T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SİNEMA VE TELEVİZYON ANASANAT DALI

# SİNEMA FİLMİNDE KURGUNUN İZLEYİCİ ALGISINA KATKISININ İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Volkan Budak

İSTANBUL, 2017

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SİNEMA VE TELEVİZYON ANASANAT DALI

# SİNEMA FİLMİNDE KURGUNUN İZLEYİCİ ALGISINA KATKISININ İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Volkan Budak

Danışman: Prof. Dr. SEMİR ASLANYÜREK

İSTANBUL, 2017

**T.C.**
**MARMARA ÜNİVERSİTESİ**
**Güzel Sanatlar Enstitüsü**

## YÜKSEK LİSANS TEZ ONAYI

**ÖĞRENCİNİN**

Adı ve Soyadı : Volkan BUDAK

Anasanat Dalı : Sinema -Televizyon

Tezin Adı : **Sinema Filminde Kurgunun İzleyici Algısına Katkısının İncelenmesi**

6 Eylül 2017 tarihinde yapılan **Tez/Sergi/Proje Savunma sınavında** savunulan tez; kapsam, nitelik ve şekil yönünden başarılı bulunmuş ve Yüksek Lisans tezi olarak **KABUL** edilmiştir.

| ADI VE SOYADI: | ÖĞRETİM ÜYESİNİN ADI VE SOYADI: | DANIŞMAN VE ÜYELER: | KURUM ADI: | İMZA |
|---|---|---|---|---|
| VOLKAN BUDAK | Prof. SEMİR ASLANYÜREK | Danışman Üye | M.Ü.GSF FİLM TASARIM | |
| | Yrd.Doç .HAKAN AYTEKİN | Asıl Jüri Üyesi | MALTEPE ÜNİVERSİTESİ | |
| | Yrd.Doç. YÜCE SAYILGAN | Asıl Jüri Üyesi | M.Ü.GSF FİLM TASARIM | |
| | Doç.Dr. OKTAY YALIN | Yedek Üye | MALTEPE ÜNİVERSİTESİ | |
| | Yrd.Doç. NİGAR ÇAPAN KAVRUK | Yedek Üye | M.Ü.GSF FİLM TASARIM | |

Adı geçen öğrencinin 06 /.09.. / 2017 tarihindeki mezuniyeti yukardaki bilgileri ve jüri Komisyonu kararı ile Enstitü yönetim Kurulu'nun ..03.. /..10.. / 2017 tarih ve 2017/XVIII-5 sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Doç. Oktay ÇOLAK
Müdür V.

# İÇİNDEKİLER

**Sayfa No**

ÖNSÖZ…….iii
ÖZET……..……..iv
ABSTRACT……..……viii

SİNEMADA KURGU KAVRAMI……...1

İNSANIN ALGILAMA SÜREÇLERİ……12
1.Algılamanın Aşamaları…….13
1.1. Duyum……..14
1.1.1. Görsel Duyum……...14
1.1.2. İşitsel Duyum…….16

2.İnsanın Çevresiyle İletişimi……..16
2.1 İletişim (Haberleşme) Teorisi…….……27

SİNEMA FİLMİNİN İZLEYİCİ TARAFINDAN ALGILANMASI…...……..…35

BİR SAHNEDE ART ARDA BİRLEŞTİRİLEN KADRLARIN 10 PRENSİBİ
1. Kadrların Art Arda Birleştirilmesinin İki Temel İşlevi…….……46
2. Sinematografik Terminoloji……..50
3. Lev Kuleşov'a Göre Planların Yakınlık Dereceleri……..51

PRENSİPLER
1. Prensip: Planın Ölçeğine Göre Kurgu…….54
2. Prensip: Bir Mekânda Bulunan Objelerin Bakış Yönüne Göre Kurgu……...57
3. Prensip: Kadrajdaki Objelerin Hareket Yönüne Doğru Kurgu…….....65
4. Prensip: Kadrajdaki Objelerin Hareket Evrelerine Göre Kurgu…….71
5. Prensip: Hareketli Objelerin Temposuna Göre Kurgu……73

6. Prensip: Kadrajın Kompozisyonuna Göre Kurgu / Dikkat Merkezinin Yer Değiştirmesine Göre Kurgu……78
7. Prensip: Aydınlatmaya Göre Kurgu……80
8. Prensip: Renge Göre Kurgu……83
9. Prensip: Çekim Eksenlerinin Yer Değiştirmesine Göre Kurgu……...85
10. Prensip: Kadrajda Hareket Eden Asıl Kitlenin Hareket Yönüne Göre Kurgu…86

RÖPORTAJLAR……91

SONUÇ……..……..98

KAYNAKÇA……...…….102

# ÖNSÖZ

Tez çalışmama başlamadan önce, sinema kurgusu ile ilgili yaptığım araştırmalarda kurgunun, filmin algılayıcısı insanla olan bağı yönünden ele alınmadığını veya çok eksik ele alındığı gördüm. Bunun dışında, televizyon programlarının ve sinema filmlerinin çoğunun temel kurgu prensiplerine uyulmadan yapıldıklarını fark ettim. Bu bağlamda, insan algısından yola çıkarak "iki komşu kadrın birleştirilmesi"ne ilişkin 10 temel kurgu prensibini merkeze alarak çalışmamı yaptım.

Bu çalışma, kurgunun 10 temel prensibine mutlaka uyulması gerektiğini değil de herhangi bir prensibin dışına çıkılacaksa bunun bilinçli olarak yapılması gerektiğini vurgular. Bu prensiplerin bilinçli olarak dışına çıkılmasının bu ilkelerin farklı varyasyonları olarak ortaya çıkabileceğini açıklamaya çalışır.

"Bir Sahnede Art Arda Birleştirilen Kadrların 10 Prensibi"nin daha iyi anlaşılabilmesi için, 54 dk bilimsel bir film hazırlandı. "Bir Sahnede Art Arda Birleştirilen Kadırların 10 Prensibi" adlı bu filme ve okumakta olduğunuz metine, Prof. Dr. Semir Aslanyürek'in Türkçeye çevirdiği "Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu" kitabı ve kurgu ders notları kılavuzluk etti.

Bu çalışmanın sonuçlanmasında katkıda bulunan ve "Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu" kitabını filme dönüştürmem için bana güvenip cesaretlendiren değerli hocam Prof. Dr. Semir Aslanyürek'e yüksek lisans ders yılı boyunca bilgilerini ve desteğini esirgemeyen değerli hocam Yrd. Doç. Dr. Nigar Çapan Kavruk'a bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşan Doç. Dr. Celal Oktay Yalın ve Mustafa Preşeva'ya her zaman yanımda olan eşim Sema'ya oyun zamanlarından çaldığım oğlum Seyfi'ye, filmin hazırlık ve çekim aşamasında özverili bir şekilde çalışan film ekibine ve burada isimlerini geçiremediğim dostlarıma teşekkür ederim.

Volkan Budak

## GENEL BİLGİLER

İsim ve Soyadı : Volkan Budak
Anabilim Dalı : Sinema Televizyon
Tez Danışmanı : Prof. Dr. Semir Aslanyürek
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Ağustos 2017
Anahtar Kelimeler : Sinema, Film, Kurgu, İnsan algısı, Kurgu prensipleri

# ÖZET

## SİNEMA FİLMİNDE KURGUNUN İZLEYİCİ ALGISINA KATKISININ İNCELENMESİ

İlk sinema gösteriminin ardından yüz yılı aşkın zaman geçmesine rağmen bugün bizler "sinemada kurgu" kavramının anlamını bildiğimizi ve sinema kurgusunu tam anlamıyla kavrayabildiğimizi söyleyebiliyor muyuz?

