetoskop adını verdiği bir gösterim aygıtı aracılığıyla da bu görüntüleri hareketli bir biçimde yansıtmayı başarmıştır.

Kinetoskopu Paris'te bir sergide gören Auguste ve Louis Lumiere, sinematografi adı verilen aygıtı geliştirmişlerdir. Elle çalıştırılabilen bu aygıt film çekimi ve gösterimi yapabilmekte ve 10kg dolayındaki ağırlığı sayesinde de, istenen yere taşınabilmekteydi. Lumiere Kardeşler ilk gösterilerini 28 Aralık1895'te Paris'te, Capucines Bulvarı'ndaki Grand Cafe'de gerçekleştirmiş ve bu gösteri sinemanın başlangıcı olarak kabul edilmiştir (Abisel 1989, 34).

3. Kurgu Düşüncesinin Tarihsel Gelişimi

Sinemanın ortaya çıkışını müjdeleyen ilk kısa filmler, deneysel olmanın ötesine geçmeyen filmlerdir. Bu filmler çekilirken, kamera çalıştırılmış ve kamera duruncaya kadar kamera önündeki olay ve nesnelerin görüntüleri kaydedilmiştir. Anlatım bütünlüğü tek çekim içinde sağlanmıştır. Çekimlerin eklenmesi anlamında bir kurgunun varlığından bile söz edilemeyeceğinden, yaratım sağlayan kurgudan hiç söz edilemez.

Kurgu, rastlantı sonucu sinemaya girmiştir. Melies, "Olace Opera'da" çekim yaparken kamerası aniden durmuş, yeniden çalıştırılıncaya kadar, kamera önündeki yaşam devam etmiştir. Melies, görüntüleri izlerken, kadının aniden erkeğe; otobüsün, cenaze arabasına dönüştüğünü fark etmiştir (Abisel 1989, 27). Önce çekimlerin eklenmesinde kullanılan kurgu, daha sonra bindirme, kararma, açılma gibi tekniklerin kullanılması ile devam etmiştir.

Sinemanın kendine özgü anlatım olanaklarından yararlanma ve sinema aracılığıyla bir öykü anlatma dönemi temel olarak Fransız yönetmen Georges Melies'le başlamaktadır (Kaliç 1992,9). Melies, fantastik sinema ve bilimkurgu sinemasının da öncüsü sayılan filmlerinde sinemanın yanılsama yaratma gücünü zekice kullanarak film "hile"leri uygulamıştır. Ama Melies'in filmlerinde kamera sabit bir noktada durmakta ve öyküyü, tiyatro sahnesindeymiş gibi görüntülemektedir.

Melies'nin ortaya koyduğu kurgu çalışmasını, Lotman şöyle açıklamıştır:

> " Sinema ilk kez Melies'nin birleşik görüntüleri en uzak olasılıklara ilişkin konular alanına en aşırı gerçek dışılığı katmaya izin verdikten ve kurgu çekimlerin sıralanmasındaki saymacılığı meydana çıkarmaya olanak sağladıktan sonra, sanat olmuştur" (Lotman 1986, 29).

Daha sonra sinema dilinin temel öğeleri olacak değişik çekim ölçeklerini ve kamera açılarını kullanan ve bunları öykünün gelişimine göre değişik biçim ve

ritimlerde kurgulayan ilk sinemacı Porter (1869–1941: İskoç asıllı ABD'li yönetmen) olmuştur. Özellikle "*The Great Train Robbery"* (Büyük Tren Soygunu–1903) filminde Porter, hareketli ve gerilimli sahnelerde yakın ve kısa çekimler kullanarak, kamerayı hareket ettirerek ve arkadaki bir perdeye yansıtılmış görüntülerle öndeki bir mizansenin birleştirilmesine dayanan arka gösterim tekniğini uygulayarak, gerçekçi sinemanın temellerini atmıştır (Abisel 1989,35).
Sinemayı tiyatrosal formatlardan sıyırıp, kurgu aracılığıyla sinemanın özgün anlatım diline kavuşmasını sağlayan ve kurgu konusunda ilk denemeleri yapan yönetmen olan "Porter" (Abisel 1989, 32) *"The Life of an American FireMan*" (Bir Amerikan İtfaiye Erinin Yaşamı) adlı filmi ortaya çıkartırken de elindeki çekimleri dramatik şekilde düzenleyip, kurgusal anlatım sanatının ilk örneğini ortaya koymuştur. Porter, aksiyonların etki yapacak biçimde verilmesini ve her aksiyonla kendinden sonra gelecek aksiyon arasında bir ilişki ağı oluşmasını sağlamıştır. Böylece kurgunun ilk prensipleri vurgulanmıştır (Abisel 1989, 33).

Porter'ın, eşzamanlı gelişen bir olayın parçalarını iki farklı uzamdan alınarak birleştirmesi anlamına gelen almaşık kurguyu denemeye başlaması ve Griffith'in dramatik bir etki sağlamak amacı ile yakın çekim tekniğini kullanmasından sonra sinemacılar "kesme" ile duyguları zamanı ve uzamı kendi yetenekleri doğrultusunda yoğurarak yönlendirebileceklerini fark etmişlerdir. Böylelikle kurgu "hareketli fotoğrafların özü" durumuna gelmiştir (Dmytryk 1993, 10).

Sinemaya karşıt kurguyu "*Sabıkalı*" adlı filmiyle getiren Porter; bu filmde eski bir mahkûmun yoksul yaşantısını gösteren görüntülerle, kendisine iş vermeyen patronun varlıklı yaşamını, peş peşe göstererek, farklı koşulları tanıtmıştır. Çekimlerin karşılaştırılması ilk büyük yenilik ve Porter kurguyu ustaca kullanan ilk yönetmendir (Onaran 1994, 35).

Porter'ın kurgu konusundaki bu denemeleri de dikkate alınacak olursa, kurguyu düzenli olarak ilk kullanan ve kurgunun sinema sanatındaki yerini belirleyen yönetmenin David W. Griffith olduğu söylenebilir. Griffith "*The Birth Of a Nation*" (Bir UlusunDoğuşu–1916) ve "*İntolorance*" (Hoşgörüsüzlük–1916) gibi

filmlerinde kurguyu ustaca kullanmıştır. Filmleri, sinema dilinin ve sinema sanatının ilk büyük yapıtlarıdır (Onaran 1986, 73).

Bu yapıtların en önemli özelliği paralel gelişen olayların örülmesiyle, paralel kurgunun yaratılmış olmasıdır. Bu kurgu "1890–1905" döneminde klasiktir, çekimler uzundur ve kamera hareketli değildir. "1905–1930" döneminde ise kısa çekimler birleştirilerek yeni anlamlar yaratılmış ve böylelikle sinemanın bir dil olduğu, kanıtlanmaya çalışılmıştır (Büker 1991, 106).

Griffith tarafından ortaya atılan "koşut kurgu" kurgunun gelişmesine hız kazandıran en önemli buluşlardan biridir. Birbirlerinden uzakta gelişen bağımsız iki hareket birbirleriyle belli bir noktada kesiştirilerek olayların anlatımsal bütünlüğü sağlanmıştır. Griffith "*Intolerance*" adlı filminde, kurgunun bu birleştirici anlayışını yaratmıştır. Koşut kurguyu, yani gittikçe hızlanan kurguyu yapıtlarında denemiştir. Kameranın herhangi bir uzamın hizmetinde olmadığı inancını taşıyan Griffith kurgu ile ortaya çıkartılan filmlerin, zamanın ve uzamın kalıbını yıktığı inancını taşımaktadır. Birbirinden çok farklı zamanların ve uzamların izleyicinin kafasında birleşeceğini kavrayan ilk yönetmen de odur (Büker, Onaran 1985, 235).

Böylece, "zaman ve uzamla birebir uyuşan görüntü" olmaktan kurtulan sinemada eylemin süresini kurgu belirlemeye başlamış ve Griffith kesme aracılığı ile çarpıcılık yaratmıştır (Büker 1985, 77–78).

Kurgusal yaratıcılığın anlatı zenginliğinin ortaya çıkması için, Rus sinemacıların Griffith'in filmlerini görebilmeleri ve kurgunun ilk şeklini tanımaları gerekmiştir. Eisenstein, kurgu temellerinin Amerikan sinema ekibince atıldığını belirtmiş, kurgunun gelişiminde Griffith'in yaratıcı çalışmalarının çok önemli bir rol oynadığını şu şekilde ifade etmiştir:

> "Griffith, kurguya, koşut kurgu yöntemi ile ulaştı. Temel olarak bir duraklama uğraması yine bu noktada oldu. Bu çalışmayı

> tamamlaması işini, yer yuvarının başka bir bölümünde başka bir dönemde ve başka bir sınıf anlayışındaki sinemacılara bıraktı (Eisenstein 1985, 270).

Burada koşut kurguyu tanımlama işini kendilerine bırakıldığı ifade edilen kişiler Rus yönetmenlerdir. Bu yönetmenler kendilerine bırakılan kurgu anlayışını, geliştirerek kurgunun potansiyelini başarı ile kullanmışlardır. Bu bağlamda kurguyu sinemada ilk uygulayan Porter ve Griffith, geliştiren ve yaratıcı anlamda kurguyu uygulayanlar da Rus yönetmenlerdir denilebilir.

Kurgunun babası Grifith olarak bilinse de kurguyu özel bir sanat biçimi olarak geliştirenler Eisenstein, Pudovkin, Kuleshov ve diğer Ruslardır. Bu geliştirme çabaları önemli bir gereksinimden doğmuştur. Diğer ulusların (Almanlar-Fransızlar-İngilizler-Amerikalılar) okuma-yazma oranı yüksek olduğundan, batı dünyası hikâyelerini "ara-yazı" ile anlatabilmektedir. Ancak yüzde doksanı okuma yazma bilmeyen Rus halkı için bu yöntem geçersizdir. Her şeyin görüntülerle anlatılması zorunluluğu Rusların bu konuda en yetkin biçimde gelişmelerinin de tetikleyici unsuru olmuştur.

Rus devleti "1917–1919" yılları arasında iç savaşla boğuşurken de sinema eğitimi sürdürülebilmiştir. Lenin, sinemanın devrimi pekiştirici gücüne inanmış ve sinemacıları desteklemiştir. Pek çok genç kameranın büyük bir coşkuyla savaş alanlarında çektiği filmleri, kurgulayan kurgucuların çalışmaları kurguyu geliştirmiştir. Devrimin ilk yıllarında sinemada önemli bir kıpırdanma olmamış ancak 1924'e gelindiğinde devlet sanatsal anlatım arayışlarını özgür bırakma kararı alınca sanatçılara yaratıcılıklarını sergileme imkânı vermiştir. Vertov bu tarihe değin kurguyla ilgili bir takım çalışmalar yapmış, Kuleshov işbirliğinde yapılan kurgu denemeleriyle de bu çalışmalar belli bir olgunluğa erişmiştir. Kuleshov 1923'te gerçekleştirdiği deneylerini yayınlamış, fakat asıl gelişmeler 1924'ten sonra olmuştur (Asiltürk 1995, 75).

Kuleshov deneylerinden birinde Moskova'nın değişik yerlerinde dolaşan bir kadın ile erkeğin görüntülerini kurgulamıştır. Bu deneyde kadın ile erkek kurgu ile karşılaştırılmış, bu iki insan gerçekten karşılaşmışlar gibi irkilip gülümsemişlerdir. İzleyiciler de onların aynı zaman ve mekânda karşılaştıklarına inandırılmıştır. Kurgulanan bu görüntülerde oyuncular el sıkışıp çerçeve dışına bakmaktadırlar. Bakılan yer "Beyaz Saray"dır. Sonra sokaklarda yürürken görüntülenirler. Sonraki çekimde bir katedralin merdivenlerinden çıkmaktadırlar. İzleyiciler onların Beyaz Saray'ın merdivenlerinden çıktığı yanılgısına kapılmışlardır. El sıkışma ve Beyaz Saray ayrıntı çekimleri asıl çekimlerin arasına eklenince oyuncular sanki Beyaz Saray'a giriyor gibi bir izlenim doğmuştur. Bu deney Kuleshov'un "sinema kurgu ile yıkabilir, onarabilir, aynı malzemeyi yeni bir görüntü düzenleme yolunda kullanabilir" (Aktaran; Onaran 1986, 71–72) tezini de doğrulamaktadır.

Kuleshov 'un ikinci deneyinden yeni bir insan yaratılmıştır. Bu örnekte genç bir kız aynanın önünde oturmakta gözlerini kirpiklerini dudaklarını boyamaktadır. Bu genç kız ayakkabılarının iplerini bağlar. Gerçekte olmayan genç kız yaratıcı kurguyla yaratılmıştır. Dudaklar gözler bacaklar ve ayakkabının iplerini bağlayan eller çok farklı kızlara aittir. Kuleshov bu özel kurgu yöntemine yaratıcı anatomi demiştir (Onaran 1986, 73).

Bu deneyler montajın gelişmesi, sinemanın güçlü anlatım olanaklarının doğması için bir kapı açmıştır.

Griffith *"Intolorance"* adlı filminin son sahnesinde hızlı kesmeler yaparak, filmin dört öyküsünün dramatik yoğunluğunu artırmıştır. Bu film Rus yönetmenleri yaratıcılığa yönlendirmiş ve 1926'da sinema dünyası yepyeni bir dil kazanmış; Eisenstein "*Bronenosets Potyomkin*" (Potemkin Zırhlısı-1925) adlı filmi, Pudovkin de "*Mat*"ı (Ana-1926) çekmiştir. Kurgu bu filmlerin en önemli anlatım aracı olmuştur. Eisenstein "iki nesneyi çarpıştırarak, iki çekimi, insanların kafalarına aktarıp orada birleştirerek yepyeni bir kavramın yaratılacağı" tezini ortaya atmış ve bunu da deneyerek somutlaştırmıştır. Eisenstein, resimle gösterilen iki öğenin birleştirilmesi ile resimle gösterilemeyen soyut kavramların görüntülerine

ulaşabileceğini ortaya koymuştur (Bazın 1966, 42–43). Bıçak resmi ve kalp resminin acıyı anlattığı örnek olarak gösterilebilir. Yani çarpışan değişik anlamda görüntüler kendi anlamlarını yitirerek kendi anlamlarında değişik bir anlamı yaratabilmektedirler (Eisenstein 1984, 72).

Dmytryk'e göre de kurgu, ya da yaygın olarak bilinen adıyla "kesme" sinemanın yarattığı tek sanattır. Sinema öteki unsurlarını başka sanat dallarından ödünç almış ya da uyarlamıştır. Öyküler, oyunculuk ve müzik en azından uygarlık kadar eskidir. Fotoğrafın öncülü resim sanatıdır ve kimyasal anlamda ilk görüntü kayıtları 19. yüzyıla dayanır. Film kurgusu ise sinemayla can bulmuştur ve karşılığında da sinemayı canlandırmıştır (Dmytryk 1984, 120).

Sinema sanatını, sinemanın kendisinin ve film türlerinin tarihsel gelişimi (ses, efekt, müzik ve yıldız oyuncunun ortaya çıkartılması) bağlamında değerlendirirken bile, kurgunun önemli olduğu kolaylıkla görülebilir.

Bu bölümde kurgunun gelişimine önemli katkılar sağlamış olan Eisenstein'ın sınıflandırdığı kurgu türleri, genel kurgu türleri ile Hollywood-Avrupa Kurgularının karşılaştırmalı olarak analizleri yapılacak, kurgunun fonksiyonları incelenecektir.

4. Kurgu Çeşitleri

4.1. Eisenstein'e Göre Kurgu Çeşitleri

Bilimde iyonların ve nötronların bulunmasına karşın, sanatta çarpıcılık olsun isteyen Eisenstein; bütün haline getirilen görüntülerin yarısını müzikholden, öteki yarısını endüstriden ödünç aldığı çift sözcüklü bir tek terimle ifade etme düşüncesiyle, çarpıcı kurgu kavramını ortaya atmıştır (Abisel 1989, 127).

Bazın, çarpıcı kurguyu, şöyle tanımlamıştır: "Bir görüntünün anlamının, mutlaka aynı olaya bağlı olması gerekmeyen, başka bir görüntü ile yaklaştırılarak pekiştirilmesidir" (Bazın1966,149). Eisenstein ise, çarpıcı kurguyu; "kısa-yakın" çekimlerin izleyicilerde şok etkisi yaratacak biçimde kurgulanması olarak

tanımlamış ve çarpıcı kurguya "*Strike*" (Grev–1924) filminin "yakalanarak öldürülen işçileri" gösteren çekimlerine karşıt konan, "mezbahada boğazlanan öküzler" çekimini örnek vermiştir. Yani işçiler mezbahadaki öküzler gibi boğazlandılar metaforu yaratılmak istenilmiştir. Bu örnekten anlaşıldığı gibi çarpıcı kurgudaki amaç, izleyicinin anlığına, çağrışımcı görüntüler gönderip tepki oluşturmaktır (Eisenstein 1985, 45).

Eisenstein, "*Strike"* filminde kullandığı çarpıcı kurguyu geliştirerek, "*October*" (Ekim–1927) filminde kullanmıştır. Ancak bu kurgu yeni bir aşamadır ve artık ismi, "çağrışım kurgusu"dur. İzleyicinin, coşkulu bir duruma yöneltilmesi, çağrışımlar yoluyla yapıldığı için bu kurguya "çağrışım kurgusu" denilmiştir.

Eisenstein bu kurguyu, kurgu çeşitleri içinde en yalın olarak belirtmiştir. Bu kurgunun temel ölçütü, çekimlerin uzunluklarıdır. Çekimler birbirlerine müzik ölçüsü uyumunda ve uzunluklarına göre eklenir. Gerilim yaratılması için, bu formülün temel orantısı korunmalı, parçalar mekanik biçimde uzatılıp – kısaltılmalıdır (Dobson 1963, 73).

Dizemsellik, (ritim) bütün sanat yapıtlarında aranan ve ulaşılmaya çabalanan, sanat yapıtlarının anlatımına veya diline, anlatım canlılığı getiren öğelerden biridir (Kagan 1993, 445).

Dizemsel kurgunun ortaya çıkartılması için, çekim içindeki gereç ile bu gerecin gösterilmesi için kullanılan çekimin uzunluğunun çarpımı gerekmektedir. Bu göreli bir uzunluktur. Bir metrelik omuz çekimi verisinin, bir metrelik genel çekim verisinden çok farklı uzunlukta olduğu belirtilmiştir. Çünkü bu kurguda, kurgu devinimini, bir görüntüden ötekine taşıyan, görüntü içindeki devinimin kendisidir. Potemkin'in, ''Odesa Merdivenleri'' ayrımı, bu kurguya iyi bir örnektir. Askerler basamaklardan inerken, ayakları dizemsel devinimle bütün ölçümlü gerekleri çiğnemektedir. Basamaklarda ilerleyen bebek arabasının ayakları hızlandıran rolü, adım adım inişi, yuvarlanarak inişe dönüştürmüştür. Çünkü ritim, kurgunun özünü oluşturan çekim uzunluklarında yapılan değişikliklerle yaratılmaktadır. Beşer

saniye tutan çekim dizileri, birer saniye olarak seçilmiş çekim dizisine göre, “daha yavaş ritim” yaratmaktadır (Eisenstein 1984, 155).

İzleyicilerin, heyecanlı bekleyişini yanıtlayan “olup bitme” ayrımı, aslında onların, evrensel birikimlerini devreye sokarak, kendilerini gelişmenin içinde görüp filme katılmalarını sağlamıştır. Bu ritmik kurguyla başarılmıştır.

Bir sinema filminde, çekimler, ağır basan egemen öğe referans alınarak kurgulanır. Yani, kurgu, tartıma, çerçevenin temel eğilimine, çekim uzunluğuna göre yapılır. Baskın olan egemen öğeye göre belirlenen bu kurgu, titremsel kurgu olarak adlandırılmıştır (Eisenstein 1963, 75). Potemkin’in Odesa limanında yapılan cenaze töreninin ‘’sisli sabah’’ tablosunun kurgusu, parçaların coşkusal sesine ve uzamsal hiçbir değişime yol açmayan dizemsel titreşimlerine dayalıdır.

“Aristokratik” olarak nitelenen çekimlerde ağır basan egemen öğeye göre yapılan titremsel kurguya karşılık olarak ortaya çıkartılan üsttitremsel kurgu, Eisenstein tarafından “demokratik” olarak nitelenmiştir. Bunun nedeni, üsttitremsel kurgunun yapılışında, titremsel kurgunun aksi bir durumun söz konusu olmasıdır. Tek egemen öğeye bağımlı kalınması söz konusu değildir. Bu kurgunun temel niteliği, yapılış sırasında, parçaların çekiciliklerinin hepsinin de dikkate alınıyor olmasıdır. Bu, titremsel kurgunun, egemen öğesinin ayrıcalığının sonunu getiren ve öteki uyaranların göz önüne alınmasını sağlayan bir durumdur (Wollen 1989, 59).

Anlıksal kurgu ise, çağrışım kurgusunun dönüştürülmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Eisenstein’in amacı; en soyut kavramları gösterircesine aktarmak olduğundan; anlıksal kurgu, onu anlıksal filme ve anlıksal sinemaya ulaştırmıştır (Eisenstein 1984, 28).

Bu kurgu, anlıksal çeşitten seslerin ve üsttitremlerin kurgusudur. Eisenstein, anlıksal ses ve titreminin, kendine uygun düşen anlıksal duyguların çatışacak biçimde sıralanmasıyla yaratılan bu kurgusuyla, en soyut düşüncelerin bile perdeden sunulabilmesinin olanaklarını aramıştır.

Anlıksal kurguda görüntüler öylesine düzenlenecektir ki gösterilebilen nesneler aracılığı ile soyut anlamlar da gösterilebilecektir. Böylece dil- sinema bağı kurulacaktır (Asiltürk 1995, 155).

Yedi başlık altında incelenen kurgu çeşitleri birbirleri ile çatışma ilişkilerine girdiklerinde, kurgu yapıları olurlar. Bu sıralamada da görüldüğü gibi bunlar, birbirlerini yansıtan, birbirleriyle çatışan; karşılıklı ilişkiler kurarak, her birinin örgensel olarak diğerinden oluştuğu ve gittikçe daha fazla belirginleşen bir kurgu çeşidine doğru ilerleyiştir. "Ölçümlü kurgudan", "dizemli kurgu" katmanına geçiş, çekim uzunluğuyla görüntü içindeki devinim arasında çatışma yaratır. Üsttitremsel kurgu ise çekimin temel titremiyle dizemsel ve titremsel ilkeleri arasındaki çatışmadan doğar (Eisenstein 1985, 95). Ruhbilimsel, matematiksel ve fiziksel bakımdan, deha ürünü olarak ileri sürülmüş olan bu kurgunun, sinemanın sanat olmasında oynadığı rolün önemi açıkça ortadadır.

1990'lı yılların ortalarında 7 Oskar kazanan Steven Spielberg imzalı "Schindler's List" filminin sonunda, "sanatsal kurguyu" büyük bir ustalıkla kullandığı sahne de, ''kurgunun, sinemadaki görevini sürdürdüğü,'' görüşünü desteklemektedir. Sözü edilen bu sahnede, soykırımın bütün acılarını yaşamış yaşlı Yahudilerin, yıllar sonra çocuklarıyla birlikte, Schindler'in mezarına taş bırakmaları gösterilmektedir. Uzun bir kuyruk oluşturan insanlar, büyük bir saygı sezilen sessizlikle taşları mermer mezarın üzerine bırakmaktadırlar. Mezar ve bu mezara bırakılan taşlar birçok anlam ifade etmektedir (Asiltürk 1995, 155).

Bu "birçok anlam" Yahudilerin saygısı, minnet duyguları, yeniden çoğalması, Schindler'i unutmaması, birbirlerine bağlılığı, soykırımın çözüm olamayacağıdır.

Söylenmek istenenler salt görüntüler aracılığıyla söylenmiş ve bu sahnedeki sessizlikle, bir "içten konuşma" yaratılmıştır. Film bu sahnede siyah beyazdan, renkli çekime dönüşmektedir. Böylelikle, kötü günlerin, güzelliğe dönüşümünün "şöleni" yaratılmak istenmiştir. Mermer mezar ölümün, ölümsüzlüğe dönüşümünü simgelemektedir.

4.2. Genel Kurgu Çeşitleri:

Kurgu çeşitleri her kaynakta farklı şekilde anlatılmaktadır. Bunun nedeni, A kaynağında bulunan bir kurgu çeşidinin B kaynağında; B kaynağında bulunan bir kurgu çeşidinin de A kaynağında olmamasından ileri gelmektedir. Dolayısıyla yeni bir sıralamayla kurgu çeşitlerinin tümünün kapsamına çalışılmıştır.

4.2.1. Hızlı-Yavaş Kurgu

Yavaş kurguda uzun çekimler kullanılırken, hızlı kurguda kısa çekimler kullanılmaktadır (Onaran 1989, 76). Çekimler, kısa olduğunda, zaman ve uzam değişimleri hızlı; çekimler uzun olduğunda ise bu değişimler yavaş olur.

4.2.2. Karşıt Kurgu

Bu kurgu, adından da anlaşıldığı gibi, karşıt içerikli olayların, sırayla verildiği ve izleyicilerin karşılaştırma yapmasının sağlandığı bir kurgu çeşididir. Bu kurguyu sinemaya getiren kişi ‘’Sabıkalı’’ filmiyle Porter’dır. Eski bir mahkûmun yoksul görüntüsü, ona iş vermeyen patronun, varlıklı yaşamıyla peş peşe verilerek bir karşıtlık yaratılmıştır (Pudovkin 1966, 75).

4.2.3. Koşut (Paralel) Kurgu

‘’Koşut ve karşıt kurgu’’ çoğu zaman aynı kurgu gibi değerlendirilir. Pudovkin’e göre, koşut kurgu, karşıt kurguyu andırmasına karşın ondan daha geniş anlamlıdır (Pudovkin 1966, 74).

Koşut kurgunun en önemli özelliği, bir olayın etrafında gelişen yan olayla bağlantısının, olay sırasına göre kurulmasıdır. Değişik uzamlarda gelişen olaylar sırayla verilerek, filmin doruk noktasında buluşturulmaktadır.

4.2.4. Film Karesinde Kurgu

Fransız film yapımcılarının “le plan seguence”, Amerikalı yönetmenlerin de “a fluid camera style” olarak adlandırdıkları bu terim, bir sahnenin tümünü ya da oldukça büyük bir bölümünü kesintisiz olarak görüntüleyen uzun ana çekim olarak tanımlanmaktadır (Arijon 2005,198).

Avrupalı birçok yönetmen bu tekniği kullanmaktadır. Bazı yönetmenlerin bu tekniği kullanarak, daha yavaş bir ritm ve daha akıcı bir anlatım tercih ettikleri söylenilebilir.

Avrupalı yönetmenlerin arasında, bu teknikten faydalanan yönetmenlerin oldukça fazla olmasına rağmen, Amerikalı yönetmenlerin bu teknikten daha az istifade ettikleri görülmektedir. Amerika’da kesmelerle yapılan geleneksel kurgu daha çok belirgindir. Atlantiğin iki yakasındaki bu yönetmenlerin, bu tekniği uygulamalarındaki farklılık, çalışma yöntemlerinin farklı olmasından kaynaklanmaktadır. Genellikle Amerika’lı yönetmenler, uygun sahneleri üçgenin üç noktasından yaptıkları değişik “ana çekim”lerle, “iç karşı açı çekim”lerle ve ihtiyaç duyabilecekleri zaman “kurtarıcı çekim”lerle görüntülemeyi tercih ederler (Arijon 2005, 199).

Deneyimli bir kurgucu, çekilmiş olan görüntüleri dikkatle izler ve senaryonun gerektirdiği şekilde filmi sekans sekans kurgular. Çekimlerin seçiminden sorumlu tek kişi olduğundan yükü ağırdır. Sahnenin vurgulanmasında ne zaman yakın çekime kesileceğine, ne zaman genel çekime çıkılacağına kurgucu kara verir. Yönetmenin işi kurgucuya, içlerinden seçim yapabileceği çok sayıda çekim malzemesini sunmaktır. Kurgucu bazen, bir sekansı iki ya da üç farklı şekilde kurguladıktan sonra, yönetmen ve yapımcı bu sekansları izleyip çeşitli değişikleri önerebilir.

Kieslowski de kendi hayatını ve filmlerini anlattığı kitabında kurgunun önemine dikkat çekerek, bir filmin montaj odasında hayat bulduğunu şöyle dile getirmiştir:

> "Filmin montaj odasında var olmaya başladığına inanıyorum. Çekmek, sadece gerekli malzemeyi ve olasılıkları sağlamaktır. Kendime mümkün olduğunca hareket etme özgürlüğü tanıyarak, montaja başlıyorum. Kurgulamak, iki film parçasını birbirine bağlamaktır ve bu aşamada gereken bazı kurallar vardır. Kurgunun bir başka aşaması daha vardır ve en ilginç olanı da budur: "Filmi oluşturma aşaması".
>
> Bu, seyirciyle oynanan bir oyundur, dikkati yönlendirme, gerilimi dağıtabilme oyunu. Bazı yönetmenler tüm bunların senaryoda yazılı olduğuna inanır. Bazıları da oyunculara, sahnelemeye, ışıklara, fotoğrafa güvenir. Ben de bunlara inanıyorum ama ayrıca filmin tanımlaması güç sadece orada, montaj odasında hayat bulan ruhunun farkındayım (Kieslowski 1997, 218).

Yönetmen, önceden bir sahne için, değişik yaklaşımlar planlayabilir, sonra da bunlardan birini çekmek üzere seçebilir. Bu çok kesin ve katı bir seçim de olmaz. Dış çekim ya da stüdyo çekimi sırasında gelebilecek düzeltme önerilerine açıktır. Alfred Hitchcock'un "iyi film çalışma masasında yapılır" saptaması iyi bir örnektir (Arijon 2005,200).

Kamerada kurgu, bir seçeneği sınamaktadır. Sahne sadece tasarlanan biçimde çekilir ve bu yaklaşımı değiştirecek alternatif bir çekim, örneğin öykünün önemli noktalarını vurguladığı "cut away" çekimler yapılmaz. Çünkü ana çekimle bunların bütünleştirilmesi güçtür. Bununla birlikte, bu sistem geleneksel kurgunun istediği çok sayıda görüntüye, daha hızlı bir çekim imkânı sağlar. Asıl sorun, bu teknik kullanılırken hataya tahammülün çok az olmasıdır. Oldukça sınırlı bir sahne mekânında hareket eden oyuncuların diyalogları bile, bel ya da göğüs çekimleri ile görüntülenebilir (Arijon 2002,200).

Televizyon dizilerinin içyapısı, bu tekniğe çok iyi bir uyum sağladığından "film karesinde kurgu" tekniği televizyon dizilerinde yaygın olarak kullanılır.

4.2.5 Bütüncül Kurgu

Bu kurgu ise, filmin düşünsel boyutu ile ilgilidir. Ekrandaki temayı güçlendirir, derinleştirir, görüntünün anlatmak istediği bir kalıba sokar (Belkaya 2001,94). Ekranda temayı oluşturacak olaylar gerçek yaşamdaki doğal "sıralamaları" şeklinde verilebilir. Böylece kurgu, olaylara sebep sonuç ilişkisi açısından bakılmayı sağlar. Olay gerçek zamandaki gibi başlar, gelişir ve sonuçlanır.

