

143723

**FİLM BİÇEMİNDE MİZANSEN ÇÖZÜMLEMELERİ:
GÖSTERGEBİLİMSSEL BİR ÇÖZÜMLEME**

(Doktora Tezi)

Ufuk KÜÇÜKCAN

Eskişehir - 1999

Anadolu Üniversitesi
Merkez Kütüphane

**FİLM BİÇEMİNDE MİZANSEN ÇÖZÜMLELERİ:
GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ÇÖZÜMLEME**

Ufuk KÜÇÜKCAN /

DOKTORA TEZİ

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

Danışman: Prof.Dr. Naci GÜÇHAN

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Nisan 1999

Anadolu Üniversitesi
Merkez Kütüphane

DOKTORA TEZ ÖZÜ
FİLMİN BİÇEMİNDE MİZANSEN GÖSTERGELERİ:
GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ÇÖZÜMLEME

Ufuk KÜÇÜKCAN

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Nisan 1999

Danışman: Prof.Dr. Naci GÜÇHAN

Her bir sanat biçimi ve her bir araç, izleyiciye kendi dünyalarının özel olduğunu hissetmelerine izin veren bir oyunun temel kurallarına sahiptir. Sinema için, oyunun kuralları üç seviyededir: hikaye seviyesi; hikayenin sunulduğu görsel seviye; ve izleyicide belirli duyarlılıkların yaratıldığı ve zihninde belli kod açılımlarının olduğu anlamlandırma seviyesi.

Bu üç seviyede gerçekleşen film anlatısı bir sisteme sahiptir. Bu sistem de film öyküsünü kapsayan dramatik anlatı elemanlarının birleşimi vardır. Bu birleşimler yönetmenin biçimiyle düzenlenerek görsel bir anlatı haline gelir.

Bu çalışma bu görsel anlatının göstergebilimsel olarak çözümlenmesine yönelik bir çalışmadır. Çözümleme, anlatının perdeye nasıl konduğu sorusunu yanıtlamaya çalışır. Bu nedenle de, filmin mizanseninin temel üç göstergesi olan sinematografi, yapım tasarımı ve oyunculuk göstergelerinin hangi sistemler içerisinde kullanıldığı araştırılmıştır.

ABSTRACT

Every art form and every medium works with the basic rules of a game which lets the audience feel that his or her own world is special. For motion pictures the rules of the game has three levels: story level, the level of visual presentation and the level of conceptualizing in which certain encoding processes take place and some sensitivities are created.

A Film narration which exists in all these levels has a system. A combination of dramatic narration elements can be found in this system which embodies the film story. A visual narration will be formed when these combinations are organized by the style of the director. The aim of this paper is to analyze this visual narration through semiology.

This research will try to figure out how this narration is reflected to the screen. Therefore, the systems in which the three elements of film *misé-en-scène* (cinematography, production design and acting) are used will be explored.

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Ufuk Küçükcan'ın "Film Biçeminde Mizansen Çözümlenmeleri: Göstergibilimsel Bir Çözümleme" başlıklı tezi 30.12.1999 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Doktora tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Prof. Dr. Naci GÜÇHAN
Üye : Prof. Yalçın Demirel
Üye : Doç. Dr. Esra Biçiyiklioğlu

ŞEKİLLER LİSTESİ

- Şekil 1. 'Day of Wrath' – Carl Dreyer
 Şekil 2. 'Day of Wrath' – Carl Dreyer
 Şekil 3. 'Stagecoach' – John Ford
 Şekil 4. 'Seven Samurai' – Akira Kurosawa
 Şekil 5. 'The Last of the Mohicans' – Maurice Tourneur
 Şekil 6. 'The Immigrant' – Charlie Chaplin
 Şekil 7. 'The Immigrant' – Charlie Chaplin
 Şekil 8. 'The Immigrant' – Charlie Chaplin
 Şekil 9. 'Citizen Kane' – Orson Welles
 Şekil 10. 'Citizen Kane' – Orson Welles
 Şekil 11. 'Citizen Kane' – Orson Welles
 Şekil 12. 'Stage Fright' – Alfred Hitchcock
 Şekil 13. 'City of Lost Children' – Jeunet and Caro
 Şekil 14. 'Persona' – Ingmar Bergman
 Şekil 15. 'Ivan the Terrible' – Sergei Eisenstein
 Şekil 16. 'Speed' – Jan de Bont
 Şekil 17. 'King of Kings' – Nicholas Ray
 Şekil 18. 'Blow-Out' – Brian de Palma
 Şekil 19. 'A Hard Day's Night' – Richard Lester
 Şekil 20. 'Fireman's Ball' – Milos Forman
 Şekil 21. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
 Şekil 22. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
 Şekil 23. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
 Şekil 24. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
 Şekil 25. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
 Şekil 26. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
 Şekil 27. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
 Şekil 28. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola

- Şekil 29. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
Şekil 30. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
Şekil 31. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
Şekil 32. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
Şekil 33. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
Şekil 34. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
Şekil 35. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
Şekil 36. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
Şekil 37. 'Bram Stoker's Dracula' – Francis Ford Coppola
Şekil 38. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 39. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 40. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 41. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 42. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 43. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 44. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 45. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 46. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 47. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 48. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 49. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 50. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 51. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 52. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 53. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 54. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 55. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti
Şekil 56. 'La Terra Trema' – Luchino Visconti

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
ÖZ.....	ii
ABSTRACT.....	iii
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	iv
ÖZGEÇMİŞ.....	v
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	vi
1. GİRİŞ	
1.1. Sorun.....	1
1.2. Amaç.....	15
1.3. Önem.....	16
1.4. Sayıtlar.....	18
1.5. Sınırlılıklar.....	19
2. YÖNTEM	
2.1. Araştırma Modeli.....	20
2.2 .Veriler ve Toplanması.....	22
2.3. Verilerin İşlenmesi.....	24
3. BULGULAR VE YORUM	
3.1. Perdenin Görsel Göstergeleri.....	26
3.1.1. Biçimsel Göstergeler: İkona, Gösterge ve Simge....	28
3.1.2. Mizansen Göstergeleri.....	31
3.2. Mizansen.....	36
3.2.1. Mizansen nedir?	36
3.2.2. Mizansen ve Mekan.....	40
3.2.3. Mizansen ve Zaman.....	45

3.3. Mizansenin Sinematografik Göstergeleri.....	47
3.3.1. Çerçeveleme.....	47
3.3.2. Fotografik Görüntü.....	62
3.3.3. Aydınlatma.....	93
3.4. Mizansenin Yapım Tasarımı Göstergeleri.....	103
3.4.1. Dekor.....	103
3.4.2. Kostüm ve Makyaj.....	110
3.5. Mizansenin Oyunculuk Göstergesi.....	116
3.5.1. Oyuncu Yönetimi.....	116
3.5.2. Oyunculuk biçemleri.....	121
3.6. Film Çözümlenmeleri.....	129
3.6.1. On The Waterfront.....	129
3.6.2. Bram Stoker's Dracula.....	140
3.6.3. La Terra Trema.....	162
4. SONUÇ VE ÖNERİLER	
4.1. SONUÇ.....	186
4.2. ÖNERİLER.....	191
KAYNAKÇA.....	192

1. GİRİŞ

1.1. Sorun

“Bir Picasso karşısında son derece geri olan kitle, bir Chaplin karşısında en ilerici tutumu takınabilmektedir. Bu arada ilerici tutumu belirleyen nokta, bakmaktan ve yaşamaktan alınan zevkin bir tutum içerisinde uzmanca bir değerlendirmeye dolaysız ve yoğun bir ilişki kurmasıdır.”¹

Walter Benjamin

Tiana’lı Apollonios, öğrencisi Damis’e sorar: “Söyle bana ey Damis, resim sanatı diye bir şey var mıdır?” “Hiç kuşkusuz vardır” diye yanıtlar Damis. “Peki nedir bu sanat?” “Renklerin karıştırılmasıdır.” “Peki neden karıştırılır renkler?” “Öykünme amacıyla; bir köpeğin, bir atın, bir adamın tıpkısını yapmak için: ya da bir geminin veya başka bir şeyin kopyasını yapmak için.” “O halde resim sanatı, öykünme yani mimesis demektir, öyle mi? diye yineler Apollonios. “Elbet, başka ne olabilir ki?” diye onaylar uslu öğrenci. “Resim sanatı öykünme olmasaydı eğer, renklerle oynayan bir çocuk oyunundan ibaret kalırdı.” “Çok doğru” diye yanıtlar öğretmeni. “Peki ama, bulutlar geçtiğinde gökte gördüklerimiz, yani boğalar, boynuzlu antiloplar, kurtlar ve atlar nedir? Bunlar da birer öykünme ürünü müdür? Tanrı, böyle vakit geçiren bir insan mıdır?” Bunun üzerine ikisi de, bulutlardaki imgelerin tek başlarına bir anlam taşımadıkları, oluşmalarını yalnızca rastlantıya borçlu buldukları konusunda görüş birliğine varırlar ve öykünme eğilimi doğamızda varolduğunda , ancak bizlerin onlara bir biçim ve bir anlam kazandırdığını saptarlar.

¹ Walter Benjamin, *Pasajlar* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Aralık 1993), s.62.

“Dünya’ya söyleyecek iki çift sözünüz yoksa, yaşamınızın da bir anlamı yok demektir” der Adanır ve devam eder “yaşamınızın bir anlamı yoksa, çevrenizdeki insanların, olan biten olayların ve güzel şeylerin de anlamı yoktur. Bu durumda varlığımızın bir anlamı yoktur.”² Anlamın ifade biçimleri ise en temel gövdesel hareketlerden konuşulan dil’e, en yalın resimsel çizgiden müziğin tınısına, ışığın selüloid üzerine kaydından tüm ifade biçimlerinin bir araya geldiği sinemaya kadar kendini geniş bir yelpaze içinde göstermektedir. Her biri bir ‘dışavurum aracı’dır.

Elia Kazan, “bana göre filmler yaşadığımız dünyanın diyalogları gibidir. Hepimiz birbiri ardına bir şeyler söylüyoruz. Zaman zaman benim de söyleyecek şeylerim oluyor ve bu sayede çıkıp lafımı ediyorum”³ derken dışavurum aracını ‘sinema’ olarak tanımlamaktadır. Bazin de “şüphesiz her sanat, sanatçının söyleyebilecek bir şeyi olduğu ve bunu bir araçla söylediği ölçüde, kendine göre bir dildir”⁴ demektedir. “Filmi basit bir canlı fotoğraf olmaktan ayıran şey de, nihayet bir dildir.”⁵

Sinema ya da konuşulan dil, dans ya da jest-mimik...vb. hepsi de duyguları, heyecanları, düşünceleri anlatmak, anlamı bir başka varlığa iletmek için kullanılan araçlardır. Her bir araç anlamın iletilmesi için sistematik bir örgütlenmeye gitmek zorundadır. Bu örgütlenme her bir aracın bir dilyetisine sahip olduğunu gösterir. Jean Mitry bunu şöyle açıklar: “Düşünceleri örgütleyebilen, oluşturabilen ve iletebilen, değişen, oluşan ve dönüşebilen fikirler geliştiren bir dışavurum aracı bir dilyetisine dönüşmüş demektir”⁶.

Buradaki soru; bu dilyetisinin ‘bir kısmını diğerlerinden ‘sanat’ bağlamında ayıran temel özellik nedir?’ Yani konuşulan dilin ya da herhangi bir görsel imgenin bir romandan, bir resimsel kompozisyondan ya da bir duygusal devinimden farkı nedir?

² Oğuz Adanır, *Sinemada Anlam ve Anlatım*. (Ankara: Kitle Yayınları, Şubat 1994), s. 7.

³ ‘Niçin Sinema’, *Sinemasal*, sayı 1 (Temmuz - Ağustos 98), s. 56.

⁴ Andre Bazin, *Çağdaş Sinemanın Sorunları* (Ankara: Bilgi Yayınları, 1966), s.19.

⁵ Bazin, a.g.e., s.12.

⁶ Jean Mitry, *Sinema Estetiği ve Psikolojisi* (İzmir: D.E.Ü.G.S.F.Y., 1989), s. 10.

Buna verilebilecek en temel yanıt, ‘ sanatsal dışavurum araçlarının imge ve söz üzerine oturmuş bir dilyetisinin estetik biçimleri olmaları’dır.

Sanatın estetik biçimlerinde amaç ortaktır: güzeli yaratmak. Afşar Timuçin, güzeli ayartamanın estetik biçimini şu şekilde açıklar:

Güzel sorunu her insanın sorunu olduğuna göre, güzeli araştıran estetik de insanlığın ortak konusudur. Ruhsallığı iyiden iyiye sakatlanmış olanların dışında tüm insanlar güzelle ilgilenirler. Güzel, insan yaşamının bir yüzüdür, giderilemez ya da karşı konulamaz bir öğesidir. İnsanoğlu her durumda güzelin doğal izleyicisidir. Her insan şu ya da bu anlamda, şu ya da bu ölçüde güzelin kurucusu ve alıcısıdır. Sanatın en yaygın düşünsel etkinlik alanı olması buradan gelir.⁷

Bununla beraber her sanatın kendine özgü biçimi vardır. Dufrenne şunları söyler: “Her sanatın kendine özgü bir tekniği vardır, her sanat özel bir kuruluş biçimini gerektirir: bir tablo bir roman gibi, bir bale bir anıt gibi kurulmuş değildir.”⁸ Fakat hangi biçimde olursa olsun amaç güzeli yaratmaktır.

Sanatsal biçim, yaratıcı ile alıcı arasında güzelin algılanmasında en iyi düşüncedir. Jarocinski, “algının dışında güzel yoktur”derken çağdaş güzel kavrayışını, “yaratıcı için güzel, yapıtının sonucudur; izleyici için yapıt güzelin kaynağıdır”⁹ derken de güzelin görelî anlamını açıklamaktadır.

Filme özgü güzellik öykü içeriğiyle, öykünün estetik biçimi arasında kurulan dengedir. Örneğin erotik-komedi, fantastik-komedi, müzikal-komedi ve melodram vb. Herhangi bir içerik, film adlı dışavurum aracından yararlandığında o içeriği en güzel biçimde verebilecek, en kolay biçimde anlaşılır kılacak estetik biçimi kullanmak zorundadır. Ya da biçimsel yapısı belirlenemeyen bir içerik, estetik biçimlerden çıkarak yeniden düzenlenecektir.¹⁰ Bu düşüncenin temel çıkış noktası olan “estetik biçim”, görsel sanatların diğer alanları için de geçerli kabul edilecek bir düşüncedir ve bu idealist düşüncenin bir izdüşümü olarak görülebilir. Fakat yaşamın en etkin biçimde

⁷ Afşar Timuçin, **Estetik** (İstanbul: BDS yayınları, Ekim 1993), s. 15.

⁸ Timuçin, **a.g.e.**, s. 7.

⁹ Timuçin, **a.g.e.**, s. 23.

¹⁰ Adanır, **a.g.e.**, s. 13.

açıklanması ve yorumlanmasını amaçlayan en “gerçekçi” sanat eserleri bile estetik bir biçim kaygısıyla yaratılmaktadır. Benzer olarak, “Soyut sanat da dahi, gördüğümüz şeylerde içeriğe bakarız. Bu nedenle, herhangi bir sinematografik açıklamanın içerik ve biçim olarak bölünmesi sadece analitik bir operasyon olarak görülebilir”¹¹ diyor Bob Foss.

Sanat, yaşamın her aşamasındaki algısal bir faaliyettir. Sokakta dolaşırken, çevredeki dikkat çekici durumlar -tanıdık bir yüz, bir işaret, bir gösterge- taranırsa, aklın asla hareketsiz kalmadığı görülür; devamlı olarak gördüklerini sıralar ve anlamlandırır, alışık olduğu kalıplar içerisindeki kırılmaları test eder. Sanat çalışması bu dinamiğe bağlıdır.

Bu dinamik, dikkat etme, olaylara bakış ve parçaları anlamlı bir şekilde yapılandırma, deneyim ve bunun zamana bağımlı gelişimi içerisinde belirli bir etkinlik kazanır. Bu bir “uzam-zaman” bütünleşmesidir. A. Timuçin bu bütünleşmeyi şu şekilde açıklar:

“Güzelin araştırılması uzam ve zaman kategorileri çerçevesinde biçimlenmiş duyumsal, duygusal, düşünsel öğelerin kavranılmasıdır. Sanatçı uzamda ve zamanda akıp geçen insan yaşamını dışlaştırırken zamanı ve uzamı özel bir yoruma götürür. Sanat yapıtında biz uzamı ve zamanı son derece özelleştirilmiş olarak sezeriz. Buna göre güzel, özel olarak kurulmuş uzam-zaman bileşimidir.”¹²

Bu özel yeteneğin geliştirilmesi organize edilmiş durumları yani sanatsal biçimleri bulup ortaya çıkartır. Bu özel anlatım, gündelik dilin özelliklerini aşan özel bir dil kurmakla, bir üst-dil kurmakla elde edilir. Her sanat eseri özel bir dilde anlatımını bulur. Her eserin özel bir mantığı olduğu gibi özel bir dilyetisi vardır. Mitry ‘dilyetisi’ni, “şeylerin isimlendirilerek belirlenmelerini, fikirlerin anlatılmasını, düşüncelerin dışa vurulmasını sağlayan bir göstergeler ya da simgeler sistemi”¹³ olarak açıklar.

Sinemanın temelleri, imgeler arası ilişkiler ve imge-söz ilişkileridir. Sinema kendini ancak onlarla anlatabilir. Konuşan insanların karşısına kamerayı koyarak seyirciye bunu

¹¹ Bob Foss, *Filmmaking: Narrative and Structural Techniques*. (Los Angeles: Silman-James Press, 1996), s.1.

¹² Timuçin, a.g.e., s. 28.

¹³ Mitry, a.g.e., s. 12.

seyrettirmek sinema yapmak değildir. Bu konuşmalar ilginç olabilir ya da gösterilen şey ilginç ve akıllıca olabilir. Ancak bunun sinema olduğu söylenemez. Böyle bir gösteri karşısında benim canım sıkılır. Bunu yalnızca fotoğraflar aracılığıyla yapılmış yazınsal bir anlatıma benzetebiliriz. Ben fotoğrafı da severim, ancak yapılan işin bir yazın eseri olmadığı söylemek gerekir. Bu bir prensip meselesidir.¹⁴

Bununla beraber, Gombrich'in dediği gibi sanat, "yalnızca ve ağırlıklı olarak kişisel algılamanın bir anlatımı"¹⁵ değildir. Bu algısal anlatım bir yanılsamanın tanımlanmasıdır, çözümlenmesi de güçtür. Film, belki de, bu yanılsamanın en gelişmiş biçimlerinden biridir. Geniş bir bütün içerisindeki parçaları birleştirerek izleyiciyi kandırır ya da akıl yoluyla belli bir yaşantının bir yanılsama olması gerektiğinin kavranmasına yol açar. Fakat bu süreç nasıl çalışır?

Bir şiir sadece kağıt üzerindeki kelimelerdir; bir şarkı sadece akustik vibrasyonlar; bir film, bir perde üzerindeki ışık ve gölge oyunlarıdır. Bununla beraber sanat çalışması deneyimi tamamen tek bir okuma değildir. O her bir alıcının - izleyicinin - kafasına kilitlenir ve deneyimleri sonucu farklı okumalar oluşur. Bir şarkı dinlemeden dans edilemeyeceği gibi, okumadan bir şiire tepki gösterilemez. Dolayısıyla, sanat çalışması ve alıcı birbirine bağımlıdır. Sanat çalışması özel bir faaliyet göstermek için alıcıyı harekete geçirir. Bu çalışma okunmadan süreç başlayamaz; işaretler -göstergeler- toplanmadan da, sanat eseri sadece insan eliyle yapılmış bir şey olarak kalır.

Herhangi bir sanat eseri alıcıda belirli bir aktiviteyi açığa çıkarabilecek işaretlere sahiptir. Bu işaretler tesadüfi değildir; sistemler içerisinde organize edilirler. Sistem, birbirine bağlı ve birbirini etkileyen elemanların düzenlenmesiyle oluşur. Film, bu elemanların tesadüfi olarak basitçe bir araya gelmesiyle oluşan bir sistem değildir. Bütün diğer sanat çalışmalarında olduğu gibi film bir biçime sahiptir. Film biçiminden, izleyicinin filmde algıladığı toplam sistemi kastediyoruz. Biçim, tüm bir filmde algılanan elemanlar arasındaki ilişkiler sisteminin tümüdür.¹⁶

¹⁴ Oğuz Adanır, *İşitsel ve Görsel Anlam Üretimi, J.Mitry ile Sinema Üstüne Söyleşi* (İzmir: D.E.Ü.G.S.F. Yayınları, 1986), s. 101.

¹⁵ E. Hans Gombrich, *Sanat ve Yanılsama* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1992), s.19.

¹⁶ David Bordwell ve Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (McGraw-Hill, Inc., 1990), s.34.

Bu sistem de, film öyküsünü kapsayan dramatik anlatı elemanlarının birleşimi vardır. Bu birleşim film yaratıcısının bu elemanları kendi “biçemi”yle düzenlemesi sonucu oluşan bir yapıdır. Biçem, “anlatımın içsel dinamik prensibi”¹⁷dir.

Bazin sorunu çok basit olarak algılamaktadır: anlamlı bir film yapmaya çalışan film yapımcısı kendi soyutlayıcı yeterliliği ile özdeğinin ham gerçekliğiyle karşı karşıya kalacaktır. Filmin bu biçem ve biçimi, bu karşı karşıya olma durumunun sonucudur.¹⁸

Anlamlandırma biçemin bir sonucudur; anlam ise biçimin sonucu. Sinemadaki biçem ve biçim, film yapımcısının hammadde ile yarattığı soyutlama türleri ve miktarına dikkat ederek belirlenebilir. Sinemanın kullanımındaki gerçeklik, soyutlamaya karşıttır. Bazin, gerçeklik içinde, anlamı minimuma indirgeyen bir biçem türü olduğunu görmüştür. Diğer bir deyişle, o gizil güce sahip biçemsel bir tercih olarak, biçemin reddedilişini görmüştür.¹⁹

Böylece görüntülerin ve diyalogların artarda sıralanmasından oluşan bir film en ilkel sinematografik anlatım düzeyine sahip bir dramatik gösteridir. Sinematografik dil de, hareketli resimlerin gösterilmesi aracılığıyla öyküler anlatma mekanizması olarak örgütlenmektedir ve temelde bir anlatı dilidir. Bu dil sadece filme özgü bir dil olup aynı zamanda bir ‘iletişim dizgesi’dir.

Bu iletişim dizgesini anlamlandırabilmek ve anlayabilmek çeşitli bilim dallarının ve disiplinlerin amacı olmuştur: yaratılan anlam üstüne düşünmek ve nasıl yaratıldığını çözmek. Yirminci yüzyılın önemli disiplinlerinden olan semiyoloji (göstergebilim) anlamı çözmeye çalışırken, filmin yapısını, imgeler arası ilişkileri ve sahip olduğu kodların ne tür kodlar olduğunu bulmaya çalışır ve araştırır.

¹⁷ Andre Bazin, *What is Cinema?*, 2.cilt (Berkeley ve Los Angeles: University of California Press, 1967), s. 31.

¹⁸ J. Dudley Andrew, *Büyük Film Kuramları*, (İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1995), s. 159.

¹⁹ A.g.e., s.156.

Bu noktada, “semiyotik” yaklaşımın temelde sorduğu soru çok yalın ve pratiktir: bu nasıl yapılıyor? Ve semiyoloji -göstergebilim- gereken iletişimi sağlamakta kullanılan göstergeleri inceleyerek en gerçekçi yanıtları vermeye çalışır.

Göstergebilimcilere göre, bir sanat yapıtına bakmak insanlar arası iletişim eylemidir; ve bu iletişimin var olduğu gerçek işlem incelendiği takdirde, bir sanat yapıtı üzerinde daha derinlemesine ve belki de daha nesnel bir yöntem elde edilebilir. Bu da, sanatı yaratanla algılayan arasındaki iletişimde ne gibi oluşumlar ortaya çıktığını ayrıntılı bir biçimde inceleyerek sağlayabilir. Bir tiyatro oyunu, bir film ya da televizyon senaryosu, seyirciyi şu ya da bu biçimde etkiliyorsa, onu bir takım algılamalara ve duygulara yöneltiyorsa: bu nasıl olmaktadır? Neden olmaktadır? Hangi göstergeler ve belirtiler o yapıtın anlamı açısından seyirciyi uyarmaktadır?²⁰

J. Dudley Andrew filmde göstergebilimsel çalışmayı şöyle açıklar:

“Göstergebilim diğer disiplinlere bağlı, film harici, filmsel çalışmadan ayrılır: yani sosyoloji, ekonomi, sosyal psikoloji, psikanaliz, fizik ve kimyadan. Göstergebilim Metz’in ve takipçilerinin üzerinde çalışmak için seçtikleri filmin kendi mekanizmasının içsel bir çalışmasıdır. Genel olarak göstergebilim anlamın bilimidir ve film göstergebilimi bir filmin anlamı ve gösterenlerin nasıl bir bütün olarak toplandığını açıklayan geniş kapsayıcı bir model oluşturmayı önerir. Bu, filmin muhtemel izlencesini oluşturan yasaları belirler ve bireysel filme ya da janrların kendi özel karakterine verilen belirli anlamlama durumlarını ortaya çıkarır. Film alanının kalbi sinematografik gerçektir ve sinematografik gerçeğin ana damarı ise anlamlama sürecidir. Göstergebilimciler direk bu merkeze girerler.”²¹

Bu süreç ortaya konurken, göstergebilim, “yapıtın yapısını atlayarak, yorumla ilgili bütün olası söylemleri yönetmenin kendi dünyasına bağlamaya çalışan eleştiri türüne de karşı çıkar.”²² Göstergebilimsel olarak çözümlenen film, ‘biçem’ çalışmalarının bir ürünüdür, fakat aynı zamanda da bir sinematografik yapıdır.

Sinemada film yaratıcısı -yönetmen, görüntü yönetmeni, oyuncular, sanat yönetmeni vb.- için her hareketin, her bakışın, sahne dekorundaki her ayrıntının, makyajın, kostümün, her oyuncunun ve diğer anlam üretici tüm göstergelerin ne ifade

²⁰ Martin Esslin, *Dram Sanatının Alanı* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996), s.16-17.

²¹ Andrew, a.g.e. s. 1.

²² Giorgio Vincenti, *Sinemanın Yüz Yılı* (İstanbul: Evrensel Yayınevi, 1993), s.149.

ettikleri, nasıl birbirleriyle ilişkilendirildikleri ve iletişim kurduklarını arayıp bulmak kesinlikle önemlidir. Filmde neler olup bittiğinin net olarak incelenmesi ve filmin bütünlüğündeki anlamı ortaya çıkartan göstergelerin nasıl işlediğini gösteren bir yöntem bilim gereklidir. Bu yöntem bilim bir kurallar zinciri olamaz. Çünkü doğası gereği sanat böyle bir yaratımın karşısındadır. Fakat bu yöntem bilimsel yaklaşımlar olmasaydı “sanat tarihi” ya da “sinema tarihi” diye bir süreçten bahsedilebilir miydi?

Bu yöntem bilim genellendirilemeyeceği gibi ancak bireysel film çalışmaları üzerinde nasıl şekillendirildiği sorusu bu çalışmanın temel sorununu oluşturmaktadır: Film yaratıcısı hangi göstergeleri, ne tür düzenlemelerle film anlatısının dramatik yapısını oluşturmada kullanmaktadır? Bu göstergeler nasıl işlemekte ve yaratıcının istediği sonuca ne yolda ulaşmaktadır? “Mizansen” yönetimiyle film yönetmeni bu göstergeleri kullanarak mesajlarını nasıl formülleyp iletmekte ve seyirciye yönelirken hangi teknikleri kullanmaktadır?

‘Mizansen yönetimi’ geçekte bir “biçem” sorunudur. “Biçim”, film öyküsünü kapsayan anlatı elemanlarının birleşimi iken, “biçem” bu anlatı elemanlarının nasıl düzenleneceğine yönelik yaratıcının ortaya koyduğu bilinçli tercihlerdir. Bordwell biçemi, “dar anlamıyla filmin sistematik anlamlı tekniklerinin kullanımı”²³ olarak tanımlamaktadır. Biçem, belirli tarihsel durumlar içerisinde filmin görüntü yapısı için bu tekniklerin film yaratıcısı tarafından seçiminin sonucudur. Bu da mizansen yönetiminin alanı içerisindedir.

Kamera hareketleri, çerçeveleme, görüntünün derinliği, sahneleme, dekor, oyuncu vb. ‘biçim’in anlatı elemanları içerisindeyken, bu elemanların kullanımı ve yönetimi ‘biçem’in alanı içerisindedir dolayısıyla mizansen’in “biçemsel eleman”larıdır.

Bu anlamıyla biçem tek bir filme dayanır. Bunun yanında bir grubun (örn. Sovyet Montajcıları), bir dönemin (örn. sessiz sinema dönemi), bir akımın (örn. Yeni Dalga), bir türün (örn. westernler) ya da tek bir yaratıcının (örn. Alfred Hitchcock) biçimleri de tartışılabilir. Ancak bu tip bir biçemsel çözümleme sadece tekrarlanabilen

²³ David Bordwell, *On the History of Film Style* (Harvard University Press, 1997), s.4.

karakteristik tekniklerin kullanımı üzerinde yapılabilir. Bu tekrarlanan karakteristik göstergeler herhangi bir grubun ya da bireysel biçemin özellikli bir parçası olarak kalacaktır. Bu da yaratıcının her bir filminde ortaya koyacağı, filmin anlatısı ve dramatik yapısına bağlı olan filmsel göstergeleri göz ardı etmek olacaktır. Dolayısıyla sinemanın biçemsel tarihi içindeki değişimlerin nasıl ortaya çıktığı sorusunun yanıtlanması güçleşecektir.

Film yaratıcısının perspektifinden bakıldığında, görüntüler ve sesler, yaratıcının kendi duygusal ve entelektüel pekiştirmesiyle filmi oluşturur. Bu tekniklerin düzenlenmesi -bir çekimin nasıl olacağı, görüntülerin nasıl birlikte kesileceği, müziğin aksiyonu nasıl destekleyeceği- önemsiz gibi görülebilir. Ancak, biçem sadece ve basit bir şekilde senaryo üzerine çerçeve giydirmek değildir; çalışmanın canlı vücududur.²⁴

Film yaratıcısının yarattığı görüntüler ve sesler zamanın ve mekanların içinden geçerek değişirler, kimileri de sabittir. Bu ilişkiler yeni soruları ortaya çıkartır: Bazı biçemsel faktörler nasıl ve neden değişirler? Diğerleri nasıl ve neden sabittir?

Bu biçemsel göstergelerin ve gösterge sistemlerinin tipolojisini incelemek film seyircilerine, eleştirmenlerine, yaratıcılarına ne kazandıracaktır? Belli bir filmde hangi tür göstergelerin, hangi gösterge sistemlerinin bulunduğu, bunların etkileşiminin, birleşmelerinin ve çatışmalarının diyalektiğini bilmemiz niçin gerekiyor?

Bordwell bu sorulara çeşitli cevaplar verilebileceğinden bahseder:

“Birçok izleyici olay örgüsü ya da janr’a, konuya ya da tematik ima ve bunlara ek olarak sesin ve hareketli görüntüye dayalı film deneyiminin içeriğine bağımlı kalabilir. İzleyici sadece duyarlı materyallerin dokusu içerisinden hikaye ya da temayla bağlantı kurar. Bununla beraber, bundan habersiz olan izleyici için ‘biçem’ kendi deneyimleriyle şekillenen o andaki çalışmadır.”²⁵

Film, kurgu, mizansen ve ses teknikleriyle, çok anlamlı (polysemous) bir iletişim olarak bilinir: düşünceleri açıklamak için tek bir kodlama sisteminden fazlasını kullanır.

²⁴ Bordwell, a.g.e., s. 8.

²⁵ Bordwell, a.g.e., s.8

Bu farklı sistemlerin içerisinde, filmde davranışlar ve konu elemanlarının ifade ettiği kültürel kodlar da vardır. Film, tek bir basit anlamı olmayan, birbiriyle bağlantılı ifadelerin geniş olarak yer aldığı, Roland Barthes'ın edebiyat kuramında 'çoğul metin (plural text)' olarak adlandırdığı şeyin bir örneğidir. Film tek bir anlama sahip değildir; bir çok anlamlandırmaya sahiptir ve bir izleyiciden diğerine değişir.²⁶ Diyalektik olarak filmin iletişim kurduğu durumlarda, farklı kodlar arasındaki gerilimlerden dolayı bu anlamlar zaman zaman birbirleriyle çatışabilir ya da çelişebilir mi?

Bu sorular da bu çalışmanın temel sonuçları açısından yanıtlanması gereken diğer sorulardır. Yanıtlanan bu sorular göstergebilimsel bir yaklaşımın, filmin geniş sistemi içerisindeki "iki alt-sistemi -biri anlatı sistemi diğeri biçemsel sistem-"²⁷ tanımlarken izleyicinin izleme faaliyetinin nasıl anlamlandırıldığını ortaya koyacaktır.

Son yüzyıldaki filmin kuramsal çalışmalarının tarihine bakıldığında dört ana terim ve bölüm ile karşılaşılır: "Temel Hikaye", "Standart Versiyon", "Diyalektik Program" ve "Karşı Program".²⁸

Bunlardan birincisi olan 'Temel Hikaye', Lumiere'in belgesel gerçekliğinin ıllıklığından Sovyet yönetmenlerin montaj stratejilerinin karmaşıklığına doğru hareket ederek bilinen benzer gelişmelere (Melies'in fantastik filmleri, Porter'ın kurgudaki öncü ilerlemeleri, Griffith'in geriye dönüşleri (flashback), geçişli kesmeleri (cross-cutting) ve 'yakın plan'larının gelişimi, ve Alman dışavurumcuların hareketli kameraları ve psikolojik durumları ifade eden şaşırtıcı görsel karmaşıklıkları) sahip olan sinemanın temel kanunu olan, farklı bir sanat olarak filmin doğuşunu izleyen "anlatı"dır.

Temel Hikaye için, sesin sinemaya girmesi bir sanat formu olarak filmin gelişimini durdurur. Bu sinemayı estetik olarak biricik yapan görsel özelliklerin yeni buluşlarını ve artışını önleyerek, onu teatral bir şeklin içerisine kilitler.

²⁶ Richard Miller, *S/Z* (London: Cape, 1975, s.4-10) (Wead ve Lellis, 1981, s.138'deki alıntı)

²⁷ Bordwell, 1990, a.g.e., s.35.

²⁸ Bordwell, 1997, a.g.e., s. 12-115.

‘Standart Versiyon’, bu hikayeye ‘yeni-hegelci’ ontolojik (Varlıkbilimsel) yaklaşımı getirir. Rudolph Arnheim²⁹ ve Erwin Panofsky³⁰ gibi yazarlar filmin kendi temel biçimini bir estetik araç olarak görürler. Standart Versiyon, sinemanın doğasında var olan estetik kapasitenin açığa çıkarılmasına doğru bir gelişimin taslağını çıkarır.

Bazin’in ‘Dialektik Program’ı, kuramsal çalışmanın ilk dönemlerinde Standart Versiyon’un estetik kurallarının bir bölümüne dayandırılır, öyle ki filmin temel niteliği, sessiz sinemanın kapasitesine rağmen, hiper-stilizasyon (Ekspresyonizm) ya da dinamikleşmiş soyutlamalarla (Sovyet Montajı) tam anlamıyla fark edilmiş olarak görülmedi, maddi gerçekliğin dünyası ile sinemanın kendi karmaşıklığının yükseltilebilir bilinci içerisinde görüldü. Bu nedenle, Bazin, Standart Versiyon’un aracı fakirleştiren yozlaştırmasına karşı, “teatral” sinemayı kucaklar; Bazin, ‘dekupaj (découpage)’ (görünmez süreklilik kurgusu) tekniği ile görüntüye analitik yaklaşımı yerleştirir ve filmsel olarak gerçeğin ayrıntılarını sorgular. Bazin ‘dekupaj’ dışında sinemasal gerçekliğin yaratımını çözümler; Renoir, Wyler ve Welles’in derin net ‘mizansen’i. Bazin, sadece Standart Versiyon’un engellediği, Temel Hikaye içerisindeki yeni anlatım olanaklarını açığa çıkarttığı için değil, filmin görsel yapısındaki ufak ayrıntılara getirdiği benzersiz duyarlılıklar için de önemlidir.

‘Karşı Program’ı öneren kişi Noel Burch’dur. Film tarihinin ‘Temel Hikayesi’ni, estetik biçimin evriminin modernist kavramları şekillendirmiştir. Bu noktada Harold Rosenberg’in modernist sanat pratiği için iddia ettiği “öncü bir koldan diğerine sıçramalar”³¹ dan hareketle sinema gözlemlenir. Bazin kendi dialektiğine ayrıcalık tanıyarak modernizme karşı çıkmıştı, diğeri ise ‘gerçeklik’ti. Modernizm, kendini biçimsel olarak daha felsefi ve politik olarak daha yüklü bir tarzda Burch ile öne çıkarır. Burch, klasik anlatı sinemasının rutinleşmiş kalıplarına itaat etmez ve film pratiğine yeni radikal yaklaşımlar getirir. Burch’un filmin kuramsal çalışmalarına derin bir etkisi vardır: Burch, Antonioni ve Resnais gibi yönetmenlerin Modernist filmlerinin

²⁹ Ayrıca bkz., ARNHEIM, Rudolf. Film as Art. London: Faber and Faber, 1933.

³⁰ Ayrıca bkz., PANOFSKY, Erwin. Style and Medium in the Moving Pictures, 1937.

³¹ H. Rosenberg’in bu görüşü, film çözümlemesinde farklı disiplinlerin bakış açılarından sinemaya bakılmasını öngörür.

anlaşılmasını, Godard gibi anti-burjuvazist ‘politik modernizm’ için kavramsal temel yapıtaşlarını ortaya koyan bir sözlük hazırlar.³²

Bordwell, direk olarak ‘Kültürleşme’yle ilgilendiğinde, ‘Görüntünün Tarihi’³³ olarak adlandırdığı yaklaşımın içine giren kuramsal çalışmaya yoğunlaşır. Ve tarihsel dönemlerin sosya-ekonomik durumlarının belirlediği, insanların dünyayı algılayış şekillerini tartışır. Bordwell bu yaklaşımın üç versiyonu üzerinde durur: Benjamin’in ünlü makalesi ‘Mekanik Olarak Tekrar Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı’; Tom Gunning’in birçok çalışmasıyla geliştirdiği ‘Atraksiyonlar Sineması’; ve Regis Debray’in ‘Vie et Mort de l’image’.³⁴

Bunlar arasında Benjamin, açıkça en iyi bilineni ve en etkili olanıdır. Bu çalışmanın temel yaklaşımının da kuramsal temelini oluşturmaktadır. Ünlü makalesi “Tekniğin Olanaklarıyla Çoğaltılabildiği Çağda Sanat Yapıtı”nda Benjamin sanata - dolayısıyla sinemaya- bakışın niçin değişmesi gerektiğini şöyle açıklıyor:

“Tekniğin olanaklarıyla çoğaltım çağı, sanatı kült temelinden ayırdığında, sanatın özerklik görünümü de sonsuz ortadan kalkmış oldu. sanatın böylece uğradığı işlevsel değişim ise çağın bakış açısının sınırları dışına taşı. Sinemanın gelişimini yaşayan yirminci yüzyıl bile bu değişimi uzunca süre gözden kaçırdı.”³⁵

Benjamin için modernleşme, sosyal gerçekliğin insan deneyimindeki bütünsel değişimlerini etkiler. Modern nesnelere (ve konuların) insanın algısında süregelen fiziksel ilgiyi (merak olgusu) yönlendirmesi sonucu, insan sonsuz sayıda imge bombardımanı ve duyarlı şok algılaması altında kalır. Benjamin, algıdaki bu devingenliğin nedeni olarak filmin uçucu görsel dinamiğini görür.

“...belli bir sahneye ilişkin çekim görüldükten hemen sonra, yerini bir başkasına bırakmıştır. Eski sahne saptanamaz.” Sinemadan nefret eden, sinemanın önemi konusunda hiçbir şey anlamamış, ama yapısından bazı noktaları kavramış olan Duhamel, bu durumu şu notuyla tanımlamıştır: ‘Artık düşünmek istediğimi

³² Ayrıca bkz., BURCH, Noel. Theory of Film Practice. London:Secker & Warburg, 1983.

³³ Bordwell, a.g.e., s. 141.

³⁴ Bordwell, a.g.e., s. 139-149.

³⁵ Benjamin, a.g.e., s. 55.

düşünemiyorum. Düşüncelerimin yerini devingen görüntüler aldı.’ Gerçekten de bu görüntüleri izleyendeki çağrışımlar akışı, görüntülerdeki değişmeyle hemen kesintiye uğrar. Filmin, her şok etkisi gibi, ancak yoğun bir bilinç düzeyiyle yaşanabilecek olan şok etkisi, işte bu konumu temel alır.”³⁶

Benjamin’in, bu makalesine temelde iki eleştiri getirmek mümkündür. Benjamin, filmin görsel yapısını, birbiriyle çarpışan görüntülerin var olan ilişkisine, Eisenstein’in kurgu kuramına dayandırır. Diğerinde ise Benjamin, tüm imgelerin modern yaşamın sosyal gerçekliği altında oluşturulduğu ve dağıtıldığını öne sürer, buna karşın sınıf, yerel kültür, din temeline dayanan ayrımları ihmal eder. Bununla beraber, son dönem film çalışmalarının çoğunda Benjamin’in geniş önermelerinin izleri görülür.

Benjamin, makalesinin ilk bölümlerinde 1920 ve 30’ların faşist estetiğine tarihsel bir saldırıda bulunur ve geniş alanlı terimlerle konuşur. Fakat makalenin büyük bir kısmında tarihin, kültürün ve film biçiminin anlaşılması üzerine ipuçları taşıyan çok geniş iddialar vardır. Benjamin film kurgusunu yıkıcı algılama olarak görür.

“Filmi yanılısamacı doğası, ikincil bir doğadır; montajın bir sonucudur. Bunun anlamı şudur: Film stüdyosunda aygıt, gerçekliğe öylesine derinlemesine girmiştir ki, bu gerçekliğin aygıtın oluşturduğu yabancı cisimden özgür kılınmış, arı görünümü, ancak özel bir yöntemin uygulanmasıyla, yani buna göre ayarlanmış bir kamerayla yapılacak çekimle ve bunlarla aynı türden başka çekimlerin montajda birleştirilmesiyle elde edilebilir. Gerçekliğin aygıttan özgür kılınmış görünümü, burada gerçekliğin düşünülebilecek en yapay görünümüne dönüşmüş, dolaysız gerçekliğin görünümü ise teknik alanında ender bulunur bir çiçek olup çıkmıştır.”³⁷

Eisenstein’in montaj ilkeleri sadece çekimler arasında yer almaz, Benjamin’in de değindiği gibi çekimlerin içinde de -kompozisyon stratejileri, çerçevedeki hareket...vs.- yer alır. Üstelik Benjamin sadece film kurgu ilkelerindeki film deneylerinin şoklarıyla ilgilenmez, hareketli görüntüyle ilgili olarak kurguyu, kamera hareketini ve çekim içindeki hareketi içine alan geniş bir formulasyonu tartışır. Bu filmin devingenliğinin ve dinamizminin genişletilmiş anlamıdır, ve birçok çağdaş kuram savlarını Benjamin’in bu temel formulasyonundan almaktadır. Böylece birçok yaklaşım, diğer biçimsel

³⁶ Benjamin, *a.g.e.*, s. 66.

³⁷ Benjamin, *a.g.e.*, s. 61.

özelliklerinin üzerinde kurguya ayrıcalık veren bir film paradigmasının içine kilitlenmez. Bununla beraber, Benjamin'in modernleşme üzerine görüngüsel - fenomolojik- iddiaları genel bir yaklaşımken modern algının Benjamin modeli görüngüsel olarak inandırıcıdır. Bu algısal değişim, sinir sisteminin fiziksel evriminden üstün olan, kültürel gelişmelerin (örn. modern metropolisin yükselişi) sahip olduğu terimler içerisinde en iyi görülebilir.

Film çözümlenmeleri ile uğraşan kuramcılar, genelde izlenen bir filmin etkisiyle ilgilenmişler ve sinema hakkında tahminlerde buldukları sorular da pozitivizmin şu an geçersiz olan soruları olmuştur. Diğer taraftan, filmsel biçimin çözümlenmesi, "Eisenstein'in ve Bazin'in kuramları arasındaki sınırın üzerine"³⁸ konmuştur. B.Henderson'a göre, sadece montajın şemsiyesi altındaki Eisenstein'in tüm açıklayıcı kategorilerinden belirgin bir farkla, 'mizansen eleştirisi', Bazin'in transparan gerçeklik olarak değerlendirdiği 'uzun çekim'in algısına karşın zamansal ve yapısal düz anlamı nedeniyle biçimsel çözümlenmenin en anlamlı ve etkileyici yöntemidir.³⁹ Eleştirinin bu biçimi olan mizansen çözümlenmesi, hem 'auteur' kuramına hem de 'biçimsel çözümlenme'ye yönelmiştir. Yönetmenin kişiselliğinin açığa çıkarılmasıyla -'auteurizm' den- daha az ilgilenmiş, buna karşın biçimsel çözümlenmeyle yapılan, biçimsel görsel anlam (kompozisyon, aydınlatma, dekor) içindeki anlamlandırma ya da tematik modellerle, ve görsel olarak iletişimin anlamıyla (oyuncu hareketi, aksiyon, kamera hareketi) daha çok ilgilenmiştir.

Biçimsellik, 20. y.y.ın ikinci yarısından sonra –hatta sinemanın 1920'lerden başlayan teknik ilerlemeleri- kuvvetli bir şekilde teknik gelişmelerden etkilenmiştir. Geniş perdeden, aydınlatma gereçlerine, film malzemesine ve merceklerin gelişimine kadar yaşanan değişim kuramsal anlamda, biçimin değişimi ve dolayısıyla tarihi üzerine yazılanları etkileyecek niteliktedir. Örneğin, Bazin Ciziten Kane'de Toland'ın yaptığı hileleri bilseydi filmin sürekliliğine bağlı gerçeklik anlayışında farklı şeyler düşünür müydü?

³⁸ Bill Nichols, ed., *Movies and Methods* (London: University of California Press, 1976) s.311.

³⁹ Brian Henderson, 'The Long Take', *Movies and Methods*, ed. Bill Nichols (London: University of California Press, 1976), s. 314-325.

Yukarıda da belirtildiği gibi, bu çalışmada, kimi kuramların çelişkileri, farklı bakış tarzları ve bunlara bağlı film çözümleme yöntemlerinin –özellikle içerikçilik ve normatif estetik bakışın- filmin yorumlanması ve anlaşılması için yeterli olmadığı düşünülmektedir. Bu düşünce çalışmanın yapılmasını güdüleyen temel problemdir.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın temel amacı, filmi daha iyi ‘okumak’, yorumlamak, anlamak ve anlamlandırmak için, filmi göstergebilimsel açıdan çözümleyen, filmin dramatik yapısının oluşumunda mizansen göstergelerinin nasıl formüllendirildiğini gösteren yöntembilimsel bir yaklaşım ortaya koymaktır.

Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Filmin temel göstergeleri nelerdir? Bu temel göstergelere bağlı olarak mizansenin sahip olduğu göstergeler nelerdir?
2. Mizansenin sinematografik göstergeleri nelerdir? Bu göstergelerin alt kodları nelerdir ve nasıl işlemektedir?
3. Mizansenin yapımcı tasarımı göstergeleri nelerdir? Bu göstergelerin anlatı ile ilişkisi ve işlevleri nelerdir?
4. Mizansenin oyunculuk göstergesinde yönetmen – oyuncu ilişkileri nelerdir? Ne tür oyunculuk biçimleri vardır ve bunlar nasıl göstergebilim yöntemiyle çözümlenebilir?

Diğer taraftan sinemanın biçimsel tarihi içerisindeki gelişen sinema tekniklerini dikkate almayan kimi kuramlar, çözümlenmeler ve eleştiri üzerine eleştirel bir bakış amaçlanmaktadır. Bu nedenle çalışma, ‘teknik olanaklarıyla’ şekillenmiş bir sanatın, yani sinemanın üzerine kurulmuş kuramlarının kimi çelişkilerini ve eksikliklerini de ortaya koymaya çalışacaktır. Bu nedenle de, sinemasal biçimin tarihsel gelişimini, özellikle mizansen stratejilerinin değişimini çözümlenecektir.

1.3. Önem

Bugün her zamandan daha çok dram sanatının neleri anlatıp anlatmadığını, mesajlarını nasıl formülleyip ilettiğini, seyirciye yönelirken hangi teknikleri kullandığını ve seyircinin nasıl algılayıp özümlediğini, mesajın anlamını nasıl kavradığını bilmek gereksinimi içindeyiz. İşte bu yüzden, son yüzyıl içindeki asal teknolojik değişikliklere ve dram sanatının tüm alanını kapsayan bu değişikliklerin dramatik gösterinin geleneksel ile yeni iletişim ağı üzerindeki etkilerine göz atmak yararlı olacaktır⁴⁰

Esslin'in bu düşüncesi, 'dram sanatı'nın bilgilenmenin en temel araçlarından biri olduğu kadar, yaşam ve yaşam kesitleri üzerine düşünmenin egemen yöntemlerinden de biri olduğu bakışı üzerine temellenir.

Yirminci yüzyılda tekniğin olanakları ile beraber çoğalan iletişim ortamları ve araçları toplumsal yaşam alanlarının ve kültürünün içine çok daha fazla dahil oldu. Böylece "dram", bireysel ve toplumsal davranış tarzlarının belirlenmesinde en temel belirleyicilerden biri durumuna geldi.

Bu nedenle bir dramatik gösterinin nasıl işlediğini, onun ne tür bir göstergeler sistemine bağlı olduğunu ve istenilen sonuca bu göstergelerle ne şekilde varılacağını bilmek çok yararlı olacaktır. Film, dram sanatları arasında bu tip bir çözümlemenin en uygun olanıdır.

Bu çalışmanın da temel girişimi, "filmin dramatik yapısını göstergebilimsel açıdan gözden geçirmek"tir.

Göstergebilimsel yaklaşım, filmi doğru algılamada ve eleştirel değerlendirmede gerçekçi, pratik ve çok somut bir yöntemdir. Filmin hangi göstergelerle karakterleri, zamanı, mekanı ve aksiyonu ortaya çıkardığını incelemek, olayın dramatik yapısını çözümlmek için göstergebilimsel yaklaşım önem kazanır. Çünkü göstergebilimsel yaklaşım film eleştirisinde 'izlenimci tavrı' yok eder. Göstergebilim "içerikçilik" ve

⁴⁰ Esslin, a.g.e., s. 14.

“normatif estetik” anlayışın karşısındadır, ve filmi oluşturan göstergelerin ve aralarındaki ilişkilerin anlaşılmasına yönelik nesnel bir yaklaşım ortaya koyar.

Film dilinin tam anlaşılabilmesi için filme özgü gösterge sistemlerinin bilinmesi gerekmektedir. Fakat, özellikle Türkiye’de, sinema eğitimi alanında eksikliği hissedilen göstergebilimsel yaklaşıma yeni projeksiyonlarda bulunması açısından bu çalışma önemli olabilir. Eski film kuramlarının üzerine dünyada bugün yapılan kimi tartışmaları ve kuramsal yeni yaklaşımları göstermesi açısından da önemlidir. Bugüne kadar öğrenilenlerin yanlış değil fakat farklı bakışlarla (Örneğin, Toland’ın açıklamalarıyla Bazin’in gerçekçilik kuramının sorgulanması ya da Bordwell’in dört ana kuramı değerlendirmesi⁴¹ gibi) yeni açılımlar içerisinde değerlendirilmesi ve yorumlanması gerekliliği de bu çalışmada vurgulanmaya çalışılacaktır. Bu da üniversitelerde, devamlı değişim içerisindeki sinema üzerine yeni çalışmaların yapılmasını destekler bir görüştür.

Bununla birlikte göstergebilimin içerikçilik ve normatif estetik anlayışın karşısında olması, politik ve ideolojik işlevselliği yadsıdığı anlamına gelemmez. Tam tersine, bu çalışma, bu tür çözümlenmelerle politik ve ideolojik işlevselliğin açıklanabileceğini göstermesi açısından da bundan sonraki yapılacak çalışmalar açısından da önemli olabilir.

Bu nedenlerle göstergebilimsel yaklaşım, yalnız kuramcılara ait bir yaklaşım değil, bütün eleştirmenlerin “sinema tarihindeki kimi, içerikçilik, ideolojizm, psikolojizm gibi saplantılarının”⁴² aydınlatılmasını da sağlayabilir ve film eleştirisinde bu yaklaşımın diğer disiplinler ile ortak çalışması gerekliliğini göstermeye çalışması açısından da bu çalışma önemli olabilir.

Bu çalışma filmin işleyişini, çekirdeğinden başlayarak araştırmak, sonra çekirdekten dışa doğru hareket ederek değişik yönlere giden, kendine özgü yöntemlere

⁴¹ Bkz. s. 16-17.

⁴² Vincenti, a.g.e., s.149.

yönelerek filmin, alt kesimleri kadar, tüm alan üzerine akılcı bir çözümleme işlemini su yüzüne çıkarmaya yardımcı olabilecektir.

Diğer taraftan göstergebilimsel yaklaşım, izleyicinin filmin dramatik aksiyon çizgisini ve filmin karmaşık çok yönlü özelliklerini anlaması açısından da yararlı olabilir.

1.4. Sayıtlar

- Göstergebilim (Semiyojji), sinemanın doğası hakkındaki inançlara ilişkin değil, sinema çalışmasında ortaya konan eser, film çözümlemesi üzerine kullanılabilir bir yöntemdir.
- Göstergebilim “içerikçilik” tavrının karşısındadır ve film üzerine yapısal özellikte bir çalışma geliştirir.
- Göstergebilim, “normatif” denilen estetik anlayışın, yani birbirlerinden farklı da olsa bir sanat yapıtının, bir filmin belli bir sanatsal anlatıma ya da belli bir ideolojiye göre nasıl olması, nasıl yapılması gerektiğini öngören anlayışın da karşısındadır.⁴³
- Bugüne değin çoğu dramatik sanat eseri çözümlemelerinde, dram sanatının uzun tarihi içindeki en etkin kuramsal yapıt kabul edilen Aristoteles’in “Poetika”⁴⁴ sı katı bir dogma durumuna getirilmiş ve drama eleştirisi

⁴³ Vincetti, a.g.e., s.148.

⁴⁴ Poetika “sonuçlara, ne tür aksiyonların bulunduğunu ve hangi tür karakterlerin seyirci üzerinde en güçlü etkileri yapacağını göz önüne alarak varmıştır. Ünlü ‘üç birlik kuralı’ (zamanda, mekanda ve aksiyonda birlik), örneğin, bir saat süren bir gösterinin kapsamı içinde çeşitli sahnelerin yer almasının, aynı şekilde bir saatlik bir sürede, ayları ve yılları kapsayacak bir aksiyon yaratılmasının seyirci tarafından inandırıcı bulunmayacağı varsayımından hareketle kabul edilmiştir. Bunun için de, olayların bir gün içine sığdırılması doğru bulunmuştur. Bugünkü deneyimimiz, yüzyıllardır dünyanın bir çok yerinde tiyatro uygulamalarına egemen olan Aristoteles’in bu varsayımlarının, en azından günümüz

gereğinden fazla kuramsal bir konuma getirilmiştir. Bu nedenle bu çalışma kuramsal anlamda Poetika'yı kullanmayacaktır.

- Bu çalışmanın temel yaklaşımının kuramsal temelini oluşturan Benjamin'in yirminci yüzyıl sanatı ve sineması üzerine olan düşünceleri günümüzün sanat ve sinema otoritelerince kabul gören, sinemaya yeni ve çağdaş yönelimler getirdiği savunulan bir kuramcıdır. Onun 'Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı'⁴⁵ adlı makalesi onun bu görüşlerini açık bir şekilde temellendirdiği en önemli yazılarının başında gelmektedir.
- Bu çalışmada başvurulan yazılı ve görsel kaynaklar geçerli ve güvenilirlerdir.

1.5. Sınırlılıklar

- Bu çalışma sadece, anlatı sinemasının biçimsel yapılarının ve bireysel film çalışmalarının çözümlenmesiyle sınırlıdır.⁴⁶
- Sinemanın kurgu ve ses gibi diğer biçimsel kodların dışındaki mizansenin temel üç göstergesi olan, 'sinematografi' (çerçeveleme, fotografik görüntü, aydınlatma), 'oyunculuk' ve 'yapım tasarımı' (dekor, kostüm, makyaj) göstergelerine ait kodlarla sınırlıdır. Bu sınırlandırma bireysel film çalışmaları üzerinde yapılacak biçimsel çözümler için bir eksiklik olarak görülebilir. Yani kurgu ve ses birer biçimsel göstergeler olmalarına karşın çalışmanın mizansen yapısıyla sınırlandırılması bu iki göstergelyi dışarıda bırakacaktır.

seyircileri açısından, doğru olmadığını göstermektedir. Bu kurallar ancak Aritoteles'in kendi dönemindeki seyirciler için geçerli olabilir." Esslin, a.g.e., s.14.

⁴⁵ Walter Benjamin. 'Tekniğim Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı'. Pasajlar. Çev. Ahmet Cemal (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1993), s.45-76.

⁴⁶ Bkz. s.7-8.