Bu sorulara verilebilecek tatmin edici bir cevap henüz bulunmamaktadır. Sinema kuramcılarının bile bu soruları tam anlamıyla cevaplayabilecekleri şüphelidir. Bu kavram o denli çok yönlü ve anlaşılmazdır ki sinemacıların dahi bu kavramı kullandıkları zaman birbirlerini anlamakta güçlük çektikleri zamanlar olur. Kendine saygı duyan her film yönetmeninin, dramaturgun ve özellikle her kurgucunun, kurgunun ne olduğunu yeterince anladıklarını söylerken sıkıntı duymamaları olanaksızdır.[1]

Bir zamanlar kurgu kavramı Rus Sineması için her şey olarak görülüyordu. Bu güne geldiğimizdeyse kurgu hiçbir şey olarak görülmektedir. Sinemada kurguya ne her

[1]Aleksey G. Sokolov. **Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu**. Semir Aslanyürek (çev.) 2. Basım. İstanbul: Agora, 2007. S. xi-xii

şey ne de hiçbir şey olarak bakıp onu filmin oluşmasını sağlayan önemli parçalardan biri olarak değerlendirmek gerektiği görüşündeyiz. Günümüzde bazı film yapıcıları kurguyu önemsemedikleri için, sinemayı sanat haline getiren kurgunun temel amaç ve görevini, yani her sanat yapıtında bulunan temel amaç ve görevini unuttular. Bu temel amaç ve görev, filmin sadece mantıklı bir yolla kurgulanmış bir öyküyü anlatmak değil, aynı zamanda coşturucu ve uyarıcı güçte sanat ürünü ortaya çıkarmaktır. Bu bağlamda kurgu, bu görevin yerine getirilmesinde önemli bir araçtır. Günümüzde izlediğimiz çoğu filmde, coşturucu ve uyarıcı güçteki öykünün mantıklı olarak birbirini izler anlatımı şöyle dursun, yalnızca derli toplu bir anlatımdan bile bahsedemeyiz.

Çalışmamızda kurgu kavramına, "sinema filminde kurgunun izleyici algısına katkısının incelenmesi" çerçevesinde bakıldı. Bunun sebebi, bir sinema filminin etkili ve doğru şekilde izleyiciye aktarılmasında en büyük role sahip olan kurgunun insan algısına göre tasarlanma gerçeğidir. Sinema yapıtı, belirli bir adrese yönlendirilmiştir. Bu adres izleyici, yani filmi algılayan bir insan varlığıdır. "Eğer sinemanın oluşumu, algılama eyleminin sürecinde ve bu sürecin sonucunda gerçekleşiyorsa, tiplemelerin doğuşuna göre algılamanın birincil, bu tiplemelerin doğuşununsa ikincil olduğu muhakkaktır."[2]

Sinema filminin amacının, mantıklı bir yolla kurgulanmış bir öyküyü, coşkulu ve uyarıcı bir şekilde izleyiciye anlatmak olduğunu söylemiştik. Artık günümüzde sanatçıdan bundan fazlası beklenmektedir. Marx'ın dediği gibi "Sanatçılar bugüne kadar dünyayı yorumlamakla yetindiler; oysa önemli olan onu değiştirmektir." Günümüzün sanatçısı doğayı yorumlamakla değil onu yeniden yaratmakla yükümlüdür. Sinemacı da dünyayı değiştirmek istiyorsa sinemanın kurallarını bilip ona göre hareket etmelidir.

Sinema kurallarının bir bölümünü oluşturan temel kurgu prensiplerini bilmeden doğayı yeniden yaratmak mümkün değildir. Ancak onu taklit edebiliriz.

Prof. Dr. Semir Aslanyürek, bu durumu şöyle açıklar:

> *Bir çoban sezgileriyle bir müzik yapabilir. Notasız olarak kavalıyla o an için bir şeyler çalar fakat aynı şeyi ertesi gün tekrar*

[2] Sokolov. s. xiii-xiv

*çalamaz. İnsan her şeyi taklit edebilir onun taklit edemeyeceği tek bir şey vardır o da kendisidir. Çünkü gerçektir kendi yaptığı. Kurgunun temel prensipleri bilinmiyorsa; sinema sanatçısı, taklit etmek zorunda kalır. Sanatta her ne kadar dogmatik kurallara karşı olsak da dünyayı yeniden yaratmanın belli kuralı ve yöntemi olması lazım. Bu yöntem bilimsellikten geçer. Sanat, bilim değildir ama bilimseldir. Bilgi değeri olan her şey bilimseldir.*

Sinema bir dildir ve her dilin imla kuralları, fonetiği, sözdizimi, alfabesi vs. gibi yasaları vardır. Her dilde olduğu gibi sinema dilini de açık ve bilgilendirici düzyazı ya da şiirler oluşturmak için kullanabiliriz. Sinema dilinin yasalarını bilmeyen bir sinemacı eksik bir sinemacıdır. Dil bilgisi kurallarını bilmeyen ve kelime hazinesi düşük olmasına rağmen bir konu hakkında bir şeyler anlatmaya çalışan birine benzer. Bir sinemacının fikri ve öyküsü ne kadar iyi olursa olsun sinema dilini bilmeden sinemanın olanaklarından tam olarak yararlanmak mümkün değildir. Bir öyküyü anlatmak için sinema sanatı tercih edilmişse sinema dilinin yasaları bilinmesi gerekir.

Bu çalışmada, sinemada kurgu kavramını açıklığa kavuşturmak, önemini vurgulamak için, "sinema filminde kurgunun izleyici algısına katkısı" incelendi. Günümüzde söz konusu "sinema kanunları" veya "kurgu kanunları" varlık nedenlerinin; insanın görsel algılama psikofizyolojisiyle sınırlı olan kadrların birleştirilmesinin izleyici tarafından kolaylıkla algılanması koşullarını sağlama gerekliliğiyle ortaya çıktığı görüldü. İnsan algısı yüz yıllardan beri aynı prensiplerle çalışmaktadır. İnsan algısının bu değişmez özellikleri, sinema kurgusunun temellerini oluşturmuştur.

Günümüzde yapılan herhangi bir filmin analizini yaptığımızda bu filmlerde kullanılan yöntemlerin büyük bir kısmının, sinemanın doğuş yıllarında bulunmuş oldukları görülür. Film yapımının tüm temel kurallarının oluşması geçerli sebeplere dayanır. Bu kurallar yüz yıllık denemelerin ve deneylerin sonucudur. Peki, bu kuralların dışına çıkılabilir mi? Tabii ki çıkılabilir. Fakat kuralları bilmeden onların dışına çıkmak ancak acemilerin işi olabilir. Kuralları bilmenin ötesinde onların neden var olduklarını da anlamamız gerekir. Ancak o zaman kuralların dışına çıkmayı güçlü bir araç haline getirebiliriz. İlkelerin bilinçli olarak dışına çıkılması aslında aynı ilkelerin farklı

versiyonlarının ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Buna birçok büyük yönetmenin filmini örnek gösterebiliriz. Kısacası "sinema kanunları" olarak adlandırılan her türlü kuralın uygulanması da, ihlali de aslında insan algısının değişmez niteliklerine dayanmaktadır.

Bir sinemacının, sinemanın kurallarını bilmeden etkili ve anlaşılır bir sanat eseri ortaya çıkaramayacağı muhakkaktır. Sinema kurallarının bir bölümünü oluşturan kurgu prensiplerinin ne olduğuna, nasıl ortaya çıktığına bakmak için, kurgu prensiplerinin özünü oluşturan insanın algılama mekanizmaları incelendi. İnsan öncelikle yaşadığı doğal çevreyi sonrasında da bir sinema filmini nasıl algılar? Bu konulara kurgu özelinde değinilmeye çalışıldı. En büyük kitle iletişim aracı olarak kabul edilen sinema ve televizyonun haberleşme teorisi ile ilişkisi kurgu özelinde incelendi. Tezde "iki komşu kadrın birleştirilmesine" ilişkin temel prensiplere odaklanılmış ve kurgunun dramaturjiye ilişkin genel boyutları bu çalışmanın kısmen dışında bırakılmıştır.

Metinde yer alan bilgilerin büyük bir kısmı sinema uygulamalarına yönelik bilgiler olduğu için ortaya koyulmaya çalışılan düşünceleri, görsel ve işitsel bir anlatım olanağı sunan bilimsel belgesel film ile anlatmanın uygun olacağı düşünüldü. Kurgunun temelinin, aynı zamanda başlangıç ilkelerinin kavranmasını sağlayacağı düşünülerek "Bir Sahnede Art Arda Birleştirilen Kadrların 10 Prensibi" ile ilgili, içinde mizansenlerin olduğu 10 kurgu prensibini anlatan bilimsel belgesel film hazırlandı. Bu prensipler filmleştirilirken Aleksey G. Sokolov'un yazdığı Prof. Dr. Semir Aslanyürek'in Türkçe çevirisini yaptığı "Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu" kitabı filme kılavuzluk yaptı.