Olaylar belirli "bölümler" şeklinde kurgulanabilir. Böylece ana olay üzerinden uzaklaşıp yan olaylar üzerinden gelişen bir yapı oluşturulabilir. Ya da tema, "karşılaştırmalı" bir kurgu olarak verilebilir. Bu bağlamda kurgu, benzeyen ve benzemeyen olayları karşılaştırır. "Çatışmaya" dayalı kurguda ise, tez-antitez-sentez anlayışı doğrultusunda çekimler birbiri ardına sıralanır (Belkaya 2001, 94).

Kılıç'a göre görüntüleme sürecinde sanatçının amacı başarılı bir kurgu yapmaktan çok, zaman boyutu yaratmak olmalıdır. En küçük görüntü parçası bile izleyiciyi, görüntünün nesnesini oluşturan nesnel temanın zamanı dışında, içerik ve estetik açıdan görüntü parçasının sınırlarını da aşan bir zamana yani psikolojik zamana yönlendirilebilmelidir (Kılıç 2003, 95).

Kurguya anlatım bakımından göz atmak gerekirse, kurgunun başlıca beş çeşidi olduğu söylenebilir. Bunlar: "düz anlatım, geriye dönüş, ileriye atlayış, koşut gelişim (paralel), zamandaş gelişimdir. Bütün bu kurgu çeşitleri filmin anlatımına, değişiklik, çeşni katan, tekdüzeliği gideren, izleyicinin dikkatini uyanık tutan, anlatımı varsallaştıran, filmin yapısına, zaman ve uzam boyutunun çok çeşitli görünüşlerle katkıda bulunmasını sağlayan işlemlerdir (Onaran 1989,73).

5. Teknolojik Gelişim Ve Dijital Kurgu

5.1. Analogdan Sayısala Geçiş

Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde film kurgu odası; bir geri sarma masası, bir makas ve büyüeçle donanmış sessiz bir yerdi. İşlerin elle yapıldığı bu mekanik öncesi dönemde kurgucu, filmi, laboratuardan geldikten sonra seyreder, bazı kareleri büyüteçle inceler ve makasla doğru olduğunu düşündüğü noktalardan keserek kurgu işini yapmaktaydı.

Daha çok sezgilerine güvenerek ve sabırla film parçalarını bir araya getiren kurgucu, parçaları ataşla tutturarak, yapıştırılmak üzere, başka bir teknisyene yollayarak kurgu işlemi yapılmaktaydı. Sonrasında kurgucu, yönetmen ve yapımcıyla birlikte filmi seyrederek eksiklerini tespit eder ve film istenilen düzeye gelene kadar gerekli olan yerleri, kısaltıp-uzaltma şeklinde düzenlemeleri yapardı (Murch 2005,65).

O yıllarda Moviola adlı hareketi kare kare incelemeye izin veren, ancak kurgucular tarafından oldukça pahalı gürültülü ve biçimsiz bulunan bir alet bulunmaktadır. İki kafalı (görüntü ve ses) Moviolanın stüdyolara girmesinin ardından onun gelişmiş modelleri olan Alman Steenbeck ve Kem, İtalyan Prevost, Fransız Moritone stüdyolardan eksik olmamıştır (Murch 2005,65). Günümüzde ise film kurgusu mekanik yöntemden, elektronik yönteme geçmiş ve moviola artık nostaljik bir obje olarak stüdyoların girişlerinde sergilenmek üzere rafa kaldırılmıştır.

Analog video dünyasına göz atılacak olursa, bu sistemde televizyon setleri, videokaset kaydedici (VTR), kamera kaydedici (CCR) gibi birtakım teçhizatlara ihtiyaç duyulmaktaydı. Sonrasında ise imgeleri manipüle etmenin daha kolay olduğu, özel kurgu efektlerinin de gerçekleştirilebildiği TV geniş alan yayıncılığında dijital video ortaya çıkmıştır (Tekalp 1995,14). Uluslar arası danışma radyo kurulu (CCR) tavsiye raporu, TV stüdyoları için 525 ve 625 satır

tarama TV sistem değerlerini birer dijital video formatı olarak tanımlamıştır. Analog görüntünün dijitalleşmesi için bir diğer uygulama da farklı analog standartları birbirine dönüştürmektir. PAL'dan NTSC'ye dönüştürmek şeklinde olduğu gibi (Tekalp 1995,15).

Seksenli yıllarda, uzun metrajlı bir filmin dev miktardaki çekim malzemesini, dönemin bugüne göre ilkel sabit disklerine aktarmak akıllıca bir iş olarak görülmekteydi. Uygun çözüm, filmi, analog medya üzerinde tutmak ve bilgisayarı bu görüntülerle idare etmek için kullanmak şeklindeydi. Seksenlerin sonuna doğru ise bilgisayar bellek teknolojisindeki gelişmelerle film karelerini doğrudan sabit disklere kaydetmek mümkün hale gelmiştir. Avid ve lightworks gibi bilgisayar kurgu programlarının altında yatan "sayısal-elektronik" diye adlandırılabilecek temel teknolojik yenilik de böylelikle gün ışığına çıkmış olmaktadır (Murch 2005, 75).

Görüntüler ve görüntülerin bir araya geleceği bilgisi gibi, pek çok şeyi bir çatı altında toplamalarından ötürü, sayısal sistemler, analog sistemlere oranla çok daha etkili ve verimlidir. Sayısal bir sistemde kurgucular filmi kendi bilgisayarlarına aktarabilirken, eski sistemlerde, filmin VHS kasetlere aktarılması için profesyonel şirketlere gönderilmesi gerekmekteydi.

Teknolojinin hızla gelişimi öbür sektörler gibi sinema ve televizyon sektörünü de yakından ilgilendirmektedir. Teknolojiye ayak uydurmak kolay olmasa bile tekniğin ilerlemesi, görüntüsel yaratım sürecine farklı bir bakış açısı getirmiştir. Görüntünün biçimlenmesiyle birlikte, izler kitlenin algılama sürecinde de değişiklikler yaşanmaya başlamıştır (Yolcu 2003, 497–98).

Televizyon ve sinemadaki teknik donanımlar bilimsel çalışmaların sağladığı olanakların her alanında biraz daha artmıştır. Fotoğraf makinesinin bulunuşu, sinemanın yedinci sanat olarak ortaya çıkışı, sessiz filmden sesli filme geçiş, siyah beyazdan renkli filme geçiş, televizyonun yeni kitle iletişim aracı olması teknolojinin baş döndüren gelişimiyle kazanılmış görüntüsel donanımlardır.

Sayısal sistemler ilk planda, örneğin Edit Droid'in lazer diskleriyle karşılaştırıldığında, görüntü kalitesinin kötü olması sebebiyle eleştirilmiş, ancak 90'lı yıllarda sabit disklerin ucuzlayıp, görüntü kalitesinin de artmasıyla birlikte, diğer analog sistemler, bu sayısal sistemlerle başa çıkamaz hale gelmişlerdir (Murch 2005, 75).

Elektronik kurgu yalnızca donanım üreticileri tarafından öne çıkarılmamış, yapımcı ve yönetmenlerden de büyük destek görmüştür. George Lucas, Oliver Stone, Jim Cameron, Steven Soderbergh, Francis Ford Coppola ve daha pek çok kişi filmlerini kurgularken elektronik sistemleri denemişlerdir (Murch 2005,73). Filmciler bu alanda paradan tasarruf etmekten çok, kurgu yapma hızını artırmak ve farklı seçenekler yaratmak amacıyla ilgilenmişlerdir.

1990-95'li yıllar arasında elektronik dalganın doludizgin bir şekilde ilerlemesine rağmen yine de pek çok film mekanik olarak kurgulanmaktaydı. Günümüzde ise durum tam tersine döndü ve nerdeyse tüm filmler bilgisayar ortamında elektronik olarak kurgulanmaktadır(Murch 2005, 66).

Bugün en çok kullanılan elektronik sistemler arasında Avid, son yıllarda piyasaya sürülen Final Cut Pro ve Lightworks sayılabilir. Kullanımları farklı olsa da çalışma prensipleri genelde aynıdır.

Kabaca bir bilgisayar kurgusunda şu aşamalarla işe başlanılabilir:

Filmin çekilmesinin ardından "sayısallaştırma" (video capture) adı verilen bir uygulamayla çekilen görüntüler bilgisayara aktarılır. Sonrasında her film karesine bir adres verilerek veritabanı oluşturulur. Bu işlem kurgucuya, aktarılmış olan bu görüntülerle istediği şekilde oynama (düzeltme-kesme-yapıştırma) imkânı sağlamaktadır. Doğru sıralamaya karar verildikten sonra, program, bu kararların bir listesini oluşturur. Buna "Kurgu Karar Listesi" (Edit Decission List)

denilmektedir. Böylece bitmiş olan film, sinema salonlarında gösterime hazır hale gelmektedir.

5.2. MTV Örneği

Televizyon donanımı dünya çapında hem tüketici açısından, hem de endüstriyel anlamda büyük kar getirebilecek, buluş ve yeniliklere açık bir alandır. Her ne kadar müzik ve televizyon sektörünün varlığı yıllar öncesine dayansa da yirmi dört saat sürekli müzik yayını yapan kanalların oluşumu 1981 yılına tekâmül etmiş, daha sonraki yıllarda kaset sektörünün gelirlerinde müzik yayını yapan kanalların artması sebebiyle %40'lık bir düşüş yaşanmıştır (Hanson 1997, 64).

"MTV" bu alanda en başarılı kablolu televizyon servisini sunmuştur. Öyle ki Nielsen reytinglerinde 1,2 ile Amerikan televizyon izleyicilerinin en çok izlediği televizyon kanallarının başında gelmiştir (Hanson 1997,66).

O dönemde "MTV" ile birlikte 15 milyon kablolu tv evlere girmiştir. Bob Pitman'a göre "MTV" sadece televizyon kanalı olmaktan öte, diğer ev-video sistemlerine de girmeyi amaçlamıştır. "MTV" sayesinde, izleyiciler için "müzik" aynı zamanda da "görüntü" anlamına gelmiştir (Pitman'dan Aktaran; Hanson 1997, 65).

1960'lı yıllarda da televizyonlarda müzik programları yer almaktaydı. (Shinding-Heulbaloo, Hootenamy gibi). Fakat "MTV" kanalı; geceyarısı özel konserler vermesi, Beatles filmlerini hatırlatan müzikleri sunması ve bunları inanılmaz bir şekilde karakterize etmesi vb. gibi pek çok faktörden dolayı büyük bir başarıya ulaşmıştır (Hanson 1997, 65). Bununla birlikte MTV'nin başarısının kuşkusuz, hitap ettiği sosyal grubun, diğer bir deyişle hedef kitlesinin özellikleriyle de ilgili olup, reklâm yaptığı ürünlerinin alıcıların yaşlarının 12–34 yaş arası olduğu söylenilebilir (Hanson 1997, 65).

“MTV” bu anlamda bir çığır açmış, müziğin insanların kafasında hayat bulması, hem reklâm sektörünü, hem de diğer televizyon türlerini tetikleyici bir güç olmuştur.

5.3. Dijital Kurgu Sistemlerinin Sağladığı Avantajlar

Mekanik ve elektronik kurgu sistemleri arasında bir takım farklar vardır. Bilgisayarda yapılan kurguda, gerçekte, görüntülere fazla müdahale edilememektedir. Sadece görüntülerle ne yapılacağı konusunda çeşitli bilgisayar komutları verilmektedir.

Mekanik yöntemlerdeki temel fark “yok edici kurgu” anlayışıdır. Bunun anlamı şudur: mekanik kurguda, görüntüler ve görüntülerin ne şekilde bir araya getirileceği bilgisi aynı şeydir. Çekimlerin arka arkaya nasıl ekleneceği bilgisi, çekimleri belli bir şekilde arka arkaya ekleyerek oluşturulmaktadır. Doğal olanı da budur. Fakat bilgisayar temelli kurguda ise durum bu şekilde değildir. Çekimlerin nasıl sıralanacağı bilgisi, çekimlerin kendisiyle farklı yerlerde durmaktadır. Bu konuyu daha da açmak gerekirse, bilgisayardaki kurgu programında bir sahneyi izlerken, görüntüler, izlemek istenilen şekilde sırayla gösterilir. Bir sahneyle ilgili tamamen başka bir şey denenmek istenirse sistem bunu umursamaz. Sadece komutların değiştirilmesi yeterlidir. Oysa mekanik sistemde yeni bir versiyon (A) yapılabilmesi için, önce eski versiyonu bozmak gerekmektedir. Bu bağlamda mekanik ve elektronik kurgu sistemleri arasındaki bu çok önemli fark bilgisayar temelli elektronik sistemleri ön plana çıkartmaktadır. Sonuçta, genel olarak kabul gören sistem de yukarda belirtilen elektronik kurgu sistemleri olmuştur.

Elektronik sistemlerin kabul görmesinin başlıca sebepleri şu şekilde sıralanabilir:

Daha Hızlı Olması: Bilgisayar temelli kurgu sistemlerinin en önemli özelliklerinin başında, eski mekanik sistemlere göre daha hızlı olması özelliği gelmektedir. Hız; gerek kurgucuların her saatini yaratıcı bir şekilde kullanması bakımından, gerekse de filmleri daha çabuk çekilde çıkarmak isteyen stüdyolar

için çekici olmaktadır. Elektronik sistemlerin "hız"ı birçok nedenden ileri gelmektedir. Bunlardan en önemlisi ise malzemeye "anında rastgele erişim" olanağıdır. Eski mekanik sistemlerde kurgucu her aradığı çekimin yerini fiziksel olarak bulmak ve makineye takmak zorundayken, günümüz bilgisayar teknolojisinin sağladığı imkânlarla, elektronik sistemli kurgu makinelerinde herhangi bir çekime bir "klik" le erişilebilmektedir (Murch 2005, 70).

Maliyetin Düşük Olması: Bilgisayar temelli kurgu sisteminde negatiften, doğrudan hard diske aktarım yapılabildiği için, maliyet, iş kopyası yapmanın yarı fiyatına düşmektedir. Daha açık bir ifadeyle iş kopyası basma gerekliliğini ortadan kaldırmaktadır. Filmin kurgulanmasının ardından sadece kullanılmış olan çekimlerin kopyasını bastırmak yeterlidir.

Malzemeye Erişimin Kolay Olması: Mekanik kurgu sistemi odalarında çalışmak çok daha zorlu koşullarda olmaktadır. Kesilmiş çekimleri dosyalamak, listeler yapmak, kodlamalar oluşturmak gibi zahmetli ve uzun süreçlerden geçilmektedir. Tüm bu sayılanlar, bilgisayar temelli kurguda azalmış ya da tamamen ortadan kalkmıştır.

Yönetmene Avantaj Sağlaması: Daha önceki konuda anlatıldığı üzere mekanik sistemlerde, bir çekim, filmde kullanıldığından, yönetmen artık o çekimin kesilmemiş halini izleyememektedir. Bu bağlamda bilgisayarda yapılan kurgu, mekanik sistemlerdeki gibi "yok edici" bir kurgu olmadığından, her ne kadar filmin kurgusunda kullanılmış olsalar da, yönetmen çekimlerin kesilmemiş halini izleyebilmektedir.

Görüntüleri Muhafaza Edebilmesi: Elektronik kurgu sistemi ile bir sahnenin pek çok değişik halleri kaydedilebilir ve gerektiğinde tekrar çağrılabilmesi için hard-diskte tutabilir. Karşılaştırma yapmak gerekirse mekanik kurguda "geri dönmenin" maliyeti yüksek ve zaman kaybı daha fazladır. Bunun yapılabilmesi için, sahnenin kopyalanması gerekmektedir.

Sesin Profesyonel Kullanımının Sağlanması: Mekanik sistemlerde, iki veye üç kuşaktan fazla ses olmamaktadır. Bununla birlikte üzerinde titizlikle durulmadığı takdirde görüntüyle eşlemeyi bozabilmektedir.

Günümüz bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte Avid, Final Cut Pro, Lightworks gibi kurgu programları, ne kadar değişiklik yapılırsa yapılsın, sesi, otomatik olarak görüntüyle eşlenmiş olarak tutarlar. Ayrıca, sesin yüksekliği artırılıp azaltılabilir, ses yavaşça kapanıp açılabilir, frekans ayarları değiştirilebilir vb. gibi avantajlar sağlamaktadır.

Özel Efektlerle Uyum: Elektronik sistemleri kurgu aşamasında özel efektlerle çalışmayı kolaylaştırmaktadır. Filmde noktalama olarak da bilinen görüntüsel geçişler (kararma-açılma-silme) anında denenebilir ve aynı zamnda çerçevenin yeniden düzenlenmesi, hızlandırma, yavaşlatma, hareketin ters çevrilmesi gibi efektler de yapılabilmektedir (Murch 2005, 70–72).

Dijital sinema, video ve bilgisayarlı kurgu olanaklarından oluşan çerçevenin dışında düşünüldüğünde, dijital sinemanın film teorisi üzerindeki etkileri de tartışmaya dâhil edilebilmektedir. Lev Manovich "Dijital sinema nedir?" adlı makalesinde bu etkileri şöyle özetlemektedir:

> "Öncelikle dijital teknolojilerle birlikte sinema fiziksel bir gerçekliği kaydediyor olmaktan çıkmıştır. Bilgisayar ortamında yaratılan sanal gerçeklik de sinemanın bir parçasıdır. Kullanılan ve görüntülenen malzemedeki bu değişimin en büyük etkisi gerçeklik hissinde yaşanmaktadır (Manovich'ten Aktaran; Köstepen 2002, 58).

Kendisinin dijital sinemayla birlikte kullanmak istediği elastik gerçeklik kavramını açıklamak için de "Forrest Gump"ın açılış sahnesindeki kuş tüyünün uzun yolculuğunu örnek vermektedir. Fiziksel gerçekçilikte olması muhtemel ancak kaydedilmesi mümkün olmayan bir tüyün süzülüşü, mavi ekran ve bilgisayar sayesinde görünür ve kaydedilebilir hale gelmektedir (Köstepen 2002, 58).

5.4. Dijital Kurguda Karşılaşılan Sorunlar

Murch, kitabında, bir filmde görüntülerin değişik şekillerde bir araya getirilmesinin yarattığı astronomik olasılık hesaplarını vurgulamıştır. İster mekanik, ister elektronik hangi kurgu yöntemi kullanılırsa kullanılsın bunun her zaman böyle olduğunu iddia etmiştir.

Örneğin bir sahne iki çekimle tamamlanacak olsa, bu çekimlere A ve B dersek, A, B, A+B, B+A olmak üzere dört seçenek bulunmaktadır. Bu bağlamda çekim sayısı arttıkça bu olasılıkların sayısı da astronomik hale gelmektedir.

Bir sahne için elli çekiminiz olduğu düşünülürse, olası kurgularının sayısı bütün çevredeki atom parçacıklarının sayısına eşit olmaktadır. Murch, kurguladığı bazı aksiyon sahnelerinde 250 çekim olduğunu ve bu durumda ortaya çıkan rakamın korkutucu olduğunu (88 ve yanında 91 tane sıfır) belirterek konunun karışıklığına dikkat çekmiştir (Murch 2005, 68–69).

Dolayısıyla bir projeye başlayan kurgucunun kafasının karışıklığının sebebi, karşı karşıya olduğu bu sayısız miktardaki seçeneklerdir. Rakamlar o denli yüksektir ki bir film kurgusunu milyonlarca seçeneklerin hepsinin gözden geçirilerek uygulanması söz konusu değildir. Fakat "bilgisayar kurgusu" bu çok fazla sayıdaki seçeneklerle baş etmek için bir takım hızlı yöntemler sunmaktadır.

5.5 Sayısal Teknolojinin Yeni Yaratısı: Sanal Yıldızlar

Stanley Kubrick'in 1999 yapımı filmi "Gözleri Tamamen Kapalı" nın çok konuşulan ayin sahnesinin sonuna doğru pelerinler içinde bir grup adam ellerini önde kavuşturmuş iki çıplak kadınla birlikte kameranın önünde dans ederler. Görüntüdeki kişiler gerçekte yoktur. Başka bir ifadeyle, bilgisayar ortamında yapılan bir canlandırmayla oraya yerleştirilmişlerdir. Bu çıplak kadınlar filmdeki sahnelere California'daki "Sibertechizat Firması"nın ürettiği siber dalga adı

verilen bir özel efekt cihazının yardımıyla yerleştirilmiştir (Yolcu 2002,572). Aynı şekilde "Terminatör 2" filminde yeni nesil terminatörün yapı maddesi akışkan metal ve "Titanic" filminin açılış sahnesindeki üşüşen kalabalıklar da siber dalga özel efekt cihaz ürünleridir (Yolcu, 2002,572). Bu tür efektler sinema endüstrisinde sanal oyuncu olarak adlandırılmaktadır. Bu adlandırmanın sebebi, geçmişte gerçek aktörlerin yaptığı işi, şimdi bunların üstlenmiş olmasıdır.

Yüzyılın başında sinemanın bulunması, gösteri dünyasında, büyük bir yenilik, dev bir adım olarak karşılanmıştır. Sinema mekanik olanla mistik olanı bütünleştirerek yaşayan karakterlerin imajlarını perdeye yansıtarak büyülü bir birleşim yaratmıştır. Sinema pek çok farklı şekilde işlev görmüştür. Örneğin, gerçek dünyanın rahatlatıcı bir yanılsamasını yaratarak; zamandan ve uzaydan bağımsız bağımsız bir âlem yaratmıştır (Yolcu 2002,572).

Dijital teknoloji, sinemayı yeniden şekillendirmeye başlamıştır. Bu durum kendini öncelikle resim seçimi, kurgu, ses gibi yapım aşamalarında göstermiş, sonrasında ise seyirci kitlesinin ürünleri kabulündeki değişikliklerle, interaktif CD Rom ve sanal dünyaların bilgisayar ortamında yaratılmasıyla kendini göstermiştir. Selüloid sinema bireyin gerçeklikle olan ilişkisini ciddi biçimde değişime uğratmıştır. Dijital teknolojinin de bu ilişkide, en az bunu kadar bir değişim yaratacağa benzemektedir. Geçmişte de var olan animasyon ve minyatürizasyon gibi yöntemlerle gerçek hayatta mevcut olan varlıklar perdeye farklı biçimlerde yansıtılırken dijital teknoloji kurgusal varlıkları yoktan var etmektedir (Yolcu 2002,573). Bu bağlamda tüm bu değişimlerin sıcağında da sinemayla ilk başından beri özdeşleşmiş aktörün yaratılması olanağı bulunmaktadır.

Şu an için özel efektler görsel bir oyun yapmak, (Jurassic Park'taki) yaratıklar veya dramatik bir etki (Titanic'in açılışındaki kalabalıklar) yaratmak için kullanılmaktadır. Animasyonlar dışında henüz bir sanal aktörün başrol oynadığı film yapılmamakla birlikte gelecekte ne olacacağı merak konusudur.

5.6. Sayısal Teknoloji ve Gelecek

Günümüzde gitgide daha fazla sayısal gösterim yapılmakta olduğunu söyleyen "Murch", film endüstrisinin son on beş yıldır içten içe sayısal teknolojilere döndüğünü de belirtmektedir (Murch 2005, 105). Sayısal görsel efektlerin başarısı, "The Matrix, "Jurassic Park", "Titanic" gibi filmlerle kanıtlanmadan önce de bilinmektedir. Sayısal gösterimin gelişi, filmin on dokuzuncu yüzyıldan kalan son iki dayanağından birinin sonunu göstermektedir. Bunlardan biri her şeyi başlatan çekim aşamasıyken, diğeri de son aşamadaki gösterimdir.

Eskiden, örneğin bir insanı uçurmak gibi özel efekt çekimleri için çok fazla zaman harcanmaktaydı. Kameraman ipleri görünmez kılmak için özel ışıklandırma yapmak zorundaydı. Günümüz teknolojisinde ise ipler olabildiğince kalın, parlak ve renkli yapılmaktadır ki, sonradan bilgisayarda sayısal olarak bu ipleri görüp silmek kolaylaşmaktadır.

Yakın gelecekte olabilecekleri ise "Murch" kitabında şöyle özetlemiştir:

> "Manyetik film 1950'lerde ortaya çıktığında devrim sayılmıştı. Ama delikli manyetik bant, şimdiden yerini, gösterici eş zamanlı çalışan sökülebilir disklere bıraktı. Kameradan direk besleme, yani görüntüyü ayıracak bir yöntemle 35 mm kameradan direk diske görüntü aktarımı yapılabilecek, bu disk kaydı kurgucuya anında ulaştırılacak, böylece filmin yıkanıp, eşlenip videoya aktarılmasını beklemeye gerek kalmayacak" (Murch 2005, 101–102).

Tüm bu beklenen gelişmelerin ortaya çıkartacağı sonuç "daha bütünleşmiş bir sayısal sinema"dır. 21. yüzyılın başında "35 mm", çekim ve gösterim aşamalarında önemli bir rol oynamaya devam etmektedir. Ancak bu filmin önemini koruyup koruyamayacağı belli değildir. Günümüzde daha fazla sayısal gösterim yapılmaktadır. Bu kopyalar 35 mm.'den çok daha nettir. En iyi "35 mm" kopyada bile önlemeyen çeşitli sorunlar (Çizikler, titremeler, kirler) yoktur.

Burada söylenilebilecek şey, film yok olsa da hareketli görüntülerin kalacağı olacaktır (Murch 2005,105).

Günümüz teknolojisinin de getirdikleriyle, inanılmaz bir şekilde ilerleyen sayısal devrimin sinemayı nasıl bir hale getireceği bilinmemektedir. Sinema iyiye mi yoksa kötüye mi gidecek, ya da tanınmaz bir hale mi gelecek? Sorularının cevaplanması oldukça güç gözükmektedir.

Bu sorunun cevabını tahmin edebilmek için, "Murch", şu çarpıcı örneği vermiştir: 15. yüzyılda pigmentlerle uygulanan fresk tekniğinin yerini bez üzerine yağlı boyaya bırakmasıyla birlikte, sanatçı istediği yerde ve anda, resim yapma özgürlüğüne sahip olmuştur (Murch 2005,107). Sanatçının kullandığı renkler kuruduklarında olacakları gibidir. Ve ressam çatlamalar gibi sorunları düşünmez. Bununla birlikte sanatçı beğenmediği yerleri düzeltebilir ve tuvali başka amaçlar doğrultusunda da kullanabilir. Fresk tekniği ile çalışırken ise çok fazla planlama yapmak gerekmekte ve bu yöntemde, sanatçılar pigmentleri ve kuruyunca renklerin nasıl değişeceğini bilmek zorundaydı. Çünkü bir pigment uygulandıktan sonra düzeltme yapmak imkânsızdır ve sıva yapılırken de kaçınılmaz olarak çatlaklar oluşmaktadır (Murch 2005,107).

Filmle çalışmanın fresk tekniğiyle çalışmaya benzediğini söyleyen Murch, bir filmin iç içe geçmiş birçok teknolojinin karmaşık bir şekilde bir araya gelmesinden oluştuğunu ve bu nedenle filmcilik tanımı gereği sadece bir kişinin kontrolü eline alabileceği bir alan olmadığını da belirtmiştir (Murch 2005, 108).

6. Kurgunun; Ses, Müzik Ve Renk İle İlişkisi

6.1. Kurgu-Ses ilişkisi

Sinemayı keşfedenlerin esas hayali olan ses ile görüntünün birliği, teknolojik ve ekonomik sebeplerden ötürü 1920'li yılların sonuna kadar ertelenmiştir.

Görüntüler çizgisel ve ara ara çekim biçiminde, ses ise süreklilik esasına dayanarak ve dolaylı yoldan kaydedilirken, uzun bir süre ses ve görüntü senkronizasyonu çözülememiştir. İlk kez 1906 yılında Lee De Forest'in keşfetmiş olduğu odyon tüpü (vakum tüp-bir levha üzerindeki sinyalin elektronik manipulasyonu için uygun bir ortam sağlayan cam tüp) ses sinyallerini, elektrik sinyallerine çevirmeyi olanaklı kılmıştır (Monaco 2002, 123). Böylelikle ses ve görüntünün kolaylıkla birleştirilebilme imkânı doğmuştur. Sonuçta ses ve görüntü öğeleri, filmin parçalandığı ve eklemeler yapılmak zorunda kalındığı durumlarda bile, senkronize olabildiler.

Sessiz anlatım yapmak zorunda olan "sessiz sinemanın" kurgu yapılmaksızın görüntülere kendini aşan anlamlar yüklemesi oldukça zordur. Kurgu bu eksikliği gidermenin en önemli aracı olmuştur. Sessiz sinema, tarihsel gelişimini tamamlayıp yerini sesli filmlere bırakınca, sinema, sesin anlatıcı özelliğinden faydalanmaya başlamıştır ve filmlerin akıcılık ve doğallığını bozan, ses öğesinin eksikliğini durmadan tekrarlayan "ara yazı"nın işlevini de, ortadan kaldırmıştır. Yönetmenler, ses ortaya çıkınca, önemli bir anlatım öğesi olan, "sessizliği" kullanma olanağına kavuşmuşlardır. Konuşmaların, gürültülerin aniden kesilip yerini derin bir sessizliğin alması, "sessizliğin" çok önemli bir dramatik öğe olarak kullanılması olanağını sağlamıştır. Dolayısıyla sessizliği ses aracılığıyla bozarak, "etki yaratmanın" olanağı doğmuştur (Özön 1984,91).

Pudovkin, Eisenstein gibi önemli yönetmenlerin yapıtlarında, bu kişilere yönetmen yardımcılığı yapan Aleksandrov'un, 5 Ağustos 1928 günü, Leningrad'da çıkan bir dergide yayımlanan yazılarında, sesin, sinemada kullanılmasına ilişkin değerlendirmelerini Gevgili şu şekilde alıntılamıştır:

> "Kurgunun gelişiminde ve kusursuzlaştırılmasında ses, ancak görsel kurgu ile ilintili biçimde, karşı sürümsel olarak kullanılabilirse, sinemaya yepyeni bir güç katabilir. Ses ile gerçekleştirilecek ilk deneysel çalışma, görüntülerle açık bir uyumsuzluğa doğru yöneltilmelidir… Ancak o tür bir girişim görsel ve işitsel etkenlerin en sonunda, orkestral bir karşı sürüm yaratarak olumlu sonuçlar verebilir" (Aktaran; Gevgili 1989, 55).

Eisenstein ve arkadaşları, sese sığınılması yerine, bu olanağın, görselliği sağlaması yönünden faydalanılması gerektiğini ve kurgunun sanatsal kullanımının, o günkü kaotik ortamdan korunmasının şart olduğunu savunmuşlardır. Eisenstein'ın savunduğu bir diğer nokta da; sesin ancak görsel kurgu ile bağıntılı kullanıldığında, sinemaya katkı sağlayabileceğidir. Yani, kurgu kuramını, sesin karşısında, çökmekte olan bir sistem olarak görmemiş ve sesi kurgusal bağlamda değerlendirerek, kurgu kuramını görüntü – ses çatışmasının bir amaca hizmet etmesi için düzenlenmesi gerektiğini savunmuştur. Çünkü ses, görüntünün açıklayıcısı gibi kullanıldığında, kurgu ekini yok olacak ve görsel kurgu parçasına sesin eşlenişi, görsel kurgu parçasının bir kurgu gözesi olarak eylemsizliğini artıracaktır. Bu kurgunun zararınadır. Eisenstein, sesin görsel kurguya karşı sürümsel kullanılışının, kurgunun "gelişmesini" sağlayacağına inanmıştır (Eisenstein 1985, 338).