2. YÖNTEM

“İlginç olan nokta, günümüzde de aşırı tutucu yazarların sinemanın anlam ve önemini aynı doğrultuda, dinsel olmasa bile doğüstü denebilecek bir alanda aramalarıdır.”⁴⁷

Walter Benjamin

2.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmada göstergebilimsel yöntem benimsenerek, filmin biçimsel çözümlemesinde mizansen göstergelerine dayanarak yöntembilimsel bir yaklaşım ortaya konulmaya çalışılmış ve bu amacın doğrultusunda ‘tarama’ modeli seçilmiştir.

Walter Benjamin’in “Tekniğin Olanaklarıyla Çoğaltılabildiği Çağda Sanat Yapıtı” adlı eserindeki ‘tekniğin sanatsal biçimin en temel belirleyicilerinden biri’ olduğu görüşünün temel alındığı çalışmada, sinemanın başlangıcından bugüne özellikle mizansen yöntemlerinin değişimi ve göstergelerin kodlarının algıda yarattığı anlamlandırmalar, sinemanın kuramsal ve estetik çalışmalarıyla uğraşan araştırmacılardan derlenen veriler ve sinemanın kronolojik tarihi içerisinden alınan örnekler ile çözümlenmeye çalışılmıştır. Rapor haline getirilen verilerin ışığı altında seçilen üç örnek film çözümlenmiştir.

Bununla beraber, film çözümlemesinde yöntembilimsel yaklaşımı ortaya çıkarabilmek için izleyiciyi bombardımana tutan ve devamlı bir değişim içinde olan filmdeki pek çok göstergeyi çözümlemek gerekebilir. Bu olanaklı olsa dahi, her göstergenin izleyici üzerindeki etkisi ve okunması çok farklı olacaktır. Dolayısıyla, bu göstergelerin hangilerinin bilinçli ya da bilinçaltı ile algılandığını, bunlara ne derecede ve hangi sırayla önem verdiğini saptamak olanaksızdır. Bu algı izleyicinin “seçici algısı”na bağlıdır. Bu nedenle filmin dramatik yapısı üzerinde izleyici açısından filmin okunmasına yönelik metodolojik bir yaklaşım getirebilmek pek olanaklı değildir. Bu

⁴⁷ Benjamin, a.g.e., s.56.

nedenle, bu yaklaşım izleyicinin “tümdengelim”li içerik-biçim çözümlemesinden çok, filmin yaratıcısının “tümevarım”lı biçemsel gösterge çözümlemesine yöneliktir.

Ortaya konabilecek yöntembilimsel bir yaklaşım dramatik yapı içerisinde filmin şekillenmesine kesin kurallar getiren bir yaklaşım olamaz. Film göstergebilimi içerisinde, belirli kodlanmış göstergelere belirli anlamlar yükleyerek ve o göstergeleri yeni bir eserde aynı anlamlarla kodlamaya çalışmak ya da tamamlanmış bir eserin göstergelerine benzer anlamlar vermek çok fazla iddia taşır. Fakat bu tip bir yöntembilimsel yaklaşım ile filmin temel işleyişi üzerine bilgi edinmek ve tüm biçemsel gösterge sistemlerinin birbirleriyle etkileşiminden ve birleşiminden ortaya çıkan filmin dramatik anlamlarını algılamak olasıdır.

Bütün bunların sonucunda ulaşılan veriler şu sorulara yanıt aramak için kullanılmıştır:

1. Mizansenin sahip olduğu göstergeler nelerdir?
2. Bu göstergelerin alt kodları nelerdir ve nasıl işlemektedir?
3. Sinemanın biçemsel tarihi içerisinde bu göstergeler nasıl ve ne amaçlarla kullanılmıştır?
4. Sinema teknolojisindeki gelişmeler mizansen yöntemlerinin değişimlerinde ve dolayısıyla sinema dilinin evriminde etkili olmuş mudur?
5. Kullanılan mizansen yöntemleri filmin biçemsel çözümlemesinde uygulanacak yöntembilimsel bir yaklaşıma kaynaklık edebilir mi?

Bu soruları yanıtlamak için, öncelikle biçemsel bakışın çıkış noktası olan mizansen’in temel göstergeleri ortaya konup, bu göstergelerin film tarihindeki değişimlerin de altı çizilip kavramsal bir çerçeve oluşturularak film örnekleri ile çözümlenecektir. Çünkü film biçeminin tam anlamıyla anlaşılması için gidilmesi gereken yer filmin kendisidir. Yönetmen, çözmek zorunda olduğu problemlerle karşı karşıyadır ve bunları gelenekselleşmiş film yapım kuralları içinde ve onlara karşı çözmeye çalışır. Bu gelenekselleşmiş kurallar, yönetmenlerin içinde çalıştığı belirli

şemalar olarak sonuçlanırlar; yönetmenlerin karşılaştığı problemler -anlatı tutarlılığı, karakterlerin psikolojik durumlarının tarif edilmesi, önemli olayların ve aksiyonların altının çizilmesi gibi...vs. gibi teknik olmayan konular- bu şemalara değişiklikler getirebilir. Film biçemi kuramcısının görevi, filmin çok katlı yapısına titiz bir doğrulukla bakmak, belirli lojistik problemlerin, ortaya çıkan şemaların birleştirilmesi ve düzeltilmesi sonucu oluşan biçemi ortaya çıkarmaktır.

2.2. Veriler ve Toplanması

Bişemsel film çözümlemesinde, filmin mizansen yapısına dayalı göstergebilimsel bir yaklaşımın uygulanması ile ilgili aşağıdaki alanlara ait bilgiler toplanmıştır:

1. Perdenin görsel göstergelerine ilişkin kavramlar ve bilgiler,
 - görsel sanatların biçimsel göstergelerini,
 - perdenin ve sahnenin göstergelerini,
 - mizansen göstergelerini kapsamaktadır.
2. Mizansene ilişkin kavramlar ve bilgiler,
 - mizansen kavramının açıklanmasını,
 - mizansenin mekan ve zaman ile ilişkisini kapsamaktadır.
3. Mizansenin sinematografik göstergelerine ilişkin bilgiler,
 - çerçevelemeye ait görsel ve sinemasal kodları,
 - fotografik görüntüye ait kodları,
 - aydınlatmaya ait kodları,
 - tüm bu kodların nasıl kullanıldığı ve düzenlendiğini kapsamaktadır.
4. Mizansenin yapıım tasarımına ilişkin bilgiler,
 - dekor ve anlatı ilişkisini,

- dekorun mekan ile ilişkisini ve mizansen düzenlemelerindeki işlevini,
- kostüm ve makyajın ne tip göstergeler olduklarını,
- bu göstergelerin anlatı içerisinde nasıl anlamlandırıldıklarını kapsamaktadır.

5. Mizansenin oyunculuk göstergesine ilişkin bilgiler,

- oyuncu – yönetmen ilişkisini,
- oyunculuğun ne tip göstergelere sahip olduğunu,
- oyunculuk biçimlerinin neler olduğunu,
- bu biçimlerin nasıl çözümleneceğini kapsamaktadır.

Tarama modellerinde veri bulunması ve bulunan verilerin geçerliğinin kabul görmesinin güçlüğü nedeniyle; kuramsal çalışmalara ait bilgiler, hem o kuramın asıl kuramcılarının çalışmalarından (Arnheim, 1933, 1969; Balasz, 1972; Barthes, 1993, 1996; Bazin, 1993; Benjamin, 1993; Burch, 1973; Derrida, 1994; Eisenstein, 1984, 1985, 1986, 1993; Lotman, 1986; Mitry, 1989; Pudovkin, 1966) hem de kuramsal çalışmalar üzerine çözümlenmeler yapan araştırmacıların çalışmalarından (Adanır, 1986; Andrew, 1995; Bordwell, 1997; Bozkurt 1995; Büker, 1991; Mast, 1983; Rifat, 1990; Timuçin, 1993); tarihsel verilere ait bilgiler –tarihsel verilerin genelde nesnel olamamaları, yetersiz ve eksik olmaları nedeniyle- güvenilir birincil veri kaynaklarından; olgusal veriler, ‘neden-sonuç’ ilişkisi biçiminde ipuçları veren araştırmacıların kaynaklarından derlenmiştir.

2.3. Verilerin İşlenmesi

Toplanan veriler, amaca uygun olarak ve araştırmanın sınırlılıkları dikkate alınarak geçerli sayılırlarla rapor edilmiş ve rapor edilen verilerin ışığı altında, üç örnek film üzerinde mizansene ilişkin çözümler yapılmıştır.

Film çözümleri için aşağıdaki nedenler dikkate alınmıştır:

1. Biçimsel film çözümleri, filmin kendisini araştırma nesnesi olarak gördüğü için bir yönetmenin bir grup filmi ya da bir janrın filmleri alınmamış, üç yönetmenden seçilen üç ayrı film çözümlenmiştir.
2. Çözümlemede kullanılacak filmlerin seçimi için bir neden gösterilmesi, genellikle biçimsel çözümlerde mümkün değildir. Çünkü her anlatı filmi biçimsel özellik ya da özelliklere sahiptir ve her anlatı filmi çözümlenebilir. Bu filmde hangi temel göstergelerin ve alt kodların ağırlıklı olduğu ve araştırmacının neleri çözümlenmek istediği (sinematografi, oyunculuk, yapımcılık ya da alt kodları) ile ilgilidir.
3. Bu çalışmada da, alınan üç film mizansenin üç temel göstergesine göre çözümlenmiştir; Francis Ford Coppola'nın 'Bram Stoker's Dracula' (1992) filmi temelde yapımcılık (dekor, kostüm ve makyaj) ve aydınlatma özelliklerine göre; Elia Kazan'ın 'On The Waterfront' (1954) filmi oyunculuk biçiminin özelliklerine göre; Lucino Visconti'nin 'La Terra Trema' (1947) filmi sinematografik ve oyunculuk göstergelerine göre çözümlenmiştir.
4. Seçilen üç film de, sinema tarihi içerisinde sinemasal yetkinlikleri kabul edilmiş üç usta yönetmenindir ve aynı zamanda filmler çözümleme açısından 'temsili' özelliklere sahiptirler. Coppola'nın 'Bram Stoker's Dracula' filmi, resimsel ışık tasarımının ve dışavurumcu yapımcılığının belirgin

göstergelerine sahip olması; Elia Kazan'ın 'On The Waterfront' filmi, filmin baş rol oyuncusu Marlon Brando'nun oyunculuğunu, gerçekçi oyunculuğun 'Metod oyunculuk' biçiminin özellikleri nedeniyle; Luchino Visconti'nin 'La Terra Trema' filmi gerçekçi anlayışın temel sinematografik göstergeleri ve gerçekçi oyunculuğun en uç sınırı sayılabilecek gerçek insanların kullanımı ve toplu oyunculuk çözümlenmeleri için sahip olduğu göstergeler nedeniyle seçilmiştir.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Perdenin Görsel Göstergeleri

“Göstergebilimsel araştırmanın amacı, her türlü yapısal etkinliğin, gözlemlenen konuların bir taslağını yaratmaya yönelik tasarısına uygun olarak, dil dışındaki anlamlama dizgelerinin işleyişini belirleyip ortaya koymaktır”⁴⁸ der Roland Barthes. Bu araştırmaya girişmek için de araştırılan alanın temel göstergelerini bulup çıkarmak ve bu göstergelerin işlevlerinin belirlenmesi gerekmektedir.

Araştırılan alan -film-, dramatik alanın bir parçası olması dolayısıyla temelde dramatik anlatımın tüm göstergelerini paylaşmakla beraber canlı ve kaydedilen biçimler arasındaki ikilemin yarattığı farklı göstergelere de sahiptir.

Esslin bu farklılığı şu şekilde yumuşatır:

“farklar gerçektir ve bu böyle bilinmelidir, ancak sinematik dram sanatı, tiyatro ile o kadar çok anlam üreten sistem paylaşır ki, aralarındaki farklar, ‘drama’ ya da ‘dramatik gösteri’ olarak tek bir kavram içinde ele alınabilir ve yararlı, yaratıcı bir biçimde kullanılabilir; dram sanatının bu her iki temel türünün de eleştirisi bu anlayış içinde ele alındığı takdirde her iki tarafta kazançlı çıkar; aynı zamanda, bunların zıt karakteristiklerinden yeni ve yararlı şeyler üretilebilir.”⁴⁹

Esslin’in bu saptaması doğru olmakla birlikte, mekanik biçimde üretilen dram – film- aracın kendisine verdiği bakışı -kamera-, filmi canlı dram sanatlarından daha fazla bireysel ve bir o kadar da kolektif hale getirmektedir. Bu nedenlerle filmin göstergeleri bir canlı dramın göstergeleri gibi çözümlenmekle beraber, bir resmin göstergeleri gibi de incelenmek zorundadır.

⁴⁸ Roland Barthes, *Göstergebilimsel Serüven* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1993), s. 75.

⁴⁹ Esslin, *a.g.e.*, s. 75.

Sinematografiksel dil, “hareketli resimlerin gösterilmesi aracılığıyla öyküler anlatma” mekanizması olarak örgütlenmektedir ve temelde bir anlatı dilidir. Bu dil sadece filme özgü bir dil olup aynı zamanda bir “iletişim dizgesi”dir. Böylece sinema tam anlamıyla bir anlatı, bir aktarım haline gelmektedir. Bu anlatının göstergeleri içeriği dışarıda bırakılarak çözümlenemez. İçerik ve biçim birbirinden ayrılamaz bir ikilidirler. Biçimin göstergeleri içeriğin anlamıyla şekillenir.

Anlatı sinemasında içerik ve biçim, anlamın oluşumunda birbirleriyle organik bir ilişkiye sahip iki yaklaşımı getirir: “Olaylar Düzlemi (Plane of Events)” ve “Söylem Düzlemi (Plane of Discourse)”.⁵⁰

Olaylar Düzlemi bir filmin içeriğidir ve kurmaca dünyanın sınırları içerisinde bulunan her şeyi kapsar. Film anlatısında izleyicinin ‘gördüğü ve duyduğu şeyler’ ve filmdeki karakterler tarafından algılanan Olaylar Düzlemi’ne ait herhangi bir şeydir. Olaylar düzleminin elemanları, bir araya geldiğinde ‘filmin aksiyonu ya da hikayesi’ni oluşturan göstergelerdir.

Söylem Düzlemi filmin biçimidir ve yönetmenin izleyiciyle iletişim kurmak için kullandığı anlatı elemanları ya da biçimin tüm elemanlarıdır. Anlatıda izleyicinin ‘nasıl gördüğü ve işittiği’dir. Olay Düzlemi’ndeki elemanlara karşın, Söylem Düzlemi’ndeki elemanlar filmdeki karakterler tarafından algılanamazlar. Bunlar (kamera açısı, kompozisyon...vs.) Olaylar Düzlemi tarafından oluşturulan kurmaca dünyaya ait değildirler fakat onun dışında ve ondan bağımsız olarak varolmaktadırlar. Olaylar Düzlemi’nde olanların yorumlanmasıdır; yönetmenin hikayeye karşı tutumunu ifade eder.

Her iki düzlemin elemanları⁵¹, yani içeriğin ve biçimin göstergeleri filmdeki dramatik yapının –anlatının- temel belirleyenleridir.

⁵⁰ Foss, a.g.e., s.1-3.

⁵¹ Bkz., s. 28-29.

3.1.1. Biçimsel Göstergeler: İkona, İndeks, Simge

Sinema hiç kuşkusuz örnek bir gösterge sistemidir. Bir film şeridi üstündeki hareketli görüntüler belli bir çekim sistemi içinde gerçekleştirilmiş, seslendirilmiş ve müziklendirilmiştir.⁵²

Sinema, bir işaretler, göstergeler dizgesi olarak düşünüldüğünde filmi çözümlemenin göstergebilimin kodlanmış göstergelere ihtiyaç duyduğu ortaya çıkar. Roland Barthes, Umberto Eco, Erika Fischer-Lichte, Patrice Pavis gibi semiyologlar kodlanmış üç temel gösterge ortaya koyarlar: ikona, indeks ve simge.

Bunlardan ilk ikisi “anlamlandırıldıkları nesneyle olan ilişkileri” düzeyinde anlaşılırken, üçüncüsü olan simge bu ilişki sayesinde hemen anlaşılmaz, geleneğe ve kültüre bağlıdır.

İkona⁵³, göstergenin en basit türüdür. Doğrudan olarak gösterileni karşılar ve taklit edilen gerçeklik bağlamında varolurlar. Örneğin, portre resimler ya da fotoğraflar, portresi kaydedilen kişinin ikonik göstergesidir ve her koşulda o kişiyi tanımlarlar. Resim ve heykel birer ikonik gösterge sistemleridir.

Dramatik gösterilerin tümü asal olarak ikoniktir: dramatik aksiyonun her anı hayalin ve gerçeklerin doğrudan görsel ve işitsel göstergeleridir. Dramatik gösteride varolan bütün öteki göstergeler bu temel ikonik mimesis kapsamındadır. Konuşma örgüsündeki sözcükler, oyuncuların jestleri değişik türde işaretlerdir. Ama bunlar dramatik gösteride, ikonik yapımın ‘taklit’ edilen ‘gerçeklik’ bağlamında var olurlar.⁵⁴

Perdede görünür niteliklere sahip olan filmsel görüntü nesnenin kendisini canlandırdığı gibi, nesnenin mekansal ilişkilerini de yeniden canlandırmaktadır.

⁵² Adanır, 1994, a.g.e., s. 50.

⁵³ Yunanca “resim” anlamına gelir.

⁵⁴ Esslin, a.g.e., s. 36.

Nesneler ve mekanlar aynen gerçekliğin içindeki konumlarını gösterirler. Bu nedenle ikonik gösterge “uzamın göstergesi” ve bu mekanı tanımlayan biçimlerin ve ilişkilerin göstergesidir.

Mitry bunu şöyle açıklar: “yeniden canlandırmayı, yeniden canlandırılmış nesne gibi yerinden oynatmaya kalkmadığım sürece bu imgeyi gerçeğin kendisiymiş gibi algılarım. Dünyanın karşısına konan kamera belli bir bakış açısından gerçeği gösterip onu yeniden canlandırmaktadır.”⁵⁵

İndeks’e “gösterme göstergeleri” ya da “deiktik göstergeler” de denir. “Bu göstergeler, anlamlarını, tanımlayacakları nesneye olan yakın ilişkilerinden üretir.”⁵⁶ Jestler, yön tarif eden işaretler ya da ‘sen’ ve ‘o’ gibi işaret zamirlerinin *hareketsel* göstergeleri gibi göstergeler deiktik göstergelerdir.

Film üretiminde en temel deiktik gösterge “kameranın bakışı”dır. Kamera her çekimde çerçeve içinde varolan nesneyi, insanları ya da mekanı işaret etmektedir. Bu ‘gösterme’ nesnel değil öznel bir ‘gösterme’dir. Bunlar yönetmenin karar verdiği insanlar, mekanlar ve nesnelere dir.

Simgesel gösterge, “bir gösterenin, yani bir nesnenin tek bir gösterilene ilettiği durumda olup biten şeydir”⁵⁷ ve burada tasarımın benzerlik sunduğunu ve öğelerin birbiriyle örtüşmediğini belirtmek gerekir. Örneğin, Hıristiyanlık hacı “aşar” ya da Müslümanlık “hilali” gibi. Bununla beraber “dil” olgusu tümüyle simgesel bir göstergeler bütünüdür. Bu tip göstergeler genelde uzlaşılmış, gelenekselleşmiş göstergelerdir ve tüm simgesel göstergeler, onu kullananlar arasında bilerek yapılmış anlaşmayı temel alır.

Bununla birlikte gösterenin alanı ve okunmasıyla ilgili olarak iki anlamı olabilir. İkonik bir gösterge, aynı zamanda ilişkilere bağlı okunmasıyla simgesel bir gösterge durumuna da gelebilir. Mitry’nin örneğinde olduğu gibi; “küllük imgesi

⁵⁵ Mitry, a.g.e., s. 87.

⁵⁶ Esslin, a.g.e., s. 37.

⁵⁷ Barthes, a.g.e., s. 172.

küllükten başka bir şeyi anlatmaz. Ancak içerme aracılığıyla bu küllük 'içinde biriken izmaritler' geçen zamanı ima etmektedir. Bir başka bağlamda bambaşka bir şeyi anlatabilecektir: sinirlilik, bekleyiş ya da can sıkıntısı gibi. Wittgenstein'in da söylediği gibi: 'gösterge sembolde görülen duyarlı şeydir'. Öyleyse iki gösterilen aynı göstergeye sahip olabilir."⁵⁸

Dramatik gösteride, Doğu tiyatrosunda 'simgesel' bir anlamı olan parmak işareti, batının dramatik gösterilerinde sadece 'deiktik' bir göstergedir. Ya da Batı tiyatrosunda -özellikle on dokuzuncu yüzyıl- melodramlarda 'üzüntü'nün göstergesi oyuncunun başını eğip başka yöne çevirmesiydi. Esslin bu tip göstergeleri, 'şemalaşmış, töre durumuna gelmiş ve geleneksel simgesel jeste dönüşmüş ikonik betimlenen' göstergeler olarak tanımlar.

Tüm dramatik gösteriler, bu üç göstergelyi farklı gösterge sistemleriyle ve bu sistemler içindeki biçimsel yaklaşımlarla birleştirir. Bu birleşimler dışında göstergeler soyutlamaların ötesine geçemez ve anlamlandırılmazlar. Gösterge, gösterir ancak anlatmaz. Bir anlama, bir anlatma gücüne ancak birlikte olduğu bir olgular bütünüyle olan ilişkileri sonucu sahip olabilmektedir. Böylece göstergenin kendisi bu ilişkiler sayesinde bir anlama sahip olurken içindeki ilişkiler bütününe de yeni bir anlam vermektedir.

Hume, algıya ait şeyleri 'gerçeklerin özü' ve 'düşüncelerin ilişkileri' diye ikiye ayırmaktaydı. Sinemadaysa 'düşüncelerin ilişkileri'ne dönüşen ya da onu belirleyenler 'gerçeklerin özü'dür.. Öyleyse anlam bir göstergelye ait olamaz, anlam birbirini etkileyen bir göstergeler dizisine aittir.⁵⁹

⁵⁸ Mitry, a.g.e., s. 104-105.

⁵⁹ Mitry, a.g.e., s. 106.

3.1.2. Mizansen Göstergeleri

Tadeusz Kowzan, *Litterature et Spectacle* adlı kitabında, bütün öteki görsel dramatik medyalarda da geçerli olan, sahneye ilişkin on üç gösterge sistemi sayar.⁶⁰

1. Sözcükler
2. Metin çalışması
3. Yüz ifadesi
4. Jest
5. Dramatik mekanda oyuncuların hareketi
6. Makyaj
7. Saç tuvaleti
8. Giysi
9. Aksesuar
10. Dekor
11. Işık
12. müzik,
13. Ses efektleri

Kowzan, bu gösterge sistemlerinin ilk ikisinin metine, sonraki üçünün (3-5) oyuncunun gövdesini ifadeli bir biçimde kullanmasına, sonraki üçünün (6-8) oyuncunun dış görünüşüne 9'dan 11'e kadar olanların sahnenin görsel özelliklerine ve son ikisinin de işitsel öğelere ilişkin olduklarını belirtir. Hepsi beş grupta toplanmış olan bu göstergelerin ilk sekizi doğrudan oyuncuya ilişkindir.⁶¹ Hiç kuşkusuz oyuncu, tüm dramatik gösterilerin işleyişinde en temel birimdir. Fakat Kowzan'ın bu sınıflandırmasında makyaj ya da saç tuvaletinin tek başına bir sistem olup olamayacağı düşüncesi başlı başına bir sorudur. Bunlar birer gösterge sistemleri midir yoksa oyuncuya bağlı olan göstergeler midir?

⁶⁰ Tadeusz Kowzan, *Litterature et Spectacle* (The Hague and Paris, 1975, s. 182) (Esslin, 1996, s.43'deki alıntı)

⁶¹ Kowzan, *a.g.e.*, s. 205.

Diğer taraftan Kowzan'ın bu sınıflandırmasını tüm dramatik gösteriler için kabul etmek de olası değildir. Çünkü sinematik dram sanatı bu göstergeleri paylaşmakla beraber mekanik olarak üretilmesi nedeniyle farklı gösterge sistemlerine de sahiptir. Fotografik bir gösterge olması nedeniyle film yeniden üretim şartlarının gerektirdiği özgün bir sistemler grubuna da sahiptir: görüntünün kaydedildiği emülsiyon tabakasının renkli ya da siyah-beyaz olma özelliğinden başlayıp, kullanılan objektiflerin çeşitliliğine, çerçevelerin boyutlarına ve de çerçevenin kompozisyonunun 'kameranın bakışı' ile nasıl düzenlendiği konusuna dek bir çok teknik ve bireysel yaratımın bir araya geldiği bir sistemler grubu.

B. Foss ise, filme ait anlatının temel belirleyenleri olarak iki ana kategoriye ayırdığı içerik (Olaylar Düzlemi) ve biçimin (Söylem Düzlemi) göstergelerini ise şu şekilde sınıflandırır: ⁶²

Olaylar Düzlemi'nde ifadenin anlamları (ne görülüyor ve işitiliyor);

1. Fiziksel görünüm
2. Oyunculuk
3. Kostüm ve makyaj
4. Dekor
5. Aksesuarlar
6. Zaman
7. Hava durumu
8. Fiziksel ilişkiler
9. Hareket
10. Gerçek renkler
11. Doğal ışık
12. Gerçek ses
13. Gerçek müzik
14. Diyalog

⁶² Foss, a.g.e., s. 16-17.

Söylem Düzlemi'nde ifadenin anlamları (nasıl görülüyor ve işitiliyor);

15. Çerçeveleme
16. Çekim kompozisyonu
17. Odak uzaklığı ve alan derinliği
18. Çekim ölçeği
19. Kamera açıları
20. Kamera hareketi
21. Renk ve monokrom
22. Yapay ışık
23. Film türü ve pozlama
24. Özel fotografik efektler
25. Kurgu
26. Ses efektleri
27. Film müziği
28. Dış ses
29. Metinler, altyazılar, vb.
30. Krediler

B.Foss bu ayrımın tamamıyla bilimsel olma iddiasında bulunmadığını, sadece film yapının hizmetindeki farklı anlatı elemanlarının sistematik bir çalışması için iyi bir başlangıç noktası olduğunu söylüyor. Gerçekte, B. Foss'un bu ayrımına göre filmin üç temel bileşenini; mizansen, 1-11 ve 15-23 arasındaki; kurgu, 24-25 ve 29-30 arasındaki; ses, 12-14 ve 26-28 arasındaki göstergelerle belirtmek mümkündür. Mizansenin üç temel göstergesini de; sinematografi 10-11 ve 15-23, yapım tasarımı 3-7, ve oyunculuk 1-2 ve 8-9 arasındaki elemanlarla sınıflandırmak mümkündür. Bu sistematik ayrım daha alt göstergelerle -Esslin'in yaptığı gibi- zenginleştirilebilir.

Esslin, bu tip bir ayrımlamayı tüm dramatik gösteriler için ve ayrıca da sinema, televizyona ait geçerli olan gösterge sistemlerini sınıflandırarak yapar:⁶³

⁶³ Esslin, a.g.e., s. 84-86.

A. Tüm dramatik medyalar için geçerli olan gösterge sistemleri:

1. OYUN DIŐINDA KALAN ÇERÇEVELEME SİSTEMLERİ

- a. Mimari çatı ve çevrenin albenisi
- b. Başlık, jenerik, ön pazarlama
- c. Prolog, başlık sekansı, epilog vb.

2. OYUNCUNUN EMRİNDEKİ GÖSTERGE SİSTEMLERİ

- a. Kişilik, 'rol dağılımı' dengesi
- b. Metnin aktarılması
- c. Yüz ifadesi
- d. Jest, gövde dili
- e. Mekan içinde hareket
- f. Makyaj, saç stili
- g. Giysi

3. GÖRSEL GÖSTERGE SİSTEMLERİ

- a. Asal mekansal uyum
- b. Yörenin görsel gösterimi
- c. Renk tasarımı
- d. Aksesuarlar
- e. Işıklama

4. METİN

- a. Sözcüklerin asal sözcük, yapı, ilişkili anlamları
- b. Üslup - süslü / yalın, düzyazı / koşuk vb.
- c. Karakterlerin bireyselleştirilmesi
- d. Yapının tamamı -tartım- zamanlama
- e. Aksiyon olarak metin- altmetin

5. İŞİTSEL GÖSTERGE SİSTEMİ

- a. Müzik
- b. Ses efektleri

Sinema ile televizyona ilişkin gösterge sistemleri

1. KAMERANIN ÇALIŞMASINA İLİŞKİN GÖSTERGE SİSTEMLERİ

- a. Statik çekimler: uzak, orta ve yakın çekimler
- b. Çevrinmeli çekimler
- c. Kaydırmalı çekimler
- d. Yavaşlatılmış ve hızlandırılmış çekimler

2. BAĞLAYICI ÇEKİMLERE İLİŞKİN GÖSTERGE SİSTEMLERİ

- a. Zincirleme
- b. Çapraz açılıp kararırma
- c. Alan bölünmesi
- d. Seçik kurgu (kesme)

3. RESİM SEÇME GÖSTERGE SİSTEMLERİ

- a. Kurgu
- b. İmgelerin tartımsal akışı

3.2. Mizansen

3.2.1. Mizansen Nedir?

Orijinali Fransızca olan ‘mizansen’ (mise-en-scene), tiyatrodan ödünç alınan bir terimdir ve ‘aksiyonun sahnelenmesi’ anlamına gelir. Kelime, verilen mekanda - sahnede- bir teatral yapımın tüm görsel elemanlarının düzenlenmesini içerir ve şu göstergeleri temel alır : sinematografi, dekor, aydınlatma, kostüm ve oyuncu davranışı.

Film kuramı üzerine çalışanlar ise, bu terimi ‘film karesi üzerinde görülen yönetmenin kontrolü’ olarak anlamlandırdılar. Andre Bazin ve Chaiers du Cinema yazarları mizansen’i film yapımının tam merkezinde değerlendirdiler ve bu görüşten yola çıkarak film kuramına estetik ve felsefi yeni bir yaklaşım getirdiler: mizansen film biçimiyle ilişki içindedir ve kameranın önündeki gerçekliği vurgular.

Wead ve Lellis, ‘Bir filmin mizanseni, bizim uzamsal deneyimimizi çoğaltan bir kayıttır. Aynı zamanda bir yanılısamanın biçimidir’⁶⁴ derken Bazin’in mizansen’i, aynı fotoğraf gibi uzayın gerçekliğini sağlayan bir kayıt ve uzamsal ilişkilerin mekanik ve nesnel bir kaydı görüşünü desteklerler.

Bazin, sinemanın merkez gerçekliğini ifade ederken, ‘ifade gerçekliği veya konu maddesi gerçekliğine bağlı değil, hareketli resimlerin uzam gerçekliğine bağlıdır’⁶⁵ der. Bu Bazin için ‘gerçekçi kapsamın ve tekniğin estetiği’⁶⁶dir. Mizansen ‘daima seçimin ve tercihin bir sonucudur.’⁶⁷ Bazin gibi Gerçekçi kuramcılar yönetmeni, gerçekliği açığa çıkaran mizansen yaratımıyla değerlendirirler. Kracauer, ‘bir müzikaldeki gerçekçi olmayan şarkı ve dansları irticalen söylenmiş ve yapılmış şeyler olarak görülebileceği’⁶⁸ni ileri sürer. Bazin de ‘The Red Baloon’ gibi fantastik bir filmi

⁶⁴ George Wead ve George Lellis, *Film: Form and Function* (Boston: Houghton Mifflin Company, 1981) s.92.

⁶⁵ Bazin, 1967, a.g.e., s.112.

⁶⁶ Andrew, a.g.e., s.150.

⁶⁷ Gerald Mast, *Film, Cinema, Movie: A Theory of Experience* (Chicago: Uni. Of Chicago Press, 1983), s.51.

⁶⁸ Siegfried Kracauer. *Theory of Film* (New York: Oxford University Press, 1965), s. 133.

gerçekçi olarak değerlendirir çünkü burada “gerçeklik uzamsal yoğunluğa sahip hayali bir şeydir.”⁶⁹ Gerçekçi kuramcılar, mizansenin seçiminden ve düzenlenmesinden dolayı bazı tarihsel, sosyal ya da estetik gerçekliğin yaratımını görev edinen yönetmenleri değerlendirirler.

Mizansen’in biçemi, ‘yönetmenin kamera için olayı sahnelemesi’⁷⁰ ni getirir ve ‘uzun çekim, derin netlik, ve uzatılmış, akan kamera hareketleri’⁷¹ ile karakterize edilir. Bunlar görsel olarak oluşturulan kompozisyonun elemanlarıdır. Hareketli kamerayla uzun çekimler ve derin netlik bir çekimden diğerine ‘kesme’ ile görüş açısını değiştirmek yerine kameranın görüş açısını değiştirmek için kullanıldı. Sahne içindeki hareket çerçevenin derinliğinde ve kameranın hareketiyle dikkatlice düzenlendi. Bu kimi yönetmenler ve kuramcılar tarafından daha ‘demokratik’, ‘gerçekçi’ ve sahnenin yaratılmasında yapmacıksız bir yaklaşım olarak ilgi gördü. Böylece mizansen oldukça dikkat çekici olan ayırt edici bir biçem yaratır.

Bu biçem yaklaşımı, biçemsel sistemin anlatı elemanlarıyla bir sistem oluşturduğunu gösterir. Bunlar birbirleriyle etkileşim içine girdiklerinde ve birleştirildiklerinde anlamlı bir bütün oluştururlar: fotografik görüntü, dekor, kostüm, oyunculuk, ses ve kurgu. Bunlardan ilk dördü mizansen başlığı altında yer alır ve mizansen’in bu farklı elemanları üç ana kategori içerisindedir: sinematografi, yapım tasarımı ve performans biçimi (oyunculuk).

Film biçemi anlatı elemanlarıyla oluşan bir sistemdir, fakat film biçiminin elemanlarının etkileşimli doğası üzerine vurgulamamıza uygun olarak, biçemsel sistem anlatının gereksinim duyduğu bir sistemdir. Burada analitik amaçlar için anlatı ve biçem ayrılır.

Bill Nichols, “The Voice of the Documentary” adlı makalesinde belirsiz bir dış gerçekliği bir dereceye kadar basitçe yansıtan filme benzer başka bir şeyin olmadığını

⁶⁹ Bazin, a.g.e., s.48.

⁷⁰ Bordwell, 1990, a.g.e., s.127.

⁷¹ John S. Douglass ve Glenn P. Harnden, *The Art of Technique: An Aesthetic Approach to Film and Video Production*. (Allyn & Bacon, 1996), s. 119.

yazar. Anlatı ya da anlatı olmayan belge olsun, bir film daima bir şeyin temsilidir. Film yapımında özel bir türe atfedilen “gerçekçilik” kavramını kolayca kavrayabilmek için bu ‘temsil’ kavramı akılda tutulmalıdır. Bir bilim-kurgu filminde her ne kadar kurmaca bir setin dünyadaki deneyimler içinde yeri olmadığı bilinse de film, ‘temsil’ kavramıyla ilgili olarak gerçekmiş gibi algılanacaktır. Fakat perdenin gerçekliğinin sahip olduğu geleneklere boyun eğen tüm filmler güzel bir sinemaya doğru yöneleceklerdir. Fotografik görüntü, dekor, kostüm ve oyunculuk performansı arasındaki ilişkiler film türü ya da janrına bağlı olarak çok farklı kullanılacaktır. Örneğin, gerçekçi janrlarla işbirliği içindeki ‘Metod Oyunculuk’ gelenekleri melodramınkinden çok farklıdır. ‘Taxi Driver’deki Robert De Niro’nun oyunculğu ile ‘Written on the Wind’ deki Rock Hudson’ın oyunculğu bu amaçla karşılaştırılabilir. Bir ‘Soap-Opera’deki aydınlatma ile, bir ‘korku filmi’ndeki çok yakın plan çekimlerde bir yüzün duygusal etkilerinin olduğu bir aydınlatma çok farklıdır. ‘Singing in the Rain’ gibi bir müzikaldeki dekor ilişkileri, gerçeklik sınırlarının ötesindeki ‘Apocalypse Now’ dakinden çok farklıdır.

Anlatı sinemasında olduğu kadar her türlü anlatı olmayan sinemada da kullanılan mizansen, izleyicinin merakını, dikkatini ve gördükleri hakkında anlamlandırmalarını yönlendirir. Bir anlatı filminde sunulan hikayeyi anlamak için mekanların karşılaştırılması, dış görünüşleriyle karakterlerin kişileştirilmesi ve mizansenin izleyiciye gösterdiği dikkat çekici davranışların farkına varılması gerekmektedir. Olay örgüsünün içerisinde tekrarlanan bir çok motif mizansenin görsel elemanlarıdır ve bazı motifler anlamlı bir şekilde filmin baştan sona tüm organizasyonunun temel biçimsel kurallarına katkıda bulunurlar: benzerlik, farklılık ve gelişimin modelleri, ve motiflerin birliği.

Mizansen, doğal olarak, olay örgüsü içindeki hareketlere bağlıdır çünkü görülen hareketler ve olaylar doğrudan olay örgüsünü oluşturur. Fakat mizansen elemanları hikayeye ait kimi bilgileri de taşırlar yani bir gösterge durumundadırlar. Eğer filmde bir dedektif bir ceset bulursa izleyici tarafından katil düşlenebilir; ceset bir göstergedir. Eğer biri başka birine çerçeve içinde bir resim gösteriyor ve geçmiş ile ilgili bir şeyler anlatıyorsa, resim film içerisinde olmayan geçmişteki olayların bilgisini izleyiciye ulaştırır bir göstergedir. Benzer şekilde, mizansen mevcut fakat sınırlı anlatımlara da

yardım edebilir. Örneğin ‘The Cabinet of Dr. Caligari’de tüm mizansen elemanlarının deli adamın öznel bakışının bozulmuş görüntülerini izleyiciye sunması gibi uç bir noktaya kadar ulaşabilir. Kimi filmlerde tek bir karakterin görsel özneliği ile bilgileri sınırlandırır: bir günlükte ya da mektupta yazılan kelimeler görüldüğünde ya da pencereden bir bakışta.

Genellikle mizansen birbiri ardına devam eden anlatı olayları hakkındaki beklentileri işaret eder. Eğer filmin başlarında biri bir mücevher kutusu saklarsa, başka birinin bunu bulacağı beklentisi içinde olunur. Benzer beklentiler sıkça janr gelenekleri içerisinde görülür: bir ‘slap-stick’ komedi de tartlarla dolu bir fırın dükkanı bir pasta savaşı olacağını ima eder ya da bunun göstergesidir; Bir Judy Garland – Mickey Rooney müzikalinde odanın bir köşesine konulmuş bir piyano kesinlikle sonunda filmin şarkısının o piyanoda çalınacağı anlamına gelir. Fakat bunlar kesin yerleşmiş kurallar değildir ve bir anlatı filmi sık sık geleneksel olmayan mizansenlere de başvurur.

Tiyatroda mizansen daima üç boyutludur: yüksekliği ve genişliği olduğu kadar bir derinliğe de sahip gerçek mekan içerisinde düzenlenen nesnelere ve insanlar. Sahne yönetmeni gibi film yönetmeni de nesnelere ve insanları üç boyutlu olarak verilen mekanda düzenleyecektir. Fakat fotografik görüntü, orijinalini iki boyutlu görüntü olarak saptayacaktır. L. Gianetti filmdeki görüntünün, ‘sanat galerisindeki bir tablodaki gibi benzer bir fiziksel alana sahip’⁷² olduğunu söyler. Filmde mizansen, bir çerçeve ile sınırlandırılmış düz bir yüzeyde, belirli modellere sahip bir görüntünün resim sanatındaki karşılığıdır. Bununla beraber sinemasal mizansen görsel elemanların tekrar inşa edilmesi ve bunların yıkılması ile dramatik bir düşüncenin ifadesi ve dramatik bir zamanın gelişimini gösterir.

⁷² Louis Gianetti, *Understanding Movies*, (Prentice-Hall, 1982), s. 41.

3.2.2. Mizansen ve Mekan

Bir filmde çeşitli mekanlar vardır. Perde üzerinde projeksiyon edilen görüntü düzdür ve bir çerçeve içerisinde bir kompozisyona sahiptir. Fotoğrafta ya da resimde olduğu gibi mizansenin düzenlenmesi perdenin uzayında oluşturulan kompozisyonun aydınlık ve karanlık şekillerini yaratır. Ayrıca bu şekiller filmde hareketin olduğu üç boyutlu mekanı gösterir. Görüntünün düz olmasıyla beraber mizansen perdenin üç boyutluluğunu gösterecek işaretleri vermekle yükümlüdür. Perdenin üzerinde hareket eden insan gözü ve dikkat düz kompozisyon ile derinliğin karmaşık etkileşimi ile yönlendirilir.

Düz perde yüzeyinde göz, hareketin, rengin, dengenin ve boyutun görünümünü takip edecektir. Hareket eden şekil sabit şekillerden daha çok dikkati çekecektir, hatta hareket perdenin uzak kenarında olsa dahi. Herhangi bir sabit sahnede dahi en küçük bir hareket, birdenbire dikkatin oraya toplanmasına neden olur. Eğer aynı çerçevede birden çok hareket eden eleman varsa muhtemelen, diğer göstergelere göre ya da anlatının aksiyonunda en dikkat çekici öge hakkındaki beklentilere dayanarak dikkat bu elemanların arasında yer değiştirir.

Resim sanatındaki deneyimlere dayanarak kompozisyondaki rengin önemi de filmin yaratım sürecinin temel dayanaklarından biridir. Parlak renkler yumuşak renklere daha dikkat çekicidir. Kırmızı-oranj-sarı yelpazesindeki 'sıcak' renkler izleyene doğru geliyormuş gibi gözükürken, mordan yeşile 'soğuk' renkler uzaklaşırlar. Film yaratıcısı bu kuralların avantajını kullanmaya çalışır.

Siyah-beyaz filmler renkleri karşılaştırılabilir bir şekilde farklı kullanırlar. Renkler filmde aydınlık ya da karanlık bölgeler olarak kaydedilirler. Bunlar görüntü izleyici tarafından taranırken sırayla filmin göstergelerini verirler: aydınlık şekiller yaklaşırken, karanlık olanlar uzaklaşırlar.

'Denge', perdenin bir bölgesine konsantre olmak için perdedeki elemanların taranmasında en can alıcı noktadır. Pek çok çekim çerçevenin merkezine tek bir figürü yerleştirir ve etrafındaki diğer dikkat çekici elemanları küçültür. Bu diğerleri her iki taraftaki iki ya da daha çok elemanı dengeleyebilir. Böylece göz öne ve arkaya yönlendirilir.

'Boyut'un etkisi oldukça açıktır. Perdedeki hareketin ya da rengin vurguladığı küçük bir şekle karşın, öncelikle büyük boyutlu şekillere bakılır ve sonrasında şeklin küçük olanlarla ilişkisine bağlı olarak taranır. Fakat hareket, renk ve denge perdenin çok küçük bölgelerine süratle dikkati toplayabilecek kompozisyona ait göstergeler olarak boyutun üzerindedir.

Bir çok soyut film perdenin uzayında yer alan bu göstergeler dikkatin toplanması için yeterlidirler. Fakat anlatı filmlerinde kompozisyon 'üç boyutlu uzay'ın oluşmasıyla işlerlik kazanır.

Anlatı filmlerinde üç boyutlu uzay 'derinlik' olarak adlandırılır. Burada izleyicinin aktif katılımı çok önemlidir. Perdenin arkasında gerçek bir uzay yoktur, fakat derinlik algısı ve böyle bir uzayın varolduğu hayali vardır, aksiyon böylece algılanır. Derinlik göstergeleri sinematografinin kimi öğeleri, aydınlatma, dekor, kostüm ve oyuncu hareketiyle verilir. Uzayın bir 'hacim'e ve derinliğe sahip olduğu ileri sürülür. Derinlik algısı, gerçek dünyadaki mekansal deneyimler ve resim, tiyatro gibi sanatlardaki uzayın uzlaşmış gelenekleriyle kazanılır.

Bir nesnenin bir hacme sahip olduğu söylendiğinde sadece bir taraftan diğer tarafa ve yukarıdan aşağıya değil önden olabildiğince arkaya kadar işgal edilmiş katı bir uzaydan söz edilir. Bir film şekil, gölgeleme ve hareketle bir hacme sahiptir.

Filmde 'düzlem'lerden söz edildiğinde, 'ön-zemin'den 'arka-zemin'e kadar olan ayrıntılı ilişkilere değinilir. Ön-zeminin düzleminden arka-zeminin düzlemine olan mesafe 'sığ' ya da 'derin' görülebilir ve aralarındaki diğer düzlemler orta bir zemin dahi

yaratabilirler. Derinlik göstergeleri çekimdeki farklı düzlemleri ayırır ve bunlar arka-zemini ön-zeminden ayırt edebilmeyi mümkün kılar.

Sadece tamamıyla boş bir perde tek bir düzleme sahiptir. Herhangi bir şekil - hatta soyut olanları dahi- bu boş perdede görüldüğünde arka-zeminin önündeymiş gibi algılanır. Filmde ‘hareket’, hacim kadar düzlemde önemli bir derinlik işaretidir.

‘Görülmeyen perspektif’, ya da farklı düzlemlerin belirsizliği, diğer bir derinlik göstergesidir: ön-zemine ait olan nesnelere bakmaya yönelilir. Birçok Hollywood filminde aydınlatma –ve merceğin netliği- dekoru bulanıklaştırarak yakın nesnelere daha fazla ayırt edilmesini sağlar.

Kenar çizgilerinin üst üste gelmesi, oyuncu gölgeleri, ve boyut küçültme mizansendeki çeşitli derinlik göstergeleridir. Daha uzaktaki nesnelere ve figürler nispeten daha küçük görünürler, küçük nesnelere daha uzakta olduğuna inanılır. Farklı düzlemler arasındaki oldukça büyük olan mesafe ile bu derin uzay duygusu kuvvetlendirilir.

Hem perdenin hem de hikaye mekanının uzaysal ilişkileri her bir çekimin içinde birbirini etkiler, anlatı aksiyonuyla olan ilişkisinde işlevsellik kazanır.

Benzer faktörlerin birlikte nasıl çalışarak dikkati yönlendirdiğini görmek için, Carl Dreyer’in ‘Day of Wrath’ filminden iki örnek incelenebilir.⁷³

İlk çekimde (**Şekil 1**), Anne ızgaralı bir dekorun önünde durmaktadır. Konuşmaz, fakat filmin ana karakteri olduğunu filmin anlatısı izleyiciye direk söyler. Dekor, aydınlatma, kostüm ve oyuncu hareketi izleyicinin beklentilerini onaylayan resimsel işaretler yaratır. Dekorun kesişen çizgileri, izleyicinin dikkatinin dışındaki Anne’nin yüzünün ve omuzlarının ince kıvrımlarına karşı bir ağ örgüsü oluşturur. Aydınlatma çerçevenin sağ yarısında parlak bir leke yaratır, sol yarısında da karanlık.

⁷³ Bordwell, 1990, a.g.e., s. 144-145.



Şekil 1



Şekil 2

Anne'nin yüzü bu iki bölgenin kesişme noktasındadır ve yüzü sağdan gelen oldukça güçlü bir anahtar ışıkla aydınlanır, saçlarında bir arka ışık ve hemen hemen hissedilmeyen bir dolgu ışık vardır.

Aydınlık ve karanlık modellerin yaratılmasında, aydınlatmanın koordinatları Anne'nin yüzünü vurgulayan bir kostüme sahiptir –beyaz yakalı siyah bir elbise, beyaz kenarlı siyah bir şapka. Çekimde iki ana düzlem vardır: ön-zeminin çok önemli elemanından ayrılan geometrik arka-fon ve Anne. Bundan başka, çerçevedeki en açıklayıcı gösterge olan Anne'nin oldukça üzüntülü yüzü izleyicinin çerçevedeki tarama işleminin burada durmasına neden olur. Böylece çerçevede bir hareket olmadığı halde, Dreyer şekiller ve çizgiler, aydınlıklar ve karanlıklar, ve tüm bir mizansen tarafından yaratılan ön-zemin ve arka-zemin ilişkilerinin arasındaki dikkati kontrol altına alır.

İkinci çekimde (Şekil 2), ağaçlar arasında bir atlı arabaya bakan bir çift gösterilir. Dreyer çiftten atlı arabaya doğru izleyicinin gözlerinin hareketini kontrol eder. Yine olay örgüsü yol gösterir: karakterler ve araba can alıcı anlatı elemanlarıdır. Martin Anne'e arabanın işlevini açıkladığında sesin de yardımıyla kontrol başlar. Fakat mizansen burada önemli bir rol oynar: ön düzlemdeki Martin ve Anne ile arka düzlemdeki tahta araba arasında ön-zemin – arka-zemin ilişkisi birleşik karşılıklı bir etkilenme kurar. Çiftin ve arabanın göze çarpan özellikleri, çizgi ve şekil, karanlık ve aydınlık ile kuvvetlendirilir: görsel elemanlar sert kenarlı çizgiler, parlak aydınlatma ve dekorun hakimiyetindeki koyu renk kostümlerle tanımlanır. Çerçevenin üstündeki araba, çerçevenin altındaki çifte karşı dengelenmiştir ve bu her birine sırasıyla göz atılması için cesaret verir.

Tüm bu durumlarda, kompozisyona ve derinliğe ait göstergeler, anlatı elemanlarına dikkatin toplanmasına neden olur.

3.2.3. Mizansen ve Zaman

Çok kısa bir çekimde görüntünün tümünün kavranması zordur. Tüm çekimlerde olağan beklentileri yaratan bir önceki çekimin ayrıntılarının izleyici tarafından algılanmasıdır. Bu beklentiler, izleyicinin gözleri çerçevede gezinirken hızlı bir değişime uğrar. Sabit bir kompozisyon, 'Day of Wrath'ın ilk çekimindeki gibi, izleyicinin gözlerini tek bir eleman (Anne'nin yüzü) üzerinde sabitler. Hareketi vurgulayan kompozisyon zamana bağlıdır çünkü bir görüntü üzerinde bir yerden diğerine göz gezdirmek hareketin farklı hızları, yönleri ve ritimleri ile yönetilir. 'Day of Wrath'ın ikinci çekiminde, Anne ve Martin mimikleri minimize edilmiş bir şekilde arkaları dönük ve sabittirler. Çerçevedeki tek hareket olan at arabası dikkati yakalar. Fakat Martin konuştuğunda ve döndüğünde tekrar dikkat çiftte toplanır, ardından at arabasına, ve böylece karşılıklı olarak dikkat dinamik bir değişim gösterir. Benzer yollarla mizansen sadece neye bakıldığını değil ne kadar süreyle bakıldığını da kontrol eder.

Gerçekte filmin mizanseni, zaman içindeki hareketin tek bir anlamını kurar. Normal olarak, bir filmde karışık ve kötü bir şekilde oluşturulan harekete önem verilmez.

Çerçevenin içindeki elemanların sabit olduğu ve çok ufak hareketlerin vurgulandığı bir çekimde izleyicinin dikkati bu küçük hareketlerde ve detaylarda odaklanır. Bu çekimin tersi bir şekilde çerçeve içindeki çeşitli düzlemlerdeki farklı hız ve yönlerdeki hareketler izleyicinin dikkatini toplamak için yarışır. İzleyici çerçeveyi yeterince taramakta ve nesnelere, figürler üzerinde dikkatini toplamakta güçlük çeker.

Bir bütün olarak mizansen, uzayın ve zamanın içinde film çekimini oluştururlar. Dekor, aydınlatma, kostüm, oyuncu hareketi ve sinematografik özellikler ön-zemin ve arka-zemin, çizgi ve şekil, aydınlık ve karanlık, ve hareket modellerini yaratmak için birbirlerini etkilerler. Bordwell ve Thompson bu modelleri 'sistemler' olarak

adlandırılır: “sadece algımızı bir kareden diğereine yönlendiren birleşmiş ve gelişen sistemler değildir, aynı zamanda film biçimini de yaratmaya yardım ederler.”⁷⁴

⁷⁴ Bordwell, a.g.e., s. 146.

3.3. Mizansenin Sinematografik Göstergeleri

3.3.1. Çerçeveleme

W.Benjamin ünlü makalesinde, “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı”, şu soruyu sorar: “kameraman ile ressamın karşılıklı konumları nedir?”⁷⁵ Benjamin bu soruyu başka iki kişi arasında yaptığı karşılaştırmalı benzetmeyle yapar: cerrah ve büyücü.

Ressam bir büyücü gibidir; büyücünün hastayla olan uzaklığı ressamın çalışması sırasında verili olgu ile kendisi arasındaki doğal uzaklıkla aynıdır. Kameraman ise bir cerrahdır; o, cerrahın hastasının içine girdiği gibi kullandığı olgunun dokusunun derinliklerine girer. Ressamın resmi bütünsel, kameramanın resmi ise parçalanmış bir resimdir. Ve bu resim belirli yasalarla bir araya getirilecek, gerçekliğin bir yanılsaması olacaktır. Fakat bu yanılsama uzamsal olduğu kadar zamansaldır, bu nedenle görsellik değişken ve akıcıdır: kompozisyon parçalanır, tekrar tanımlanır ve tekrar bir araya getirilir. D. Villain, “çerçeveleme kameramana bırakılmayacak kadar önemlidir; çünkü o filmin biçemidir”⁷⁶ diyerek gerçekte çerçevelemeyi yönetmen ve kameramanın ortak çalışmasının bir ürünü fakat yönetmenin bir biçemsel özelliği olduğuna işaret eder.

Gianetti, “filmin tek bir karesinin (çerçevelenmiş görüntü) dondurulmuş bir an” olduğunu söyler ve “eleştirel amaçlar için ayrılmış tek bir kareyi çözümlenmek bazen gereklidir fakat izleyici görüntünün dramatik ve zamansal içeriğine kendini teslim edecektir”⁷⁷ der.

Her durumda sinema çerçevesinin sanatsal kullanımlara sahip olduğunu söyleyen Ralph Stephenson, bu kullanımları şöyle belirtir: birincisi, çerçeve, film yapanlara seçmek, diğerlerinden ayırmak, nesneyi sınırlamak, zihinsel ve duygusal işaretleri göstermek için olanak tanır; ikinci olarak, çerçeve, bir anlam, bir denge, bir

⁷⁵ Benjamin, a.g.e., s. 61.

⁷⁶ D. Villain, L'Oeil A La Camera (Paris: Etoile, 1985, s.8) (Güngör, 1994, s. 64'deki alıntı)

⁷⁷ Giannetti, a.g.e., s.42.

mimari vererek çekimlerin kompozisyonu için bir temel oluşturur; son olarak da, güçlü bir şekilde sınırları belirlenerek ayrımlanmış herhangi bir görüntü ‘dikkat çekici’ bir özelliğe sahiptir.⁷⁸ Böylece, çerçevenin kendisi sanatsal bir çalışmanın başlangıç noktasıdır.

Çerçeve film görüntüsünde kompozisyonun temelidir. Çerçeve içinde oluşturulan tüm kodlar, filmin kronolojik eksenine bakılmaksızın, diğer resimsel sanatlar tarafından da paylaşılır. Sayı ve çeşit olarak çok olan bu kodlar yüzlerce yıldan bu yana resim, heykel ve fotoğrafta gelişmiş ve saflaşmıştır. Görsel sanatlarda temel metinlerin üç belirleyeni renk, çizgi ve biçimdir. Filmin görsel kodlarından her biri bu belirleyenlerden birine uygun düşer. Rudolf Arnheim ‘on’ alan ileri sürer: denge, şekil, biçim, gelişim, uzay, ışık, renk, hareket, gerilim ve anlatım.⁷⁹ Bununla beraber çerçevenin anlamı, bu kodların çerçevenin temel görünümü içerisinde açıklanabilir olacaktır. Çerçevenin görüntüde iki önemli görünüm vardır: “çerçevenin yüklendiği sınırlılıklar ve çerçevedeki görüntünün kompozisyonu”.

Plastik sanatlarda çerçeve boyutları esere konu olan nesnenin doğasına göre belirlenebilir. Bir portre genellikle ressam ya da bir gökdelen bir fotoğrafçı tarafından dikey bir çerçeveye uygun görülürken panoramik bir doğa betimlemesi muhtemelen daha yatay boyutlarda olacaktır.

Ressamların ve fotoğrafçıların tersine, film yönetmeni kompozisyona uygun çerçeveyi kendisi belirleyemez. Onun sınırlılıkları yatay ve dikey boyutları daima sabit olarak kalan çerçevelerdir: 1: 1,33, 1:2,33...vs. Sinema perdesinin şekli geleneksel resimden çok uzun dar bir duvar resmine benzetilebilir. Film çerçevesinin sabit ölçüleri, özellikle dikey kompozisyonların çerçevenmesinde zordur: yükseklik hissi, perdenin baskın olan yatay biçimine rağmen gösterilmek ve ifade edilmek zorundadır.

Bu, tüm film görüntülerinin bu nedenle ‘inorganik’ olduğu anlamına gelmez. Bununla beraber yönetmen, bu teknik sınırlandırmalar nedeniyle katı bir biçim seçen bir

⁷⁸ Ralph Stephenson ve Guy Phelps, *The Cinema As Art* (London: Penguin Books, 1989), s. 85-87.

⁷⁹ Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception*, (London: Faber and Faber, 1933), s. 45.