Kuşkusuz bu tezde ele alınan ilkeleri, alternatifi olmayan bir ölçüt olarak benimsemek sakıncalıdır. Böyle bir yaklaşım, bir anlamda yaratıcılık gücünü ortadan kaldırır. İnsan algısı ve sinema kurgusu başlı başına derin bir bilgi birikimi, özverili ve bilinçli bir çalışma gerektiriyor. Bu düşünceyle araştırma metninde, bilinen bir takım standart yaklaşımlara değinilmekle birlikte konulara belirli bir bilinçle yaklaşılmıştır. Üzerinde durduğumuz konuların her biri ayrı çalışmalar yapılabilecek kadar geniş kapsamlıdır. Bu nedenle konuların en önemli kısımlarına en kısa şekilde değinilmeye çalışılmıştır.

## GENERAL INFORMATION

Name and Surname: Volkan Budak
Major: Cinema and Television
Thesis Advisor: Prof. Semir Aslanyürek
Thesis Type and Date: Master's – August 2017
Keywords: Cinema, Film, Editing, Human perception, Principles of editing

# ABSTRACT

## ASSESSING THE CONTRIBUTION OF EDITING TO THE AUDIENCE PERCEPTION IN A MOTION PICTURE

Although over one hundred years passed after the first cinema screening, can we say today that we know the meaning of the concept of "editing in cinema" and fully comprehend the cinema editing?

There are no satisfactory answers to these questions yet. It is contestable that even cinema editors can briefly answer these questions. This concept is so multifaceted and incomprehensible that even film makers have a hard time understanding each other, when one uses this concept. It is impossible for any film director, dramaturgist and particularly any editor not to feel uncomfortable while they say they sufficiently understand what editing is.[3]

[3]Aleksey G. Sokolov. **Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu**. Semir Aslanyürek (çev.) 2. Basım. İstanbul: Agora, 2007. S. xi-xii

Once it was thought that the editing concept was everything to the Russian cinema. Today, editing is seen as nothing. We believe that editing in cinema must be considered neither as everything nor as nothing, but as one of the significant elements that create the film. Because some film makers do not pay importance to editing today, the basic purpose and function of editing that makes cinema an art, which is the basic purpose and function in any work of art, was forgotten. This basic purpose and function not only is telling a story that is edited in a reasonable way, but also is creating an enthusing and stimulating work of art. In this context, editing is an important tool in fulfilling this function. In most of the films that we see today, we cannot even mention an ordered narration, let aside consecutive narration of a story with enthusing and stimulating power.

In our study, the concept of editing was considered within the framework of "analysis of the contribution of editing to the audience's perception in motion picture. The reason is the fact that editing that plays the biggest part in communicating a motion picture to the audience effectively and accurately is designed according to the human perception. Work of cinema was referred to a certain address. This address is the presence of the audience that is a person perceiving the movie. "If formation cinema realizes in the process of the act of perceiving and at the end of that process, it is for sure that perception is primary according to the birth of types and the birth of these types is secondary."[4]

We have said that the purpose of motion picture is to explain in an enthusing and stimulating way to the audience a story edited in a logical way. Now more than that is expected from the artist. As Marx said, "The artists have only interpreted the world, in various ways. The point, however, is to change it." Today's artist is obliged to recreate the world, rather than interpreting it. If the film maker wants to change the world, he/she must know the rules of cinema and act accordingly.

It is not possible to recreate the nature, without knowing the basic principles of editing that constitute a part of the rules of the cinema. We can only imitate it.

Prof. Dr. Semir Aslanyürek explains it as follows:

[4] Sokolov. s. xiii-xiv

> A music can be made with the intuition of a shepherd. He plays something by ear with his flute, but cannot play the same on the next day. Human can imitate everything, and there is only one thing that he cannot imitate. Because what he does is real. If the basic principles of editing is not known, cinema artist has to imitate. Although we are against dogmatic rules, there must be a certain rule and method of recreating the world. This method is through being scientific. Art is not science, but scientific. Everything that has an information value is scientific.

Cinema is a language and it has its own rules as any language has its own orthographic rules, phonetics, syntax, alphabet, etc. Like in any language, we can use the language of cinema to create clear and informative prose or poems. A film maker who does not know the laws of the language of cinema is an imperfect film maker. He/she looks like someone who does not know the grammar rules and tries to explain something, despite his/her poor vocabulary. No matter how good an idea and story a film maker has, it is impossible for him/her to make use of the facilities of the cinema without knowing its language. If the art of cinema is chosen to tell a story, laws of the cinema language have to be known.

In this study, "the contribution of editing to the audience's perception in motion picture" was analyzed in order to clarify the concept of editing in cinema and to highlight its importance. Today concerned "rules of cinema" or "laws of editing" were seen to occur due to the requirement of providing the conditions of the audience's easily perceiving the combination of frames that are limited to the person's psychophysiology of visual perception. Human perception has been functioning with the same principles for centuries. These unchanging properties of human perception have laid the foundations of movie editing.

When we analyze any film that is made today, it is seen that most of the methods used in these movies were discovered in the early years of cinema. Formation of all basic rules of film making is based on valid reasons. These rules are the result of centuries of old trials and experiments. So is it possible to go beyond these rules? Of course, it is. However, it can only be the amateurs who go beyond the rules without even knowing

them. Beyond knowing the rules, we need to understand why they exist. However, we can make going beyond the rules a powerful tool. Going beyond the rules consciously was in fact allowing emergence of different version of the same principles. Movies of several great directors can be shown as examples of this. In short, application and violation of any kind of rule that is called "rules of cinema" are based on unchanging qualities of human perception.

It is for sure that a film maker cannot create an effective and understandable art of work without knowing the rules of cinema. In order to consider what the principles of editing that constitute a part of the cinema rules and how they emerged, human's perception mechanisms that constitute the essence of editing principles were examined. How does a person understand the natural environment he/she lives in and a motion picture? These issues were tried to be addressed in editing. Relationship of cinema and television that are accepted as the most important media with communications theory was analyzed in editing. In the thesis, basic principles of "combining two frames" were focused on and the general dimensions of editing with respect to dramaturgy were partially excluded from this study.

Because a significant part of the information within the text is regarding cinema applications, it was thought that the thought tried to be suggested, through scientific documentary movie that offers the facility of visual and auditory narration. Considering that the foundation of editing will also allow comprehending the starting principles at the same time, a scientific documentary movie telling 10 principles of editing containing mise en scenes, in relation with "10 Principles of Frames Combined Consecutively in a Scene. While making a film out of these principles, the book titled "Image Editing in Cinema and Television" written by Aleksey G. Sokolov and translated into Turkish by Prof. Semir Aslanyürek guided the movie.

For sure, it is problematic to adopt the principles addressed in this thesis, as a criterion without an alternative. Such an approach removes the power of creation in a sense. Human perception and cinema editing require deep knowledge and self-sacrificing and conscious study. With this thought, although some well-known standard approaches

were addressed in the research text, issues were approached with a certain consciousness. Each of the issues we address have a wide scope that allows making several studies. Therefore, the most important parts of the issues were tried to be addressed in the shortest way possible.

# SİNEMADA KURGU KAVRAMI

Eski Mısır duvar resimlerine baktığımızda karikatüre benzer çarpık bir görünüm görürüz. Bu görsel tutarsızlık, Eski Mısır resminin en büyük özelliğidir. Bu tutarsızlığın sebebi, insan bedeninin her bölgesini en iyi açıdan resmetme isteğidir. Kafa profilden, omuzlar karşıdan, kol ve bacaklar profilden, karın karşıdan olacak şekilde farklı açılardan çizilen parçalar tek bir resim içinde birleştirilirdi.[5]

İnsan, yaşadığı çevrede görsel gerçekliği kesintisiz olarak algılar. Gözlemlenen her olay gözlemci için uzamsal ve zamansal olarak kesintisiz ve art arda tamamlanır. Örneğin, sokakta iki insanı birbirleriyle konuşurken gördüğümüzü düşünelim. Onlardan 50 metre uzakta duruyoruz. Onları daha yakından görmek için yanlarına kadar gidebiliriz. Fakat bu bir anda olmaz. Aradaki uzaklık boyunca yürümemiz gerekir. Bu iki insanın on dakika sonra ne yapacaklarını, nerede olacaklarını da göremeyiz. On dakikanın önce kendi gerçekliği içerisinde geçmesi gerekir. Gerçek yaşamda zaman ve mekânda kesintiler yoktur. Yaşadığımız dünyada zaman ve mekân süreklidir. Milyonlarca yıl dünyada hayat bu şekilde algılandı; ta ki 20. yüzyılın başında ilk kurgulanmış film ortaya çıkıncaya kadar. Sinemada çekimi yapılan zaman ve mekân sürekliliği herhangi bir noktadan bölünebilir. Bir sahnenin ardından farklı bir mekân ve zaman gelebilir. Bir saniye önce ağaçtan yüz metre uzakta duran bir oyuncu, birdenbire tam önünde durabilir. Birkaç saniye önce Ankara'dayken, hemen sonra İstanbul'da olabilir. Bunun için iki film parçasının birbirine bağlanması yeterlidir. Sahneler arasında zaman ve mekânda belirli bir mantıksal bütünlüğün korunması için bu özgürlük uygulamada kısıtlanır.