Sesin sinemaya girmesinin, sinemayı sanat olarak algılayan birçok sanatçıyı telaşlandırmasının haklı nedenleri kısa sürede anlaşılmıştır. Çünkü Dmytryk'in belirttiği gibi ses öğesi, sinema sanatındaki yerini alırken; kurgu ile ortaya çıkartılan coşkuyu, dinamizmi, hareketli fotoğraflar sanatının özü olan ''kurgu''nun kendisini, sabitleştirme tehlikesini de beraberinde getirmiştir. Sesi yenmek isteyen Chaplin, *"City Lights*" (Şehir Işıkları) filminde, ekonomik gelişmenin simgesi olan anıtın açılışını yapan kişiyi konuştururken; sesi kendi sanatsal amacı doğrultusunda kullanarak, sesin tınısını, doğal bir şekilde değil de olağanüstü bir hızda konuşturarak, "vızıltı" sesi oluşturmuştur (Dmytryk 1993, 10).

İlk zamanlar korkulan olduysa da, sonrasında Eisenstein'in uzak görüşlülüğü ile ortaya attığı kuram doğrultusunda sesin sinemayı bozmayacak ve dahası sinemadaki kendi boşluğunu dolduracak bir şekilde, sanatsal yönde kullanılmaya başlandığı görülmüştür.

Bazın ise, sesin sinemaya girmesini (sesin, gerçeğin ayrılmaz bir parçası olduğunu düşündüğü için), salt gerçeğin kaygısını taşıyan yönetmenlerin anlatımlarını

desteklemesi açısından değerlendirmiş ve sesin sinemaya kazandırılması ile sinemanın eskisinden daha gerçekçi olabildiğini savunmuştur (Özön 1985, 179).

Bazın, 1930–1940 döneminde, Renoir'dan başka başarılı bir sesli film çalışması yapanın olmadığını; Renoir'in , "*Oyunun Kuralı"*" filmi aracılığıyla, kurguyla sağlanan olanakların çok ötesinde arayışlara gittiğini belirterek; sesli film kurgusuna dair bilgiler sunmuştur. Çok önemli bir bilgi de; sessiz sinema dönemi boyunca saniyede 16 kare fotoğraf çeken kameraların yerini 24 kare fotoğraf çeken kameraların almış olmasıdır (Gevgili 1989,72). Çünkü sesle koşut sürmesi gereken fotoğrafların, saniyede 24 kare akması bir zorunluluktur.

Vertov, ses–kurgu ilişkisi ile ilgili olarak sesin, görüntüyle uyum içinde ve ancak "sanatsal ses kurgusu" bağlamında kullanılması gerektiğinin altını çizmiştir. Orson Welles, bu düşünceyi filmle belgelemek istercesine, 1941 yılında "*Citizen Kane"* (Yurttaş Kane) filmini çekmiştir. Bu film, sessiz sinema ile sesli sinemanın tam bir bileşkesidir. "Anlamlı konuşan fotoğrafların filmi" olarak tarihe geçen bu filmle Welles adeta sinema sanatının savunmasını yapmıştır (Asiltürk 1995, 178). Konuşma olmayan anlamlı görüntüleri, konuşan fotoğraflar (çekimler) izlemekte ve görüntüler müzikle bütünleşmektedir. Alan derinliğini çok iyi yansıtan sahnelerde, net ve küçük görüntüler, o güne kadar tartışılanları yanıtlamıştır: "Sinema önce görüntüdür". Çünkü sesin sinemada kullanılmaya başlamasıyla birlikte konuşmalar, diyalogun gerektirdiği yerlerine yerleştirilmemiş ve sahneyi durmaksızın konuşan oyuncular istila etmiştir.

"*Schindlers List"* (Schindlerin Listesi) ve "*The Piano"* (Piyano) gibi 1990'ların ortalarında çekilen çok önemli filmlerle; Welles ve Resnais gibi kalıcılıklarını ispat etmiş yönetmenlerin filmleri, Godard'ın: "sesli sinemanın tüm önemli filmleri de sessizdir" sözlerini doğrulayacak kadar ''sessiz sinemaya yakın filmler'' olarak gözlemlenmiştir (Asiltürk 1995, 181). Görüntüdeki etkiyi vurgulamak için; Hitchcock'un sıralanmış kadavra görüntüsünü değil, sıralanmış şişeleri göstererek, seyircinin ödünü patlattığını belirtmiştir (Godard 1991,155).

Sesin, görüntüye koşut eşlenmesinin, sesli sinema ile birlikte zorunlu hale geldiğini; bu filmler izlenirken beklendik seslerin duyulmamasının, izleyicilere, bir rahatsızlık vermesi açıkça göstermektedir. Nesne ve objelerin, gerçek yaşam ortamındaki devinim ve hareketlerinden, kendilerine has, bazı sesler çıkarttıkları, izleyiciler tarafından bilindiği için, devinirken görüntülenmiş çarkın, devinen çark sesi; hareket halindeki lokomotifin, lokomotif sesi çıkartması beklenecektir. Bu seslerin olmamamsı durumunda, izleyiciler rahatsız olacaktır.

Onaran, sesin görüntü ile kurgulanması konusunda, Fritz Lang'in *''Düsseldorf Vampiri"* adlı filmini örnek göstermiştir. Filmin bir sahnesinde yaşanan bir hırsızlık olayı anlatılırken, olayla ilgili görüntü fondaki sesle tamamlanır. Görüntüdeki mahzen, dar geçitler, elleri bağlanmış bekçiler olayı desteklemektedir. Bu şekilde komisere açıklama yapan ses ve hırsızlık olayının görüntüleri birbirini tamamlamaktadır. Bu, sözler ile görüntülerin, salt kurgusal bir kompozisyonudur. Hırsızlıklı ilgili görüntülerin zamanıyla, sözlerin söylendiği zaman birbirinden farklıdır (Onaran 1986, 53). Ses ve görüntü, aynı anda verilerek uyum sağlanmıştır.

6.2. Kurgu-Müzik İlişkisi

Müzik, sinemada çok yönlü kullanılan öğelerden birisi olduğu halde, burada, salt "kurgu-müzik" ilişkisinden bahsedilmektedir. "*Aleksandr Nevsky"* adlı filmin, özgün müziği incelendiğinde, film müziğinin işitsel bir öğe olarak, görsel düzenle, bazen uyum, bazen de bilinçli olarak yaratılmış uyumsuzluk içinde olduğu görülmektedir. Böylece görsel - işitsel kurguyla olağanüstü bir etki gücüne ulaşılmıştır (Gevgili 1986, 52).

Görüntü ve müzik kurgusunun yetkin örneklerinden biri Alan Parker'ın, "*The Wall*" (Duvar – 1981) filminde gözlenebilir. Filmin başlangıcındaki sahnede zincirlenmiş olan oldukça büyük bir kapı vardır. Zincirin kırılıp kapının açılması için kapı ileri geri itilmektedir. Müzik, kapının zorlanmasına paralel olarak

patlama noktasına doğru tırmanır. Yani görüntü ve müzik birbirini destekler, müziğin yükselmesi gerilimin de artmasını sağlar.

Eisenstein, müzik-görüntü kurgusunda elde edilen çekimlerin kurgulanacakları müzikle karşılıklılık durumlarını kanıtlamış olması gerektiğini söyleyerek bu düzenlemenin kurgusal yönüne dikkat çekmiştir:

> "Bir besteci de, önceden kurgusu yapılmış bir film ayrımı ele alındığında, … (görüntü ve müzik konusunda) seçici davranmalıdır: Besteci, hem bütün kurgunun yapısını hem çekimden çekime aktarılan düzenleme çizgisindeki dahası, "çekimler içindeki" düzenlemelerdeki görsel devinimi çözümlemek zorundadır" (Eisenstein 1984,147).

Bu çözümleme yapılmadan, 'müzik ve görüntü' kurgusunun istenen etkiyi sağlaması beklenemez. Müzik devinimi ile görüntünün devinimi, devinim yapıları bağlamında kurgulanırlarsa; ancak bu koşullarda ortaya çıkan üründen bir sanatsal birleştirme beklenebilir. Görüntüde ve müzikte ayrı ayrı sanat özelliği yaratılmış olur. Müzik ile görüntünün kurgusunda önemli olan, bu sanatsal öğelerin, birbirlerini yadsımamaları, birbirlerini estetik olarak bütünlemeleridir (Eisenstein 1984, 149).

Film müziğinin etkisini görme bakımından şu filmlere göz atılabilir. "*Star Wars"s* (Yıldız Savaşları–1977) filmini heyecanlı kılan nedir? *"Lawrence Of Arabia"*da (Arabistanlı Lawrence) geniş çöl kumlarının üzerindeki bir devenin küçücük lekesi niçin o kadar güzel görünmekte? Neden "*Seven*"in (Yedi) sonunda ufukta görünen kamyonet o denli korkutucu? Neden "*Gone With The Wind"*de (Rüzgâr Gibi Geçti) Scarlett O'Hara'nın günbatımındaki silüeti o denli kederli? "*Vertigo*"da (Yükseklik Korkusu) Madeline'in kuleden atlayacağını ve Scotty'nin onu kurtaramayacağını nasıl tahmin edebiliyoruz? (Tonks 2006,9).

Tüm bu soruların cevabı: Müziktir. Hangi yöntemlerle olursa olsun film müziği, gereksinim duyulan bütün duygularla iletişim kuran, görünmez bir

anlatıcıdır. Hisleri çoğaltabilir, onlarla çelişebilir veya aksiyonu ve diyaloğu önemsiz kılabilir (Tonks 2006, 10).

Ünlü Alman besteci Hans Zimmer "*Gladiator*" (Gladyatör–2000) filmiyle ilgili düşüncelerini şöyle dile getirir:

> Bütün Aksiyon sekansları ve savaş sahneleri etrafımda gördüğüm tarihsel yapılar sayesinde ortaya çıktı. Ridley Scott, Marcus Aurelius'un bu savaşı 17 yıl boyunca sürdürdüğünü ve etrafının bu sanat eserleri ve büstlerle çevrili olduğunu söylemişti. Roma İmparatorluğuna ait hoşumuza giden şey, mimarinin ve sanatın zaferidir. İşte tüm bunlar benim ayaklarımın altındaydı, ayrıca bir de kanlı savaşlar vardı. Bütün bu güzellikleri yansıtabilecek en uygun ve en güzel müzikal üslubu bulmam gerekiyordu. Ansızın Viyana valsleri geldi aklıma, bu valsler ait oldukları gösterişli kültürle birlikte düşünüldüğünde keyifli görünüyordu. Bu yüzden inanılmaz derecede savaş sahneleri için valsler besteledim (Tonks 2006, 110).

Kuşkusuz pek çok endüstriyel faktör, müzik kurgusunu etkilemiştir. Bunlardan en önemlisi film müzikleri için yapılan mix işlemi olarak göze çarpmaktadır. Danny Elfman'a göre mix işlemini doğru şekilde yapmak zor değildir. Ancak bugünkü filmlerin üzerine çalışmanın zor olduğundan, filmlerin akustik olarak fazlasıyla gürültülü olmasından dem vurur. Bunun da sebebini yönetmenlerin müzik ve ses efektlerini aynı biçimlerde kullanmasına bağlar.

Maas'ın belirttiği gibi: "Film müziği hesaplı bir şekilde filmin konsepsiyonuna katılır, çünkü aslında bireyüstü ve aynı tür etkiler seyirci kitlesini bir çerçeveye hapseder. Belli bir sahnenin, bir filmin taslağının ya da filmin pazarlama stratejisinin somutlanması, ancak film müziğinin özgül işlevlerinin inandırıcı bir şekilde belirlenmesiyle mümkündür" (Maas'tan Aktaran 1993; Erdoğan, Solmaz 2005, 59).

Film müziğinin işlevlerini dört ana başlık altında toplamak mümkündür:

1- Tektonik İşlevleri: Müzik, film oluşumu dışında yapı elemanı şeklinde başlangıç ve bitiş gerilimini verebilecek şekilde kullanılabilir.
2- Dizimsel İşlevleri: Müzik, anlatım yapısının bir elemanı olarak, gerçek ve hayal oluşumlarını birbirlerinden ayırır, sahnelerin peş peşe sıralanmasındaki süreçleri birbirine bağlar, sahneleri doruk noktasına çıkarabilir.
3- Anlamsal İşlevleri: Müzik ideolojik anlam veya belli bir amaca göre biçimlendirilmiş gösteren görevlerini yüklenebilir, bir sahnedeki duygu yoğunluğu müzik yoluyla artırılacaksa (hareketliliği artırmak, seyirciyi psikolojik olarak etkilemek gibi bir amaç varsa) müziğin ideolojik/anlamsal işlevinden söz edilebilir.
4- Medyatikleştirme İşlevi: Müzik, seyirciye filmi bir şekilde kabul ettirir ve seyirciyi geçici birlikteliklere götürür. Film müziği bir filmde seyircinin sosyokültürel film müziği tecrübeleriyle film arasındaki bağlantıyı kurar (Erdoğan, Solmaz 2005,60).

Thomas'a göre film müziği, olayın geçtiği coğrafyada, alanın, zamanın, öykünün ve yaşantının durumlarını belirleyerek atmosfer yaratır. Güçlü ya da zayıf bir etki yaratmak amacıyla kullanılır. Filmdeki kişinin karakterini ya da kişilik özelliklerini belirtir ve resmin soğuk ya da sıcak olarak algılanmasını sağlayarak filmin tansiyonunu belirler (Thomas'tan Aktaran 1973; Erdoğan, Solmaz 2005, 60).

Öngören ise müziğin bir filmin en önemli öğelerinden biri olduğunu belirtmiş ve bu bağlamda yönetmenin ya da kurgucunun müziği nerede ve nasıl kullanacağını çok iyi bilmesi vurgulayarak, müziğin her filmde kullanılması gerekmediğinin de altını çizmiştir (1996, 102).

6.3. Kurgu-Renk İlişkisi

Bilindiği gibi, ses öğesinin sinemaya girmesi müzik ve ses öğelerinin, filmlerde kullanılmasını sağlamıştır. Renk öğesi de, ses gibi, sinemaya sonradan girmiştir, Renk, özel etki ve anlamlar yaratmak için kullanılmıştır.

Eisenstein, görüntü ve renk kurgusunu tartışmaya açarken, görüntü ve ses kurgusunun, daha doğrusu, kaynaşmasının görsel işitsel bir birlik yaratması düşünden söz etmiş ve görüntüyle çok yakından ilişkisi olan (görüntüden soyutlanamaz olan) renk öğesini, görüntü ve renk kurgusu bağlamında ele almıştır. Bir deney yaparak renk kurgusunu daha anlaşılır hale getirmiştir. Bu deneyde, birer santim yarıçapında ve silindirik cam kaplara kimyasal boyalar doldurmuştur. Sonrasında bunları klavye tuşları gibi yan yana sıralamıştır. Bardakların arkasına da, bakırdan yapılmış, küçük yuvarlak objeler koyarak, onların içindeki rengin görünmesini engellemiştir. Bu bakır parçaları da tellerle klavyeye bağlanmıştır. Herhangi bir tuşa basıldığında yuvarlak parçalardan birinin kalkmasını ve rengin görünmesini sağlamıştır. Deneyin ortaya çıkardığı sonucu ise şu şekilde açıklamıştır:

> "Parmağın, tuşun üzerinden kalkmasıyla bir notanın işitilmez oluşu gibi, bakır yuvarlaklar da, ağırlıklarından ötürü parmak kalkınca hemen bardağı örtüyort böylece de renk ortadan kalkıyordu. Klavikort arka tarafından, mumlar ile aydınlatılmıştı…. Çeşitli renk kurgularının yol açtığı görsel izlenim de anlatılacak gibi değildi"(Eisenstein 1984, 84).

Bir melodramda müzik seslerinin, yazarın sözcükleriyle uyuşması gerektiği gibi, renklerin de, sözcüklerle uyuşması gerektiğini söylemiş olan Eisenstein'ı, ses, müzik ve renk konuları üzerinde, kurgusal bağlamda, düşünce geliştiren en önemli sinema kuramcısı kabul etmek gerekir. Onun geliştirdiği renk, ses ve müzik öğelerinin üçünü birlikte sunan, şu çarpıcı örneği bunu ortaya koymaktadır:

Sözcükler : Kızların en güzeli, üzgünce dolaşır;
Müzik : Flütün yakınan sesleri.
Renk : Pembe ve beyazla karışık zeytin rengi.

Sözcükler :… çiçekli çayırlarda…
Müzik : Sevinçli, gittikçe yükselen tonlarda.
Renk : Mor ve papatya sarısıyla karışık yeşil renk(Eisenstein 1984,84).

Seslerin, müziğin ve renklerin bir "bütün" oluşturacak birlik içinde verildiği örnekte görüldüğü gibi, bu öğelerin kurgusu yaratıcı kurgunun sinema için ne kadar önemli olduğunu, ortaya koymaya yeterlidir. Çünkü sinema, görüntülerin buna bağlı olarak, renklerin, seslerin ve müziğin birliğinden ortaya çıkmaktadır. Ses, renk ve müzik öğelerinden yararlanmadan da film yapılabilir; sessiz sinema dönemi filmleri, buna iyi bir örnektir. Ancak bu tarz filmlerin sinema sanatı içinde yerlerinin hemen hemen hiç kalmadığını üretilmiyor olmaları da göstermektedir (Asiltürk 1995, 186-187).

Renk öğesini, bir ressam kadar estetize ederek kullanan önemli yönetmenlerden Kieslowski, 'renk üçlemesi" ile (rengin adeta konuşturulduğu "Mavi", "Beyaz", 'Kırmızı' adlı filmleriyle) rengin 'kendine özgü." bir anlatıcılığının olduğunu ortaya koymuştur. "Mavi"de, mavi renk kendi başına özgürlüğün simgesidir. Filmdeki objelerde mavinin kullanımı belirli bir renk kurgusu ve "renk düzeni" içindedir. Diğer filmlerinde de, renkler aynı kaygıyla kullanılmıştır.

Sonuç olarak, "sinemanın, kurgunun ortaya çıkartılması ile bir sanat olduğu" söylenebilir. Sanatsal kurgunun Sovyet yönetmenler tarafından ortaya çıkartıldığı bir gerçekse de; kurgunun sinemaya kazandırılmasında birçok sinema adamının etkili olduğu da bir gerçektir.

7. Kurgunun Fonksiyonları

Kurgu, sinema yapıtlarının ortaya çıkartılmasında birçok fonksiyonu yerine getirmektedir Kurgunun bu fonksiyonları yerine getirmesine de birçok faktör katkı sağlar.

7.1. Mesaj Taşıma

Hedef kitlesine iletmek istediği mesajları görüntülere kodlayan yönetmen için kurgu, vazgeçemeyeceği öğelerden biridir. Bütün sanat yapıtlarında olduğu gibi, bir filmde de yönetmenin anlatmak istediğinden çok izleyicilerin ne anladıklarının daha önemli olduğunu tartışmaya gerek yoktur. Bu bağlamda kurgunun gücü bir filmin, "farklı okunmalara açık olmasına olanak tanımasından gelir. Yani kurgu, onu iyi kullanabilen sanatçının elinde, mesajların açık uçlu kodlanabilmelerine olanak tanıyarak çok farklı içerikte mesajlar taşıyabilir. Kurgunun bu yönü, onun, en önemli fonksiyonlarından biridir. Çünkü kurgunun bu özelliği (herkesin filmin kodlarını kendine göre açımlaması) izleyicinin, özgür bırakılması bakımından çok önemlidir.

7.2. Devinim

Sinemada, çekim (canlı fotoğraflar) içindeki objelerin devinimlerinden tamamen farklı niteliklerde olan, kurgu ile yaratılan "devinimlerden" de söz edilebilir. Kurgusal devinim yaratılırken çekimlerden yararlanılmaktadır. Özon, kurgulanan çekimler arasındaki içeriksel yakınlığın, bu devinimin doğmasını engelleyemeyeceğini belirtmiştir (Özon 1984, 110). Çünkü çekimlerin arasında, içerik yakınlığı olsa bile, çekimden çekime geçişlerde, değişik bir durumun çıkması önlenemez.

İçerik ve çekim ölçeği gibi değişimlerin, bu devinimin etkisine ivme kazandıracağı açıktır. Örneğin evinde dudaklarını ısırarak düşünen kadının yüz çekimi verildikten sonra, hapishanedeki kocasının görüntüsüne geçilir. Bu çekimde (aynı çekim açısı ve aynı çekim ölçeği ile) adamın yüzünde karısının yüzündeki ifade vardır ve o da dudaklarını ısırarak düşünmektedir. Bu çekimlerin kurgulanması bir devinim yaratacaktır. Bu iki çekimin arasındaki çok yakın ilişki devinime engel değildir. Ancak çekimler arasındaki ilişki az olduğunda, devinim daha fazla olmaktadır.

Hitchcock'un, "Sapık" filmindeki "banyo sahnesi" kurgu ile devinim yaratmaya örnek verilebilir Bu sahnede, "bıçak saplama devinimi" çekim sayısı artırılıp, baş döndürücü bir "hıza" ulaştırılabilmiştir.

7.3. Filmsel Zaman ve Uzam

Filmsel zaman ve filmsel uzam doğadan alınan ve kimi zaman uzatılan, kimi zaman kısaltılan, ama mutlaka kurulan bir zaman ve uzamdır. Doğadan alınan zaman ve uzamın, yeniden yaratılmasında en önemli rol kurgunundur. Geçmiş zaman, içinde yaşanılan zaman ve gelecek zaman birimlerinden, film yasalarına uygun bir filmsel zaman yaratılır. Kurguyla, doğadan alınan zaman ve uzam birliği yıkılabilmektedir. İzleyici; geçmiş, gelecek ve şimdiki zaman içindeki yolculukta uzamdan uzama, zamandan zamana sürüklenir. Resnais'ın, "Hiroşima Sevgilim" filminde Japon erkek, Fransız sevgilisine, başından geçen olaylardan söz ederken konuşmasına yatakta başlar, konuşma tamamlanırken kesme yapılır. Fon aynıdır. Adam, konuşmasını yatakta oturarak sürdürür. Konuşması, önceki konunun devamıdır. Yapılan kesmede fon önceki fondur. Adam ayaktadır. Konuşması biter. Görüntü dışında kalan kadının tepkileri verilmeyerek, önemsiz zaman dilimleri görüntü dışında bırakılmıştır Kurgunun bu fonksiyonuyla uzaysal zaman kırılabilmiştir (Arıjon 1993,14).

Filmsel zaman da tıpkı filmsel uzay gibi film yapımının başlıca işlemine, yani kurguya bağlıdır. Filmsel zaman, gerçek zamandan sadece film yönetmeninin birleştirmiş olduğu selüloit parçalarının uzunluğuna bağlı olmasıyla ayrılır. Yönetmen bu ayrı ayrı parçaları birleştirerek kendine özgü bir filmsel uzay kurar.

Filmsel zaman, gerçek zamandan farklı olarak, izleyicinin sezgileri ile hissedebildiği bir zaman dilimidir. Filmsel zamanda, her şey şimdiki zamanda seyircinin gözünün önünde olur ve zaman kalıpları yoktur. Filmde gelişen olaylar bir zaman süresine göre yerleştirilir. Öyküdeki, olayların gerçekleşme sırası ile

filmde gerçekleşen sıra farklıdır. Önce olan bir olay sonra, daha sonra olan bir olay önce gerçekleştirilebilir (Doğan 2004, 57).

Bununla birlikte filmsel zamanın oluşturulmasında kurgunun çok önemli bir katkısı vardır. Kurgu yoluyla, gerçek zamandan çok uzun sürebilecek olaylar çok kısa bir sürede anlatılabilir. Filmsel zaman içinde olaylar dramatik yapının gerektirdiği biçimde yeni bir kronolojik sıralamayla bir araya getirilir. İzleyicinin algıları ve belleği filmsel zamanı dramatik yapı içerisinde anlamlandırmak için koşullanmış olduğundan zamanın bu şekilde oluşmasından rahatsızlık duymamaktadır.

Bir anlatıda olay örgüsü, filmsel zaman içindeki öykünün kronolojik düzenini güçlü bir biçimde sebep-sonuç ilişkisi içerisinde sunmaktadır. Böylece izleyici; öykünün mantık yapısı içerisinde, sebep-sonuç ilişkilerini, olayları anlamlandırarak filmdeki karakterlerle özdeşleşebilir. Geleneksel anlatı yapısına sahip filmlerde, özdeşleşme, seyirci çekme ve de sistemin devamlılığını sağlama bakımından da çok önemli bir yer teşkil etmektedir (Doğan 2004, 59).

Kamera tarafından yaratılarak, yönetmenin istekleri doğrultusunda, ayrı ayrı selüloit parçalarının kesilmesi ve birleştirilmesinden sonra yeni bir filmsel zaman doğmaktadır. Bu, kameranın önünde meydana gelen olayın içinde geçen gerçek zaman değil, algının hızıyla belirlenen, ayrı ayrı öğelerin sayı ve süresiyle sınırlanmış olan yeni bir filmsel zamandır (Pudovkin 1995,90).

Altıncı kattaki pencereden düşen bir insanın çekimi şu şekilde yapılabilir:

Öncelikle aşağıya bir ağ gerilir ve birinci katın penceresinden bir adam ağa doğru atlarken adam filme alınır. Sonra da aynı adam alçak bir yerden toprağa doğru düşerken kayda alınır. Birbirine eklenen bu iki çekim gösterim sırasında istenilen izlenimi verir. Bir insanın oldukça yüksek bir yerden düşmesi olayında iki nokta seçilmiştir. Düşüşün başlangıcı ve sonu. Bu ikisinin arası alınmamıştır.

Pudovkin'e göre yukarda anlatılan işleme hile denmesi doğru değildir. Doğal bir olay ile bunun perdedeki görünüşü arasında göze çarpan biir başkalık vardır. İşte filmi bir sanat yapan da bu başkalığın kendisidir(Pudovkin 1995,90).

Altıncı kattan düşen adam örneğinde olduğu gibi, gerçekte bir ağın içine önce üç metreden, sonra da bir buçuk metrelik ikinci bir metrelik ikinci bir yükseklikten atlamaktan başka bir şey olmadığı halde perdede 20–30 metre yükseklikten düşüyor gibi görünmektedir.

L. V. Kuleshov 1920 yılında aşağıdaki sahneleri bir deney olarak birleştirmiştir:
1- Bir adam soldan sağa doğru yürümektedir.
2- Bir kadın sağdan sola doğru yürümektedir.
3- Adamla kadın karşılaşır ve tokalaşırlar, adam kadına bir yeri gösterir.
4-Önünde geniş merdivenlerin bulunduğu, büyük, beyaz bir bina gözükür.
5-Adamla kadın merdivenlerden çıkarlar.

Ayrı ayrı çekime alınmış olan bu parçalar, belli bir şekilde birleştiridiğinde seyirciye açık ve kesiksiz tek bir olgu gösterilmekteydi. İki insanın karşılaşması, yanındaki eve yapılan davet ve içeri giriş. Oysaki bu parçalardan her biri ayrı yerlerde çekilmişti. Örneğin delikanlı G.U.M binası yanında, kadın Gogol heykeli yanında, el sıkışma bir tiyatro yakınında, beyaz ev de bir filmden alınmıştı (Gerçekte bu ev Beyaz Saray'dı), merdivenlerden çıkış Saint Saviour Katedrtalinde olmöuştu. Sonuç olarak çevrim başka yerlerde yapıldığı halde seyirci sahneyi bir bütün olarak algılamıştır. Kameranın saptamış olduğu gerçek uzay parçaları, perdede bir araya getirilmöiş olarak görünmüştür. Böylelikle Kuleşov'un "yaratıcı coğrafya" adını verdiği sonuç ortaya çıkmıştır (Pudovkin 1995,92). Selüloit parçalarının birbirine eklenmesiyle birlikte, gerçekte var olmayan yeni, filmsel bir uzay meydana gelmiştir. Birbirinden kilometrelerce uzaklarda olan yapılar, oyuncuların birkaç adımıyla ulaşılabilecek bir yer haline gelmiştir. Tabi tüm bunlar ustaca yapılmış kurgu sayesinde gerçekleşmiştir.

Eisenstein “Potemkin”de kurguyu, uzaysal zamanı filmsel zamana indirgemenin (bu nedenle kurgu, çağdaş sinemada kaçınılmaz olarak kullanılır) çok ötesinde kullanmış, “Odesa Merdivenleri” ayrımında, gerçek zaman ölçütü ile birkaç dakikada olup - bitecek gelişmeyi kısa kısa çekimleri kurgulayarak uzatmış; uzaysal zamandan daha uzun zamansal süre yaratmıştır. Kurgunun ortaya çıkması ve gelişmesi sürecinin kilometre taşlarından biri olan bu kurgulamaya o günden bu güne kadar, sayısız çoklukta filmde başvurulduğu gözlenmiştir.

Gerçek zaman uzatılıp filmsel zaman da, yaratılabilir ancak sinemada daha çok tersi bir durum söz konusudur. Uzun çocukluk yılları, kişiler arası ilişkiler, aşklar, evlilikler ve uzun yolculuklar birkaç dakikaya sığdırılmaktadır.

Herhangi bir filmin bir sahnesinde, pencereden dışarıyı seyreden bir kadın gösterildikten sonra, baktığı yer olarak liman gösterilebilir. Kadının penceresinde olduğu ev ve baktığı liman çok değişik şehirlerde bulunuyor olabilir.

Takashi Kitano filmlerinde de iki plan arasında mutlaka zaman aralığı vardır. Yemek yiyen insanlar görürüz, bir sonraki planda ise sadece yakın plandan yemeğin çöpleri gösterilr. Anlamı yaratan, kadrajda görülen aksiyon değil, kurgudur. Kitano’nun filmlerinde anlamı asıl belirleyen “hep bir sonraki plandır”, yani kurgudur (Yücel 2003, 40).

Yaratıcılık anlamında, kurgunun en önemsiz verisi olan ekleme kurgu bile olmasaydı, “gerçek zaman ve uzamda” geçen olay ne kadar sürede filme çekilmişse, ancak o kadar sürede izlenebileceğinden zamana ve uzama müdahale edilemeyecekti.

Tarkovski, ideal bir film çalışması için bir yönetmenin milyonlarca metrelik film şeridine her anı, her günü ve her yılı, kesintisiz kaydetmesinin gerektiğini söyleyerek, bir insanın doğumundan ölümüne kadar bütün yaşamının, an ve an filme alınmasını örnek vermiştir. Böylece, milyonlarca metrelik filmden, kesintiler

sonunda bir buçuk saatlik bir film çıkartılacağını belirterek, sözlerini şöyle sürdürmüştür:

> "Bu milyonlarca film metresinin, birçok yönetmenin elinden geçtiği ve her birinin de bu malzemeden birbirinden tamamen farklı filmler çıkardığını düşünmek daha ilginç olur" (Tarkovski, 1985,74).