şaire benzetilebilir. Bir şiiri okumakla ortaya çıkan hoşlanma duygusu içerikle biçim arasındaki gerilimin bir sonucudur. Teknik ve konu bu yolla kusursuzca birbiri içerisinde eridiğinde, estetik haz yükselecektir. Aynı prensibe filmde çerçeveleme için başvurulur.⁸⁰

Çerçevedeki görüntünün sınırlarının belirlenmesiyle, ‘çerçeve boyutu’ nun seçimi kompozisyonun olanakları için fikir verir. Film estetiğinin konusuyla ilgili olarak ilk kuramcılar, 1,33’lük boyut olan ‘Akademik çerçeve’ değerinin üzerinde açık bir şekilde uzlaşmışlardı. 1950’lerde geniş perdenin popüler olmasıyla, klasik estetikçiler Akademik çerçevede kabul ettikleri ‘simetri’nin yıkılmasından şikayetçi oldular.

Hangi çerçevenin uygun olacağı noktası değil hangi kodların hangi çerçevede kullanılacağı noktası önem kazandı. 50’lerden önce görülen iç mekanlar ve diyaloglar hem Amerikan hem de diğer sinemalara hakimdi. Geniş perde formatıyla beraber, dış mekanlar, mekan çekimleri ve aksiyon sekansları önem kazandı. Bu kaba bir genelleme olmakla birlikte bazı doğrulukları da vardır. Geniş perde aksiyonun ve mekansal kodların etkili kullanımına olanak tanıdı. Çerçevenin düşey ekseninden daha etkili olarak yatay ekseninden yararlanıldı. Böylece yatay kompozisyonlar önem kazandı.

Hollywood estetikçilerinin ileri sürdüğü gibi, ‘Cinemascope’ ve ‘Panavision’ gibi geniş boyutlar (2,33 ve yukarısı) yakın konuşmaların fotoğraflanmasında zorluklar çıkardı. 1,33’lük boyutun klasik ikili çekimlerinde, izleyici dikkati netlik alanına yöneltirken, anomorfik boyutlar hem ikili arasındaki hem de ikilinin çevresindeki mekanın fotoğraflanmasından kaçamayacaktı ve dolayısıyla izleyicinin dikkati ikiliyi çevreleyen mekanla olan ilişkilerine kayacaktı. İdeal olarak bu ne ‘en iyisi’ ne de ‘en kötüsü’ydü; sadece ikili çekimin kodu değişti.

Estetik bir gösterge olarak çerçeve çeşitli şekillerde oluşturulur. Algılaması kolay olmakla beraber, gerçek çerçeve boyutu kadar önemli olan film yönetmeninin çerçevenin sınırlılıklarına karşı tutumudur. Ünlü görüntü yönetmeni N. Almedros,

⁸⁰ Giannetti, a.g.e., s. 45.

“benim çerçeveye ve onun sınırlarına ihtiyacım var”⁸¹ derken, çerçevenin insanlığın büyük buluşlarından biri olduğunu ileri sürer ve sadece gösterilenin değil görülmesi engellenen, kesilen şeylerin de anlatımda önemli bir rol oynadığını belirtir. Duyarlı bir yönetmen neleri çerçevenin içine dahil edeceğiyle ilgilendiği kadar neleri çerçevenin dışında tutacağıyla da ilgilidir. Eğer çerçevenin görüntüsü kendine yeterli ise, bu ‘kapalı biçim’ olarak adlandırılır. Eğer yönetmenin çekimi, çerçevenin dışındaki alanın bilinçaltı olarak farkındaymış gibi düzenlenmişse, buna da ‘açık biçim’ denir. Eğer kamera konuyu takip ediyorsa biçim kapalı olmaya yönelecektir; diğer taraftan, yönetmen konunun çerçeveden ayrılmasına ve tekrar girişine izin verirse, biçim tamamıyla açık olacaktır. Çerçevenin içindeki hareket ve kameranın hareketi arasındaki ilişki bir çok karmaşık koddan biridir ve özellikle sinematiktir. Hollywood’un klasik söz dizimi kapalı biçimle tanımlanır. 30’ların ve 40’ların Hollywood biçiminin ustaları konunun çerçeveden ayrılmasına asla izin vermezlerdi. Michelangelo Antonioni gibi yönetmenlerse açık geniş perde biçimlerine daha sadıktılar çünkü onlar insanlar arasındaki uzayı vurguladılar. ‘The Passenger’ın yedi dakikalık tek çekimli son sahnesinde Locke (Jack Nicholson) bir kız ile otel odasında görülür. Locke yatağa uzanmış kıza ayrılacağını anlatır. Kamera yavaşça pencereye döner ve dışarıdaki caddeye doğru hareket eder. Tüm çekim boyunca kamera izleyiciye caddede olanları gösterir. İzleyici sadece odadaki sesleri duyar ve bir silah sesiyle beraber kamera tam bir daire çizerek Locke’ın cansız vücudunu görür ve tekrar pencereye döner. Bir ölüm sahnesi olarak, aksiyonu fotoğraflamaktan kaçınan bu uzun tek çekimlik sahne değersiz bir yaşamın tüm gücünü izleyiciye hissettirir.

Çerçevenin anlamlandırılmasında görünmeyen fakat algıyı etkileyen bazı değerler vardır. Çerçevenin altı üstünden daha önemlidir, sol sağdan önce gelir; alt sabittir, üst sabit değildir; diyagonallar alt-soldan üst-sağa doğru, sabitlikten sabit olmayana gider. Yataylar dikeylerden daha geniş bir görüntü izlenimi vereceklerdir; aynı uzunluktaki yatay ve dikey çizgilerle karşılaşıldığında yatay daha uzun olarak okunacaktır. Sanat tarihçisi H. Wölfflin, resim sanatında sağ tarafın soldan daha güçlü olduğunu, bu nedenle insanların soldan başlayarak sağa ulaştıklarını söyler.⁸² H. Zettle

⁸¹ Nedros Almedros, *Un Homme A La Camera* (Lausanne: Hatier, 1981, s.9) (Güngör, 1994, s.65’deki alıntı)

⁸² Heinrich Wölfflin, *Sanat Tarihinin Temel Kavramları* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1985), s.148-160.

bu görüşü desteklemekle birlikte “geniş perde gösterimlerde dikkatin ilk önce soldan toplanarak sağ tarafa yönelmesine karşın, daha küçük çerçevelerde görsel düzenleme olarak sağ taraf belirgin bir şekilde sol taraftan güçlüdür”⁸³ der. Perde de soldan sağa doğru hareketler göze normal gelirken, bu harekete karşıt sağdan sola doğru olan hareketler daha etkili ve dikkat çekicidir.⁸⁴ Bazı görüşler insanların soldan sağa doğru okudukları için bu şekil bir bakışın olduğunu ileri sürmektedir. Fakat japonlar dikey (yukarıdan aşağıya doğru) okumalarına karşın Japon sinemasında dikey hareketler yatay hareketlerden daha etkili değildir.

Bununla beraber güçlü yatay ve dikey çizgiler daha statik ve durgun bir etki yaratırken güçlü diyagonal çizgilerin daha dinamik olduğu söylenebilir çünkü diyagonaller gözün perdenin çevresinde gezinmesine yol göstericidirler. Bu kurala sinemada, özellikle kamera sabit ve çerçeve üzerindeki hareket oldukça zayıf olduğunda başvurulur.

Görüntü görülebilir olduğunda, biçim, çizgi ve renk çerçevedeki bu gözükmeyen değerlerden etkilenir. Biçim, çizgi ve renk de ‘genişlik’ ve ‘yön’ün kendi doğal değerlerine de sahiptir. Eğer görüntünün tasarımında keskin çizgiler mevcut ise, bunları soldan sağa doğru okumaya yöneliriz. Aydınlatılmış bir nesne şekle güçlü bir anlam verecektir. Ve renk buna yeni bir boyut ekler. Hitchcock ‘Marnie’ ye (1964) kahramanın parlak sarı cep kitabına yakın çekimle başlar. Sahnenin diğer renkli öğeleri doğaldır. Görüntünün anlamı, kadının kitabı taşımasından çok kitabın kadınla ilgili taşıdığı bilgilerdir. Bu, Hitchcock’un istediği bir etkidir. Sarı kitaptaki kabarıklık ve çıkıntı Marnie’nin çaldığı paranın göstergesidir ve daha sonra da görüleceği gibi onun kleptomansinin yaşamını kapsadığını ifade edecektir. Bunu anlatının içindeki herhangi bir kişi öğrenmeden önce, izleyici bunu bilir. Marnie renk sembolizminin baskın kullanımıyla kusursuz bir örnektir.

Şayet en önemli özellik, yönetmenin anlamı değiştirmek ve merak olgusunu aydınlatmak için biçimi, çizgiyi ve rengi kullanmasıdır.

⁸³ Herbert Zettle, *Sight, Sound and Motion: Applied Media Aesthetics* (California: Wadsworth, 1973), s.128.

⁸⁴ Wead ve Lellis, *a.g.e.*, s.68.

Sinemadaki tüm metaforlar ve semboller medyumun fiziksel özelliklerinden ortaya çıkar. Örneğin, çerçeve içindeki belirli alanlar sembolik düşünceleri ima edebilir. Çerçeve içinde belirli bir alanda yer alan nesne ya da oyuncuyla, yönetmen o nesne ya da karakter üzerine yorum yapabilir. Çerçeve içinde yer alma içeriğinin nasıl biçimlendiğine diğer bir örnektir. Çerçevenin ana parçalarından her biri –merkez, üst, alt ve kenarlar- benzer sembolik amaçlar için kullanılabilir.

Perdenin orta alanı genellikle en önemli görsel elemanlar için ayrıdır. Bu alan ilginin asıl merkezi durumundadır ve izleyici tarafından dikkatin toplandığı noktadır. Bu o kadar yerleşik bir koddur ki en basit bir enstantane fotoğraf çekiminde dahi bakacın sınırları içinde genelde figürler merkeze yerleştirilir. Merkez bir çeşit kuraldır: baskın görsel bilgiler merkezde yer alır. Bu beklenti nedeniyle, merkezde olan nesnelere görsel olarak dramatik olmayana yönelir. Gerçekçi yönetmenler merkez kullanımını öncelikli olarak görmüşlerdir çünkü bu tip bir çerçeve istenilmeyeni –çerçeve içinde olmasına rağmen- dışarıda tutan bir yöntemdir ve izleyicinin çevredeki görsel elemanlara ilgisini çekmeksizin konuya konsantre olmasına olanak tanır. Buna karşın dışavurumcu yönetmenler sıradan, açıklayıcı olarak gördükleri çekimlerde perdenin ortasını kullanırlar.

Çerçevenin üst tarafına yakın olan alan güç ve istek belirten düşünceleri ima edebilir. Burada yer alan nesne ya da oyuncu altındaki görsel elemanları kontrol eder gözükür ve bu nedenle otorite figürler bu anlamda fotoğraflanır. Ruhani durumları ima eden görüntülerde, çerçevenin üstü tanrısal ihtişamı göstermek için kullanılabilir. Bu ihtişam ve büyüklük hissi nesnelere ile de yaratılabilir; örneğin, büyük bir yapı gibi. Eğer etkileyici olmayan bir karakter çerçevenin üstüne yakın bir yerde yer alıyorsa, çerçevedeki diğer figürler için tehdit edici ve tehlikeli görünebilir. Bununla beraber bu genellemeler sadece diğer figürler yaklaşık olarak aynı ölçülerde ya da baskın durumdaki figürden daha küçük olduklarında doğrudur.

Çerçevenin üstü daima bu sembolik anlamlarda kullanılmaz. Bazı örneklerde bu basit olarak nesnenin yer alabileceği en uygun alandır. Bir oyuncunun orta-çekiminde

kişinin kafası çerçevenin üstüne yakın olabilir fakat açıkça bu çeşit bir çerçeveleme sembolik olarak anlamlandırılmaz. Bu sadece mantıksaldır, tüm orta-çekimlerde kafa yukarı yakın olarak kabul edilir.

Giannetti, “Doğrusu, mizansen gerçekte bir uzak ve çok uzak-çekim sanatıdır”⁸⁵ diyor. Konunun öznesi yakın-çekimde ayrıntılı çekildiğinde, yönetmen görsel elemanların dağılımı ile ilgili olarak daha az seçeneğe sahip olacaktır. Bir yakın-çekimde, sembolik amaçlar için çerçevenin içindeki alanları kullanmak hemen hemen imkansızdır çünkü kimi semboller genellikle çerçeve içindeki diğer elemanlarla kontrastlık oluşturarak oluşur.

Çerçevenin alt kısmına yakın bölgeler çerçeve üstünün anlamlarının karşıtı olarak anlamlandırılır: boyun eğme, incinebilirlik ve zayıflık. Bu pozisyonda yer alan nesnelere ve figürler çerçevenin dışına kayan bir tehlikeyle karşı karşıyadırlar. Bu nedenle, bu alanlar sembolik olarak tehlikeyi çağırır. İki ya da daha fazla figür çerçevede yer aldığı ve yaklaşık aynı boyutlarda iseler, çerçevenin altına yakın olan figür yukarıdaki figürün baskısı ve etkisi altındadır. Hatta çerçevenin üstü ve ortası boş olduğunda dahi çerçevenin alt bölgelerinde yer alan figür zayıf görünebilir. Çünkü izleyici figürün üstündeki alanın biri ya da bir şey tarafından doldurulacağını bekler.

Çerçevenin sol ve sağ kenarları manasız, değersiz ve önemsiz anlamına yönelir. Bunlar çerçevenin merkezinden uzağa doğru hareket eden alanlardır. Perdenin kenarlarında yer alan nesnelere ve oyuncular çerçevenin dışındaki karanlığa yakındırlar. Bir çok yönetmen bu karanlığı, geleneksel olarak ışığın yoksunluğuyla birleştirilmiş düşünceleri ifade etmek için kullanır: bilinmeyen, görünmeyen ve korku verici. Bazı örneklerde çerçevenin dışındaki karanlık ilgisizlik ve hatta ölümü sembolize edebilir. Genelde film içinde çok önemli olmayan karakterler çoğu yönetmen tarafından çerçevenin kenarlarına yerleştirilirler. Michelangelo Antonioni bu tekniği ‘Red Desert’ de çok fazla kullanır.

⁸⁵ Giannetti, a.g.e., s.50.

Bütün bunların dışında yönetmenin çok önemli elemanların tümüyle çerçeve dışına yerleştirdiği örnekler vardır. Özellikle karakter karanlık, gizem, ya da ölümle birleştiğinde bu teknik çok etkili olarak kullanılabilir. “İzleyici için göremediği şey merak uyandırıcı, korku verici ve gizemlidir”⁸⁶ diyen Gianetti örnek olarak da Fritz Lang’ın ‘M’ filminde psikozlu katil çocuğu gösterir. Çocuk filmde asla görünmez. Sadece onun varlığı hissedilir, çerçevenin dışındaki karanlıkta pusuya yatar. Ara sıra onun dekorda hızla geçen gölgesi bir an için görülür ve heyecanlandığı ya da sinirlendiğinde çerçeve dışındaki ısıklık çalan korkutucu durumuyla onun varlığından haberdar oluruz. Korku, gerilim, fantezi filmleri ve Westernlerde sıkça bu teknik kullanılır. Ünlü ‘The 13th Friday’ filminde de katil Jayson’ın geldiği bir ses efekti ile bilinir, çerçevede yoktur fakat varlığı hissedilir.

Çerçeve dışı alanın farklı bir kullanımı da, Bergman’ın ‘Persona’ında görülür. Kamera deniz kıyısındaki yalnız hemşire Alma’yı (Bibi Anderson) uzun çekimde görüntüler. Alma’nın her zaman yanında olan hastası Elizabeth Vogler (Liv Ullmann) bu kez görünür de yoktur. Ancak Vogler, birdenbire çömelleme pozisyonundan çıkıp, orta göğüs çekiminde görüntüye girer; kameranın karşısına geçer. Elindeki fotoğraf makinesiyle, sanki doğalcı yanılmayı izliyormuşçasına, sinemacının kamerası orada değilmişcesine, kamera yerine arkadaşının yürüdüğü boş kumsalın fotoğrafını çekiyormuş gibi yapıp Sven Nykvist’in kamerası için bir fotoğraf çeker. Perde dışındaki alan, bir düşey hareket yardımıyla büyük anlam kazanır.⁸⁷ Andrei Tarkovsky bu tekniği hemen hemen tüm filmlerinde –özellikle ‘Stalker’da- kullanır.

Sembolik amaçlar için kullanılabilen iki çerçeve dışı alan daha vardır: dekorun arkasındaki uzay ve kamera arkasındaki uzay. Kapalı bir kapının ardında olanlar gösterilmediği takdirde, yönetmen izleyicinin merakını kışkırtır, tedirgin edici bir efekt yaratabilir. İzleyici yaratılan bu boşluğu hayali ile doldurmaya çalışır. Hitchcock’un ‘Notorious’daki son çekimi bu tekniğin kullanıldığı güzel bir örnektir.

⁸⁶ Giannetti, a.g.e., s. 50

⁸⁷ John Orr, *Sinema Ve Modernlik*, (Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1997), s.88.

Film yapımında geniş bir terminoloji kullanılır: mesafe, netlik, açı, hareket ve görüş noktası. Bu elemanlardan bazıları sabit çerçeve içinde kullanılır fakat hepsi dinamik niteliklere sahiptir. ‘Çekim mesafesi’ kolayca değiştirilebilir. ‘Normal’ olarak adlandırılan çekim, ‘tam çekim’i, ‘orta çekim’i ve ‘omuz çekim’i kapsar. ‘Yakın çekim’ler, ‘uzak çekim’ler ve ‘çok uzak çekim’ler mesafenin alanını tamamlar. Bu terimlerin hiç biri kullanılan lensin odak uzaklığı ile ilgili değildir.

Film yapanlar genelde uzak çekimi mekan ve dekoru göstermek için kullanırlar. Ayrıca karakterin verilen mekanla ilgili ilişkisindeki pozisyonunu vurgulamak için kullanılır. Buna karşın orta çekimde ise, hala mekanla ilgili kimi bölümler gösterilirken karaktere daha yakın bir bakış getirilir. Bazen orta çekim çerçeve içinde verilen karakterlerin sayısına göre sınıflandırılır: tekli çekim, ikili çekim, üçlü çekim gibi. Bunlarla birlikte, yakın çekim de genellikle açıklayıcı ve dramatik amaçlar için karakterleri ya da nesnelere daha güçlü vurgulamak için kullanılır.

Tüm filmlerin bu üçlünün kombinasyonlarına sahip olduğunu söyleyen S.Prince, kimi yönetmenlerin bir kamera pozisyonunu diğerlerine göre daha fazla tercih ettiğini belirtir ve buna da Macar yönetmen Miklos Jancso’yu örnek verir.⁸⁸ Jancso uzak ve orta çekimleri tercih eden, yakın çekimleri ise nadiren kullanan bir yönetmendir. 90 dakikanın üzerinde uzun metrajlı bir filmde Jancso 25’den daha az çekim kullanır. Çok az bir kesme yaparak dakikalarca uzak ve orta çekimler yaparken kamera karakterlerin ve nesnelere etrafında hareketlidir. Jancso’nun uzak ve orta çekimlerle amaçladığı, bir çok filminin konusu olan politik devrimleri vurgulamak ve grup dinamiğinin önemini daha etkili bir şekilde göstermektir. Bu yüzden bireysel karakterlerle ve onları vurgulayan yakın çekimlerle ilgilenmez. O bireyler değil gruplar hakkında konuşmak ister. Jancso’nun biçemi emsali az bulunur bir biçemdir ve nasıl bir yönetmen olduğunu tanımlar

Temel olarak yakın çekimleri kullanan bir film, örneğin Carl Dreyer’in ‘La Passion de Jeanne d’Arc’ı (1928), izleyiciyi dekordan mahrum bırakır. Bu yüzden zihin karıştırıcı ve ‘klostrofobik’tir. Etkisi göze çarpıcı olabilir. Diğer taraftan, uzak çekimleri

⁸⁸ Stephen Prince, *Movies and Meaning* (Boston: Allyn and Bacon, 1997), s.11.

temel alan bir film (Roberto Rosellini'nin tarihsel filmleri gibi) içeriği dramanın üzerinde, diyalektiği de kişiliğin üzerinde vurgular. Çekim mesafesinin kodu basit ve kaba görünebilir fakat geniş bir mesafe birçok kodun şeklini kontrol eder.

Jean-Luc Godard ise buna farklı bir yorum getirerek, "yakın çekimler 'trajedi', uzak çekimler ise 'komedi'yi keşfetmek içindir"⁸⁹ der. Chaplin kamera mesafesi konumlandırmasında bu yöntemi kullanan en iyi örnektir: uzak ya da orta çekim, Şarlo ile çevresi arasındaki komik ilişkiyi en uygun şekilde anlatacak çekimlerdir, çünkü uzak çekim izleyiciye duygusal bir uzaklık verir; buna karşın Chaplin yakın planların, karakterin duygusal reaksiyonunu vurgulayarak, gülmekten çok göz yaşlarının yakalayacağını bilir.

Çerçevenin diğer bir kodu olan 'açı', sabit kompozisyonda geri ve hareketli çekimde ileri doğru uzanır. Çünkü üç boyutlu uzayda kamera ile konu arasında mevcut bir ilişki vardır. Çekimi belirleyen üç farklı açı vardır. Bunlardan biri, yaklaşım açısıdır (dik açılı simetrik ya da eğimli). Üç çeşit açı arasındaki ilişkiyi anlamak için, üç hayali eksenin görselleştirilmesi yararlı olur. 'Pan ekseni' yaklaşım açısının eksenidir; hem dik açılıdır hem de eğimli. 'Tilt ekseni' çekimin yükselişini belirler: kafa üstü, üst-açı, göz seviyesi, alt-açı burada kullanılan temel terimlerdir. Alt-açılı çekim konunun gücünü vurgularken, üst-açı çekimi konunun önemini azaltır. İlginç olan, göz seviyesi çekimi daima basit bir şekilde tanımlanamamıştır. Japon yönetmen Jasujiro Ozu kendi biçeminde daima alt-açıyı kullandığı iyi bilinir, Ozu gerçekte görüntünün temel tasarımını bozmaya çalışmaz: sadece bir tataminin üstüne oturmuş bir Japon gözlemcinin göz seviyesinden çeker. Göz seviyesi bakan kişinin gözüne bağlıdır. Kameramanların köpek gibi yerlerde sürünmelerinden ötürü 'köpek bakışı' adını alan bu kullanım, Ozu'ya göre Japon yaşam stilini yakalamak ve ifade etmek için en uygundur. Bir doğulu için kamerayı bu şekilde kullanmak kaçınılmazdır. Hatta Avrupa ve Amerikan sinemalarında göz seviyeleri arasında ince farklılıklar film çekiminde anlamlı bir etkiye sahip olabilmektedirler.

⁸⁹ Jean-Luc Godard, *Anatomy of Film*, Bernard F.Dick (New York: St. Martin's Press, 1998) s.37'deki alıntı.

Açı, iki faktör tarafından belirlenen bir bakıştır: anlatı mantığı ve sembolik ifadeler.⁹⁰ Eğer karakter yukarıdan bir yerden aşağı bakıyorsa, ya da tersi, kameranın alt açısı ya da üst açıyla bakması anlatı içerisinde mantıksaldır. Üst açıdan bakışta mekan küçük, alt açıdan ise daha geniş algılanacaktır. Diğer taraftan sembolik anlamlarda; üst açı, aşağılık, yenilgi ya da zulüm, baskı manasına gelirken; alt açı, güç, baskın olma ve üstünlüğü ifade eder.

Değişebilir üçüncü açı, 'dönme açısı', değişmeyen son eksen çevresinde kameranın hareketiyle belirlenir, bu lensin eksenine paralel yatay bir harekettir. Bu eksen gözlemciyle (ya da kamera) konu arasında metafizik bir bağı gösterir, çünkü dönme açısı yatayın sabitliliğini yıkar, kamera nadiren bu eksenin çevresinde döner. Akla gelen ortak bir dönme hareketi denizde bir tekneden görüldüğü gibi yatayın hareketini taklit etmek için kullanılır. Dönme hareketi, dikkatin netliğini değiştirmek anlamında sadece kamera açısının değişimi değildir. Pan ya da tilt hareketi yapmak görüntüleri değiştirmek içindir; dönme hareketi orijinal görüntü üzerinde bir değişiklik yapmaktır.

Kamera sadece bu üç eksenin etrafında dönmez, bir noktadan diğerine de hareket eder: 'kaydırmalı çekimler' ve 'vinç hareketli çekimler'. Ek olarak 'zoom çekim' kaydırmalı çekimin ileri-geri hareketini taklit eder fakat bu tamamıyla aynı değildir. Zoom harekette, kameranın hareketi olmaksızın farklı düzlemlerdeki nesnelere arasındaki ilişkiler aynı kalacaktır; sahnenin içine girmez; görüntü genişlese dahi perspektif değişmeden sabit kalır. Bununla beraber, kaydırma hareketi ile fiziksel olarak sahnenin içine hareket edilir; nesnelere arasındaki mekansal ilişki perspektifle beraber değişir. Zoom kaydırmalı çekime göre ucuz bir alternatif olmasına rağmen etkileri farklıdır: çevredeki herhangi bir şeyi almaksızın yakın bir harekette bulunulur, ve bu zihin karıştırıcıdır çünkü gerçek yaşamda insanın buna benzer bir deneyimi yoktur. Bu nedenle zoom çekimler sofistike etkiler yaratmak için kullanılır.

Mizansen ile montajı öne çıkaranlar arasında açılmış bir tartışma da, çok hareketli kameranın görüntünün değerini kaybedip kaybetmediği üzerinedir. Kaydırmalı

⁹⁰ Dick, a.g.e., s.49.

çekim anlamlı bir şekilde derinlik algısını yükseltirken devamlı olarak perspektifi de değiştirir. En önemlisi hareketli kamera doğal etik bir boyuta sahiptir. Bu başlıca iki şekilde kullanılabilir: hem konuyu takip etmek hem de değiştirmek. İlk alternatif filmin konusunun merkezietini güçlü bir şekilde vurgular; ikincisi, konudan kameraya, nesneden film yapımcısına merak olgusunu değişikliğe uğratar. Andre Bazin'in belirttiği gibi, sanatçının, konunun ve izleyicinin aralarındaki insani ilişkileri belirledikleri sürece bunlar etik sorulardır.

Hareketli çekimler belirgin avantajlara sahiptir çünkü geniş bir alanı kuşatabilir ve daha fazla ayrıntı verebilir; bu, uzun bir zaman diliminin atmosferini korur. Pan ve tilt hareketleri sessiz birer yorumcuken, kaydırmalı çekim karakterin değişen egosu ya da görünmeyen yol göstericisidir.⁹¹

F.W. Murnau ve Max Ophuls'un hareketli kameranın tarihinde büyük bir önemi vardır. Onların hareketli kamerayı kullanımları temelde hümanistiktir. Şiirsel bir kutlama yaratırlar ve izleyicilerini derin bir şekilde etkilerler. Ophuls'un filmlerinde kamera vals yapar ve kayar gibi görünür. Murnau'nun ilk Amerikan filmi 'Sunrise' (1927) teknik olarak karmaşık kamera hareketinin duygusal anlamlar taşıdığı ilk örneklerden biridir. Stanley Kubrick, kaydırmalı çekimleriyle tanınan çağdaş bir yönetmendir ve izleyicisini entelektüel bir şekilde kuşatmak için kamera hareketini kullanır. Soyut filmler yapan, çağdaş film yapımcısı ve sanatçısı olan Michael Snow da hareketli kameranın potansiyel bir anlamlandırıcı olarak büyük derinliğini keşfeder.

Hareketli kamera, ayrıca, çok karışık, metaforik ya da sembolik amaçlar için de kimi yönetmenler tarafından kullanılır. Benzer durumlarda yönetmene önemli tematik düşüncelerini görselleştirme imkanı tanır. Jean-Luc Godard'ın filmlerinde hareketli kamera oldukça bireysel ve dikkatli olarak kullanılır. Godard, anlatacağı hikayenin anlamıyla ve tekniğin kendine özgü kullanımıyla kendi bilinçaltını gösterir.

⁹¹ Dick, a.g.e., s. 56.

Kameranın hareketli bakışının diğer bir özgün örneğini Orr şu biçimde çözümler:

“Kameranın bakışının, modern sesli sinemanın epey başlarındaki belirsizliği Renoir’ın ‘La Règle du jeu’ filminde açıkça görülür. Renoir, kamera hareketlerinin bütünlük içindeki bir dizi olayı filme çekme uzlaşımını kırmayı amaçladığını iddia ediyordu.⁹² Onun kamerası şatonun içinde belirli bir olay üzerinde yoğunlaşmadan, bir dizi olaydan diğerine geçer. Bu yolla, Renoir, genelde anlatıyla ilgili olan olayları açıkça gösteren kameranın bakışının hükümdarlığından kaçmayı umuyordu. Nitekim, onun kamera hareketleri rasgele ve yönlendirilmemiştir, hiçbir şekilde belirli bir amaç için odaklanmaz. Zaman zaman kamera konumu, platformu ve merkezi olmayan bir göz haline gelir. Bu olağanüstü filmde, Renoir belki de başka bir şey daha başarmıştır. Şatonun koridorları ve salonlarında aşk entrikaları ve dramlar patlak verirken, kamera tıpkı olayla ilgisi olmayan bir yabancı gibi, belirli bir şeye bakmayan, bazen daha iyi bir görüş için olayla birlikte hareket eden, bazen de gözle görülmeyecek kadar uzaktaki başka bir olağanüstü olaya aniden kayan merkezsiz bir gözdür. Burada kamera biçemi Renoir’ın izleğiyle mükemmel bir şekilde uyumludur. Kameranın bakışının akıcılığı, çeşitli olayların ve trajediye dönüşme tehlikesi taşıyarak farsa dönüşen melodramın eşanlı olarak yoğunlaşması ile başarıya ulaşır. Tek bir çekimdeki düzenleme genellikle gözün tam anlamıyla kavrayamayacağı kadar hızlı bir şekilde değişir. Burada Renoir, gerçeğin belirsizliğini ve bir ‘dram’ın bir başkasından daha az ya da daha çok olmadığını vurgulamakla haklıdır.”⁹³

Hareketli kameranın tüm bu geniş anlamlandırma kapasitesine karşın, Hitchcock ‘Rear Window’da (1954) devinimsiz sabit kamerayla yarattığı biçem, onun dehasını gösterir. Burada Hitchcock sabit konumda, tek bir çekim dışında Jeffries’in penceresinin dışına asla çıkmayan bir kamera ustalığına başvurur. Hitchcock, izleyiciyi sabit bakışın karşısına inandırıcı bir şekilde yerleştirirken, aynı zamanda tedirgin edici bir şekilde izleyiciyi bu sabit bakışın içine hapseder. Devinimsiz kamera, bacağındaki alçı yüzünden hareket edemeyen sakat durumdaki Jeffries’e bağlı kalır.

Tüm anlatı filmleri ‘öznel görüş noktası’nın bazı türlerine sahiptir. Bu, uzak çekimlerin, derin netliğin ve sabit kameranın ‘nesnel görüş noktası’ndan, yakın planların, sığ netliğin ve hareketli kameranın ‘öznel’ yaklaşımına kadar değişim gösterir. Hareketli kameranın etik görünümü buna eklenebilir. Görüş noktası sorusu bu etik kodun merkezindedir.

⁹² Renoir, Renoir on Renoir (Cambridge: Cambridge University Press, 1989, s.194-195) (Orr, 1997, s.85’deki alıntı)

⁹³ Orr, a.g.e., s.85.

Görüş noktası hikaye anlatıcısı pozisyonunda şu şekilde sınıflandırılır:

1. Herşeyi bilen görüş açısı.
2. Karaktere bağlı görüş açısı (birinci anlatıcı kişi).
3. Tarafsız gözlem görüş açısı.⁹⁴

Görüş noktası düzyazı anlatılarını basit bir şekilde tarif eder: romanlar hem hikaye içindeki biri tarafından –birinci anlatıcı kişi- hem de hikaye dışından biri –her şeyi bilen üçüncü anlatıcı kişi- tarafından anlatılır. Birinci anlatıcı olaylar içinde hem ana karakterlerden hem de küçük karakterlerden biri olabilir; üçüncü kişi yazarın karakterini temsil edenin dışında, bazen ayrı bir karakter olarak bazen de bir karaktere sahip olmadan gelişir. Film düzyazıdaki bu kurgusal modelleri tekrarlar. Tüm romanlar gibi, genelde filmler de üçüncü kişinin görüş noktasından konuşurlar. Yazarın izleyiciyi görmek ve duymak istediği izleyici tarafından işitilir ve görülür. Fakat birinci kişi modeline dönüldüğünde, anlatıcının kişiliği ve karakteri ile olaylar arasında gelişebilecek ‘yankılama’ nedeniyle, filmde problemlerle karşılaşılır. Bir film karakterinin hikayeyi anlatmasına izin vermek basittir. Bunun zorluğu işitilenler kadar olan olayların da görülmesidir. Bu romanda sadece duyulur.

‘Stage Fright’ da (1950), Alfred Hitchcock filmde kullandığı birinci kişi modelinin çok problemliliğini keşfeder. Film geri-dönüşleri (flashback) anlatan (ve yalan söyleyen) karakterlerden birine sahiptir. İzleyiciler sahnedeki yalanı görürler ve daha sonra yarıldıklarını keşfettiklerinde kızgın bir şekilde tepki verirler. Karakterin yalan söylediğine inanmak istedikleri halde görüntünün yalan söyleyeceği ihtimalini kabul edemezler. Perdedeki görüntü doğruluğunun değişmez ‘aura’sıyla kuşatılmıştır.

1940’ların başlarında Hollywood çok yumuşak, etkili ve açık olarak anlaşılabilir bir görüş noktası üslubu geliştirir. ‘Kurucu çekim’ mekanı, zamanı ve bazen de diğer gerekli bilgileri izleyiciye sunar. Hitchcock kurucu çekim üstadlarından biriydi. ‘Rear Window’un çevrinme ve kaydırmayla açılışı nerede olduğunu, neden olduğunu, kiminle olduğunu, şimdi ne olacağını, izleyicinin orada neler alacağını, hikayenin diğer karakterlerinin kimler olduğunu ve hikayenin ne şekilde gelişebileceğinin

⁹⁴ Foss, a.g.e., s. 5.

muhtemel ipuçlarını izleyiciye söyler; tümüyle güç harcamaksızın, çabuk ve konuşulan bir kelime olmadan. Düzyazı paragrafları birkaç dakikada yoğunlaştırılarak verilir.

Hollywood'un diyalog biçemi de aynı derecede etkilidir: normalde konuşan iki kişinin ikili çekimiyle başlar (ikili kurucu çekim), sonra dinleyen ve konuşan kişilerden her birinin tekli çekimiyle devam eder. Bunlar genelde 'omuz üstü çekimlerdir', bu kodun ilginç olan tarafı, konuşmacının görüş noktasından verildiğinde, kamera gerçekte fiziksel olarak konuşmacıdan ayırdır. İkinci karakterin görüş noktasından birinci karakterin çekimi genellikle 'karşı aç çekimi' olarak adlandırılır. Bu dikkatli, zorlayıcı ve yakın çekim – karşı çekim tekniğinin ritimleri izleyiciyi sarhoş edebilir; konuşmanın etrafı kuşatılır. Her şeyi ideal perspektiften görülmesine izin verdiği sürece bu gerçekte üçüncü şahıs modelidir. Kameranın bireyselliğini ve ayrılcılığını vurgulamaya yönelmiş çağdaş teknikler izleyicinin her şeyi görmesine izin verebilirler, fakat bu daima ayrı ve uzak bir görüş noktasıdır. Antonioni'nin kamerası çerçeveye henüz girmemiş ya da henüz ayrılmış bir karakteri uzun bir süre çerçevede tutar. Etkisi karakterin ve aksiyonun üzerindeki çevreyi, içeriğin üzerindeki sözleri vurgulamaktır. Bu üçüncü kişinin görüş noktası olarak adlandırılabilir: kamera kendi bireyselliğini ele almış, karakterlerden bunları ayırmış gözükecektir.

Hem üçüncü şahıs modelinde görüş noktası çekimi bu kullanımlara sahiptir. Ve dış ses olayların karakterin perspektifinden olan anlamını güçlendirecektir. Psikolojik zorlamayla dahi her görüntü bu perspektifi daraltır. Yazında sahneye bakmaya ihtiyaç yoktur: yazarlar her zaman tanımlamazlar ve anlatmazlar, genellikle açıklarlar ve teori üretirler. Filmde ses izi aynı zamanda açıklama, teori üretme ya da konuşma için kullanıldığında bile görüntünün varlığından dolayı anlatı elemanı daima vardır. Bu, düzyazı anlatısı ile film anlatısı arasında bir çok anlamlı farklılıktan biridir. Film görüntüsünün bu zorlayıcı doğasını tuzağa düşürmenin tek bir yolu bunu tümüyle çıkarmaktır. Ses izi yazılı dilin soyut, analitik potansiyelini tekrar eder. Jean-Luc Godard, 60'ların sonundaki yüksek teorik filmlerinde bu tekniği kullanır. İzleyici bazen ses izinden kelimeleri dinlerken perde sadece siyahtır.

3.3.2. Fotografik Görüntü

“Ömründe bir atla ya da bir boğayla hiç karşılaşmamış olan, bunlara ilişkin betimlemeleri de anlayamaz”⁹⁵ der Philostratus’un kahramanı Apollonius. Bu durum insanın sanat eserindeki üç boyutluluk algısının anlığındaki bilgileri ile sınırlı olduğunu anlamıma gelir. E. Gombrich, bu savın çelişkili bir yanı olmadığını belirterek, “bilmediğimiz hayvanların ya da yapıların resimleri, ölçülerini bildiğimiz bir nesne bir çıkış noktası sağlamadığı takdirde, bunların büyüklüğü hakkında bize hiçbir fikir veremez”⁹⁶ der. Her sanat eserinde olduğu gibi bu film için de geçerlidir ve izleyicinin üç boyutluluk algısı bu görüş içinde değerlendirilmelidir. Hatta sinemanın üç boyutluluk algısı, resim sanatındaki gibi, sinemanın kuramsal çalışmaları içindeki ayrılma noktalarının temelini oluşturmaktadır. Sinemanın estetik tarihinde üç boyutluluğun yaratılması ile ilgili olan çalışmalar incelendiğinde aksiyonun perdede nasıl sahneleneceği, yani mizansenin yaratımının tarihsel süreç ile nasıl değiştiği gözlemlenebilir. Öyle ki, sinematografik anlatımın üç boyutluluk algısı, aydınlatmadan kamera biçimine, yapım tasarımına ve hatta oyuncunun sahnedeki hareketine kadar bir çok şeyi etkilemektedir.

Üç boyutun izleyici üzerindeki izlenimleri, filmin yaratabileceği en güçlü etkilerden biridir ve medyumun inanılabilir bir yaşam izlenimi yaratması için gereklidir. S. Prince, üç boyutluluğun, kameranın ışık, gölge, renk, doku, hareket ve mekan hakkında bilgileri kaydetmesiyle oluştuğunu ve izleyicinin gerçek, üç boyutlu dünyayı algıladığını vurgular: “Perdedeki derinliğin ve hareketin görünümü, sinemayla yaratılan bir yanılsamadır ve izleyicinin gerçek, üç boyutlu dünyadaki ışık, mekan ve hareket deneyimlerine uygun algılamayı yaratabilecek kameranın yeteneğine bağlıdır.”⁹⁷

Filmlerin fotoğraflanan elemanları üç boyutlu oldukları halde, yönetmen ressamın karşı karşıya kaldığı en temel sorunla yüz yüzedir: dörtgen iki boyutlu bir

⁹⁵ Philostratus: *Imagines* I, 4 (Gombrich, 1992, s. 237’deki alıntı).

⁹⁶ Ernst H. Gombrich, *Sanat ve Yanılsama* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1992), s. 237.

⁹⁷ Prince, *a.g.e.*, s.40.

yüzeyde şekillerin, renklerin, çizgilerin ve dokuların düzenlenmesi.⁹⁸ Bir çok resim sanatçısı gibi, yönetmen de “üç boyutlu” düzenlemeyi perdede oluşturur. Bu üç boyutluluk sadece bilginin taşınması için gerekli değildir.

Kompozisyona ait kodların üç düzenleniş biçimi vardır: biri, görüntünün düzlemi ile ilgilidir; diğeri fotoğraflanmış uzayın coğrafyasıyla ilgilidir (yer ve ufuk çizgisiyle paralel düzlem); üçüncüsü derinlik algısının düzlemini kapsar ve hem çerçeve düzlemine hem de coğrafi düzleme diktir.

Doğal olarak, bu düzlemler birbirine kitlenmiştir. Genelde çoğu yönetmen her bir düzlemin kompozisyonu nasıl etkileyeceğini ya da etkilediğini çözümlemez, fakat düzlem çiftlerinin nasıl netleneceğine karar verir. Gerçekte perdede tek bir düzlem olduğunda çerçeve düzlemi diğerlerine baskın olmak zorundadır. Bir fotoğrafçı ya da görüntü yönetmeni, coğrafik düzlemdeki çerçeve düzlemini oluşturmak zorunda kaldığında, çerçeve düzlemindeki kompozisyon coğrafik düzlemdeki faktörler tarafından etkilenir. Bunun gibi, coğrafik düzlemdeki iki boyutlu bir gerçekliğin üç boyutlu bir gerçeklik olarak algılanması, coğrafik düzlem ve derinlik algısı düzlemlerindeki düzenlemelere bağlıdır. Gerçekte derinlik algısı, iki gözün ‘stereoskopik’ bakışından daha önemli faktörlere dayanır.

Bazı psikolojik faktörler derinlik algısını etkiler. Görüntüdeki elemanların ‘üst üste’ gelmesi çerçeve düzlemine ait bir faktörken, ‘doğruların birbirine yaklaşması’, ‘izafi boyut’ ve ‘şeffaf olmayan irtifa’ coğrafik düzleme bağlı faktörlerdir. Farklı lensler derinlik algısını etkiler. Fotoğrafçı kullandığı farklı lens türleriyle çerçevedeki kompozisyonu değiştirir, saklar ya da kuvvetlendirir.

‘Yakınlık’ ve ‘oran’ önemli alt-kodlardır. Tiyatroda aktör daima bu iki alt-kodu göz önüne almak durumundadır. Nesneye yakınlığın çok önemli olduğu görülür. Tiyatroda aktörün daima sahnenin arka kısmında olması tehlikelidir. Buna karşın filmde yönetmen tüm pozisyonu kontrol eder ve dengeyi sağlamak için karşı açıları kullanır.

⁹⁸ Gianetti, a.g.e., s.51.

Yakınlık ve oran sürpriz yaratmak ve izleyiciyi aldatmak için kullanılır. ‘Oran’ın yönlendirilmesi gösterilenler üzerine bir yorum ifade edebilir. Ayrıca, bu iki alt kod filme duygusal bir ton verebilir.⁹⁹

Geç Rönesans resminin Barok’dan farklılaşan kompozisyon görünümlerinden biri coğrafik düzlemin dik açılı yönelimlerinden eğik düzenlemelere geçişidir. Bunun için birkaç neden vardı: birisi, gerçeğe benzerliğin aranmasıydı; diğeri ise simetrik Rönesans kompozisyonunun tasarımı vurgulamasının karşısında eğimli kompozisyon resmin uzayını vurguladı.¹⁰⁰ Bununla beraber derin netlik çerçevedeki tasarımın psikolojik dramasını yükseltmek içindi: yatay ve dikeylerden doğal olarak daha aktif olarak okunan coğrafik eğimler, çerçeve düzleminde diyagonallere dönüştüler. Burada da farklı düzlemlerdeki kompozisyona ait faktörler arasında bir ilişki vardı.

Sonunda, coğrafik ve derinlik düzlemleri, bilgiyi çerçeve düzleminde desteklerler. Filmin fiziksel olarak sahip olduğu resimsel uzaydaki hareket kabiliyetine sahip olmayan fotoğraf ve resim için de bu geçerlidir. Çerçeve düzlemi sadece gerçek düzlemdir. Bu nedenle kompozisyonun içindeki tüm elemanlar bu düzlemde birleşirler.

Klasik anlatı sinemasında bu düzlemler içerisindeki düzenleme genellikle ahenkli bir denge içerisindedir. Denge için arzulanan insanların ayakları üstündeki dengesine benzerdir. Gerçekte de insan yapımı yapımların çoğu dünya yüzeyinde bir dengededir. İçgüdüsel olarak, dengenin tüm insan girişimlerinde bir kural olduğu farzedilir.¹⁰¹

Arnheim, fiziksel ve algısal denge arasındaki farktan söz ederken bir dansçının fotoğrafını örnek gösterir. Bu fotoğraf görsel açıdan dengesiz, olarak algılanabilirken, dansçı fizik kurallarına göre denge durumundadır. Tersine de söz konusu olabilir, model fizik kurallarına göre dengesiz, görsel algılama açısından dengede olabilir. Yine Arnheim’e göre resimsel denge vazgeçilmezdir; çünkü fiziksel ve görsel olarak denge, her şeyin durma noktasına geldiği bir dağılım durumudur. Dengeli bir kompozisyonda

⁹⁹ Stephenson ve Phelps, a.g.e., s. 38-39.

¹⁰⁰ Gombrich, a.g.e., s. 244-251.

¹⁰¹ Giannetti, a.g.e., s. 51.

şekil, yön ve mekan gibi bütün öğeler karşılıklı olarak birbirlerini etkileyerek hiçbir değişikliğe olanak sağlamayacakmış gibi görünürler, öğelerin meydana getirdiği bütün, kendine ait parçalar içinde “zorunluluk” niteliği göstermeye başlar. Dengesiz bir kompozisyon da kaza eseri ortaya çıkmış ve sürekliliği yokmuş gibi görünür.¹⁰²

Bununla beraber, kimi filmlerde dengesiz kompozisyon ile ilgili olarak önemli istisnalar vardır. Eğer sanatçı dengenin bozulmasını arzuluyorsa, klasik kompozisyonun standart bir çok geleneği kasten bozulur. Filmlerde dramatik içerik, genellikle kompozisyondaki en belirleyici faktördür. Kötü düzenlenmiş bir kompozisyon psikolojik içeriğe bağlı olarak yüksek bir etkiye sahip olabilir. Bazı filmler nevrotik karakterler ya da olaylarla ilgilidir. Benzer durumlarda, yönetmen klasik kompozisyon geleneklerini reddedebilir. Görüntüdeki bir karakteri merkeze yerleştirmek yerine, onun ruhsal uyumsuzluğu çerçevenin kenarında fotoğraflanarak sembolik olarak ifade edilebilir. Bu anlamda, yönetmen görsel dengeden kurtulur ve dramatik içeriğe psikolojik olarak en uygun görüntüyü izleyiciye sunar. Bu gibi durumlar üzerine kesin yerleşmiş kurallar yoktur. Fritz Lang ‘Metropolis’te nevrotik çocuğun dünyasını yansıtmak için dengesiz kompozisyonlar kullanırken; 1994’de Oliver Stone ‘Natural Born Killer’da benzer şekilde filmin rahatsız edici, seri cinayetler işleyen katillerin kabus gibi bakışlarını görselleştirmek için dengesiz kompozisyonları kullanır. Buster Keaton ve John Ford gibi bir çok yönetmen ise genellikle klasik kalıplar içerisinde dengelenmiş kompozisyonları kullanmışlardır. Klasik geleneğin dışında film yapan yönetmenlerse asimetrik ya da merkez-dışı kompozisyonları tercih ettiler.

İnsan gözü, birleşmiş bir bütün içerisinde otomatik olarak bir kompozisyonun biçimsel elemanlarına uyum sağlamaya çalışır. İnsan gözü eş zamanlı olarak kompozisyondaki yedi ya da sekiz elemanı keşfedebilir. Bununla beraber tüm durumlarda göz görüntünün yüzeyi üzerinde ayrımsız olarak gezinmez, fakat çerçeve içindeki özel alanlar onu yönlendirir. Yönetmen ‘baskın (dominant) kontrastlık’ ile bunun üstesinden gelir, baskın olan yönetmenin seçimidir.

¹⁰² Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception* (Berkeley: University of California Press, 1965, s. 8-9) (Kılıç, 1994, s.74’deki alıntı).

‘Baskın (Dominant)’, dikkat çekici ve izlemeye mecbur edilen çerçevedeki alandır. Görüntünün içerisindeki elemanlardan izole edilmiş olarak ayrıymış gibi gözükür. Siyah-Beyaz filmlerde baskın kontrastlık genellikle aydınlıklarla karanlıkların kesiştiği yerde oluşur. Örneğin, yönetmen izleyicinin karakterin yüzünden önce eline bakmasını istiyorsa, elin ışığı yüzünkinden daha sert olabilir. Renkli filmlerde baskın kontrastlık genellikle bir rengin diğerlerinden daha fazla ayrımlanmasıyla oluşur. Gerçekte herhangi bir biçimsel eleman baskın bir kontrast olarak kullanılabilir: bir şekil, bir çizgi, bir doku...vs.

İzleyici baskın kontrastlığı algıladıktan sonra, gözü, yönetmenin buna karşılık gelen araçları sahnelemek için düzenlediği ikinci anlamdaki yardımcı kontrastlıkları tarar. Gözler nadiren görsel kompozisyonlarda, hatta resim ve fotoğrafta dahi, hareketsiz kalır. Öncelikle bir alana bakar ardından azalan bir ilgiyle diğer alanlara doğru kayar. Bunların hiçbiri tesadüfi değildir, sanatçı görüntülerini düşünerek kurar böylece belirli bir zamana ait çekim takip edilir. Kısaca, filmdeki hareket sadece hareket halindeki nesnelere ve insanlarla sınırlanmaz.

Tüm durumlarda baskın olanın görsel merak olgusu görüntünün dramatik merak olgusuyla uyur. Filmlerin zamansal ve dramatik içeriklere sahip olmasıyla, baskın olanın kendisi bir harekettir ve bazı estetikçilerin adlandırdığı gibi doğal bir merak olgusudur. Bu doğal merak, basit anlamıyla, izleyicinin hikayenin içeriğine bağlı olarak bildiği, görsel olarak görünenden çok dramatik olarak önemli olan nesne ya da figürdür. Bir silah bir görüntünün yüzeyinde küçük bir alan işgal etmesine rağmen, silahın dramatik olarak önemli olduğu biliniyorsa, görsel olarak önemsiz olmasına karşın görüntüde baskın olduğu farz edilecektir.

Giannetti, hareketin hemen hemen daima baskın kontrastlık unsuru olduğu için üçüncü sınıf bir yönetmenin hareketi kullanarak izleyiciyi yönlendireceğini belirtir ve “bu nedenle, kimi yönetmenler görüntülerinin potansiyel zenginliğine önem vermezler ve izleyicinin dikkatini ve ilgisini yakalama anlamında sadece harekete güvenirliler” der.¹⁰³ Diğer taraftan hareketin bu baskın kontrastlık unsuru çeşitlendirilebilir; bazen

¹⁰³ Giannetti, a.g.e., s. 54.

hareket vurgulanarak, bazen de sadece ikinci anlamdaki bir yardımcı kontrast olarak kullanır. Hareketin önemi kullanılan çekim türüyle de değişir. Uzun çekimlerde ilgi yavaş bir şekilde hareketten başka taraflara doğru yönelirken, yakın alanlarda bu pek mümkün olmayabilir ve hareket devamlı olarak odak noktası olacaktır.

Uzun bir zaman dilimindeki görüntüde izleyicinin yüzeyi keşfetmesi için zamanı olmasına karşın görüntü sekiz ya da dokuz görsel elemandan oluşuyorsa sonuç görsel bir düzensizlik ve karışıklık olacaktır. Eğer görsel düzensizlik görüntünün üzerinde durulması niyetiyle yaratılıyorsa, yönetmen bu etki için görüntüyü fazlasıyla yükleyecektir. Genelde göz, farklı elemanları sıralı bir şekilde birleştirmek için çabalar. Karmaşık bir tasarımda göz, benzer şekillerle, renklerle, dokularla...vs. bağlantı kuracaktır. Bu bağlantılar ‘görsel ritmi’ oluşturur ve baştan başa ayrıntılı olarak dengeyi kavrayabilmek için tasarımın yüzeyinde gözün sıçramasını kuvvetlendirir.

Görsel sanatçılar, ağırlıkları anlamında kompozisyona ait elemanlara sıkça başvururlar. Bir çok durumda, özellikle klasik sinemada, sanatçı bu ağırlıkları görüntünün yüzeyi üzerinde ahenkli bir şekilde dağıtır. Simetrik bir tasarımda –kurmaca filmlerde genellikle kullanılmaz- görsel ağırlıklar aks noktası olarak kompozisyonun merkezine bağlı olarak dağıtılırlar. Fakat birçok görüntü yönetmeni, ilgili nesnenin ya da figürün merkeze yerleştirilip diğer şeylerin onun çevresine yerleştirildiği kusursuz simetrik görüntülerden kaçınır. B.F.Dick, görüntünün ölü merkeze yerleştirildiği takdirde, öznenin çerçevede ezilmiş olarak görülmesi nedeniyle derinlik algısının kaybolabileceğini belirtir.¹⁰⁴ Asimetrik olan tüm kompozisyonlarda ise bir elemanın ağırlığı başka birinin ağırlığıyla dengelenir. Örneğin, bir şekil bir rengin ağırlığıyla dengelenebildiği gibi kompozisyon içindeki nesnelerin yerleşimiyle de dengelenebilir. G. Wead bu dengelemeyi üç kuralla açıklar: “üçlü kuralı”, “Toland kuralı” ve “sol-sağ dengesi”.¹⁰⁵ Geleneksel üçlü kuralı, görüntünün yatay ve dikey hayali üç eşit bölgeye bölünerek her bir bölgeye aksiyonun nesnelere ya da figürlerinden bir tanesinin yerleştirilmesidir. Görüntü yönetmeni Gregg Toland’ın buluşu olması nedeniyle “Toland kuralı” olarak adlandırılan düzenleme, sahnenin en güçlü ilgi çekici figürleri ya

¹⁰⁴ Dick, a.g.e., s. 46.

¹⁰⁵ Wead ve Lellis, a.g.e., s. 70-71.

da nesnelere sol alttan sağ üst köşeye doğru diyagonal olarak yerleştirilmesidir. Sol-sağ dengesi ise, gözün soldan sağa tarama kuralına dayandırılarak, sol tarafa yerleştirilenlerin önemli ve merkez ilgi noktası olduğu, buna karşın sağ tarafın ise daha ağır ve dikkat çekici olmasıyla görüntünün dengelendiği bir kuraldır.

Diğer taraftan kompozisyonun üst kısmı altından daha ağırdır. Bu nedenle, gökdelenler, kolonlar ve sütunlar yukarı doğru inceliyor ya da üst kısımları ağır görünür. Ağırlık merkezi, perdenin alt bölümündeki ağırlıklar ile aşağıda olduğunda görüntüler dengelenmiş görünürler. Yeryüzü nadiren yatay olarak kompozisyonun orta noktasından bölünür ya da gökyüzü yeryüzünü sıkıştırır. Eisenstein ve Ford gibi yönetmenler merak uyandırıcı etkiler yaratırlar: gökyüzünün doğal gerçek ağırlığıyla görüntüde baskın olmasına izin verirler. Arazi ve üzerinde bulunanlar üst taraftan boğuluyor ve etkileniyor görünürler. (Şekil 3)

Ayrılmış figürler ve nesnelere bir araya toplanmış olanlardan daha ağır olmaya meyillidirler. Bazen bir nesne aksi yöndeki nesnelere topluluğunun tümünü dengeleyebilir. Birçok filmde kahraman saldırgan bir gruptan ayrı gösterilir, aritmetik farklılıklarına rağmen ikisi de eşit görünür. Bu etki izole edilmiş kahramanın görsel ağırlığıyla açıklanır. (Şekil 4)

Psikolojik deneyimler göstermiştir ki belirli çizgiler yönere ait hareketleri gösterirler. Dikeyler ve yataylar görsel olarak hareketsiz göründükleri halde, eğer hareket kavranmışsa yatay çizgiler soldan sağa, dikeyler aşağıdan yukarı harekete yönelirler. Diyagonal ve eğimli çizgiler daha dinamiktirler ve yukarı doğru sürüklenirler. Eğer dramatik içerik duygunun açık olarak ifade edilmesine tam olarak olanak tanımiyorsa bu tip psikolojik yaklaşımlar görsel sanatçı, özellikle de yönetmen için önemlidir.¹⁰⁶ Yatay ve dikey kompozisyonlar birlik ve dayanışmayı ifade ederken, diyagonal ve eğik olanlar gerilimi gösterirler.¹⁰⁷ Örneğin yönetmen, sakın bir içerikte kahramanın ruhsal ajitasyonunu göstermek isterse, bunu çizginin dinamik kullanımıyla

¹⁰⁶ Giannetti, a.g.e., s. 55.

¹⁰⁷ Dick, a.g.e., s. 46.



Şekil 3



Şekil 4

ifade edebilir: gergin diyagonallerin oluşturduğu bir görüntü, dramadaki aksiyonun kolay anlaşılmasına rağmen karakterin iç karışıklığını gösterebilir. Görüntünün kompozisyona ait elemanları ile dramatik içeriği arasındaki gerilimle yaratılan sinematik etkiler çok açıklayıcı olabilir.