Sinemanın ilk yıllarında izleyici gerçek hayata yakın, kesintisiz olarak çekilmiş filmler izledi. Bunlara en iyi örnek olarak Lumiere Kardeşler'in çekmiş olduğu filmler gösterilebilir. Bir trenin kameraya doğru hareketi, fabrikadan çıkan işçiler, sokakta

[5] Walter Murch**. Göz Kırparken**. İlker Canikligil (çev) 1.Basım. İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2007, s.25

yürüyen insanların olduğu kesintisiz filmler o zamanki izleyicilerin beğenisini kazanıyordu. Başlangıçta izleyiciye ilginç gelen yaşamın içinden alınan bu görüntüler daha sonraları sıradan olmaya başladı. Sinemanın varlığını devam ettirebilmesi için yeni bir şeyler yapmak gerekiyordu.

Sinemada kurgunun kavramsal bakımından ilk kullanımına bakarsak, karşımıza ilk sinema salonlarındaki göstericiler çıkmaktadır. Bu göstericilerin, dört dakikayla sınırlı blok halinde olan kurgulanmamış görüntüleri kendi seçimleri ile sıralayarak, izleyicilere bazılarını gösterip bazılarını göstermemeleri bir bakıma kurgudur.[6]

Ancak biz burada kurgunun tarihsel bakımdan bu kavramsal kökleri ile değil; sahneler ve planlar arasındaki, sinema için asıl olan tanımı ile ilgileniyoruz.

Bir sanat yapıtını iç biçim ve dış biçim olarak ikiye ayırmak mümkün. İç biçim kadrların karşılaştırılması yani dramaturjidir. Dış biçimse kadrın kompozisyonu, bir kompozisyondan diğerine geçiş ve kurgudan ibarettir. Kurgunun dış belirtileri bu çalışmanın inceleme konusunu oluşturmaktadır. Sinema sanatının bu güçlü anlatım aracının iç biçimine sadece kısmen değinilecek, görsel-işitsel kurgunun sorunlarınaysa hiç dokunulmayacaktır.

Sinemanın ilk yıllarında kurgu kavramı yalnızca farklı sahnelerin bir araya getirilip birleştirilmesiydi. Filme çekilen görüntülerdeki gereksiz görülen kareler kesiliyor, filmler art arda montajlanıyordu. Zamanla, filmin seyirci tarafından kolay algılanması ve verilmek istenen etkinin güçlendirilmesi için kurgu teknikleri geliştirildi. Yirminci yüzyılın başlarında teknolojik bir buluş olarak parlayan sinemanın bir sanat dalı hâline gelmesi, kurgunun gelişmesi ile mümkün oldu.

[6] Charles Musler, **Historiographic Method and the study of Early Cinema,** 1.Basım, Texas, 2004, s.101

Sinema, kameranın bir kez çalıştırılarak bir senaryonun filme alınmasıyla değil, kurgunun ortaya çıkması sayesinde bir sanat olarak kabul gördü.

Sinema, ilk ortaya çıktığı yıllarda teknik bir yenilik olarak izleyicilerin dikkatini çekmişti. İlerleyen yıllarda, sinema kamerası tiyatro salonlarına girerek tiyatro oyunlarını selüloit üzerine aktarmaya başladı. Fakat sinema, önceden olduğu gibi yine canlı fotoğraf olmaktan öteye geçememişti. Filmi çeken kişinin çalışmasına sanat girmemişti. Görüntülerin filme alınması ile sadece "oyuncunun sanatı" filme alınıyordu. Film yönetme ile tiyatro yönetme çalışmaları birbirlerinden ayrılamıyordu. Bu sebeplerden dolayı sinema "tiyatronun yedek parçası" olarak görülüyordu. O günlerde film dilinin kendine özgü bir yöntemi olduğu, henüz kimsenin aklına gelmiyordu. Fakat kurgu kavramının ortaya çıkmasıyla durum değişikliğe uğradı. Sinemanın asıl malzemesinin, kameranın çektiği gerçek hayattan alınan görüntüler olmadığı ortaya çıktı. Filmin, kamera önünde geçen eylemlerin olduğu gibi görüntülenmesiyle kalmayıp, bu eylemlerin doğrudan doğruya kendine özgü bir dille beyaz perdeye aktarılabileceğini ilk ortaya çıkaranlar Amerikalılar oldu.

Tiyatro yönetmeni, doğası gereği her zaman gerçek süreçlerle çalışmak zorundadır. Çünkü tiyatro gerçek zaman ve uzay kanunlarına boyun eğerek var olan gerçek bir süreçtir. Bir sahnede, oyuncunun sahnenin bir ucundan diğer ucuna gitmesi gerekiyorsa, gerekli sayıdaki adımları atmadan diğer ucuna gidemez. Diğer yandan film yönetmenini ele aldığımızda, yönetmenin malzemesi selüloit film parçaları ya da günümüzde dijital kamerayla çekilen video parçalarıdır. Filmsel anlatımı meydana getiren de bu parçalardan başka bir şey değildir. Böylece film yönetmeninin malzemesinin, gerçek zaman ve gerçek uzayda meydana gelen süreçler olmadığı anlaşılır. Bu görüntü parçaları, kurgu sayesinde yönetmenin isteklerine boyun eğer. Film yönetmeni, görsel ve işitsel hikâyesini oluştururken gereksiz bütün ara noktaları atabilir; böylelikle zaman içindeki olayı gereken en yüksek seviyeye getirebilir. Seyircinin dikkatini çelen şeyler ortadan kaldırılıp gücünün boşa harcanmasının önüne geçilerek en açık ve en büyük etki sağlanmış olur. Gereksiz ara noktaların temizlenmesiyle elde edilen güç seyirciye yüklenir. Bundan dolayı perdeye yansıyan görüntü, anlatım gücü bakımından gerçek hayattakinden daha etkili olur.

Sinema, gerçeği aktarmaz; onu yeni bir gerçek yaratmakta kullanır ve bu işlemin en büyük özelliği, en önemli tarafı, gerçek durumlarla çalışırken değişmez ve kaçınılmaz olan uzay ve zaman kanunlarının rahatlıkla istenildiği gibi işlenebilir olmasıdır. Filmsel anlatımın temel yöntemi, filmin bütünlüğünün ayrı ayrı parçalardan kurulmasıdır. Bunların arasından gereksiz olanların atılabilmesi olağan üstü olanaklar sunar. Sinemasal anlatımın gücü, bu anlatımın kamera yardımıyla sürekli her objenin içine, can alıcı noktasına mümkün olduğu kadar girmeye çalışmasından gelir. Böylece kamera kendisini her zamankinden çok hayatın en derin köşelerine girmeye zorlar. Seyirci gerçek hayatta nereye asla ulaşamıyorsa, kamera oraya girmeye çalışır. Yaşadığımız gerçek dünyada bir objeye yaklaştığımız zaman genelden tikele gitmek, detayları seçip kavramaya başladığımız noktaya dikkatimizi toparlamak için belirli bir çaba ve zaman harcamamız gerekir. Film, kurgu süreciyle bu çabayı ortadan kaldırır. Ortaya koyulan, derine kök salmış ayrıntıda bir algılama öğesi bulunmaktadır. İnsanın çalışmasını sanat haline getiren, sunulan eyleme kesin değerini veren tek öğe budur. Her hangi bir şeyi herkesin gördüğü şekilde göstermek hiçbir şey başarmamak demektir.[7]