Milyonlarca metre uzunluktaki bu film şeridinden, değişik yönetmenlerin değişik filmler çıkartabilecek olmaları "kurgu çalışması" yapacakları anlamına gelir. Kurgunun işin içine girmesi, yönetmenlerin, aynı malzemeden değişik filmler çıkartacak olmaları, zaman ve uzamın yeniden kurulması olanağını da beraberinde getirecektir. Tarkovski'nin, sinemanın, zamanı, doğadan aldığı gibi saklayabilmesine yönelik övgülerinin haklı tarafları olsa da, çağdaş sinemanın durmadan yinelediği, ayları, yılları uzamları, farklı coğrafyaları ortalama bir iki saatlik zamanına sığdırması; sinemanın, zamanı olduğu gibi saklamasından aşağı kalır bir yönü değildir. Bunlar kurgunun uzam ve zaman birimlerini yoğurarak, kendi doğasına dönüştürmesi için onlardan olabildiğince faydalandığının, çok önemli bir göstergesidir.

7.4. Ayrım

Sanatsal kurgunun, belki de en önemli özelliği, parçalardan bir bütünün yaratılabilmesine olanak tanımasıdır. Bu, sözcüklerle şiir yaratılmasına benzetilebilir. Alan derinliğinin kurgunun bu özelliğini ortadan kaldırdığı görüşü yanlış bir yaklaşımdır. Alan derinliğinde, sanatsal kaygıdan çok, gerçeğe bağlı kalma kaygısı vardır. Welles'in, "Yurttaş Kane" adlı filminde geniş sahnenin ve kurgu ile bütünleştirilmiş sahnelerin birlikte kullanmış olması bu tartışmaya doyurucu bir yanıttır. Welles, bu filminin bütününü geniş sahne çekimiyle veya çarpıcı kurguyla elde etmeyerek, adeta bu öğelerin farkını ortaya koymuştur. Ama filmin "ayın haberleri" bölümünün kurgunun "çarpıcı fonksiyonu" ile yaratılmış olduğu gözden kaçırılmamalıdır.

Geride kalan bölümlerde (derinliğin anlatımı için uygun olduğu gözlenebilen) geniş sahneye başvurularak, adeta "kurgusal sahne ve geniş sahne birbirlerinin yerini tutamaz" denilmiştir. Bu farkı Eisenetein'ın şu görüşü daha somut bir şekilde ortaya koymaktadır: "Omuz çekiminde görüntülenen bir hamamböceği görüntüsü, genel çekimde görüntülenen yüz filden daha korkunç görünür" (Eisenstein 1984, 14). Çünkü bu hamamböceği çekimi kurguda bir insanın yüz çekimine ardışık getiri1diğinde, kurgu gözesi olarak önemli bir etki sağlayacaktır.

Burada, Kevin Costner'in, başrolünde oynayarak yönetmenliğini de yaptığı ve kendisine 1991 yılında Oscar kazandıran, "Kurtlarla Dans" filmi örnek verilebilir. Yirmi bin kadar buffalonun yer aldığı "Buffalo avı" sahnesi kurgu ile yaratılsaydı, muhtemelen "geniş sahne" çekimde olduğu kadar başarılı olamayacaktı. Buffaloların yaralarına, can çekişme anında gözlerinin aldığı görünümlere; avcıların, keyif dolu yüzlerine kesmeler yapılmış olsaydı, yani "bütün" kurgu ile yaratılsaydı belki yine etkili bir sahne yaratılabilecekti ama şölen havasındaki estetik görünümde yitmiş olacaktı. Yakın plandan çekimi yapılan "hamamböceği" görüntüsü, buffalo avı sahnesiyle kıyaslandığı zaman, "sanatsal kurgu"yla yaratılmış sahne ile "sahne derinliğiyle yaratılmış sahne arasındaki önemli görsel fark kolayca gözlenmektedir.

Abisel, Sovyet sinemasının temelinde yatan güce "sinemanın yaratıcı gücü" demiştir. Yönetmen bu güçle, yani kurguyla kalıplaşmış anlamları yıkabilmekte, onarabilmekte ve aynı özdeği, tamamen farklı bir düzen kurmak için kullanabilmektedir. Filmi ileriye götüren de bu iç güçtür (Abisel 1989,115).

Baudelaire'e göre, az da olsa deforme edilmemiş olan "görüntü", çekici değildir. Görüntünün temel parçası ve temel özelliği, beklenmedik, umulmadık ve şaşırtıcı olan düzensizliktir. Görüntüler aracılığı ile düşünme "nesnelerin" devinimlerinin kavranmasıdır. Devinimin, diyalektik tözüyse "çatışma" düşüncesindedir. Kurgunun en temel görevi de, bu iç çatışmayı yaratmasıdır. Kurgunun yaratıcı1ıktaki bu katkısına dikkat çeken Öngören, kurgu aracılığı ile bir filme, baştan aşağıya daha etkileyici bir hava yaratabileceğini söylemiştir (Öngören 1993,136).

Yeterli kurgu malzemesi (çekimler) olmaksızın yönetmenin özgürce seçme yapabilmesinin olanağı yoktur. Çünkü sanatla tekniğin birleştirilmesinin koşulları eldeki çekimlerin tanıdığı olanaklara bağ1ıdır (Öngören 1976, 169).

Kurgucu, salt kurgunun teknik yönlerini öğrenerek kurgu masasına oturmuş (yaratıcılık yönü olmayan, yani çekimlerin yerlerini sınayarak, onlara, yeni anlamlar yükleyerek, bunu yaparken, bağımsız karar vererek, ortaya yaratıcılık koyamayacak) birine teslim edilmeyecek kadar ciddi bir iştir. Dmytryk, filmlerin mükemmelliğe yaklaşabilmesinde yaratıcı kurgunun en az, çekim teknikleri ve öykü kadar önem taşıdığını belirtmiştir (Dmytryk 1984,11). Kurguyu sinemanın temel taşı olarak gören Eisenstein'ın görüşü Wajda'nın görüşünün önceleyenidir. Eisenstein, yönetmenin yaratıcılığına kurgusal açıdan yaklaşarak: "Yeteneği olanlar için kurgu, bir öyküyü anlatmada en güçlü düzenleme aracıdır" (Eisenstein 1984,123) diyerek, yaratıcılık konusunda söylenebilecekleri özetlemiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

KURGUDA GEÇİŞ YÖNTEMLERİ VE KOMPOZİSYON OLUŞTURMA

Kurguda, planlar uzunluklarına ve içeriklerine göre birleştirilirken bir yandan filmde belli bir tempo, ritim yaratılırken bir yandan da taşıdıkları görüntülerin temsil ettikleri kavramlar dolayısıyla ortaya yepyeni bir kavram koyulmaktadır (Belkaya 2001,95). Bunda iki planın birleştirme biçiminin büyük önemi vardır. Film planlarının, sahnelerinin birleştirilmesi veya ayrılması "filmin noktalama işaretleri" denilen yöntemlerle gerçekleşmektedir. Filmin noktalama işaretleri denilen "kesme", "açılma", "kararma", "zincirleme" ve diğer görüntüsel geçiş yöntemleri bu bölümde incelenecektir.

1. Kurguda Geçiş Yöntemleri:

Filmin iki parçasını bir araya getirmenin iki yolu vardır: Üst üste binebilirler (ikizleme, zincirleme, çoklu görüntü) veya ucuca eklenebilirler. "Görüntü" açısından ikinci alternatif belirleyici rol oynarken, "ses" birinci alternatife daha uygundur (Monaco 2006, 208).

Monaco, kurgunun temel anlamını sürdürürken aynı zamanda çok farklı anlamları da olduğunu belirtmiş ve bunları "bitişik iki çekimin iki anlamından üçüncü bir anlamın çıktığı diyalektik süreç" ve "bir dizi çekimin kısa bir zaman dilimi içinde birçok bilgiyi iletmek için bir araya getirildiği süreç" (Monaco 2006,28) olarak tanımlamıştır.

Filmde noktalama (sekansların arasını ayırmak, anlatımda duraklamalar yapmak, bir geçişi vurgulamak), kurgu veya kamera ya da nesne hareketi ile başarılır (Arijon,1993,

699). Bunlar tek tek kullanılabilecekleri gibi beraber de kullanılabilirler. Bu bölümde en çok bilinen yöntemler üzerinde durulacaktır.

1.1 Kesme (Cutting):

Sinemanın ilk yıllarında Grifith "Hoşgörüsüzlük" adlı filminin son sahnesinde, hızlı ve koşut kesmeler yaparak, filmin dört öyküsünün dramatik yoğunluğunu arttırmıştır. Olayın gelişimini, bir başka gelişime bağlamak anlamına gelen, "izleksel kesme yöntemi" kullanılmaya başlanmış; konuları farklı, çağrışım ve izlekleri özdeş çekimleri birleştirmenin yöntemi bulunmuştur (Asiltürk 1995, 84).

Kesme, noktalamada en çok kullanılan yöntemdir. Bir planın ardından, hemen ikinci planı getiren, en basit, en hızlı geçiştir. Yüksek bir estetik enerjiye sahiptir. Kesme ile geçiş, insanların gözleriyle farklı alanlara bakmalarına benzetilebilir. Göz kadar hızlıdır. Umulmadık bir şeyle karşılaşan kişi, önce kendisini, bunun ardından karşılaştığı şeyi gösteren planın kesim ile birleştirilmesi yoluyla saptandığında, seyircide bu hemen hemen o kişinin uğradığı "şok" etkisine benzer bir etki uyandırır. Kesmenin kullanıldığı diğer bir yer, karşılıklı iki kişinin konuşmalarını cepheden gösteren planların sıralanışındadır (Belkaya 2001, 96).

Bir plandan diğerine kesme ile geçerken, başka yönlerde ne olup bittiği fark edilmez. Sadece detayın ortaya çıkmasını sağlar. Hareketin sürekliliğini sağladığı gibi, olayı farklı bakış açı ve çekim ölçekleri ile de gösterir.

Kesme, temanın yoğunluğunu etkiler ve temayı, şimdiki zaman, geçmiş ve gelecek zamana yönlendirir. Kesmeyle yapılan geçişler, planların, sahnelerin ve ayrımların nesnel (saat) ve öznel (psikolojik) zamanını belirlediğinden, temanın ritmini ortaya çıkartır (Belkaya 2001,96).

Kesme, noktalama işareti olarak, yazıdaki noktalama işaretlerinden "virgüle" benzetilebilir.

Birçok açıdan kurgucu, yönetmen için, editörün yazar için yaptığını yapar: belli eylem biçimlerini cesaretlendirir, bazılarına karşı çıkar, belirli malzemenin kitaba konup konmaması veya yeni malzeme eklenmesi konusunda tartışır. Ama sonuçta kelimeleri bir araya getirip kitabı oluşturan yazardır. Ancak filmde görüntüleri, (yani sözcükleri) belirli bir sırayla ve ritimle bir araya getiren kurgucudur. Yönetmenin bu kısımda yapacağı şey öneri getirmek ya da tavsiye etmektir (Murch 2005,25).

Walter Murch'a göre ideal bir kesme aşağıdaki altı kuralın hepsini birden kapsayan kesmedir.

O andaki duyguya uygundur, öyküyü ilerletir, ritmik açıdan ilginç ve doğru zamanda gerçekleşir. "Gözle takip" diye adlandırılan bir şeyi (seyircinin çerçeve içindeki ilgi odağının yeri ve hareketi ile ilgili) hesaba katar, düzlemselliğe (üç boyutlu dünyanın fotoğrafla iki boyuta indirilmesiyle ilgili dilbilgisi) saygı gösterir.

1- Duygu %51
2- Öykü %23
3-Ritim %10
4-Göz Takibi %7
5-Perdenin iki boyutlu yapısı %5
6-Aksiyonun üç boyutlu yapısı %4 (Murch 2005, 16).

Listenin en başında yer alan duygu korunması gereken en önemli öğedir. Eğer bir kesme yapmak için yukarıdaki kriterlerden birinin feda edilmesi gerekecekse listenin en altından başlamak gerekmektedir.

Listenin başındaki iki önemli öğenin (duygu ve öykü) değer olarak son dördünden (ritim, göz takibi, düzlemsellik, uzamsal devamlılık) fazla olduğu görülmektedir. Murch'a göre bazı durumlarda listenin başındaki duygu diğer beşinden daha değerli hale gelmektedir (Murch 2005, 16). Eğer duygu doğruysa ve öykü ilginç bir şekilde ilerliyorsa, izleyici, daha alt seviyedeki, göz takibi, aks çizgisi gibi kurgu sorunlarını göz ardı etme eğiliminde olacaktır. Bu listede önerilen bir öncelikler listesidir denilebilir. Eğer bir şeyden vazgeçilecekse, duygunun öykü için feda edilmemesi

gerektiği belirtilerek; öykünün ritim için, ritmin, göz takibi, göz takibinin de düzlemsellik ve düzlemselliğin, devamlılık için feda edilmemesinin altı çizilmiştir.

1.2 Açılma-Kararma (Sahneden Sahneye Geçiş):

Çoğu romanda bir bölüm bittiğinde, yeni bölüm yeni bir sayfa ile başlar. Ekranda ise görüntünün giderek kararması ve sonra açılarak ikinci görüntünün belirmesi şeklinde gerçekleşir. Genel olarak, bir filmin bölümleri, bu işlemle birbirinden ayrılır. Kesmenin karşıtı olup hızı düşüktür. Plandan plana, sahneden sahneye geçiş uzun sürer. Bu geçişin uzun veya kısa oluşu, birbirine bağlanan bölümler arasında, olgu bakımından bir yaklaşma varsa, kararma süresi azdır. Tersinde ise kararma süresi uzamaktadır (Belkaya 2001, 97).

Açılma ise kararmanın aksi işlemdir. Sahne karanlık başlar, beyaz perdede hiçbir görüntü göze çarpmaz, sonra yavaş yavaş aydınlanır ve görüntüler belirir. Yani bir sahne veya sekansın başlangıcını belirtmek için kullanılır (Belkaya 2001, 97).

Eğer, kararma ve açılma; bir ayrımın sonuna gelmeden bir plandan diğerine geçerken yapılıyorsa, bir olayın ya da zamanın sonuna gelindiği, bir sürecin geçtiğini belirtir. Kararma-açılma noktalama işaretleri, yazıdaki noktalama işaretlerinden "noktaya" benzetilebilir.

Siyah bir perdenin aşamalı olarak bir görüntü gösterecek biçimde aydınlandığı bir açılma bir öykü ya da sekansa başlamak için kullanılır. Görüntünün aşamalı olarak karardığı kararma ise öykü ya da sekansı bitirmek için kullanılır.

Açılma-kararmalar genellikle birlikte kullanılsalar da (kararmanın ardından açılma) bu kesin bir kural değildir. Tek bir sekans ya da bir filmin tümü açılma-kararmalarla bölünebilir.

Açılma-kararmalar çok sık kullanıldıklarında anlatım akışını bozan bölük pörçük ya da bölüm bölüm ilerleme etkisi yaratırlar. Konu birbirinden farklı zaman aralarına

bölümlenmediyse ya da anlatımsal açıdan uzam bölümlenmediyse, açılma kararmalar bir sahnenin yalnızca başında ve sonunda kullanılmalıdır.

Kararma açılma zamanın geçtiğini de gösterebilir. Notorious'ta (Aşktan da Üstün, 1946) Alicia bir parti verir. Partiye yabancı bir erkek gelir. Alicia tüm bu kişilerin evinden gitmelerini ister. Yabancı kalır. Kamera onu arkadan gösterirken görüntü kararır, yüzünden gösterirken açılır. Kararma açılma oldukça "yumuşak" bir geçiş sağlar (Büker 1991,167).

1.3 Zincirlemeler

Bir görüntünün bitmeden, diğer görüntünün belirmesine denir (Belkaya 2001, 97). Yapısı gereği, kesme ile kararma-açılmanın ortalama bir durumudur. Aslında bir açılma ve karamadan meydana gelir, fakat onlar gibi oluşmayıp aydınlıkta meydana gelir. Bir çekimin ya da planın son görüntüleri zayıflarken ondan sonra gelen planın ilk görüntüleri, bu zayıf görüntülerin üzerinde belirmeye başlar. Yani bir an için kaybolan görüntüler ile beliren görüntüler birbirine karışır. Aslında yumuşak bir geçiştir. Süresi az veya çok olabilir. Birbiriyle yakın ilintili planların bağlanmasında kullanılır. Bu tür geçiş, "süreklilik" ve "ritim" düzenlemek için, daha çok da "hareket, mekân, zaman değişiminde köprü olarak kullanılır (Belkaya 2001, 98).

Zincirleme, kararma ve açılmanın aynı anda üst üste bindirilerek yapılmasıyla gerçekleşir. Zincirlemeyi ilk olarak Georges Melies'in 1902'de yaptığı "Aya Seyahat" adlı filmde kullandığına inanılmaktadır (Arijon1993,700).

Zincirlemenin işlevi esas olarak geçişi kolaylaştırmaktır. En basit biçimiyle zincirleme bizi bir yerden diğerine ya da bir zamandan diğerine taşıyabilir. Hollywood kurgusu gibi karmaşık bir kurguda zincirleme, yönetmenin seyirciyi zaman ve yer içinde istediği gibi hemen ileri ya da geri taşıyan "zaman makinesidir" (Dmytryk 1993,107). Daha farklı kullanıldıkları zaman zincirlemeler hızın ve ruh durumunun yönlendirilmesinde önemli yardımda bulunurlar.

Bir zincirleme bir sahneyi diğerinin içine kaynaştırır. Teknik açıdan zincirleme, bir açılmanın üstüne bindirilmiş bir kararmadır; yalnızca, değişiklikteki görüntü yoğunluğu yitimi daha yavaş olur.

Bir zincirleme ikilisi genellikle bir geriye dönüşün, ileriye atlayışın ya da diğer bir anormal durumun öncesinde ve sonrasında kullanılmalıdır. Seyircinin değişikliği kavradığı durumlarda bir dönüş zincirlemesi gerekli görülmeyebilir, ya da seyircini şok olmasını sağlamak için istenebilir.

Zincirleme kesme gibi iki görüntüyü birleştirir, ama zincirlemede ilk çekim yavaş yavaş kaybolup giderken ikinci çekim yavaş yavaş belirdiği için belli bir noktada iki çekim üst üste binmektedir. Bundan dolayı geçişler ani ve keskin değildir. İzleyici iki çekim arasında bağlantı kurabilmektedir. Geçiş yumuşak olduğu için, izleyici içerikleri aynı olan ya da olmayan iki çekimin birleştiğini gözleriyle görebilmektedir (Büker 1991,155).

1.4 Silinmeler

En basit haliyle silinmeler bir sahnenin bir diğer sahneyi çerçeve dışına ittiği görüntüsünü veren hareketli optik etkileridir (Macselli 2001,149). Silme hareketi dikey, yatay ya da açısal olabilir. İki sahne arasındaki sınır silik bir çizgi ya da yumuşak bir kaynaşma olabilir. Silinmeler ayrıca dairesel, daralan, dönen, sallanan ya da yuvarlanan hareket biçiminde de mevcuttur.

Silinme, kararma açılmaya göre oldukça “sert” bir geçiş sağlar. Çünkü ikinci çekim çerçevenin herhangi bir yerinden belirerek ilk çekimi herhangi bir biçimde siler (Büker 1991,167).

Silinme kalıpları kesintisiz olabileceği gibi çerçeve içinde çeşitli şekillere de bölünebilirler. Örneğin, bir seri genişlemekte olan daire birleşerek yeni sahneyi oluşturur. Silinmeler mekanik geçişlerdir. Basit, dikey,, yatay ya da açısal ilerleyen türler dışında silinmeler dramatik filmlerde ender olarak kullanırlar. Sesli filmlerin ilk örneklerinde, özellikle de müzikal filmlerde silinmeler sık sık kullanılmıştır. Günümüzde daha çok tanıtma filmlerinde, reklâm filmlerinde kullanılmaktadır.

1.5 Bindirme

İki çekim üst üste konarak aynı film üzerine basıldığında birbiri ile hiç ilgisi olmayan nesneler yan yana gelebilir. Ayrıca iki çekim üst üste geldiğinde perspektif yok olur. Bu tür bir görüntüde üçüncü boyut yoktur. Bu durumda bindirmenin nesnel gerçekliği bozduğu söylenebilir. Bu sebepten bindirme gerçeküstücü eğretilemeler yaratmak için çok uygundur (Büker 1991,163).

Bindirmeyi bir rastlantı sonucu bulan kişi ünlü yönetmen Melies'dir. Paris Opera Alanı'nda film çekerken kamerası tutukluk yapar. Çekilen sahneleri izlerken, şeridin takıldığı noktaya gelince Medeline-Bastille otobüsünün cenaze arabasına, erkeklerin kadına dönüştüğünü görür.

Bindirme kahramanın duygularını, düşüncelerini göstermek için uygundur. Genellikle yönetmenler kahramanın yüzünü yakın çekimle gösterirler ve bu yakın çekimin üzerine onların düşlerini bindirirler.

Zincirleme gibi bindirme de zamanın geçtiğini gösterir. Pudovkin "Kaçak" filminde (1933), yapılmakta olan bir geminin bir parçası üzerine bitmiş bir gemi görüntüsünü bindirerek zamanın geçtiğini anlatır (Büker 1991,165).

2. Çekim Teknikleri ve Kurgusal Gereksinimler

Kurgusal gereksinimler çoğu zaman bir çekim dizisi için tercih edilen kamera açılarını da belirlemektedir. Ayrıntılı çekim senaryoları genellikle çekim tipini ya da senaryoları genellikle çekim tipini ya da kamera çekim tekniklerini belirtir. Ancak pek çok senaryo ana çekim olarak yazılır ve filmin çekimi sırasında inisiyatif yönetmene ve kameramana bırakılır. Örneğin bir belgesel çekiminde konuyu doğaçlama olarak filme almakta olan bir kameraman, kurgusal gereksinimlere göre çekim yapmalıdır (Macselli 2001, 64).

Kameraman çekim yaparken olayı göz önünde bulundurulmalı, çekimleri bir bütün olarak planlamalı ve tek tek çekimlere bölünmesine karar vermelidir. Genel çekim oluştururken ortamın ne kadarının alınacağına, devinimin hangi bölümlerinin boy

çekimini hangi bölümlerinin göğüs plan gerektirdiğini, yakın çekimlerde odağın nelerin üzerinde olacağına karar vermelidir (Mascelli 2001, 64).

Mascelli'ye göre genel çekimlerden yakın çekimlere doğru giden normal gelişmeler güvenli olsa da, bu, her zaman en iyi teknik olarak görülmemelidir. Eğer sekans çeşitli oyuncuların ileri-geri yakın çekimleri biçiminde gelişirse, gelişen kamera açıları yineleme kamera açılarına dönüşmelidir. Söz konusu olan oyuncu hareketi ise, ya da yeni unsurlar sunulmaktaysa, seyirciyi tekrar konuya yönlendirmek için genel çekimlere dönmek gerekebilir. Kameramanın, seyircilerin o anda görmekle en fazla ilgilenecekleri oyuncu, nesne ya da devinimi göstermesi gerektiğini savunan Mascelli, anlatımsal ilginin bölündüğü durumlarda bunun büyük önem taşıdığını savunmuştur (Mascelli 2001, 65).

Bununla birlikte, kamera, iki öykü öğesi arasında daha ilginç olan üzerine odaklanmalı ve film kurgucusu yapım üzerindeki zaman ve bütçe kısıtlamalarına uygun olan her türlü olası çekim tipine sahip olabilmelidir.

2.1 Çekim Teknikleri

Film yapımı kabaca dört kategoriye ayrılabilir: Senaryo, oyunculuk, kurgu ve çekim teknikleri. Yönetmen bu konuların tamamına katkıda bulunur ama son kategori üzerindeki denetimi mutlaktır (Dmytryk 2003, 71). Güçlü bir sahneleme ve çekim bilgisine sahip değilse, diğer üç öğe ne kadar kaliteli olursa olsun, filmlerinde bir eksiklik olacaktır.

Çekim teknikleri neredeyse sonsuz derecede çeşitlidir. Yönetmenin bu teknikleri gerektiğinde kullanabilmesi için bunların tümünü iyice tanıması gerekir. Bütün çekim tekniklerinin ayrıntılı olarak analizi bu çalışmanın ereği dışında olduğu için, daha gerekli olan teknikler incelenmiştir.

2.1.1 Uzak Çekim

Bir uzak çekim geniş bir alanı büyük bir mesafeden görüntüler. Seyircilerin ortamın ya da olayın büyüklüğü ile etkilenmesi gerektiğinde bu çekim kullanılabilir. Çevrinme

yapan bir kamera hareketinden ziyade, çok geniş açılı bir çekim uzak çekimlere daha uyumludur (Mascelli 2001, 27).

Uzak çekimler en iyi biçimde yüksek bir kamera platformu, bir binanın tepesi, bir dağın ya da tepenin zirvesi gibi yüksek ve hakim bir noktadan filme alınabilir. Bir sekansı sunacak ya da bir filmi başlatacak açılış çekimleri olarak bir dağ sırası, bir konvoy, ya da hareket etmekte olan bir ordu gibi toplu hareketlerin çekimi etkileyici olmaktadır.

2.1.2 Genel Çekim

Bir genel çekim hareket alanının tümünü içerir. Görüntülenecek alan, insanlar ve nesneler genel bir çekimde gösterilecek seyircilere bütünsel görünüm tanıtılır. Genel çekim bir sokağı, bir odayı ya da olayın yer aldığı herhangi bir dekoru içerebilir.

Genel çekimler daha rahat bir alan sağlar ve böylelikle oyunculara dolaşabilmeleri için yeterli mekân sağlanır. Ayrıca ortam da daha geniş bir perspektifte gösterilebilmektedir. Genel çekimler, ortamın boyutunu vurguladıkları için filme derinlik kazandırır (Mascelli 2001,29).

2.1.3 Boy Çekim

Genel çekim ile yakın çekim arasındaki çekim ölçeğidir. Oyuncuların dizlerin yukarısından ya da belin aşağısından kesme yapılarak filme alınır.

Boy çekimleri konulu filmlerin önemli bir kısmını oluşturur; çünkü genel çekimin film atmosferini oluşturmasının ardından gelecek boy çekimleri, izleyicileri bir orta mesafeye yerleştirir. Boy çekimin pek çok anlatımsal kullanımı olduğu için, bir boy çekiminde birçok şey görüntülenebilir. Bir çevrinme ya da kaydırma hareketi ile bir ya da daha fazla oyuncu izlenilebilir ve böylece ortam seyircilerin ilgisini canlı tutmaya yetecek kadar gösterilmiş olur.

2.1.4 Yakın Çekim

Yakın çekimler film yapımcısının elindeki en güçlü anlatım araçlarından biridir. Yakın çekimle seyirciler üzerinde amaçlanan etkiler sağlanması daha kolaydır.

Yakın çekimin türlerini şöyle sıralayabiliriz (Macselli,2001,183):

Boy Yakın Çekimi: Yaklaşık olarak, bel ile omuzlar arasındaki bölgenin ortasından kafanın yukarısına kadar olan bölümdür.
Baş ve Omuz Yakın Çekimi: Omuzların aşağısından kafanın yukarısına kadar olan kısımdır.

Baş Yakın Çekimi: Yalnızca baş kısmıdır.
Surat Çekimi: dudakların aşağısından gözlerin yukarısına kadar olan kısımdır.

Çok Yakın Çekim: Küçük nesneler ya da bölgelerin büyütülmüş olarak görünebilmeleri için çok yakın çekimle filme alınması çok yakın çekim olarak adlandırılabilir. Böcekler, büyük bir makinenin ufak parçaları, ya da küçük bir devinim çok yakın çekimlerde görüntüyü tamamen dolduracak biçimde filme alındıklarında etkileyicidir. Yakın çekim bir oyuncunun burun, kulak, dudak ya da göz gibi (ilişkili duyunun) parçalarının çok dramatik bir önemi vurgulaması için de kullanılabilir.

Dmytryk'e göre bir duyguyu iletirken oyuncunu en etkileyici aracı gözlerdir. Gözlerini gerektiği gibi kullandığında iyi bir oyuncu pek çok duyguyu iletebilir (Dmytryk 2003,77).

Yakın çekimin vuruculuğuna örnek olarak, Hitchcock'un filmlerinde, başroldeki oyuncularının ürkütücü ve gaddarca olaylarla karşılaştıkları andaki korku ve şiddeti vurgulamak için, sayısız yakın plan kullandığını gösterebiliriz.

Düzgün planlanmış, etkili bir biçimde filme alınmış ve düşünülerek kurgulanmış yakın çekimler büyük görüntüsel öneme sahiptir. Yakın çekimler bir filmin dramatik etkisini arttırmaktadır. Seyirciyi filme taşıma olayı, yakın çekimin etkin bir şekilde uygulanmasıyla başarılı bir şekilde gerçekleşir. Macselli'ye göre yakın çekimler etkilemek için yapılmalıdır (Macselli 2001,204). Bir yakın çekimi kullanma sebebi ne denli güçlü ise, etkili bir öykü anlatımına da o denli katkı sağlayacaktır.

2.1.5 Ayrıntı Çekimi

Gazetelere, dergilere, işaretlere, posterlere ya da diğer yazılı malzemelere yapılan tüm görüntüyü kaplayacak yakın çekimler, ayrıntı çekimlerdir. Genellikle, ayrıntı çekimler çerçeveden biraz taşacak ve böylece de arka planı ortadan kaldıracak biçimde filme alınırlar. Devamlılığın sağlanması açısından bir ayrıntı çekimde görülebilecek ellerin ya da parmakların konumunun, bir önceki çekimdeki konuma uygun olması gerekmektedir

2.2. Çekim Tekniklerinde Kodlar ve Anlamları

Kamera görüntüyü kaydedebilmek için farklı açılarda çalıştırılır. Bunlar, normal görüş açısı, üst açı ve alt açıdır. Kullanılan her açının, gerek anlatım, gerekse psikolojik durumlar için farklı anlamı vardır. Bu açılar kullanılarak, güç, güçsüzlük, zafer, yenilgi, ezilmişlik, umut, umutsuzluk, mutluluk, mutsuzluk, hüzün, sevinç gibi duygular aktarılabilir.

Aşağıdaki liste, gösteren olarak işlev gören önemli çekim ölçeklerini sıralamakta, tanımlamakta ve her bir çekimle gösterileni belirtmektedir.

Tablo: 2.1 Çekim Tekniklerinde Kodlar ve Anlamları

Gösteren	Tanım	Gösterilen (Anlam)
Yakın çekim	Yalnızca yüz	Samimiyet
Orta çekim	Bedenin çoğu	Kişisel ilişki
Uzun çekim	Dekor ve kişiler	Bağlam alan, kamusal
Genel çekim	Kişinin bütün bedeni	Toplumsal ilişki

Bunun aynısını kamera devinimleri ve kurgu tekniği için de yapabiliriz (Berger 1993,35). (Tablo: 2.1'in Devamı)

Gösteren	Tanım	Gösterilen (Anlam)
Aşağı çevrinme	Kamera aşağı bakar	Küçüklük, zayıflık
Yukarı çevrinme	Kamera yukarı bakar	Güç, yetke
Optik öne, odak kaydırma	Kamera yaklaşır	Gözlemleme
Açılma	Görüntü boş ekranda	Başlangıç belirir
Kararma	Görüntü gider, ekran boş kalır	Bitiş
Kesme	Bir görüntüden diğerine geçilir	Eşzamanlılık
Silme	Görüntü ekrandan silinir	Vurgulu son

Görüntünün oluşmasında önemli kavramlardan biri de kamera açısıdır. "Alıcı merceğinin film üzerinde saptadığı varlık, nesne ya da görünürlükte oluşturduğu bir açı vardır. Bu açıya kamera açısı denir" (Özön 1981, 102).