İskelet gibi bir yapı görsel kompozisyonların altını çizer. Çağlar boyunca sanatçılar ‘S’ ve ‘X’ şekillerini, ‘üçgen’ şekilli tasarımları ve ‘daire’leri tercih etmişlerdir. Bu tasarımlar basit olarak sıkça kullanılmışlardır çünkü bunların doğal olarak güzel oldukları düşünülür.¹⁰⁸ Örneğin, ‘S’ eğrisi zarif ve kadınsı bir tasarım olarak itibar görür, ve özellikle Japon sinemasında kadın kahramanların olduğu filmlerde (Kenji Mizoguchi’nin filmleri) genel bir kullanımı vardır. Genelde bu tip tasarımlar tematik düşünceyle iç içe kaynaştığında daha etkili olacaktırlar. Örneğin, Truffaut ‘Jules at Jim’de (1961) devamlı olarak üçgen tasarımlar kullanmıştır, çünkü film birbiriyle bağlantılı ve yer değiştiren ilişkilere sahip üç karakter ile ilgilidir. Bu durumda görüntülerin biçimi, dramatik içerikteki romantik üçlemenin sembolik bir gösterimidir. Bu üçgen tasarımlar görselliği dinamikleştirirler, dengesizliği korurlar ve değişim yaratırlar. Genelde, üç, beş ve yedi parçadan oluşan tasarımlar bu etkileri yaratmaya yönelirler; iki, dört ve altı parçadan meydana gelenler ise daha çok sabit ve dengelidirler. Diğer taraftan ‘daire’ şeklindeki düzenlemeler bütünlük, topluluk ve birliği sembolize eder.

“Seven Samurai” da Kurasawa zengin sembolik yığınlar ile yuvarlak tasarımları kullanır.¹⁰⁹ Bu yuvarlak motif doğrudan filmin temasına bağlıdır: toplumun ihtiyaçlarıyla uyumlu bireyin ihtiyacı.

Kimi tasarımlar asıl düşünceleri açıklayabilirler, fakat dramatik içerik bir filmde hepsinden önemlidir. Bir çok amerikan westerninde bu yuvarlak tasarımlar, yerliler at arabalı konvoylara saldırdıklarında oluşturulur ve bu birliğin ve güvenliğin sembolik karşılığıdır. Hitchcock’ta ise yuvarlaklar her insan gözünün arkasında duran psikolojik lağımı, suçun ve kötülüğün kötücül mahzenini gösterir¹¹⁰.

¹⁰⁸ Bkz. Gombrich, a.g.e., s. 152-182.

¹⁰⁹ Bkz. Giannetti, a.g.e., s.58-60.

¹¹⁰ Bkz. ‘Psycho’ (1960)

Netlik, fotoğrafik görüntünün çok önemli bir değişkenidir. Netliğin belirlenmesinde iki eksen vardır: birincisi, ön-zemin, orta-zemin ve arka-zeminin tümünün hemen hemen kesin net olarak görüldüğü ‘derin netlik’ ile, ikincisi, tek bir zeminin net olarak vurgulandığı ‘sığ netlik’. Sığ netlik, yönetmene görüntü üzerinde büyük bir kontrol izni verir. Diğer taraftan derin netlik algısı, mizansenin ön plana çıkartan estetik kodlardan biri, hatta birincisidir. Sinemanın başlangıcından bugüne ortaya çıkmış mizansen şemalarının genelde büyük bir bölümü derin netlik algısının üzerindeki düzenlemelere bağlı olmuştur.

Bu noktada belirtilmesi gereken en önemli noktalardan birisi, ‘derin mekan’ ile ‘alan derinliği’nin farklı şeyler olmasıdır. Genelde film çözümlemeleri ve eleştirilerinde en çok karıştırılan kavramlardan ikisidir. Bordwell, “derin mekan, görüntünün nasıl sahneleneceğini etkileyen, mizansene ait bir özelliktir; alan derinliği ise, net olan görüntü düzlemlerini etkileyen, fotoğrafik merceğin bir özelliğidir.”¹¹¹ Derin mekan terimi, net olsun ya da olmasın tüm farklı düzlemlerin içinde yer aldığı, sahnenin aksiyonun sahnelendiği mekan için kullanılır. Çekim büyük alan derinliğine sahip olmayabilir.

Netliğin ikinci ekseni, ‘keskin’ ve ‘yumuşak’ netlik arasındaki değişmez ilişkidir. Çekimin bu görünümü yapıya bağlıdır. Yumuşak netlik, genellikle ‘romantik atmosfer’ ile özdeşleştirilir. Fakat ayrıntılarının tanımlanmasını zorlaştırır. Keskin netlik gerçekliği yakalamakla doğrudan örtüşür.

Netlik, hareketli çekimlerde olduğu kadar sabit çerçeveler için de bir işleve sahiptir. Tek bir düzleme konsantrasyona izin verildiği sürece, kompozisyona ait diğer düzlemlerle birleşecektir. Fakat görüntü harekete doğru bir eğilim gösterecektir. Sığ netliğin korunmasıyla ve çekim boyunca netliğin bir düzlemden diğerine değişimiyle yönetmen sahnenin merak olgusunu kontrol altına alıp istediği gibi değiştirebilir.

Çekimin içinde netlik iki türdür: ‘takip eden netlik’, kameranın hareketli konuyu net olarak koruması; ve ‘netliğin bozulması’, netlik bir konudan, dikkatin

¹¹¹ Bordwell ve Thompson, a.g.e., s. 164.

değişimiyle beraber, uzaklaşıp farklı bir düzlemde başka bir konuya doğru yönelmesiyle oluşur. Takip eden netlik, konu üzerinde dikkatin sürekli kalmasını sağlayan Hollywood biçiminin temellerinden biriydi. Netlik hareketin kodlarıyla kompozisyonun kodlarını birleştiren kodlardan biridir.

Sinemanın başlangıç yıllarına bakıldığında (1895-1905) derin net mekana sahip oldukça ‘uzun çekim’lerin¹¹² olduğu görülür. Bunun en temel nedeni, ilk lenslerin 35 mm. ve 50 mm. olması nedeniyle görüntünün büyük alan derinliğine sahip olması ve bu yüzden, tiyatro sahnesinden gelen sahneleme tekniğiyle beraber, derin net mekan içerisinde tüm aksiyonun baştan sona çekilmeye çalışılmasıdır. Bu sahnelemeye ilişkin en mükemmel yöntemdi.¹¹³

Bordwell, “Eğer uzun çekim, 1910’ların ortalarına kadar sahnelemeye ait mükemmel bir yöntem idiyse neden çok kısa bir süre içinde kurgu tabanlı normlara yönelindi?” diye sorar ve cevap verir: “Bir nedeni Amerikan filmlerinin uluslararası başarısıydı. Devamlılık tabanlı hikaye anlatmak geleceğin akımı olarak gözükiyordu ve genç yönetmen kuşağı, eski kuşağa karşı isyan bayrağı çekerek, büyük bir arzuyla bu yöntemi ele aldılar.”¹¹⁴

Diğer bir neden ise, karşılaşılan teknik bir probleme Hollywood’un başarılı çözümler üretmesiydi. Uzun metrajlı filmlerin çoğalmasıyla, yapım çok alışılmış bir iş yöntemi oldu. Gerekli uzunluktaki bir film malzemesine bağlı kalarak, eğer herhangi bir film yapımı boyunca bir yanlışlık yapılırsa, tüm ekip her şeyi baştan yapmak zorunda kalıyordu. Endüstriyel organizasyon bakımından, sahneyi kısa parçalara bölmek mantıklıydı. Kısa çekimler ayrı ayrı çekilebiliyordu ve bunların bir çoğu tek bir oyuncu ile küçük bir ekibe ihtiyaç duyuyordu. Amerikan stüdyoları, eğer film yapanlar filmi devamlılık senaryosu formatında kağıt üzerinde hazırlarlarsa kurguya dayalı film yapımının çok randımanlı ve doğru olacağını gösterdiler.¹¹⁵

¹¹² Uzun çekim ile uzak çekim farklı terimlerdir. İkincisi kamera ile nesne arasındaki uzaklığı ifade eder.

¹¹³ Bordwell, 1997, a.g.e., s. 158-159.

¹¹⁴ Bordwell, a.g.e., s. 198.

¹¹⁵ Janet Staiger, *The Hollywood Mode of Production to 1930 (The Classical Hollywood Cinema, s.87-153)* (Bordwell, 1997, s198-199’daki alıntı)

Bu durum ‘analitik kesme’nin ortaya çıkışını tamamıyla açıklamayabilir, çünkü yetenekli profesyonellerle uzun çekime dayalı film yapımı, dekapaj tabanlı film yapımı kadar etkili ve randımanlı olabiliyordu. Bununla beraber kurgu, yapımcılara filmin kullanımı ve çekimlerin tekrar düzenlemesiyle ilgili olarak büyük bir tolerans sağladı. Diğer bir avantaj da yapım sonrası aşamada devamlılıkla ilgili kesmeler filmin ince bir şekilde düzenlenmesini sağladı.

Ortak olarak yükselen ses, bir sahneyi farklı çekimlere parçalamanın mantıklı olacağıydı. Böylece izleyicinin dikkati, aksiyonun uygun parçasına odaklanıyor olacaktı. “Eğer kamera ön çizgide yer alırsa” önemli ifadelerin ve hareketlerin kaybolacağı düşüncesi, 1916’da ‘derin mekan’ çekimlerinin çöküşünü getirdi. Aksiyon parçalarını seçmeden ve her bir önemli aksiyona karar vermeden önce yazar yönetmene ‘büyük bir sahne’deki mekanı göstererek başlamasını önerdi.¹¹⁶ ‘Kurucu çekim’ hikayeyi anlatmakta zorlanan yönetmenler için çok basit bir yöntem oldu.

Standart Versiyon tarihçileri kurgu tabanlı normları Griffith ve diğer Amerikan yönetmenlerinin filmleriyle tanımladılar.¹¹⁷ Son dönem araştırmacılar, sessiz sinemada kurguyu (Amerikan yaklaşımı) derin sahnelemeyle (Avrupa eğilimi) dengelemeye yönelmişlerdi. Bir çok çağdaş kuramcı Avrupa ve Amerikan film biçimleri arasındaki farklılıkları tanımladılar. Film yapımının değişiklik gösteren yöntemleri biçimsel tavırlardan etkilenmiştir. Amerikan yapımcılar ön-yapım aşamasını (senaryo ve yapım planlaması) ve yapım-sonrası aşamasını denetlerlerken, Avrupalı yönetmenler film yapımının merkez hareketi olarak ‘mizansen’i tasarladılar. Tüm güçleri ve otoritelerini, sonradan parçalayamayacakları sahneleri yaratmak için kullandılar.

Hala Amerikan kurgusu ve Avrupa derinliği arasında çok keskin ayrımlarda bulunmak tarihte Standart Versiyonun estetiği ile Bazin’in diyalektik değerlendirmesi arasındaki bölünmeye ışık tutmaktadır. Analitik kesme ve uzun çekimler birbirlerine karşı mantıksal alternatifler olarak görülebilmelerine karşın, tarihsel olarak esnek ve tek bir tercihe bağlı olmayan işlevlere sahip olmuşlardır. Bir çok yönetmen devamlılık

¹¹⁶ Sargent, *Technique of the Photoplay* (New York: Moving Picture World, 1916, s.175, 178) (Bordwell, 1997, s.199’deki alıntısı)

¹¹⁷ Bkz. Bordwell, 1997, a.g.e., s. 27-38.

kurgusu ve derin sahnelemeden elde edebildikleri şemaları sentezlediler. Sjöström 'Ingmar's Sons' da (1919) hem iyi bir dekapaj hem de kendi bilinç altına ait modası geçmiş derinliği kullanmıştır.¹¹⁸ Kesme ve derin mekan verilen bir sahnede görüldüğü gibi birbirlerini tamamlayabilmişlerdir. Kurgu, yeni yönelimlerle derinliğin estetiğini genişletirken, derinlik kesme tabanlı bir yaklaşımın değerini arttırdı.¹¹⁹

Karşıt olarak, kurgu tabanlı estetiğe sahip yönetmenler çeşitli 'son'lar için derinliğe sahip kompozisyonları kullandılar. Amerikan komedileri sıkça derin mekanda bir 'gag'ın bütün dinamiklerini gösterdi. Harold Lloyd güçlü bir biçimde kurguyu kullanan bir yönetmen olarak tanımlanmasına karşın, hemen hemen filmlerinin her biri geniş derinlikli komik bir sahneye sahiptir. Buster Keaton'un dev gibi 'gag'ları, hortumlar, yol alan lokomotifler, zor durumda olan buharlı gemiler önemli sayılabilecek derin sahnelerle göz önüne serilir.¹²⁰ Noel Carroll, derinlikli kompozisyonların Keaton'a hem etki-tepki hem de görsel olarak zekice hazırlanmış süreçleri gösterebilmesi için olanak sağladığını belirtir.¹²¹

Bazin, analitik kurgunun yükselişinin, derin mekanın keşfini engellediğini düşünür.¹²² Fakat Bordwell, Amerikan filmlerine baskın bir şekilde giren dekapaj tabanlı biçem gibi, derin sahnelemenin de belirli işlevler için kullanıldığı ancak bugün açık olarak görülebildiğini söylemektedir. En önemlisi bir 'kurucu çekim' olarak derin kompozisyonlar işlevsel olmuştur. Maurice Tourneur, analitik kurguyla aksiyonu parçalamadan önce güçlü ön planlarıyla uzak çekimleri kullanarak bir sahneyi çerçevelemiştir. (Şekil 5) Chaplin 'The Immigrant'da (1917), gürültülü ve neşeli restoran sahnesinde, geniş çekimler, küçük açı değişiklikleri ya da hiç değişmeyen açılar, aksiyonun komik parçalarını başarıyla göstermeye ve karakter tepkilerini vurgulamaya yardım ederler. (Şekil 6 – Şekil 8)¹²³

¹¹⁸ Bkz. Bordwell, a.g.e., s. 136-137 ve s. 200.

¹¹⁹ Bordwell, a.g.e., s. 199-200.

¹²⁰ E. Rubinstein, Filmguide to the General (Bloomington: Indiana University Press, 1973) (Bordwell, 1997, s.200'deki alıntı)

¹²¹ Noel Carroll, Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory (New York: Columbia University Press, 1988, s. 1-8) (Bordwell, 1997, s. 199)

¹²² Andre Bazin, Sinema Nedir? (İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1995), s.49-55.

¹²³ Bordwell, a.g.e., s. 201-202.



Şekil 5



Şekil 6



Şekil 7



Şekil 8

Avrupalı yönetmenler de aynı şekilde, klasik devamlılığa sahip sekanslarda derin mekan çekimlerini kullanmışlardır. Örneğin Murnau, Amerikalı ve Avrupalı karşılıkları gibi, derinliği doğrudan açıklayıcı amaçlar için kullandı. ‘Nosferatu’da (1922), klasik devamlılık sergilenirken, ayrıca uzak çekimli derin kompozisyonları sahnenin grafik motiflerini tekrarlamak için kullanır. Bazin, Murnau’nun “görüntülerinin dışavurumcu olduğu düşünülebilir. Fakat bu yüzeysel bir görüş olacaktır. Onun görüntülerinin kompozisyonu resimseldir. Gerçeğe hiçbir şey katmaz, onu değiştirmez, onun yapısal derinliğini bozmaya çalışmaz”¹²⁴ der.

1940’lara doğru tekniğin gelişimi ve sinema dilinin anlatım ve sahneleme anlamında yeni yönelimlere sahip olması özellikle büyük alan derinliğinin yakalanması anlamında ‘Citizen Kane’ye doğru değiştirilemez bir ilerlemenin olduğunu göstermiştir. Kullanılan derinliklerin farklı stratejileri sessiz sinema ve ilk sesli dönem üzerinde gelişti.

İlk sesli dönem boyunca, Amerikan film yapımı hemen hemen tümüyle diyalog kaydının maksimum düzeyde kontrol edilebildiği iç mekan çekimlerine kaydı. Tungsten aydınlatma ve pankromatik film malzemesiyle tanışılması sonucu 1930’lar boyunca bir çok yönetmen ve görüntü yönetmeni geniş ve keskin kenarlı derinlikte sahneler sahnelemek için tekniklerini geliştirdiler.

‘Gone with the Wind’ın (1939) yapım tasarımcısı olan sanat yönetmeni William Cameron Menzies, ‘gotik-barok’ biçimli bir set tasarımı geliştirdi. Menzies, 1920’lerin ilk dönemlerinden, fantezi, gizem ve macera filmlerinin tasarımlarında komik kitap abartısının derin kompozisyonlarıyla ekspresyonist etkili atmosferler yarattı. Dönemin John Ford filmleri ölçülü bir şekilde derinliği keşfetti. Görüntü yönetmeni Toland’la birlikte Ford oldukça belirgin bir netliğe sahip 2 ve 3 düzlemli kompozisyonları ustaca yarattı. ‘Stagecoach’, Welles’in ‘Kane’i yapmadan önce ayrıntılı olarak üzerinde çalıştığı bir filmi.¹²⁵

¹²⁴ Andre Bazin, a.g.e., s.26.

¹²⁵ Orson Welles , Peter Bogdanovich, This is Orson Welles (New York: HarperCollins, 1992, s.29) (Bordwell, 1997, s.212deki alıntı)

Bordwell'in "bu yönelimi ne cesaretlendirdi?" sorusuna, R. Altman cevap verir: "Derin kompozisyonlar hala analitik kurguyla işlevseldi ve rolleri sabitti; bir kurucu çekimi hazırlamak oyun mekanını göstermekti ya da derin sahneleme iki aksiyonun eş zamanlılığını vurgulamak içindi. Ses ikincisinin değerini arttırdı, çünkü yönetmen izleyicinin dikkatinin diğer aksiyona yöneldiğini hesaba kattı."¹²⁶

Bişemsel tercihlerin gelişmesi ve birinin kendi çalışmasını diğerlerinden ayırmaya çabaları görüntü yönetmenlerine iç mekan çekimleri için büyük alan derinliği araştırmalarına imkan tanıdı. Gregg Toland bu stratejiyi temsil eden en ünlü kişi oldu. 1930'larda Ford ve Wyler ile olan çalışmalarında, enerjisini derinliğin gösterilmesi probleminin çözümüne odakladı. Bordwell, Toland'ın muhtemelen diğer kameramanlarla olan yarışının onu kışkırttığını söylüyor¹²⁷; Gombrich'in belirttiği gibi, "birinin emsallerine üstün olma arzusu yenilik yapmak için sanatçıyı kışkırtır."¹²⁸

1941 kışında çekilen 'Citizen Kane' bu problemin etkileyici bir çözümünü gösterdi. Her ne kadar bilim ile sanat arasındaki ilişki daima uzak olarak değerlendirilse de Citizen Kane iyi kullanılmış bir teknolojinin sunduğu olasılıkları gerçek olarak kullanan ilk filmi.¹²⁹ Sert ışıklı ark lambalarıyla bir (incandescent) aydınlatma ve düşük ışık toplama kuvvetine sahip mercekler kullanmak yerine (Technicolor'un 1930'ların ortalarında tekrar tanıştırdığı) hızlı film malzemesi kullanması sayesinde Toland, yakın çekimde ön plan ve çok uzak arka düzlemi –hatta farklı düzlemlerin tümünü- net olarak oluşturmayı başardı. Bunu 'pan-focus' (yatay netlik) olarak adlandırdı ve bu göze sağlanabilecek en yakın netliğin genişlemesiydi. Böylece Welles filmde normalden iki hatta dört kez daha fazla alan derinliğini yakaladı. Bazin, Toland'ın insan bakışına yakın 17 mm.lik merceğini överken, perdedeki algılamının doğal algılamaya ne denli yakın olduğunu söyler.¹³⁰

¹²⁶ Rick Altman, *Deep Focus Sound: Citizen Kane and the Radio Aesthetic* (Quarterly Review of Film and Video 15, no.3, 1994, s.1-33) (Bordwell, 1997, s.221)

¹²⁷ Bordwell, a.g.e., s.222.

¹²⁸ E. H Gombrich, *Art History and The Social Sciences* (Oxford: Clarendon Press, 1975), s.37.

¹²⁹ Stephenson ve Phelps, a.g.e., s. 56.

¹³⁰ Andrew, a.g.e., s.160.

Tam altı ay Kane üzerine çalışan Toland, arka plan ve ön plan arasındaki dramatik aksiyondaki kontrastlıklar ile sahne sahne derinliği kullanarak filmi yarattı. Toland'ın çok açık olarak bilgilendirmediği şey, bazı yatay netlik çekimlerinin optik trikler, çift pozlama ve diğer özel efektlerle oluşturulmuş olmasıydı. (Şekil 9) Bordwell, “Ünlü Susan’ın intihar sahnesi (Şekil 10), Kane’nin derinliği üzerine Bazin’in argümanına bir darbedir”¹³¹ der; sahne kamera içi bir ‘superimpose’dir. Şişe ve bardak, karanlık arka plana karşın keskin bir netlikte çekilmiştir. Ardından ön plan karanlık olacak, tüm set aydınlanacak ve kameranın içindeki film tekrar geriye sarılacaktır. Orta düzlemde yataktaki Susan’ı ve Kane’nin arka planda kapıdan ileri fırlamasını göstermek için sahne net olarak tekrar çekilmiştir. Welles filmi “büyük bir aldatma” olarak tanımlar: “Bir çok hileli çekim vardı...asılı minyatürlerin tümü ve bardak çekimi ve her şey küçük bir set tasarımıydı.”¹³²

Bazin, Welles’in çekimlerinin “olağanüstü bir gerçekliğin bölünmezliğiyle kesiksiz bir zamanın ve mekanın kayıtları”¹³³ olduğuna inanıyordu. Bu çekim gibi bir çok çekimde olağanüstü gerçekliğe uygun değildi: görülen uzay bir çizgi filmin yapaylığına daha yakındı. Bazin’in tepkileri ve meslektaşlarının belirttikleri gibi, Kane için basında yapılan eleştiriler film yapımının asal unsuru olan teknikten söz etmediler. Hatta Bazin, “teknik gelişmeler sanatsal biçemliliğin gücünü azaltmaktadır”¹³⁴ diyerek tekniğe karşı olan tavrını da belirtmiştir.

Bunlara rağmen Kane’nin derinlik kullanımı ilgili yapısı, sinema dilinin biçimsel oluşumun iyi bir örneği olarak kalacaktır. Welles filmin mizansenini çok güçlü olarak vurgular. Mizansen basitlikten uzaktır: çerçeve içinde izleyicinin gözünü cezbeden ayrıntı katmanları düzenli bir şekilde gösterilir. J. Dudley Andrew bu biçimselliği Bazin’e dayanarak şöyle açıklar:

“Onun uzun çekimleri ve gösterişli derin odaklaması, yoğunlaştırılmış bir katılık duygumu verir. Bu onun genç yaratıcısının hayal gücü uçuşlarıyla ortaya çıkmıştır. Diğer bir deyişle, ‘deha çocuk’un akıllıca hileleri, büyük ölçüde açıklayıcı bir kurgu

¹³¹ Bordwell, a.g.e., s. 224.

¹³² Welles and Bogdanovich, a.g.e., sf. 79 (Bordwell, 1997, s.224)

¹³³ Bazin, a.g.e., s.31.

¹³⁴ Andrew. A.g.e., s.160.



Şekil 9



Şekil 10



Şekil 11

aracılığıyla beş yıllık bir kahvaltılık sahnesi şeklinde özetlenmiştir. Soyutlamalar, Kane'nin yaşamı hakkındaki açıklamalar ve anlam izahları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bazin onların başarısızlığa mahkum olduklarını iddia eder. Çünkü öykünün yapısı bir gizem ve belirsizlik gerektirmektedir ve bu gizem alan derinliği nedeniyle hemen hemen her görüntünün içinde bulunur.”¹³⁵

Welles'in biçemi, “izleyiciyi alan derinliği ile, dikkat etme özgürlüğünü kullanmaya zorlar ve aynı zamanda gerçekliğin karasızlık duygumunu doğurur”¹³⁶ Welles'in alan derinliği üç katlı bir gerçeklik yaratmaktadır: varlıkbilimsel (ontolojik) gerçeklik, bu nesneye somut bir yoğunluk ve bağımsızlık verir: dramatik gerçeklik, oyuncuyu dekordan ayırmayı reddeder: ve en önemli olarak, psikolojik gerçeklik, bu izleyiciyi öncül olarak belirlenmeyen, algılamının doğru koşullarına yönlendirir.¹³⁷

1920'lerin 'iki yüzeyle' şemasının 1930'larda genişlemesi gibi, Kane'nin kompozisyonları derinlik içerisinde farklı anlamlı bölgelere yayıldı. (Şekil 11) Kamera hareketi ve devamlılık kurgusundan ayrılan derinlikli sahneleme ile Kane, yenilikleriyle gösteriş yaptı. “Görsel basitleştirmenin Welles tekniği, geleneksel anlamda iki ayrı çekimin –bir yakın plan ve bir araya girme (insert)- hareketin olmadığı tek bir çekim içerisinde birleştirilmesi”¹³⁸ olarak açıklıyor Toland. Gerçekte Kane'deki derin görüntü kamera kullanılmadan yaratılır. Çünkü bir çevrinme dahi bu özel efekti bozabilecektir. Toland'ın sabitlenmiş uzun çekimlerinin yarattığı filmin etkili ve kuvvetli derin netliği biçimin değerini arttırdı. Derin sahnelemenin ilk gerçek örneği olmasından çok öte Kane, kural dışı bir filmi. Eğer yapılmasıydı, Hollywood yönetmenleri derinliği kesme ve kamera hareketleriyle azaltmaya devam edebileceklerdi. Fakat Kane'in muhtemelen diğer filmlerden fazla yaptıkları, yönetmenleri şişirilmiş ön plan ve büyük alan derinliğini yaratarak dramayı kuvvetlendirmesi için ikna etti.

Kane'den sonra Toland çok fazla sabitlenmiş tek çekimli sahneler üzerine çalışmadı. William Wyler'la çektiği filmlerde, dekupaj tekniğine Toland'ın yeniliklerini adapte eden yetenekli bir yönetmen görülür. Kane'den önce ve sonra Wyler'ın filmlerinde (Toland'la olsun ya da olmasın), yönetmen daima çok yakın ön düzlemler

¹³⁵ A.g.e., s.179.

¹³⁶ Andre Bazin, Orson Welles (s.58-59) (Andrew, 1996, s.177'deki alıntı)

¹³⁷ Andrew, a.g.e., s.177.

¹³⁸ Gregg Toland, Realism for Citizen Kane (American Cinematographer 22, no.2, 1941, s.80) (Bordwell, 1997, s.225'deki alıntı)

ile uzun çekimler yaratmaya çabalamaz fakat derin mekanı geniş bir görsel- işitsel yapım modelinin bir parçası olarak kullanır.¹³⁹

Wyler, derin uzun çekimin saflığını bozacağı için ‘kesme’yi tercih etmedi; 1940’lardaki çalışmaları güçlü bir derin sahnelemenin analitik kurguyla bütünleşmesinin avantajlarının göstergesidir. Diğer Amerikalı yönetmenler de bu stratejiyi benimsediler. Toland’ın mümkün olabilen en büyük ön planı yaratmasını onlar normal amaçları için uyarladılar. Film hızları ve ışık seviyelerinin yükselmesiyle, hem iç hem de dış mekanlarda önemli alan derinlikleri yakalanabildi. Eğer farklı düzlemlerde bir çok karakter çerçeveye sıkıştırılmışlarsa, yönetmen izleyicinin dikkatini önceliklere, aydınlatmaya ve diyaloglara göre yönlendirdi. İzleyici konuşan kişiye, özellikle de diğer oyuncular bakışlarını konuşan kişiye çevirip yönlendiriyorlarsa, konsantre oluyordu.

Orta ve yakın çekimdeki tek figürler üzerinde seçici netlik kesinlikle terk edilmedi, fakat 1940’lardan 1960’lara, oldukça keskin netlikteki derinlikli çekimler (yakın ön plan ile) siyah-beyaz dramalar için ortak bir biçimsel tercih oldular. Welles’in Kane’de yaptığı gibi, yönetmenler maskeleyen çekimleri ve diğer özel efektleri derin görüntüler meydana getirmek için kullandılar. (Şekil 12) Bu taktik bilgisayar yaratımlı betimlemelerin olduğu bugün de devam etmektedir. (Şekil 13) Yakın ön planlar Avrupa ve üçüncü dünyada on yılda mizansenin esas unsurları oldular. “Mercek uzunluğu yönetmenin en öncelikli seçimidir” diyen Sidney Lumet, ‘The Hill’de (1965) yakın çekim ön planı kuvvetlendirmek için merceği 24 mm.’den 21 mm.’ye ve 18 mm.’ye ilerleterek sahneyi planlamıştır.¹⁴⁰ Aynı yıl Bergman’ın çok derin netliğe sahip ‘Persona’sı, psikolojik ayrılma temasını ifade etmek için derinliği kullanmıştır. (Şekil 14)

¹³⁹ Bkz. ‘The Little Foxes’ (1941) ve ‘The Best Years of Our Lives’ (1946)

¹⁴⁰ Sidney Lumet, Making Movies (New York: Knopf, 1995, s.76-77,84) (Bordwell, 1997, s.229’daki alıntı)



Şekil 12



Şekil 13



Şekil 14



Şekil 15

Tüm benzer çekimler, Kane'deki gibi sabit uzun çekimlerin yarattığı anlamlarla değil, devamlılık kurgusu modelleriyle etkiler yarattılar. Hatta Welles bir yol gösterdi: (özellikle 'Touch of Evil' (1958) ve 'Chimes at Midnight' da (1966)) derin mekanlı uzun çekimli filmlerinden sonraki çalışmalarında hala grotesk olarak abartılmış derinlikleri kullanırken kesmeye de başvurdu.¹⁴¹ Yatay alt açılarla, dalgalı kamera hareketleriyle, ve Hollywood'un devamlılık prensiplerinden çok Pudovkin'e yakın 'spasmodik' (ara sıra ve birdenbire olan) kesmeleriyle sonraki dönemlerde biçimini farklılaştırdı.¹⁴²

Welles gibi bir çok yönetmen derinlik normlarını kendi biçemlerini yaratmak için kullandılar. Fransa'da, Bresson'un ilk filmleri, sessiz sanat sinemasını –Tati'nin uzun çekimleri- hatırlatan soyut görüntülerdeki derin net yakın çekimlere yönelir. Bazin, Bresson'un biçemi için, "Onun gerçekliği, onun biçimidir. Görüntünün biçemi, onun gerçekliği iken, filmin biçemi, bu ikisinin arasındaki çatışmadan ortaya çıkmaktadır"¹⁴³ der.

Mosfilm ve Lenfilm'de yönetmenlerin alan derinliğini yeni sınırlara doğru götürdükleri, insanların küçük kahramanlarını şişirebilecekleri gösterişli efektler yarattıkları görülür. Welles'in onu ünlendiren abartılı derinlik şemalarıyla ayrıldığı sonraki çalışmalarındaki gibi, Eisenstein da 'Ivan the Terrible'da kullandığı akademik derinlik sahnelemesi tuhaf aşırılıklar yaratır: II. Bölümde, Barok ön plan izleyiciyi etkileyen vücutsal hareketlerin en yüksek zirvesi olur. (Şekil 15)

Kurgu yapılarıyla iç içe geçtiği gibi, yeni derinlik kompozisyonları uzun kaydırmalı çekimlerle de birleştirildi. 1930'lardaki gibi, yönetmenler izleyicinin ilgisini yumuşak ve etkili bir biçimde yönlendirmek için yakın ön planlar ve kamera hareketlerini bütünleştirmenin yollarını aradılar. Preminger'in 'Fallen Angel' (1945) ve Antonioni'nin 'Le amiche' (1955) filmleri buna örnekler.¹⁴⁴

¹⁴¹ Alexandre Astruc, La tete la Première (Paris: Orban, 1975, s.59) (Bordwell, 1997, s.230'daki alıntı)

¹⁴² Bordwell, a.g.e., s.230.

¹⁴³ Bazin, a.g.e.,1995, s.110.

¹⁴⁴ Bkz. Bordwell, a.g.e., s.233-237.

1930 ile 1960 arasında bir çok ulusal sinemada, mizansen, düzenli ve dengeli bir gösteri, kuvvetli ön planların devamlı bir kareografisi, belirli olarak senkronize edilmiş kamera hareketleri, ve akıllı dekapaj ile izleyicinin merakını ve ilgisini bir noktadan diğerine incelikle yönlendirmedi. Astruc, yönetmenin kamerayı bir kalem gibi kullanarak akıcı ve düzgün bir yazı yazdığını söylüyor. Yakın ön planlar ve usta kamera hareketleri, denge ve merkezileştirme –ve merkez dışı-, engelleme ve açıklama, örtücü çerçeveleme ve ön planı diyagonal olarak kesme stratejileri basitleştirildi ve ayrıntılı bir şekilde yaratıldı. Kısaca, sinemanın ilk yıllarından bu yana ayrıntılı şemalar hazırlandı.

Belirgin orta ya da arka plan düzlemiyle yan yana sıralanan yakın ön plan, 1940'lardan sonra ana sahneleme şeması olarak kaldı. Bu şema, siyah-beyaz ve anamorfik olmayan film yapımında, ortak biçimsel bir tercih olarak kaldı. Fakat stüdyo film yapımında rengin kullanımı arttığında ve anamorfik geniş perde formatıyla tanışıldığında, yönetmenler yeni problemlerle karşılaştılar. Bu problemler ve geliştirilmiş çözümleri bugünün sinemasında da mevcuttur.

Renkli film yapımı 1960'lar ve 70'lerde baskın bir duruma geldi fakat derinliğin sunumunda güçlükler ortaya çıkardı. Renkli film malzemesi, bugün olduğu gibi, hızlı siyah-beyaz emülsiyondan çok daha az ışığa karşı duyarlıydı. Bu nedenle renkli film, siyah-beyazın meydana getirdiği gibi büyük bir alan derinliği yaratamadı. Hatta ışık duyarlılığındaki ilerlemelerle bile, tüm renkli film malzemeleri, eğer ışık seviyesi sadece adım adım yükselirse, keskin olarak net bir derinlik üretebildi. Bundan dolayı, renkli çekimlerde derin netlik için dış mekanlarda çekimlerin yapılması gibi bir yöneliş neden oldu. Çünkü ancak güneş ışığı örtücünün açılmasını önlemeye imkan veriyordu. Stüdyoda da görüntü yönetmenleri, özellikle yönetmen sahneyi belirli gölge lekeleriyle oluşturmayı istediye, genellikle renkli çekimde büyük alan derinliği yaratmayı seçmiyorlardı.

Küçük alan derinliğini kullanmaya mecbur olmak, renkli filmle çalışan yönetmenleri aksiyonu çok yüzeysel bir biçimde sahnelemeye yöneltti. 1940'ların 'yatay netlik' eğilimindeki gibi netlik dışına önemli bilgiyi yerleştirip kullanan çekimler yönetmenleri hayal kırıklığına uğrattı. Hafif netlik hala bir tercihti, fakat renkli film ile

çok derin mekanlar üzerinde teknik kullanılmadı. Daha genel olarak, derin netliği kullanan yönetmenlerin bir çoğu uzak mesafeli sahneleme ve yüzeysel net yakın planlara geri döndü.

Eğilim, geniş perde formatlarının ortaya çıkmasıyla güçlendi. Bunlar film çekene yeni bir hizmet sundu. Anamorfik mercekler geniş açı ile olayın takip edilmesini sağladı, fakat alan derinliğini karşılamadı. Anamorfik mercekler etkili bir biçimde anamorfik olmayan bir mercekten daha uzun bir odak uzunluğuna sahipti, böylece küçük alan derinliği sağladı. Üstelik en prestijli geniş perde filmleri renkli yapıldı, ve renk çok fazla ışığa ihtiyaç duydu.

Sonuçta Sinemaskop, başlangıçta film yapanlara 1910'ların belden yukarı ön plan figürlerine dönmek için cesaret verdi. Bununla beraber o dönemde keskin netlik en uzak arka plana kadar genişletilmişti. Şimdi ise orta plana oldukça yakın düzlemler zorla netlik dışına geçtiler.

1950'lerin ortasıyla, renkli geniş perde yöntemleriyle çalışan görüntü yönetmenleri, yakın plan ve orta çekimlerde netsiz arka planları terkettiler. On yılın sonlarında Panavision şirketinin sunduğu teknik ilerlemeler, daha kısa odak uzaklıklı merceklerin girişiyle bazı şeylerin keskinliği arttırıldı. Bugünün görüntü yönetmenleri hala derin düzlemleri ve anamorfik formatlardaki yakın ön planları yakalamaya çabalamaktadırlar. (Şekil 16) Yönetmen John Cameron "Bu filmlere bakıyorum ve filmlerin yarısını netsiz görüyorum"¹⁴⁵ diyerek çağdaş Panavision çalışmasındaki derinlik problemini ifade ediyordu.

Sorun daha ilk zamanlarda 'A Star is Born'daki (1954) gibi açık olarak görüldü. George Cukor, Sinemaskopun sahnelenen alanının oldukça yüzeysel olduğunu keşfetti. "Eğer biri sahnenin çok arka kısmındaysa, netsiz oluyordu"¹⁴⁶ diye yakındı. Cukor bir

¹⁴⁵ Paula Parisi, Larger Than Life, Widescreen Rules Film (Hollywood Reporter, 18 Nisan 1995, s.8) (Bordwell, 1997, s.238'deki alıntı)

¹⁴⁶ Ronald Haver, A Star is Born: The Making of the 1954 Movie and Its 1983 Restoration (New York: Knopf, 1988, s.133) (Bordwell, 1997, s.239'deki alıntı)

nebze olsun derin sahneleme için çalıştı, bir adım öne ya da arkaya hareket ettikleri zaman arka plandaki karakterlerin belirsiz görülmelerine rağmen.

En basit çözüm aksiyonu yanlara doğru sahnelemektir. Bu 1910'ların kurallarına geri döndü. Elia Kazan'ın belirttiği gibi, "Sinemaskop figürlerin çok rahat bir şekilde düzenlenmesini –aynı tiyatro sahnesindeki gibi- ve rahatça geçişlerini sağladı."¹⁴⁷ "Benim yaptığım en büyük vuruş, biri odanın diğer tarafındaki başka biriyle konuştuğunda ve her ikisi de aynı çekimin içinde ve baş yakın çekimleri olmaksızın yeterli derecede yakın görünmeleri idi"¹⁴⁸ diyor Darrly F. Zanuck. Bir çok erken Sinemaskop film, bu yatay sahneleme prensibine aboneydi.

Cukor sabrını kaybeder: "İnsanların sırayla cehenneme nasıl yönlendirileceğini bilmiyorum. Kimse sırada durmuyor."¹⁴⁹ Jacques Rivette, ilk sinemaskop filmin –'The Robe' (1953)- sahnelenmesinden hemen sonra Cahiers du Cinema sayfalarında, "yanlara doğru sahnelemenin gerçekte mizansen tarihinin bir sonucu olabileceğini" önerir. Keskin derin sahnelemenin oransızlık ve dengesizlikle sık sık başvurulmuş barok'a bir eğilim olarak tartışır; yüzleştirmeler, farklı eğilimli düzlemlerde sahnelendiğinde karmaşık ve belirsiz olacaktır. Karşıt olarak, Griffith ve Murnau'dan Renoir ve Lang'a kadar bütün büyük yönetmenler yataylığa doğru bir sıkıştırmayı kullandılar, karakterleri ve boş mekanları "izleyicinin bakışına bağlı olarak kusursuz bir düşey"de dağıttılar. Rivette'in öne sürdüğü gibi, "sinemaskop, sonunda sinemayı bir mizansen sanatı yapacaktı, sadece en aza indirgenmiş kesmelerle değil, klasik bir berraklık meydana getirerek."¹⁵⁰

İzleyicinin dikkatini yatay düzlem boyunca yönlendiren yönetmenler, hala ilk sessiz film döneminde keşfedilmiş işaretlere güvenmekteydi: kuvvet çizgileri, bakışlar, dengelenmiş kompozisyonlar. Sinemaskopa çok özel bir taktik karanlık bölümler ya da sahne donanımı ile görüntünün yanlarını kapatmaya çalışmaktı. Diğer de, Kazan'ın "iç

¹⁴⁷ Kazan on Kazan, ed. Michel Ciment (New York: Viking, 1974, s.122-123) (Bordwell, 1997, s.239'daki alıntı)

¹⁴⁸ Rudy Behlmer, Memo from Darrly F. Zanuck: The Golden Years at Twentieth Century-Fox (New York: Grove, 1993, s.235) (Bordwell, 1997, s.'39'daki alıntı)

¹⁴⁹ Ronald Haver, A.g.e., s.133.

¹⁵⁰ Jacques Rivette, The Age of Metturs en Scene (Cambridge, Mass, Harvard University Press, 1985, 278) (Bordwell, 1997, s.239'daki alıntı)

çerçeveler” olarak adlandırdığı, yığınlar içerisindeki resim formatını kıran çerçeveleri kullanmaktı.

Derin sahneleme geniş perdeyle birlikte tümünden kaybolmadı. Eğer yönetmen en öndeki düzlemi oldukça uzağa yerleştirmeyi istiyorsa, canlı bir arka plan ile merak uyandıran bir aksiyon Sinemaskop görüntüde muhafaza edilebilirdi. ‘The Cobweb’ de (1955) zekice ve ustaca hazırlanmış yatay sahnelemenin bir başarısıdır, Minelli 1910’ları hatırlanan stratejileri ön plan / arka plan yönlendirmelerini kullanır.¹⁵¹ Bundan başka kimi yönetmenler netsiz düzlemlerdeki az çok önemli elemanları, açık olarak okunamamalarına rağmen, görüntünün içine sıkıştırmaya devam ettiler.

Yakın ön planlar belirli durumlar altında yaratılabildi. Parlak gün ışığı ile aydınlatılmış dış mekanlar renkli ve geniş perde çekilen filmde alan derinliği ile ilgili bir problemden uzaktı. Benzer nedenlerle siyah-beyaz anamorfik yöntemler büyük derinliğe izin verdi. Ayrıca yönetmenler ara sıra ‘bölünmüş alan diyopteri’ni kullandılar. Bunlar, görüntünün bir tarafında çok yakın bir ön plan düzlemi ve diğer tarafta uzak düzlemi, araları netsiz olmasına rağmen, net yapabilen merceğe eklenen parçalardı. (Şekil 17 – Şekil 18) Sonuç olarak hafif netlik daima bir tercih olarak kaldı. 1930’lardan beri yaygın olarak kullanılan kamera hareketlerini ya da karakter pozisyonlarındaki değişiklikleri ayarlayabilmek için Sinemaskop’un ilk zamanlarda elverişli olduğu ispatlandı.

1950’lerin geniş perde formatları, yönetmenleri anamorfik olmayan çekimlerdekenden daha zayıf derinlikte sahnelemeye zorlarken diğer bir teknik ilerleme bu eğilimi kuvvetlendirdi. ‘A Hard Day’s Night’ın (1963) (Şekil 19) açılış çekiminde, Beatles’ın üç elemanı kalabalık bir fanatik grubundan kaçarlardı. Önceki kovalama filmlerindeki gibi, diyagonal olarak öne doğru koşmazlar, fakat merceğin aks ekseni boyunca koşarlardı. Üstelik figürler arasındaki mesafe çok sıkışık görünmektedir; vücutlar hacimin eksikliğini duymakta ve kalabalık çocukları yakalamaya çok yakın gözükmektedir. Çok garip bir şekilde figürler izleyiciye doğru koşarken, belirli bir genişlik kazanmamaktadır.

¹⁵¹ Bkz., Bordwell, a.g.e., s.242-243.



Şekil 16



Şekil 17



Şekil 18



Şekil 19



Şekil 20

Bu anormallikler çok uzun odak uzaklıklı bir mercekle yaratılır. ‘Telefoto’ lens olarak da adlandırılan bu mercek, bir teleskop ya da dürbünden bir aksiyonun izlenmesi gibi, çok düz bir görüntü sağlar. Mercek, hacim için benzer işaretleri çıkartarak mekanı sıkıştırır, fakat çekim hala derinliğe sahiptir çünkü diğer işaretleri tutar: üst üste bindirme, kinetik makaslama, figürlerin benzer boyutları, mesafeyle figürlerin sistematik küçülmesi, çok uzak düzlemlerde berraklığın kaybolması.

‘A Hard Day’s Night’ yapıldığı zaman, bir telefoto mercek 100 mm., 150 mm. ya da 250 mm. olabilirdi; bugünün yönetmenleri sık sık 400 mm. ve üzerindeki telefoto mercekleri kullanıyorlar. 1910’lardan beri kullanılan ve Toland tarafından ünlenen geniş açılı merceklerle karşı, telefoto mercekler radikal olarak optik piramidin en üstünde açığı daraltır. Anamorfik olmayan formatlarda yatay kapsamanın bir ya da iki derece kadar azı kabul edilir. Ön planda orta çekimdeki bir figür çerçevenin tümünü doldurur. Belirgin derecede uzun mercek alan derinliğini küçültür. Nesneden 20 feet uzaklıkta bir 150 mm. telefoto mercek 3 feet derinliğinde keskin bir net alan yarattığı kabul edilir, 400 mm. mercek ise normal çekim şartları altında 50 feet uzaklıkta sadece 16 inch iyi netlenmiş bir alan yaratır. Bir yönetmen “Dar açılı merceklerle aktörleri milimetrik mesafelerde durması için zorlar”der. Filmdeki aksiyonun hareketi ‘A Hard Day’s Night’da olduğu gibi, merceğe doğru yada tersi yönde olduğunda, kamera operatörü devamlı olarak netlik takibi yapmak zorundadır.

1910’lardan beri kullanılan uzun odaklı mercekler 1920’ler boyunca yıldızların yakın plan çekimleri için kullanıldı; donukluk ve bulanıklığı yumuşak bir bakış için modaya uygundu. Telefoto mercekler patlamalar, kovalamalar ve güvenli bir uzaklıktaki dublörleri çekmek için de kullanıldı.

Akira Kurosawa genelde telefoto bir merceği tercih eden bir yönetmen olmuştur. Kurosawa’nın 1950’lerdeki filmleri yönetmenleri uzun mercekleri kullanmaları için kışkırtır; ‘The Seven Samurai’ın (1954) savaş sahnelerinde çoklu kamera çekimleriyle denemiştir. Kurosawa kameraya doğru dörtnala giden atlı samurayların çekimlerini telefoto merceklerle çekmeyi tercih etmiştir. Çünkü hareket normal görünüşünden daha

farklı bir görünüşe sahip olacak, sanki tek bir mekanda atlar ilerliyormuş gibi gözükcektir.

Sonraki yıllarda telefoto merceğin yarattığı sığ netlik kimi filmlerin anlatılmak istenenlerin vurgulanması açısından önemli olmuştur. John Schlesinger 'Marathon Man'de (1976) merceği çok sık kullanmıştır. Sığ netlik filmdeki şiddetin rolünü yükseltmekte ve güçlendirmektedir.

Aygıtı popülerleştiren diğer bir faktör, 'zoom merceğin' kullanımının artmasıydı; 25 mm.lik geniş açıdan 250 mm. ya da yukarısı olan bir telefoto merceğe kadar odak uzunluğunu değiştirmeye izin veriyordu. Dahası, çekim esnasında odak uzaklığı değiştirilerek, detaylara yaklaşıyor (zoom-in) ya da ondan uzaklaşıyor (zoom-out) etkisi yaratılıyordu. 'Zoom-in' telefotonun yaptığı gibi abartıyor ve yassılaştırıyor, 'zoom-out' küçültüyor ve mekana büyük hacim veriyordu.

1920'lerin sonunda ve sonraki 20 yılda, zoom mercek gelişmemiş bir biçim olarak kaldı. Yönetmenler ara sıra bir şok etkisi yaratmak için bir ayrıntıyı büyüterek film boyunca 'zoom'u kullandılar. 1950'ler ve 60'lar boyunca yönetmenler çok sık dış mekanlara çıktıklarında, zoom mercek çok kullanışlıydı. Ekstra telefoto genişliğine sahip merceklerle, görüntü yönetmenleri büyük bir uzaklıktan ana figür merkezli dikkati koruyarak aktörleri kalabalıkla karıştırıp, önden ve net takip ettiler. Caddedeki kişilerin telefoto merceklerle çekimi, birlikte sıkışmış ve kameraya doğru farketmeden yaklaşım uzaklaşma, 1960'ların ilk filmlerinin yardım ettiği natüralizmde kendi kaynağını bulur.

Uzun merceklerle çekim oldukça basit ve ucuzdu, karmaşık olmayan bir aydınlatma ve dekor yeterli oluyordu. Bu yeni mercek 1960'larda bir çok genç sinemacının üstüne atılmasıyla çok çabuk benimsendi. Hemen sonrasında uzun mercekler ve 'zoom'lar dış çekimde olduğu kadar stüdyolarda da çekimlerin vazgeçilmezleri oldular. Kalabalık sahneler, Milos Forman'ın 'Fireman's Ball' (1967) filminde olduğu gibi, bir daire etrafında oynandı ve aksiyonun dışındaki bir çok noktadan çekildi. (Şekil 20) Çekim sırasında zoom yapmak bir sekansı dinamikleştiriyordu.

Comolli, uzun odaklı merceğin ‘Rönesans dışı’ bir görüş açısı kodu olarak kabul edildiğini tartışır, fakat Hollywood’da benzer bir lensin neden klişe olduğu açıklayamaz. Francis Ford Coppola’nın ‘The Conversation’ı (1973) hızlı ve acayip bir biçimde hedefsiz bir zoom çekimle açılır, Antonioni’nin ‘The Passenger’ (1975) filmi de demir çubuklu bir pencerenin içinden geçen özenli bir ‘zoom’la kapanır. Kane’den sonra, bütün yönetmenler ‘plan sekans’ı büyük derinlikte geniş açılı bir çekimle oluşturdular. 1967’de ‘Bonnie ve Clyde’ da tek çekimli bir sahnede sürüklenen görüntülerdeki figürleri sıkıştırmak için 400 mm. bir mercek kullanıldı.

Telefoto görüntü, resimsel soyutlamalar için de olanaklar ortaya çıkardı. Film yapanlar merceği sadece düzlemleri yassılaştırmak için değil bulanıklaştırmak ve parlaklaştırmak için kullandılar. Alışıldığı şekilde 250 mm. merceği kullanmaya başladığında, Andrejz Wajda, “Arka plan, ikincil elemanlarla lekelenerek saldırganlığını kaybeder. Görüntü yumuşarken, renk karışıklığı hafif renkli bir zeminde eriyerek yok olur...Bununla beraber ön plan –hayal gibi hareket eden- renk havuzunda yüzen bir belirsizliğe dönüşür” der.¹⁵² Claude Lelouche, ‘Un Homme et Une Femme’de (1966) karakterlerin çevresindeki renk yığınlarının bulanık lekeleri, romantik çağrışımlar yaratır. Wajda ve kameramanı belirsiz ön plan şekillerini ‘lelouche’lar olarak adlandırmışlardır. Antonioni, ‘Red Desert’de (1964), bu ‘lelouche’ları epey önceden özenli bir şekilde kullanmıştır; hayali bir odanın canlı derinlikleriyle endüstriyel bir çorak toprağın donuk düzlemleri arasında tematik olarak ince bir kontrastlık yaratan ‘anti-lirik’ bir melodram.

Zoom ya da hafif netlik ile birleşen uzun odaklı mercek değişik sahneleme teknikleri sundu. Yönetmen, uzak çekimden yakın çekime kadar geniş bir çekim yelpazesini kullanarak geleneksel şemalara göre görüntüleri birleştirdi. Ya da yönetmen, telefoto merceğin dar görüş açısıyla ön plan ve arka plan aksiyonlarını sıkıştırdı. Alternatif olarak, kimi yönetmenler, çevrinme ve zoom ile oluşturulmuş uzun çekimlerle sahneleri takip ettiler. Kimi yönetmenlerse, dekorun geniş açılı bir

¹⁵² Andrzej Wajda, Double Vision: My Life in Film (New York: Henry Holt, s. 86-87) (Bordwell, 1997, s. 248’deki alıntı)

görüntüsünden çerçevenin dışındaki aktörlere 'zoom-in' ve çevrinme yaptı; halen sıkıştırıcı zoomlar dramının can alıcı anlarında kullanılıyor. Bu 'araştıran ve açığa çıkaran' yaklaşım, aksiyonu taramak ve anahtar detayları izleyiciye göstermek için kullanılırken, 1960'ların ve 70'lerin önemli bir modeli oldu. Visconti, Fellini, Bergman ve özellikle Rossellini gibi ustaların kullandığı kadar, Aleksandar Petrovic (I Even Met Happy Gypsies, 1967) ve Robert Altman (M.A.S.H., 1970) gibi yeni yönetmenler de bu yöntemi başarıyla kullandı. Alan Rudolph (The Moderns, 1988) ve Patrice Chéreau'nin de (La Reine Margot, 1994) tercihleri bu yöndeydi.

'Çevrinme ve zoom' yaklaşımı zaman zaman düşük bütçeli yapımlarla özdeşleştirildiği halde, bazı yeni sahneleme fırsatları da yaratmıştır. Yeni kamera bakaçları görüntü yönetmeninin, kameranın neyi kaydettiğini tamamıyla görebilmesini sağladı, böylece yönetmenler çok keskin hafif netlik ya da kaydırmalı hareketler ile 'zoom' yapmayı birleştirdiler.

3.3.3. Aydınlatma

Film yapmak, ışıkla resim yapmak anlamına gelir; fakat ışık, zihinde hayal yaratan resimlerin soyut bir hammadresidir. Brecht ‘Galileo’nun Yaşamı’nda şunları yazar: “Bazen yerin on kulaç altındaki bir zindanda kilitli kaldığımı düşünürüm, akabinde bir şeyin farkına varırım: ışık nedir?” Bir filmi izlendiğinde perdede görülen her şey ışık ve gölge oyunlarıdır.

R. Arnheim, sanatçının ışık anlayışının insanın genel tutum ve davranışlarını iki biçimde etkilediğini belirtiyor. Birincisi, nesnelere gerçek ortamı içinde fark edilir duruma getirmesidir. Ani bir ateş parlaması, ani olarak bir karanlığa dikkatle bakıldığında bu duygu yaşanabilir. Yani ışık bir öge olarak seçici dikkati oluşturur. Bir nesne üzerindeki ışığın meydana getirdiği aydınlık, karanlık ve gölge o nesnenin zihinde oluşmasını sağlar. İkincisi ise sanatçının bakış açısının nesnelere bilim adamlarının fiziksel gerçeğinden kurtarmasıdır.¹⁵³

Işık teknik bir gerekliliktir; nesnelere biçimini ortaya çıkartır, görülebilirliğini sağlar, aynı zamanda filmin duyarlı film yüzeyi üzerinde pozlanmasını sağlar. Diğer taraftan “ışığın görüntüde estetik bir öge olarak düşünülmesi”¹⁵⁴ aydınlatma kavramıyla ilgilidir. Aydınlatma, ışık-gölge düzenlemesiyle görüntüyü etkiler ve anlamlandırır. Nesnenin ya da figürün mekan içerisindeki hacmini, diğer nesne ve figürlerle olan ilişkisini ortaya çıkartan ışık değil, gölgedir. Gölgeyi tanımak ve onu yaratıcı bir biçimde kullanmak tüm görsel sanatlar için önemli olmuştur.

Leonardo “haklı olarak ışık-gölge karışığının (chiaro-oscuro) babası”¹⁵⁵ sayılmakla birlikte, resim sanatında ‘gölgesel üslup’, 17. y.y.da Rembrant¹⁵⁶ ile anılır. Wölfflin, Rembrant’ın filmin de aydınlatmasına esin kaynağı olacak üslubunu, “şekil

¹⁵³ Rudolf Arnheim, Art and Visual Perception (Berkeley: University of California Press, 1965, s.245-246) (Kılıç, 1994, s. 25’deki alıntı)

¹⁵⁴ Kılıç, a.g.e., s. 28.

¹⁵⁵ Wölfflin, a.g.e., s.32.

¹⁵⁶ Bkz. Wölfflin, 1985, a.g.e.,s. 31-55.

kımıldamaya başlar, ışıklar ve gölgeler bağımsız elemanlar olur, yükseklikten yüksekliğe, derinlikten derinliğe birbirini arar ve birbirine bağlanırlar: Tüm, durup dinlenmeden akıp giden, hiç sonu gelmeyen bir hareket kazanmıştır¹⁵⁷ diyerek gölgenin şekillerin birbirine bağlanmasını kolaylaştırmak için belirsiz sınırlar yarattığını belirtir. Bu, fimin nesnel gerçekliğinin ışık-gölge düzenlemesiyle yaratılması gerekliliğini ifade eder.

Esslin, aydınlatmanın görsel gösterge sistemleri arasında öncelikle belirgin bir şekilde ikonik bir işleve sahip olduğunu, gündüz ile geceyi, güneşli ve kapalı havayı, vb. gösterdiğini ve simgesel anlamlar için de kullanıldığını belirtir.¹⁵⁸ Fakat tüm dramatik gösterilerde ışığın en önemli özelliği ‘deiktik’ bir işleve sahip olmasıdır. Aksiyonun odak noktasına izleyiciyi yönlendirir, yönetmenin işaret parmağıyla gösterircesine nesne ya da figürü işaret eder.

Işığın karakteri, yönü ve yoğunluğunun kontrolü ile, yönetmen mekansal derinlik izlenimini yaratır, konunun düzlemlerinin ve konturlarının şeklini verir, ayrımlanmasını sağlar, duygusal bir atmosfer ve özel dramatik etkiler yaratır.¹⁵⁹

Işığın kullanımı dört ana boyut içerisinde düzenlenebilir: parlaklık, kontrastlık, doku ve yön. “Parlaklık”, ‘yüksek anahtar ışık’tan (gölgesiz, tümü yüksek ışıkla aydınlanmış sahne) ‘düşük anahtar ışık’a (çerçevenin büyük bölümünün karanlık içinde kalması ve az sayıda farklı ışık havuzlarının olması) kadar değişir; “Kontrastlık”, parlak yüksek ışıklar ve derin gölgeler ile oluşan ‘yüksek kontrastlık’tan, aşırı olmayan bir aydınlatmaya sahip ‘düşük kontrastlık’a kadar değişir; “doku”, sert ya da yumuşak olabilir, örneğin, ‘yumuşatılmış bir ışık keskin olmayan çizgiler üretirken, temiz gölgelemeye yol açan ve belirgin kenar çizgileri veren ışık serttir; son olarak, “ışığın yönü”, farklı yönlerden gelen ışık kaynakları arasında karmaşık bir dengeye sahip sahneleri oluşturur.