Sinemanın sanat haline dönüşmesinin ilk adımları basit öykülerin sinemaya aktarılmasıyla başlamaktadır. Bu alanda örnekler vermiş bazı isimler ve filmleri: George A. Smith, "As Seen through a Telescope" (Teleskoptan Görüldüğü Gibi, 1900). Film, iki genel plan arasına bir yakın plan kullanarak bu alanda ilk örneği vermiştir. Anlatı kurgusunda ilk örnekleri veren bir diğer isim Cecil Hepworth'tur. Hepworth'un 1905'te çektiği "Rescued by Rover" (Serserinin Kurtarışı) filminde, aynı mekânda çekilen ölçekleri ve açıları farklı iki plan birbirine bağlanır. Edwin S. Porter'ın 1902'de yönettiği "The Life of an American Fireman" (Bir Amerikan İtfaiyecisinin Yaşamı) ise farklı anlatım yollarını açan önemli bir filmdir. Kurgunun filme özgü anlatım tekniğinin mucidi olarak görülen Porter, Edison'un çekmiş olduğu eski filmleri karıştırır ve bir hikâye yaratabilecek çekimleri arayarak kurgular. Böylece farklı kişiler tarafından, farklı zaman ve mekânda çekilen görüntülerin kurgulanarak bir hikâye yaratılabileceği anlaşılmış olur.

[7] V.I. Pudovkin, **Sinemanın Temel İlkeleri**, Nijat Özön (çev.) 1. Basım, İstanbul: Bilgi Yayınevi, 1966 s.92-94

Kurgu da aynı sinematografın keşfi gibi, aynı tarihlerde birbirlerinden haberli ya da habersiz pek çok yaratıcının üzerinde çalıştığı bir gelişmedir.

1890'ların sonunda tiyatrocu ve sihirbaz olan Georges Melies kameranın gücünün farkına vararak basit öyküler içeren filmler yapmaya başladı. Buna en iyi verilebilecek örnek, Melies'in "Ay'a Yolculuk" filmidir. Melies'in sinema için ortaya çıkardığı en önemli unsur, bu günkü sinemada da kullanılan farklı zaman ve mekânlarda çekilen görüntülerin kurgulanabilmesidir.

Yaşadığı dünyayı kesintisiz olarak algılayan insan ilerleyen yıllarda, sinemada kurgunun ortaya çıkmasıyla kesintiye uğrayan filmi tercih etti. Bu böyle olmasaydı, hala ilk filmleri üreten Lumiere Kardeşler'in kesintisiz olarak çektikleri filmlerine benzer filmler izleniyor olurdu. İnsan algısının film kurgusunu reddetmemesi, sanatsal ve pratik açıdan iyi bir sonuç doğurdu.

Teknik sorunları bir kenara bırakırsak, kesintili çekim her türlü hikâye ve duygu yaratımı için en uygun kamera açısını ve ölçeğini seçme şansı verir. Bu parçaları kurgulayarak toplamda daha büyük bir etki, parçaları çarpıştırarak parçalarda olmayan farklı bir anlam elde etmek mümkündür. Eğer filmler, tiyatroda olduğu gibi kesintisiz çekilseydi konular sınırlı kalmış olacaktı. Kurgunun keşfedilmesiyle, filmler zaman ve mekâna bağlı kalmaktan kurtuldu. Yönetmenler zamanı ve mekânı kurgu sayesinde özgürce kullanabilme fırsatını yakalamış oldular.

Kurgu, sinemanın önemli araçlarından biridir. Ancak bazı film türleri alan derinliği ve kesintisiz çekim gerektirir. Örneğin bir sihirbazlık gösterisini ele alan bir filmde, sihirbaz numarasını yaparken kesme yapılırsa bu, gerçekliği ortadan kaldırır. Biz sihrin, sahnedeki sihirbaz tarafından değil yönetmen tarafından yapıldığı kanısına varırız. Ancak filmde amaç hilenin ortaya çıkarılmasıysa, kurgu başvurulacak bir biçimdir.

Birbirinden farklı zamanların ve mekânların izleyici zihninde birleşeceğini kavrayan ilk yönetmen David Griffith oldu. Griffith, yüz yıldan daha fazla bir zaman önce diğer yönetmenlere göre sahneleri daha doğru, daha doğal parçalara ayırarak filmlerini

parçalar halinde çekmeyi, daha sonra da bir bütün içerisinde toparlamayı başarmıştı. O zamanın izleyicileri, oyuncuları tam boy görmeye alışıklardı. Seyircilerin, oyuncular orta ve yakın planlarda gösterildiğinde ıslık çalarak, makinistlere "Ayakları gösterin." diye bağırdıkları anlatılır. Sinemada kurguyu ilk kullanan yönetmen Griffith, yaşamı aktarma çabalarının sonucunda kurguyu deneyerek, pratik içerisinde ortaya koymuş ve filmleriyle kurgu alanında öncülük yapmıştır. Yönetmenler, Griffith'in çalışmaları sayesinde, zaman ve mekândan bağımsız olarak film yapılabileceğinin, yani kurgunun yaratabileceği şeylerin farkına varmış oldular.

Kurgunun önemini ilk kavrayan, teorik anlamda öncülük eden Sovyet sinemacılardır. Yeni bir toplumun kurgulandığı ve bunun doğurduğu enerjinin her alana yansıdığı devrim yılları, dünya sinema tarihine çok önemli sinemacılar kazandırmıştır. Sovyetler Birliği döneminin sinemacı ve kuramcılarından olan Sergei M. Eisenstein, Lev Kuleşov ve Vsevolog I. Pudovkin, kurgunun insan algısı üzerindeki etkilerini araştırdılar.

Lev Kuleşov, "montaj" kavramına ilk defa "Sinemada Sanatçının Görevleri" adlı makalesinde şöyle değinmiştir:

> *Üzerine harfler yazılarak dağıtılmış ayrı küpleri bir araya getirerek kelime veya cümle kuran çocukların yaptığı gibi, yönetmen de filmi yapmak için ayrı, birbirleriyle ilgisi olmayan, farklı an ve günlerde çekilmiş parçaları bir araya getirerek dağınık planların en uygun, anlamlı, eksiksiz ve düzenli bir şekilde sıralamalıdır. Bu da filmin montajını anlatan en basit, en ilkel şemadır...*

Bir bütün olarak izlediğimiz sinema neden parçalardan oluşuyor? Lev Kuleşov bu konu hakkında şunları söylüyor: "Kendi başına bir planın içeriği, değişik içeriklere sahip iki planın birbirine eklenmesi, eklenme yöntemi ve art arda sıralanışları kadar önemli olamaz."

Lev Kuleşov, sinemanın ilk ortaya çıktığı yıllarda film parçacıklarının, planların ancak kendi aralarında bir araya gelmelerinden sonra sahnelerin sinema olabileceklerini savunmuştu. Pudovkin de kadrların birleştirilmesinin öneminden söz ederken bu konuda Kuleşov'un yanında olmuştur. Diğer taraftan Sergey Eisenstein, "Kurgu 1938" isimli makalesinde, "İki kurgu planının birleştirilmesi, ikisinin toplamından ziyade, tamamen

yeni bir yapıta benzeyeceği olgusu, dün olduğu gibi bugün de geçerliliğini koruyacaktır."[8] demiştir.

Lev Kuleşov'un kurgu üzerine çalışmasının iki temel sebebi vardır. Bunlardan ilki Rus edebiyat eserlerindeki kurgusal yapıların varlığıdır. Kuleşov, bu konuda şunları söyler:

> *Puşkin'in herhangi bir şiirini alabilir, çekim sayıları koymaktan başka bir şey yapmaz ve çevrilmeye hazır gerçek bir çevrim senaryosu elde edebilirsiniz.*

Kuleşov'u kurguyu incelemeye iten ikinci neden ise daha önce üzerinde durduğumuz Griffith'in filmlerinin Sovyetler Birliği'nde elde ettiği başarıdır.