Bir film pek çok çekimden oluşur. Her bir çekim anlatımdaki o özel an içinde oyuncuların, hareketin izlenebilmesi için kameranın en iyi şekilde yerleştirilmesi gerekmektedir. Kameranın konumlandırılması çeşitli unsurlardan etkilenir. Kamera açısı hem seyircinin bakış açısını hem de her çekimde görülen (gösterilen) alanı belirler.

Özenle seçilmiş bir kamera açısı öykünün dramatik izlenirliğini arttırabilir (Macselli 2001,13). Dikkat edilmeden seçilen bir kamera açısı da, filmdeki sahnenin anlamının kavranmasını zorlaştırarak, seyircinin kafasını karıştırabilir. Dolayısıyla ilginin sürekliliğini oluşturabilmek ve kurgudaki devamlılığı sağlayabilmek açısından kamera açılarının seçimi önem kazanmaktadır.

2.2.1. Nesnel Kamera Açıları

Nesnel kamera açıları, sahneyi o sahne içinde yer alan herhangi birinin bakış açısına göre sunmadıkları için kişisel (öznel) değildir. Görüntülenen insanlar kameradan habersiz gibidir ve kameraya bakmazlar. Seyirci sahneyi, görünmeyen bir gözlemcinin gözlerinden izler.

2.2.2 Öznel Kamera Açıları

Öznel kamera açılarında, izleyici film içine yerleştirilir. İzleyici filmdeki bir kişi ile aynı konuma yerleşerek konuyu onun gözlerinden görmesiyle filme dahil olur.

Öznel açıda kamera, görünmeyen seyircilerin gözleri olarak davranır. Perdedeki bir kişi sergileyici ile filmi izleyen kişi arasında göz göze bir ilişki oluşturmak amacıyla kameraya bakar. Bu konuya örnek kameraya bakan televizyon haber spikeri olarak gösterilebilir. Göz teması ile oyuncu ve filmi izleyen seyirci arasında kişisel bir ilişki kurulur.

Kameranın seyircilerin ortak gözü olarak rol aldığı, seyircinin bakış açısından yapılan öznel çekimler çeşitli yollardan konulu ya da konulu olmayan filmlerde kullanılabilir. Bu tarz çekimler nesnel olarak filme alınmış sekanslar içine yerleştirilebilir. Dolayısıyla izleyen kişi bir an için kendisini oyuncunun yerine koyar ve kameranın merceğini kendi gözü olarak görür (Macselli 2001,23).

3. Kurgu Ve Kompozisyon

İyi bir kompozisyon, görsel malzemenin uyumlu bir biçimde düzenlenmesidir. Kameraman bir oyuncuyu, bir mobilyayı ya da eşyayı her konumlandırışında kompozisyon oluşturur. Seyircilerden olumlu tepkiler alabilmek için, oyuncuların ortam içindeki yerleri ve hareketleri planlanmalıdır. Bir filmi izlemek duygulara dönük bir eylem olduğundan, sahnelerin düzenlenmesi, ışıklandırılması, filme alınması ve kurgulama tarzı, senaryonun amacına uygun olarak, seyircilerin tepkisini dürtülemelidir. İzleyicinin dikkati o anda öykü içinde en fazla önem taşıyan oyuncu, nesne ya da devinim üzerinde odaklanmalıdır.

Kompozisyon, kişisel zevki yansıtır. Doğuştan gelme iyi bir zevke, sanatsal bir geçmişe, uzam, çizgi ve ton duygusuna, renk değerlerinin ayrımı duygusuna, dramatik etki duygusuna sahip olan bir kameraman içgüdüsel olarak iyi kompozisyon oluşturabilir.

Mascelli'ye göre bir kameramanın kompozisyona "Bu konu üzerinde öykünün anlatımına yardımcı olacak neler yapabilirim?" sorusunu sorgulayarak yaklaşması gerekir(Macselli 2001,208). Oyuncuların hareketleri ve ortam genellikle belirli bir kompozisyon uygulamasını beraberinde getirecektir. Senaryo ve konu, amaçlanan

izleyici tepkisini belirlemek amacıyla çözümlenmelidir. İzleyicini üzülmesi, ağlaması ya da kahkahalar atması mı amaçlanmaktadır? Ya da seyircilere belirli bir ürün, işlem ya da teknik mi satılacak? Senaryonun amacı ne olursa olsun, sahneler uygun görüntüsel yönleri sağlayacak biçimde izleyici üzerinde istenilen psikolojik tepkiyi oluşturacak yönde kompozisyon içermelidir. Kameramanın görsel açıdan düşünmesi ve psikolojik kompozisyon öğelerini anlaması amaçlanan havayı yaratacaktır.

3.1. Kompozisyon Kuralları

Kompozisyon, söz konusu kameramanın kişisel zevkini, duygusal yapısını, deneyimlerini, geçmişini içerdiği için, katı kurallar konulamaz. Sinema filmlerinde kompozisyon oluşturmanın temel zorluğu hem insanların ve nesnelerin şekilleri ile hem de hareketlerin şekli ile ilgilenmek zorunda kalınmasıdır.

En etkili kompozisyon için, gerçek çizgilerin görüntüyü eşit parçalara bölmememsi gerekir. Güçlü dikey ya da dikey çizgiler de ortalanmamalıdır. Bir elektrik direği ya da ufuk çizgisi çerçevenin ortasına yerleştirilmemelidir. Çeşitli kompozisyon çizgilerinin yorumlanışı şu şekildedir:

- Düz çizgiler erkeksilik, güç anlatır.
- Yumuşak kavisli çizgiler, dişilik, narin nitelikler anlatır.
- Keskin kavisli çizgiler hareket ve canlılık anlatır.
- Uzun yatay çizgiler sükûnet ve huzur anlatır.
- Koşut diyagonal çizgiler devinim, enerji, şiddet anlatır.
- Zıt diyagonal çizgiler çatışma, zorlama anlatır.
- Düzensiz çizgiler, görsel niteliklerinden ötürü, düzenli çizgilerden daha ilginçtir (Macselli 2001,211).

3.2. Hareketler

Kompozisyona yönelik hareketler film çekmenin önemli yönlerinden biridir. Hareketler, izleyiciye çeşitli görsel ve duygusal çağrışımları yansıtabilecek estetik özelliklere sahiptir.

Görüntülemeyle birlikte fiziksel olarak görüntünün oluşması sonucunda hareket ortaya çıkmaya başlar. Söz konusu hareket, kameranın önündeki nesnelerin hareketi, kameranın hareketi ve çekimlerin birbiri ardına eklenmesiyle oluşan harekettir (Kılıç 2003, 57).

Yatay hareketler geçiş, ivme, yer değiştirme çağrıştırır. Soldan sağa gerçekleşen hareketi izlemek daha kolaydır. Soldan sağa doğru okumak izleyicileri bu tür hareketi kabul etmeye ve hiçbir çaba göstermeden izlemeye önceden eğitmiştir. Soldan ağa hareket daha az direnç sergilediği için, gezi filmi çevrinme tekniklerinde kullanılabilir. Diğer hareketleri kısaca inceleyecek olursak:

- Yükselen dikey hareketler (örneğin bir ateşten yükselen duman ya da havalanan bir uçak) arzu, zafer, ağırlıktan ve maddeden kurtulma çağrışımlarını yapar.
- Alçalan dikey bir hareket (örneğin çığ, şelale), ağırlık, tehlike, yıkıcı güç çağrışımı yapar. Aşağı dönük bu tür hareketler kader, ölüm tehlikesi, ya da yıkım duyguları uyandırabilir.
- Diyagonal bir hareket en güçlü hareket olduğu için en dramatik harekettir. Diyagonal hareketler zıt güçleri, gerilimi ve baskıyı, gücü çağrıştırırlar. Bir heykel ya da baskın bir oyuncuya diyagonal uygulama ile daha güçlü dramatik etki sağlanabilir.
- Kavisli hareketler (örneğin bir yılanın kavisli bir şekilde sürünmesi gibi) korkuyu çağrıştırır. Dairesel hareketler, neşeyi (lunaparklarda bulunduğu gibi), dönen hareketler ise, dönen tekerlekler gibi mekanik enerjiyi çağrıştırır. Aşamalı hareket (örneğin hoplayan, oyun oynayan çocuklar, zıplayan top gibi), esneklik, hafiflik çağrıştırır (Mascelli 2002, 217).

3.3. Denge

Gerçek yaşamadaki denge, fiziksel ağırlık ile ilgilidir. Görüntüsel denge ise psikolojik ağırlık ile ilişkilidir ve psikolojik denge de görüntüdeki çeşitli kompozisyon öğelerinin göreceli göz cezbetme gücü tarafından etkilenir. Her bir öğe büyüklüğüne, ton değerine, rengine, devinimine ve çerçevedeki konumuna göre bakışları üstüne çeker. Denge iki kefeli bir terazi olarak düşünülebilir. Sahnenin bir tarafındaki büyük ve sabit bir nesne karşı taraftaki küçük ve hareketli bir nesne tarafından dengelenebilir, çünkü her ikisi de denk psikolojik ya da görüntüsel ağırlığa sahiptir.

Diğer tüm öğelerin denk olduğunu kabul edersek aşağıdaki kompozisyon ağırlık unsurları göz önünde tutulmalıdır (Mascelli 2001,219).

- Bir fotoğrafın üst bölümü alt bölümünden daha ağırdır, çünkü yukarılardaki bir nesne aşağılarda olan bir nesneden daha ağır görünür.
- Kameraya doğru hareket eden bir nesne git gide daha büyük gözükeceğinden, uzaklaşmakta olan bir nesneden daha fazla ağırlık taşır.
- Hareketli bir nesne sabit bir nesneden daha fazla ağırlık taşır.
- Düzgün şekilli nesneler düzensiz şekilli nesnelerden daha fazla ağırlık taşırlar.
- Parlak bir nesne koyu renk bir nesneden daha fazla ağırlık taşır. Parlak, açık tonda bir nesne izleyiciye yaklaşıyor gibi görünürken daha koyu renkli olanlar arka plana doğru çekilir. Aydınlatma etkisinden dolayı parlak bir yüzey daha karanlık bir yüzeyden daha geniş gözükür.

3.4. Perspektif

Kompozisyon oluşumunda perspektif de önem taşır. Nesnelerin hareketleri, ritmleri, uzaydaki konumları arasında perspektif ilişkileri kurulur(Algan 1996,80). Çekimde kullandığımız nesnelerin yerlerini belirleyebilmek ve onları ilişkilendirmek için perspektif kurallarının bilinmesi gerekmektedir.

Perspektif tüm biçimleriyle gerçekçi algılamanın temeli ve görülen uzayın organizasyonudur… Görüntünün iki boyutlu düzleminde, cisimlerin optik etkisi gözlere göre değişen mesafelerde dağılım gösterirler. Perspektifi kurmanın genel kuralları, bizim fiziksel görüşümüzün kurallarıyla yönetilir.

Görsel sanatlarda iki tür perspektiften söz edilebilir. Bunlar çizgisel perspektif ve havasal perspektiftir.

Bakış noktası insan gözü hizasına getirilirse, normal perspektif elde edilir. Bu durumda ufuk çizgisi de ortalama yükseklikte olur (Algan,1996,81). Bakış noktası aşağılara kayarsa görüntünün alt kısmındaki bölüm güçlü bir perspektif duygusu verir. Bunun tersi yapılırsa, yani bakış noktası üst açılara çıkartılırsa, perspektif kaçış noktası görüntünün alt kısmında oluşur. Bakış noktası iyice yükseltilirse, 'kuşgözü perspektifi' ne ulaşılır. Görüntü oluşturmada perspektif anlatım açısından önemli bir rol oynar.

3.5. Sadelik

İyi bir kompozisyonun en önemli özelliği tek bir sözcük ile açıklanabilir: Sadelik. İyi bir kompozisyonun bütün kurallarına uysa bile, dağınık bir kompozisyon sade bir kompozisyon kadar etkili olmaz. Sade bir kompozisyonu şu özelliklerinden tanıyabiliriz:

- Sade bir kompozisyon çizgi, form, kütle ve hareket kullanımında tutumludur.
- Sade bir kompozisyon tek bir ilgi merkezine sahiptir, kamera açılarını, ışığı, renk değerlerini uyumlu bir biçimde bağdaştıran tek tip biçemi vardır.

Sadelik sahne ile ilgili öğelerin sayısına ya da görüntüde içerilen alana dayanmaz. Bir masa üzerindeki dağınık nesneleri görüntüleyen bir çekim dağınık bir kompozisyon sergilerken, ilerlemekte olan bir ordunun uzak çekimi sadeliğinden hemen tanınabilir bir güç ve etki birliği yansıtabilir. Eğer çok sayıda kompozisyon unsuru filme alınacaksa, bunlar uyumlu bir biçimde gruplandırılmalıdır.

Özetlemek gerekirse, kompozisyonun, ortam içindeki oyuncuların ve nesnelerin güzel düzenlenmesi veya uzamın bölümlenmesi bağlamında düşünülmesi gerektiği söylenilebilir. Çizgi, form, kütle ve hareketin birtakım özelliklerinin iyi anlaşılması, çerçevenin düzgün ve dengeli olabilmesi için kompozisyona yönelik ağırlıkların göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Biçimsel ve biçimsel olmayan denge ile uygun seyirci tepkisini elde etmek için bunlardan hangisini kullanmak gerektiğinin iyi bilinmesi de önemlidir (Macselli 2001, 253). Rahatsız edici, dağınık bir etki

amaçlanmamışsa, görüntüde aynı anda birden fazla ilgi merkezi olmamalıdır. Yalnızca genel çekimi değil, ana sahneyi düzenlerken de tüm sekans için gerekli olan tüm kamera açılarının gözden geçirilmesi ve kompozisyonu zenginleştirmek için ön plan çerçevelerinin uygulanması gerekmekte, bu ön plan çerçevelerinin, ilgiyi ana konudan uzaklaştırmamasına da ayrıca dikkat etmelidir. Abartı, süsleme ve karmaşık düzenlemelerin bir kenara bırakılıp, sadeliğe de ayrı bir özen gösterilmelidir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

COĞRAFYALARINA GÖRE KURGU ÇEŞİTLERİ VE KURGUYA TARİHSEL YAKLAŞIMLAR

Kurguyu Amerikalılar (Porter, Griffith vb.) bulmuş, ama geliştirmek Sovyet biçimcilerine kalmış ve onlar kurguyu, rasyonel bir biçimde kullanarak, geliştirmişlerdir. Bu kısımda Hollywood ve Avrupa sinemacılarının kurgu anlayışları karşılaştırılmaktadır.

1. Hollywood Kurgusu

Hollywood montajı neredeyse sürekli bir geçiştir. Bu montaj tipi çoğunlukla bir dizi zincirleme içinde yer alan birçok sessiz kesmeden oluşmakta ve her zaman müzik ile altı çizilmektedir. Hollywood Kurgusu Dmytryk tarafından, "düz zincirlemelerin, daha karmaşık kullanıldığı bir kurgu" olarak tanımlanmıştır (Dmytryk 1993,159).

Dmytrryk'in verdiği örnekte; kamera sekans biterken kaydırma ile bir pencereye yaklaşır. Pencereden yaz yeşilliği içindeki bir ağaç görünmektedir. Sonrasında sahne aynı pencerenin bir başka çekimine zincirleme yapar. Fakat ağaç şimdi çıplaktır. Bir sonraki çekimde de kamera ağacı ve araziyi kardan bir örtüyle kaplanmış olarak gösterir. Sonuncu zincirleme ise ağacı çiçeklerle dolu olarak gösterir ve kamera odanın içinin genel çekimini vermek üzere geri kaydırıldığında ve yeni bir sahne başladığında, seyirciye yaklaşık olarak bir yılın (dört mevsimin) geçmiş olduğu kabul ettirilebilmiştir (Dmytryk 1993,159).

Benzer bir zincirleme dizisi ise, uzamdan uzama geçişlerde kurgunun nasıl kullanıldığını anlatmak üzere kullanılmaktadır. Örnekte ‘’New York'un siluet

çekiminden Orta Batı'nın mısır tarlalarına; hemen arkasından, Rocky Mountains'in çekimine ve son olarak da Golden Gate Bridge'in bir çekimine zincirleme yapılır ve tüm bu zincirlemeyle ABD'nin bir uçtan öteki ucuna dolaşılmış olacağı anlatılmıştır. Bu zincirlemeler bir karakterin ''uçakla San Fransisko'ya gideceğim'' demesi kadar ekonomik olmasa da çok daha hoş durur ve daha iyi bir öyküleme olanağı sağlamaktadır. Görüntü ile anlatılamaz sanılan düşünceler, rüyalar bu kurgu yardımıyla görülebilir duruma getirilebildiği için Hollywood Kurgusuna ''anlatımcı kurgu'' denilmiştir (Dmytryk 1993,160).

Hollywood patentli filmler dikkate alındığında, Hollywood yönetmenlerinin salt Hollywood kurgusu ile sınırlı çalıştıklarını düşünmek doğru değildir. Her yeni film yeni fırsatlar demektir ve Dmytryk'in, eski bir profesyonelin sözleriyle ''teknik ne olursa olsun iş görüyorsa kullanın'' sözü dikkate alındığında Hollywood'un kurguya bakışı daha somut bir hale gelecektir.

Dünyada "Hollywood Kurgusu" denildiğinde ilk akla gelen şeylerden birisi şüphesiz devinimde kesme ve süreklilik kurgusudur. Bu bağlamda bu kavramların "Hollywood Kurgusu" başlığı adı altında işlenmesi uygun görülmüştür.

1.1. Devinimde Kesme

Pek çok film kurgucusu hareketler üzerinde kendi kurgularını yapmayı yeğlerler. Böylece, bir çekimden diğerine gerçek geçiş devinim tarafından maskelenir ve iki durağan çekimin arasındaki kurgu kadar belirgin olmaz. Bu bağlamda, kapı açmak, merdiven inmek, dışarı çıkıp yürümek, bişeyler içmek; tüm bunlar film kurgucusunun kararına göre devinimde kurgulanabilir. Mascelli'ye göre, devinimde kesme kararı kameraman tarafından verilmemeli, film kurgucusuna bırakılmalıdır. Pek çok yer değiştirme hareketi tek bir çekimde tamamlandıklarında kusursuz gibi görünse de, diğer bazıları iki çekime bölündüğünde daha etkili olmaktadır (Mascelli 2002, 163). Örneğin, kurgucu bir oyucu bir yere otururken bir boy çekiminden yakın çekime kesme yapabilir, ama bir oyuncunun içkisini tek bir çekimde bitirmesine de izin verilebilir.

Kameraman önemli bir hareket esnasında kesme yapmamalıdır. Hareketli devinimin tümü sonuna kadar filme alınmalıdır. Devinimin sonu da yinelenmeli ve böylece bir sonraki çekimin başında binme yapması sağlanmalıdır. Sonrasında, kurgucu kesmeyi nereden yapacağına karar verebilir (Mascelli 2002, 164).

İç ara yakın çekimler tüm uzun hareketlerde (uzun mesafe bir yere yürümek gibi) yapılmalıdır. Bu sayede kurgucu daha yakın çekime kesme yaparak ve hareketin büyük bir bölümünü safdışı bırakarak genel çekimi ya da boy çekimini kısaltabilir. Daha yakın çekimler de, ihtiyaç duyuluyorsa, seyirci farkında olmaksızın, hareketin bir bölümünü yineleme yolu ile, daha genel çekimleri uzatmak için kullanılabilir. Mascelli, devinimde kesmeye yol açmak için, oyuncuların daima yakın çekimlere girmelerinin ve çıkmalarının sağlanması gerektiğini belirtmiş, "net" girişler ve çıkışlar elde etmek için kameranın, oyuncu çerçeveye girmeden önce ve çerçeveden çıktıktan sonra durdurulması gerektiğinin altını çizmiştir (Mascelli 2002,164).

1.2. Süreklilik Kurgusu

Görüntü parçalarını temanın gelişmesini sağlayacak şekilde, süreklilik içinde birbiri ardına ekleyerek oluşturulmaktadır. Bir yapımı kamerayı hiç durdurmadan kesintisiz olarak bir seferde çekmek mümkün değildir (Belkaya 2001,93). Bu nedenle film, çeşitli bölümlere (çekim, sahne, ayrım) ayrılarak ve her bölümdeki hareketler ayrı ayrı zamanlarda, gerektiğinde, hareketler bölünerek, tek tek çekimler şeklinde saptanır. Çekimler ardı ardına eklenince, sadece konuda değil, çekim aralarındaki geçişlerde ortaya çıkar. Süreklilik içinde birleştirilen görüntü parçaları, görüntü boyutunu oluşturur, temayı ortaya çıkarır. Aynı zamanda, ekranda yaratılan uzayın, birbiri ardına gelen çekimlerle bütünü oluşturmasını sağlar (Kılıç 2000,60).

Kesintisiz bir sekans, ya da uyuşumlu kurgu serisi, farklı açılardan filme alınmış çeşitli tipte çekimlerden oluşabilir. Ancak görüntülenmekte olan olay hareketli resimlerin kesintisiz bir serisi olarak görünmelidir. Hareket devam ettiğinde oyuncuların hareketleri, konumları ve bakışları birbirine eklenen çekimler boyunca uyuşumlu olmalıdır. Vücudun konumunu ya da yönsel bakışı değiştirmekten kaynaklanacak bir uyuşumsuzluk "sıçrama" ile sonuçlanır (Macselli 2001, 155). Bir "sıçrama"

durumunda oyuncular çekimler arasındaki eklerde sanki sıçramışlar ya da zıplamışlar gibi görünürler.

Kamera bir genel çekimden ya da boy çekiminden daha yakın bir yerleştirmeye doğrudan hareket ettiğinde uyuşumsuzluk daha belirginleşir. Eğer kamera daha yakın çekimler için taşınırken bir parça farklı bir açıya çekilirse, küçük bir uyuşumsuzluk fark edilmeyebilir. Bu sebepten, konuya doğrudan yaklaşmaktansa, kamerayı konunun bir tarafından yaklaştırmak akıllıca olacaktır. Bir çekim bir önceki sahneden bir parça içerdiğinde (örneğin genel çekimden, boy çekime kesmede olduğu gibi) oyuncuların konumları, beden hareketleri ve bakışları olabildiğince yakın bir biçimde yinelenmelidir (Masceeli 2001, 157).

Bir kol, genel çekimde havaya kaldırılmışken, bunu izleyen boy çekiminde indirilmiş görülmemelidir. Oyuncunun bakışı, bir önceki çekime uyuşumlu olmayacak biçimde, kafa farklı bir yere dönük görüntülenmemelidir. Görüntüdeki bu tarz belirgin farklılıklar, seyircilerin dikkatinin dağılmasına sebep olabilir. Kamera, yakın bir çekimden, genel çekime çıktığında, yani geriye dönüş yaptığında, tek gereken bir önceki yakın çekimde gösterilen devinime uyuşumluluğunu sağlamaktır. Çünkü bunun dışındaki her şey daha önce çerçeve dışındadır. Genel bir çekimden bir yakın çekime kesme yapmak ve ardından genel çekime geri dönmek büyük ölçüde kandırmaya olanak sağlar (Macselli 2001, 158). Bir an için dikkati dağılan seyirciler, son genel çekimdeki her türlü değişikliği en son yakın çekim perdedeyken gerçekleşmiş olarak kabul edeceklerdir.

2. Avrupa Kurgusu

1920'lerde Sovyet sinemacılar tarafından en üst noktasına kadar geliştirilen Avrupa montajı, öykü, durum ve karakter gelişimi için dikkatle düzenlenmiş ve kurgulanmış kesmeler kullanmaktadır. Bu montaj tipine en bariz örnek Eisenstein'in "Potemkin Zırhlısı" filminin "Odessa Merdivenleri" sekansında bulunmaktadır (Dmytryk 1993,159).

Kurgunun Sovyet yönetmenleri için, eğretileme ve anlam yaratma yöntemi olması gibi, çağdaş yönetmenler için de devingen kullanılıp zaman – uzamı bölmeden çekim yapan kamerayla alınan uzun çekimlerin, anlam ve eğretileme yaratma yöntemi olduğunu söyleyen Büker, Cannes Film Festivalinde Antonioni'nin uzun kaydırmalı çekiminde sahneyi çok uzun tutmasından dolayı, izleyicilerin Antonioni'ye ''kes!'' ''kes!'' diye bağırmalarını örnek göstermiştir (Büker 1991, 133).

Avrupa Kurgusunun temel özellikleri aşağıdaki bölümde daha ayrıntılı bir şekilde ele alınacağından bu kısımda bu kadarlık bilgiyle yetinilmiştir.

3. Hollywood ve Avrupa Kurgusu Arasındaki Temel Farklılıklar

Avrupa Kurgusu, baştan beri Amerikan Kurgusundan farklı bir yönde gelişmiştir. Griffith'in, ikici (düalist görüş-varsıllar ve yoksullar) görüşüne uyan koşut kurgu yöntemini geliştirmesi, şaşırtıcı değildir. Onun bu ikici görüşünden kaynaklanan "koşut kurgunun", birbirine koşut çizgileri, toplumdaki karşıt kutuplar gibi, varsayımsal uzlaşmaya doğru, sonsuza doğru, yani uzlaşmanın olanaksızlığına doğru giderler. Öteki taraftaki kurgu anlayışı diyalektik yasadan doğmuştur. Çünkü kurgusal birlik çelişkinin iç baskısıyla ikiye bölünmesiyle görüntü olarak kavranır; kavrandığında, nitelikçe yepyeni bir halde öbeklenir. Bu iki kurgunun farkı bir ilke ve dünya görüşü farkıdır (Asiltürk 1995, 168). Bu farkı, Avrupa ve Hollywood kurgu farkı olarak değil, Amerikan – Sovyet kurgu farkı olarak değerlendirmek daha doğru olacaktır. Ancak, Avrupa kurgusunun özünün antihollywood kurgusundan kaynaklandığını unutmamak gerekir (Dmytryk 1993,160).

İki farklı coğrafyanın kurgularının arasındaki bu farkın özünde "omuz" veya "büyük çekime" yüklenen anlamsal farklar yatmaktadır. Eisenstein'in omuz çekime yüklediği anlam, nesne veya yüzün, "büyük" olarak çekilmesidir. Amerikan kurgu anlayışı, bunu yakın çekim (close-up) olarak adlandırmıştır. Bu farkın, niteliksel yanından söz eden, "görülenin anlamlandırılması" anlayışına karşı "görme" anlayışı konulmuştur. Birinci anlayışı benimseyen genç Sovyet sinemacıları, "içerikleri" tamamen farklı parçaları ardı ardına getirerek yaratılan, yeni görüntü alanına geçmeyi başarmışlardır (Asiltürk 1995, 168).

Griffith ile Eisenstein'in kurgularının farklarını belirten en somut bilgi: "Kurgu, çekim içindeki diyalektik çatışmanın aşılarak; önce, yan yana bulunan iki çekimin çatışmasına doğru genişlemesi" içeriğini kapsayan bilgidir. Ancak Sovyet kurgusu yöntem olarak sınıf çatışmasını içeren karşıtlıklar savaşının özdeşi değil; başka özellikler taşıyan bir toplumun içyapısını imgeleyen karşıtların birliğinin yansımasıdır (Asiltürk 1995, 169). Bu çıkarımlar neticesinde kurgunun, sinemanın alanını aşarak, bütün sanat alanlarını kucakladığı söylenilebilir.

Söz konusu dönemin filmleri incelendiğinde görülen bir diğer fark da Amerikan kurgusunun gözeleri olan çekimlerin, "omuz çekim" olmasıdır. Sovyet kurgu sisteminin gözeleri, genlikle ayrıntı çekimler ve kısa kısa kesmelerle çıkarılmış olan filmlerdir. Çekimlerin, bu kısa ve ayrıntı olma özelliği Sovyet kurgusunun enerjisidir. Sovyet sinemacıları, Amerikan omuz çekiminin almaşıklığı ile koşutluğunu bütünleştirerek kaynaştırmışlar ve kurgu değişmecesini (sözcüğün kendi anlamının ötesinde kullanılması) çekimlerle ortaya koyup, kendi kurgularının özüne yerleştirerek yaratmışlardır.

Hollywood'da (materyal çıktısının olağanüstü fazla olduğu film endüstrisinde), bireysel çabayla sonuca daha uzun sürede ulaşacak sanatçılar karşısında, hızlı çalışacak uzmanlar tercih edilmektedir. Amaç "kalıcı yapıt" ortaya koymak yerine, tecimsel anlamda "mal" üretmek olduğundan Hollywood kurgusu, Avrupa kurgusundan doğası gereği farklıdır.

4. Kurguya Tarihsel Yaklaşımlar

Sinema, çağın, üzerinde en çok tartışma yapılan sanatı olarak görünmektedir. Sinemayla ilgili bilimsel ve akademik çalışmaların göstergesi bunu ortaya koymaya yeterlidir. Kişileri ve toplumları ne kadar etkilediği, hangi dinamikleriyle insanların tutum ve davranışlarında belirleyici olduğu konusu üzerindeki araştırmalar sürmektedir.

Çalışmanın bu bölümünde, sinema tarihinde önemli bir yere sahip olan sinema adamlarının, kurgu ile ilgili düşüncelerine yer verilecektir.

4.1 Sergei M. Eisenstein ve Montaj Anlayışı

Eisenstein, sinemayla ilgilenen herkes tarafından, sinema tarihindeki en önemli isimlerden biri olarak kabul edilir. Gerek yaptığı filmler gerekse de geliştirmiş olduğu film kuramının bunda payı büyüktür. Potemkin Zırhlısı (1925) hep en iyi filmler listelerinde yer alırken, sürekli olarak, desteklenen ya da karşı çıkılan montaj kuramıyla da sürekli tartışma konusu olmuştur. Eisenstein'in kuramsal fikirleri, derlediği fikirlerden ve filmlerini yaparken kullanmış olduğu yöntemlerden kaynaklandığı için, sistematik olarak geliştireceği tek bir fikre sarılmak yerine, sayısız konuyla ve bu konularla ilgili pek çok kuramla ilgilenmiş olan bir düşünürdür. Bakış açısının tümüyle faydacı, rasyonel ve maddeci olduğu bilinen Eisenstein parti üyesi olmamasına rağmen, Marksist görüşü benimsemiş, filmlerinde ve montaj kuramında diyalektik yöntemi esas almıştır (Abisel 1989, 126).

Eisenstein da, Kuleshov ve Pudovkin gibi montajın, filmsel yaratının temelide yatan şey olduğu görüşüne hakimdir. Fakat onun montaj anlayışı farklı bir felsefi çerçevede yer aldığından, çekimlerin bir 'yapı bloğu' olarak ele alınmasına karşı çıkmıştır. Eisenstein kurgu tekniklerinin anlatımsal işlerinden çok entellektüel işlevleri üzerinde durmuş, görüntüden duyguya, duygudan teze geçilmesi gerektiğini savunmuştur (Abisel 1989, 35).
Eisenstein'a göre yönetmen, olgunun dağınık öğelerini irdeledikçe, diyalektik bir süreç içine dalar ve onları toparlamaya uğraşır. Yaratıcı sürecin ateşleyici kıvılcımı da bu uğraştan ileri gelmektedir. Eisenstein'a göre yaratıcılık, entellektüel bir tavrın ortaya konmasıdır. Yaratıcılık "birbirinden bağımsız olgular biraradalığının parçalanıp, yönetmenin dünyaya bakışının belirlediği bir tavrın zorunlu kıldığı şekilde, yeniden yerli yerine oturtuluşudur"(Eberwein 1978, Aktaran:Abisel 1989,135).