¹⁵⁷ Wölflin, a.g.e., s. 32.

¹⁵⁸ Esslin, a.g.e., s. 63.

¹⁵⁹ Boggs, a.g.e., s. 112.

Bu dört boyut sadece nesnelere sahip oldukları biçimleri ortaya çıkarmaz, çerçeveye bakışı ve onun izleyici tarafından görünümünü duygusal olarak etkilerler. ‘Yüksek anahtar ışık’ genellikle müzikaller, komediler ve tüm diğer filmlerin kimi sahnelerinde iyimserlik ve heyecan ile ilişki kurar. Özellikle Holywood’un ‘Singing in the Rain’ (1952), ‘An American in Paris’ (1951), ‘The Bandwagon’ (1953) gibi kimi müzikalleri bu biçemi kullanmıştır. ‘Düşük anahtar aydınlatma’ ise gizem ve gerilim ile ilişki kurar. Bu nedenle korku ve gerilim filmleri ile anlatı filmlerinin ciddi dramatik sahnelerinin ana karakteristiği olmuştur. Hikayelerinin ve karakterlerinin karanlıkları kadar düşük anahtar ışıkla tasarlanmış sahneleriyle anılan ‘Film Noir’, bunu biçimsel bir gösterge olarak kullanan bir dönem olmuştur.

‘Yüksek kontrastlık’, sert ışığın yarattığı keskin gölgeli bir aydınlatmadır ve öncelikle iki boyutlu perdede üç boyutun kuvvetli bir şekilde yaratılmasını sağlar. Bu izleyicinin günlük yaşantıdaki algısal bilgilerinin bir kopyasıdır. Derinliğin, mesafenin ve dokunun fiziksel özelliklerini ortaya çıkartır. Diğer taraftan yüksek kontrastlık dramatik olmaya yönelir. ‘Düşük kontrast’ ise yumuşak ışığın yarattığı hafif gölgeli bir aydınlatmadır. Üç boyutluluğun mekansal bilgisi ile derinlik ve doku işaretlerini azaltır. Düşük kontrastlık sakinleştirici ve melankoliktir..

Von Sternberg, “her ışık parlak olduğu bir noktaya ve kendini tümüyle kaybetmek için uzaklaştığı bir noktaya sahiptir... Işık merkez noktasından karanlığın köşelerine olan seyahati ışığın macerası ve dramasıdır”¹⁶⁰ derken ışığın çerçeve içerisindeki yönünü işaret eder. ‘Işığın yönü’, anlamın oluşmasında önemli bir özelliktir. Örneğin, bir yüz nasıl aydınlatıldığına bağlı olarak bir anlam kazanır. ‘Üstten aydınlatma’nın nesnelere ve figürleri yumuşatıcı bir etkisi vardır; nesnelere ruhani bir anlam verir, heybetli bir bakış ya da gençliğin ve tazeliğin havasını verir. ‘Altan aydınlatma’, dengesizlik, huzursuzluk ve endişe hissini uyandırırken, nesnelere ve figürlerin özelliklerini bozar, şeytansı ve doğa üstü görünimleri de verir. Genellikle dramatik korku efekti yaratmak için de kullanılır. ‘Yandan aydınlatma’da nesnenin yarısı aydınlatılmış diğer yarısı ise gölgeli görülür. Bu tip bir aydınlatma yüze ferahlık, sağlamlık ve kuvvet verirken, yüzdeki çizgileri göstererek onu çirkin de yapabilir. Aynı

¹⁶⁰ Bordwell, 1990, a.g.e., s. 134’deki alıntı.

zamanda, iki anlamlı, belirsiz bir kişiliği de gösterebilir ya da baştan çıkarıcı bir kadını tanımlar. Greta Garbo ve Marlene Dietrich genellikle bu tür aydınlatmayla fotoğraflanmıştır. Welles, 'Touch of Evil'da karakterin özelliklerini inşa eden sert bir yandan aydınlatma kullanır. 'Önden aydınlatma' yanlışları bulanıklaştırır, görüntüyü donuklaştırır, yüzü güzelleştirir fakat karakteri uzaklaştırır. Üstten aydınlatılmış bir yüz genç bir insan izlenimi yaratır. 'Arkadan aydınlatma' ise figürün sadece kenar çizgilerini aydınlatır. Aynı zamanda arkadan aydınlatma, nesneyi ya da figürü arka plandan ayırarak görüntüye derinlik ekler.

Farklı dönemlerde, film yapımcıları gerçekliği yorumlamak için ışığın kullanımında farklı "gelenek"leri takip ederler ve farklı "biçem"ler yaratırlar. İlk sessiz filmler beyaz kanvasın içindeki doğal gün ışığını filtreleyerek ve ressamın stüdyosundan çeşitli teknikleri uyarlayarak kullandılar. Sonuç, çok yumuşak ve gölgesiz bir ışıktı. Alman dışavurumcuları resimde farklı bir teknik olan "chiaroscuro"yu kullanarak ışığın ve gölgenin yönetimiyle tanıştılar. Chiaroscuro, çerçevede aydınlık (ışıklı) ve karanlık (gölgeli) lekeler oluşturmak amacıyla kullanılmaya başladı. Bu klasik Hollywood biçemiyle gelişti. Çerçevede taşınan bilgi artırıldı ve renkteki çok basit yaratımlarla gerçekleştirilen efektler kullandılar.

Klasik Hollywood dönemi idealize edilmekle beraber "biçemci aydınlatma" Yeni Gerçekçiliğin hem biçim hem de içerikle bir kırılma yarattığı 1950'lere kadar uzanır. Visconti'nin 'La Terra Trama'sı bu tip bir biçemci aydınlatmanın ilk örneğidir. Görüntü yönetmeni G.R. Aldo, de Sica'nın 'Umberto D' (siyah-beyaz) ve yine Visconti'nin renkli filmi 'Senso'da, doğal ışığın aydınlatma modellerini temel alan tekniği bulur, ve buna, sadece açığa çıkmış kaynaklara (bir pencere ya da lamba) sahip çerçevede sınırlı miktarda yapay ışığı ekler. Bu ek ışıklar duvarların dışına ya da gerçek gün ışığının yumuşak kalitesini veren yüzeylerin dışına sızarlar. Aldo'nun bu düşünceleri Fransız Yeni Dalgası'nın sinemacıları tarafından da kullanıldı.

Yeni Dalga'nın en önemli görüntü yönetmeni Raoul Coutard, İtalyan Yeni Gerçekçiliği'nin tavanlı doğal dekorlarla çalışma ilkesini izleyerek, tavana 'endirekt' ışıklar yerleştirip oyuncuyu ve kamerayı özgürleştirdi. Daha önceki Amerikan stüdyo

çalışma tarzında doğal gölgeler yaratmaya çalışan projektörler oyuncularını ve kamerayı sahne içine sıkıştırmaya ve hareketsiz kılmaya zorlarken, Coutard'ın geliştirdiği bu teknikle oyuncular üzerine yansıyan yaygın bir ışık düşüyor ve belirleyici gölgelerin sonu geliyordu. Böylece oyuncu hareketi mekan içinde sınırsız bir hareket kazanırken, kamera da yönetmenin istediği gibi hareket edebilme avantajına da sahip oluyordu. Bu teknik bir çok Yeni Dalga yönetmeninin mizansen düzenlemesini ve biçemci tavırlarını etkiledi.

Godard, Coutard'ın geliştirdiği aydınlatma yöntemi sayesinde kameranın elde kullanımını biçemselleştirdi. Tabii ki tüm bu gelişmelerde göz ardı edilmemesi gerekli bir nokta da, zayıf ışıklara karşı duyarlı film malzemesinin keşfiydi. Ancak Yeni Dalga bu keşif sayesinde özgürleşti. Godard- Coutard ikilisinin, gölgeli bir estetikten gölgesiz bir estetiğe geçişi sinema çevreleri tarafından eleştirilere hedef oldu; herşeyi sararak yansıyan ışık, sinemanın tüm görsel kişiliğini nötralize etmişti.¹⁶¹ Fakat bu yeni bir anlayışın ve sinema dilinin keşfiydi.

70'li yılların başında piyasaya sürülen 'softlights' ışıklar Godard – Coutard ışığını yaygınlaştırdı. Genellikle belirli bir diyafram açıklığıyla (4 f-stop), standart bir film (100 ASA 5247 Kodak) ve normal objektif ile çekilen filmler büyük olmayan ortalama bir alan derinliğine sahip oldular. Bununla birlikte görüntülerdeki küçük net derinlikler ve gölgesiz biçem izleyicinin gerçek dünya imgelemiyiyle çakışmıyordu.

80'li yıllarda hafif aydınlatma araçlarının ortaya çıkmasıyla karanlık bölgelerin kalmasından korkulmadan, fakat gölgeli ve gölgesiz biçemin bir arada kullanıldığı, derin net izlenimi veren, eski ve yeninin sentezi düzenlemeler ortaya çıktı.

Gerçeğe benzeyiş, bugün, özel durumlar için ihtiyaç duyulan 'yapay biçemler'le bir dengeye sahip oldu. Alan Pakula, 'All the President's Men'de, bunun için şu yorumu yapıyor:

“Gölgesiz bir dünya istedim. Hiçbir şeyin kaçmadığı, her şeyin bu acımasız parlaklığın altında yaşandığı, gerçekliğin hakim olduğu bir dünya istedim. Ayrıca derin-net bir

¹⁶¹ Bkz. Güngör, 1994, a.g.e., s.54-55.

film: her şeyin görüldüğü, gizemli olmayan bir arka-zemin. Bu nedenle ışık neonlarla aydınlatılmış bir gazete ofisinde sert ve dramatikti”¹⁶²

Modern hızlı filmler ve ışığa duyarlı optikler filmlerin tümüyle doğal ışıkta çekilmelerine imkan tanıdı. Stanley Kubrick, ‘Barry London’da (1975) tüm saray salonlarını mum ışığı kullanarak aydınlatır.

Aydınlatma, bir filmin çekimleri boyunca işlevlerin değişimini gerçekleştirir. Görüntüyü benzer yöntemlerle açığa çıkartır; birleştirilmiş bir yapıya sahip kompozisyon, neyin önemli olduğuyla belirlenen dikkat, gölgedeki konuyla ilgisi olmayan ayrıntılar. Böylece görüntüye bir anlam verilir. Karanlık bir cadde, hem karanlık bir caddedir hem de tehlike ve endişenin bir görüntüsüdür. Bu nedenle aydınlatma sahnenin ya da filmin duygusal tonunu belirler. “Kara Film” ve bir çok “Gerilim Filmi”inde, aydınlatma bir boğulma, bastırma, hatta görülen şeylerin dramatik etkisini arttıran hastalıklı bir atmosfer yaratır.

Aydınlıklar ve karanlıklar görsel sembolik anlamlara sahiptir. Genelde “karanlık aydınlatma”, korku ve bilinmeyeni sembolize ederken, trajedi ve dramalarda kullanılır. “Parlak aydınlatma” güvenliği, doğruyu ve neşeyi sembolize eden optimistik bir tonla sıcak güneşli bir atmosfer izlenimi yaratmak için kullanılır. Bergman’ın komedisi ‘Smiles of Summer Night’da böyle parlak aydınlatılmış bir çok sahne vardır; hikayenin alaycı anlayışına uygun güneşli tonların mükemmel bir dengesi. Fakat Bergman ayrıca, gösterişli bir aydınlatmanın nasıl gerçek dışı, dehşetli bir efekt olduğunu, bakışların ve de kabusların rüyalara nasıl uygun geldiğini gösterir.

Bu geleneksel sembolik anlamlandırmalara karşın, kimi yönetmenler izleyicinin aydınlık-karanlık beklentilerini tersine çevirirler. Gianetti, bunu en iyi şekilde başaran yönetmenlerden birinin Hitchcock olduğunu belirtir. Hitchcock’un filmleri izleyicinin karşı karşıya kaldığı güvenli olma duygusunu sarsar. Bir çok öznel teknik kullanarak -kahramanla özdeşleşen izleyiciyi zorlayan araçlar- Hitchcock fazlasıyla dehşet verici olarak izleyicinin rahatını bozar. ‘North by Northwest’de kahraman, Chicago’da kendini tehdit eden gölgelerle devamlı zor durumda kalır ama başına herhangi bir şey gelmez.

¹⁶² Stephenson ve Phelps, a.g.e., s.160.

Bir süre sonra izleyici yaşadığı paranoyaya güler. Sonrasında kahraman kendini şehir dışında bir yerde bulur. Düz bir arazinin üstündeki güneş her tarafı parlak bir biçimde aydınlatmakta ve kahraman uçsuz bucaksız araziye görmektedir. Fakat parlak gün ışığı ile aydınlatılmış kahramana karşı aniden yapılan saldırı, izleyicinin hissettiği tüm güvenliği ve huzuru dehşetli bir şekilde yok eder. Hitchcock’un evreninde paranoya yaşama çok uygun bir düzene dönüşür.¹⁶³

Aydınlatma sadece yüzeyi değil, resimsel uzayı yaratmaya yardım eden ‘gerçekliğin yapısını’ da etkiler. Işığın ustaca kullanımı ile kamera, derinliğin güçlü bir etkisini verir. John Ford’un ‘The Long Voyage Home’da, Cardif Rıhtımı’nda bir kavgaya karıştıktan sonra kaçan denizcilerden birini görürüz. Sahne çok güçlü bir ışıkla, bir fenerin çok güçlü karşı aydınlatması ile aydınlanır. Kaçan denizci, çok hızlı bir şekilde ön zeminden ışığın merkezine doğru koşar, ve izleyiciye doğru gölgesi gittikçe büyürken ışık tarafından yutuluyor gibi gözükmektedir. Güçlü mesafe efekti geniş açılı bir lens kullanılarak da kuvvetlendirilir.

İki ana aydınlatma stratejisi kullanılır; “gerçekçilik” ve “resimsellik”¹⁶⁴:

Perdedeki her sahne bir ışık kaynağını belirtir. Eğer bir dış çekim, gün ışığı sahnesiyse ışık kaynağı güneş olarak ima edilir. Eğer bir iç çekim sahnesi ise, masa lambaları, baş üstü hücreli ışıklar ya da pencereden gelen sahne ışıkları kaynak ışıklar olarak ima edilir. Bunlar aynı zamanda ‘efekt ışıkları’dır çünkü sahnedeki görülebilir ışığı tasarlayan görüntü yönetmeni etki yaratmak için bunları kullanır. Bu gerçekte kullanım açısından doğru olabilir ya da olmayabilir. Eğer setteki masa lambası aydınlatmanın gerçek kaynağı olarak tasarlandıysa, filmin pozlanması için gerçekte yeterli olan görülebilir bir ışık kaynağı, “pratik” bir çözümdür.

Diğer durumlarda, pozlama için gerçek ışıklar çerçeve dışında olabilir. Aydınlatma tasarımı ve pozlama, kameranın ışık ayarlarını yönlendirir. Eğer perdede

¹⁶³ Giannetti, a.g.e., s. 19.

¹⁶⁴ Prince, a.g.e., s. 47.

yönetmen görülebilir bir ışık tasarlandysa izleyici masa lambasını görür. Efekt için ışıklar pozlama için olanlardan ayrılabilir.

Perdedeki belirli bir ışık kaynağını taklit etmek için oluşturulan bir ışık tasarımı -güneş ya da iç mekandaki lamba olabilir- ‘gerçekçi ışık tasarımı’dır. Gerçekçi bir etki yaratmak için görüntü yönetmeni, ‘alan derinliği” ile sahnenin nasıl sıcak ya da parlak bir şekilde pozlanması gerektiğini bu ışık kaynaklarını dengeleyerek bulmak zorundadır.

Gerçekçi ışık tasarımında yönetmen, mevcut aydınlatmayı ve ışık kaynaklarını kullanır, özellikle de dış gün ışığı çekimlerinde. Bununla beraber birçok yönetmen dış çekimlerde hem doğal ışığı büyütme hem de güneş ışığının yarattığı sert kontrastlıkları yumuşatmak için bazı aydınlatma araçları ve yansıtıcılar kullanırlar. Özel merceklerin ışığa yüksek duyarlı filmlerin yardımıyla kimi yönetmenler tamamıyla yapay aydınlatmadan vazgeçmişlerdir. Varolan ışık kaynaklarıyla yapılan aydınlatma film görüntüsünde belgesel bir bakışı yaratmaya yönelir; sert çizgili kenarlar ve yumuşak olmayan görüntüler. ‘On The Waterfront’ ve ‘Pawnbroker’da görüntü yönetmeni Boris Kaufman’ın sinematografisi etrafında varolan ışığı tercih etmesinden dolayı sert bir biçimde antiromantiktir. Özel mercekler ve ek ışıklar kullanan John Ford ve Akira Kurosawa, gerçek mekanlarda yarattıkları aydınlatmayla nostaljik ve romantik bir geçmişi izleyiciye hissettirebilmişlerdir. İç mekan çekimlerinde gerçekçi ışık tasarımını tercih eden yönetmenler, mekan içerisindeki bir pencere ya da lamba, mum gibi ışık kaynaklarını tercih ederek görüntülerini oluşturmuşlardır. Aydınlatmada gerçekçiliği tercih edenler, eğer ışık kaynağı filmin doğal yapısına ait değilse dikkat çekici bir ışık tasarımı kullanmazlar.

Görüntü yönetmeni Michael Ballhaus, Francis Ford Coppola’nın ‘Bram Stoker’s Drakula’ (1992) filminde, ışık kaynağını taklit etmek için oldukça yaratıcı bir yaklaşım tasarlamıştır. Drakula’nın zamanında elektrik ışıkları yoktu. Tüm ışıklar mumlar, yağ lambaları ya da meşalelerdi. Tüm bu ışıklar titrek ve sabit değildi. Bunu taklit etmek için Ballhaus, hareketli ve titrek ışık kaynağını taklit etmek için ‘titrek kutular’ içine elektrikli ışık kaynakları yerleştirmiştir. Coppola’nın filmi gösterişli, mübalağalı ve

biçemci bir fantezidir. Tasarım gerçekçilik döneminin bir tarzı olmamakla birlikte, bir çok görsel efektin fantastik doğasına rağmen, filmin ışık kaynakları ile taklit etmenin gerçekçi kuralları filmde uygulanmıştır: Ballhaus ve Coppala elektrik ışıklarının sabit doğasına sahip herhangi bir ışık kaynağı kullanmamışlardır.

“Resimsel ışık tasarımı”, kaynak simülasyonu ile tam olarak ilgili olmayan, sadece ‘resimsel’ ve ‘görsel’ değerleri vurgular. Gerçekçi ve resimsel yaklaşımlar katı ve değişmez kategoriler değildirler. Bir çok film her iki yaklaşımı de kullanır. ‘Bram Stoker’s Drakula’, abartılı resimsel düşüncelerle oluşturulan ışık tasarımlarına sahip görüntülerle doludur.

Giannetti, bu tip bir tasarımı ‘dışavurumcu (ekspresyonist)’ aydınlatma olarak ifade eder.¹⁶⁵ Dışavurumcu aydınlatmada ışık gerçekliğinden uzakta kullanılır. Yönetmeni sembolik anlamlandırmalar yönlendirir ve bu yönelim doğal ışık simülasyonunun kasten bozulması ve değişimiyle yaratılır. Bu teknik 1930’larda Ernst Lubitsch ve Josef von Sternberg’in filmleriyle popüler olur.

Spot ışıkların kullanımıyla görüntü aydınlık ve karanlığın sert kontrastlığıyla yaratılabilir. Bu nedenle benzer görüntülerin yüzeylerinin biçimleri bozulmuş olarak görülebilir. Dışavurumcu resimsel ışık tasarımı benimseyen yönetmen, psikolojik ve tematik amaçları için benzer kontrastlıkları kullanır. Citizen Kane’de, Kane’nin fesatlığının ve ılımlılığının karışımı aydınlatmada yaratılan kontrastlıklarla verilir: yüzün bir yarısı yandan yapılan parlak aydınlatmayla aydınlık olurken, diğer yarısı zorla karanlığa sokulur.

Yönetmenler genelde filmin ya da sahnenin tematik içeriğini görsel olarak sembolize eden resimsel tasarımlar kullanırlar. Resimsel tasarımlar gerçekçi tasarımlardan çok daha başarılı ve belirgindirler. Çünkü yönetmen, gerçeklikle ilgili kısıtlayıcı düşüncelerden kendini kurtarmak ve sahnenin sosyal, psikolojik ya da duygusal temalarının doğrudan altını çizmek için ışığı (ve rengi) yönlendirir.

¹⁶⁵ Giannetti, a.g.e., s. 20-22.

Resimsellik filmin ya da verilen sahnenin anlamlandırmasını görsel olarak somutlaştırmak için ışığın ve rengin kullanımında film yapana olanak verir.

3.4. Mizansenin Yapım Tasarımı Göstergeleri

3.4.1. Dekor

Esslin dram sanatlarında ‘dekor’un en belirgin işlevinin bilgi verici olup ikonik bir gösterge olduğunu belirtir: “oyunun aksiyonun geçtiği çevreyi ‘resimler’ ve mekanı, dönemi, karakterlerin toplumsal konumlarını göstererek ve oyunun diğer asal özelliklerine işaret ederek seyircinin anlaması gereken temel serimsel bilgileri sağlar.”¹⁶⁶ Dekor sayesinde mekan hem aksiyonun yeniden canlandırılmasına, ‘imgeleştirilmesine’ katkıda bulunan plastik bilgilere sahip olmakta hem de aksiyonun içinde geçtiği çevreyi belirlemektedir. Mitry dekorun dramada önemini şu şekilde belirtir: “filmde dekor, olayı ve anlatımı belirleyebilir hatta dramın bir kişiliğine dönüşebilir.”¹⁶⁷

Sinemanın ilk günlerinden beri, eleştirmenler ve izleyiciler sinemada dekorun bir çok teatral biçimde olduğundan çok daha fazla aktif bir rol oynadığını anladılar. Tiyatro belirli bir çerçeve içinde olup biter. Fakat sahnenin dekoru filmin dekorundan daha az detaya sahiptir ve “somut bir gerçeklik fikri taşımakla birlikte daha gerçekçi bir duygusallık fikri iletememektedir.”¹⁶⁸ Tiyatroda gerçeklik dramın içinde vardır ve dram diyaloglar aracılığıyla açıklanır. Sahne dekorunun drama katkısı filmdeki kadar değildir. Andre Bazin şöyle yazar:

“Tiyatroda en önemli şey insandır. Perdedeki drama aktörsüz olamaz. Bir kapı çarpması, rüzgarda bir yaprak, kıyıya vuran dalgalar dramatik etkiyi arttırabilir. Bazı önemli filmler bir aksesuar olarak yalnızca insanı kullanırlar ya da doğaya karşı bir alternatif olan yol gösteren bir karakteri.”¹⁶⁹

¹⁶⁶ Esslin, a.g.e., s. 60.

¹⁶⁷ Mitry, a.g.e., s. 138.

¹⁶⁸ A.g.e., s. 138.

¹⁶⁹ Bazin, a.g.e., s. 76.

“Sinema dekoru” ise kendisini oluşturan tüm elemanlarla birlikte somut bir gerçekliktir. İster doğal ister yapay olsun dekor sadece aksiyonun bir taşıyıcısı değil, anlatı aksiyonunun içine dinamik bir şekilde giren bir göstergedir. Mitry, dekorun sadece dram için varolduğunu, dram aracılığıyla ve onunla birlikte verildiğini belirtir. Mitry’e göre dramla, drama ait mekanı birbirinden ayırabilmek mümkün olmadığı gibi, birini diğerinden ayrı düşünebilmek imkansızdır.¹⁷⁰

Lumiere ve Melies; birincisi filmlerinde dekor olarak gerçek mekanları kullanarak, diğeri ise yarattığı yapay mekanlarla teatral dekor tasarımını tercih ederek kendilerinden sonra gelen film yapanlara önderlik ettiler. Kimilerince Lumiere’in ve Melies’in dekor kullanımları gerçekliğin ve fantezinin biçimleri olarak kabul edildi. Fransız tarihçi Georges Sadoul, Lumiere ve Melies arasındaki antitezin, ya da cadde ve stüdyo arasındaki ayrımın yanlış bir karşılaştırma olduğunu belirtir ve tamamıyla zamanın dışında –gerçek olmayan bir zamanda- fantastik bir filmin gerçek mekanlarda çekilebileceğini, tamamıyla gerçekçi bir filmin ise stüdyoda çekilebileceğini söyler.¹⁷¹ Doğal mekan ile yapay dekor arasındaki seçim temelde ekonomik, estetik ve tematik nedenlere bağlıdır.

Mevcut doğal bir mekanın seçimi yönetmene bir çok avantaj getirmektedir. Griffith, Eisenstein, Keaton, Kurosawa, Antonioni, Huston, De Sica, Renoir gibi bir çok büyük yönetmen genellikle doğal dekorları tercih etmişlerdir. Sinemanın ilk dönem filmlerine bakıldığında, Lumière’in kısa komedisi ‘L’Arroseur Arrosé’ bir bahçede çekilmiştir, ve benzer şekilde Victor Sjöstrom ‘The Outlaw and His Life’ı İsveç’in muhteşem sayfiyelerinde, ‘Lawrance of Arabia’ bir çölde, Antonioni’nin ‘The Passanger’ filminin Barselona sahneleri ünlü İspanyol mimar Gaudi’nin muhteşem binalarında çekilmiştir.

Diğer taraftan film yapımcısı dekoru inşa etmeyi de seçebilir. 1920’lerin film yapımcıları fantastik filmler yaratmak için inşa ettikleri dekorları tercih ederlerdi çünkü benzer setler görsel biçimler ve tasarımlar üzerinde büyük bir kontrol sağlardı. Meliés

¹⁷⁰ Mitry, a.g.e., s. 139.

¹⁷¹ Giannetti, a.g.e., s. 268’deki alıntı.

stüdyoda çekim yapmanın kontrolü arttırdığını anlamış ve sonradan gelen pek çok yönetmen onu takip etmiştir. Fransa, Almanya ve özellikle de Amerika'da filmde tümüyle yapay bir dünya yaratmanın etkisi dekorun inşası için çeşitli yaklaşımların gelişimine ön ayak olmuştur. Klasik Hollywood filmleri büyük stüdyo ortamlarında yaratılan ya da mevcut yapay dekorlarla yapıldı. Stüdyo geniş teknik kaynaklar ve maksimum bir kontrol sağlıyordu. Hollywood stüdyo sisteminin altın çağı boyunca, bir çok usta yönetmen, her stüdyonun set tasarımcısının yardımlarıyla, karakteristik görsel biçemlerine sahip oldular. Yapım tasarımcısı, sanat yönetmeni ya da basitçe set tasarımcısı olarak adlandırılan bu kişilerin görevi her bir filmin bakışını belirlemektir.

Yapım tasarımında, filmin diğer alanlarında da olduğu gibi, iki kavramla karşılaşılır: Gerçekçilik ve Dışavurumculuk. Giannetti, bu iki kavramın uygun kuramsal etiketler olduklarını ve tüm yapım tasarımlarının bu iki biçemden birine doğru yöneldiğini ifade eder.¹⁷² Bu yönelim, gerçekçi ya da dışavurumcu olsun, filmin dramatik ve/veya tematik göstergelerinden biri durumundadır.

Gerçeklik, Giannetti'ye göre, asla basit bir kavram değildir. Filmlerde bu kavram biçemlerin tanımlanması için kullanılır. Bazı kuramlar gerçekliğin ince ayrıntılarını tanımlamak için 'şiirsel gerçeklik', 'belgesel gerçeklik' ve 'stüdyo gerçekliği' gibi niteleyici kavramlar kullandılar. Ayrıca gerçeklikte güzelin doğası çok karmaşık bir konudur. Doğal mekanlarında çekilerek bunu yakalayan bir çok filmin yanında, stüdyoda çekilen bir çok gerçekçi film de bu doğal görsel güzelliği yaratmak için oldukça biçemseldi. Dekorun ya da doğal mekanın güzelliği onun gerçekliği ve doğruluğundadır.

Welles'in 'Touch of Evil' filmindeki gibi zevksiz ve çirkin gözüken set ve dekoru aslında yaratılan gerçekliğin doğal güzelliğidir. Filmin biçemindeki görsel iticilik filmi çekici yapmıştır. Burada çirkinlik estetik olarak güzelin bir kriteridir. 'Touch of Evil' biçemin ustalıkla yorumlanmasıdır.

¹⁷² A.g.e., s.268.

John Huston gibi bir çok yönetmen, gerçekliğin aşırı düşkünlüğü içinde kesinlikle taviz vermeksizin filmlerini kendi otantik mekanları içerisinde çekerler. Huston ‘Moby Dick’i 35 hafta boyunca, bir 19. y.y. balina avı gemisinde ve açık denizde çekmiştir. Benzer şekilde İtalyan Yeni Gerçekçiliği ve bugünün Amerikan Bağımsız sinemacıları doğal ve gerçek mekanlarda film çekmekten film dilleri ve gerçekliği yorumlayış biçimleri açısından taviz vermemişlerdir.

Bütün gerçekçiler Huston kadar fanatik değildirler. Örneğin Billy Wilder genellikle gerçek mekanlar yerine stüdyoda film çekmeyi tercih etmiştir çünkü yapımı zorlayacak her şeyi kontrolü altına almıştır. Wilder gerçekliği nasıl yaratacağıyla değil sadece gerçekliğin yaratacağı etkiyle ilgilenir.

Bazı yönetmenler dekorla, tarihsel güvenilirliği kuvvetlendirmişlerdir. Örneğin, Eric Von Stroheim, ‘Greed’deki (1924) gibi, dekor detaylarında kılı kırk yaran araştırmalarıyla övünür. Alan Pakula ‘All the President’s Men’ de (1976) benzer bir şekilde, orijinal bir haber odasının tüm detaylarını yaratarak Washington Post ofisinin benzeri yapmıştır; hatta gerçek ofisten aldığı kullanılmış atık kağıtları setin her tarafına saçmıştır. Bununla beraber Bordwell’e göre dekorda ‘gerçeklik’, takip edilen geleneklerin bir sonucudur;

“ ‘Greed’ ve ‘All the President’s Men’, her biri kendi zamanlarının birer gerçeklik modelidir. Bugün için bunlar çok farklı görülebilir fakat bugün gerçekçi olarak izleyiciyi etkileyen şey geleceğin izleyicisi için yüksek bir stilize olmuş görüntü gibi görünebilir. Tarihsel güvenilirliğin içindeki gerçeklik sadece muhtemel bir yaklaşım olmaktan uzaktır.”¹⁷³

Bununla beraber, tüm filmler tamamen bu tarihsel gerçekliğin taklitine yönelik bir anlayışla yapılmazlar. ‘Intolerance’da D.W. Griffith çeşitli tarihsel dönemler üzerinde çalışır. Onun ‘Babylon’u -biraz Asya, biraz Mısır, biraz Amerikan-, o şehrin kişisel bir görüntüsünü oluşturur. Benzer olarak ‘Ivan the Terrible’da S. Eisenstein Azar’ın sarayının dekorunu aydınlatma, kostüm ve oyuncu hareketiyle harmanlayarak biçemselleştirmiştir. Böylece karakterler fare girişlerini andıran kapı yollarının içinden sürünerek geçerler ve alegorik duvarların önünde dururlar.

¹⁷³ Bordwell, 1990, a.g.e., s. 130

Dışavurumcu tasarımlar, genellikle gerçekliğin uzantılarının içine giremediği stüdyolarda yaratılır. Melies'in ilk örneğinde -'A Trip to the Moon'- olduğu gibi amaç sihirdir. Melies'in tasarımı Alman Dışavurumcuları ve Fransız Gerçeküstüçüleri gibi, bugünün modern dışavurumcu tasarımlarını yaratmış Stanley Kubrick ve George Lukas gibi yönetmenlerin de esin kaynağı olmuştur.

Dışavurumcu tasarımlar, izleyiciyi olağanüstünün gizemiyle yüzleştirir. Fellini'nin 'Satyricon', 'Amarcord' ve 'Casanova' filmlerinde olduğu gibi aşırı ve mükemmel tasarımlar hayal ürünü bir dünyanın kusursuz örnekleridir. 'Amarcord', Fellini'nin gençliğinde Rimini'deki hatıralarını filmleştirir. Fellini tümüyle stüdyoda çektiği filmde gerçekleri değil duyguları yakalamak istemiştir. Fellini'nin bir başka filmi 'And the Ship Sails On' gerçeği hileli bir şekilde yaratmaya çalışmaz. Tümüyle stüdyoda çekilen filmde Fellini, bunun bir film seti olduğunu ve denizin siyah plastik malzemedan yapıldığını izleyicinin bilmesini ister. Fellini, "ben ve benim gibi yönetmenler için sinema, fantezi ve hayal gücüyle gerçekliğin yorumlanması ve tekrar yaratılmasının bir yoludur. Stüdyo yarattığımız şeylerin onsuz olamaz bir parçasıdır"¹⁷⁴ diyerek stüdyo dekorunun onun mizanseninde temel yapı taşlarından biri olduğunu belirtir.

İngiliz yapım tasarımcısı Robert Mallet-Steven film setinin nasıl olması gerektiğini şöyle açıklar:

"Bir film seti, iyi olması için, etkileyici olmak zorundadır. İster gerçekçi ister dışavurumcu, ister modern ister eskiye ait olsun filmin dramatik yapısına giren bir parça olmalıdır. Film seti karakter gözükmeyen önce onu temsil etmelidir. Karakterin sosyal durumunu, alışkanlıklarını, yaşam stiline, kişiliğini göstermelidir. Set samimi bir şekilde aksiyonla ilişkili olmalıdır."¹⁷⁵

David Lynch'in filmlerinde karakterlerin fiziksel ve psikolojik hastalıkları, yeraltı dünyasının gerçeküstü bakışlarıyla ilgilidir. 'Blue Velvet'in küçük kasabası

¹⁷⁴ Giannetti, a.g.e., s. 274'deki alıntı.

¹⁷⁵ A.g.e., s. 278'deki alıntı.

karakterlerin yaşadığı gerilimin bir parçası, hatta Frank'ın (Dennis Hopper) nevrotik kişiliğinin bir parçasıdır.

Yönetmenin ihtiyaçlarına bağlı olarak, dekor tematik ve psikolojik düşüncelerle görsel olarak paralellik kurar. Losey'in 'The Servant' filmindeki merdivenler ana tematik bir sembol olarak kullanılır. Film, evin sahibi üzerinde kontrol sağlamaya çalışan uşakla ilgilidir. Film boyunca Losey, merdivenleri bir çeşit psikolojik savaş meydanı olarak görür. İki adamın merdivenler üzerindeki birbirlerine göre pozisyonları izleyiciye savaşı kimin kazandığını hissettirir.

Filmler, ayrıca, dekorlarının işlevlerini arttırmak için "rengi" de kullanırlar. Örneğin, Jacques Tati'nin 'Play Time'ı, anlatısında gelişmiş kuralların bir parçası olarak renk şemalarını değiştirerek kullanır. 'Play Time'ın ilk bölümünde dekor (ve kostüm) genelde gri, kahverengi, siyah rengin hakim olduğu soğuk metalik renklerdir. Filmin sonrasında, restoran sahnesiyle birlikte dekor vişne kırmızısı, pembe ve yeşil tonlara döner. Dekorun renklerindeki bu değişim insansız bir şehir mekanından spontanlığa dayanmış bir şehre anlatının gelişimini destekler.

Karmaşık yapım tasarımları, film anlatısının arka fonu olarak kullanılan inanılır mekanları yaratıcı bir şekilde oluşturabilir. Bu şekilde filmin birleştirilmiş mizansenini tamamlamak için yapım tasarımı inanılır ve gerçek mekanları stilize eder ve giydirir. Mekanda çalışmak yönetmen, görüntü yönetmeni ve yapım tasarımcısı tarafından planlandığı gibi filmin mizanseninin ciddi bir revizyonunu zorunlu kılmaz. Yapım tasarımcısı filmin mizansenini açıklayacak inanılır mekanları değiştirebilir.

Aynı zamanda dekor, düzensizce yığılmış bir dekorda, aktörleri sıkıştırır ya da onları sıfıra, göze çarpan bir yokluğa indirir. Visconti'nin 'Il Gattopardo' ve Dreyer'in 'La Passion de Jeanne d'Arc'ında olduğu gibi, dekor şiddetle sarsabilir ya da Alman Dışavurumcu sanatından kuvvetli olarak etkilenen 'The Cabinet of Dr. Caligari'deki köşeli caddeleri ve yukarı kalkan binaları gibi çarpıtabilir.

Bununla beraber, tamamıyla bir dekorun inşa edilmesine ihtiyaç yoktur. Parayı korumak ya da fantastik efektler yaratmak için minyatür dekorlar oluşturulabilir. Max Ophüls 'Letter From an Unknown Woman'da minyatür olarak bir şehir kurar. Bir dönem filmi olarak Losey'in filmi, yarattığı ayrıntılı minyatür şehir dekoruyla, dönemin gerçekliğini yakalar. Bugünün bilim-kurgu filmleri de yarattıkları fantastik dünyaları bu minyatür dekorlara borçludur. George Lukas'ın 'Star Wars' filmleri ya da Luc Besson'un 'The Fifth Element' filmi fantastik ama inanılır olan dünyalarını başta çok ayrıntılı olarak hazırlanan minyatür dekorlara borçludur.

Benzer şekilde yaratılan Kubrick'in '2001'inde tüm yapım tasarımı, filmin ana olay örgüsünden çok daha fazla bir biçimde merkez ilgi noktası olarak yer alır. Kubrick zamanının büyük çoğunluğunu uzay gemisinin, farklı uzay istasyonlarının yaratılması ve bunların fotoğraflanması için harcamıştır.

Seçilmiş ya da inşa edilmiş, tarihsel güvenilirliği sağlayan, bir gerçeklik ya da dışavurumcu bir bakış yaratan dekor, renkli ya da siyah-beyaz olsun sonsuz sayıda işleve sahiptir. Stephenson tüm bu işlevlerin izleyici üzerindeki etkisini şöyle açıklar:

“sinemanın gerçekliği, gerçeğin kendisinden açıkça fark edilebilir olarak görünür. Yapım tasarımcısı görevini, gerçek olduğu kadar izleyicinin beklentilerine de uygun bir dünya yaratmak olarak görür. Film yapan, dönemin gelenekleri, kuralları ve değerleriyle filme yaklaştığında, izleyiciyi etkileyen bir film yapmanın yolu ortaya çıkar.”¹⁷⁶

¹⁷⁶ Stephenson ve Phelps, a.g.e., s.151.

3.4.2. Kostüm ve Makyaj

Doğu tiyatrosuna bakıldığında özellikle maskelerin, makyajın ve kostümlerin çok özel anlam yüklü kodları vardır. Benzer şekilde batı tiyatrosunda da saç stilleri, sakallar ve çeşitli kostümler, geleneksel -bunun için de simgesel- anlamlar taşıdıkları gibi, gerçekçi -ikonik- bilgileri de iletirler. Aynı zamanda, daha görkemli ve daha renkli bir kostümü, saç biçimi ve makyajı olan merkezdeki karakteri işaret ederek deiktik işaretler olarak işlev görürler.¹⁷⁷ Benzer şekilde sinemada da kostüm ve makyaj hem estetik hem de dramatik özelliklere bağlı kalarak bu üç göstergesel –simgesel, ikonik ve deiktik- anlamlarla yüklenirler. Perdede ve sahnede, her şeyden önce, kostüm ve makyaj karakterin kişiliğinin ayrılmaz birer parçasıdır, oyuncunun tanımlanması ve anlamlandırılmasında en etkili kodlamalara sahiptir.

Giannetti, filmlerde kostüm ve makyajın sadece bir yanılsamayı kuvvetlendirmek için gereksiz bir süs olmadığını, karakterin ve temanın bir sureti olduğunu söyler.¹⁷⁸ Stephenson da Giannetti'yi destekler bir şekilde özellikle kostümün hiçbir anlamı olmayan faydacıl bir şey olmadığını, tam tersine açıklayıcı ve anlamlandırıcı olması gerektiğinden bahseder.¹⁷⁹

Kostümün kapsadığı bilgi öncelikle karakterin bilinmesi gereken en asal özelliklerine sahiptir: üst tabakadan mı yoksa yoksul mu, hangi işi yapıyor (hizmetçi, polis, gangster, asker...vb.), hangi ülkeden ya da yöreden? İkonik anlamdaki bu gösterge filmde kostümün en tipik görsel anlamlandırmasıdır.

Diğer taraftan kostüm ve makyaj biçemi, sınıf kavramı ve mesleki özelliklerinin yanında kişinin kişiye özel görüntüsünü ve hatta psikolojik durumunu da yansıtır. Esslin

¹⁷⁷ Esslin, a.g.e., s. 56.

¹⁷⁸ Giannetti, a.g.e., s. 282.

¹⁷⁹ Stephenson ve Phelps, a.g.e., s. 152.

bu konuda, ilk tipik göstergebilimci Sherlock Holmes'un yeteneklerinden yararlanılması gerektiğini düşünür:

“Bilindiği gibi, onun, yüzdeki yaralardan, tanıştığı insanların kılıklarından çok sayıda, keskin bilgiyi bulup çıkarma yeteneği vardı. Karakterin görünüşündeki en ufak ayrıntılar, giysilerinin kesimi, teninin rengi, giysilerindeki lekeler çok sayıda bilgi içerirler ve böylece sahnedeki karakterin açımlanması yönünden önemli rol oynarlar. Yakın çekimlerde en minik ayrıntılar bile dikkat çektiğinden, bunun sinemadaki rolü daha da çoktur.”¹⁸⁰

Fakat tüm bu bilgiler izleyicinin bilinçaltına ait geleneksel kodlamaların çözümlenmesi ve filmdeki dekor ve makyaj ile karşılaştırılması sonucu bir anlam kazanır. İzleyici günlük yaşantısında insanların giysileri, aksesuarları, makyajları ve vücutlarındaki doğal fiziksel izlere verdiği tepkilerin benzerini sinemadaki karakterlere karşı verir. Buradaki en hassas nokta bunların büyük bir çoğunluğunun kültürel kodlar olmalarıdır. Bu nedenle doğu ve batı sinemasının okunması o kültürleri tanımak ve bilgi sahibi olmakla çok ilgilidir.

Yönetmen, izleyicinin bu bilinçaltı görüntülerine karşılık verirken, bunların tersini kullanarak da şaşırtabilir. Diğer taraftan kostüm, yönetmenin sembolik anlamlandırmasının da aynı zamanda bir aracıdır. ‘The Leopard’da (1963) Visconti marksizm ve bir aristokrasi arasındaki farklılığı vurgulamak için kostümleri de kullanır. Film etkili bir biçimde kostümün ve dekorun sembolik anlamlandırmasına sahiptir. Bunlar Visconti'nin politik bakışının birer göstergesidirler.

Kostümlerdeki renklerin sembolik kullanımı da yönetmenin anlatımını kuvvetlendirir. Zeffirelli'nin ‘Romeo and Juliet’inde, renk sembolizmi kullanılır. Juliet'in ailesi sonradan görme zengin bir aile olarak tanımlanır: renkleri uygun olarak zengin kırmızılar, sarılar ve turunculardır. Diğer taraftan Romeo'nun ailesi eski ve köklü bir ailedir fakat güçsüzdürler. Kostümleri mavi, yeşil ve mor renklidir. Bu iki ayrı renk şeması ayrı yaşantıları karakterize eder. Film boyunca renk, aynı zamanda değişimi göstermek için kullanılır. Juliet filmde ilk görüldüğünde kırmızı elbiseler içerisindeydi. Romeo ile evlendikten sonra Juliet'in renkleri mavinin tonlarıdır.

¹⁸⁰ Esslin, a.g.e., s. 57.

Kostümün filmde en önemli özelliklerinden biri ‘inanılır’ olmasıdır. Tiyatro sahnesinde kostüm abartılı olmak durumundadır çünkü sahnenin karakterleri tiyatronun en arka sırasından ayırt edilebilir olmalıdır. Sahneden farklı olarak film için kostüm yakın plan çekimlerde dahi inanılır olmak zorundadır. Bu nedenle kostümlerin seçilmesi ve tasarlanması gerekmektedir.

Her ne kadar inanılır olma çok önemli olsa da, sinemada da karakter tiyatrodaki gibi görüntüde diğer karakterlerden ayırt edilebilir olmalıdır. Filmin baş karakterinin filmin kalabalık bir sahnesinde ustaca ayırt edilebilmesini istendiğinde bunu sağlayacak kostümlerin olması gereklidir.

Dekor tasarımındaki gibi kostüm, filmin bütünü için çok özel işlevlere de sahip olabilir. Örneğin, Eric Von Stroheim, dekorun inandırıcılığı gibi kostümün de inandırıcılığına tutkuyla bağlanır. Bununla beraber, kostüm, sadece grafik tasarım özellikleriyle de dikkat toplayacak şekilde, oldukça biçemsel olabilir. ‘The Cabinet of Dr. Caligari’de uyurgezer Cesare siyah bir kostüm giyerken kaçırdığı kadın beyaz bir gecelik giyer. Kesimine, dokusuna, rengine ve gösterişine bağlı olarak belirli kostümler kişisel sıkıntıyı, titizliği, zarafeti, asaleti...vb. ifade edebilir. ‘Ivan the Terrible’ın kostümleri baştan başa, birbirleriyle renkleri, dokuları ve hatta hareketleriyle uyum içerisinde bir orkestrasyon yaratırlar.

Kostümler ile birlikte aksesuarlarda tasarımın asal parçalarıdır. Öncelikle ikonik gerçekliğe sahip olan aksesuarlar, sembolik olarak da kullanılırlar. Örneğin, Kurosawa filmleri bu tür aksesuarların zengin kullanımına sahiptir. ‘Kagemusha’ ve ‘Ran’da askerlerin üzerindeki renkli bayraklar ve kafalarındaki kasklar hangi savaşan gruba ait olduklarını simgelerler. ‘Citizen Kane’ Kane’nin çocukluğundaki kayağı ‘Rosebud’ filmin asal eksenine oturmuş bir aksesuardır.

Dekor tasarımının filmin doğrusal anlatı sistemi için oluşturacağı anlamlandırmalar gibi, kostüme ait ‘kişileştirmeye özel aksesuarlar (prop)’ da anlamın göstergeleridir. Bu aksesuarların, diğer filme ait aksesuarlardan farkı karakter

kişileştirmesinde simgesel fakat deiktik bir gösterge olmasındadır. Aksesuar simgesel anlamıyla direk olarak kullanan kişiyi işaret eder ve sahnenin aksiyonuyla ilgilidir Drakula düşüncesi kesinlikle bir kurbanın etrafında olan ve gelişen, pelerinli giysilerle dalgalar halinde yükselen korkunun düşüncesidir. Fellini'nin '8 ½' nda film yönetmeni Guido'yu hatırlamak, dünyanın dışından kendini korumak için güneş gözlüklerini kullanan bir kişiyi hatırlamaktır. Martin Scorsese'nin 'Cape Fear' filmindeki oyuncak ayı, alarm sisteminin bir parçasıdır. 'Thelma & Louise' de yeşil spor araba, özgürlüğün metaforudur. 'Taxi Driver'da Robert de Niro'nun giydiği kurşun geçirmez yelek, kahramanın ölümle ilgili paranoyasının fiziksel karşılığıdır. Sinemada kostümün herhangi bir parçası aksesuar oluşturabilir: 'Potemkin'deki kelebek gözlük, 'The Wizard of Oz'daki bir çift ayakkabı, 'Ivan the Terrible'daki haç kolye.

Film türleri kostüm aksesuarlarının yaygın bir kullanımına sahiptir: altı patlarlı tabanca, otomatik tabanca, silindir şapka ve baston. Her usta film komedyeni aksesuarların tamamıyla örttüğü özel bir isimle hatırlanır: Chaplin'in bastonu ve melon şapkası, Fields'ın sigarası ve silindir şapkası, Laurel ve Hardy'nin melon şapkaları ve dar takım elbiseleri, Harpo Marx'ın geniş ve büyük cepleri, Jacques Tati'nin piposu, yağmurluğu ve süet ayakkabıları. Örnekler arttırılabilir fakat en önemli nokta, kostüm motiflerinin filmin bütün biçimini tamamlayan bir işlevi vardır.

Kostümler için önemli olan tüm bu noktalar, mizansenin önemli göstergelerinden biri olan aktörün makyajı için de geçerlidir. İlk kullanılmaya başlayan film malzemesinin özelliğinden dolayı aktörün yüzünün yeterli detaylarla gösterilememesi nedeniyle makyaj gerekliydi. Bugüne kadar perdede aktörün görünümünün değerini arttırmak için makyaj çeşitli şekillerde kullanıldı. Fakat bu kullanım büyük bir gelişim gösterdi. Dreyer'in 'La Passion de Jeanne d'Arc'ı tamamıyla makyajın kullanılmamasıyla ünlüydü. Bu film kuvvetli dini bir drama yaratmak için yakın planları ve yüzdeki ufak değişiklikleri kullandı. Benzer şekilde Flaherty ve Eisenstein'in filmleri, Visconti'nin 'La Terra Trema', de Sica'nın 'Umberto D', Bresson'un 'Pickpocket' filmleri de makyajsız sahnelemenin ünlü örnekleridir. Diğer taraftan, 'Ivan the Terrible' da Eisenstein'in Çar 5. Ivan kavramı, oyundaki

karakter tarafından bir peruk, sakal ve kaş takılarak yaratılmıştı. Tarihsel şahsiyetler gibi görünmek için aktörlerin değişimini gerçekleştirmek makyajın işlevlerinden biridir.

Fakat sinemadaki makyaj sahnedenkinden çok daha gizli ve ustalıkla yapılmalıdır. Chaplin Şarlo'nun serseri karakteri için yaptığı abartılı sahne makyajı dahi tiyatrodan olduğundan çok daha hafiftir. Makyajdaki en küçük ve ince değişimler dahi sinemada izleyici tarafından algılanır. Polanski'nin 'Rosemary's Baby' filminde Mia Farrow'un donuk yeşil yüzü, şeytanın çocuğuna hamile kalırken vücudunun ilerleyen çürümesini göstermek için kullanılmıştır. Benzer şekilde, Fellini'nin 'Satyricon' filminde oyuncuların cadı gibi olan makyajları dönemin Roma nüfusunun yaşarken ölümünü ve yozlaşmasını ifade eder.

Makyaj, aynı zamanda gerçeğin yaratılmasında da yardımcı olabilir. Othello'da Laurence Olivier saçlarını ve tenini siyahlaştırmakla mümkün olabildiğince inandırıcı bir Arabi canlandırmak için çabalar. Kadınlar genelde sıradan kozmetiklerle yaptıkları gibi makyajlarını sinema için de yaparlar, erkekler ise, normal hayatlarında nasıl makyajsız görünüyor iseler filmde de makyajlarını bu görünümle bozmamak üzere yapmalıdırlar. Bununla beraber gerçekçi olmayan biçimleri de yaratmak için makyaj kullanılır. Drakula'nın uçuşan peleriniyle birleşen uzun ön kesici dişleri 'vampir' imajını yaratır ve genelde tuhaf makyajlar korku türünün gelenekleri içerisinde büyük bir rol oynar. 'The Cabinet of Dr. Caligari'de, aktörün yüzü aydınlık ve karanlık renklerin gölgesiz bölgeleriyle boyanmıştır ve bu mizansen filmdeki diğer göstergelerin benzer ele alınış biçimiyle uygunluk gösterir.

Fellini'nin filmleri 'Felliniesque' olarak bilinen grotesk, korku verici ve daima güçlü ifadeli yüzlere ve vücutlara sahiptir. Hatta Fellini ana rollerdeki oyuncularını tekrar yaratır. Eğer gerekirse, 'Casanova'daki Donald Sutherland gibi, onları hilkat garibesine dönüştürür. Yüzyılın son çeyreğindeki gelişmeler özellikle makyaj alanında da yeni yönelimlere yol açmıştır. 'Felliniesque' benzeri yaratımlar özellikle korku, gerilim ve gerçeküstü filmlerde çok daha şiddetli biçimde kullanılmıştır. Bu tip makyajların yapıldığı filmlerde makyajın iyi yapılmasının yanı sıra, önemli olan çekimin artistik değeridir. Yakın plan çekimlerde dahi makyajla yaratılan karakter izleyiciyi rahatsız

etmeyecek şekilde olmalıdır. Perdede görülen nesne ya da karakter gerçeğin bir kopyası olmamakla birlikte kendi doğruluğu içinde gerçek olarak algılanır.

Sinemada yaratılan oyuncu görünümünün üzerindeki büyük kontrol nedeniyle, sahnedekinden çok daha büyük fiziksel dönüşümlerin oyuncu tarafından yaratılması mümkündür. Yıldız oyuncu sert bir şekilde fiziksel görüntüsünü plastik makyaj kullanmadan da değiştirebilir. Örneğin Robert de Niro 'Raging Bull'da canlandığı orta yaştaki boksör eskisine uygun bir vücut yaratmak için filmde önce çok fazla kilo almıştır.

Sinema makyajı oyuncunun kostümüyle birlikte yakın bir ilişki içerisinde olur. Genelde yıldız oyuncular kendilerini çekici bir hale getirmeye yönelik makyajları tercih ederler. Monroe, Garbo ve Harlow genellikle çok ince ve yumuşak makyajlara sahiptirler.

3.5. Mizansenin Oyunculuk Göstergesi

3.5.1 Oyuncu Yönetimi

Sahnedeki ya da beyaz perdedeki oyuncu, her şeyden önce, kendi fiziksel karakteristikleri, sesi ve doğası olan ‘gerçek’ bir kişidir; ikincisi, o, canlandıracağı hayali karakteri iyice inceleyip o karakterin bilinç durumuna girerek başkası olur, giysi, makyaj ile görünüşünü değiştirir, canlandıracağı karaktere uyacak ses niteliğini ve zihinsel davranışı saptar: bu durumda o, Prag okulunun deyişiyle bir ‘sahne figürü’dür, karakterin fiziksel taklididir. Üçüncüsü ve en önemlisi, hayali karakterin içinde bulunduğu ve sonuçta oyunu ya da filmi gören seyircinin zihninde iz bırakacak olan öyküdür.¹⁸¹ Sonuçta oyuncu, ikonik bir göstergedir; göstergesi olan gerçek bir insandır.

Sinema kuramcılarının da sinema oyunculuğunun ne olması gerektiğini ya da nasıl olması gerektiğini ortaya koyarlarken benzeştirilen ya da ayrıştırılan temel nokta hep tiyatro ve sahne oyunculuğu olmuştur. Belki de bu düşüncenin altında yatan neden, perdedeki oyunculuğun yaratımının başka koşullandırmaları gerektirdiğini önce yönetmene daha sonra da oyuncuya -belki de daha sonra izleyiciye- duyurmak ya da açıklamak mıydı?

Pudovkin her şeyden önce, “tiyatronun doğasından çıkartmak zorunda olduklarımızı, koruduklarımızı ya da değiştirdiklerimizi anlamak için sinemanın doğasındaki teknik olasılıkları öncelikle değerlendirmek zorundayız”¹⁸² der.

Sinema her şeyden önce sadece mekanik bir sabitleme ya da kaydetme değil aynı zamanda izleyiciyle derin ve etkileyici bir iletişim kurma yöntemi. Bu iletişim kurma bir roman buluşu içinde tam olarak gerçekleşir. Lotman bu ayrımı şöyle açıklıyor:

“Oyuncunun mimikleri sahnede anlatı tarzına uygun gizli olmayan anlatı tarzını temsil ederken, yönetmenin anlatısı yazınsal anlatıya uygun olarak kullanılmaktadır: gizli bölümler bir dizi halinde birleşmektedirler. Başka bir özgürlük daha "perdedeki

¹⁸¹ Esslin, a.g.e., s. 47.

¹⁸² V. I. Pudovkin, *Sinemanın Temel İlkeleri* (İstanbul: Bilgi Yayınevi, 1966), s. 126.

insan"ın bu görünüşünü "romandaki insan"a yaklaştırmaktadır ve onu sahnedeki insandan ayırmaktadır."¹⁸³

Tiyatro söze dayalı bir performans sanatıdır, sinema ise görüntüye dayalı. Temeldeki bu ayırım oyunculuk açısından farklılıkları da ortaya koyar. Tiyatro oyuncusunda aranılan ilk vasıf şüphesiz tüm izleyiciler tarafından görülmek ve işitilmek zorunluluğudur. Pudovkin, sahne oyuncusunun tiyatro sahnesinin son sırasından açık ve net olarak görülebilmek ve duyulabilmek için çeşitli yöntemlerle hareket etmeyi ve konuşmayı öğrenmesi gerektiğini söyler.¹⁸⁴ Çünkü sahnede oyuncu, izleyiciyle baş başadır ve sanatsal edimini kendi kişiliği ve yetenekleri ile izleyiciye aktarmak zorundadır. Sinemada ise oyuncunun edimi kamera aracılığıyla izleyiciye sunulur.