Kuleşov için montaj, planların birbirine yapıştırılmasından çok sanatsal bir düşünce tarzıdır. Lev Kuleşov tarafından sonradan " Kuleşov Efekti" adı verilen montaj deneyi yapılmıştır. O dönem için çok önemli olan bu deney, başta Pudovkin olmak üzere, Eiseinstein ve diğer ustaları da etkilemiştir. Eiseinstein'in "Dik Montaj" makalesinde "Kuleşov Efekti" izlerini görmek mümkündür.

Kuleşov ile başlayan kurgu üzerine araştırmalar ve kuramlar, farklı biçimler alsa da özünde taşıdığı ortak noktayı hiç yitirmemiştir. Bu öz, gerçekliğin sanatsal açıdan eksiksiz ve etkili bir şekilde yansıtılışının yollarını ortaya çıkarma çabalarıdır. Eisenstein da bu konuda şöyle diyor;

> *Kurgu çeşitleri birbirinin devamı niteliğindedir. Bunlar kopuk olarak ele alınamaz.*

Eisenstein'a göre, birbirinden bağımsız iki ayrı olaydan yeni bir düşünce üretilebilmektedir. Ona göre göz ve su ağlamayı, kapı ve kulak gizlice dinlemeyi, çocuk

[8] Sokolov. **S.** xii-xiii

ve ağız çığlığı, ağız ve köpek havlamayı, bıçak ve kalp keder ya da tasayı çağrıştırmaktadır. Ona göre kurgunun temel amacı: "Her sanat yapıtında olduğu gibi olayın, konunun veya hareketin art arda anlatımıdır."

Eisenstein, kurguyu teorik olarak formüle ederek bunu uygulama alanına sokar ve tekrar uygulamadan kazanılan deneyimlerin esaslarını ortaya koyar. Ona göre sinema, sanat ve bilimin bileşimidir. Bu anlayış Eisenstein'in tüm kariyerini yönlendirmiş, ayrıca çağdaşlarını ve arkasından gelen yönetmenleri etkileyerek, var olan Amerikan sinema tarzına alternatif bir dil olarak ortaya çıkmıştır.

Eisenstein'ın 1925 tarihinde yaptığı "Potemkin Zırhlısı" filmi hala bütün zamanların en iyi filmlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Eisenstein, hayatı boyunca sadece altı film yapmış olmasına rağmen tüm zamanların en iyi yönetmenlerinden ve film kuramcılarından biri olarak görülür.

> *Sergei Eisenstein için "sanat daima çatışmadır" ve bu çelişki sinemada kurguyla sağlanır. Eisenstein, bir planın diğer plana bağlanması ile oluşan kurgu kavramına karşı çıkarken şu soruyu sorar ve yanıtlar: "Peki montaj ve sonucu olarak onun hücresi 'çekim' ne ile tanımlanabilir? Çatışmayla. Birbirine zıt iki parça arasındaki çelişkiyle… Çatışmayla…"*
>
> *Açık bir biçimde yaratımın bu dinamik kavramı Eisenstein'ın devrimci Sovyet politikasına olan bağlılığıyla ilgiliydi. Eisenstein şöyle der: "Marx ve Engels'e göre diyalektik sistem, yalnızca dünyadaki dış olayların akışının bilinçli yeniden üretimidir."*[9]

Eisenstein için sinema, "hareketin arayıcısı ve durağan olanın ise düşmanıdır". Eisenstein gerilimli ve sarsıcı bir kurguyu benimserken, Pudovkin daha yalın bir üslubu tercih etmiştir. Kuleşov ve özellikle Pudovkin, kurgunun asıl amacını, insanoğlunun

[9] Fischer, L. **Sinema İdeoloji Politika**. Emrah Suat Onat (çev.) Orient Yayıncılık. Ankara: 2008, Sayfa 25

içinde bulunduğu duygu ve duyarlılıkların bütün duruluğuyla yansıtılması olarak görür. Pudovkin, "Yönetmen ve Sinema Malzemesi" adlı çalışmasında "yönetmenin asıl malzemesinin, içinde gerçek unsurların yer aldığı film olduğunu" belirtmiştir. Filmin parçalarını birbirlerine bağlayarak, planların yerlerini herhangi bir düzene göre değiştirerek, filmi kısaltıp uzatarak, yönetmen kendine göre bir "beyaz perde uzayı" ve "beyaz perde zamanı" yaratır. Pudovkin, yönetmenin gerçekçiliği (realizm) bozmaması, bunun tersine, gerçekçiliği ortaya çıkarmak için gerçeklerden (realiteden) faydalanması gerektiğini söylüyor. Pudovkin, bir yazısında söyle der:

> *Bu işin en özgün ve önemli özelliği, gerçek hayatta kaçınılmaz ve üstesinden gelinemez uzay ve zaman kavramlarının, sinemada esnek ve uysal bir şekilde anlatılmasıdır. Yeni gerçekçiliğin yaratılması amacıyla sinema gerçekçiliğinin unsurları derlenmektedir.*

Sinema kurgusunun teknik bir yönü olduğu kadar sinematografik bir yönü de vardır. Birçok sinema kuramcısı, kurgunun bir ritim, bir dramaturji olduğunu söylemişlerdir. M. Romm, bu konu hakkında en iyi yorumu yaparak "kurgunun sinematografa özgü bir yolla, dünyanın yeniden yaratılışının ve olayların açıklığa kavuşturulmasının bir yöntemi olduğunu" söyler.

Kurgu, teknik bir süreçten sinemasal bir kavrama doğru boyutlandırıldıkça tanımlanması giderek zorlaşmaktadır. Öncelikle ve sinema alanındaki temel anlamıyla kurgu, bir filmin tamamlanmış çekimlerinin, kurgu masasında bir bütün oluşturacak ve sinema salonunda izlenir hale gelecek biçimde birleştirilmesidir. Ancak, kavramsal tanımın en yalın halini Prof. Dr. Semir Aslanyürek "Senaryo Kuramı" kitabında şu şekilde açıklıyor:

> *"Bir şeyler anlatmak söz konusu olduğu sürece, bir bütün olan dünyanın, zihinde parçalar halinde ayrıştırılıp yazım aşamasında tekrar bir araya getirilmesi suretiyle oluşturulan bütünün, yani senaryonun, çekim esnasında tekrar parçalara ayrıştırılıp kurgu*

*masasında tekrar ve belki de başka bir bütünlük içerisinde bir araya getirilmesi süreçlerinin tümü kavramsal olarak 'kurgu'dur."*[10]

Kurgu teknik bir süreç olmakla beraber, getirdiği anlatım olanaklarıyla bir film yönetmeninin anlatım dilinin belirleyicisidir. Bir yönetmenin kurguyu bilmeden film çekmesi mümkün değildir.

Kurgunun temelde iki anlamı bulunmaktadır. İlki, düşüncenin ifade biçimi olarak kurgu; ikincisi, ekranda görsel algılamanın ve gerçeklikle ilgili görsel düşüncenin imkânlarına uygun olarak belli bir zamanda, filmsel eylemin gelişme akışının doğal yansımalarının görsel ve işitsel benzerliklerini oluşturma biçimi olarak kurgu. Bu iki anlamlılık sadece kurguda değil, doğanın ve insanın yarattığı her şeyde bulunur. İki anlamlılık, bir nitelikten başka bir niteliğe dönüşüm, görüntü kurgusunun on prensibinin analizinde de bulunmaktadır.

Bir yönetmenin film çekebilmesi için kurgu bilgisi ve tecrübesinin olması gerektiği savı, kurgunun sadece film bittiğinde, çekilen parçaların birleştirilme sürecinden ibaret olmadığını, film çekimi aşamasında hatta çekim öncesi süreçte de mevcut olduğunu açıklar. Yani kurgu bir filmin tüm hücrelerinde bulunur.

Bir sinema filminde kurgu, senaryo sürecinde başlayarak film son haline gelinceye kadar devam eder. Filmin ana kurgusunu, kurgunun ritmini ve akış sırasını senaryo oluştururken, çekim senaryosu çekimler arasındaki kurgu olasılıklarını yaratır. Çekim sonrası kurgu ise filmin son halinin verildiği süreçtir.