Eisenstein için montaj çekimlerin arka arkaya eklenmesi değil, bu iki çekimin birleşiminden bambaşka bir anlam ortaya çıkartılması ve çekimlerin gerek kendi içlerinde gerekse de aralarındaki ilişkinin kurulmasıdır. A ve B olmak üzere iki farklı çekimin birleşiminin A+B değil C olması gerektiğini belirtmiştir. Bu bağlamda çekimleri tek tek hücreler benzetir. Çünkü her çekim içinde farklı ölçüde gerilim ve çatışmaları barındırır. Eisenstein'in görüşüne göre, çatışmalar ileti yarattığı için

görüntü parçalanmalı ve çarpıştırılmalıdır. Çünkü çatışma, bütün sanat biçimlerinin temel ilkesidir. Sanat, bireşim savla doğal olarak onun karşısında olan karşı savın çatışmasından doğmaktadır (Büker, Onaran 1985, 40).

Bir filmde, devinimsiz görüntüler taşıyan çekimler, peşpeşe kurgulandıklarında devingen görüntüler yaratılabilir. Bu resimsel açıdan bakıldığında doğru görünmekte ancak mekaniksel bakış açısından yanlış olduğu iddaa edilmektedir. Bunun sebebi, öğelerden birinin ötekine bitişikmiş gibi değil, biriinin öbürünün üstündeymiş gibi algılanmasından kaynaklanmaktadır. Sinemanın özü olan devinim, nesnelerin ilk izlenimleri üzerine, aynı nesnenin değişik bir görünümünün bindirilmesi ile oluşturulmaktadır. Böylece, çok daha güçlü bir anlamsal etki ortaya koyulabilmektedir. Bu görüş, Çin-Japon yazısı örnek verilerek somutlaştırılmıştır. Iki nesne karşılığı olan iki resimyazı birleştirildiğinde farklı bir kavram oluşmaktadır. Bıçak ve kalp resminin "acı"yı gösterdiği örnek verilebilir.

Eisenstein'in bu prensiple yarattığı filmleri izlendiğinde, izleyiciler üzerinde, şok yaratma amacı güttüğü gözlenebilmektedir. Onat Kutlar, yaşamsal olayların sentezini yapan bu kurguyu şöyle açıklamıştır:

> "Eisenstein, görüntülerin birbirine eklenişinden filmin anlamı, ritmi, plastik özellikleri bakımından önemli sonuçlar çıkarttı. Atrakssiyon kurgusu adını verdiği bu yönteme gore iki görüntünün biraraya gelişi, diyalektik süreci yaratmakta, birbiriyle çarpışan görüntülerden yeni bir sentez doğmaktadır" (Kutlar 1990, 38).

Eisenstein kurgusunun, izleyicileri edilgenleştirdiği düşünülebilir. Çünkü Eisenstein yönlendirici bir özelliğe sahip olan bir yönetmendir. Fakat anlatı dili açısından filmleri irdelendiğinde, izleyicilerden aktif izleme beklediği de görülecektir. Aktif olmayan izleyiciler bu filmlerden pek haz duyamaz. Çünkü Eisestein filmleri, eğlence sunan filmler değil, toplumlar adına, insanlığın geleceği adına mesajlar veren filmlerdir.

Eisenstein kuramını geliştirirken, sinemaya geniş bir perspektiften bakmıştır. Tiyatroda geliştirdiği kurgu düşüncesini filmlerinde uygulamıştır. Çekimlerin çarpıştırıldığı entellektüel kurguyu kullanmıştır. Onun düşüncesine gore, bir olayın statik çekimleri kurgulandığında, ortaya çıkacak etki; uzun çekimlerle, baştan sona gösterilerek

yaratılacak etkiden daha da güçlüdür. Çünkü, devinim enstantaneleri olan kısa çekimler kurgulandığında izleyicilerin dikkatinin dağılmasını engelleyen yüksek gerilimli görüntüler yaratılabilmektedir (Abisel 1989,135-136).

Eisenstein, doğadan görünümlerine dokunulmadan aksettirildikleri halleriyle, yani görünümlerine dokunulmadan gösterilen ve gerçekliğin parçaları olan çekimlerin "filmsel bir görünümde" olmadığı inancını "çekim hiç bir zaman kurgunun bir öğesi değildir. Çekim bir kurgu gözesidir" (Eisenstein 1985, 51) sözleriyle özetlemiştir.

Eisenstein'in kurgu anlayışını daha sağlıklı kavrayabilmek için Abisel'in şu sözleri bilgilendirici olabilir:

> Eisenstein bilimde nasıl, iyonlar, nötronlar ve elektronlar varsa, filmed de atraksiyonların olabileceğini söylüyordu. Makine parçaları nasıl montajla biraraya getiriliyorsa bu atraksiyonlar montajla birleştirilecekti. Böylece, bir yanda sirkten müzikholden gelen atraksiyon sözcüğü öte yanda endüstriden gelen montaj sözcüğü, izlenim birimlerinin biraraya getirilişini tanımlamak üzere eşleştirilmiş oluyordu (Abisel 1989, 127).

Eisenstein'in filmlerinde gözlendiği üzere, kurgu yönteminde hareket çerçeve içindeki devinimden çok, çekimlerin çarpıştırılması ile sağlanmaktave izleyicilerrin dikkati belli bir iletiye çekilmektedir. Bu filmlerin kurgularında bir gösteren ve bu gösterenin temsil ettiği bir gösterilen vardır. Eisenstein, gösterilenler aracılığıyla asalında göstermemiş olduğunu, izleyici anlığında yaratabilmek için kurguyu kullanmış ve bu kurgunun önemini şöyle açıklamıştır:

> "Kurgulanmamış filmparçaları,gerçekliğin,mekanik yeniden üretimlerinden öte bir şey değildir. Bu parçalar kurgu kalıpları içinde düzenledikleri zaman film sanat olur (Büker, Onaran 1985, 111).

Eisenstein'in yapıtlarının kendi dönemin entellektüel yapıtları olduğunu söylemek yerinde olacaktır. Bu, "Ekim" ve " Potemkin Zırhlısı" filmleri irdelindiğinde daha iyi görülmektedir. Eisenstein kolayca anlaşılmayan filmler yapmış ve izleyicileri etkileyerek, yönlendirmeyi isteme kaygısı taşıma nedeniyle yadsınmamalı; koşulların bu dönemin Sovyet sanatçılarının, toplumun önünde yürümesinin ve gelişmeler

doğrultusunda toplum bireylerinin ufkunu genişletecek çalışmalar yapmasını, böylelikle çok sayıda insanla buluşmalarını gerekli kıldığı unutulmamalıdır.

4.2 Diğer Sovyet Yönetmenlerin Kurguya Bakışı

Doğanın "kaydedilmiş fotoğrafları" kurgu tekniği ile yoğrularak sanata dönüştürülmektedir. Mekanik yoldan tekrar üretilen (eklenen gerçeklik parçaları) var olanın çoğaltılmasından başka bir şey değildir. Bu da sanat değildir. Kurgu tartışmasının merkezini Eisenstein'in görüşleri oluşturduğundan, yönetmenlerin, kuramcıların bu konudaki görüşleri aktarılırken, sık sık Eisenstein'in görüşlerine başvurulmuştur. Vertov, Kuleshov, Dovjenko ve Pudovkin gibi yönetmenlerin kurgu almayışları, bu anlayışla kıyaslanarak açıklanabilir.

Vertov, kurgudan çok, insan gözünden daha güçlü olduğunu düşündüğü için sinema merceğinin özellikleriyle ilgilenmiştir. Merceğin cazip tarafı, nesnel olması, dış dünyayı olduğu gibi yansıtmasıdır. Vertov'a göre yönetmenin görevi, dış dünyanın öznel olarak yansıtılabildiği çekimleri, gerçekliğin eksiksiz görüntülerini kurgulamaktır. Eisenstein böyle bir gerçekliğiyle tamamen karşı çıkmıştır. Dış dünyanın gerçekliğinin yansıtıldığı çekimlerin sanat özelliği taşımadıüğını belirtmiştir. Vertov ise "dış dünyanın yansıması" olan gerçekçi çekimlerin gücüne inanarak filmlerini bu çekimleri ekleyerek oluşturmuştur. Kurgu anlayışına duyarsız kalmamakla birlikte, bir film onun için, yönetmenlerin beyinleri, kameramanların gözleriyleyaratılmış canlı bir varlıktır. Ancak Eisenstein'a göre, doğada görülenlerin olduğu gibi verilmesinin, gerçekçiliğin önemi yoktur. Vertov'un dış dünyadan bir "kesit" alarak izleyiciye sunmasını, yüzeysel bir gerçekçilik olarak görmüştür (Eisenstein 1984, 116).

Eisenstein, çekimlerin iç kurgularını göz önüne almayıp; çekimlerin içeriklerini salt "dış dünyanın gerçekliği" olarak değerlendireceği için, çekimlerin, sanatsal anlayışla kurgulanmaması durumunda, ortaya çıkacak filmin, sanatsal bir özellik taşımayacağını Söylemiş ve Vertov'un filmlerini bu anlayışla değerlendirmiştir. Vertov'un ortaya çıkarttığı filmler dış dünyanın örgütlenmesi olup aşamaları şöyledir:

1. Kurgunun gözle, her an her yerde yapılması.

2. Görünen dünyanın zihinde örgütlenmesi.
3. Gözün kamerayla donatılması.
4. Kaba kurgunun yapılması.
5. Filmin temposunun çekimlerle yaratılması.
6. Kurgunun gerçekleştirilmesi.

Vertov'un anlayışına göre, dış dünyanın sanatçı duyarlılığıyla gözlemlenmesi, mutlaka gerçekleştirilmelidir(Vertov1974,8).Çünkü kurgu çalışmasına, henüz dış dünya gözlemlenirken başlanmıştır. Bu gözlemlerden sonra dış dünya insan zihninde örgütlenmiş olmaktadır. Bu aşamadan sonra, düşünceler eyleme dökülerek çekime başlanacaktır. Kaba kurgu sonrasında, onun sanat anlayışına koşut, hızlı temponun, saldırganlığın yaratılması için "savaş kuralı" uygulanmalıdır. Bu kurtal şöyle açıklanmıştır: "Gözler hedefte, refleksler hızlı, eller tetikte". Tüm bunlardan sonra, kurgunun gerçekleştirilmesi sağlanmış olacaktır (Abisel 1989,121-122).

Dovjenko'nun filmleriyse, izleyicileri düşündürücü nitelikte ve metaforik anlatımları yoğun yapıtlardır. Filmlerinde düşünsel altyapı göze çarpmaktadır. Filmlerinde oldukça sık kullandığı mitleri, kurgusal anlatımıyla çekici hale getirmiştir. Mit ve yaşanan gerçek, batıl ve maddecilik arasındaki karşıtlıklar ilkesine dayalı ilişkilerin oluşturduğu çekimleri kurgulamıştır. Çelişkileri genelde ölümü anlatmak için kullanmıştır. Ölen ile onun yasını tutup ağlayan kişi bütünün doğal parçalarıdır. Çerçeve içinin fotoğrafik kurgusunu özenle gerçekleştirmiş, ölü görünümlü canlılar ve yaşıyormuş gibi görünen ölüleri aynı çekim içine yerleştirerek zıtlıklar yaratmıştır (Abisel 1989, 137–138).

Dovjenko, Eisenstein'in salt bir çekimde olamayacağını savunduğu sanatsallığı çerçeve içinde ve tek bir çekimde yaratmıştır. Dovjenko'nun filmlerinde imgelerin kurgusu kendi enerjilerini de ortaya koymuştur. İmgelerin kurgusuyla, ruh hallerinin, bindirmenin, dramın ve karakterlein şiirsel etkileri, izleyicide de, şaşırtıcı bir etkinin üyeleri olarak birleştirilmiştir. "Ivan" adlı filminde, Dinyeper hidro-elektrik inşaatında çalışan işçilerin, inşaatı tamalayış hızının duygusal etkisini, kurguyla yaratıp, kurguyu ustaca kullanabildiğini göstermiştir (Abisel 1989, 137–138).

Rus biçimci yönetmenlerin en önemlilerinden biri de Kuleshov'dur. 1920'de açtığı ve 1923'de Eisenstein'in da üç ay süreyle ders verdiği atölyede bir dizi birbiri ardına sıralanan çekimleri deneye tabi tutmuş ve tıpkı alternatif okumalara yol açan yüzyüze iletişimdeki gibi uzman bir kurgu anlayışı geliştirmekle, ya da bütünüyle farklı yerlerde varolan toplu kesmeleri taşıyıp birleştirmekle meşgul olmuştur (Nelmes 1996, 106). Yapmış olduğu bu deneylerle, kurguyla sinemasal coğrafyalar yaratabileceğini göstermiştir. Doğalcılığa hiçbir zaman sıcak bakmayan Kuleshov, deneylerinde sinemasal kuralları irdeleyip laboratuar testlerini kullanıp kurgunun olanaklarından faydalanmış yönetmenlerden biri olarak ön plana çıkmaktadır. Çekimleri sinemanın gereci sayan Kuleshov kurguyu, "çekim parçalarının düzenlenmesi" olarak tanımlamıştır. Çekim parçalarının bu düzenlenişi, anlam yaramanın yöntemi olaraki belli bir mantık hiyerarşisi içinde ardışık getirme şeklindedir (Wollen 1989,39–41; Büker 1991,136).

Abisel'e göre, sinemacıların yeni bir toplumsal düzenin oluşmasına katkıda bulunması için Kuleshov, çok önemli bir yol açmıştır. Bu yoldan gidilerek pek çok şey yeniden biçimlendirilip anlamlandırılabilmştir. Gerçeklik peşinde koşanlar gerçekliğin parçalarını seçip kurgulamışlar ve istedikleri gibi bir dünya yaratmışlardır (Abisel 1989, 117–118).

Kuleshov'un öğrencisi ve yardımcısı olarak sinema yaşamına başlayan Vsevolod Pudovkin de Sovyet sinemasının önemli isimlerinden biridir. Geliştirdiği montaj yönteminde, Grifith ve Kuleshov'dan özümlenmiş etkilerin yanı sıra, Eisenstein yansımalarına da rastlanır.

Pudovkin montajında, farklı içeriklere sahip çekimleri, hızlı kesmelerle birbirleriyle bağlantılı olarak sıralamakta ve böylece yoğun duygusal etkiler yaratmayı amaçlamaktadır. Kullandığı ayrıntı çekimleri, onun sinemasına yoğun bir görsellik kazandırmıştır (Abisel 1989, 122).

Ünlü bir satranç oyuncusunun bir müsabakası filme alınmış daha sonra satrançcıyı filmin karakterlerinden biri haline getirmiştir. Pudovkin "film çekilmez, hammade olan

ayrı ayrı seluloid parçalardan inşa edilir" demektedir. Örneğin sinirlenen bir genç kızın fırlattığı bir satranç taşı aniden şampiyonun elinde belirivermektedir. Gerçekte birbiriyle hiç ilgisi olmayan iki çekim montajla bir araya getirildiğinde, kızın taşı şampiyona fırlattığı izlenimi doğmaktadır.

Pudovkin'in montaj anlayışı Kuleshov'inkine benzerlik gösterir. Montaj yoluyla seyircinin zihinsel bütünleştirme işlemini yönlendirir, dolayısıyla seyircinin, görmesini istediği şeyi görmesini sağlar. Montaj süreci çekim öncesinde başlar. Yönetmen bu aşamada dikkatle seçtiği malzemeler arasından en uygununu bulduğunda bu malzemenin etkileyici görüntülerini yakalamaya çalışır. Bu, malzemenin parçalanma sürecidir ve sonrasında da bütünleştirme süreci gündeme gelir.

Pudovkin'e göre montaj üç farklı şekilde gerçekleştirilebilir: "İnşacı", "yapısal" ve "bağlantısal" montajlar.

İnşacı montajda yönetmen bir roman yazarı gibi olaylar tasvir eder. Sahneler tanıtılırken daha çok genel çekimlere yer verilir. Ayrıntıların sahneyle organik bağlantısı olmalıdır. Yapısal montajda ise, ayrıntı ve genel çekimler bir arada kullanılır. Bu şekilde düzenlenmiş olan sahnelerde ayrıntının özgün yapısı ve bütün içindeki farklı özelliği vurgulanmalıdır. Bağlantısal montaj, çekimlere, seyircide yaratılmak istenen duyguya göre sıra verir ve o dinamik içinde bütünleştirir (Abisel 1989, 123-125).
Pudovkin bağlantısal montajı beş gruba ayırır:

1. Zıtlığa dayalı kurguda, çekimlerin, zamansal-uzamsal olarak, gerçeğe ve özünw bağlılığı dikkate alınmadığı için zaman ve uzam kırılıp, yeni uzam ve zaman yaratılmalıdır.
2. Paralel montajda zıt olaylar arasındaki zaman ya da mekan yakınlıkları ilişkilendirilmiştir.
3. Simgesel montaj çağrışımlara dayanır ve Eisenstein'in entelektüel montajına benzerlik gösterir.
4. Anlıkçı montajda, aynı anda meydana gelen birbiriyle ilgili iki olayın çekimleri birbirini izler.

5. Kılavuz kavram'a dayalı montajda bir temanın yinelenmesi sözkonusudur ve bu yola, filmdeki ana temayı güçlendirmek için başvurulur (Abisel 1989 ,125).

Pudovkin, bu görüşleriyle kurgunun bir yönetmenin dili olduğu ilkesini benimsediğini ortaya koymuştur. Bu dil aracılığıyla, gerçekliğin yeniden kurulabilmesi için bir bilim adamı titizliğinde çalışmıştır.

Pudovkin'e göre montaj, film yönetmeninin dilidir. Bir yazarın nasıl kendine has bir üslubu varsa, bir yönetmenin de bu tarz bir stilli vardır. Yönetmen seçer, duraksar, yeniden ele alır, tek tek çekimlerin karşısında durur ve bilinçli bir sanatsal kompozisyon yoluyla montaj cümlelerini oluştururken film de bu şekilde adım adımilerler.

Pudovkin kurgu çalışmalarına yeni bir boyut kazandıracak kuramsal bir çalışma yapmamasına karşın, olanakları iyi kullanarak, yaratıcı kurgu konusunda başarılı örnekler sunmuştur. Zaman ver uzamı kırıp, yeni zaman ve uzamlar yaratabilmiştir. Zıt olayların zaman-uzam yakınlıklarımnı parakek kurguyla ortaya koymuştur. Bunları yaparken Griffith, Kuleshov ve Eisenstein'dan faydalanmıştır. Kuleshov ile Pudovkin'in anlayışlarını farksız gören Eisenstein, onlara karşı çıkarak, onların kurguyu şu şekilde açıkladıklarını, bunun onaylanamaz bir görüş olduğunu şöyle belirtmiştir:

> "Bir düşünce tümceniz, öykünün bir parçası, tüm dramatic zincirin bir halkası varsa elinizde, o zaman bu düşünce, tıpkı tuğlalar gibi çekim şifreleriyle oluşturulup anlatılır."Çekim kurgunun öğesidir. Kurgu bu öğelerin birleştirilmesidir". Bu en zaralı çözümlemedir(Eisenstein 1984, 120).

Eisenstein, "kurguyu, çekim parçalarınını çarpıştırarak, üçüncü bir anlama ulaşmak için yaptığını Kuleshov ve Pudovkin'in doğrudan tuğladan söz ederek kurguyu, çekimlerin eklenmesi olarak gördüklerini" söylemiş ve bu anlayışın özünde, çekimölerin kurgu duvarının örülmesi için "tuğlalar gibi dizilmesi" mantığının yattığını belirtmiş ve Kuleshov okulunun anlayışını şu türküyle özetlemiştir:
"Vida yanına vida/Tuğla üstüne tuğla"…

Pudovkin, kendi anlayışını açıklarken kurguyu, çekimlerin eklenmesine indirgememiştir. Bunu da şu sözleriyle açıklamıştır:

> "Kurgu" deyiminin her vakit bütün özüyle yorumlanıp anlaşılmadığı, akıldan çıkarılmamalıdır. Bazılarına gore kurgu safça film parçalarının, kendilerine özgü zaman sırasına gore eklenmesinden başka anlama gelmez(Pudovkin 1966, 15).

Pudovkin bu görüşüyle kurguyu, çekimlerin eklenmesi olarak ele almadığını ortaya koymuştur, bunu da şu şekilde açıklamıştır:

> "Kurgu, filmsel gerçeğin yaratıcı gücüdür. Doğa, ancak kurgunun üzerinde çalıştığı hammaddeyi verir. Işte gerçekle film arasındaki ilişki de tam buradadır(Pudovkin 1966, 19).

Pudovkin, yaratıcı kurgunun sinema için önemi üzerinde ısrarla durmuş; "çekim-kurgu" ilişkisini, kurgunun yaratılışı anlamında ele almış; kurguda, çekimlerin alacağı rolü değerlendirmiştir.

Pudovkin'in, "sözcük ozanın ne işine yarıyorsa, bitmiş bir filmin her çekimi, yönetmenin o işine yarar, çekim ve görüntü kurgunun parçasıdır (Büker, Onaran 1985,142)" anlayışı Eisenstein'ın anlayışına oldukça yakındır.

4.3 Bazın'in Kurgu Anlayışı

Renoir, Wyler ve Welles'in sinema anlayışlarını yeğleyen Bazın, onların, görüntüleri doğadan oldukları gibi almalarına yarayan uzun çekimlerini, objelerin farkl açılardan görüntülenmesine yarayan kaydırmalı çekimi; alan derinliğini; objenin "doğadaki" görünümünde görüntülenmesini sağlayan doğal aydınlatmayı gerçeklik kaygısı ile seçmelerini çoşkuyla övmüştür. Sinema yönetmenlerinin, tiyatro yönetmenlerinin yaptığı gibi gerçeğin benzerini yaratmaya çabalamalarının gerektiğine inanan Bazın sinemanın gerçeğe derinden bağlı olduğunu savunmuştur.

Bazın'in bu yaklaşımı, sinemayı yeniden "hareketli fotoğraflar" tanımına indirgeme tehlikesini taşımaktadır. Halbuki sinema bu tanımın kalıplarını kırmış, bağımsız ve bütün sanatları kullanabilecek yetkinlikte tek sanat olmuştur. Buna en fazla ustaca yapılmış kurgu etki yapmıştır. Sanatı "salt gerçekliğin üzerine kurmaya çabalamak" çağdaş insanın rutin hayatında en fazla gereksinim duyduğu hayal dünyasını gözardı etmektir. Böyle düşünüldüğünde sinemanın sunduğu görsel zenginliklerin başında gelen ve gerçek evrende bulunmayan uzamı, uzaysal zamanın kırılmasıyla ütopik bir zamanı yaratabilmesi yadsınmış, "sinemayı cazip hale getiren öğelerin en önemlilerinden olan kurgunun fonksiyonu" gözardı edilmiş olacaktır. Bu da sinemaya en tehlikeli yaklaşımlardan biridir.

Bu noktada şöyle bir soru akla gelmektedir: "Uzun çekimler de, kendilerinden çok daha uzun olan film bütünselliğinin yaratılması amacaıyla peşpeşe getirilmiyorlar mı? Yani kurgu yapılmıyor mu?" Parça-bütün ilşkisi göz önüne alındığında "sadece ekleme anlamında bile olsa , film kurgu ile yaratılır" olacaktır. Bazın, Flaherty'nin Kuzeyli Nanook adlı filmini, uzun çekime dayalı kurgusuz film olarak ele almıştır. Fakat "fok avı" ayrımını ele alırken bütünün nasıl kurulduğunu göz önüne almamıştır. Bu, sanatın daha yüksek ve sanat tanımı açısından daha kapsayıcı kategorilerinin olmadığı görüşünü öne sürmek; çekimin sanat olmasını, diğer çekimlerle bir araya gelmesinin yaratamayacağını söylemektir. Bazın'e göre bir çekimde, gerçeğe bağlılık yeterli olmaktadır. Çünkü birbirine bağlanarak gerçeği yansıtan parçalar, gerçek "bütünü" oluşturacaktır. Eisenstein'e göre ise film parçaları gerçekliğin aynısı olsalar bile yeni anlamı oluşturmak üzere ardışık getirildiklerinde bu film parçalarında ardışıklığın

yarattığı nitelik değişimleri oluşmaktadır (Büker, Onaran 1985 122-123). Kurguyla yaratılan bütün, parçalardan çok daha başka anlamlar süren bir bütündür. Kurguyla, "sanat olmayan gereç"ten, "sanat olan" yaratılabilmektedir.

Eisenstein'ın, en baştan beri savunduğu şey "izleyicileri etkilemek için yaratılan, karşıtlıklar bağlamında, filmsel mesajı oluşturan iki öğeden birinin, ister istemez yaratılması değil; aralarındaki, doğmaya zorunlu çelişki koşullarıdır". Eisenstein'ın kuramına bu bakış açısından bakmak gerekmektedir:

> Eisenstein gerçekle ilişki yerine yerine kurguyu koymuştur. Kurgu, parça-bütün kuramıdır. Sinemasal parçanın parçayla , parçanın bütünle olan ilişkileriyle ilgilidir. Parça-bütün ilişkilerinden söz etmek, sanattan söz etmektir. Bu nedenle, filmin sanat olma koşulları ve gereklilikleri ile ilgili olduğu için onun kuramı, (kurguya bağlı olarak) gerçek bir estetik ve gerçek bir film kuramıdır (Büker, Onaran 1985, 120).

Çekimlerin, salt gerçeklik özelliği taşıdığını söylemek, resim ve fotoğrafın iç düzenlemeleri göz önüne alındığı zaman yanlıştır "parka-bütün ilişkisi"nden söz etmenin sanattan söz etmek olduğunu söyleyen Eisenstein'ın görüşüne gore, tek tek sanatsal nitelik taşıyan çekimlerin eklenmesiyle yaratılan filmler sanat içinde sanatla (tek tek sanatsal özellik taşıyan çekimlerin kurgulanması ile oluşturulan) yaratılmış olmaktadır.

Gance'ın kurguya bakış açısı da, Eisenstein'ı Bazin'e karşı haklı çıkartır niteliktedir. Çünkü, Gance'ın kurgusu olayı göstermek için kullanılmamıştır. Öğelerinin çoğunu anlatmak istediği gerçeklerden alan Gance olayı göstermemiş Bazin'in aksine Eisenstein gibi "ona göndermede bulunmuştur". Kesin anlam kullanılan öğelerin nesnel içeriklerinden çok öğelerin düzenlenişindedir. "Anlam, gösterilen görüntünün kendisinde değil, sanatsal kurgu ile seyircinin bilincine yansıtılan gölgelerdedir (Bazin 1966,46).

Bununla beraber Bazın'in ileri sürdüğü "geniş sahne, kurgunun yerini tutar" savı şu görüş doğrultusunda yanlış görülmektedir.

> …herhangi bir oyuncu, yönetmen ve görüntü yönetmeni tarafından değişik kamera açılarına bürünmemiş görüntüde (kesintisiz film parçasında) oynadığında; böyle bir ayrımın, kurgudan kurtulacağını sanmak yanlıştır. Büsbütün yanlıştır!
> Böyle bir durumda kurguyu başka yerde aramalıyız: Doğrudan oyunda aramalıyız (Eisenstein 1984,27).

Tiyatroda, olayların, geniş sahne çekim gibi, bir uzam canlandırıldığı kolayca gözlenebilir. Geniş bir sahne kurgunun alternatifi değil, onun anlatım yöntemi doğrultusunda anlamlar sunan bir öğesidir.

Çekimdeki devinimleri kurgu olarak değerlendiren Özön, Potemkin'den Eisenstein'ı doğrulayan örnekler çıkartmıştır:

> Potemkin'deki "kurgu",…birbiriyle eğretileme ilişkisiyle yanyana getirilen, iki ayrı çekimden doğmuyor, olayların doğal akışı içinde, çekimlerdeki kendiliğinden çarpıcı olan öğelerden(kafatası kurşunladelinen çocuk,kurtlanan et…) kaynaklanıyordu(Eisenstein 1984,153).

Eisenstein ve Özön'ün, çekim içindeki bu düzenlemelere "kurgu" dediği dikkate alınırsa kurgunun karşısına çıkartılan "geniş sahne" tekniğinin, kurgunun herhangi bir "aracı" olduğuna ve kurgunun sinemadaki varlığını sonsuza kadar koruyacağına şüphe kalmaz.

4.4 Metz'in Kurgu Anlayışı

Peter Wollen'la birlikte ilk kez göstergebilimi sinemaya uyarlayan sinema kuramcısı olan Metz, aynı zamanda "göstergebilimi"sinemaya ilk uygulayan isimlerin başında gelmektedir. Eisenstein'e karşı çıkanlardan biri olarak, sinema dilinin sözlü dillerden farklı olduğunu vurgulamış ve Rosselini'nin "çağdaş sinemada kurgunun 1925-1930 yıllarındaki önemini koruyamadığı görüşüne katıldığını belirtmiştir. Metz, çekimleri bölmeye, birbirinden ayırmaya yani sözlü dillerin işleyiş yöntemlerini sinemaya uygulamaya, kurguyla herşeyi yeniden kurmaya sinemanın gereksiniminin olmadığı görüşündedir.

Ilk zamanlar Bazin'in etkisinde kalan Metz, Umberto Eco ile tanıştıktan sonar, filmlerin ikiye ayrılarak ierdelenen kodlara dayandığı yargısına varmıştır. Bunlar kültürel ve özgül kodlardır. Kültürel kodları anlamak için, o toplumda birey olmak yeterlidir. Özgül kodları ise öğrenmek gereklidir. "Bunlardan ikisi aynı anda olamaz. Özgül kodlar "Kurgu, kamera hareketleri ve optik etkilerdir". Metz'e göre gösterenle gösterilen, göstergeyi oluştururlar ve ağaç göstermenin yolu, ağacın kendisini göstermektir (Büker 1991, 19).

Sinemanın, kurgunun ötesinde evrensel bir dil olduğunu düşünen Metz, Rosselini'nin: "Şeyler vardır. Onlar, niçin işlenmeli ?" içerikli tezine bağlanmıştır. Eisenstein'ı gerçekliği bozmak ve onu kurgu ile cansız bir bütüne dönüştürmekle suçlamıştır. Eisentein'ın entellektüel olmakla övünmesini sevimsiz bulmuş ve onun kurgusunu "zanaatçılık" olarak nitelendirmiştir(Büker 1991, 40;Büker,Onaran 1985,237).

Halbuki bilindiği üzere zanaatçı, bütünün parçalarını ve araçlarını üretir. Sanatçı ise bütünün anlamını düşünür, onun etkilerini hesaplar ve onu yaratır. Metz'in Eisenstein'a olan yaklaşımı, anlaşılmaz bir saldırgınlığa, nedensiz bir küçümsemeye dönüşmüştür.