Kameranın hareketi oyuncunun edimiyle buluşur. Çekim sırasında, oyuncu zayıf bir ses tonuyla zorlanmaksızın konuşabilir, sesinde ve hareketlerinde küçük ayrıntıları göstermek için de serbesttir. Bu da onu gerçekliğe daha yakınlaştırır. Bazin bu nedenle sinemanın gerçekçi bir sanat olduğundan söz eder. Tiyatrodan sinemaya geçiş fiziksel bir gerçeklik sağlar ve izleyiciyi hayal dünyasının ötesine taşır.¹⁸⁵ Tiyatroda gerçeklik ime sinema da ise imler gerçekliğe dönüşür.¹⁸⁶ Böylece alıcının neler yapabileceğini bilen oyuncu, sinema oyunculuğuna geçiş yapabilir.

Tabii ki oyuncu için bilinmesi gerekenler bunlarla sınırlı kalmamaktadır. Bazin, sinemada izleyicinin kitleye dönüştüğünü söyler çünkü film izleyicisinin kendini film kahramanının psikolojik oluşumu ile özdeşleştirmek eğilimindedir. Perdede izleyici özdeşleşme sayesinde tatmin olurken sahnede özdeşleşme olmadığı için kıskançlık ve gıpta etme vardır. Tiyatroda aktif ve bireysel bir bilinçlenme gerekirken sinemada yaratım kitle psikolojisine bağlıdır. Burada oyuncu problemine yeni bir ışık tutulmuş olur. Oyuncunun konumu ontolojik seviyeden psikolojik seviyeye geçer.

Sinemanın ilk yıllarında sinema oyunculuğunun kendine özgü özellikleri ve yöntemlerinin bilinmemesi sinemanın bu olanaklarının henüz farkına varılmamış

¹⁸³ M. Yuriy Lotman, *Sinema Estetiğinin Sorunları* (İstanbul: de Yayınları, 1986), s.123.

¹⁸⁴ Lotman, *a.g.e.*, s. 230.

¹⁸⁵ Bazin, *a.g.e.*, s. 76.

¹⁸⁶ Lotman, *a.g.e.*, s. 121.

olmasından ve sinema dilinin oluşturulamamış olmasından kaynaklanmaktaydı. Bu nedenle sinemadaki oyuncular ve yönetmenler hep tiyatrodan gelmekteydi.

Max Linder, tiyatro geleneğinden kopamamış doğrudan doğruya seyirciye dönük oynamış, onlara göz kırpmış ve hatta seyirciden kendisine tanıklık etmesini istemiştir.

Buna karşın Charlie Chaplin'in büyüklüğü ise onun yeteneklerini ortaya çıkaran sinemadan kaynaklanmaktadır. Sinema Chaplin'e tiyatrodan daha fazla olanak tanır. Bazin, "sadece perde Charlie Chaplin'e minimum zaman içinde maksimum etkisinin sağlayabileceği jestlerin ve koşulların matematiksel mükemmelliği olanağını sağlar"¹⁸⁷ der.

Sinemanın ayrımları ve sahneleri bir çok parçaya (çekime) ayırma işlevi sinema oyuncusu açısından hem bir dezavantaj hem de bir avantajı gündeme getirir. Bütünlüğü bozulan aksiyona karşın oyuncu hem bu bütünlüğü bozmamak hem de gerçeklikten ve yarattığı tipin 'aura'sından uzaklaşmamak zorundadır.

W.Benjamin'e göre, "Sahne oynayan oyuncu aynı zamanda rolünün karakteri ile özdeşleşir. Sinema oyuncusu ise çoğu kez bundan yoksundur. Onun edimi tek başına bir bütün olmayıp, tek tek çok sayıda edimlerden bir araya gelmelidir."¹⁸⁸ Teknik olarak ortaya çıkan bu kaçınılmaz bölünmeler oyuncunun gereksinimi olan bütünlüğü ve birlikteliği korumasında temel karşıtlığı oluşturur. Diğer taraftan ekonomik ve teknik koşullar nedeniyle filmin çekimi sırasında olay örgüsünün doğrusal çizgisi bozularak bazen son sahne önce ilk sahneler sonra çekilebilir. Bu oyuncunun yaratmak istediği karakterin film içerisindeki gelişimini yakalamasında büyük bir zorluğa neden olur.

Pudovkin, genelde film oyuncusunun çalışmasında, olgunun kesiksiz gelişmesinin bilincinden yoksun olduğunu belirtir. Bütünlüğü kurgu sağladığını ve oyuncuda böyle bir anlayışın olduğu takdirde serbestçe çalışabileceğini aksi takdirde

¹⁸⁷ Bazin, a.g.e., s. 62.

¹⁸⁸ Benjamin, a.g.e., s. 26.

yönetmenin oyuncu çalışmasını düzenlemesi gerektiğini belirtir.¹⁸⁹ Bundan dolayı oyuncu çalışmasının yönetmen tarafından düzenlenmesinin sinemada öne çıktığı anlaşılır bir şeydir. Çünkü filmi baştan sona gören yönetmendir.

Bu yaşanan dezavantajı yine Pudovkin tiyatroya ait ilk ve en önde gelen yöntem olan ön hazırlık çalışmasının (prova) önleyebileceğine değinir.¹⁹⁰ Bu çeşit bir prova çalışması, planlanmış görüntünün karesi içindeki oyuncunun kendini her yöne serbestçe hareket eden organik bir parça olarak hissetmesini kolaylaştırır. Esas itibariyle, oyuncunun canlandırdığı karakterin farklı küçük parçalarını hissetmesi için kesinlikle bu tip bir çalışma yapılmalıdır, bununla beraber gerçekte süreksizlik, birleşik olarak, gerçek görüntüde süreklidir.

Öte yandan, yine sinemanın koşullandırdığı, bir aksiyonun defalarca tekrarlanabilme olasılığı sayesinde yönetmen istediği parçaları seçerek birleştirir ve oyuncunun bir süreksizlik içerisinde gerçekleştirdiği performansını en üst noktada birleştirebilme olanağına sahiptir.

Öte yandan Lotman, sinematografinin, insanı parçalara ayırma ve bu parçaları zamansal açıdan ilerleyen bir dizi halinde sıralama olanağını sinema dili açısından bir avantaj olarak değerlendirir. Lotman'a göre bu olanağı, bir insanın dış görünüşü, yazında doğal olan, ama tiyatrodan mümkün olmayan, bir anlatsal metne dönüştürmektedir. Oyuncunun mimikleri sahnedeki anlatı tarzına uygun gizli olmayan anlatı tarzını temsil ederken, yönetmenin anlatısı yazınsal anlatıya uygun olarak kullanılmaktadır: gizli bölümler bir dizi halinde birleşmektedirler. Başka bir özgürlük daha "perdedeki insan"ın bu görünüşünü "romandaki insan"a yaklaştırmaktadır ve onu sahnedeki insandan ayırmaktadır.¹⁹¹

Bununla beraber, sinematografinin segmentleri birleştirme işlevinin sinema oyunculuğunda farklı bir yaklaşıma yol açacağını belirten Kuleşov yaptığı deneyle de bunu kanıtlar. Kuleşov bu deneyinde oyuncuların yüzündeki ifadenin, o andan önceki

¹⁸⁹ Pudovkin, a.g.e., s. 253.

¹⁹⁰ Pudovkin, a.g.e., s. 245.

¹⁹¹ Lotman, a.g.e., s. 123.

ve sonraki çekimler tarafından nasıl belirlendiğini ortaya koyuyordu. Bu deney filmin belli yerlerinde yer alan; masada duran çorba tabağı, bir tabut ve ayısıyla oynayan küçük bir çocuk çekimlerinin her biri ardına ünlü Sovyet oyuncu Mosjukin'in aynı ifadesiz omuz çekimini ekliyordu. Seyirciler oyuncunun unutulmuş çorba tabağı karşısında derin düşüncelere dalmış halini işaret ediyorlar, tabuta bakışındaki derin üzüntüden duygulanıyorlar ve oyuncakla oynayan küçük çocuğu seyrederken mutlu gülümseyişine hayran kalıyorlardı. Oysa her üç durumda da yüzün şekli aynıydı. Bu deneyle Natürallizm'den nefret eden Kuleşov Stanislavski'nin ruhsal gerçekliğe dayandırdığı oyunculuk tarzına ağır bir darbe indiriyor ve tiyatrodaki anti-psikolojist oyunculuğun sinemaya da taşınabileceğini gösteriyordu.

3.5.2. Oyunculuk Biçemleri

Giannetti, Gerçekçilik ve Dışavurumculuk arasındaki diyalektiğin oyunculuk biçemlerinin sınıflandırmasında da bir aracı olarak kullanılabileceğinden bahseder.¹⁹² Fakat gerçekçi ve dışavurumcu oyuncululuğun alt bölümleri ve bir çok farklı varyasyonları vardır. Oyunculuk biçemleri döneme, türe, filmin tonuna, ulusal kökene, yönetmenin bakış tarzına göre farklılıklar gösterir.

Bununla beraber bir karakter yaratımında, aktör iki türlü oyunculuk yaklaşımını kullanır: ‘Metod oyunculuk’ ve ‘Teknik oyunculuk’.¹⁹³ Bu yaklaşımlardan ilki gerçekçi oyuncululuğun bir oyunculuk yaklaşımı iken, Teknik oyunculuk hem gerçekçi hem de dışavurumcu oyuncululuğa hizmet eder.

Gerçekçilik ve Dışavurumculuk, dönemden döneme farklı oyunculuk yorumlarına konu olmuştur. Sessiz sinema dönemindeki gerçekçi oyunculuk (Lillian Gish) ile bugünün gerçekçi oyunculuk biçemi farklılık gösterir. Giannetti, Kalus Kinski'nin ‘Aguirre, the Wrath of God’ (1973) filmindeki dışavurumcu oyunculuk biçimini ‘The Cabinet of Dr. Caligari’deki Conrad Veidt'in dışavurumcu oyuncululuğuyla karşılaştırıldığında, Kinski'nin oyuncululuğunun Veidt'e göre oldukça gerçekçi olduğunu söyler.¹⁹⁴

Ulusal kökene bağlı oyunculuk biçemi sınıflandırması aldatıcı olabilir. Çünkü her ülke içerisindeki oyunculuk biçemleri de geniş bir alana yayılabilir. Örneğin, İtalyanlar akdeniz mizaçlarıyla teatral oldukları söylenir; karikatürize tipler ve animasyona dayalı duygularını ifade etme. Fakat İtalyan oyuncular arasında da farklılıklar vardır. Güney İtalya karakterleri hafif latin stereotipine uyan bir oyuncululuğa yönelirken, Kuzey İtalyanların çok çekingen ve kendiliğinden olmayan bir oyunculuk biçimleri vardır.

¹⁹² Giannetti, a.g.e., s. 228.

¹⁹³ Prince, a.g.e., s. 91.

¹⁹⁴ Giannetti, a.g.e., s. 228.

Tür ve yönetmenin etkisi oyuncu biçimini önemli ölçüde etkilemekle birlikte biçimin bireysel farklılıkları estetik olarak biçimin diğer genel karakteristiklerinden daha önemlidir. Örneğin, Chaplin, Keaton, Harold Lloyd, Harry Langdon ve Laurel & Hardy gibi oyuncuların hepsi sessiz sinemanın oyuncuları olmalarına karşın kuvvetli bir şekilde geliştirdikleri bireysel biçemleriyle anılırlar.

Oyunculüğün romantik biçiminin kusursuz örneklerinden biri Greta Garbo'dur. Garbo, romantik biçimini özetleyen aşk sahneleriyle çok ünlüdür. Molly Haskell, "onun birine duyduğu aşk, aşkın kendisinden daha önemli değildir" der.¹⁹⁵ Eleştiriler Garbo'nun tonundaki bir oyunculğu 'Yıldız (Star) Oyunculuk' olarak görürler.

Yıldız oyuncular, genelde filmin peşinden sürüklediği rolleri oynayan tanınmış oyuncularlardır. Yıldız oyuncu ortak bir perde kişiliğidir. Yıldız tek bir filmdeki herhangi bir performanstan daha çok, bir çok film tarafından genelleştirilmiş bir yaratımdır. Greta Garbo, John Wayne, Bette Davis, Humphrey Bogart, Katharine Hepburn gibi ilk akla gelen isimler bu farklı perde kişiliklerine sahiptir.

Yıldızlar iki kategori içerisinde değerlendirilir: 'Kişilik yıldızları' ve 'karakter yıldızları'.¹⁹⁶ John Wayne, Judy Garland, Bette Davis gibi oyuncular, perde kişiliklerine sahip kişilik yıldızlarıdır. Onların oyunculukları her filmlerinde benzerlik gösterir. Buna karşın karakter yıldız, rolden role görsel ve davranış karakteristiklerinin değişim gösterdiği geniş bir rol yelpazesinde oynamaya yönelir. Robert de Niro, Dustin Hoffman, Merly Streep gibi karakter yıldızları bir rolden diğerine aksanlarını, ulusal kimliklerini ve vücut dillerini radikal olarak değiştirirler.

Ayrıca oyunculuk biçimini oyuncunun enerji seviyesi de belirler. Cagney gibi yüksek enerjili oyuncular enerjilerini izleyiciye gösterirler. İzleyicinin yaşanda algıladığından daha geniş bir şekilde, hareketli ve yüksek yorum gücüyle izleyicinin ilgisini kontrol eden bir biçem sergilerler. Diğer yüksek enerjili oyuncular arasında,

¹⁹⁵ Giannetti, a.g.e., s. 233'deki alıntı.

¹⁹⁶ Prince, a.g.e., s. 90.

Harold Lloyd, John Barrymore, Katharine Hepburn, Bette Davis, Gene Kelly ve Barbra Streisand gösterilebilir.

Catherine Deneuve gibi düşük enerjili oyuncuların merceğe yakın çalıştıkları ifade edilir. Bu oyuncular hareketlerini göstermekten çok kameranın bu hareketleri ince bir şekilde ayarlamasına izin verirler. Dramatik etki için nadiren oyunlarını abartırlar. Henry Langdon, Spencer Tracy, Henry Fonda, Marilyn Monroe, Montgomery Clift gibi oyuncular bu sınıflandırma içerisindedir.

En önemli İngiliz oyuncular, tiyatrodan da göze çarpan oyuncular olmuşlardır. ‘İngiliz Repertuar (Repertory) Sistemi’¹⁹⁷nden gelen bu oyuncular klasik İngiliz oyun repertuarından bir çok farklı rolü -özellikle Shakespeare- oynayarak oyunculuk yeteneklerini geliştirdiler. Oyunculunun İngiliz gelenekleri, yakın gözleme dayanan, dışsal bir oyuncululuğa yönelir. Gerçekte tüm oyuncular diksiyon, hareket, makyaj, diyalekt, dans, eskrim, vücut kontrolü ve toplu oynama çalışmaları yaparlar. Hepsinin de üstünde, İngiliz oyuncular, karakterlerin inanırlıklarını zedelemeksizin kusursuz biçimde yüksek ve stilize olmuş diyalogları –Shakespeare, Shaw, Wilde ve Pinter’ın dili- izleyiciye aktardılar. Laurence Olivier, Ronald Coleman, Vivien Leigh, Jean Simmons, James Mason, Vanessa Redgrave, Peter O’Toole, Alan Bates, Audrey Hepburn, Peter Sellers, Sean Connery gibi oyuncular bu sistemin oyuncularındır.

İkinci Dünya Savaşı sonrası, oyunculunun gerçekçi biçimine yönelim başladı. Bir çok film yapan İtalyan Yeni Gerçekçiliğinden cesaretlendi. Belgesel film yapımcılığında gelen Roberto Rossellini, ‘Open City’de (1945) ikincil rollerde profesyonel olmayan oyuncuları kullandı. L. Visconti ve V. De Sica da ilk çalışmalarında amatör oyuncu kullandılar. “Oyuncu” demiştir Visconti, “her şeyden önce bir insandır: Gerçi kendine özgü güveni ve deneyimiyle bir profesyonel oyuncu da insan özelliklerini canlandıracak birer malzeme oluşturmaya elverişli şartlara sahiptir. Ancak amatör oyuncular en iyi malzemedir. Bu sonuncu grup yalınlığın çekiciliğine

¹⁹⁷ İngiltere’de orta boyutlu her şehir, o şehrin insanlarından oluşan tiyatro topluluklarına sahiptir ve her biri çok geniş bir repertuara sahiptir. Sisteme adını veren bu repertuar genişliğidir.

sahiptir, ortaya otantik ve sağlıklı bir insanlık serer, çünkü uzlaşmasız ve eğitimsiz bir çevrenin ürünüdür.”¹⁹⁸

Metod oyunculuk (ya da sistem) yaklaşımı, 1950’lerin başlarında Amerikan sinemasındaki oyuncu kuşağını çok güçlü bir şekilde etkileyen, oyunculuk hocası Lee Strasberg’in çalışmalarıyla gelişen bir oyunculuk yaklaşımıdır. Bu yaklaşım Elia Kazan ile birleşti ve Amerikan sinemasında baskın bir oyunculuk biçimi oldu. 1950’ler boyunca Kazan, bu sistemin yeni olmadığını ve kendisine ait olmadığını defalarca tekrar ettiği halde, Metod oyuncuğu onun ortaya çıkardığı söylendi.

Temelde film tarihine ve metod oyunculuk kavramının yansımalarına bakıldığında üç kavramla karşılaşılır: ‘duygusal bellek’, ‘fiziksel aksiyon’ ve ‘oyuncunun alt-metni’.¹⁹⁹

Moskova Sanat Tiyatrosu’nda Constantin Stanislavsky’nin geliştirdiği, prova ve oyuncu çalışmaları için çekim-dışı bir sistemdi. Stanislavsky’nin düşünceleri 1930’larda New York’da tiyatro çalışmalarında geniş bir şekilde yer buldu, özellikle oyunculuk hocası Stella Adler ve, Lee Strasberg ve Harold Clurman’ın başında olduğu ‘Group Theatre’ tarafından uygulandı. Group Theatre’in bir üyesi olan Kazan, 1947’de New York’da ‘Actor’s Studio’yu kurdu. Marlon Brando, James Dean, Julie Harris, Rod Steiger gibi bir çok ünlü oyuncu buradan mezun oldu.

Dış uyarıcıları vurgulayan geleneksel oyunculuğa karşı olan Stanislavsky’nin sisteminin merkezinde “oynadığınız her anı yaşamak zorundasınız” yaklaşımı vardır. Stanislavsky, oyunculukta gerçekliğin, sadece oyuncunun kendi duygularıyla birleştirmek zorunda olduğu karakterin içsel yapısıyla açığa çıkartılarak gerçekleşeceğine inanır. Geliştirdiği en önemli tekniklerden biri ‘duygusal çağrışımlar’dır. Julie Harris, “yaptığınız her şeyde, kendi geçmişinizle ya da bir

¹⁹⁸ Geitel K., Prinzler H.H., Schlappner M., Schütte W. **Luchino Visconti**. (İstanbul: AFA Yayınları,1986), s. 39.

¹⁹⁹ Carole Zucker, **Making Visible The Invisible** (London: Scarecrow Press, 1990), s. 296.

zamanlar sahip olduğunuz kimi duygularla kuracağınız bazı bağlantılar vardır” diye bunu açıklar.²⁰⁰

Stanislavsky, duygusal belleği, “Bir sahnede belirli bir noktada hissedilene ya da duyguya ihtiyacı olan oyuncu karakteri çözümledikten sonra, karaktere paralel duyguları hatırlamak için kendi yaşantısını araştırmalıdır. Oyuncu duyguyu nasıl açıkça göstereceğiyle ilgilenmez, sadece onu bulmakla ilgilenir ve ifade etmek için kendi vasıtalarına güvenir’ diyerek ifade eder.²⁰¹

Metod oyunculuk, bir rolü oynamak için duygusal çağrışımları kullanır. Aktör, korku, endişe, üzüntü gibi duygusal kalıpları kendi deneyimleri içerisinde araştırıp hatırlayarak kullanmaya çalışır. Kişisel olarak bu deneyimleri yaşamış ve bu duyguların doğrultusunda yaşadığı ‘an’ları tekrar görüntüye getirip yaratmaya çalışır. Metod aktör, karakteri hissetmesine imkan verecek uygun kişisel deneyimleri araştırır.

Stanislavsky’nin teknikleri güçlü bir biçimde psikoanalitikdir: kendi bilinç altının keşfiyle, oyuncu, her performansında çağırdığı ve oynadığı karaktere transfer ettiği gerçek duygularının tetiğini çekebilir. Stanislavsky, oyunun dünyasına konsantre olmasını sağlamak için oyuncuya yardımcı olan teknikleri de tasarladı. Bazı biçemlerde bu teknikler oyunculuk mesleğinin kendisi kadar eskidir fakat Stanislavsky, çözümleme yöntemleri ve egzersizleriyle bunları sistematize eden ilk kişiydi.²⁰²

Stanislavsky, Freud’un bilinçaltı kavramına paralel, metnin alt-metnini keşfetmesi için oyuncuyu rolü ile doğaçlama yapmaya cesaretlendiren uzun prova dönemleriyle ünlüydü. Kazan ve diğer metod kökenli yönetmenler bu kavramı filmlerinde kullandılar. Alt-metin film yönetmeninin en değerli araçlarından biridir. Diyaloglar metod oyuncular için ikinci plandadır.

²⁰⁰ Giannetti, a.g.e., s. 238’deki alıntılar.

²⁰¹ Larue ve Zucker, a.g.e., s. 300’deki alıntı.

²⁰² Giannetti, a.g.e., s. 238.

Metod oyunculuk gerçekçi performansla eşittir. Ortak olarak kabul görmüş olan bu görüş, metodun ‘gerçek duygu’, ‘yaşanmış deneyim’, ‘içsel gerçek’, psikolojik dürüstlük ve gerçeklikle ilgilidir.²⁰³

Marlon Brando bu oyunculuk yaklaşımının en kusursuz örneklerinden biridir. Bernardo Bertolucci’nin ‘The Last Tango in Paris’ (1982) filminde, filmin ortalarındaki tek bir çekimin olduğu uzun bir sahne boyunca Brando’nun canlandırdığı karakter gençliği ve çocukluğu ile ilgili anılarını hatırlar. Brando sahneyi doğaçlama oynar ve karakterin hatıralarını ayrıntılarıyla anlatmak için kendi yaşantısını geniş bir şekilde kullanır. Sonuç, duygusal bir samimiyetle izleyiciyi şok ve rahatsız eden eşsiz ve duygusal bir performans.

1950’lerin kültürel ortamındaki Amerikan filmlerinde iki ana biçem oyunculuk görülür. Birisi, Glen Ford’un Lang’ın ‘The Big Heat’ filmindeki gibi karakterlerin kendisiyle ilişkilendirilen tarz. Diğeri ise, Brando ve Dean’ın tarzıyla ilişkilendirilen, oldukça hassas bir kişileştirme türü, özellikle “Metod” ve “Actor’s Studio” ile birleştirilen fakat İtalyan Yeni-gerçekçiliğinden ve Anna Magnani, John Garfield, Alan Ladd ve Bogart gibi oyuncular tarafından gösterilen baskı altındaki duygunun duyarlılığından etkilenen bir biçemdir.

Metod, bir sahne oyunculuğu biçemi olarak yaratılmıştır. Fakat geçmişe bakıldığında, bir film oyunculuğu biçemi olarak anıldığı görülmektedir. Metod, aktörün kontrolü altındaki gerçek kişisel davranışlar üzerinde durur, ve aktörler herhangi bir sahne için uygun duygu ve davranışlara çok hızlı bir şekilde uyum sağlarlar.

Kendini kontrol etmiş aktörlerin soğukluğu ile karşılaştırıldığında, Metod aktörler ve aktrisler duygu patlamaları ve hileler keşfettiler. Resmi kültürün hem önemsemediği hem de aktif olarak saldırdığı duyguları ve deneyimleri filmlere getirdiler. Güvenli ve oturmuş bir toplum olarak afişte edilen bir çok şey tarafından hissedilen zayıf heyecan ve güvensizlik duygularının açıkça ifade edilmesiyle, Brando ve Dean bir kurtuluş düşüncesini izleyicilere kabul ettirir. Bunlarla tanımlandığında,

²⁰³ Larue ve Zucker, a.g.e., s.295.

izleyici kendi çatışmalarını düzenleyebilir. Açıkça toplumla uzlaşmalarının görülmesi ('East of Eden' ve 'On The Waterfront'da olduğu gibi), onların izleyicileri hem isyanı hem de uzlaşmanın memnuniyetini yaşarlar.

Metod oyunculuğun üç büyük oyuncusu, Brando, Dean ve Clift Amerikan sinemasında bir narsizmi, kadınlığı yansıttılar. Bazı özel dialogları, hayran bıraktırdıkları bir vücutları ve gözlerinde gizledikleri anlamlandırmaları ile kenetlenmiş göründüler. Bir kadının ve bir erkeğin aynı vücuttaymış gibi görünmesi onlara erotik bir büyülenme verir. Onlar belirli olmayan bir tedirginlik, cinsiyetin şaşırtması, öfke ve kederi çizerler.²⁰⁴

Metod oyunculuğun alternatifi 'Teknik oyunculuk'tur. Aktörün kişisel ve duygusal anılarına dayanan bir karakter yerine sahneye uygun ve doğru görünen, tamamıyla çözümlenmiş ve tanımlanmış, entelektüel bir perspektiften bakan aktörün tamamıyla rolü düşündüğü bir karakter yaratır.

1930'ların ve 40'ların birçok klasik Hollywood oyuncusu bu yaklaşımı temsil ederler. James Cagney bu tip bir oyunculuğun en iyi bilinen oyuncularından biridir. Cagney'in gangster Cody Jarret rolünde oynadığı 'White Heat' (1948) filminin önemli sahnelerinden birinde, annesinin ölümünü öğrenen Jarret hapishanenin kafeteryasında çıldırır.

Cagney'e, sahnedeki bu sıra dışı duygusal ve fiziksel patlama için kendini nasıl hazırladığını sorduklarında Cagney kendini her hangi bir özel yolla ruhen hazırlanmadığını ve bir sahneden önce aktörün kendini duygusal olarak pompalamaya neden ihtiyaç hissettiğini anlamadığını söyler. Cagney, gençken bir akıl hastanesinde bazı delileri seyrettiğini hatırladığını ve onların görünümelerini hatırlamaya çalıştığını söyler. Cagney, perdede oynamak için kişisel deneyimlerinin kaynak olduğunu belirtirken, duygusal terimleri kullanmaz. Akıl hastanesinde gördüğü insanların hissettiği duyguları anımsamaya çalışmaz fakat onların gösterdikleri davranışların ve

²⁰⁴ Roger Horrocks, *Masculinity in Crises* (London: St.Martin's Press, 1994), s. 154.

mimiklerin bazılarını taklit etmeye çalışır. Kendi rolünü, içten dışa çıkartmaktan çok, dıştan içe doğru yaratır.

Brando, Dean, Newman ve Clift gibi 'Metod Oyunculuk' aktörleri, kendileriyle beraber sahne performansına devrimci bir yaklaşım getirdiler ve oynadıkları karakterler, öncesinde hiçbir örneği olmadığı halde, duygusal bir saflığa ve samimiyete sahip oldular. Bu gelişimin öncesinde, Hollywood oyunculuğu karakterin motivasyonu ve kişiliği üzerinde çok fazla psikolojik tanımlamalar olmaksızın 'Teknik Oyunculuğa' yönelmişlerdi. Bugünün oyuncularını bu iki yaklaşımın bir kombinasyonu kullanmaya çalışırlar.

3.6. Film Çözümlemeleri

3.6.1. On The Waterfront (1954)

Metod oyunculuk üzerine yapılabilecek bir çözümleme, sadece oyuncunun filmdeki performansı üzerine dayanması halinde, dengesiz ve yetersiz olabilir. Çünkü, Metod, oyunculuk bölümünde değinildiği gibi (s.123) çekim dışı bir sistemdir. Böyle bir çalışma, 'Metod'un mizansene dayalı karışık dünyasını anlamaktan mahrum kalmaktır. İzleyici ile 'On The Waterfont' filmindeki Marlon Brando'nun performansı arasında bir aracı olduğu kabul edilebilir. Bu aracı da filmin yönetmeni Elia Kazan'ın kendisinden başkası değildir. Ayrıca oyuncunun filmdeki performansı üzerine yapılan bir çözümleme de Marlon Brando'ya bir 'kültürel ikon' olarak bakmak yetersiz olabilir. Bu nedenle oyunculuk yaklaşımının temel göstergeleri göz önüne alınarak yapılacak bir değerlendirme daha anlamlı sonuçlar verebilir. Çalışmada Metod oyunculuk üç ana kavramla açıklanırken (s.123), bunlardan 'duygusal bellek', oyuncunun özel yaşamındaki geçmişine bağlı çağrışımlara dayanan bir teknik ve Stanislavsky'nin bahsettiği gibi psikoanalitik (s.124) olması nedeniyle çözümlenmesi güçtür. Bu üç kavramdan diğer ikisini, 'fiziksel aksiyon' ve 'oyuncunun alt-metni'ni, çözümlmek için filmdeki göstergelere bakmak yeterli olabilir.

Diğer taraftan, On The Waterfront incelendiğinde, sahnelere Actor's Studio yöntemleri ile birlikte Brando'nun kişiliği ile bakmakta da yarar olabilir. Çünkü 1950'lere kadar Amerikan sinemasına egemen olan "maço erkek" tiplemesinin Brando ile beraber James Dean ve Montgomery Clift tarafından yıkılması bir oyunculuk tekniğinin uygulanmasından çok oyuncu özelliklerine dayanır. Dean, Clift ve Brando Amerikan oyunculuk biçemindeki bir değişimin sadece en görünen temsilcileriydiler. Kendi deneyimleri ve karakterlerini yaratmak için diğerlerinin gözlemledikleri deneyimleri araştırdılar. Ve onların izleyicileri, kontrol edilemez ve yoldan çıkmış ümitsiz ve gayesiz insanın kendini kontrol etme çabasının çelişkisinde eğlendiler.

Oyuncu ve yönetmenden oluşan Metod grubunun prova çalışmalarında öncelikli çalışma senaryonun 'metni'nin temel noktaları üzerinedir. Bu, çalışmanın oyunculuk biçimleri bölümünde belirtildiği gibi (s.124), metod oyunculuğun en önemli çalışmalarından biridir. Grup bu çalışma ile alt-metnin çizgisini ortaya çıkartır. Böylece farklı rollerdeki perspektif ve mantıksal sıra bulunup karakterler arasında organik bir bağ kurulabilir. Filmin senaryosu, iyi ve kötü arasındaki çatışmanın bulunmasında yeterli olduğu halde, Kazan ve Brando tarafından alt-metnin geliştirilmesi film içinde aksiyon çizgisinin gelişimiyle ortaya çıkar. Bu nedenle Metod tekniğinin, oyuncunun karakteri çözümlemesindeki merkez noktası olan karakterin alt-metnin çözümlemesini, Brando-Kazan ikilisinin film boyunca araştırdığı söylenebilir.

Filmin ilk sekansıyla birlikte Terry Malloy için, Brando'nun karakteri araştırması -altmetin çözümlemesi- ile etkili olmaya çalışan Terry'nin kendini aksiyon içinde bulmaya çalışması -metin çözümlemesi- birleşir. Eğer izleyici Terry'i anladığını hissederse, Marlon Brando'nun Terry karakterinin iç dünyasını araştırdığına tanık olur. 'Fiziksel aksiyon': çerçeve dışına bakışlar, tereddütler, iç çekişler, sessizlikler, başarısız hareketler; iletişim aracı olarak kullanılan bir nesne; aykırı 'duygusal olayların' yanyana gelmesi oyunculuğun yapılanması için temel oluşturur.

Sahne 1

Joey'in öldürüldüğü filmin ilk sahnesinde, Brando'nun elleri, vücudu ve bakışları karakterin alt-metnin çözümlemesinin ilk ipuçlarını verir. Brando devamlı olarak amaçsız şekilde ellerini kullanır. Mafyanın adamlarıyla konuşmasının bitiminde ceketinin fermuarını açıp vücudu üzerinde gezdirir, bu amaçsız bir harekettir. Diğer taraftan filmin ilk sekansı boyunca Brando vücudunu öne doğru eğip küçültür. Bu Terry'nin mafya karşısındaki zayıflığını vurgulamakla birlikte, Brando diğer sekanslarda bu vücut duruşundan vazgeçer. Çünkü Brando, Terry'nin daha güçlü bir karakter olduğunu keşfetmiştir.

Sahne 20

Charlie'nin öldürülmesinden sonra bardaki sahnede Brando'nun duruşu, fiziksel aksiyondaki değişimin alt-metin çözümlemesindeki karşılığıdır. Brando'nun keşfettiği

güçlü Terry karakteri, Brando'nun vücudunu geriye doğru meydan okur bir tavırla kullanmasıyla anlam kazanır. Bu mağrur, muzaffer, sağlam ve küstah duruş ile filmin ilk sahnelerindeki zayıf duruş karşılaştırıldığında Brando'yu karşı konulmaz bir trajedi kahramanı yapar.

Film boyunca Brando'nun alt-metin araştırması, ağabeyi Charlie (Rod Steiger) ile bir taksinin arka koltuğunda geçen sahne ile doruğa ulaşır. Tümüyle doğaçlama çekilen bu sahne²⁰⁵, Brando'nun Terry Malloy'un kimliğini ve karakterini ne şekilde çözümlediğini açıkça ortaya koyar:

Sahne 17

Sahnenin tüm diyalogları Brando'nun ve Steiger'ın metin dışı kendi diyaloglarıdır. Charlie kardeşi Terry'i mafyayla ilgili gammazlık yapmaması için uyarmaya ve ikna etmeye çalışır. Charlie mafyanın –sendika- avukatıdır, aynı zamanda kardeşi Terry'nin mafya ile ilişkilerini güçlendirmeye çalışır. Dramatik gerilimin yükseldiği an Steiger'in silahını Terry'e doğrultup, “437 River caddesine gitmeden önce fikrini değiştiren iyi olur” dediği andır. Terry buna inanmadığını belirten bir ifadeyle Charlie'ye bakar ve silaha doğru elini uzatır. Sonra Charlie Terry'nin boksörlük kariyerinden ve iyi bir menajeri olsaydı şu anda çok iyi bir boksör olacağından bahseder ve ekler “seni çok çabuk harcadı”.

Brando tümüyle doğaçlama olan diyalogları ile duygusal bir patlama yaşar: “Beni harcayan o değildi Charlie, sendin. Garden'daki geceyi hatırlıyor musun, hani soyunma odama gelip bana ‘Bu gece senin gecen değil aslanım. Wilson'ın üzerine oynayacağız’ demiştin. Hatırladın mı? ‘Bu gece senin gecen değil’, hayır efendim, benim gecemdi! Wilson'ı mahvedebilirdim. Ama ne oldu? O başarılı boksörler listesine girdi, ya ben? Başarısız damgası yiyip kapı dışarı edildim. Sen benim ağabeyimdin Charlie, benimle biraz olsun ilgilenebilirdin. Benimle biraz daha fazla ilgilenseydin, böyle beş parasız ortalıkta sürünmezdim... Şimdi belli bir seviyede olurum. Bir

²⁰⁵ Bkz. Marlon Brando ve Robert Lindsey, *Annemin Öğrettiği Şarkılar* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1995), s.195.

şeylerle uğraşıyor olurdum. Şimdiki gibi bir serseri olmak yerine belli bir kimliğim olurdu hiç olmazsa. Beni harcayan kişi sendin Charlie...”

Karakterin tüm duygusal yoğunluğu, Brando'nun duygularıyla birleşir. Brando karakterini kendi cümleleriyle nasıl çözümlediğini açıklar. Bu alt-metin çözümlenmesiyle birlikte, sahne Stanislavsky'nin bahsettiği (s.124) metod oyunculuğun 'duygusal bellek' kullanımının iyi bir örneği olarak görülebilir. Çünkü tüm doğallıyla Brando, duygularını Terry karakterine transfer eder, diyaloglar Terry'nin değil Brando'nun diyaloglarıdır. İzleyici Terry ile Brando'yu özdeşleştirebilir.

Diğer taraftan, Marlon Brando ve Eva Maria Saint'in kilisenin önündeki parkta yürüdükleri sahne psikolojik bir alt-metin çözümlenmesidir:

Sahne 7

Eva elinde tuttuğu beyaz eldivenin tekini kazayla yere düşürür, ve Brando onu yerden alır –bu hareket de doğaçlamadır²⁰⁶-. Dururlar ve Brando önünde durdukları salıncağa oturur; konuşmaya devam ederlerken Brando elinde tuttuğu eldiveni eline giyer. “Metod oyunculuk” tekniğinin temel klasik çalışmalarından biri olarak gösterilen bu sahneyi filmin yönetmeni Elia Kazan “Actor’s Studio”nun oyunculuk tekniğinin ortaya çıkarttığı bir sahne olarak değerlendirir.²⁰⁷

Eldiven kadına sahip olmanın bir yoludur. Ayrıca kadının kardeşinin öldürülmesinin yol açtığı tansiyon nedeniyle Brando kadına karşı herhangi bir seksüel arzu duymaz fakat bunu eldivene karşı gösterir. Ve eldivenini giyer, eldiven hem kadına sahip olmaya çalışmanın bir yolu, hem de ona karşı doğrudan açıklayamadığı duyguların eldiven aracılığıyla ifade edilmesidir. Böylece nesne sahneyi açıklar.

Brando'nun eline eldiveni giydiği an etkili bir andır. Alt-metin düşüncesi Hollywood performansları için yeni değildir ve gerçekçi oyunculuğun değişik biçimleri

²⁰⁶ Bkz. Elia Kazan, *Bir Yaşam* (İstanbul: Afa yayınları, 1997), s. 570.

²⁰⁷ Kazan, a.g.e., 195.

açıklayıcı nesne kullanımına sahiptir. Bununla beraber Metod tekniğinin de temel performans yaklaşımlarından biridir “nesne kullanımı”.

Brando’dan önce Amerikan sinemasında bir çok maço erkek kayıtsız bir tavırla bir kadının eldivenini giyebilirdi, ancak Brando’nun yaptığı anlatı imgelerinin, Brando’ya yüklediği “biseksüel” anlamın etkisini güçlendirmiştir. Diğer taraftan Brando filmde bir boksör eskisi olması, o geniş vücuduyla kontrastlık oluşturmaya karşın ellerinin hareketindeki incelik ve zerafet Brando’ya derin duygusal imgeler yüklemektedir. Eller Brando için kesin bir iletişim aracı olmuştur.

Bununla beraber aynı özellik gözlerinde ve dudaklarında görülebilir. Yüzü anlamı ifade eden bir araçtır. Kimi sahnelerde çok fazla konuşmasına gerek yoktur. Çoğu zaman kameraya karşı sırtı dönük oynadığında bile sahnedeki duygusal gerilimin yükselmesine neden olur. Ta ki kamera yüzünü gösterdiği ana kadar. Gerilimin doruk noktası Brando’nun yüzündeki anlamlandırma ile çözüme kavuşur.

Sahne 10

Barda, Eva kendi kardeşinin ölümü ile ilgili sorular sormaya başladığında Brando’nun yüzünde beliren suçluluk ve sevgi karşıtlığı, Terry’nin yaşadığı ikilemi sadece yüz ifadesi ile gözler önüne serer. Tereddütlü ve kaçamak bakışlar, Brando’nun az önceki rahat ve güvenli bakışlarıyla kontrastlık oluşturur.

Sahne 19

Ağabeyi Charlie’nin mafya tarafından öldürülmüş cesedini sokakta bir et kancasına takılı olarak sallanırken gören Terry önce cesede dokunmaz, sırtı kameraya dönük ellerini duvara yaslar ve cesede bakmaz. Brando’nun bu duruşu, üzüntüsünü gösterebilecek bir çok hareketten daha güçlü olarak ifade eder.

Sahne 20

Benzer bir ifade biçimini, ağabeyi öldürüldükten sonra mafyanın barında gösterir. Mafya liderini öldürmek için bara gelen Terry, kameraya sırtı dönük olarak, onu ikna etmeye çalışan peder (Karl Malden) ile karşı karşıyadır. Kamera uzun bir süre

Brando'nun yüzünü göstermez. Brando'nun bara dayanma şekli, elinde silahı tutuşu ve sessizlikleri, kızgınlığını ifade etmek için yeterlidir.

Brando düşük enerjili bir oyuncudur. Çalışmanın 'oyunculuk biçimleri' bölümünde açıklandığı gibi (s.122), düşük enerjileri sayesinde bu tip oyuncular kameraya yakın oynarlar. Bu nedenle yüz ifadeleri önem kazanır. Brando, bu özelliğini bakışlarıyla ve sessizlikleriyle birleştirerek filmin tüm ritmini eline geçirir. İzleyici uzun sessizliklerden ve diyaloglarla birleşmeyen bakışlardan rahatsız olmaz. Tam tersine bu anları ve bakışları çözmeye, anlamlandırmaya çalışır. Bakışlar hem Terry'nin hem de Brando'nun zihinsel ve duygusal halini birbirine yaklaştırır. Brando'nun bu özelliğini, Kazan, uzun çekimlerle kesintiye uğratmadan izleyiciye sunar.

Genelde Brando'nun olduğu tüm sahneleri Kazan, 'uzun çekimler' ile görüntülemiştir; müfettişlerle konuştuğu sahne, Eva Maria Saint ile parktaki ve ilk kavga ettikleri sahneler...vb. Böylece Kazan, Brando'nun oyuncululuğunu böylecek müdahalelerden kaçınır ve ustalıklı bir kamera düzenlemesi ile sahneyi çeker.

Sahne 7

Brando ve Saint'in parkta yürüdükleri sahne boyunca, kamera 3 dk. süresince aksiyonu bölmeden gösterir. Her iki oyuncu da yüzlerini kameraya dönük oynarlar. Tüm çekim boyunca Brando'nun yüzü ve elleri sahnenin odak noktasıdır. İzleyici Brando'nun yüzündeki tedirginliği, maço tavırlarıyla bastırmaya çalıştığı fakat başaramadığı seksüel tavrındaki ikilemi, eldivenle ifade ettiği arzularını, salıncaktaki oturuşuyla gösterdiği çocuksu tavrını ve bunların karışımını tümüyle parçalanmamış olarak izler. Bu izleme Brando ile beraber izleyicinin de çözmeye çalıştığı karakterin alt metninin araştırmasıdır. Hareket olarak doğaçlama ilerleyen sahne, Brando'nun tüm doğallığıyla Terry karakterini yakalamaya çalıştığı 'duygusal çağrışımlarla' çözümlenme ve ifade etme çabasını gösterir. Herhangi bir yakın çekime kesme ya da omuz üstü karşı açılarla sahneyi planlama tüm bu doğallığı ve gerçekliği yok edebilir ve duygusal belleğin ortaya çıkışını engelleyebilirdi. Böylece sahne seyirci için daha inanılır olmakta ve izleyici Terry karakterine yaklaşmaktadır. Diğer taraftan, Malloy'un salıncaktaki duruşu incelenirse, Malloy'un çocuk ruhlu doğası ve Brando'nun yıldız simgesi

görülebilir: rahat ve soğuk duruş, seksilikle karışmış maço gücün sunumu, zarif bir tembellik. Brando aynı duyguları sonraki, özellikle orta yaş sonrası filmlerinde de yaratır.

Sahne 10

Brando ve Saint'in barda oldukları sahnedeki, 54sn. ve 69 sn.lik iki uzun çekim benzer şekilde duygusal gerilimin yükseldiği ve bu gerilimin oyunculuğa dayandığı çekimlerdir. İlk çekim Terry ile Idi'nin ilk yakınlaştıkları çekimdir. Çekim boyunca Terry'nin kıza karşı kurmak istediği güçlü karaktere kontrastlık oluşturacak biçimde, ilk kez bir kıza yaklaşan çekingen birinin tavırlarını sergileyen Brando, Terry'nin o ana kadar ki zayıflığını açığa vurur. Böylece Brando'nun fiziksel aksiyonu Terry'nin baskı altındaki duygularından etkilenir. İkincisi ise Terry ile Idi'nin kavga ettikleri çekimdir. Bu, çalışmada bahsedilen Metod oyuncunun ortaya çıkardığı duygusal patlamanın (s.125), Brando'nun hissettiği heyecan ve güvensizlikle birleşmesidir. Terry bastırdığı duygularını sahnenin gerilimiyle birlikte açığa çıkartırken, dramatik yapı içerisinde kahramanın değişiminin başlangıç noktasıdır. Kazan her iki çekimde de, duygusal gerilimin yükseldiği anlarda oyuncunun ortaya çıkarmaya çalıştığı duygusal çağrışımları engellemek için aksiyonu bölmez.

Kazan, bu sahneleri defalarca çekip, sahneyi parçalayarak, Brando'nun oyunculuğundaki en iyi bölümleri seçip ve seçilen bu görüntülerle daha biçemsel bir çalışma yaratabilirdi. Ancak bu, hem filmin gerçekliğine hem Metod oyunculuğun gerçekçilik yaklaşımına uymaz hem de duygusal belleğin açığa çıkartılmasını engelleyebilirdi. Bu nedenlerle uzun çekimler, Brando'nun oyuncu biçeminin sergilenmesi için Kazan'nın anlatısının sinematografik bir göstergesi olabilirler.

Bununla beraber Brando'nun Terry Malloy karakteri için yaptığı göz makyajı onu hem eski bir boksör hem de "kadınsı" gösterir. Bu şimdiye kadar hiç bir Amerikalı aktörde görülmeyen bir özelliktir. Çalışmanın 'kostüm ve makyaj' bölümünde değinildiği üzere (s.109-110), makyaj karakterin kişiliğinin bir göstergesidir. Göz makyajı Brando'nun biseksüel kişiliğinin göstergesi iken, aynı zamanda onun hüznü

bakışlarının ve gülümsemesinin de açığa çıkmasındaki en önemli etkidir. Göz makyajı sayesinde izleyicinin dikkati dağılıp, ilgisi Brando'nun gözlerine odaklanır.

Tüm bunlar, Brando'nun Tennessee Williams'ın dramalarında (A Streetcar Named Desire (1951) ve The Fugitive Kind (1959)) ve The Wild One'da (1954) bisikletçi, One Eyed Jacks'de (1961) sıradışı hanım evladı bir kovboy rolündeki gibi homoseksüel fantazi figürlü rollerde hatırlanır şekilde görülmesini açıklamaya yardım eder. Sonraları bu eğilimin abartıldığı görülür: Mutiny On The Bounty' filminde (1962) Mr.Christian adlı bir züppeyi, Reflections in a Golden Eye'da (1967) gizli bir homoseksüeli, ve Missouri Breaks'de (1976) atıyla ayartıcı bir şekilde konuşan yoldan çıkmış kötü adamı oynar. Ayrıca Brando, şiddete erotizmi katar; Streetcar Named Desire, Last Tango in Paris, Nightcomers (1972) ve The Missouri Breaks filmlerinde sadist bir karakter olarak resmedilir ya da korkunç bir şekilde yaralandığı gösterilir.

Diğer taraftan filmde, Terry Malloy'un çocuksu ve biseksüel görünüşlü karakteri, erkek imgesi kimliğin ardında yatan zayıflığın çelişkisini de ortaya koyar. Fakat Brando zayıflıktan asla korkmaz. Çünkü zayıflıktır "asi"liği yaratan. Brando'yla beraber Dean de incelendiğinde bu zayıflığı yaratmak için kendi oyunculuk biçemlerini oluşturmuşlardır. Brando'da zayıflık daima kederli bir hüznün ile birleşir. Her ikisi - hüznün ve zayıflık- yeni bir oyunculuk doğurur: nerotik, tehlikeli güvenilirliği arayan, zayıf ya da hantal görünmekten korkmayan.

Brando'nun erkekliği red ettiği sahnelerden biri de silahla ilişkisini kurduğu sahnedir:

Sahne 17 / Sahne 20

Arabada yan yana otururken, mafya tarafından öldürülme tehlikesi olan Terry'e, ağabeyi Charlie silahını çıkarır ve erkeklik organının üzerine koyar. Terry için silah artık "phallus" olmuştur. Daha sonra Charlie'nin kendisi yüzünden öldürülmesi Terry'nin yaşadığı ikilemi kuvvetlendirir. Bunun kaosunu yaşayan Terry nihayetinde barda silahı (phallus) aynaya doğru fırlatarak bu ikilemden kurtulur. Burada Brando'nun

sahip olduğu özelliklere Metod teknik de nesne kullanımıyla yardımcı olmuş ve Brando'nun yarattığı biseksüel boyutu kuvvetlendirmiştir.

Diğer taraftan Brando'nun erkeklik imgesi, klasik Hollywood filmlerindeki erkek kahraman imgelerinden farklıdır. Çünkü o alışılmışın dışında dayak yiyen ve hatta dayak yemeyi iyi bilen kahraman erkek imgesine sahiptir.

Sahne 23

Mahkemede sendikanın başındaki mafyayı ele vermesi nedeniyle işçiler tarafından da reddedilen Terry, her şeyin sorumlusu gördüğü mafya lideri Johny ile kavga eder. Genellikle böyle sahnelerde kahramanın kötü adamı dövmesine tanık olmuş izleyici bu defa kahramanın feci bir biçimde dayak yemesine tanık olur. Yanında onu avutacak Eva Marie Saint gibi güzel bir kızın olması da bir şey farketirmez. Bu şaşırtıcı görünmekle beraber, Brando'nun film boyunca kurduğu erkeklik imgesine ters değildir. Doğal olan da budur. Filmin inanılabilirliği ve gerçekliği Brando'nun erkek imgesi ile desteklenir.

Filmde Brando, “Metod aktör” tanımlamasıyla beraber, bazı kalıpların dışında gerçekçi olmayan bir takım davranışlar gösterir:

On The Waterfront, “toplumsal problem” film serileri içinde yer alır. Bu filmlerin çoğu Kazan tarafından II. Dünya savaşından sonra görülmeye başlayan ve çoğunluğu kendi gerçek mekanlarında çekilen filmlerdir. Bir çok Actor's Studio oyuncusu bu filmlerde oynadılar. Çünkü oyuncu doğal mekan içinde görüldü.

Bazı yönleriyle Brando'nun Terry Malloy karakteri 1950'lerin tipik bir ana karakteridir. Bu karakter sadece Dean'ın karakterleriyle benzeşir. Böylece Brando, burjuva toplumunun acılarını çeken ve “varoluşçuluğun” isyancısı bir “sokak serserisi”dir. O zamanın en liberal teması olan “iletişim kurma yeteneksizliği” favori bir tema olarak kullanılır. Karakter kim olursa olsun, bir işçi ya da zengin bir aile çocuğu, problem aynıdır: resmi dille bir hoşnutsuzluk ve kendi aşkı ve kızgınlığı için

kelimelerin olmayışı. Metod'un, "duygusal bellek" üzerinde durması, bu karakterin duygusallığını adeta ateşler.

Bunlarla beraber Brando'nun klasik dil kullanım normlarından ayrıldığı görülür. Bugün bakıldığında, Brando'nun On The Waterfront filmindeki olağandışı görülmesi bir hayli zordur, fakat filmin çekildiği dönemde Brando, "vurdumduymazlığı" ve "gevelenmesiyle" biliniyordu. Dean gibi bazen senaryo diyalogundan hafifçe ayrılmış, bölgesel ya da etnik aksanlar kullanmıştır. Aynı zamanda, vücudu kendiliğinden gelen bir bilinçle gevşemekte, ve canlandığı işçi sınıfı ya da kanunsuz karakterler ona, geleneksel tiyatrunun "iyi tavırlar" diye nitelendirdiği davranışları komik bir şekilde yorumlama olanağı vermiştir.

Marlon Brando'nun kariyeri, onun çok yönlü olma isteği ile -çeşitli türde filmlerde kullandığı aksanlar, giyilen farklı kostümler- izleyicinin istediği Brando'nun ayrıntılı olarak işlediği sinematik kişiliği arasındaki sabit bir çelişkidir. Brando rolün içerisine girmeye çalışır, ve sıkça sürecin içerisine dalar. Chaplin ya da Cary Grant kustuklarında bu çok gülünç olabilir fakat bunu Brando yaptığında komik olmaz. Brando, sadece izleyicinin Brando duyarlılığına ters bir durum olduğunda komik olur. Cary Grant'ın komik, melodramatik ya da her ne olursa olsun rollerinden çıkan perspektifi ve duyarlılığı paylaşılır. Çünkü bunlar izleyicinin günlük yaşantısındaki rollerine, kişisel perspektiflerine ve duyarlılıklarına benzer. Brando'nun büyük rollerinden alınan keşfetme düşüncesi, rolün içine dalan Metod teorileri ile paradoksal bir ilişki içerisindedir.

Brando'nun Last Tango in Paris'te kendini iyice gösteren, Bertolucci ile, perde imgesini oluşturan yorumu ve mimikleri üzerine işbirliği içinde olması, bize, Brando'nun artık büyük oyunculuğun teatral tanımdan farklı bir şey olduğunu düşündüğünü gösterebilir. The Godfather'daki baba rolüyle, Last Tango in Paris'de yaratılan perde imgesi, kendi kendine açığa çıkmış iç yaşantının paradoksunu yaratmak için Brando'nun kendini kurtardığı görülür. 1970'lerin filmlerinde, karakter ve bu nedenle oyunculuk, filmin merkez noktasında yer alır. Filmdeki aktörün bulduğu virtüözlük, sanatsal bir güç ve duygusal bir teknikten çok bir "salon" trigidir. Filmler

bize aşık olmayı, sevmeyi, hatta ölümlerini ve çirkeflüklerini seyrettiğimiz anlarda insanlardan nefret edebilmeyi öğretir.²⁰⁸

²⁰⁸ Leo Braudy, *The World in a Frame* (New York: Anchor Books, 1977), s.200.

3.6.2. Bram Stoker's Dracula (1992)

1922'de çekilen Murnau'nun filmi 'Nosferatu'dan bu güne yapılan onlarca Drakula filmi, fantastik dünyanın korkutucu ve gerilimli doğasını yansıtılabilmek için birçok yol denedi. Bir aşk hikayesinin, gerçeküstü öğelerle harmanlanması olan Drakula'yı filme alan Francis Ford Coppola ile Murnau'yu birbirlerine yaklaştıran en önemli öğe – belki de Murnau için zorunluluktan- düşük teknoloji tercihleri ve dışavurumcu sinemanın görüntüleri oldu.

Coppola'nın filmi 'Bram Stoker's Dracula' stüdyo set tasarımı, düşük teknolojiye sahip görsel efektleri ve sinemanın ilk yıllarına ait tekniklerin kullanımıyla 'dışavurumcu' ve zengin 'resimsel' biçimini yarattı. Bram Stoker'ın romanı 1897'de basıldı ve dolayısıyla romanın geçtiği dönem nedeniyle Coppola, filmin tüm yapım tasarımı ve hatta aydınlatmasında basit ve sıradan bir sinema teknolojisini kullanmayı tercih etti. Coppola için bu dönem yeni teknolojilerin ilk ortaya çıkışını sembolize eder. Yüzyılın dönüm noktası sinemayla dünyayı tanıştırdı ve Coppola filminde bugünün film yapımcılarının sahip olduğu karmaşık bilgisayara dayalı efektlerden sakınarak düşük teknoloji yaklaşımıyla izleyiciye ilk sinema dönemlerini hissettirmek istedi.

Aydınlatma

Coppola'nın filmi aydınlıklarla karanlıkların, oyuncularla aykırı düşen gölgelerin üzerine kurulu, yüksek bir biçimde stilize olmuş 'resimsel ışık tasarımı'yla yaratılmıştır. Görüntü yönetmeni Michael Ballhaus, filmde, dönemin sabit olmayan hareketli ve titrek ışık kaynaklarını –mumlar, yağ lambaları ve meşaleler- taklit etmek için oldukça yaratıcı bir yaklaşım tasarlamıştır. Bunun için Ballhaus, 'titrek kutular' içine elektrikli ışık kaynakları yerleştirir. Bu yaklaşım, mekan içerisindeki mumlar, yağ lambaları ya da meşalelerle birlikte görüntüyü açık ve net olarak görünür kılmakla beraber -çünkü pozlama için gerçek ışık kaynakları yeterli değildir-, yarattığı etkiyle izleyicinin mekan-ışık algısını herhangi bir şekilde bozmaz:

Sekans 1 / Sahne 1: Kale içi / kilise (Prens Drakula savaşa gitmek için prensesden ayrılır.)

Aydınlatma ikonik bir göstergedir, çünkü dönemin (1462) iç mekanlarda sahip olacağı aydınlatma, mum ışıklarının ve meşalelerin titreşim ve hareketli görüntülerine sahiptir. Bu nedenle, Esslin'in de açıkladığı gibi (s.94), bir dönem aydınlatması olarak ikoniktir. Diğer taraftan filmin bu ilk sahnesi, dramatik aksiyonun izleyiciye ilk tanımlamalarının verildiği, 'açıklama' (exposition) bölümü olması nedeniyle, filmin genel atmosferinin aydınlatmaya bağlı genel tonu hakkında ipuçları da verir. İzleyicinin 'inanılabilirlik' duygusu ve gerçek üstü dünyanın 'gerçeklik izlenimi', ilk sahne de dönemin gerçek ışıklarının taklit edilmesiyle sağlanır.

Sekans 15 / Sahne 31: Gemi güvertesi (Mina, Transilvanya'ya gitmek için gemiyle Londra'dan ayrılır)

Mina'nın güvertede iken güverte direğine asılı duran yağ lambası sahnenin tek aydınlatma kaynağı olarak görülür. (Şekil 21) Bu, sahnenin pozlanması için yeterli bir ışık kaynağı olmamasına rağmen, pozlama için yerleştirilmiş diğer ışık kaynakları, direktteki asılı lambanın yarattığı titreşim ve hareketli ışık yansımalarının oyuncu ve mekan üzerinde yarattığı algılamayı bozamaz. Diğer taraftan ışığın sabit yönü –yandan aydınlatma- çerçeve dışı kaynaklarla da değişmez.