Tüm sanatlar içinde sinemanın en geniş izleyici kitlesine sahip olduğu kesindir. Bunun en büyük sebebi, kurgunun doğasının insanın algılama ve düşünme doğasına uygunluğudur. Doğru kurgu, filmin çekim aşamasından önce planları insan algısına uygun olarak düzenlemeyle başlar. Oysa genel inanış, film kurgusunun kurgu masasında başladığıdır. Kurgu prensiplerine göre tasarlanıp çekilmemiş olan planları hangi kurgucu

[10] Aslanyürek Semir. **Senaryo Kuramı.** 4.Basım. İstanbul: Pan, 2011. Sayfa 178-179

doğru şekilde bağlayabilir? Kurgu prensiplerine uymadan çekilmiş bir filmi hiçbir kurgucu kurtaramaz.

İster bir kurmaca isterse belgesel bir film olsun iki biçimde de çekimlerin insanın algılama süreçlerine göre yapılması gerekmektedir. Kurmaca filmde yöntem, bir çekim senaryosu oluşturmaktır. Çekim senaryosunda; çekim ölçeklerini, kamera açılarını, kamera hareketlerini, kamera konumlarını, ışığı, kurgu kaygısını bir kenara bırakmamak gerekir. Doğaçlama bir belgesel çekiyorsak bu sefer de kameramanın kurgu prensiplerine göre çekim yapması beklenir.

> *Kurgu, bir manipülasyon sürecidir. Birbiriyle alakasız yapılmış çekimlerin bile bir araya getirilip kurgu ile çekimlerin kendi içeriğinden bambaşka bir duygu yaratılması, çekim sırasında bazı öğeleri kadraj dışında bırakmak kadar estetik, politik ve ideolojik bir kaygının sonucudur. Bu durumu ülkemizde yaşanan bir olayla örnekleyebiliriz: 1946 yılında Amerika'dan gelen bir ekip, Türkiye'de Türkiye'nin tanıtım filmini çekmek ve bunu Amerika'da göstermek için gerekli makamlardan izin alır. Film yapım ekibinin çektikleri kontrol edildiği ve ham çekimlerde bir sorun görülmediği halde, Amerika'da gösterilen filmin son hali tamamen Türkiye aleyhtarıdır. Özellikle kurgu sırasında görüntülere eklenen metinler filmi bambaşka bir biçime sokmuştur. Dışişleri nezdinde yazışmalar yapılır ve filmin gösterilmemesi için büyük çaba sarf edilir.*[11]

Kurgu insan bilincinin çalışma mekanizmasıyla benzerdir. İnsan bilinci görsel olarak edindiği enformasyonları daha önce edindiği enformasyonlarla karşılaştırır. Alexey Sokolov, bunu ormanda yürüyen birinin bir avcı ile karşılaşması ile örnekler. Bu karşılaşma sırasında sırasıyla önce insanı daha sonra elindeki silahı fark etmemiz, beynimiz tarafından bir tehlike olarak algılanır. Ancak hemen arkasından gördüğümüz

[11] Öztürk Serdar. **Erken Cumhuriyet Döneminde Sinema, Seyir, Siyaset.** 1.Baskı. Ankara: Elips, 2005. Sayfa 77

uzun kulaklı bir köpek bize adamın avcı olduğu bilgisini sunar. Bu, psikolojik bağlamda bilincin görsel imgelerden nasıl bir yorum çıkardığını ortaya koymaktadır. Bu süreç o kadar hızlı işlemektedir ki insan bunun çoğu zaman farkında olmaz. "Zaten kurgunun temel amacı da bundan ibarettir. Karşılaştırma ve bunun sonucunda olaylar arasındaki bağlantıları anlamanın, daha nitelikli başka bir düzeyin ortaya çıkmasıdır. Karşılaştırma ilkesi yalnızca sinematografiye veya benzeri sanatlara ait değildir; aynı zamanda insan bilincinin çalışma mekanizmalarının da temel ilkesidir."[12]

## İNSANIN ALGILAMA SÜREÇLERİ

***"Binlerce yıllık bir zaman sürecinde insan algısının psikolofizyolojisi çok az değişmiştir ve tasavvur edilebilen bir gelecekte de aynı derecede önemsiz bir değişme görüleceği düşünülebilir."***[13]

> *İnsanın algılama sürecinin birinci ve en önemli niteliği, objeyi bir bütün olarak tasavvur edebilmek için devamlı surette ayrıntılar arasında bir bağlantı arayışı, durumu hayalinde canlandırabilmek için de objeler arasında bir ilişki kurmaya çalışması yatmaktadır. Eğer birinin gözleri önünde iki farklı olay cereyan ediyorsa, mutlaka ikisi arasında bir bağlantı kurulmaya çalışılır. Ancak bu iki olay arasındaki bağlantının karakteri ve öz anlam çıkartıldığı zaman, içinde bulunulan durumu algılamanın sonuçlarından belirli bir memnuniyet veya rahatlık ortaya çıkar. İnsanoğlunun hafızasında ve bilincinde gerçek dünyanın bir sürü tasavvurunun yanı sıra maddelerle olaylar arasındaki bağlantıların stereotipleri saklı bulunmaktadır. Beyindeki algılamadan sorumlu bölgeler, kısa süreli hafıza tarafından tespit edilmiş olay veya objeleri, sanki analiz etmek amacıyla ortaya*

[12] Sokolov. s. 13-14
[13] Sokolov. s. 45

*çıkarmaktadır. Adeta karşılaştırma yoluyla duyu organı tarafından algılanan olayların, beyindeki stereotiplerle karşılaştırılarak tanınması ve anlaşılması eylemi gerçekleşmektedir.*[14]

Algı, bilginin alınması, yorumlanması, seçilmesi ve düzenlenmesi anlamına gelir. İnsan beyni saniyede üç defa kurgu yapar; enformasyon alır ve beyinde birbiri üstüne toplayıp bir sonuca varabilir. Eisenstein'a göre birbirinden bağımsız iki ayrı olaydan yeni bir düşünce üretilebilmektedir.

İnsan doğduğu andan itibaren, çevresiyle iletişim kurmaya çalışır. Devamlı olarak, etrafta olup bitenlerden haber almaya çalışır. Bu, insanın doğal bir gereksinimidir. İnsanın psikofizyolojik algı sürecinin tamamı insanın kendi kendini koruma güdüsüyle koşullandırılmıştır. Duyusal iletiler; beyne ve bilince oldukları gibi, hiçbir değişimden geçmeden iletilmezler. Beyne iletilen duyusal iletiler burada bir filtreden geçirildikten sonra kimileri elenir; dikkat, hayati mücadele açısından daha önemli duyulara ise daha fazla odaklanır.

Başarılı bir film yaratma yolunun; insan algısının, bu algının özellik ve olanaklarının bilinip sinema filminin en önemli üretim süreci olan kurgu sürecinde insanın psikofizyolojik algı mekanizmalarına göre tasarlanmasından geçtiğini tahmin etmek sanırım çok zor değildir.

## 1. Algılamanın Aşamaları

Yaşadığımız çevrede bulunan bilgilerin küçük bir kısmını işleyebilmekteyiz. Hassas olduğumuz uyarılar, fiziksel doğaları gereği birbirlerinden aşırı derecede ayrılırlar. Gözümüz belirli bir dalga boyundaki ışığa duyarlıdır; kulaklarımız belirli frekans aralığındaki seslere, derimiz dokunma, ısı ve acıya, ağzımız tat alarak algılanan

[14] Sokolov. s. 13

farklı kimyasal moleküllere, burnumuz ise koku olarak algılanan moleküllere karşı duyarlıdır. Son olarak bütün bu birbirinden farklı fiziksel-kimyasal uyarıların elektrik darbelerine dönüştürülmesi gerekir. Bu sürece transdüksiyon denir. Oluşturulan elektrik darbeleri sinirsel yollar aracılığı ile beyinde ilgili merkezlere ulaştırılır ve duyum oluşur. Duyu organlarının kendileri de çevresel uyarıların doğasına uyum sağlamıştır. Böylelikle transdüksiyon süreci olabildiğince etkili ve tam olarak yürütülebilir.[15] Algılar, kişinin hayata uyumu için son derece önemlidir. Bir kişi, bir nesne ya da olaya ait ne kadar çok duyuma sahip olursa o nesne ya da olayı o kadar kolay ve sağlam algılar.