4.5 Godard'ın Kurgu Anlayışı

Büker, "çağdaş yönetmenlerin" eğretileme yapmak için kesmeden yararlandıklarını; ancak, kesmeden yararlanışlarının Eisenstein'in kesmeden yaralanışı ile aynı olmadığını söylemiş ve "Godard'ın kurgu anlayışını açıklarken, sinema kurgusunu dört evreye ayıran Rivette'nin şu görüşünü sunmuştur:

> Jecgues Rivette, sinemada montaj kullanımını dört evreye ayırmıştır: 1- Grifith ile Eisenstein'ın montaj kullanımları. 2- Pudovkin ile Hollywood yönetmenlerinin montaj kullanımları (Pudovkin ve Hollywood yönetmenleri montajı daha çok, dramatik etki yaratmak için kullanmışlardır). 3- Bazin ile yeni gerçekçi yönetmenlerin (görüntülerin, montajla işlenerek kurulmasına karşı çıkan yönetmenler) montaj kullanımları.
> 4-Godard, Alexandr Kluge gibi yönetmenlerin Eisensteinvari(çemberin başlangıç noktasına dönerek) montaj kullanımlarıdır (Büker 1991,151).

Tüm bunlar şiirde nasıl imgeden vazgeçilmezse sinemada da kurgudan asla vazgeçilemeyecek olduğunu göstermektedir. Godard'ın istediği ve onu en başa getiren yol (yani yeniden Eisensteincı kurguya dönülmesi) bu gerçeği bir kez daha ortaya koymaktadır.

Godard kolaj yöntemini(çeşitli renklerde kağıt, bez, metal vb. parçaları kurgucu düşünceyle kullanma sanatı) kullanarak anlatı dağınıklığını örtmeye çabalamamış, aksine iyice ortaya sermiştir. Godard'ın, kolâjı kullanmasının nedeni, şüphesiz çağdaş yönetmenleri anlatmak istemesi ve bütün anlatım formlarının, sinemanın anlatım olanaklarına sunulmasının gerekliliğine olan inancıdır. Belgesel özellikteki filmlerinde, eğretileme yaratmak için sesleri, görüntüleri, sözcükleri, başka yönetmenlerin çektiği çekimleri, afişleri kullanması, kurgu anlayışının en belirgin özelliğidir. Buradan yola çıkan Wollen, Godard'ın 'kurgu anlayışı' olarak Eisenstein'den ve gerçekçilik anlayışı olarak Rosselini'den beslenmiş olduğu inancıyla filmlerini denemeci olarak adlandırmıştır (Büker 1991,151–152).

Filmler sinemasal evrende, belgesel, yapıntı ve daneysel olarak adlandırılırken, Godard'ın yapıtları bu kategorilerden hiçbirine sokulamaz. Onun filmleri, bu kategorilerin toplamsı içinde değerlendirilebilecek dördüncü bir ulamı yaratan filmlerdir. Filmleri için belgesel demiş ve her bir filminin belge niteliğinde olduğunu belirtmiştir. Çoğu, ekleme anlamında kurguyla gerçekleştirilebilecek sahneleri, kesmeye başvurmadan kamera hareketleri ile gerçekleştirmiştir. Fakat kamera hareketleri ile kayda peş peşe alınan ardışık çekimlerin de, kamerada yapılan kurgu olduğu unutulmamamlıdır. Godard için: "Eisensteincı kurguyu en iyi kullanan çağdaş yönetmen" denilebilir (Büker 1991,151–152; Büker 1985, 92–93).

Filmlerini, kurgu yapısı üzerine oturtan Godard, bunun en bariz örneğini "Pierrot Le Fou" adlı filmde, mavi ve kırmızı renkleri kullanarak göstermiştir. Kurguyu alışılmışın dışında kullandığı için filmlerin örgülerinin izlenmesi kolay olmamaktadır. Bu filmde bir saniyelik, üç saniyelik ve dokuz saniyelik çekimleri ekleyerek anlaşılması güç bir sekans meydana getirmiştir. "büyüleyici" olarak nitelenen bu sekansların modamod anlaşılmasına da gerek yoktur. Çünkü kurgusal yapı, izleyiciler üzerinde güçlü bir

“etki” yaratabilmektedir. Bu sekanslardan birtakım sonuçlar çıkartmanın yolu bu çekim parçalarını kurgu masasında analiz etmekten geçmektedir. Bu filmleri en temel özelliği olarak “fragmanlaştırma” yani parçalara ayırma olarak gösterilebilir (Derman 1993,75).

Godard’ın, Amerikan gangster filmlerine tutkusunu anlatan ilk uzun filmi “A Bout de soufle” (Serseri Aşıklar-1960) noktalama işaretlerine boş veren tutumu ve çarpıcı kurgusuyla dikkat çeken önemli filmlerden biridir. Godard bu filmindeki anlatı söyleminini, 1920’li yıllardaki Sovyet sinemasında olduğu gibi, kurgu aracılığıyla gerçekleştirmiştir.

Godard’ın kurgusuyla ilgili söylenebilecek pek çok şeyi Altınsay şöyle özetlemiştir:

> Gerçeklik üzerinde ısrarla duran Godard, filmlerinde doğrudan gerçeklik parçacıklarını alıp soyutlar. Kısa anları, kurgusuyla sanata dönüştürür. Kurgunun parçaları olan küçük mozaiklerden oluşan sağlam bir kurgusal bütünü yaratır (Altınsay, 9).

Godard’ın, Eisenstein ve Rosselini bağlamında değerlendirilmesi de bu sebepten kaynaklanmıştır. Belgeselci bir gerçekçiliğinin yanında kurguyla yeni bir dünyayı yaratmaktadır. Çekim parçalrının her birinin, taşıdıkları özgün anlamının yanında filmin bütünselliği içersinde de farklı bir anlam yüklenmesi, onun dâhiyane sinemasını yaratmıştır.

4.6 Hitchcock’un Kurgu Anlayışı

Kurgunun, sinema sanatındaki görevini tamamladığı görüşüne karşı çıkılarak geliştirilen bu çalışma için, Hitchcockun “Arka Pencere” adlı filminin final sahnesi somut bir örnek olacaktır. Filmin finalinde, cinayeti tahmin ederek, çözülmesi için çabalayan James Steawart (röntgenci) bacağı alçıda olduğu için, tekerlekli sandalyesine oturmuş, komşu evde neler olup bittiğini izlemektedir. Sevgilisi ile (Grace Kelly) birlikte, cinayeti ortaya çıkartmak için çabalar. Katilin evde olmadığı bir saatte, Kelly eve girer. Katil beklenmedik bir anda eve dönünce, onunla boğuşmak zorunda kalır. Steawart panikleyip polisi arar. Katil o anda karşı dairedeki James Steawart’ı görür;

kendisini ele veren kişinin o olduğunu anlayıp yanına gelir. Tekerlekli sandalyeye bağımlı olduğu için Steawart, zaman kazanmak için katilin gözüne flaş patlatır.

Katil'in James Steawart'ın yanına geldiği sahne Eiseinstein'cı kurguyla yaratılmıştır. J. Steawart, fotoğraf makinesinin flaşını kendini korumak için, seri bir şekilde patlatmaya başladığı zaman sert-beyaz ışık pempemsi bir renge dönüşerek katilin görmesini engeller. Bu sahne bu kadar etkili bir hale kurgu ile getirilmiştir. Adeta bir silahı andıran peşpeşe patlayan flaşlar, röntgencinin çekimleri, katilin patlayan flaşa tepkisini gösteren yüz çekimleri ardışık olarak düzenlenmiştir.

Bu filmin "sesli sinema" döneminde ve kurgunun sinemadaki görevini tamamladığı görüşünün yaygın olduğu yıllarda çekilmiş olması, bu çalışmada öne sürülen "kurgu çağdaş sinemadaki görevini sürdürmektedir" savı açısından önemlidir.

4.7 Welles'in Kurgu Anlayışı

Bazin'e göre geniş sahne çekimi ustaca kullanan yönetmenleri başında gelmektedir Welles. Ancak Welles, kurgu dışavurumculuğundan faydalandığı yönünde gelişen iddaaları doğrulamıştır. Bu bağlamda, kurgunun altın çağı ile, sonraki dönemin filmlerinin çekimlerini (1910'lu yıllar ve 1930-40'lı yılların çekimleri) karşılaştırmak net bilgiler vermektedir. Bu konuda da Welles'in filmleri irdelenmiştir. Çünkü "Şahane Ambersonlar" filminde, tek çerçeve içinde, bir hareketin, tek çekimli dizisini oluşturmuştur. Amacı, kesme işleminden daha anlamlı bulduğu geniş sahnenein anlatıcı ve gerçekçi yönünü vurgulamaktır. Geniş sahnede obje ve kişilerin sahnenin belirginliği sayesinde izleyicilerin gözünden kaçmayacak olması, kurguya göre, avantaj olarak kabul edilmiştir. Welles'in bu görüşünü destekleyen Bazin'in, aynı sonucun kurgu ile sağlanabilmesinin çok detaylı çekimler dizisine ihtiyaç duylacağı için zor olacağını söylemiş; ancak: "Kurgunun, film dilinin oluşumuna katkısını inkâr etmek, saçma olacaktır," diyerek kurgunun hakkını vermiştir. Bu filmin bazı sahnelerinde tek çekimlere de yer verilmiştir(Wollen 1989,133).

Bazin, Welles'in "Citizen Kane" (Yurttaş Kane) adlı filminde kurgunun "soyut ve gerçek zaman aralığı" ilişkisinin iyi bir şekilde anlaşılması gerektiğine ve kullanılan

"kurgunun önemine" dikkat çekmiştir (Bazın 1993,33). Buradaki önemli bir nokta, Bazın'ın üzerinde ısrarla durduğu bu filmde, sinema olanakları kullanılırken, kurgunun da ihmal edilmemiş olmasıdır. Welles, Eisenstein kurgusunu andıran "hızlı kurgu" ve "yaratıcı kurgu"ya verilen önemli yere o güne dek rağbet etmediği ve ona alternatif olarak geliştirmeye çabaladığı halde bu filmde, örneğin "ayın haberleri" bölümünde, Eisenstein'ın çarpıcı kurgusunu kullanmıştır. Bu bağlamda sinemanın, yaratıcı kurgudan bağımsız düşünülemeyeceği ortaya konulmuştur. Welles, tek çekim dizisi arasında derinliğin, yeni anlamlar ortaya çıkartması için "dışavurumcu kurgu" kullanmıştır. Bu filmde kullanılan ivmeli kurgu ile uzay va zaman içinde şaşırtıcı ve santsal özellikte anlamlar yaratılmış; zıt özelliklere sahip öğeleri kurgu aracılığıyla sunabilmiştir (Wollen 1989, 133; Dorsay 1986, 258).

Onaran bu film konusunda: "Bu film bir çekim ve kurgu başyapıtıdır(Onaran 1986,194)" demiştir. Welles bu film aracılığıyla, Eisenstein, Pudovkin, Kuleshov, Godard gibi sinemanın usta isimlerinin "Kurgusuz bir sanat yapıtı olamaz" sözlerine katıldığını göstermiştir.

4.8 Chaplin'in Kurgu Anlayışı

Sinema tarihinde hakkında en çok konuşulan yazılar yazılan sanatçıların en başında, şüphesiz Chaplin gelmektedir. Kurgu sözkonusu olduğunda Chaplin, eğretileme yaratma amacıyla kullandığı kurgusu ile anılabilir. Chaplin'in sinemadaki varoluşu ve çizdiği karakterler ile eğretileme yarattığı görüşünü "Büker" şu şekilde ortaya koymuştur:

> Chaplin "Modern Zamanlar"da, aç kardeşlerini doyurmak için muz çalan kızın ve polisin dövdüğü grevcilerin görüntüsünün ardından, şu altyazıyı göstermiştir: "Devlet kimsesiz çocuklara bakmakla yükümlüdür."
>
> Bu ayrımla aynı filmdeki kırmızı bayraklı ünlü ayrım, Eisenstein'ın "çarpıcı montajını" anlamamıza yol açıyor ve Chaplin'in eğretileme dilini sergilemektedir(Büker 1985, 74).

Chaplin “Bir Köpeğin Hayatı” adlı yapıtında avare bir adamla, bir köpeğin yaşantısı arasındaki paralelliği “koşut kurgu” ile anlatmıştır. İş bulma kurumunun önünde kurumun açılma saatini bekleyen işsizlerin Şarlo’yu tartaklamasını içeren çekimin ardından “kavga eden köpekler” çekimi gösterilmiştir. Chaplin’in filmleri irdelendiğinde, Grifith ile Sennet’in, onu çok etkilediği gözlenebilir.

“Altına Hücum–1925” adlı filminde ise, altın aramak için çıktığı serüvende tanıştığı bir adamla birlikte dağ evinde aç kalan Şarlo’yu, adam açlıktan “iri bir tavuk” olarak görmeye başlar. Adamın saldırılarından her defasında kurtulan Şarlo’nun, yeniden Şarlo görünümüne bürünmesi, silinme ile gerçekleştirilmiştir. Çerçeve içindeki oyunculardan birinin “bir kez insan ve bir kez tavuk olarak görünmesi, “dayanılmaz hale gelen açlığın” kurgu yöntemiyle söylenmesidir.

4.9 Kurosowa’nın Kurgu Anlayışı

Kurosawa sinema tarihinin önemli yönetmenlerinden biri olarak, Tassone’nin övgü dolu sözlerine filmleriyle destek olmuştur. Tassone, onun dinamizminin gizeminin büyük bir olasılıkla, kurgu aşamasında yattığını belirtmektedir. Çalışma ekibi tarafından dünyanın en büyük kurgucularından biri olarak tanımlanan Kurosawa, kurguyu, “çevrilenin örgütlenmesi olarak tanımlamıştır. Çekimi, kurgunun ön hazırlığı, ön çalışması olarak görmesi; filmlerini kurgu odasında yaratması; kurguya verdiği önemi ortaya koymaktadır. Çekim sırasında kafasının sürekli olarak kurguyla ilgili hazırlıklarla dolu olduğunu söyleyen sanatçı, bu durumu espirili biir şekilde şu sözleriyle ortaya koymaktadır: “Benim için kurgu yapmak, İtalyanlar’ın spagetti yemesi kadar kolaydır(Aldo 1985,146).

Kurosawa’nın, filmlerini kurgu aracılığı ile estetize ettiği, filmlerinden ve özellikle de “Düşler” filminden kolaylıkla gözlenebilir.

4.10 Tarantino’nun Kurgu Anlayışı

Filmlerinde genellikle göz ardı edilen, doğuştan kaybetmeye mahkum marjinal kişileri işlemesi ve onlara ilginç replikler eşliğinde hayat vermesiyle ünlüdür. En kanlı ve vahşi

olanlarında bile ince bir mizah duygusuyla seyircileri gülümsetebilen sahneleriyle, Amerikan bağımsız sinemasının yakın dönemde yetiştirdiği en büyük yönetmenlerden biridir (www.istanbulpostasi.com).

1992 yılında senaryosu da kendisine ait olan ve sinema dünyasında tanınmasını sağlayan "*Reservuar Dogs"* filmini çekmiştir. Kubrick'in "*The Killing*" filmlerinden izler taşıyan yapıt; bir kuyumcudaki elmasları çalmak için biraraya gelen kişilerin hikayesini, çarpıcı diyaloglar, geriye dönüşlerin ustaca kullanıldığı seyirciyi şaşırtan bir kurguyla anlatmaktdır.

Açar, "Gerçek Amerikan sineması yapıyor" dediği Tarantino'nun, kurgu kaygısı duyan yönetmenlerden biri olduğuna dikkat çekmiştir. Onun sineması'nın, "klasik bir hikâye anlatma sineması" olmadığını, "çünkü hikâyenin kurgusuyla (teknik anlamdan söz edilmiyor) çok oynuyor" tümcesiyle özetlemiştir. Tarantino, bu kurgusuyla, zaman atlamaları, farklı hikâyeleri birleştirmesi, aynı hikâyeyi zaman içinde parçalaması ile yenilikçi bir sinema izlenimi uyandırmaktadır. Tarantino, alt yapısını iyi kurmuş, denemekten korkmayan bir yönetmen olarak gösterilmektedir. Seksenli yıllar boyunca Amerikan sinemasının hep gündeminde olan müzikle desteklenmiş, dakik bir reklamın kurgusuna, kısa çekimlere, parçalı ışıklara, derinden gelen elektronik müziklere ve suskun karakterlere itibar etmemektedir. Sinemanın bunlar dışında kalan " büyük ve büyülü evreninde", aklına gelen tüm yaratıcılığı büyük bir heyecanla deneyen Tarantino (Açar 1995,15) "*Pulp Fiction"* (Ucuz Roman–1994) filmiyle, kurgunun vazgeçilmezliğini adeta belgelemiştir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SEÇİLEN FİLMLERİN KURGU ANALİZLERİ

1.Seçilen Filmlerin Kurgusal Analizleri

Bu bölümde, çalışmanın, filmsel sınırlılığını belirleyen Eisenstein'ın "*Bronenosets Potyomkin*" (Potemkin Zırhlısı–1925) ve Orson Welles'in *"Citizen Kane"* (Yurttaş Kane-1941) filmlerinin kurgu yapıları irdelenip, analizleri yapılmaktadır. Bu çalışma film okumaya yönelik bir çalışma olmadığından, bu filmlerin kurgu yapılarının çekim çekim ele alınarak irdelenmesinden çok, çalışmaya katkısı olacak bölümlerinin kurgusal çözümlemesi yöntemine gidilmiştir.

1.1 "*Bronenosets Potyomkin*" (Potemkin Zırhlısı–1925)

Tablo: 3.1. Potemkin Zırhlısı

Yönetmen	Sergei Eisenstein
Yapımcı	Jacob Bliokh
Senaryo yazarı	Nina Agadzhanova Nikolai Aseyev Sergei M. Eisenstein Sergei Tretyakov
Oyuncular	Aleksandr Antonov Vladimir Barsky Ivan Bobrov
Müzik	Edmund Meisel Mark-Andreas Schlingensiepen
Yapım yılı, ülkesi	21 Aralık 1925,Sovyetler Birliği

Dağıtım şirketi	Goskino
Süre	75 dakika
Dil	Rusça

"*Bronenosets Potyomkin*" (Potemkin Zırhlısı–1925) 1919'da Lenin'in sinemayı devletleştirip 1922'de devlet yüksek sinema teknik okulu kurdurmasının ardından 1925 yılında çekilmiştir. Yönetmeni Sergei M.Eisenstein olan bir sessiz filmdir. Yapımı Mosfilmdir. 1905'te çıkan Potemkin Zırhlısı ayaklanmasının yıl dönümü için çekilmiştir. Çarlık rejimin insanlar üzerinde oluşturduğu yükü ve Potemkin Zırhlısı'ndaki askerlerin bunu kaldıramayıp ayaklanmasını anlatır (vikipedi,tr.wikipedia.org).

Potemkin Zırhlısı'nın, 1958 yılında "Brüksel Evrensel ve Uluslar Arası Sergisi'nin" uluslar arası jürisi tarafından "bütün zamanların en iyi filmi" seçilmesinin nedeni, kuşkusuz, çalışmanın konu edindiği bir yaratıcılık örneği olan kurgusal yapısıdır (Luda, M. Martin 1993, 59).

Eisenstein, bu filmi yaparken, tutku derecesinde film sanatının oluşumu için yeni sanatsal teknikler arayışı içindedir (Rotha 1996, 323). Eisenstein'ın, devrimsel düşüncelerini sinematografik araçlarla ifade edebilmesi için bu film bulunmaz bir fırsattır.

Potemkin Zırhlısı'nda başrol oyuncusu yoktur. Olsa olsa bu zırhlının kendisidir. Stüdyo, dekor, makyaj yoktur. Kurguyla çarpıcı sahneler yaratılmış olup, film, kelimenin tam anlamıyla bir kurgu dehasıdır.

Atilla Dorsay "Potemkin Zırhlısı"nı beş bölümde toplamıştır:

1- Yemek olarak verilen kurtlu eti yemek istemeyenlerin hoşnutsuzluğu, isyanın ilk belirtileri.
2- İsyanın başlangıcı, isyancıların üzerine ağ atılarak yakalanmaları, askerlerin isyancılara ateş açmak istemesi sonucu subayların yakalanarak denize

atılması.

3- Şafakta ıssız Odesa şehri, halkın rıhtıma toplanması.
4- Odesa'nın büyük merdivenleri, halkın kendilerine ateş açan askerlerle karşılaşması: Ölüm ve kan. Cesetleri çiğneyip geçen askerler. Ölü çocuğunu taşıyan ana, bir bebek arabasının gittikçe hızlanarak merdivenlerden aşağı doğru inmesi.
5- Gemicilerin korkusuna karşılık, isyancı Potemkin'in, ateş açmayan Çar'ın filosunun arasından, gemi güvertelerini dolduran binlerce denizcinin "kardeşler…, kardeşler… sesleri arasında kayıp geçmesi (1984, 49).

Analizi, 5 bölümde yapılan bu filmin ilk bölümünde etin kontrol edilişini gösteren çekim yer almaktadır. Doktor, burjuvazi'nin simgesi olarak değerlendirilebilecek ince çerçeveli gözlüğünü katlayarak camlarını üst üste getirir ve daha güçlü bir mercek oluşturur. Eti kontrol ederek, üzerinde kurtların oynaştığı etin yenilebileceğine karar verir. Etin üzerinde kurt öbeğinin oynaşmasını gösteren bu "tek çekim", Eisenstein'ın söz ettiği, "çekim içinde kurgu" olarak açıklanabilir (Eisenstein 1993, 16).

Daha sonra isyan çıkar, doktor denize atılır ve gözlük etin üzerinde asılı olarak gösterilir. Bu çekim, etin kontrolü çekimine göndermede bulunarak, burjuvazinin sonunu haber vermiştir. Bu bölümdeki kurtlu etin bulunduğu tencerelerin kaynamasını gösteren ayrıntı çekim, adeta tenceredeki su gibi kaynayarak, isyan için hazırlanan askerleri gösteren genel çekimin arasına yerleştirilerek isyanın gelişimi çarpıcı bir şekilde anlatılmıştır. Yemeğe gelemeyen personelin, zırhlının çeşitli yerlerinde, konserveden oluşan yemeklerini yerken gösteren çekimler, izleyicileri, yaklaşan isyanı izlemeye hazırlamaktadır.

Bulaşıkları yıkayan asker, beyaz tabakların arasındaki, üzerinde, "bugünkü rızkımızı veren tanrıya şükürler olsun" yazılı olan tabağı hırsla yere atar. Tabak kırılırken, farklı açılardan çekilen görüntülerin kurgusuyla olayın çarpıcılığı artırılmış ve kısa süren bir olayın, daha uzun süre görünmesi sağlanmıştır.

Bu bölümde, montajın ustaca kullanıldığı bir başka yer, güvertede toplanan askerler

arasından, öldürülüerek cezalandırmak için, isyancıların seçilmesini gösteren çekimdir. Bu çekimde komutan bir konuşma yapar ve konuşma sırasında, tehditler savurduğunun anlaşılması için parmağıyla yelken direğini işaret eder. Askerlerin, başlarını, komutan'ın işaret ettiği yere çevirdiği çekimin arkasına yelken direğinin görüntüsü getirilmiştir

.

Yelken direği haç şeklindedir. Haç üzerinde asılarak öldürülmüş iki asker görüntüsü vardır. Bunun bir "düşünce" olduğu görüntünün hafifçe silinmesiyle açıklanmıştır.

İsyancıların üzerinde yelken bezinin örtüldüğü çekimde, isyana katılamayan askerlerin, isyancı askerlere ateş etmeleri için emir verilir. Ateş etmesi istenilen askerler, isyancıların karşısında sıralanırlar. Ateş etmesi gereken askerlerin, emre karşı çıkıp ateş etmemesi ile isyancılar, üzerlerindeki yelken bezinden kurtularak harekete geçmişlerdir. Böylece "halkın silkinip Çar'a karşı isyan etmesinin" metaforu yaratılmıştır.

İkinci bölümde isyancılardan birinin vuruluşu yer almaktadır. Yelken direğinde yürürken vurulan isyancının gözlerine kesme yapılır. Ölümün bütün umutsuzluğunu simgeleyen gözlerin çekimi, onu kurtarmak için koşuşan arkadaşlarının geniş sahne çekimine kurgulanmıştır. Yaralı, yelken halatlarına tutunmaya çalışır, fakat denize düşer. Arkadaşları yüzerek ona ulaşırlar ve zırhlıya taşırlar. Yaralının alnını tutan ellere yapılan çekimler geniş sahneye kurgulanmış ve eller şefkatin simgesi olarak simgelenmiştir. Bu bölümün sonunda görüntü, diyafram kısılarak karartılmıştır.

Ölen isyancının, Odesa Limanı'na getirilmesi sırasında, cesedin görüntüsüne, sık sık alevi titreyerek yanan mumun görüntüsü kurgulanmıştır. İsyancının masum görüntüsü, mumdaki alevin titreyişi, denizin durgun suyu ve sakin sakin uçan kuşların görüntüleri, izleyicileri kopacak fırtınaya hazırlamak ve fırtına öncesi sakinliği yaratmak için ustaca kurgulanmıştır. İzleyicileri sabırsızca bekleyişe koşullandıran bu sakin hava kurguyla yaratılmıştır.

Üçüncü bölümde Odesa'daki grevin gelişimi anlatılırken de kurguya başvurulmuştur. Ölen isyancının cesedinin Odesa'ya getirilmesi sırasında alevi

titreyen ve sönmek üzere olan muma üstünde rakamlar yazılı olan ve cesede iliştirilmiş etikete kesmeler yapılmıştır. Buradan limanda toplanmış halka bir konuşma yapan kadın'ın görüntüsüne geçiş yapılmıştır.

Konuşma yapan kadının sesi kurgu aracılığı ile adeta gösterilmiştir. Konuşma yapan kadın ile genç adamın omuz ve bel çekimleri, titreyen mumun, üzüntüsü vurgulanan kadının, kalabalığın, ölünün, yeniden kalabalığın, şapkalarını çıkartan erkeklerin, hırsla sallanan yumruğun görüntüleri, sonrasında kadının konuşmalarına alay ederek bakan beyaz şapkalı ve giysilerinden burjuva olduğu anlaşılan erkeğin; ona yönelen kızgın bakışların, bu adamın şapkasını yüzüne indirerek, olay yerinden uzaklaşmaya çabalamasının, kalabalığın onu linç edişinin, sık sık havaya kalkan görüntülerinin kurgulanmasıyla konuşmalar duyurulmuş ve öfke başarılı ve etkileyici bir şekilde gösterilmiştir.

Bu bölümün ardından, sinema tarihinde eşine bir daha hiç rastlanmayan, kurgu ustalığının sergilendiği, Çar'ın askerlerinin halka ateş açtığı dördüncü bölüm getirilmiştir. Dördüncü bölüme, kıyıda kalanların el sallaması sırasında, baskın yapan Çar askerlerinin açtığı ateş sonucu vurulan kadının görüntüsünü objektifin önüne açılan beyaz bir şemsiyenin kapatmasıyla geçilmiştir. Yine bu bölümde baskın sırasında kalabalığa sıkılan kurşunlardan biri, küçük bir çocuğun kafatasını deler. Yine bu sahne, Eisenstein'ın sözünü ettiği "çekim içinde kurgu"ya iyi bir örnektir.

Odesa merdivenleri ayrımında, askerlerin ateş ederek halkı kovalaması sırasında geçen zaman, filmsel zamana dönüştürülürken de kurgu yaratıcılığı kullanılmıştır. Zaman kırılarak uzatılmış, heyecan üst noktada tutulmuştur. Askerlerin diz altı çekimlerinin verildiği bu görüntüde, adımların ilerleyişi belli bir ritim yaratmıştır. Görüntüdeki çizmeler önüne çıkacak her şeyi çiğneyip geçecek kararlılıkta ilerlerken, bir sonraki çekimde insanlar panik halinde kaçmaktadır.

İnsanların kaçışlarının tüm bu panik hallerinin çekimlerinin kurgulanması ile heyecan belli bir noktaya tırmandırılmıştır ve bebek arabasının yanındaki kadının vurgulanması ile gerilim üst noktaya çıkartılmış, bu üst noktada yeni bir heyecan

tırmanışı başlamıştır.

Filmin en meşhur sahnesi, Odesa merdivenlerindeki kıyımdır. Çar'ın askerlerinin ritmik bir şekilde merdivenlerden inerken, merdivenlerde askerlerden kaçan sivil insanların katledildiği bu sahne dünya sinema tarihinin en önemli sahnelerinin başında gelmektedir.

Bu sahne şu çekimlerle oluşturulmuştur:

Panik halinde kaçışan kitlenin genel çekimi, kadının düşmesinin çekimi, merdivenlerden aşağıya hızlanarak giden bebek arabasını çekimi, bir başka kadının annelik duyguları ile ellerini çaresizce havaya kaldırıp bebek arabasına dehşet dolu gözlerle bakışının çekimi, bebek arabasının sarsılarak inişini gösteren çekim, panik halinde kaçışan kalabalıklar harasında ilerleyen bebek arabasının çekimi, yere serilmiş annenin çekimi, gözlüklü bir adamın arabanın arkasından bakan acı dolu yüzünün çekimi ve panik halinde kaçışan kalabalığı gösteren çekim; izleyicilerin heyecanını yeni bir tırmanışa geçirir.

Sonrasında merdivende sarsılarak ilerleyen arabadaki bebeğin yüzünün yakın plan çekimi, hızla ilerleyen tekerlerlerin çekimi, yere düşenlere ateş eden askerlerin çizmelerinin çekimi devrilen bebek arabasının çekimi ve bu kıyıma dur demek için ateş açan zırhlının çekimi kurgulanmıştır. Bu vahşet, izleyicilerin nefesini tutarak izleyecekleri ve görüntülerin büyüsüne kapılmaktan kendilerini alamayacakları bir yapıda, kurguyla başarılmıştır.

Şok kurguyla yaratılan "katliam" sahnesinin ardından taştan yapılmış üç bebek heykelinin kısa kısa çekimleri peş peşe getirilmiştir. Heykeller büyüklük ve görünüm olarak aynı bebeğin üç farklı görüntüsüdür. Birinci heykeldeki kanatlı bebek cepheden görünmektedir. İkinci heykelde bebek geriye doğru dönme hamlesi yapmıştır. Son heykelin sırtı, kameraya dönüktür ve bebek kanat açmış haldedir. Bebek heykellerine hareket verilerek yaratılan bu sahne, taş aslanları kükreten sahne ile birlikte kurgu başyapıtı olan Potemkin'in önemli kurgusal sahnesi olarak gösterilebilir.

Bebek heykellerini canlandırıp uçuran bu bütün; "sisli savaş havası" çekimi aracılığı ile "kükreyen aslan heykeli" bütüne bağlanmıştır.

Beşinci bölümde, Potemkin bir savaş filosu ile karşılaşmaktadır. Bu karşılaşmadan önce zırhlıdaki isyancıların zaferin verdiği rahatlık veya yorgunlukla çeşitli yerlerde uyumaları gösterilmektedir. Kamera onların bulunduğu yeri gezerek ortamı tanışmıştır. Kurgu kullanılmaksızın bu tür kapalı ve bölmeli yerlerin "bütünsel görüntüsü" izleyicilerin anlıklarında yaratılmayacağı için bölmelerin görüntüleri kurgulanmıştır. Bütün; hareketli kamera ile oluşturulmuş olsaydı bu kez kamerada kurgu söz konusu olurdu.

Beşinci bölümde bu görüntülerden sonraki çekimler ise şöyledir:

İnsanlar makineleşmiş gibi çalışarak savaşa hazırlanmaktadır. Zırhlının makine dairesindeki çarklar devinmektedir. İnsanların ellerli makinenin bir parçası gibi mekanik işlemektedir. Bir el, bir çark; bir el, bir çark çekimleri sıralanmıştır.