Sekans 15 / Sahne 30: Helsing'in çalışma odası (Helsing vampirlerle ilgili kitabı inceler)

Sahne çok sayıda mumun aydınlattığı odada 'yüksek anahtar ışığa' sahiptir. (Şekil 22) Sahne, diğer mum ve meşalelerin kullanıldığı sahnelerin aksine karanlık ve aydınlıklara sahip yüksek kontrastlıktan uzaktır. Mekana yayılan yüzlerce mumun yarattığı parlak aydınlatma, sahneyi filmin pozlanması için yeterli düzeyde aydınlatırken aynı zamanda, Boggs'un değindiği gibi (s.94), mekansal derinlik izlenimi verir. Parlak aydınlatma, izleyicinin doktor Helsing'e duyduğu güvenin ve doğruluğun simgesel bir göstergesidir. Farklı yönlerden gelen ışık kaynakları arasında karmaşık fakat gölgesiz bir denge yaratılmıştır.

Sekans 3 / Sahne 7: Şatonun içi (Drakula ve Harker'ın ilk karşılaştıkları sahne)

Kont Drakula'nın elinde tuttuğu fenerin titrek ve hareketli ışığı (Şekil 23), oyuncunun yüzü ve üzerinde bıraktığı dalgalanma ile izleyicinin yaşlı Drakula ile olan gizemli ilişkisini kuvvetlendirir. Hareketli ışığın yüzdeki yansımaları karakterin esrareniz dünyasını izleyiciye tanıtır. Çalışmanın aydınlatma bölümünde ışıkların yönleriyle ilgili açıklamalarda değinildiği gibi (s.95), yandan olan aydınlatma karakterin yüzündeki çizgileri ortaya çıkartarak onu çirkinleştirirken, Drakula'nın Harker'a karşı olan belirsiz ve iki anlamlı kişiliğini tanımlar.

Coppala'nın filmi gösterişli, mübalağalı ve biçemci bir fantezidir. Tasarım gerçekçilik döneminin bir tarzı olmamakla birlikte, bir çok görsel efektin fantastik doğasına rağmen, filmi ışık kaynakları ile taklit etmenin gerçekçi kuralları filmde uygulanmıştır: Ballhaus ve Coppala elektrik ışıklarının sabit doğasına sahip herhangi bir ışık kaynağı kullanmamışlardır.

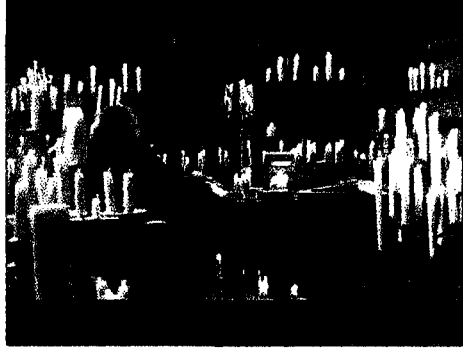
Sekans 14 / Sahne 28: (Mina ve Prens dans ederler)

Drakula'nın (Gary Oldman) Mina (Winona Ryder) ile mumlar arasında dans ettiği sahne, karanlıkta aydınlık lekeler yaratarak filmin o anki duygusal tonuna estetik bir öge olarak katılır. (Şekil 24) Drakula Mina'yı elde etmeye çalışmaktadır ve Mina'nın Harker ve Prens arasında yaşadığı ikilemin izleyici üzerindeki soru işaretleri sahnenin duygusal tonu ile kısmen açığa kavuşur. Aydınlatmanın yarattığı etki romantik ve aynı zamanda şiirseldir.

Yaratılan bu ışık tasarımı, izleyiciye Dışavurumcu resmin fırça darbelerini çağrıştırır. Filmin görüntüleri, Monet'nin tablolarında yarattığı statik hareket gibi, çok duranlaşmış anlarında dahi yaratılan bu tasarımla hareketli algılanır. Çünkü sabit olan nesnelerin ya da figürlerin gölgeleri titrek ışık nedeniyle hareketlidir. Bu da izleyici



Şekil 21



Şekil 22



Şekil 23



Şekil 24

algısında devamlı bir hareket varmış izlenimi yaratırken, görüntüye de dinamizmi getirir.

Sekans 3 / Sahne 12: Şato içi / Harker 'ın odası

Sahneyi oluşturan çekimler sabit olmalarına karşın, titreşen ışıkların şiddeti ve gölgeden bağımsız hareketleri sahnedeki sabit nesnelere ve figürleri hareketlendirir. Film çerçevesi kımıldamaya başlar. Çerçeve hareket olmamasına karşın hareket izlenimi yaratılır. Bunun temel nedeni, çalışmanın aydınlatma bölümünde ışık-gölge düzenlemesinde açıklanan (s.94-95), Harker'ın ve Drakula'nın üzerindeki ışık yansımalarının dalgalanmaları, derinlik algısının ışığa bağlı değişimi ve arka zemindeki ışık-gölge oyunlarıdır.

Aydınlatmanın 'yüksek anahtar ışığa' sahip sahneleri, yüksek anahtar ışığın açıklanan özellikleri göz önüne alınarak (s.94-95) filmin gizemli ve gerilimli atmosferinden izleyiciyi uzaklaştırırken, daha çok gerçekçi ışık tasarımına yaklaşır. Ne var ki, filmin çok az bir bölümünü oluşturan bu sahnelerin karşısında, filmin genelini kapsayan 'düşük anahtar aydınlatma' (s.95) dramatik sahnelerin ana karakteristiğidir:

Sekans 1 / Sahne 1: Kale içi / kilise (Prens Drakula savaşa gitmek için prensesden ayrılır.)

Sahne gerçek ışıkların taklidi bir aydınlatmaya sahip olmakla birlikte yarattığı 'düşük anahtar aydınlatma', filmin dramatik yapısının genel aydınlatma tonunun ilk ipuçlarını verir. İlk sahne de karanlık, yarı karanlık ve parçalı ışık havuzlarının olduğu alanlarla karşılaşan izleyici için daha sonraki sahnelerde göreceği daha düşük aydınlatma rahatsız edici değildir. Fakat rahatsız edici olan filmin ürkütücü atmosferine uyan aydınlatmanın kendisidir.

Sekans 2 / Sahne 5: Şirket odası (Harker Transilvanya'ya gideceğini öğrenir)

Bu sahneye kadar düşük anahtar aydınlatma ile karşılaşan izleyici, ilk kez yüksek anahtar ışıkla karşılaşır. (Şekil 25) Bu izleyicinin gerçekliğe dönüşüdür. İzleyici gerilimli ve ürkütücü atmosferden uzaklaşır ve rahatlar. Çünkü sahnenin aydınlatması kendi dünyasında karşılaştığının benzeridir.

Sekans 3 / Sahne 7 – 8 – 9 – 10 – 12 :

İzleyicinin Drakula'nın şatosuyla karşılaştığı sahneler (7,8,12), düşük anahtar aydınlatmanın Drakula'nın 'vampir' karakteriyle özdeşleştiğini gösterir. Vampir kavramı hiçbir zaman güneşle yüzyüze gelmeyen yarasa ile özdeşir. Genelde geceleri ya da karanlık yerlerde yaşarlar. Bundan yola çıkan Coppola, Drakula'nın vampir karakterinin ortaya çıktığı tüm sahnelerde bu tip aydınlatmayı kullanmıştır. Bu sahnelerin arasına yerleştirilen 9. (Mina'nın daktilo ile günlük yazdığı) (Şekil 26) ve 10. (Lucy'nin evindeki parti) sahneler, sahip oldukları yüksek anahtar aydınlatma ile sekanstaki diğer sahnelerle kontrastlık yaratır. Bu kontrastlık filmin diğer sekanslarında da devam ederken, düşük anahtar aydınlatma – Drakula özdeşleşmesi izleyiciye gizlice ve ustalıkla kabul ettirilir. İzleyici, Drakula'nın olmadığı düşük anahtar aydınlatmaya sahip sahnelerde dahi onun varlığını hisseder.

Sekans 6 / Sahne 15: Lucy'nin evinin bahçesi (Lucy Mina'ya evlenmeye karar verdiğini anlatır)

Lucy Mina'ya evlenmeye karar verdiğini söyler. Her ikisi bunun sevinci ile bahçede dans ederlerken sahne, yüksek anahtar aydınlatmayla parlak ve canlı bir görüntüye sahiptir. Bu canlılık sahnenin neşeli atmosferine uygundur. Fakat birden kararan gökyüzü ve çıkan fırtına ile kara bulutlar içerisinde beliren gözler sahnenin tüm duygusal atmosferini değiştirir. Yüksek anahtar aydınlatmayla başlayan neşeli sahne, düşük anahtar aydınlatmayla gerilimli ve ürkütücü bir ana dönüşür. Bu aydınlatma, Drakula'nın Londra'ya gelişini ve ileride olacak kötü olayları önceden izleyiciye sezdirir.

Sekans 23 / Sahne 45: Şato içi (Drakula'nın ölümü)

Filmin son sahnesi, gerçeküstü dünyadan gerçeğe dönüş anıdır. Drakula'nın ölümle yaşadığı fiziksel değişim, aydınlatmanın da değişimiyle desteklenir. Film boyunca Drakula'nın vampir kişiliği ile bütünleşen ve tüm şato içi çekimlerin ana karakteristiği olan 'düşük anahtar ışık', onun ölümüyle beraber mekandaki tüm mumların ve diğer ışık kaynaklarının yanmasıyla yüksek anahtar ışığa sahip bir aydınlatmaya dönüşür. Bu değişim anı bile filmin doğa üstü karakterinin izleyiciyi

şaşırtan mucizelerinden biridir. Tüm mumların bilinmeyen bir güç tarafından aynı anda yakılması şaşırtıcı, sahnenin duygusal tonunu yükseltecek kadar da kuvvetlidir. İzleyicinin o anda böyle bir mucizeyle karşılaşması onu şaşırtmaz.

Diğer taraftan gölgeler, Alman dışavurumcularının kullandığı biçimle (s.96), şaşırtıcı ve gizemli bir şekilde filmin resimsel ve doğa üstü yapısını etkiler:

Sekans 3 / Sahne 7: Şato içi (Drakula ve Harker'ın ilk karşılaştıkları sahne)

Filmin ilk şaşırtıcı gölge oyununun olduğu sahnede, kamera önce çerçevenin solundan içeri doğru uzanan gölgeyi takip eder. İzleyici gölgenin hareketine bağlı figür hareketiyle karşılaşmayı beklerken, gölgeden bağımsız şekilde elinde fener bulunan Kont Drakula ile karşılaşır. Gölge oyuncudan ayrı hareket etmiştir. Algılama gerçeküstüdür.

Sekans 3 / Sahne 8: Şato içi (Drakula ve Harker çalışırlar)

Harker (K. Reeves) Mina'nın resmini Drakula'ya gösterir, Mina, Harker'ın evleneceği kızıdır. Drakula, kızın yüz yıl önce kaybolan aşkının re-enkarnasyonu olduğunu düşünür. Mina'ya kendi aşkıymış gibi sahip olmak istemektedir ve Harker'a bu yüzden öfke duymaktadır. Drakula ile Harker'ın ikili konuşmalarında, Drakula'nın arka duvardaki gölgesi gerçeğinden bağımsız hareket etmektedir. Gölge Harker'a doğru hareket ederken onu boğma girişiminde bulunur. (Şekil 27) Aynı sahnedeki diğer şaşırtıcı gölge oyunu, Harker'ın da fark ettiği bir ikileme ortaya çıkar. Harker sırtı Drakula'ya dönüktür, sesin geldiği yöne doğru döndüğünde soldan sağa doğru hareket eden gölge ile karşılaşır. Fakat gölgeyi takip ettiğinde onun Drakula'dan bağımsız olarak hareket ettiğini görür. Çünkü Drakula, gölgenin tersi yönünde ve pozisyonu da sağdan sola doğrudur. Etkisi resimsel ve şiirseldir fakat gerçekçi değildir.

Sekans 3 / Sahne 10: Lucy'nin evi (Parti sahnesi)

Mina, Lucy'nin üç hoşlandığı adamla ilgilenirken, birdenbire bilinmeyen bir gölge tarafından rahatsız edilir. Gölgenin sahibi mekan içerisinde olmamasına karşın, varolan gölgesi Drakula'nın varlığının bir işaretidir. Bu Mina ile Drakula'nın ilk teması,



Şekil 25



Şekil 26



Şekil 27

gelecekteki olayların da bir belirtisidir. Figürle bağlantısı olamayan gölgeler, filmin buna benzer gerçeğe yakın sahnelerinin dengesini bozarak gerçek-gerçek olmayan ayrımını ortadan kaldırmaya çalışır.

Yaratılan görüntülerin etkisi sadece görsel olarak çarpıcı değildir, aynı zamanda esrarengiz ve şaşırtıcıdır. Coppola yaratıcı bir şekilde gölgenin mantıksal görüngüsünü bozar. Filmde gölgeler ait oldukları nesneyle bağlantılı fakat nesneden bağımsız olarak hareket ederler. Bu nedenle oyuncuların pozisyonları ya da gölgeleri, nesnelerin buldukları uzayın içindeki şekiller ve mekanlar hakkında bilgiler sağlarlar. Coppola oyuncu-gölge davranışının 'algısal düzenliliğini' bozar, izleyiciyi şok eder ve gölge yorumlarını doğa üstüne doğru bir yaklaşıma yöneltir. Bu sadece sahnedeki resimsel bir andır ve fiziksel olarak imkansızdır.

Dekor

'Dracula' filminde Coppola'nın mizanseni yüksek bir şekilde biçemselleşmiş, fantastik, gerçek olmayan zaman ve mekanı izleyiciye hissettirmeye çalışır. Filmin yaratılan dünyasının gerçek dışılığı, stüdyoda yaratılan set ve mekanlarla, ve otantik olmayan mekanların kullanımıyla yaratılmıştır. Filmin gerçek dışı dünyasını etkili bir biçimde hissettirmek için, kontrolün daha kuvvetli şekilde sağlandığı stüdyo tasarımları tercih edilmiştir. Coppola'nın, 1920'lerde tasarladıkları iç mekan setlerini kullanarak kendi fantastik filmlerini yaratan Alman Dışavurumcu geleneğin içinde kendini gördüğü söylenebilir. Böylece filmde, kuvvetli olarak gerçek dışının hayal edilebilir dünyasını yaratmak için, görsel biçem ve tasarım üzerinde büyük bir kontrol sağlanır.

Kont Drakula'nın şatosu

Filmin stüdyo içinde yaratılan dekorları, Coppola'nın yaratmak istediği gerçeküstü dünyanın gotik ve grotesk uzantılarıdır. Drakula'nın şatosu kurmaca bir gerçekliktir ve anlatının kişiliklerinden biridir. Devasa sütunlar, geniş mekanlar, dekora ait ayrıntılı aksesuarlar, Steven'in çalışmada açıkladığı gibi (s.106), Drakula'nın yaşam stilini ve kişiliğini gösterir. Dekor kuvvetli bir şekilde aksiyonun parçasıdır.

Şato dekoru her şeyden önce, Esslin'in açıkladığı gibi (s.102), zamanı ve mekanı belirleyen 'ikonik' bir göstergedir. Şatonun yaratılan iç mimarisi –yüksek duvarlar, geniş ve derin mekanlar, labirent gibi yollar ve geçişler, ağır ve gösterişli kapılar- tarihsel anlamda film döneminin özelliklerini taşımakla birlikte, çalışmanın dekor göstergesi incelenirken değinildiği üzere (s.105) tarihsel güvenilirliğini kuvvetlendirir. İzleyicinin filmin gerçeküstü yapısını, geçmiş gibi algılamasına yol açar. İzleyicinin dekorda gördükleri, şimdiye kadar ki izlencelerinden elde ettiği bilgilerle karşılaştırdığında filmi inanılır yapar. Dekor filmdeki inanılabilirliğin en temel ve birincil göstergesidir.

Aynı zamanda şato, Esslin'in değindiği gibi (s.102), Kont Drakula karakterinin toplumsal konumunun ve esrarengiz kişiliğinin ikonik göstergesidir. Sadece toplumsal anlamda üst seviyedeki asillerin sahip olabileceği şato mekanı, Drakula'nın tarihsel kişiliğini, yaklaşık 400 yıllık yaşantısının da ipuçlarını taşır: eski ve ihtişamlı mobilyalar, büyük ve uzun yemek masası, yüzyıllar öncesine ait yağ lambaları, tozlu odalar. Bununla beraber, Drakulanın gizemli kişiliğine ait ayrıntılar, izleyiciye zihninde karakteri tamamlaması hakkında kimi bilgileri de verir. Harker'ın gizlice şatoyu gezdiği sahne (Sekans 4 / Sahne 13) Drakula'nın esrarengiz yaşantısını gösterir:

Bir rüya sekansı olarak algılanabilecek sahne, filmin gerçeklikten tümüyle koptuğu sahnelerden biridir. Harker labirent koridorlarda yürürken, kendini takip eden gölgeden habersizdir. Tavanda baş aşağı yürüyen fareler, kendi kendine açılan perdeler ve kapanan kapılar, kapağı açıldığında yukarı doğru damlayan parfümler, hareketli yataklar, tavandaki aynalar ve nihayetinde ortaya çıkan Drakula'nın fahişeleri Harker'ın yaşadığı kaosun göstergeleridir.

Coppola, şato içi çekimlerde iki tür dekor düzenlemesi tercih eder. Birincisi, mekanı olduğundan daha derin gösterebilmek için dekoru ve parçalarını perspektif oluşturacak şekilde derinlemesine yerleştirir. Genelde mekanı tanıtmak amacıyla düzenlenen bu yapım tasarımı, izleyicide olduğundan daha büyük mekanların var olduğu izlenimini yaratır. Bu düzenlemeyi derin mekan içerisine dağıttığı meşaleler,

mumlar, yağ lambaları ve aynalarla destekler. İkincisi, adeta 1910'ların yatay sahnelemesine benzer (s.72), teatral şekilde çerçevenin enine bir dekor düzenlemesi gerçekleştirir. Bu düzenleme de oyuncuların orta düzlemde yatay eksen üzerinde oynamalarına olanak tanır. Bu düzenlemenin en temel nedenlerinden biri de, Drakula figüründen bağımsız olarak hareket eden gölgelerin izleyici tarafından kolaylıkla anlaşılabilmesini sağlamaktır.

Minyatür Dekorlar

Şatonun sık sık uzaktan görülen minyatür modeli (Şekil 29), Losey'in filminde olduğu gibi (s.108), Drakula'nın esrarengiz kişiliğini simgeleyen 'simgesel' bir göstergedir ve iç mekanların yarattığı psikolojik etkiyi destekler şekildedir. Uzaktan tahta oturan bir yarasayı andıran şato ürkütücü olduğu kadar esrarengizdir. Şatonun dış yüzeyleri ile nehri birleştiren derin uçurum da bu tip bir modelledir. Üç boyutlu yaratılan ve aşağı doğru daralan dikey perspektif işaretleriyle düzenlenen güçlendirilmiş perspektif, paralel çizgilerle birleştiğinde büyük bir yükseklik ve derinlik algısına neden olur. Şato, Harker'ın kaçmaya çalıştığı sahnede (sekans 14 / sahne 27), yüksek açılı kamera pozisyonlarıyla izlendiğinde, muazzam, kötülüğü ve korkuyu çağrıştırarak çok büyük boyutlarda gözükür. (Şekil 30)

Filmin tüm Londra'yı gösteren minyatür dekorları da (sekans 2 / sahne 4 – sekans 8 / sahne 17) 19. yüzyıl Londra'sına sadık kalınarak yaratılmıştır. Bu minyatür dekorlar ikonik birer gösterge oldukları gibi, Stephenson'ın dekorun gerçekliğinin izleyicinin beklentilerini nasıl karşıladığını açıklamasındaki gibi, filmin inanılabilirliğini kuvvetlendirirler.

Londra Sokakları

19. y.y. Londra'sını taklit eden gerçekçi dekorlar, gerçek dışı ve fantastik görüntü yaratımına aykırı görünmesine rağmen, izleyicinin filmi daha inanılır algılaması için yaratılmış dekorlardır. (sekans 9 / sahne 19) (Şekil 31) Böylece filmin

gerçekdışı doğası, Dışavurumcu tasarımlarda olduğu gibi (s.106), gerçeklik algısı yaratan dekorlarla inanılrlık kazanır.

Efekt Modellemeler

Filmdeki stüdyo yapım tasarımının yarattığı gerçek dışı dünya için filmin başlangıcındaki kısa bir sahneye (sekans 2 / sahne 3) bakılabilir: Prens Dracula'nın, eşinin öldüğünü öğrendikten sonra kaleye dönüş sahnesi, filmdeki en güçlü anlardan biri ve Coppola'nın resimsel biçimini yansıtan yaratıcı sahnelerden biridir. İzleyicinin perdede gördüğü şeyin çok küçük bir kısmı gerçektir. Perdede de görülen gerçekte var olan bir şey değildir.

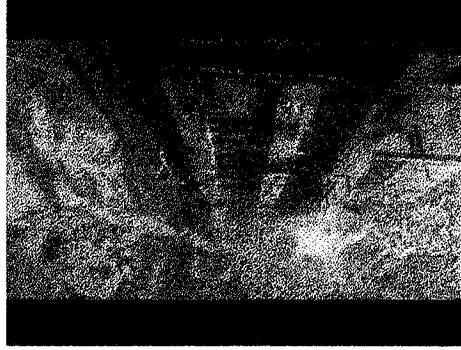
Çekim, çeşitli parçalardan bir araya getirilerek oluşturulmuş sinema sihrine sahip bir tasarımdır. (Şekil 28) Prens Drakula, uzak çekimde, kameradan uzaklaşarak, kazığa dikerek öldürdüğü düşmanlarıyla dolu bir tepeden aşağı doğru atıyla dörtnala gider. Çerçevenin üstünde arka düzlemde kalenin görüntüsü yer alır. Bu çekim, Stanley Kubrick'in 1961'de 'Spartacus' filminde, çarmıha gerilmiş insanların arasında ilerleyen Spartacus'un çekildiği sahnenin benzeridir.

Coppola, görüntünün önceden kaydedilmiş hareketli parçasını –atıyla yoldan aşağı inen Prens Drakula-, kazığa dikilmiş insanların ve arkada da kalenin görüntüsünün boyanarak hazırlandığı cam bir perde üzerine, arkadan projeksiyonla yansıtır. Resim, Drakula'nın çevresindeki yeryüzü görüntüsünü genişletir. Bu yapay olarak yaratılan görüntünün gerçeklik izlenimini artırmak için, Coppola arka fona bir ışık ekleyerek güneşi taklit eder.

Bir cam üzerine boyama resme, arkadan projeksiyonla –sinemanın ilk keşfedilen efektlerinden biridir- hareketli bir aksiyonun yansıtılması, Coppola'nın kullanmak istediği düşük teknoloji yaklaşımının yaratıcı bir buluşudur. Sekans, ekranda görülenin gerçek olmadığı, kamera önünde yaratılmış bir görüntünün bilinçaltı farkında olduğu bir sekans çekimdir. Bu bilinçaltı farkında olma, filmin yapım tasarımının ve filmin



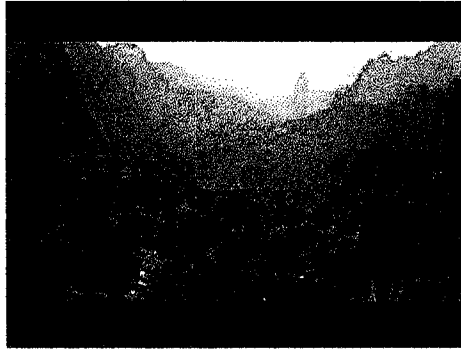
Şekil 28



Şekil 29



Şekil 30



Şekil 31

doğa üstü güçler üzerine olan anlatısının anahtarları olan fantezi, sihir ve hilenin atmosferine katkıda bulunur.

Kostüm

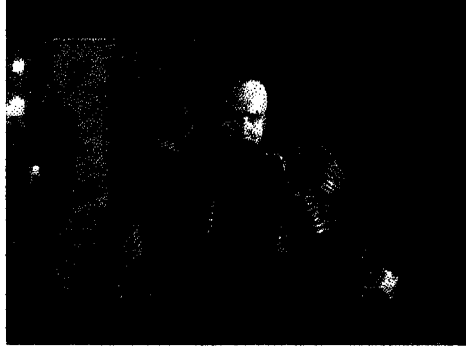
Filmin kostümleri, Drakula'nın giysileri dışında, çalışmanın kostüm bölümünde değinildiği gibi (s.109, s.111), inanırlık hissini destekleyen 19. y.y. kostümleridir. Drakula'nın kostümleri ise, Esslin'in kostümün karakterle nasıl bütünleştiğini açıklamasına benzer (s.110), onun aykırı ve sıra dışı kişiliğiyle bütünleşen ve hatta bu kişiliği ifade eden göstergelerden birincisidir.

Sekans 1 / Sahne 1-2-3 :

Filmin ilk açılış sekansı boyunca, Prens Drakula'nın 15. y.y. savaşçısı olarak giydiği zırh, onun dehşet veren kişiliğinin ilk belirtisidir. İzleyicinin, daha filmin çok az bir kısmını izlemiş olmasına rağmen, Drakula'nın kişiliğini tanıması için Coppola'nın yönlendirici bir aracıdır. Derisi soyulmuş ve kasları gözükken bir insan vücudunun görünümünü olan kırmızı zırh (Şekil 32), boynuz gibi kulakları olan ve uzun ince göz delikleriyle bir yarasa benzetilen başlığıyla (Şekil 33) dehşet vericidir. Sonuç, görsel olarak etkileyici, rahatsız edici ve korkutucu özellikleriyle, daha filmin başında, Coppola'nın ürkütücü mizansenine katkıda bulunur. 1. sahne boyunca ikonik bir anlatıma sahip olan kostüm, çalışmada ayırt edici bir özellik olarak açıklanan (s.111), savaş sahnesinde (sahne 2) 'deiktik' bir göstergeye dönüşür. Savaş sahnesi, koyu kırmızı bir fon önünde savaşan askerlerin silüetlerinden oluşur. Kalabalık savaş görüntülerinin olduğu tüm sahne boyunca, Prens Drakula giydiği zırhın silüeti sayesinde görüntüde ayırt edilir. Böylece kostüm, görüntü içindeki Drakula'yı işaret eder.

Sekans 3 / Sahne 7-8-12:

Drakula'nın şato içinde giydiği kırmızı kostümü, çalışmada hem rengin hem de biçimin özellikleriyle açıklanan (s.109-110), kapsadığı bilgi ile toplumsal statüsünü gösteren ikonik bir göstergedir. Diğer taraftan kostüm, şato içinin tüm donuk ve renksiz görüntülerine kontrastlık oluşturacak şekilde belirgin bir gösterge durumundadır.



Şekil 32



Şekil 33

Çerçeve içerisindeki tüm ilgi oyuncuya odaklanır. Böylece Coppola izleyicinin ilgisini kostüm ile kontrol altına alır. Hareketli kameranın olduğu çekimlerde, Harker'ı ya da gölgeleri takip eden kamerada odak noktası oyuncu ya da gölge hareketi iken, Drakula'nın çerçeveye girmesiyle ilgi değişimi Drakula'ya odaklanır. Böylece fotografik görüntüde baskın olan göstergelere benzer (s.66), Çevresindeki tüm harekete karşın kostüm 'baskın kontrast'tır.

Sekans 9 / Sahne 19: Londra sokakları (Drakula Mina'yı arar)

Londra'ya gelen ve gençleşen Drakula, eski eşinin re-enkarnasyonu olduğunu düşündüğü ve elde etmek istediği Mina ile Londra sokaklarında karşılaşır. Bu karşılaşmanın olayın aksiyonu içerisinde tesadüfi olduğu izleyiciye hissettirmeye çalışır. Mina, Londra'nın kalabalık caddelerinden birinde gezerken, tüm bu kalabalığın arasında genç ve güzel giyimli prens Drakula'yı fark eder. Bu tesadüf gerçekte izleyicinin de ister istemez prene odaklanması, yani çerçeve içerisinde seçici algısıdır. Bu seçici algıya neden olan prensin kıyafeti, melon şapkası ve mavi gözlükleridir. (Şekil 35) Böylece kostüm 'deiktik' bir göstergeye dönüşmüştür. Benzer şekilde, sahne incelendiğinde, Mina'nın yeşil kıyafetinin de çerçevedeki tüm gri tonlara baskın 'deiktik' bir gösterge olduğu görülür. (Şekil 31)

Kostüm renkleri, rengin sembolik kullanımında açıklandığı gibi (s.110), filmde simgesel anlamlara da sahiptir. Filmin kırmızı kostümleri (Drakula'nın kostümleri, Lucy'nin kırmızı kıyafetleri ve Mina'nın kırmızı kostümü), gerilimi, şiddeti ve cinselliği simgeler. Lucy'nin Drakula ile ilişkiye girdiği tüm sahnelerdeki kıyafetleri koyu kırmızı tonlardadır. Mina'nın genç Drakula ile dans ettiği sahnede (Sekans 13 / Sahne 26) giydiği tek kırmızı kostüm, Mina'nın yaşadığı değişimi simgeler.

Kostümler ile birlikte aksesuarlar, karakterlerin asal parçaları oldukları gibi, filmin dramatik aksiyonunun da içine girerler; Dracula'nın yüzüğü, Londra'ya gittiğinde taktığı mavi gözlük, Dr. Van Helsing'in (Anthony Hopkins) doktor çantası ve 19. y.y. harfleriyle hazırlanmış vampirler ve Kont Drakula üzerine olan kitabı...vb.

Sekans 1 / Sahne 1: Haç ve hilal.

Haç Hıristiyanlığı, hilal de müslümanlığı simgeleyen bir göstergedir. Fakat haçın filmdeki kullanımları bu simgesel göstergenin yanında, aksesuarın göstergesel işlevlerinde açıklandığı gibi (s.111-112), farklı metaforik anlamlara ve izleyiciyi yönlendiren belirli işaretlere de sahiptir. Filmin açılış sahnesi Türklerin Bizans İmparatorluğu'nu ve İstanbul'u düşürdüğünü anlatan iki küçük çekimle başlar. Birincisinde, bir kubbenin üzerinden yere düşerek parçalanan haç, Bizans'ın düşüşünü simgeler. Böylece haç simgesi normal bağlamından koparak film içinde metaforik bir anlam kazanır. İkinci çekimde de, bir harita üzerinde ilerleyen hilalin gölgesi, Bizans'ı aldıktan sonra Türklerin Avrupa'da ilerleyişini anlatır. Bir önceki çekimdekine benzer, kullanılan hilal aksesuarı bir aksiyonu kısaca özetler. Ustalıkla yaratılan bu anlatım çok uzun bir periyodu, hiçbir gerçek olayı ve aksiyonu göstermeden iki çekimle izleyiciye açıklar.

Sekans 2 / Sahne 6: Haç

Harker Transilvanya yolculuğunun sonunda bir atlı yolcu arabası ile Drakula'nın şatosunun olduğu bölgeye ulaşır. Arabadan inerken araba yolcularından olan bir kadın küçük bir haç kolyeyi Harker'a verir. Bu haç, izleyici için ileride olacak kötü ve gerilimli olayların önceden habercisidir. Haç simgesel yanıyla birlikte, deiktik bir gösterge de olur.

Sekans 3 / Sahne 9: Kitap

Daktilo ile günlüğünü yazan Mina, ara sıra 'Arabian Nights' (Arap Geceleri) adlı kitabı karıştırır. Kitap, doğu kültürünün cinselliğe bakışını anlatır. Kitabın içindeki seksle ilgili kimi minyatürlere hayretle bakan Mina, Lucy yanına geldiğinde hızla kitabı kapatır. Fakat elinden kayarak yere düşen kitabı alan Lucy, kitabı karıştırmaya başlar ve büyük bir ilgi ve heyecanla fotoğrafları inceler. Her ikisinin kitaba gösterdikleri tepkiler farklıdır. Mina ürkek tavırlarıyla seks olgusuna karşı çekingen ve uzak tavrını sergilerken, tersine Lucy cinselliği daha rahat kabullenen, hatta sekse karşı büyük bir istek duyan biri konumundadır. Bu ifade biçimleri filmin ilerleyen sahnelerinde izleyicinin iki kadına karşı bakışını da etkileyecektir. Lucy'nin Drakula imgesiyle yaşadığı cinselliği çok olağan ve sıradan karşılayan izleyici, Mina'nın Drakula ile

yaşadıklarını şaşırtıcı bulacaktır. Böylece oyuncu-aksesuar ilişkisi bir kişileştirme aracı olarak kullanılır. Ayrıca bu ilişki kültürel bir kodu da izleyiciye dolaylı olarak açıklar: 19. yüzyıl batı kültüründe seks ve cinsellik hala tabu olarak kabul görmektedir.

Sekans 13 / Sahne 24: Dr. Helsing'in çantası

Dr. Helsing, Drakula'nın kanını içmesi yüzünden kan kaybeden Lucy'e Kan nakli yapar. Dr. Helsing'in çantasının içinde bulunan aletlere hayretle bakan sahnenin diğer oyuncularını, çalışmada aksesuarın nasıl kişileştirme yarattığı açıklaması gibi (s.112), izleyicinin doktoru kişileştirmesine ve karakteri açıklamasına yardımcı olur. İlk geldiğinde kuşkuyla karşılanan Dr. Helsing, sahip olduğu tıbbi aletlerle ve olayı çözümedeki yaklaşımıyla güven kazanır. Olay örgüsü içerisinde daha baskın konuma geçen Helsing, filmin çatışmasını çözüme ulaştıracak kahraman konumuna gelir. Filmin bu sekanstan sonraki bölümlerinde onun kontrolü ve yönlendirmesine tanık olunur. Kişileştirmeye özel aksesuarlar (Helsing'in çantası), Helsing'le diğer karakterler arasındaki ilişkiyi belirlerken, izleyici ile Helsing arasındaki duygusal bağı kuvvetlendirir, izleyicinin ona güven duymasını sağlar.

Sekans 14 / Sahne 29: Sarımsak

Her klasik vampir filminin aksesuarı olan sarımsak, simgesel anlamından uzaklaşarak ikonik bir göstergeye dönüşen kültürel bir kod olmuştur. Vampir vakalarında bir tedavi ilacı olan sarımsak, bu tür filmleri önceden izlemiş seyirci için kolayca anlamlandırabileceği bir göstergedir. Bu bilgi, izleyicinin bilinçaltına ait geleneksel kodlamaları ortaya çıkarması ve karşılaştırmasıyla bir anlam kazanır.

Sekans 15 / Sahne 30-31: Vampir kitabı

Sekans 15, Dr. Helsing'in olay örgüsündeki ana çatışmanın çözümünü bulduğu iki sahnenin paralel kurgusuyla oluşturulan bir sekanstır. Helsing Drakula ve vampirler üzerine olan kitabı inceler. Kitap, olay örgüsündeki soru işaretlerini çözüme kavuşturacak filmin merkez noktasıdır. İçerdiği bilgiyle izleyici için ikonik bir gösterge olan kitap, aksiyonun asal parçasıdır. Sahne, Mina'nın Harker ile evlenmeye karar vermesini bir yenilgi olarak kabul eden Drakula'nın mumlar arasındaki öfkesini adeta kustuğu sahne ile dramatik olarak kuvvetlenir. Filmin gerçeküstü tavrının güçlü bir

şekilde ortaya çıktığı sekans, ağlayan Drakula'nın güçsüzlüğünün öfkeye dönüştüğü an ile koşut kurgulanan Helsing'in olayı çözdüğünü belirten coşkusuyla birleşir.

Sekans 16 / Sahne 34: Haç

Lucy'nin mezarının açıldığı sahnede, yaşayan bir ölüye dönüşen 'vampir' Lucy, Dr. Helsing ve diğerlerine saldırır. Dr. Helsing'in ortaya çıkardığı ve Lucy'e doğru tuttuğu haç, Lucy'nin dehşetle geriye kaçmasını ve tekrar mezarına girmesini sağlar. Klasik vampir filmlerinde şeytanı kovmak için kullanılan haç, şeytana karşı gücün simgesel göstergesidir.

Makyaj

Filmde Gary Oldman'a yapılan fantastik ve gerçekdışı makyajlar, Drakula'nın esrareniz fiziksel değişimini ve çok yüzlü karakterini ifade eden en önemli göstergelerdir. Makyaj kimi zaman, Felliniesque yaklaşımında olduğu gibi (s.113), grotesk ve korku verici olurken, kimi zaman sevecen, kimi zaman da çekicidir. Ustalıkla yapılan makyaj, Oldman'ın yüz ifadelerinin kaybolmamasını sağlarken, kimi zaman bu ifadeleri kuvvetlendirir. Perdede görülen karakter, gerçeğin bir kopyası olmamakla birlikte filmin kendi doğruluğu içerisinde gerçek olarak algılanır.

Sekans 3 / Sahne 7-8: Yaşlı Drakula

Drakula'nın esrareniz karakteriyle ilk kez şatonun içindeki sahnelerde karşılaşan izleyici, Oldman'ın sıradışı makyajıyla Drakula karakteri üzerine kimi ipuçlarına sahip olabilir. (Şekil 34) Yukarı doğru kalp şeklinde yaratılmış saç makyajı oyuncunun yüzünün tüm hatlarının ortaya çıkarılmasına yardımcı olur. Oldman'ın güçlü yüz mimikleri ile birleşen makyaj, oyuncunun yüzü ile ifade tarzının izleyici tarafından daha kolay anlamlandırılmasını sağlar. Aynı zamanda makyaj, 'iyi huylu bir ihtiyar' ile 'korkutan ve dehşet salan' bir karakterin çift kişiliğini göstermek için oyuncuya da olanak verir.

Sekans 9 / Sahne 18-19: Genç Drakula

Londra'ya gelen Drakula, gerçeküstü dünyasından koparak gerçekliğe geçiş yapar. Bu geçişinde sahip olduğu gençleşmiş vücudu ve yüzü (Şekil 35), onu, Mina için çekici yaparken, izleyici de yarattığı şok etki ile Drakula karakteri daha esrarengiz bir anlam kazanır. Yaratılan sıradan gerçekliğin bir kopyasıdır ve izleyicinin o ana kadar kafasında oluşturduğu Drakula karakterine aykırı düşmüştür. Bu ikilem Mina'nın ona aşık olmasıyla güçlenirken, izleyicinin ürkütücü ve korkutucu Drakula karakteri yumuşatılır. Böylece Coppola'nın istediği, izleyiciye hem uzak hem de yakın olan karakter makyaj sayesinde yaratılır.

Sekans 18 / Sahne 38: Kurt adam

Oldman'a yapılan kurt adam makyajı (Şekil 36), filmin grotesk ve ürkütücü yapısının en uç noktasıdır. Mina ile sevişen ve onu da ölümsüzleştiren genç Drakula, Dr. Helsing ve diğerlerinin odaya girmesiyle en ürkütücü görünümüne dönüşür. Aynı sahne içerisinde romantik Drakula'nın bir hilkat garibesine dönüşmesi izleyiciye yeni bir şok yaratırken, filmde gerçeklikten kopup tekrar gerçeküstüne şiddetli biçimde dönüşüdür.

Sekans 23 / Sahne 45: Dönüşüm

Filmin final sahnesi, Drakula'nın ölümle yaşadığı son değişimi gösterir. Yaşlı Drakula (Şekil 37) tüm çirkinliğine rağmen Mina'nın ona duyduğu aşkı gölgelemez. Yavaş yavaş ölüme yaklaşan Drakula, Mina'nın kollarında genç Drakula'ya dönüşür. Makyaj, değişimin simgesel göstergesidir. Film, yaşlı Drakula'nın gerçeküstünü ifade eden makyajından, genç Drakula'nın gerçeği simgeleyen yüzüne dönüşür. Değişim anı filmin hayal ile gerçek arasındaki bağın koptuğu son noktadır.

Sinemada izleyiciler daima, kendi dünyalarına ve yaşamlarına dönüşebilen anlatıları ve görüntüleri beklerler. İzledikleri yaşama referanslar vermeli ve deneyimlerine uyumlu olmalıdır. Bunlar, mizansenin biçemi için dikkatli ve ayrıntılı hazırlanacak yapım tasarımları için temel oluştururlar. Yapım tasarımı, çok fantastik



Şekil 34



Şekil 35



Şekil 36



Şekil 37

dahi olsa, gerçek olmayan gerçek olana dönüşebilir ya da, nihayetinde, ikna edici ve inanılırdır. Bunu yaratmanın en güçlü yolu; görüntülerin gerçek dışı olduğu durumlarda dahi gerçek deneyimlere uyumlu yapım tasarımlarının algılanmasını sağlamaktır. Bu anlamda Coppola'nın 'Bram Stoker's Dracula' filmi, izleyicinin filmin tüm sihrini benimsediği, gerçek dışı ama kuvvetli bir biçimde gerçekçi efektlere sahip bir filmidir.

3.6.3. La Terra Trema (1947)

Bazin, La Terra Trema' nın, "Farrabique filminin belgesel gerçekliği ve Citizen Kane filminin estetik gerçekliğinden ödünç alınan bir yapı ile oluşturulduğu"²⁰⁹nu söyler. Anlatı biçiminde bulunan bu derinleştirilmiş gerçeklik, Visconti'de yeni bir estetik biçime oturur. Bu daha çok gerçekliğin ve estetiğin paradoksal bir sentezidir.

Belgesel gerçeklik, her şeyden önce, gerçek hayatın dekoru ve insanları ile oluşur. Visconti La Terra Trema'yı Acı Trezza'da çekmesi bir tesadüf değildir. Visconti'nin uzun yıllardır Sicilya üzerine yapmayı düşündüğü belgeseli bir film projesi olarak gerçekleştirmek için Acı Trezza en uygun mekandır. Acı Trezza'daki yaşam hem mekan hem de yaşayan insanlar açısından Visconti'nin belgesel gerçekçiliği için uygun bir ortamdı.

Visconti için belgesel gerçeklik profesyonel oyuncular kullanmamakla başlar. Onun balıkçıları gerçek hayatta da balıkçılardır. Çünkü, oyuncular -insanlar- Visconti'nin gerçeklik tavrının taşıyıcısıdır. "Oyuncu", demiştir Visconti, "her şeyden önce bir insandır: Gerçi kendine özgü güveni ve deneyimiyle bir profesyonel oyuncu da insan özelliklerini canlandıracak birer malzeme oluşturmaya elverişli şartlara sahiptir. Ancak amatör oyuncular en iyi malzemedir. Bu sonuncu grup yalınlığın çekiciliğine sahiptir, ortaya otantik ve sağlıklı bir insanlık serer, çünkü uzlaşmasız ve eğitimsiz bir çevrenin ürünüdür."²¹⁰

La Terra Trema sinema tarihi için amatör oyuncuların ve gerçek insanların oyuncu olarak kullanıldığı ilk filmidir. Oyuncular kendi yaşamlarını oynarlar. Diyaloglarını esas olarak o an akıllarına geldiği gibi doğaçlama yaratırlar, buna karşın filme önemli bir estetik güzellik katabilmişlerdir. Tam bir doğallıkla Ntoni ve diğer oyuncular dakikalarca kamera karşısında hareket ederler, konuşurlar ve rol yaparlar. O kadar doğaldırlar ki kameranın bilincinde olmadıkları kamera önündeki hareketlerinde ve çerçeveye giriş çıkışlarında açık olarak görülür. Diğer taraftan doğallık o kadar ileri

²⁰⁹ Bazin, a.g.e., s. 120.

²¹⁰ Geitel K., Prinzler H.H., Schlappner M., Schütte W., a.g.e, s. 39.

düzeindedir ki filmde konuşulan yerel ağzı Sicilya'da bile anlamak mümkün değildir. G.Nowell- Smith bu yüzden ortaya çıkmış bir yan estetiğe dikkat çeker; gürültülerle (haykırışlar, çan sesleri, denizin uğultusu) karışık anlaşılmaz dil, tıpkı operada - Visconti'nin hayatındaki en büyük tutku- olduğu gibi müziğe dönüşür. Filmin açılış sekansı, bir operanın 'prologu' gibidir. Önce köyün üzerinde ağır bir çekimle dolaşan kameranın görüntülerine köyün içinde yükselen bilinmeyen haykırışlar, konuşmalar ve diğer doğal sesler eşlik eder. Daha sonra köye yaklaşan balıkçı teknelerinin karanlığın içindeki belli belirsiz görüntülerine balıkçıların ve köyde onları bekleyenlerin karşılıklı seslenmeleri eklenir. Visconti 2 dk. boyunca izleyiciyi bu prolog ile baş başa bırakır. G.Nowell- Smith'e göre La Terra Trema, "bir opera yapımının sinema aracına kusursuz bir uyarlanmasıdır."²¹¹ Bu, Visconti'nin tiyatro ve opera yönetmenliğinde kazandığı amatör oyuncularla iletişim kurma becerisini de gösterir.

La Terra Trema'yı bir kurmaca (fiction) olarak ele almak filmin gerçeklik dokusuna ihanet etmek olur. Çünkü balıkçılar her gün yaptıkları işi yapan balıkçılardır. Eğer balıkçı ağını onarıyorsa, bunu yaparken izleyiciyle bir şey paylaşmaz. İzleyici sadece olayı görür. Visconti'nin oyuncuları, Stanislavsky'nin 'gerçek duygu', 'yaşanmış deneyim', 'içsel gerçek' ve 'psikolojik dürüstlük' ile ilgili gerçekçi oyunculuğun temel çıkış noktalarına (s.125) doğallıkla sahiptir.

Visconti'nin gerçek kahramanı Ntoni görünmesine karşın, asıl kahraman Acı Trezza halkıdır. Ntoni, halkın sömürsünün, yaşantısının ve duygularının iz düşümüdür. Film bireysel değil toplu oyunculuk çözümlemesi gereken bir filmidir. Filmin her karakterinin olay örgüsü içindeki yeri gerçekte Ntoni'den farklı değildir. Film içinde Ntoni'nin içinde olduğu görüntülerin yoğunluğu yaklaşık % 40'dır. Bu bireysel kahramanın olduğu normal bir kurmaca filmdekinin (% 75 - % 90) çok altındadır.

Bu gerçekçi anlatı biçimi, Visconti'nin filminin çekim tekniğine ve kodlarına da yansır:

"La Terra Trema"nın 535 çekimden (2 saat 28 dak.) oluştuğu ve bu çekimlerin:
- % 50' sinin uzak çekimler,

²¹¹ A.g.e., s. 75'deki alıntı.

- % 45' inin orta çekimler,
- % 5' inin yakın çekimler,
- % 59' unun dış mekan çekimleri,
- % 41' inin iç mekan çekimleri,
- % 31' inin uzun çekimlerden oluştuğu görülmektedir. Diğer taraftan uzun çekimler süre olarak filmin % 66' sını kapsamaktadır.

Visconti'nin biçemi, onun mizansenin sinematografik kodlarıyla açıklanabilir: normalin üzerindeki uzun çekimler, ağır kamera hareketleri, geniş açılı ve büyük alana derinliğine sahip çerçeveler ve bunların içindeki oyuncu hareketleri, doğal aydınlatma, yüksek plastik estetikle birleşen gerçek mekanlar.

Fotografik Görüntü

La Terra Trema'nın uzun çekimleri Visconti'nin estetik gerçekliğinin en temel sinematografik kodudur. Uzun çekimler (Bazin, Visconti'nin filmde 3-4 dk.'ya ulaşan uzun çekimleri olduğunu iddia etmesine karşın²¹², en uzun çekim 2.20 dk.dır), filmin toplam çekim sayısının üçte birlik bir kısmını oluşturmasına karşın, filmin toplam süresinin yaklaşık üçte ikisini kapsar. Visconti'nin uzun çekimleri, Welles'in kullanımına benzer (s.78), aksiyona hiç müdahale etmeden olayı baştan sona kesintisiz gösterir. Kamera sadece olayı, görüş noktasının sınıflandırmasına göre (s.60) 'tarafsız gözlemlerle görüş açısıyla' izler, yorum yapmaz. Bu Visconti'nin kurguyu yadsıdığına da bir ifadesidir. Bazin'in dediği gibi, "kurgunun fetihlerinden uzaklaştıkça, yeniden doğan gerçeklik, anlam ve ilgiye bir vücut kazandıracaktır. Bu, yalnızca görüntünün yükselen bir gerçekliğidir. Bununla kurgunun soyutlanması desteklenmiş olur."²¹³ Fakat bu Visconti'nin kurgunun değer ve gizil gücünü inkar ettiği anlamına gelmez. Sahnedeki hareket, kameranın takibiyle, çerçeveden dışarı çıkabileceği en son noktaya kadar ulaşır:

²¹² Bkz. Sinema Nedir?, 1993, s.120

²¹³ Andrew, a.g.e., s.177'deki alıntı.

Sahne 19 / Çekim 178 – Çekim 179

Tüm aile üyelerinin şehre gitmek için köyün sokaklarında yürüdükleri sahnede topluluk soldan çerçeveye girer ve kamera hareketi sağa çevrinmeyle aksiyonu takip eder. Grup soldaki sokağa dönüp merdivenleri çıkmaya başlar. İki sokağın kesiştiği noktanın karşısına dik açılı olarak yerleştirilen kamera oyuncuların merdivenlerin en üst noktasında çerçeveden çıkışlarına kadar onları görüntüler. 21 sn.'lik çekim, grubun hareketinin devamı olan çekimle birleşir. Sabit çerçevenin sağından görüntüye giren grup kameraya doğru hareket ederek çerçevenin solundan çıkar.

Sahne 28 / Çekim 265 – Çekim 266

Ntoni'lerin balıktan dönmeleri üzerine endişelenen büyük kız kardeş, fırtınalı bir havada yardım istemeye gider. Kıyıya paralel dizilmiş evlerin önündeki yoldan yukarı doğru çıkar. Çerçevenin solundan giren kız (**Şekil 38**), tüm yol boyunca yürür. 20 sn. süresince oyuncunun yol boyunca aksiyonu kesilmeden gösterilir. Ulaşmak istediği evin önüne geldiğinde (**Şekil 39**), fotografik görüntü bölümünde açıklandığı üzere (s.72-74), devamlılık kurgusu bu noktada hareketin devamını birleştirir. (**Şekil 40**)

Her iki sahnede de Visconti, sahne içindeki aksiyonun gerçek zamanını filmik zamanla birleştirir. Aksiyonlar kameranın ve çerçevenin ulaşabildikleri en son noktaya kadar devam eder. Görüntüler arasındaki kesmeye, aksiyonun devamlılığının zorunluluğu nedeniyle başvurulur.

Ayrıca konuşmaları karşı açılarla birleştirmenin, iç mekanlardan kaynaklanan nedenlerle zor olduğu durumlarda Visconti, uzun çekimleri kullanır:

Sahne 20 / Çekim 187

Ntoni odaya girer, büyük kardeşi tıraş olmaktadır. Ntoni kardeşiyle konuşmaya başlar. Geniş açılı çekim her ikisinin de çerçeve içine yerleşmelerine olanak tanır. Ntoni çerçevenin sağında, kardeşi ise solundadır. Ntoni konuşmasını sürdürürken sola doğru hareket ederken diğeri çerçevenin sağına doğru yandaki kileri ayıran kapının yanına yerleşir. Daha sonra kardeşi sol köşeye hareket ederken Ntoni onun yerini alır. 42 sn. süren bu ikili uzun çekim boyunca Visconti, karşı açılara kesme yapmadan tüm

konuşmayı sahneler. Konuşma sırasında her iki oyuncuda sırtlarını kameraya dönmez. Hangisi konuşuyorsa yüzünü ya da profilini kameraya göstermek için çerçeve içindeki uygun yeri almak için hareketlenir. Sahne boyunca bu hareketlilik izleyiciyi rahatsız etmez. İzleyici iki oyuncunun birbirlerine jest ve mimiklerle gösterdikleri tepkilerini de izler. Böylece konuşmaya bağlı vücut dilini izleyiciye göstermek isteyen Visconti, aksiyonu çekimlerle böldüğü takdirde amatör oyunculuktan doğabilecek hareketin duygusal sürekliliğindeki hataların da önüne geçmiş olur.

Visconti'nin benzer şekilde çektiği diğer bir sahne ise çerçeve içinde oyuncu hareketinin olmadığı bir konuşma sahnesidir:

Sahne 28 / Çekim 268

Ntoni ve arkadaşlarının denizde kaybolmaları nedeniyle büyük kız kardeşin yardım istemeye gittiği adamın evindeki konuşma sahnesi, 52 sn. süresince hiçbir kesmeye başvurmadan, kamera hareketi ve oyuncu hareketi olmaksızın çekilir. Dar bir odada duvara dayalı yatağın çevresine üç oyuncuyu sıkıştıran Visconti, izleyicinin sadece konuşmaya odaklanmasını sağlar.

Genelde dış mekanlardaki ikili ve toplu konuşma çekimlerinin hemen hemen tümünde Visconti kurguya başvurur:

Sahne 3 / Çekim 16-28

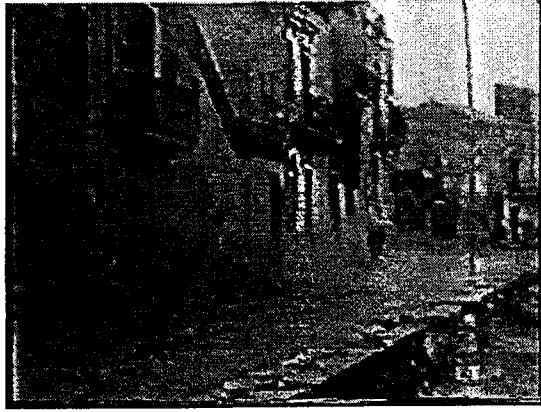
Kıyıda balıkçıların ağlarını onarıırken konuşmaları, 1-9 sn. arasındaki 13 iç karşı açılı çekimden oluşur. Visconti, bu sahnede olduğu gibi geniş bir alana yayılan toplu konuşmalardaki çekimlerde oyunculara bağlı süreksizlikleri ortadan kaldırmak için her birini tek olarak görüntüler.

Sahne 33 / Çekim 306 – 309

Ntoni, düzenin sömürsünü anlatmak için bir grup balıkçıyla konuşur. Omuz üstü karşı açılarla çekilen sahnenin düzenlemesi, Ntoni ve balıkçılar olmak üzere karşılıklı bir konumlandırma değildir. Böylece konuşma ikili bir çekime dönüşür.



Şekil 38



Şekil 39



Şekil 40

Uzun çekimler, oyunculara bağlı bir zorunluluğun da sonucudur. Çalışmanın ‘Oyuncu Yönetimi’ bölümünde sahnenin çekimlere bölünmesinin yarattığı dezavantajlarda açıklandığı gibi (s.117), amatör oyuncuların ya da oyunculuk eğitimi almamış gerçek insanların hareketlerinin bölünmesi halinde, ‘oyunculuk sürekliliğini’ sağlamalarının güçlüğü bilinmektedir. Çekimin bölünmesi halinde, fiziksel sürekliliğin sağlanmasından çok duygusal performansın devam ettirilmesi sorunu Visconti’nin biçiminde etkili olmuş olabilir. Kimi kalabalık sahnelerde aksiyon sürekliliğindeki hataları göstermemek için Visconti, iki çekim arasında kesme yaptığında ikinci çekimde yakın ön planda bir oyuncuyu ya da nesneyi kullanır. Böylece çerçevenin büyük bir kısmını kapatarak oyuncunun arkasındaki aksiyonda oluşabilecek süreklilik hatalarını göstermez. Oyuncu çerçeve önünden çekildiğinde ya da kamera hareketiyle bir önceki çekimdeki aksiyona döner:

Sahne 26 / Çekim 257-258

Çekim 257: Ntoni ve arkadaşları tekneye ağırları taşırlar. Kamera uzak çekimde grubu arkalarından takip eder. Arka düzlemde Ntoni’nin kardeşi kayıkta hazırlık yapmakta ve yaşlı bir adam kayalıkların üzerinde oturmaktadır.

Çekim 258: Kamera pozisyonu karşı açıdadır ve yakın planda yaşlı adam çerçevenin tümünü kapatarak ayağa kalkmaktadır. Yaşlı adam çerçeveden çıkar tekneye binmekte olan Ntoni ve arkadaşları görülür. İki çekimde grubun ve kayıktakilerin çerçeve içindeki pozisyonları arasında fark vardır. Fakat yaşlı adamın çerçeve önünden geçiş zamanı pozisyon farklılığını izleyiciye hissettirmez.