Bundan sonra çalışıp güç harcayan, yıpranan insanların yüzleri ve makineleşmiş gibi işleyen insan bedenleri ardı sıra getirilerek insanın makineleşmesi vurgulanmıştır.

Yüksek ısılı kazanlar, işleyen el, işleyen çark, insan görüntüsünün makine görüntüsü ile örtüşmesi, askerlerin sabırsız ve telaşlı bekleyişinin çekimi, topların namlularının düşman saflarına doğru yönelmesini içeren çekim kurgulanmıştır. İnsanlar merakla beklemektedir. Bütün bu çekimlerin ustaca kurgulanması ile son bölüm yaratılmıştır.

Montajın bu kadar ustaca kullanıldığı ikinci bir film, ortaya çıkarılmadığı için "Potemkin Zırhlısı" sinema tarihindeki özel yerini korumaktadır. Onaran, Potemkin'in, Odesa sahnesinin kurgusunu "bütün dünyada kurgunun en iyi örneği" (Aktaran; Onaran 1986, 74) olarak göstermiştir.

Eisenstein bu filminde, değişik duruşlu üç aslan heykelinin değişik üç omuz

çekimini kükreyen aslanı yaratacak biçimde "taşlar bile kükredi" metaforunu yaratabilecek şekilde kaynaştırmış ve böylece Sovyet kurgusu, geleneksel Griffith kurgusundan farklı yönde gelişerek, onun anlatım gücünü bile çok geride bırakmıştır. Griffith kurgusunun; ilgiyi, gerilimleri baskınlaştırma amacı ile iç içe geçerek birbirleriyle kesişmeyen paralel iki çizgi yaratan simgeleştirmesine karşın, Rus yönetmenleri için kurgu yüksek düzeyde birliğe ulaşabilmenin aracı olmuştur (Eisenstein 1985, 334–335).

"Potemkin Zırhlısı", Eisenstein'ın daha önceki çalışmalarının bir sonucu olarak görülmektedir. Bu filmde "*Strike*" (Grev–1924) filmindeki kurgu deneyimini genişletmiştir. Böylece keşfettiği yeni dili mükemmelleştirmek için önemli bir adım atmıştır (Rotha 1996, 339). Potemkin'de kullanılan dil, o dönemden günümüze sinematografik anlatımı derinden etkilemiştir.

Potemkin Zırhlısı, sinema sanatındaki devrimci niteliğine rağmen, her çeşit seyircinin kolaylıkla anlayabileceği sadeliktedir. Bu da her şeyden önce Eisenstein'in söylemek istediğini en kestirme ve en etkili yoldan ortaya koymasından ileri gelmektedir. Potemkin Zırhlısı'nın içeriği ve sinema sanatına birçok yenilik getiren biçimi öylesine kaynaşmıştır ki, sinemada yenilikleri hep güçlükle benimsemiş olan seyirciler bile bu filmde hiçbir yadırgama duymamışlardır. Bu sadelik ve açıklık ayni zamanda Potemkin Zırhlısı'nın, aradan geçen seksen yıla, sinema alanında meydana gelen büyük ilerleme ve gelişmelere rağmen; canlılığından, tazeliğinden, yeniliğinden hiçbir şey yitirmemesini sağlamıştır.

Potemkin Zırhlısı, sessiz sinemada kurgunun doruğudur. 1905 yılında Çarlık Rusyası'nda yaşanan devrimin öncesindeki bir ayaklanmayı ele alan film, gerek kullanılan çekim teknikleri, gerekse de kurguya getirdiği devrimsel bir yaklaşımın kusursuz uygulanışı ile tek başına bir ekol olmayı sonuna kadar hak etmektedir.

1.2. "*Citizen Kane*" – (Yurttaş Kane-1941)

Tablo: 3.2. Yurttaş Kane

Yönetmen	Orson Welles
Senaryo	HermaMankiewicz Orson Welles
Görüntü	Gregg Toland
Oyuncular	OrsonWelles Joseph Cotten DorothyComingore

Pek çok sinema otoritesi tarafından "gelmiş geçmiş en iyi film" olarak gösterilen bir diğer film de, Orson Welles'in yönetmenliğini yaptığı "Citizen Kane" (Yurttaş Kane–1941) filmidir. Diğer birçok şey yanında kronolojik olmayan anlatım tarzını ve karakterleri çevreleriyle birlikte vermek için derin odaklı kompozisyonu kullanması nedeniyle Truffaut "1940'lardan beri sinemada sözü edilmeye değer ne varsa Yurttaş Kane'den etkilenmiştir" (Norman 1992, 262) demiştir.

Orson Welles, 1941 yılında "Citizen Kane" (Yurttaş Kane) filmini çekmiştir. Bu film, sessiz sinema ile sesli sinemanın tam bir bileşkesidir. "Anlamlı konuşan fotoğrafların filmi" olarak tarihe geçen bu filmle Welles, adeta sinema sanatının savunmasını yapmıştır (Asiltürk 1995, 178). Konuşma olmayan anlamlı görüntüleri, konuşan fotoğraflar (çekimler) izlemekte ve görüntüler müzikle bütünleşmektedir. Alan derinliğini çok iyi yansıtan sahnelerde, net ve küçük görüntüler, o güne kadar tartışılanları yanıtlamıştır: "Sinema önce görüntüdür".

1920'lerde kameranın hareket kazandığı sinema sanatında, ışık-gölge konusundaki uygulamalar eldeki objektiflerin alan derinliği ve eldeki negatiflere göre diyafram açıklığı sorunları, geniş açı ve yarı tele objektiflerin kullanılması gibi problemlerle uğraşılarak 1940'lı yıllara kadar gelinmiştir. 1941 de çekilen Yurttaş Kane filmi ile sinema sanatı yepyeni ve devrimci görüntülere sahip olmuştur. Bu film, kendinden sonraki sinemacıları oldukça etkilemiştir. Atilla Dorsay "Sinemayı Sanat Yapanlar" kitabında "Yurttaş Kane" için şunları yazmaktadır:

> "...kuşkusuz filmin asıl önemli yanı, klasik deyimle biçim yanını gözden kaçırmaması. Tersine, filmin devrimci yanını, hiç görülmedik, çarpıcı, şaşırtıcı bir konuya değil, sinema dilini yenilemeye, zenginleştirmeye yönelik bir çabaya oturtmakla, Welles asıl dehasını göstermiş oluyordu. Çünkü konular eskir, gelip geçer, güncelliğini yitirir. Oysa bir sanatın özünü oluşturan dil, sorunları, bir sanatın anlatım olanaklarını, yollarını, yöntemlerini değiştiren, geliştiren filmler, o sanatın tarihine çakılır kalır (1986, 85)."

Filmin başında kamera tel örgülerin üzerinden yükselir. Ardından bir sonraki sahneye geçilir. Çerçevenin sol köşesinde demir parmaklıklı bir kapı görülür. Bunu takip eden bir kaç sahneye mixlerle geçilir. Sonunda daha önce gösterilen büyük bir şatonun içine girilir. Ardından bir sonraki çekimde kar yağmaktadır. Sanki kamera odadan çıkmış dışarıdadır. Filmde bu sahnelerde de olduğu gibi sık sık mix geçişler kullanılmıştır.

Odanın içinde Kane yatarken görüldüğünde, oldukça zayıf bir aydınlatma kullanılmıştır. Kane'in yatağının arkasındaki bir pencereden giren ışık arka fonu aydınlatmasına rağmen çerçevenin önü göreceli olarak karanlıktır. Aslında mekanlarda yaratılan bu kontrastlı aydınlatma, filmin ilerleyen birçok sahnesinde de görülecektir. Bu tür bir aydınlatma, Welles'in psikolojik bir incelemenin var olduğunu söyleyebileceğimiz filminde, oldukça etkili olmuştur.

Filmin genelinde kamera hareketlerine bakarsak, çelişkiyi ifade etmek için ve heyecan yaratmak için, kesmelerle nesnelere farklı yerlerden farklı noktalardan bakılmıştır. Fakat düşük tempolu sahnelerde kamera oyuncuyu takip eder ve kesmeye yer vermez. Welles bu filminde, sinemanın o zamanki tüm imkânlarını en iyi şekilde kullanmış, bununla birlikte, ustaca ve kendine özgü bir şekilde yapılmış flashback'lerle ve aydınlatma teknikleriyle izleyicinin dikkatini sürekli çekmeyi başarmıştır.

Filmde dikkat çeken bir diğer taraf ise alan derinliğinin çok iyi kullanılmasıdır. Filmin görüntü yönetmeni Gregg Toland'ın bu filme yaptığı katkılar, oldukça fazladır. Toland, alanında en yaratıcı buluşları yapmıştır. Kompozisyonda, alan derinliğini yakalamak ve derinlikte ön ve arkanın mümkün olduğu kadar netliğini

elde etmek, tavanların bile görülebileceği geniş açılı objektifleri de kullanarak, mekânı tüm boyutları ile algılamamızı sağlayan üç boyutluluk duygusu onun araştırma ve incelemelerinin sonucudur. Görüntü alanı içinde her şey, en önden en arkaya net bir şekilde görülmektedir. Bu derinlikle gerçek yaşamda olduğu gibi görülen her şey, tüm boyutlarıyla kavranmakta ve bu derinliğin içinde olup biten birçok şey arasında seçim yapma fırsatı yaratılmaktadır.

Welles, sinemanın o zamana dek geliştirdiği tüm anlatım olanaklarını, kamera hareketlerini, özel mercek kullanımlarını, ışıklandırma yöntemlerini, açı kullanımlarını ve çerçevelemelerini iyice özümsemiş bir tavırla filminde, yepyeni bir bireşimle kullanmıştır.

Kurgulama tekniği ne kadar çekimin özel koşullarına bağlıysa da, Welles bunları filmin dokusuna uydurmayı başarmış, kurgu uygulamalarını çekim uygulamalarıyla sıkı sıkıya bağdaştırmıştır. Welles "Yurttaş Kane" filminde perspektifi keskin şekilde vurgulayan ve özellikle alttan görüşte oyuncuların yüzlerinde bile hissedilen biçim bozulmaları yaratan kısa odaklı objektifleri bolca kullanmıştır.

Bununla birlikte, kurgunun bir yönetmen için en başta gelen sorun olduğunu ve filmin biçimi üzerinde mutlak hâkimiyete sahip olduğu tek süreç olduğunu belirten Welles, kurgu konusundaki görüşlerini şu şekilde dile getirmiştir:

> "Ben film çekerken, "güneş", değiştiremeyeceğim koşullar dayatır. Oyuncu da, sonradan kılıfına uydurmak zorunda olduğum bazı şeyler yapar, hikâye de aynı şekilde. Ben sadece yapabileceklerim üzerinde egemenlik kurmaya yoğunlaşırım. Mutlak kontrol uyguladığım tek yer montaj odasıdır; yönetmen ancak böyle gerçek bir sanatçının gücüne kavuşur. Bir planla öbürü arasındaki doğru ritmi ararım. Bu bir kulak sorunudur. Kurgu, filmin işitme duyusunun devreye sokulduğu andır. Ben kurgu masasında çok yavaş çalışırım, bu da, yapımcıların öfkesini üzerime çeker ve filmi benim elimden almalarına sebep olur. Bunun neden bu kadar zamanımı aldığını bilmiyorum. Bir filmin kurgusu üzerinde sonsuza kadar çalışabilirim. Beni ilgilendiren selüloit şeridinin bir müzik parçası gibi canlandırılmasıdır ve bunu belirleyen de kurgudur (Aktaran: Bazın 2005, 136)."

Film ister uzun, ister kısa planlar halinde çekilmiş olsun, Orson Welles için kurgu yaratım sürecinin en önemli anıdır. Sadece resimlerin yeterli olmadığını belirten Welles, asıl önemli olanın bir resmi takip eden öteki resmin süresi olduğunu ve bunun da, kurgu odasında bir araya getirilen sinemanın anlamlılığını oluşturduğunu söylemektedir (Bazın 2005, 137).

Geniş sahnenin ve alan derinliğinin, kurgunun yerini tuttuğunu savunan Bazın'ın bile, kitabında "Yurttas Kane"ın yaratıcısı ile "Eisenstein"ı övgü dolu sözcüklerle karşılaştırmış olması, çalışmanın savı olan "kurgunun önemi"ni açıkça ortaya koymaktadır:

> " İkisinde de daha didaktik olmak üzere aynı tavrın varlığı aynı kameranın birincil gücünden yararlanma, gerçeğin çekim düzeyinde güzelleştirme ve somut ya da hayal edilen kurguya özgü etkilere duyulan güven, kamera hareketlerine başvurma özelliği, duygudan çok düşünceyi ifade etmedeki becerilerinin aynı olduğu bir gerçek. Onların parlak işleriyle büyülenmeyi reddetsek de onları büyük ustalar arasına koymalıyız (2005, 149)".

Yaratıcı kurgunun, belki de en önemli özelliği, parçalardan bir bütünün yaratılabilmesine imkân tanımasıdır. Bu, sözcüklerle şiir yaratılmasına benzetilebilir. Alan derinliğinin kurgunun bu özelliğini ortadan kaldırdığı görüşü, yanlış bir yaklaşımdır. Alan derinliğinde, sanatsal kaygıdan çok, gerçeğe bağlı kalma kaygısı vardır. Welles'in, "Yurttaş Kane" adlı filminde geniş sahnenin ve kurgu ile bütünleştirilmiş sahnelerin birlikte kullanmış olması bu tartışmaya doyurucu bir yanıttır (Asiltürk 1995, 115). Welles, bu filminin bütününü geniş sahne çekimiyle veya çarpıcı kurguyla elde etmeyerek, adeta bu öğelerin farkını ortaya koymuştur.

SONUÇ

Teknolojik devrimlerin öncülüğünü yapan batı toplumlarından başlamak üzere günümüzde gittikçe insan insanla doğrudan ilişkinin azaldığı; yalnızlaşmakta olan bireyin artan iletişim ihtiyacının karşılanmasında, kişiden bir şey beklenmemesi, zahmetsizliği gibi özellikleri yüzünden kitle iletişim araçlarının başrolü oynamağa aday olduğu görülmektedir.

İşitsel-görsel yapısıyla duyularımızı doyuran ve yayılabilme yeteneği ile geniş kitlelere mal olan sinema belki de en çok benimsenen, bu ihtiyacı en çok karşılayan sanat dallarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Zengin anlatım olanakları nedeniyle, diğer sanat dallarıyla uğraşan sanatçıların da ilgisini çeken sinemanın "çağımızın sanatı" olduğu konusunda bugün çeşitli kesimden insanlarca paylaşılan yaygın bir kanı mevcuttur.

Sinemanın "çağımızın sanatı" olarak kabul görmesindeki en büyük rolü "kurgu" kavramı üstlenmiştir. Kurgu kavramının ortaya çıkartılması ve geliştirilmesi bağlamında en önemli çalışmaları ise Sovyet sinemacılar yapmışlardır. Yüzde doksanı okuma yazma bilmeyen Rus halkı için, her şeyin görüntülerle anlatılması zorunluluğu Rusların bu konuda en yetkin biçimde gelişmelerinin de tetikleyici unsuru olmuştur.

"Kurgu" deyiminin her vakit bütün özüyle yorumlanıp anlaşılmadığı akıldan çıkartılmamalıdır. Bazılarına göre bu terim safça, film parçalarının kendilerine özgü zaman sırasına göre birbirine eklenmesinden başka anlama gelmez. Oysaki güçlü bir sinematografik anlatım için vazgeçilmez öğelerin başında "kurgu" öğesi gelmektedir.

Çalışmada, sinemada kurgunun doğuşu, kullanılışı, çeşitleri ve bu konuda geliştirilen çeşitli düşünceler bağlamında, yaratıcı kurgu ile ekleme anlamındaki kurgunun farkı

üzerinde durulmuş, sanatsal denilen "yaratıcı kurgu"nun ne olduğu ortaya konulmuştur. Bununla birlikte mekanik kurgudan, elektronik kurguya geçiş süreci de ele alınmıştır. Bilgisayar temelli kurgunun daha hızlı olması, maliyetinin düşük olması, yönetmene avantaj sağlaması, görüntüleri muhafaza edebilmesi, malzemeye erişimin kolay olması vb. gibi avantajlar sağlamasıyla birlikte, kurgunun imkânlarını çok daha fazla genişlettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Eisenstein'ın "Potemkin Zırhlısı", Orson Welles'in "Yurttaş Kane" ve çalışmada yer alan pek çok filmin kurgu yapıları irdelenip, analizleri yapıldığında, sinema tarihine geçmiş olan önemli sahne ve sekanslar için "bu etkileyici anlatım, kurgu kullanılmadan gerçekleştirilemezdi" demek, kuşkusuz, "kurgu sanatına hakkını teslim etmek" demektir.

Film parçaları gerçekliğin aynısı olsalar bile yeni anlamı oluşturmak üzere ardışık getirildiklerinde bu film parçalarında ardışıklığın yarattığı nitelik değişimleri oluşmaktadır. Kurguyla yaratılan bütün, parçalardan çok daha başka anlamlar süren bir bütündür. Kurguyla, "sanat olmayan gereç"ten, "sanat olan" yaratılabilmektedir.

Sinema, kendine özgü bir sanattır. Kurgu da, sinemanın sanat olmasını sağlayan en önemli öğedir. Bu sonuca şu bilgiler ışığında ulaşılmıştır:

- Bir sanat yapıtını, "sanat yapıtı" yapan en önemli öğenin, "bütün sanat dallarının ortak paydası olan kurgu" olduğu ve sinemada kurgudan asla vazgeçilemeyeceği ortaya konulmuştur.

- Yaratıcı kurgunun olanaklarıyla, görüntüsü alınabilen somut varlıkların çekimleri "diyalektik anlayışla" çarpıştırılarak, soyut varlıklar gösterilebilmektedir. Ancak kurgunun sağladığı olanaklar bunlarla sınırlı değildir. Çerçeve içi kurgunun özüne inilerek, kurgu olanaklarının ne kadar "geniş" olduğu daha iyi anlaşılmıştır.

- "Kurgu sinemanın her şeyidir" savı, "gerçekliği bozan kurgu görevinin tamamlamıştır ve geniş sahne gerçekliği bozmadan yansıttığı için, sinema adına daha yararlıdır" savıyla kıyaslanmıştır. Geniş sahne ve kurgu yapıntısı sahnenin çok

farklı işlevlerinin olduğu, örnekler verilerek kanıtlanmıştır. Kurgunun önemi, çağdaş filmlerden verilen örneklerle de somutlaştırılmıştır.

- Kurgu, farklı uzamlarda çekilmiş film parçalarının eklenmesini sağlarken bile, filmsel zamanın yaratılmasına olanak sağlamaktadır. Böylece uzaysal zamanın, filmsel zamana indirgenmesiyle, o filme ait bir zaman yaratılabilmiştir.

- Film parçalarının eklenmesi anlamında kurguculuk, "öğrenilebilir" bir iştir. Sanatsal kurguda ise yaratıcılık gerekmektedir. Sanatçılık "öğrenilebilir" olmadığından sanatsal kurgu da öğrenilemez. Ancak, içinde estetik yaratma ve kendi sesini, dilini bulma kaygısı taşıyan sanatçılar tarafından yaratılabilmektedir. Bu yönetmenler de bir ideal uğruna çabalayan sanatçılardır.

Sinema, dünyayı bütün çizgileri ve gölgeleriyle, bütün eski sanatların önüne geçen ve bunların yerini alacak olan yeni bir sanat biçimi ve aktarmak konusunda ele geçirdiğimiz bir fırsattır. Çünkü sinema, bugünü de yarını da anlatabilmekte kullanacağımız önemli bir araçtır. Bu bağlamda sinemanın, yaşamın her alanı ve bütün öteki sanatlarla yakın bir ilişkisi vardır. Bu sanatın en önemli yönlerinden biri kuşkusuz kurgusal yapısıdır.

Kurmacayı gerçek gibi, gerçeği olduğundan çok daha etkili sunabilen kurgusal anlatım film sanatının temelidir. Sonuç olarak, "sinemanın, kurgunun ortaya çıkartılması ile bir sanat olduğu" söylenilebilir. Kurgunun tarihi, sinemanın tarihi değilse bile, sinema sanatının tarihi olduğundan; kurgunun, öteki öğeler içinde özel bir yeri vardır. Bu bağlamda kurgunun görevini tamamladığının söylenmesinin yanlış olduğu, son dönemlerin önemli filmlerinden seçilen örneklerle de ortaya konulmuştur.

Sanatın sadece sezgilere değil bilgiye de dayandığı ve bunun için bir bilgi birikimine ihtiyaç duyduğu göz önüne alınarak, diğer alanlarda olduğu gibi sinema görüntüsü alanında da kuramsal boşluğu doldurmak, sinemayla uğraşan insanların kültürel düzeylerinin yükselmesinin önemini kavramak ve kavratmak gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Abisel, Nilgün; Türk Sineması Üzerine Yazılar, İmge Kitabevi, Ankara 1994.

Abisel, Nilgün; Sessiz Sinema, BYYO Yayınları, Ankara 1989.

Açar, Mehmet; "Eleştiriler- Ucuz Roman", Popüler Sinema Dergisi, Sayı 8, Mayıs 1995.

Adanır, Oğuz; Sinemada Anlam ve Anlatım, Kitle Yayınları, 2. Basım, Ankara 1994.

Aldo, Tassone; Akira Kurosowa, (Çev.) Ahmet. T. Şensılay, Afa Yayınları, İstanbul 1985.

Algan, Ertuğrul; Görüntü Yönetmenliği ve Görüntü Yönetmenine Özgü Biçemin Sinematografik Yapıta Yansıması, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir 1996.

Altınsay, İbrahim; "5. Ankara Uluslararası Film Festivali", Milliyet Sanat Dergisi, Sayı 307, İstanbul

Arijon, Daniel; Film Dilinin Grameri, (Çev.) Yalçın Demir, N. Bayram, U. Demiray, N. Ulutekin, M. Barkan. Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir1993.

Arijon, Daniel; Film Dilinin Grameri 3, Es Yayınları (Çev.) Yalçın Demir, N. Bayram, U. Demiray, N. Ulutekin, M.Barkan, İstanbul 2005.

Asiltürk, Cengiz; Sinemada Kurgu, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Gazi Üniversitesi, Ankara 1995.

Bazin, Andre; Sinema Nedir, (Çev.) İbrahim Şener Sistem Yayıncılık, İstanbul 1993.

Bazin, Andre; Çağdaş Sinemanın Sorunları, (Çev.) Nijat Özön, Bilgi Yayınevi, Ankara 1966.

Belkaya, Gülümser; Film Çözümlemede Temel Yaklaşımlar, Der Yayınları, İstanbul 2001.

Berger, Arthur Asa; Kitle İletişiminde Çözümleme Yöntemleri, (Çev.) Yurdanur Salman, Metis Yayınları, İstanbul 1993.

Büker, Seçil; Sinemada Anlam Yaratma, İmge Kitabevi, Ankara 1991.

Büker, Seçil; Onaran, Oğuz; Sinema Kuramları, Dost Kitabevi, Ankara 1985.

Büker, Seçil; Sinema Dili Üzerine Yazılar, Dost Kitabevi, Ankara 1985.

Derman, Deniz; Jean Luc-Godard'ın Sinemasında Kadının Yeniden Sunumu, Değişim Ajans Yayınları, Ankara 1993.

Dmytryk, Edward; Sinemada Kurgu, Afa Sinema Yayınları, İstanbul 1993.

Dmytryk, Edward; Sinemada Yönetmenlik, 1. Basım, İzdüşüm Sinema Yayınları, İstanbul 2003.

Doğan, Aslıhan Topçu; "Sinemada Anlatı ve Türler", Geleneksel Anlatı ve Çağdaş Anlatı Filmlerinde Zamanın Kullanımı ve Anlatısal Yapı İle İlişkileri, (Edi.) Fatma Dalay Küçükkurt, Ahmet Gürata, Vadi yayınları, Ankara 2004.

Dorsay, Atilla; "Sinema ve Çağımız-1" Hil Yayınevi, İstanbul, 1984.

Dorsay, Atilla; Sinemayı Sanat Yapanlar, Varlık Yayınları, İstanbul 1986.

Erdoğan İrfan; Pınar Beşevli Solmaz; "Sinema ve Müzik", Erk Yayınevi, Ankara 2005.

Eisenstein, Sergey M.; Film Duyumu, (Çev.) Nijat Özön, Payel Yayınları, İstanbul 1984.

Eisenstein, Sergey M.; Film Biçimi, (Çev.) Nijat Özön, Payel Yayınları, İstanbul 1985.

Eisenstein, Sergey M.; Sinema Sanatı, (Çev.) Nilgün Şarman, Payel Yayınları, İstanbul 1993.

Eisenstein, Sergey M.; Sinema Dersleri, (Çev.) Engin Ayça, Hil Yayınları, İstanbul 1986.

Erkman, Fatma; Göstergebilime Giriş, Alan Yayınları, İstanbul 1987.

Gevgili, Ali; Çağını Sorgulayan Sinema, Bağlam Yayınları, İstanbul 1989.

Gündeş, Simten; Film Olgusu, Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları, İnkılap Yayınevi, Ankara 2003.

Godard, Jean Luc; Godard Godard'ı Anlatıyor, (Çev.) Aykut Derman, Metis Yayınları, İstanbul 1991.

Godard, Jean Luc; "Konvensiyonele Karşı Modernist Sinema", (Der.) Ertan Yılmaz, Gece Yayınları, Ankara 1993.

Gönen, Metin; "Godard'ın Anlatıcı Olarak Fonksiyonu", 25. Kare Dergisi, Sayı 6.

Güngör, Şefik; Sinemada Görüntü Yönetmeni, 1. Basım, Kitle Yayınları, Ankara 1994.

Hanson, Jarrice; Understanding Video, Applications, Impact, and Theory (Video and Music), (Video And Special Efects For Film), U.S.A 1997.

Houser, Arnold; Sanatın Toplumsal Tarihi, (Çev.) Yıldız Gölönü, Remzi Kitabevi, İstanbul 1984.

Kafalı, Nadi; Televizyon Yapımlarında Teknik ve Kuramsal Temeller", 2. Baskı, Ankara 2000.

Kagan, Moissej; Estetik ve Sanat Dersleri, (Çev.) Aziz Çalışlar, İmge Kitabevi, Ankara 1993.

Kaliç, Sabri; Deneysel Sinemanın Kısa Tarihi, Hil Yayınları, İstanbul 1992.

Köstepen, Enis; "Ne oluyor Dijital Olunca", Altyazı Dergisi, Sayı 10, Eylül 2002.

Kılıç, Levent; Görüntü Estetiği, İnkılâp Kitabevi, 4. Baskı, İstanbul 2003.

Kieslowski, Krzystof; Kieslowski Kieslowski'yi Anlatıyor, Afa Sinema, İstanbul 1997.

Kutlar, Onat; Sinema Bir Şenliktir, Can Yayınları, İstanbul1990.

Lotman, Yuriy M.; Sinema Estetiğinin Sorunları, (Çev.) Oğuz Özügül, De Yayınevi, İstanbul 1986.

Luda, J. Schnitzer; M. Martin; Devrim Sineması, (Çev.) Osman Akınay, Öteki Yayınları, Ankara 1993.

Macselli, Joseph; Sinemanın Beş Temel Öğesi, (Çev.) Hakan Gür, İstanbul 2001.

Monaco, James; Bir Film Nasıl Okunur, 1.Baskı, İstanbul 2002.

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

Nelmes, Jill; An Introduction to Film Studies, British Library, Catologuing in Publication Data, 1996.

Onaran, Alim Şerif; Sinemaya Giriş, Filiz Kitabevi, İstanbul 1989

Onaran, Alim Şerif; Sessiz Sinema Tarihi, Kitle Yayınları, Ankara 1994.

Öngören, M. Tali; Senaryo ve Yapım, III. Kitap, Alan Yayınları, İstanbul 1993.

Öngören, M. Tali; Televizyon Film Yapım Yöntemleri, A.Ü. Siyasal Bilgiler Fak. Yayınları Ankara 1976.

Özön, Nijat; Sinema Uygulayımı, Sanatı, Tarihi, Hil Yayınları, İstanbul 1981.

Özön, Nijat; 100 Soruda Sinema Sanatı", Gerçek Yayınları, İstanbul 1984.

Özön, Nijat; Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 2000.

Parkan, Mutlu; Brecht Estetiği ve Sinema, Donkişot Yayınları, İstanbul 2004

Passolini, Pierre Paolo; Hepimiz Tehlikedeyiz, (Haz.) Hasan Aydın, Şehir Yayıncılık, İstanbul 1992.

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

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

Tarkovski, Andrey; "Mühürlenmiş Zaman", (Çev.) Füsun Ant, Afa Yayınları, İstanbul 1985.

Tekalp, Murat; “Digital Video Processing”, Printed In The United States Of America, 1995.

Tonks, Paul; Film Müziği, Es Yayınları, (Çev.) Ala Sivas, İstanbul 2006

Wollen, Peter; Sinemada Göstergeler ve Anlam, (Çev.) Zafer Arcagök, Metis Yayınları, İstanbul 1988.

Wajda, Andrzej; Sinema ve Ben, (Çev.) Füsun Anı, Afa Yayınları, İstanbul 1993.

Vertov, Diziga; “Sinema-Göz”, Çağdaş Sinema, Sayı 2, İstanbul 1974.

Yolcu, Ergün; “Sinemada Sayısal Teknolojinin Yeni Yaratısı: Sanal Yıldızlar”, İletişim Fakültesi Dergisi XV, İstanbul 2002.

Yolcu, Ergün; “Teknolojik Gelişimin Alıcıları Biçimlendirmesi ve Görüntünün Algılanması”, İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı XIV, İstanbul.

Yücel, Fırat; “Takeshi Kitano”, Altyazı (Aylık Sinema Dergisi), Sayı 19, İstanbul 2003.

İnternet Adresleri

James, Dobson; From Vikipedia, The Free Encyclopedia, Erişim:http://en.wikipedia.org/wiki/wlindex.php, (2004), [12 Haziran 2006].

Tunalı, Dilek; Dijital Görüntünün Sinema Sanatı Üzerindeki Etkileri, Erişim: Erişim:http://www.sinemasal.gen.tr/sayı01.htm (Tarih Yok), [20 Mayıs 2006].

“Tarantino Kullanma Kılavuzu” Erişim:http://www.istanbulpostasi.com/sinema/genel/Tarantino, (2005/05/08), [15 Aralık 2006].

ÖZGEÇMİŞ

1980 yılında Nevşehir'de doğan Kadir Macit, İlk ve orta öğrenimini de Nevşehir'de tamamlamıştır. 1999 yılında Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-Televizyon Bölümüne girmeyi hak kazanan Macit, 2003 yılında mezun olmuş ve yine aynı yıl Erciyes Üniversitesi Sosyal bilimler Enstitüsü Radyo Sinema Televizyon Anabilim Dalında yüksek lisans yapmaya başlamıştır. 2005 yılında Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Sinema Televizyon Bölümüne Araştırma Görevlisi olarak giren Kadir Macit, halen bu alanda çalışmaya devam etmektedir.

Adres: Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi Merkez Kampüs / KAYSERİ
E-mail: kmacit@erciyes.edu.tr
Telefon: 0352 437 52 61 Dahili 36154