Bununla birlikte, Visconti’nin uzun çekimlerle yarattığı mizansen, tiyatrodan sinemaya geçen bir yönetmen olması nedeniyle, çalışmada da değinilen 1910’ların ortalarına kadar devam eden (s.72) , tiyatro sahnesinden gelen sahneleme tekniğine benzer görülebilir. Ancak La Terra Trema’daki sahneleme tümüyle farklıdır. 1910’ların sahneleme tekniği kameradan uzakta yatay bir sahneleme ve oyuncunun kameraya yüzünü dönerek oynamasını öngörürken (s.72-76), Visconti’nin sahnelemesi 1930’lar ile 60’ların arasındaki sahneleme tekniğine bağlı kalarak (s.84), yakın ön düzlemden derinlemesine en arka düzlemi de içine alan ve oyuncularına bu anlamda her hangi bir müdahalede bulunmayan bir sahnelemedir. Özellikle ev içindeki toplu çekimlerde

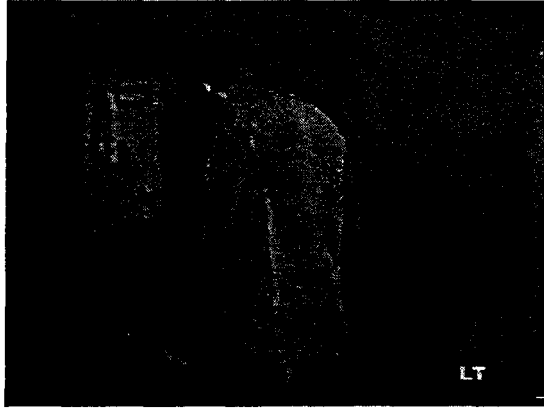
oyuncular çerçeveye istedikleri gibi girip çıkıyor gözükmelerine rağmen oyuncuların çerçeve içindeki konumlanmaları bu yerleşimin rasgele olmadığını gösterir. Her oyuncu çerçevede yerini aldığı anda ya da çerçeve içinden geçiş yaptığı anda birbirlerinin görülmesini engellemez. Fakat sırtlarını kameraya dönük oynamakta da her hangi bir sakınca yoktur. (Şekil 41- Şekil 42) Çok net bir şekilde Visconti, hiçbir çekim / karşı çekime ihtiyaç duymaz. Karakterler son derece doğal bir şekilde omuz üstü duruşları farz ederek dönerler, ve sıkı bir şekilde sınırlanmış kamera hareketleri, izleyicinin dikkatini toplayan ve yönlendiren değişken ön planları gösterir:

Sahne 4 / Çekim 33

Ntoni kapıdan içeri girer. Sağda kız kardeşlerden ortancası yemek hazırlamaktadır. Kamera Ntoni'yi takip ederken küçük kız hızla sağdan girip soldan çerçeve dışına çıkar. Ntoni'nin arkasından arka düzlemde temizlik yapan kadın çerçeveye girer. Küçük çocuk içeri girip yakın ön düzlemdeki ekmeklerin yanına gelir, ardından Ntoni'nin büyük kardeşi içeri girer, sağdaki kız soldan çerçeveden çıkar. Ntoni şimdi orta düzlemde. Büyük kardeşi arka düzlem, küçük çocuk ön düzlemde iken sağdan diğer erkek kardeşi sağdan çerçeveye girerek yerini alır. Çerçeve içi yerleşim iki kızın soldan ve sağdan çerçeveye girmeleriyle tamamlanır. 6 kişi dar alana sahip çerçeve içindedir fakat herhangi bir karışıklık yoktur. Çerçeve içindeki her bir oyuncunun aralarındaki uzay ve üç düzlemdeki perspektife göre konumlandırılmaları, derinlik algısının da etkisiyle düzenlenir. Sonuçta fotografik görüntünün düzlemleri olan coğrafik ve derinlik düzlemleri (s.63) bilgiyi çerçeve düzleminde destekler. Oyuncunun fiziksel olarak sahip olduğu hareket kabiliyeti bu iki düzlemin yarattığı bir sonuçtur ve kompozisyon içindeki tüm elemanlar çerçeve düzleminde birleşirler. Kompozisyonun fiziksel ve algısal dengesi, derin sahneleme olmasına karşın çok oyuncunun çerçeve içinde dağılımı nedeniyle yatay bir düzenlemeye bağlıdır. Visconti'nin izleyicinin seçimini bu sahneleme ile ne kadar serbest bırakmış görünse de, oyuncu hareketi ve diyaloglara bağlı olarak yarattığı baskın kontrastlık (s.65) onun bir seçimi ve yönlendirmesidir.



Şekil 41



Şekil 42

Sahne 4 / Çekim 35

Bir önceki çözümlemedeki çekimin benzeri olan çekim sahneleme olarak farklıdır. Ntoni odaya girer, kamera arkasından onu takip eder, şapkasını çıkartır ve askılığa atar. (Şekil 43) Ardından büyük kardeşi ve baba girer. Büyük kardeş arka düzleme giderken baba yakın ön planda kalır. (Şekil 44) Şimdi Ntoni diğerlerine göre orta düzlemindedir. Diğer iki küçük kardeş sağdan çerçeveye girerler ve Ntoni'yle birlikte orta düzleme yerleşirler. (Şekil 45) Beşi de düzenli olarak çerçeve içinde konumlandırılır. Visconti'nin sahnelemesi bir önceki çekimin tersine yatay değil derinlemesine bir sahnelemedir. Derinlik düzlemindeki oyuncu konumlandırması algıdaki dengeyi sağlar.

Visconti, toplu dış mekan çekimlerinde de benzer bir sahneleme tekniğini kullanır:

Sahne 3 / Çekim 29

La Terra Trema'nın başlangıcında, balıkçıların umut ve umutsuzluklarının birbiri içine geçtiği toplumsal karar verme mekanı olan pazar yerindeki uzun -2.20 dk.- panoramik kaydırma ile Visconti olayın görüntüsünün kendi yapısı üzerinde tüm doğallığıyla biçimlenmesini amaç edinir; kişileri kendilerini çevreleyen mekandan koparmaz aksine onları doğal ilişkileri içinde gösterir. Bu Renoir'ın "iç kurgu" tekniğinin (s.59, s.89) yaratıcı nitelikteki devamıdır. Pazar yerindeki pazarlıklar, tartışmalar, bağırışlar Visconti'nin dokunmadan göstermek istediği belgesel gerçekliğin bir karşılığıdır. Görsel düzensizlik görüntüyü fazlasıyla yüklemekle beraber, gerçekliğin organik bir parçasıdır. Yatay kamera hareketi, Ntoni'nin kardeşini takip etmekle birlikte pazarın ilişkiler açısından izleyiciyi koparmaz. Ağır hareketlerle Ntoni'nin kardeşini takip eden kamera, çalışmanın çerçeve bölümünde açıklandığı gibi (s.58), oyuncuyu işaret eden deiktik bir göstergedir. Ancak, kameranın ağır kaydırması ve geniş açılı derin netliğe sahip çerçeve, çerçevenin mekansal ilişkilerinde açıklandığı biçimde (s.57), oyuncunun diğer balıkçılarla olan ilişkisini koparmaz. Aksine görüntünün anlamını kuvvetlendirir. O, pazar yerindeki sömürünün izleyici adına o anki tanığıdır.



Şekil 43



Şekil 44



Şekil 45

Nihayetinde, kamera geriye açılıp yükselerek oyuncudan kopar ve Visconti'nin asıl göstermeye çalıştığı insan-mekan ilişkisini açığa çıkarır.

Sahne 11 / Çekim 102-113

Pazar yerindeki balıkçıların kavga sahnesi, filmin olay örgüsü ile belgesel tavrın iç içe geçtiği bir sahnedir. Ntoni'nin sömürüye başkaldırdığı sahne, o ana kadar sadece filmin doğal figüranları olan Acı Trezza halkını filmin ana karakterlerinden birine dönüştürür. Visconti tüm sahne boyunca Ntoni'ye ait tekli planların dışında, genel toplu uzun çekimleri kullanır. Ancak aksiyon sürekliliğindeki ortaya çıkabilecek hatalar, farklı kamera konumlandırmaları ve farklı gruplar üzerindeki çekimlere yapılan kesmelerle ortadan kaldırılır. Böylece dramatik aksiyon ile belgeselci tavrın birleşimi sahnenin inanılabilirliğini kuvvetlendirirken, Ntoni'nin bireysel başkaldırısı toplumsal bir başkaldırıya dönüşür. Bu Visconti'nin Marksist bakış açısındaki düzene başkaldırı ve devrim düşüncesinin de bir izdüşümüdür.

Sahne 10 / Çekim 80-83

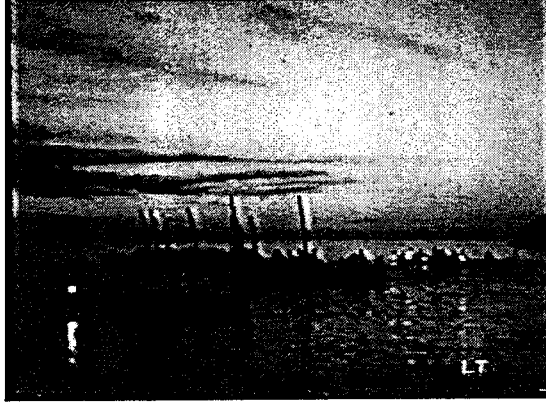
Filmin belgesel gerçekliğinin ortaya çıktığı ve estetik gerçeklik ile birleştiği sahnelerden biri de balıkçıların gece balığa çıktıkları sahnedir. Sahnenin peş peşe gelen ilk dört çekimi, uzun çekimlerden oluşur:

Çekim 80: (33 sn.) Alaca karanlıkta köyden ayrılan balıkçıların genel çekimi, bir ritüelin izleyiciye sahnelenmesidir. Topluca limandan ayrılan kayıkların görüntüsüne eşlik eden bağırışlar ve bunların arasındaki suskunluklar, ritüelin operavari atmosferini uzun çekim ile izleyiciyle paylaşır. Aynı zamanda bu gerçekliğin estetik görünümüdür. (Şekil 46)

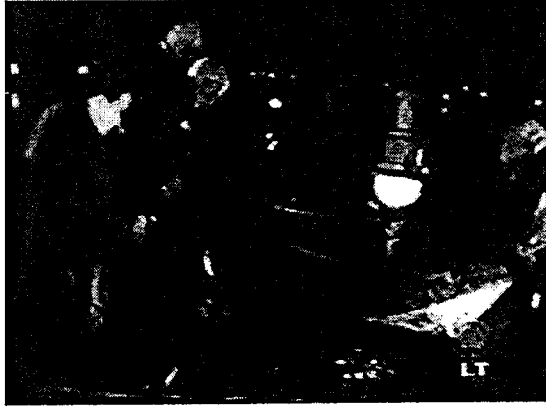
Çekim 81: (29 sn.) Genel planda balıkçıların avlanmalarını gösteren kurucu çekim, bir önceki çekimde bağırışların ve plastik estetiğin yarattığı atmosferin devamıdır.

Çekim 82: (40 sn.) Bu atmosferi bozmak istemeyen Visconti, ağır bir kaydırma ile ağ toplayan balıkçılara yaklaşır. (Şekil 47) 40 sn. boyunca görüntü belgesel bir filmin karesi gibidir.

Çekim 83: (47 sn.) Çekim, belgesel gerçeklikten filmin dramatik aksiyonuna dönüş çekimidir. Kamera Ntoni'nin olduğu kayığa yaklaşır. Fakat bu, filmin olay



Şekil 46



Şekil 47



Şekil 48

örgüsüne hızlı bir geçiş değildir. Genel çekimden ağır bir kaydırmayla yaklaşan kamera, izleyiciyi, ilk üç uzun çekimle yarattığı atmosferden koparmaz. Kameranın yaklaşması sırasında, kamera ile kayığın arasından geçen diğer kayıklar, sahnelemenin bir parçası olmakla birlikte, onlar doğal olarak çerçevede görülebilecek kayıklardır. Kamera, kayığa yaklaşıp olayın içine girene dek hala belgesel bakışın gerçekliğin dokusuna dokunmayan kamerasıdır. İzleyici ancak oyuncu diyalogları ve çerçevenin diğer parçaları dışarıda bırakması ile olay örgüsüne bağlanır. (Şekil 48)

3.23 dk. boyunca insanların yaşamsal bir ritüelini hiç dokunmadan gösteren Visconti, görüntülerdeki doğal plastik estetiğin biçimlendirdiği gerçekliği belgesel bakışıyla da birleştirir.

Filmin kimi uzun suskunlukları ile birleşen uzun çekimleri, hem filmin duygusal tonunun belirleyicisi hem de gerilimli atmosferlerin ana göstergesidir:

Sahne 25 / Çekim 255 – Çekim 256

Ntoni'nin sevgilisiyle kayalıklardaki sevişmelerinin ardından 1.23 dk.lık iki çekimden oluşan sahne, ikisinin gelecekteki yaşamlarının belirsizliğini vurgulayan sessizliklerinden oluşur. Ntoni'nin yenilgisini kabullenen kız, geleceğin onlar için bir umut vaat etmediğini bilir. 1.03 dk.lık uzak çekim boyunca konuşmadan kayalıkların üzerinde otururlar. Uzatılan suskunluk, izleyiciye duygusal atmosferin saflığı ve anlamını gösterir.

Sahne 29 / Çekim 269 – Çekim 270

Ntoni ve arkadaşlarının denizden dönmeleri üzerine kadınların kayalıklarda onları bekledikleri sahne, sahnenin yarattığı gerilimin mekan-insan ilişkisi ile kuvvetlendirilmesidir. 37 sn.lık ilk çekim kabaran denizin üzerinden kayalıklarda bekleyen kadınlara doğru ağır bir çevrinmedir. Kamera daha yakın bir ölçekte kadınlara kesme yapar ve daha sonra bir önceki hareketin tersine denize doğru ağır bir kamera hareketiyle çevrinir. Bu 37 sn.lık ikinci çekim, umut ile umutsuzluğun yarattığı gerilimin ifadesidir. Korku ve endişe, mekan-insan ilişkisini ortaya çıkaran uzun ve ağır kamera hareketiyle ifade olur.

Visconti uzun çekimleri, oyuncular arası ilişkileri ve gerilimleri, psikolojik zamanı uzatarak, doğal gerçekliği içinde göstermek amacıyla da kullanır:

Sahne 33 / Çekim 304-Çekim 305

Çekim 304: Ntoni sömürüye karşı verdiği mücadelesini kaybetmiştir. Uzak çekimde kıyıda ağlarını onaran balıkçıların arasında yürür. Ntoni aralarından geçerken balıkçılar işlerini bırakıp onu izlerler. Bu bakış Ntoni'ye karşı olan acıma duygusu ve küçümsemenin karşılığıdır. 34 sn. boyunca çekim, sahnenin psikolojik atmosferini izleyiciye anlatmak için hiçbir tepki çekimine gerek duymadan gösterir. Etkisi daha fazladır.

Çekim 305: Bir önceki çekimin devamı olan çekimde Ntoni kayıklarının başındaki bir grup balıkçıyla konuşur. Orta çekimdeki konuşma bittiğinde Ntoni gruptan ayrılır. Kamera sabit pozisyonunda Ntoni'yi ve balıkçıları uzun süre çerçeve içinde ayırmadan takip eder. Balıkçıların Ntoni'nin arkasından uzun süre bakarlar. Bu, balıkçılar ile Ntoni arasındaki o anki gerilimin ifadesidir.

Çerçeveleme

Diğer taraftan, çekimler genellikle sabit çerçeve ve geniş alan derinliğine sahiptir. Böylece çerçeve içindeki nesnelerin her biri kendi özerkliğini barındıran biçimlere sahiptir. Böylece izleyici, Welles'in biçiminde olduğu gibi (s.80), dikkat etme özgürlüğünü kullanmaya zorlanır ve aynı zamanda gerçekliğin algılanmasındaki temel kodlardan biridir. Ses ve oyuncu hareketi izleyicinin dikkatini yönlendirir. Çerçeve, insanların ve nesnelerin çerçeve içlerine girerek yerlerini almalarıyla hareket kazanır. Mizansen o kadar iyi düzenlenmiştir ki geniş alan derinliğinin sayesinde çerçeve içine giren oyuncular daima farklı çekim ölçekleri sayesinde perspektif kazanırlar. Bu da gerçekçi algının kuvvetlenmesini ve insanın normal bakış açısıyla beraber seçme özgürlüğünü sağlar. Ya koridorlar ya da pencerelerle karakterler sürekli olarak çerçeveye alınmaktadır. Sabit çerçeve bir anlamda bir simge halinde hem karakterleri hem de nesnelere içine alır. Başka bir deyişle, tıpkı renklerin, çiçeklerin, tabloların

işlevinin karakterlerin ruhsal durumlarına ya da anlatının hareketine katkıda bulunmasında olduğu gibi, dekor kullanımı sahne düzenini tamamlamaktadır. Uzun kaydırmaların olduğu sahnelerde dahi giriş çıkışlar mizansenini bozamaz.

Mekan içerisindeki kamera konumlandırması, geniş açı ve derin netlikle birleştirildiğinde, Welles'in Kane'de yaptığı gibi (s.77-80), ön ve arka planlar arasındaki aksiyondaki kontrastlıklar izleyici tarafından rahatlıkla takip edilebilir. G.Toland'ın Citizen Kane'de kullandığı aynı çerçeve içerisindeki yakın ön planlar ve arka uzak planlar mizansenin temel unsurlarıdır. Bu düzenlemeyi senkronize olmuş kamera hareketiyle birleştiren Visconti, kuvvetli ön planların kareografisi ve değişen perspektifle izleyicinin merakını ve ilgisini incelikle yönlendirmiş, uzun çekimlerin zorlanmadan izlemesini sağlamıştır:

Sahne 2 / Çekim 5-Çekim 6

Çekimler, çalışmada açıklanan 'Toland kuralı'nın (s.67-68) çerçeveleme biçimi olan karakterlerin diyagonal olarak ön yakın plan ve arka uzak plan düzenlemesinin birer örneğidir. Sahne içindeki en güçlü ilgi çekici karakter sol ön planda iken daha az öneme sahip karakterler diyagonal olarak uzak sağ arka plana yerleşirler. İlk çekimde büyük kız masanın üzerinde ışığı söndürdükten sonra sağdaki pencereyi açmaya gider. Kamera küçük bir hareketle takip eder ve iki duvarın kesiştiği noktanın dik karşı açısında sabitlenir. Büyük kız sağdan çerçeveyi terkederken genç kız çerçeveye girer. Genç kız çerçevenin soluna yakın ön plana yerleşir ve tekrar küçük çocukla çerçeveye giren büyük kız sağ arka köşede uzak planda yerlerini alırlar.(Şekil 49) Diyagonal düzenlemede sol ön planda yer alan karakter sahnenin ağırlık noktasıdır ve izleyicinin takip etmesi gereken ana karakterdir. Çerçevenin arka sağ köşesine yerleşen diğerleri ön plandaki kızdan daha az öneme sahiptirler. Bir sonraki çekim, kameranın karşı açığa geçmesiyle çerçeve içindeki karakterlerin önemleri de değişir. Düzenleme de bir öncekinin tersidir; yakın ön planda büyük kız arka planda genç kız. Böylece Visconti, izleyicinin ilgisini yumuşak ve etkili bir biçimde yönlendirir.

Sahne 30 / Çekim 289

Ntoni ve arkadaşlarının balıktan döndükleri sahnede tüm köy halkı kıyıya toplanır. Herkes onların denizde kaybolduklarını düşündüğü için meraklı bakışlarla gelenleri izlerler. Çekim, bireysel başkaldırısının yenilgiyle sonuçlandığı Ntoni ile köy halkının ona karşı olan tepkisinin birleştirildiği bir çekimdir. Yakın ön planla izole edilen Ntoni ve arka uzak planda yer alan topluluk arasındaki gerilim tek bir çerçeve içinde verilir. (Şekil 50) Çerçeve de yakın ön planla ayrımlanmış karakter, uzak arka planda toplanmış olanlardan daha ağırdır. Bu ağırlık, çalışmanın fotografik görüntü bölümünde açıklandığı gibi (s.68), aritmetik olarak daha fazla olan topluluğun tümünü dengelerken karakterin de daha güçlü olarak algılanmasını sağlar. Ayrıca derin netliğe sahip çerçeve, herhangi bir tepki çekimine ve kesmeye başvurmadan Ntoni ile topluluk arasındaki ilişkiyi gösterir. Etkisi karakterin ve aksiyonun üzerindeki çevreyi, içeriğin üzerindeki sözleri vurgular.

Sahne 35 / Çekim 342

Visconti'nin benzer şekilde derin netlik ile ön-arka plan düzenlemesini yaptığı bir başka çekimde, Ntoni'nin kardeşi yakın ön planda yer alırken Ntoni ve çocuklu kadın arka plandadır. (Şekil 51) Visconti sahnenin saflığına dokunmayarak, karakterleri sahnedeki ağırlıklarına göre sırayla yerleştirir.

Sahne 35 / Çekim 353

Visconti'nin kalabalık sahne düzenlemelerinden biri olan çekim (Şekil 52), mekan içerisine sıkıştırılmış oyuncuların konumlandırılması ve geniş alan derinliği ile, kalabalık bir sahneleme olmasına karşın, izleyicinin rahatça çerçeve üzerinde gezinmesini sağlar. Sahnenin dramatik yapısı içerisinde çerçeve içindeki oyuncuların ağırlıkları eşittir. Bu nedenle çok yakın ön plan kullanmak yerine, diğerlerinden biraz daha fazla önemdeki Ntoni ön planda fakat orta çekimde, diğerleri ise arka düzlemdeki derinliğe doğru diyagonal olarak ve uzak çekimde sıralanırlar. Sadece ön yakın plandaki balıkların dolu fiçiler oyuncuların bakışlarıyla birlikte önem kazanır. Sahnenin dramatik yapısının duygusal karamsarlığı, arkadaki duvarın baskın kontrastlığıyla desteklenir. Diğer taraftan sağ üstteki duvar ile gökyüzünün yarattığı boşluğa yerleştirilen Ntoni, izleyicinin çerçeve içindeki seçici algısını yönlendiren deiktik bir göstergedir.



Şekil 49



Şekil 50



Şekil 51



Şekil 52

İç mekan çekimlerinde, oyuncularla birlikte çerçeve içine alınan kapılar ve pencereler derinlik yaratmada önemli işlevlere sahip olmakla birlikte, Visconti'nin sahnelemesinde çerçeve içinde iç çerçeveler yaratarak aynı anda iki ya da üç düzlemdeki oyuncu hareketini birleştirir:

Sahne 4 / Çekim 41-Çekim 46

Çekim 41: Baba çerçevenin sağında yatakta oturur. İki kız soldan ellerinde kova ve temizlik gereçleriyle çerçeveye girer. Genç olanı çerçevenin solundan çıkar. Büyük kız kardeş çerçevenin önüne kadar gelip elindekileri sandalyeye bırakır ve çerçevenin soluna doğru hareket eder. Kamera kızı sola çevrinerek takip ederken, çerçeve görüntüye giren kapının ayırdığı oda ile derinlik kazanır. Kapı iki düzlemi (ön ve arka) birbirinden ayırır. Ön düzlemdeki hareketle birlikte arka düzlemde yer alan odadaki hareket birleşir. Ön düzlemde, odada, çerçeveye yakın ön plan içerisinde küçük çocuk, orta planda diğeri ve kız çerçevedeyken, arka düzlemde yer alan odada Ntoni ve diğeri kardeşiyle genç kız yer alır. Böylece kapının ayırdığı iki düzlemde 6 oyuncunun hareketi uzun çekimde gösterilir.

Çekim 46: Kamera çekim 41'deki konumlandırmasının tam karşı açısındadır ve düzlemler değişir. Ntoni ve kardeşlerinin olduğu oda ön düzlemdedir. Ntoni yakın ön planda yer alırken, kardeşi ön düzlemdeki orta plandadır. (Şekil 53) Ntoni'nin ön yakın plandaki pozisyonu arka düzlemdeki odanın görünmesini engeller. Ntoni çerçevenin sağına doğru hareketlendiğinde kapının ayırdığı arka düzlemdeki oda ile birlikte çerçeve yeniden derinlik kazanır. (Şekil 54) Ön düzlemdeki oyuncu hareketleri arka düzlemin yok olmasına ve derinliğin kaybolmasına neden olur. (Şekil 55) Çekimin sonunda sahneleme tümüyle arka düzlemde yer alan odaya odaklanır. (Şekil 56) Visconti, yatağın üzerindeki Ntoni, baba ve küçük çocuğu, ön düzlemden ayrılmadan gösterir. Böylece aksiyonun sürekliliğini bozmadığı gibi, uzun bir zaman diliminde harekete bağlı çerçeve içi görünmez süreklilik kurgusu yaratır.

Sahne 20 / Çekim 187

Ntoni'nin büyük erkek kardeşiyle konuştuğu çekimde bir kapı ve pencere çerçeveyi üç düzleme ayırır. Düzlemler oyuncu hareketiyle birlikte derinlik kazandırır. Ön düzlemde başlayan konuşma, Ntoni'nin kapının ayırdığı arka düzleme geçmesiyle



Şekil 53



Şekil 54



Şekil 55



Şekil 56

iki düzleme sahip bir çerçeve olur. Kapı aralığından gözükken pencere içinde kadının görünmesi üçüncü düzlemi yaratır. Böylece hiçbir kesmeye başvurmadan üç düzlemdeki aksiyon birlikte verilir. Bu çekim, Visconti'nin kurguyu soyutlayarak ulaşmaya çalıştığı gerçekliğin son noktasıdır.

Hareketli çekimler, çalışmanın çerçeveleme bölümünde belirtildiği gibi (s.58), belirgin avantajlara sahiptir çünkü geniş bir alanı kuşatabilir ve daha fazla ayrıntı verebilir; bu, uzun bir zaman diliminin atmosferini korur.

Filmin % 95'inde genel ve orta çekimleri tercih eden Visconti'nin iki temel amacı olabilir: çalışmanın çekim ölçeklerinin açıklandığı bölümdeki gibi (s.55-56), oyuncuların doğal olarak gerçekleştirdikleri çerçeve içindeki hareketi kontrol etmek ve yakın çekimlerde oyuncuların yaratabileceği kimi istenmeyen mimikleri önlemek. Bu mizansende oyuncu yönetimi ve sinematografi açısından bir basitleştirme olarak görülse dahi, yarattığı estetik gerçekliğe gölge düşüremez. Çünkü amaçladığı yalınlık ve gerçekliğin değeri, görsel basitleştirmeyle artmaktadır.

Visconti, filmin kalabalık konuşma sahnelerinin tümünde, konuşma sürelerine eşit orta çekimleri kullanırken tepki çekimlerinde de orta çekime başvurur:

Sahne 2 / Çekim 16-28

Pazar yerindeki balıkçıların ağlarını onarıırken konuşmalarından oluşan sahne konuşma sürelerine eşit 13 orta çekimden oluşur.

Sahne 10 / Çekim 85-96

Gece balıkçıların balığa çıktıkları sahnede, aralarındaki konuşmalar 10 orta çekimden oluşurken, diğer iki uzun çekim (çekim 88-çekim 94) uzak çekimden konuşan Ntoni'nin orta çekimine kadar gelen yavaş bir öne kaydırmadır. Bu iki çekimde de Ntoni'nin ile dinleyiciler üzerindeki etkisinin yarattığı atmosfer Ntoni'nin orta çekimiyle son bulur.

Uzun çekim ve alan derinliği ile eylem ve mekan birliği sağlanır. Bu aynı zamanda anlamın zengin belirsizliğinin gizil gücüdür. Bazin'e göre böyle bir belirsizlik değerlidir ve sinema onu korumalıdır. Gerçekliğin kendisi, belirsiz de olsa anlamlıdır ve pek çok durumda onun yalnız bırakılması gerektiğine inanır. Bir filme katılan estetik duygu, gerçek nesnelere tarafından izlenen görüntülerin çıplak gücüdür.

Visconti'nin estetik gerçekliği, onun görüntü dilinin son derece bütünsel bir etki yaratmasında temel noktadır. Böylece Visconti'nin izleyiciye sunduğu günlük gerçeklik, gerçek olayların yanılması sunar.

Visconti filmde mekanın doğal gerçekliğinden ödün vermez. Mekanın içerisindeki nesnelere ile oyuncular daima etkileşim içerisinde dirler. Bu gerçekliğin kaçınılmaz bir öğesidir. Ntoni'nin balıkçı evi herhangi bir yoksul balıkçı evinden çok farklı değildir. Hatta o gerçek bir balıkçı evidir. Bu otantik bir gerçekliktir. Evin içindeki nesnelere ile yaşanan yoksulluk arasında herhangi bir çelişki yoktur. Bütün nesnelere ışık ve kamera düzenlemesi ile plastik bir çekiciliğe sahiptir. Balıkçı evinin yoksulluğuna karşın bu görsel ilkelik görüntülerin olağanüstü bir şiirsellikle yükselmesine neden olur.

Aydınlatma

Işık daima doğal ışıktır. Yağmur yağarken ve gecenin karanlığında, balıkçıların evinin dışında, gerçek hayatın dekoru ve ışığı ile çekimler yapılmıştır. Limandan toplu olarak ayrılan ya da limana gelen köye ait balıkçı tekneleri gün ağarırken kullanılan doğal ışıkla olağan üstü bir plastik görsel estetik kazanır.

Sahne 1 / Çekim 2

Filmin açılış sahnesinde köye dönen balıkçıların uzun çekimi (1.25 dk.), yaşanan ritüelin plastik estetikle birleştirilerek izleyiciye sunulmasıdır. Köyün üzerinden ağır bir çevrinmeyle kıyıya dönen kamera, gün doğumunda kıyıya yaklaşan balıkçı tekneleriyle

karşılaşır. Balıkçı teknelerinin gökyüzünün denize vuran parlaklığı içindeki karartıları, Visconti'nin estetik gerçekliğinin izleyiciyle ilk karşılaşmasıdır.

Sahne 10 / Çekim 80-Çekim 97

Açılış sahnesindeki çekimin benzeri olan çekimler, balıkçıların günbatımında ayrılışları (çekim 80) ve gündeğümünde da köye dönüşlerini (çekim 97) gösterir. (Şekil 49)

Sahne 10 / Çekim 81-96

Gece ağlarıyla balık tutan balıkçıların çekimi, sadece teknelerin üzerlerindeki ışıklar ve bu ışıkların denizde yarattığı yansımalarla çekilir. Özellikle genel çekimlerde, balıkçıların ağları toplarken yüzlerinden yansıyan ışık ve kayıkların yavaş hareketleriyle birleşen belli belirsiz vücutların görüntüleri, Rembrandt'ın gölgesel biçimiyle (s.94-95) özdeşleşir ve bunlara eklenen müzik filmin bu sahnelerini adeta bir baleye dönüştürür. (Şekil 50 – Şekil 51) Ağları toplayan vücutların hareketleri, kayıkların hareketleriyle, yukarı aşağı hareket ederken gölgeler ve hafif aydınlıklar arasında gidip gelir. Visconti, bu görsel şöleni ve balıkçıların bu dansını uzun çekimleriyle dakikalarca izleyicisiyle paylaşır. Fakat balıkçı tekneleri hala köye ait balıkçı tekneleridir ve sahnede ağ toplamaya çıkmış balıkçıların belgeselidir.

La Terra Trema'daki iç mekamlardaki ışık ve çekim konusundaki zorluklar iç mekan çekimlerine, özellikle gece çekimlerine izin vermez. İç mekan çekimleri, filmin toplam çekim sayısının % 41'ini oluşturmasına karşın, toplam sürenin ancak % 35'lik kısmını oluşturmuştur. Buna rağmen Visconti'nin kullandığı dışarıdan gelen doğal ışık, nesnelerin plastik düzenlemesi, kamera konumlandırması, oyuncu hareketi ve kamera hareketleri ile iç mekamlarda görsel bir denge yaratır. Bu düzenleme nesnelerin, dekorun ve oyuncuların ve aynı zamanda da kısmen bir biçimde üst üste yığılmış eylemlerin ve olayların plastiğidir.

Visconti'nin olayların üzerine inşa ettiği görüntülerin mizansen ve plastiği gerçekçi yaklaşımla biçimlendirilen anlatının ve estetiğin şiirselliği Visconti sinemasını belgesel gerçeklik ile estetik gerçekliğin sentezinde buluşturmuştur.

Şiirsellik ve dram, Visconti'nin gerçeklik görüntülerinin yaratılmasında ortaya çıkar. Geitel, Visconti'de gerçekliğin yaratılmasının halisünasyon özellikleri taşıdığını söyler; gerçekliğin halisünasyonları.²¹⁴

Visconti sinemasında olaylar oldukları gibi açığa çıkarılır. Olayların, herhangi bir desteğe gerek kalmadan, apaçık sergilenmeleri anlaşılmaları, anlamlandırılmaları ve içerdikleri gerçek için yeterlidir. Olaylar, o an yaşanan gerçekle ve dolayısıyla bireyin yaşadığı deneyimlerle ilgilidir. Bu gerçekliğin salt ve saf tanımlanmasıdır.

Schlappner, "sanatsal ve sosyo-politik yaklaşımları birbirine benzeyen İtalyan filmlerinin odak noktasında zorunlu bir hümanizmin taşıyıcısı ve amacı olarak insanın durduğu kabul edildiğinde genç yönetmenlerin pek çoğu için gerçekliğin Marksist yorumunun en güvenilir yolu oluşturduğu açıkça görülecektir" der.²¹⁵ Bunda Visconti'nin hem Marksist ideolojisi hem de biçim olarak gerçekçi estetiğinin etkisi çok fazla olmuştur. Toplumsallığa olan bu bağlılık günümüz İtalyan sineması için de vazgeçilmez bir çizgidir.

²¹⁴ A.g.e., s. 23.

²¹⁵ A.g.e., s. 40.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

4.1. Sonuç

Filmde ‘mizansen’, çerçeveye bağlı kalınarak, kameranın önünde yer alan tüm nesnelerin bir zaman ve mekan içerisinde yönlendirilmeleri ve tasarlanmaları anlamına gelir. Bu bir yapım sürecidir. Filmin görsel tasarımına yön verecek ve film anlatısının altını çizecek görsel kavramlara ulaşmak için ‘mizansen biçemi’nde üç yollu bir göstergeler sistemine başvurulur: sinematografik, yapım tasarımı ve oyunculuk göstergeleri.

Bu çalışma, bu süreci göstergebilimsel açıdan çözümleyerek açıklamaya çalışmıştır.

Çalışma, farklı film çalışmalarının göstergebilimsel çözümlerine başvurarak, yapım sürecindeki mizansen göstergelerinin anlatıyı nasıl yönlendirdiğini bir sistem yaklaşımı içinde çözümlenmeye çalışmıştır.

Bununla beraber yönetmen, film ve izleyici arasındaki iletişim sürecinin anlamlandırılması amacıyla da sistematik bir yaklaşım geliştirilmeye çalışılmıştır.

Bu amaçlara yönelik, öncelikle dram sanatındaki temel göstergelerin ne oldukları üzerinde durulmuş ve bu çerçevede mizansen kavramı tanımlanmıştır. Bu tanımlama sırasında da mizansenin göstergeleri ile diğer dram sanatlarının arasındaki göstergebilimsel ilişkiler vurgulanmıştır.

Ayrıca filmin üzerine inşa edildiği ‘mekan’ ve ‘zaman’ kavramlarıyla mizansenin ilişkisinin açıklanması, göstergelerin çerçeve içindeki işlevlerinin açıklanması açısından bir temel oluşturmuştur.

Daha sonraki bölümler, mizansenin üç temel göstergesinin anlatı kodlarının çözümlenmesi ve anlamlandırmasına yönelik, film örnekleriyle, yöntemlerin açıklamasıdır. Bu nedenle sinematografik, yapım tasarımına ve oyunculuğa ait kodlarının her biri ayrıntılı bir şekilde çözümlenmeye çalışılmıştır.

Edinilen tüm verilerin ışığı altında, seçilen üç temsili film mizansen göstergeleri göz önüne alınarak , göstergebilime bağlı yöntembilimsel bir yaklaşımla çözümlenmeye çalışılmıştır. Çözömlenen göstergeler bir bütöünün parçalarıdır

Filmde anlam üretmek için bir araya gelen farklı göstergeler ve gösterge sistemleri tek başlarına bilinçli olarak algılanamazlar. Tüm bu göstergeler bir bütöünün parçalarıdır. Çünkü bu bütöünün içindeki farklı göstergeler ve gösterge sistemleri birbirleriyle sürekli olarak etkileşim halindedirler; birbirlerini etkileyerek yaratılan anlamı destekledikleri gibi, aralarındaki diyalektik karşıtlıklarla yeni anlamlar yaratabilirler ya da eş zamanlı olarak bir araya gelerek yeni gerilimler yaratırlar. Filmin yaratılan anlamı, bu karmaşık, farklı seviyelerde, birbirinin içine geçmiş gösterge ve gösterge sistemleriyle ortaya çıkar.

Tek başına olan göstergeler, mekan ve zaman içinde birleşerek filmin yapısını ortaya çıkarırlar. Bu ortaya çıkan yapılar diğerleriyle bir araya gelerek filmin daha karmaşık ve daha üst düzeyde anlam üreten bütöücül yapısını ortaya çıkartırlar.

Filmin herhangi bir anında bir araya gelen göstergeler filmin belirli bir anında yaratılmaya çalışılan anlamı destekledikleri gibi, bütöün bu göstergeler anlamı belirli bir yöne doğru yönlendirirler ve bu yön doğrultusunda birbirlerini desteklerler. Fakat bunun tersi de mümkündür; farklı göstergeler anlamı değişik yönlere doğru da çekebilirler.

Bu nedenlerle, bir filmdeki herhangi bir an, ikonik, simgesel ve deiktik varolan bütöün göstergelerin etkileşimini ortaya çıkaracak bir bakış açısıyla çözümlenebilir.

Bu bakış açısıyla, film üzerine göstergebilimsel bir çalışma yapmak, film anlatisının oluşumundaki tüm süreçlerin ‘nasıl oluştuğu?’ sorusuna yanıt vermesi açısından en belirleyici yöntemlerden biridir.

Yönetmen, filmin herhangi bir sekansı, sahnesi ya da çekiminde hangi göstergelerin nasıl kullanılacağına ve bu göstergelerin ne tür bir etkileşime gireceklerine karar verir. Böylece hangi göstergelerin ve gösterge sistemlerinin anlamı oluşturacağını saptar.

Bu noktada yönetmenin biçemi; hangi göstergelerin kullanılıp hangilerinin dışarıda bırakılacağını sonuçlandıran kararların birleşimidir. Hangi sinematografik kodların anlamı destekleyeceği, ne tip bir aydınlatmanın filmin atmosferini belirleyeceği, oyunculukta gerçekçi ve dışavurumcu yaklaşımın ölçütlerinin neler olacağı ve bunların ne düzeyde bir performansla gerçekleştirileceği, dekor ya da gerçek mekan kullanımının anlam üretici olarak belirleyiciliğinin ne olacağı...vb. gibi kararları vermek zorundadır.

Tüm film boyunca, yönetmenin karar verdiği tüm bu farklı göstergeler ve gösterge sistemleri filmin yapısını kurarken, tüm bu göstergeler çoğalarak filmin dramatik ilerlerlemesi ve olay örgüsünün değişimleriyle yeni yapılara tutunurlar. Filmin daha üstte ve daha derin anlam yapılarını yaratan bu ayrı ayrı öğelerin ayrıntı zenginliği ve iç birleşimleridir.

Bu birbirinden ayrı yapıların her biri, birbirlerini etkileyerek organik olarak iç içe geçip filmin genel dokusunu ortaya çıkartırlar; bu da filmin yönünü ve içeriğini belirleyen daha geniş gösterge gruplarını yaratır. Bu aşamada biçim ve içerik birbiriyle kaynaşmış ikili konumundadırlar. Seyirci imgelemine, öykünün içeriğiyle ve filmin anlam üretici göstergeleriyle oluşturur.

Kimi sinema kuramcıları ve eleştirmenleri, içeriğin derin anlamı içerisinde ve normatif estetik anlayışın düzgüleri içerisinde kayboldukları gibi, film üzerinde anlam

üreten tüm gösterge sistemlerini kapsayan 'mizansen' ile yönetmenin biçimini de birbirinden ayırmışlardır.

Bugüne kadar ki göstergebilim çalışmaları da, özendirici çalışmalar olmakla birlikte, kimi eksiklikleri ve ağır bir dil içinde zor anlaşılabilirlikleri nedeniyle zayıf görülmüşlerdir. Diğer taraftan, yapı çözümlemelerini, kimi göstergebilimciler matematiksel formüller gibi belirli kalıplarla çözümlemeye çalışmışlardır. Ne var ki, bu şekilde çözümlemelerle herhangi bir aydınlanma ya da algılama olanağı bulmak zorlaşır. Film gibi, bir çok sanatsal yapının gerçek çekiciliği onların sınırsız anlam zenginlikleri ve tamamen kavranamayan yapısal çeşitlikleri olmuştur. Doğal olarak filmleri de bu şemalar içerisine sokmaya çalışmak katı ve sonuç getirmeyecek bir biçimde yanlışlıklara yol açacak algılamalara neden olacaktır. Ayrıca kimi başarılı filmleri çözümleyerek, bunlardan ileriye dönük ölçütler ve kalıplar çıkarmak da hem tehlikeli hem de sanatın yaratıcı, özgün ve özgürleştirici doğasına aykırıdır. Bu nedenle saptanmış bir 'gramer' ile 'dil'den söz etmek oldukça kuşku vericidir. Filmin tamamlanmış yapısını belirleyen görsel, işitsel ve sözel yapıların birleşimi ve değişimi sınırsızdır. Ancak göstergebilim, anlamı ortaya çıkartan göstergelerin ve gösterge sistemlerinin yapılarına hangi yollarla bakılabileceğini, ne şekilde çözümlenebileceğini, hangi göstergelerin ve alt kodların o yapının anlamı açısından seyirciyi uyardığını araştırmak için en uygun yöntemlerden biridir. Çözümlemeye bu açıdan yaklaşmak yöntembilimsel bir yaklaşım ortaya koymaya çalışmaktır.

Bu nedenlerle mizansenin sistematik uygulamaları , filmde istenilen etkinin nasıl yaratılacağı ve anlamın nasıl yaratılacağı konusunda, yönetmenin biçiminin ve yapım ekibinin diğer çalışanlarının ortaklaşa yargılarının sonucu olarak bir yapım sürecini tanımlar. Kabul edilebilir bir film, iyi bir senaryo, stratejik kamera pozisyonları, estetik bir görüntü ve ses kurgusuna ihtiyaç duyduğu gibi ışığın, rengin, yapım tasarımının, oyunculuğun ve sinematografinin kodlarının sistematik kullanımlarına da ihtiyacı vardır.

Aydınlatma ve renk, film yaratıcılarının farklı şekillerde dokular ve kontrastlıklar yaratmasına olanak tanır; sinematografi, görüntünün şeklini, hareket

düzenlenmesini, pozisyonu ve çerçeve içindeki farklı uygulamalar için görüş noktalarını değiştirir; derin netlik, izleyici üzerindeki farklı duyarlılıklarını yaratır; yapım tasarımı, çerçeve içindeki görülebilir gerçekliğin yakalanmasını sağlar; oyuncu ise, anlam üretiminin birincil ve katıksız çekicisi nesnesidir.

Mizansenin çözümlemek isteyen izleyici de, filme sistematik olarak bakabilir. Her şeyden önce, dekorun, kostümün, aydınlatmanın ve oyuncu performansının nasıl olduğuna bakmak izlenen filmde kendini gösterir. Mizansen elemanlarının şablonlarını, geçmişteki izlencelerinin bir sonucu olarak bildiği görsel geleneklerle birleştirip çözümleyebilir ve kendine şu soruları sorabilir: anlatı işlevleri nasıl kuruldu? Filmi dokuyan motifler nasıl bir ilişki içerisindedirler? Bunlara ek olarak, film izleme sürecinde izleyicinin dikkatini çekmek ve yönlendirmek, sürpriz ve merak yaratmak için mizansenin zaman ve mekan içinde nasıl şekillendiğine dikkat edebilir. Sonuç olarak, izleyici mizansen sistemini filmin anlatı sistemine bağlamaya çalışabilir. Burada göz önüne alınması gereken bir saptama, mizansenin yaratım sınırlılıklarının sonsuzluğunun farkında olunması ve kesin önyargılarla yaklaşılmaması gerekliliğidir. Bu olasılıkların farkında olan izleyici için, mizansenin anlatı işlevlerini belirlenmesi daha çok yardımcı olacaktır.

Görülebilir ki, mizansen perdedeki görüntüde çok sayıda gerilimler ve karşı dengelerle izleyiciyi karşılar. Tüm bu göstergeler beraber ele alındığında, çeşitli tekniklerle yaratılan tüm bu gerilimler, izleyicinin filmin uzayında keşfettiği büyülenmenin açıklanmasına yardım eder.

Sonuç olarak, bu çalışma, filmi daha iyi 'okumak', yorumlamak, anlamak ve anlamlandırmak için, mizansen göstergelerinin karmaşık yapısını ortaya çıkartan ve bunların nasıl ilişkilendirildiğini gösteren yöntemsel bir yaklaşımı, göstergebilimin bakış açısıyla ortaya koymaya çalışmıştır..

4.2. Öneriler

Bu çalışmada, filmi daha iyi anlamak, anlamlandırmak ve yorumlamak için yapılan göstergebilimsel çözümleme, sadece mizansenin göstergeleriyle sınırlandırılmıştır. Bu çalışmanın bir devamı olarak, 'kurgu'nun ve 'ses'in biçimsel özellikleri göstergebilimin ilkeleriyle çözümlemek üzere birer araştırma nesnesi olabilirler.

Film çözümlemelerine yönelik, bu çalışmada ki gibi, göstergebilimsel yaklaşımlar sinemanın toplumsal tarihi içerisinde yapılan sosyolojik çözümlemelerle birleştirildiği takdirde, özellikle görüntünün sahip olduğu sinematografinin 'ideolojik' bir perspektifle nasıl inşa edildiğinin çözümlenmesine yönelik çalışmalar yapılabilir.. Çünkü sinema dili belirli ideolojik ve sanatsal amaçlara hizmet etmekte ve birlikte bir bütün oluşturmaktadır. Böylece, özellikle yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren, sinemada yaşanan değişimleri anlamlandırmak için yeni yaklaşımlar geliştirilebilir. Geliştirilen bu yaklaşımlar, sosyal bilimlerin diğer disiplinleriyle beraber araştırma konuları oluşturabilir.

Bununla beraber, bu tip göstergebilimsel anlamlandırma çalışmalarına bakarak özellikle bugünün sineması –Hollywood ve Hollywood dışı- için yapılacak çözümlemeler yeni kodları ve biçimleri ortaya çıkartabileceği gibi geleceğin sineması için de fikirler verebilir.

Ayrıca Türk sinemasındaki dönemler ve yönetmenler üzerine yapılacak göstergebilimsel çalışmalar Türk sinemasının estetik ve dilyetisi sorunlarını ortaya koymak açısından önemli olacaktır.

Diğer bir öneri, bu tip bir çalışmayı ampirik deneylerle de desteklemek olabilir. Denek grupları üzerinde, film izlencesine yönelik yapılacak araştırmalarla izleyicinin filmin dramatik duyarlılığının en üst seviyelere ulaştığı noktalardaki tepkilerine bağlı olarak çözümlemeler yapılabilir.

KAYNAKÇA

- ADANIR, Oğuz. **Sinemada Anlam ve Anlatım**. Ankara: Kitle Yayınları, Şubat 1994.
- _____. Oğuz Adanır. **İşitsel ve Görsel Anlam Üretimi, J.Mitry ile Sinema Üstüne Söyleşi**. İzmir:D.E.Ü.G.S.F. Yayınları, 1986.
- AFFRON, Charles. **Cinema And Sentiment**. The University Of Chicago Press, 1982.
- ANDREW, J. Dudley. **Büyük Film Kuramları**. Çev.: İbrahim Şener. İstanbul: Sistem Yayıncılık, Ocak 1995.
- ARIJON, Daniel. **Film Dilinin Grameri-2**. Edt.:Yalçın Demir. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1993.
- _____. **Film Dilinin Grameri-3**. Edt.:Yalçın Demir. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1993.
- ARISTOTELES. **Poetika**. Çev.: İsmail Tunalı. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1963.
- ARNHEİM, Rudolf. **Art and Visual Perception**. London: Faber and Faber, 1933.
- _____. **Film As Art**. Berkeley ve Los Angeles: Uni. of California Press, 1969.
- ASLANYÜREK, Semir. **Senaryo Kuramı**. İstanbul: Pan Yayıncılık, Haziran, 1998.
- BALAZS, Bela. **Theory of The Film**. New York: Arno Press, 1972.
- _____. **The Literature of Cinema**. New York: Arno Press, 1972.
- BARTHES, Roland. **Göstergebilimsel Serüven**. Çev.: Mehmet Rifat ve Sema rifat. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1993.
- _____. **Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler**. Çev.: Reha Akçakaya. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın, 1996.
- BAZİN, Andre. **Sinema Nedir?** Çev.: İbrahim Şener. İstanbul: Sistem Yayıncılık, Ekim 1993.
- _____. **Çağdaş Sinemanın Sorunları**. Çev. Nijat Özön. İstanbul: Bilgi Yayınevi, 1995.
- _____. **What is Cinema?**, 2.cilt .Berkeley ve Los Angeles: University of California Press, 1967.

- BELTON, John. **Cinema Stylists**. New Jersey: The Scarecrow Press, Inc., 1983.
- BENJAMİN, Walter. **Pasajlar**. Çev.: Ahmet Cemal. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Aralık 1993.
- BERGER, John. **Görme Biçimleri**. Çev.: Yurdanur Salman. İstanbul: Metis Yayınları, 1990.
- BETTETINI, Gianfranco. **The Language and Technique of the Film**. Paris: Mouton and Co. N.V., 1973.
- BOGGS, M. Joseph. **The Art of Watching Films**. The Benjamin – Cummings Pub. Co., 1978.
- BONITZER, Pascal. **Bakış ve Ses**. Çev.: İzzet Yasar. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Aralık 1995.
- BORDWELL, David, Kristin THOMPSON. **Film Art: An Introduction**. McGraw-Hill, Inc., 1990.
- BORDWELL, David. **On The History Of Film Style**. Harward University Press, 1997.
- BOZKURT, Nejat. **Sanat ve Estetik Kuramları**. İstanbul: Sarmal Yayınevi, Ekim 1995.
- BRAUDY, Leo. **The World in a Frame**. New York: Anchor Books, 1977.
- BURCH, Noel. **Theory of Film Practice**. London: Secker&Warburg, 1973.
- BÜKER, Seçil. **Sinema Dili Üzerine Yazılar**. Ankara: Dost Kitabevi, 1985.
- _____. **Sinemada Anlam Yaratma**. Ankara: İmge Kitabevi, 1991.
- CALLOW, Simon. **Orson Welles: The Road to Xanadu**. New York: Penguin Books, 1995.
- CHARBONNIER, C. **Sinemayı Severim: Jean Baudrillard ile Söyleşi**. Sinemasal, sayı 1, Temmuz - Ağustos 98, s. 40-49.
- COZYRIS, George A. **Christian Metz and Reality of Film**. New York: Arno Press, 1980.
- CURRAN, Trisha. **A New Note on the Film**. New York: Arno Press, 1980.
- DEMİR, Yalçın. **Filmde Zaman ve Mekan**. Eskişehir: Turkuaz Yayınları, 1994.
- DERRİDA, Jacques. **Göstergebilim ve Gramatoloji**. Çev.: Tülin Akşin. İstanbul: AFA yayınları, 1994.

- DICK, F. Bernard. **Anatomy of Film**. New York: St. Martin's Press, 1998.
- DMYTRYK, Edward, Jean Porter DMYTRYK. **Sinemada Oyunculuk**. Çev.: Levent Cinemre. İstanbul: AFA yayınları, ağustos 1995.
- DOUGLASS, S. John, Glenn P. HARNDEN. **The Art of Technique: An Aesthetic Approach to Film and Video Production**. Allyn & Bacon, 1996.
- EASTHOPE, Antony. **Contemporary Film Theory**. New York: Longman Inc., 1993.
- EIDSVIK, Charles. **Cineliteracy: Film Among the Arts**. New York: Random House, 1978
- EISENSTEIN, M. Sergei, **Film Duyumu**. Çev.: Nijat Özön. İstanbul: Payel Yayınevi, 1984
- _____. **Film Biçimi**. Çev.: Nijat Özön. İstanbul: Payel Yayınevi, 1985.
- _____. **Sinema Dersleri**. Çev.: Engin Ayça. İstanbul: Hil Yayınları, 1986.
- _____. **Film Sanatı**. Çev.: Nilgün Şarman. İstanbul: Payel Yayınevi, 1993.
- ELLIS, Jack C. **A History of Film**. New Jersey: Prentice-Hall Inc., 1979.
- ERKİLİÇ, Gökhan. **Cinema Paradiso Italiano**. Ankara: Spot yayınları, 1993
- ESSLİN, Martin. **Dram Sanatının Alanı**. Çev.:Özdemir Nutku. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Mayıs 1996.
- FOSS, Bob. **Filmmaking: Narrative and Structural Techniques**. Los Angeles: Silman-James Press, 1992.
- GEITEL K., PRINZLER H.H., SCHLAPPNER M., SCHÜTTE W. **Luchino Visconti**. Çev.: Füsün Ant. İstanbul: AFA Yayınları, 1986.
- GIANNETTI, Louis. **Understanding Movies**. New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1982.
- _____. **Masters of The American Cinema**. Prentice-Hall Inc., 1981
- GOMBRICH, E.Hans. **Sanatın Öyküsü**. Çev.: Bedrettin Cömert. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1986.
- _____. **Sanat ve Yanılsama**. Çev.: Ahmet Cemal. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1992.
- _____. **Art History and The Social Sciences**. Oxford: Clarendon Press, 1975.

- GÜNGÖR, A. Şefik. **Sinemada Görüntü Yönetmeni**. Ankara: Kitle Yayınları, Şubat 1994.
- HORROCKS, Roger. **Masculinity in Crises**. London: St.Martin's Press, 1994.
- KARASAR, Niyazi. **Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler Teknikler**. Altıncı Basım, Ankara: 3A Araştırma Eğitim Danışmanlık Ltd., 1994.
- KATZ, D. Steven. **Film Directing: Shot by Shot**. Michigan: M. Wiese Prod., 1991.
- KAZAN, Elia. **Bir Yaşam**. Çev.: Nihal Yeğinobalı. İstanbul: AFA Yayınları, 1997
- KILIÇ, Levend. **Görüntü Estetiği**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994.
- KRACAUER, Siegfried. **Theory of Film**. New York: Oxford University Press, 1965.
- LEWIS, Brian. **Jean Mitry and the Aesthetics of the Cinema**. Michigan: UMI Research Press, 1980.
- LINDSEY, Robert. **Brando: Annemin Öğrettiği Şarkılar**. Çev. Gürol Koca. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1995.
- LOTMAN, M. Yuriy. **Sinema Estetiğinin Sorunları: Filmin Semiotiğine Giriş**. Çev.: Oğuz Özgül. İstanbul: DE Yayınevi, Mart 1986.
- LUKACS, Georg. **Estetik I**. Çev.Ahmet Cemal. İstanbul: Payel Yayınevi, 1985.
- MAMET, David. **Film Yönetmek Üzerine**. Çev.: Gülnur Güven. Ankara: Doruk Yayıncılık, 1997.
- MAST, Gerald. **Film, Cinema, Movie: A Theory of Experience**. Chicago: Uni. Of Chicago Press, 1983
- MITRY, Jean. **Sinema Estetiği ve Psikoloji**. Çev.: Oğuz Adanır. İzmir: D.E.Ü.G.S.F. yayınları, 1989.
- NAREMORE, James. **Acting in The Cinema**. Los Angeles; Uni. of California Press.,1988.
- NICHOLS, Bill. **Movies and Methods**. Berkeley: University of California Press, 1976.
- _____. **Ideology and the Image**. London: Indiana University Press, 1981.
- ORR, John. **Sinema Ve Modernlik**. Çev.: Ayşegül Bahçıvan. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1997.

- POTTER, Cherry. **Image, Sound and Story: The Art of Telling Film**. London: Secker & Warburg, 1990
- PRINCE, Stephen. **Movies and Meaning: An Introduction to Film**. Allyn & Bacon, 1997.
- PRYLUCK, Calvin. **Source of Meaning in Motion Pictures and Television**. New York: Arno Press, 1976
- PUDOVKİN, V.I. **Sinemannın Temel İlkeleri**. Çev.: Nijat Özön. İstanbul: de Yayınları, Haziran 1966
- RICHTER, Hans. **The Struggle for The Film**. Wildwood House, 1986
- RİFAT, Mehmet. **Dilbilimin ve Göstergibilimin Çağdaş Kuramları**. İstanbul: Düzlem Yayınları, 1990.
- ROWE, Allan. **Film Form and Narrative**.
- SALVAGGIO, J. Lee. **A Theory of Film Language**. New York: Arno Press, 1980.
- SHARFF, Stefan. **The Elements of Cinema: Toward a Theory of Cinesthetic Impact**. New York: Columbia University Press, 1982
- SHERMAN, Eric. **Directing The Film: Film Directors On Their Arts**. Los Angeles: Acrobat Books, 1976.
- STEPHENSON, Ralph, Guy PHELPS. **The Cinema As Art**. Penguin Books, 1989.
- TİMUÇİN, Afşar. **Estetik**. İstanbul: BDS Yayınları, 1993.
- VINCENTI, Giorgio. **Sinemannın Yüzyılı**. Çev.: Engin Ayça. İstanbul: Evrensel Basım Yayın.
- WEAD, George, George LELLİS. **Film: Form and Function**. Boston: Houghton Mifflin Co., 1981.
- WOLLEN, Peter. **Sinemada Göstergeler ve Anlam**. Çev.: Zafer Aracagök. İstanbul: Metis Yayınları, 1988.
- WOLLFIN, Heinrich. **Sanat Tarihinin Temel Kavramları**. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1985.
- YILDIZ, Selahattin. **Sinematografik Anlatım**. İstanbul: Ekin Yayınevi, Mayıs 1997.
- ZETTLE, Herbert. **Sight, Sound and Motion: Applied Media Aesthetics**. California: Wadsworth, 1973.

Making Visible The Invisible: An Anthology of Original Essays On Film Acting.
Ed.: Carole Zucker. New Jersey: The Scarecrow Press, Inc., 1990.

The emergence of Film Art (Second edition). Ed.: Lewis Jacobs. W.W. Norton & Company.

'Niçin Sinema'. **Sinemasal**, sayı 1, Temmuz - Ağustos 98, s. 56.