## 1.1. **Duyum:**

İnsanlar yaşadıkları dünyayı algıları sayesinde tanır. Mesela okuduğumuz kitabı görürüz, içtiğimiz kahvenin tadını alır, kapı zili çaldığında duyarız. Bunların her biri bir nesneyle ve olayla ilgili bilgiler verir. Bize bu bilgileri duyumda verebileceği akla gelebilir. Ancak duyum bir duyu organının uyarılmasıyla oluşan basit bir olaydır. Yani duyum henüz bir bilgi haline gelmemiş olan olaydır. Mesela dilin tat alması bir duyumdur, bunun kahve tadı olduğunu anlamamız ise algıdır.

Sinema ve televizyon yapımcıları insanın iki duyusundan yararlanır.

### 1.1.1.**Görsel Duyum:**

İnsanın göz duyu organı diğer duyu organlarıyla sürekli işbirliği içinde çalışır. Gözler insan vücudunun önemli bir organıdır ve göz duyu organının bağımsız işleyen bir mekanizma olarak değerlendirilmemesi gerekir. Dolayısıyla diğer duyu organlarının yardımı olmadan çalışması mümkün değildir. Bu denenle hızlı kamera hareketiyle çekilmiş bir film izlenirken baş dönmesine benzer bir duygu yaşanır. Film izlerken beden hareketsiz olmasına rağmen izlenen film hareketlidir. Bu nedenle gözler vücut hareket ediyormuş gibi algılar. Oysa diğer duyular vücudun hareketsiz olduğunu bilir. Hareketli bir kamera görüntüsü izlerken baş dönmesi duygusu doğmasının sebebi bedenin yaşadığı

[15] Karl R. Gegenfurtner, **Beyin ve Algılama,** Barış Konukman (çev.), 2005, İnkilap Kitapevi, s.33

bu ikilemdir. Gerçek dünyada görülen görüntülerin, sinema perdesinde görülen görüntülerden farklı olduğu ortaya çıkmaktadır. Duyma, koku alma, dokunma duyumları görme yoluyla dolaylı olarak duyumsatılabilir. Örneğin, filmde bir gül bahçesi gösterildiğinde gül kokusunu alabilecek izleyiciler olabilir. Ya da sessiz bir film izlenildiğinde filmin sesinin duyulmadığı olmamıştır. Denizin dalgasını gören izleyicinin dalga sesini, saatin tik-taklarını duymadığı olmamıştır. Bu tip ortam ya da obje seslerinin -buna konuşma da dâhil- gerçek yaşamda olmadığı düşüncesi insanı şoke etse de bu durum sinemada nadiren fark edilir.[16]

Yaşadığımız çevre ile duyu organı arasındaki etkileşimin en etkili olduğu organ gözdür. Dış dünyadan insan gözüne gelen ışıklar, saydam tabakada kırıldıktan sonra göz bebeğinden geçerek göz merceğine ulaşır, burada bir daha kırılarak retina üzerinde ters bir görüntü oluşturur. Retinada toplanan ışınlar, sinirsel bağlantılar yoluyla beyine iletilir.

İnsanın görüş alanı gözün yapısından dolayı sınırlıdır. Bu nedenle dikkatli olarak bir noktaya baktığımızda sınırlı bir alanı görürüz. Birçok insan görüş alanının sınırlı olduğunun bilincinde değildir. İnsanın gözleri ve başı hareketli olduğu ve bu yeteneği sürekli kullandığı için bu sınırlılığın farkında değildir.

Film görüntüsünün sınırlılığı ve görüş alanının sınırlılığı karıştırılmamalıdır. Çünkü uygulamada, insanın görüş alanı sınırsız ve sonsuzdur. Bir şeye bakarken gözlerimiz sabit değil hareket halinde olduğu için gözlerimiz odayı tek konumdan görmese de tüm oda sürekli bir görüş alanı olarak algılanabilir. Gözlerimiz ve başımız hareket ettiği için tüm odayı sürekli bir bütün olarak gözümüzde canlandırırız. Fotoğraf ve sinema filminde ise durum farklıdır. Görüntünün sınırları vardır. Görüntülenen alan bir çerçeveyle sınırlandırılmıştır. İnsan çerçeve içindeki alanı görebilir. Çerçeve dışında kalan alan ise görünmez. Bu sınırlamayı bir dezavantaj olarak kabul etmek yanlış olur; tam tersine, bu tür sınırlamalar sinema sanatçısına yaratıcılık kapılarını aralar.[17]

[16] Arnheim Rudolf. **Sanat Olarak Sinema.** Rabia Ünal Tamdoğan (çev). Hil Yayın, 2010: İstanbul,2.Basım,S. 21-22
[17] Arnheim,. s.31-37

### 1.1.2. İşitsel Duyum:

İşitsel duyumu gerçekleştiren organ kulaktır. Dış dünyaya ilişkin sesleri beyne bilgi olarak ileten en önemli ikinci duyu organıdır. Ses frekanslarını yakalar, çeşitli işlemlerden geçirdikten sonra beyinin ilgili merkezlerine iletir.

## 2. İnsanın Çevresiyle İletişimi

> *"İletişim tüm canlı varlıklar için en önemli yaşamsal gereksinimlerden birisidir.*
>
> *Yaşamsal olmasının yanı sıra ruhsal ve fiziksel gereksinimde olan iletişim, içgüdüsel bir kazanımdır da aynı zamanda. İletişim, yaşam belirtisinin bir göstergesi, canlının hayatta kalmasının, çevresine uyum sağlamasının da bir zorunlu eylemidir." A.G.Sokolov*

Algılama, sadece hayatı tecrübe etmede değil, aynı zamanda hayatta kalmada da rol oynar.

İnsan günlük yaşamında, onu çevreleyen dünyayı nasıl algıladığını ve algılama sürecinin nasıl meydana geldiğini pek düşünmez. İnsan, nasıl düşündüğünü, nasıl gördüğünü, nasıl işittiğini takip edecek olsa hayatı pek kolay olmazdı sanırım. İnsan, entelektüel enerjisinin hemen hemen tümünü, kendi istemi dışındaki kavrama eylemine yöneltmiş bulunmaktadır. Fakat sinema kurgusunun temelini analiz ederken, insanı çevreleyen dünyayla iletişim kurma sürecinde insanın nasıl düşündüğünü ve en basit sonuçlara nasıl vardığını, duyu organlarımızın ve onları yöneten beyin bölümlerinin bazı niteliklerini nasıl belirlediğini anlamaya çalışmamızda yarar var.[18]

[18] Sokolov. s. 11

*İnsan algısı, en az iki bin yıldan beri incelenmektedir. Fakat bilimin, algı mekanizmaları ve onların çalışma prensipleri ile ilgili yeterli bilgi edinmiş olmasına rağmen, sinema ve televizyon sektöründe çalışanların istisnasız bu bilgilerin hepsini göz önünde bulundurmaları pek gerekmemektedir… Henüz her şey açıklığa kavuşturulmuş değildir. Ancak çağdaş bilimin, sinema ve televizyon kurgusu alanında sağlam bir yargıya varabilmesi için insanın algılama sürecini anlamış olmaktan daha fazla bilgiye sahip olduğu da bir gerçektir.*[19]

İnsan beyninin algılama fonksiyonları, psikofizyolojik algı sürecinin tamamı insanın kendi kendini koruma güdüsüyle koşullandırılmıştır. İnsan kendi güvenliği için devamlı olarak kurgu yapar, devamlı olarak enformasyon alır, beyinde birbiri üstüne toplar ve bir sonuca varır ve bir sonuca varana kadar rahat duramaz. Dolayısı ile insan, merak denen acayip bir şeyle donatılmıştır. Merak, insanları diğer canlılardan ayıran en önemli faktördür. Hayvan da kendini koruma güdüsüyle koşullandırılmış ama hayvanda merak denen duygu insanlar kadar yoğun değildir.

Hayvanlar merak konusunda insana ne kadar yakınlarsa o kadar zekidirler ve insana benzerler. İnsandan sonra belirli bir dereceye kadar merak duygusunun olduğu başka bir canlı da maymunlardır. O yüzden insana daha çok benzerler. Merak, insanları diğer canlılardan ayıran belki de en önemli faktördür.

İnsan, gördüğü her zahireyi alıp algılar ve bir sonraki zahireyle ilişkilendirmek zorunda kalır. Bunu örnek vererek açıklayacak olursak; bir şehirde boş sokakları, diğer bir şehirde ise miting alanını çekiyoruz. Bu iki görüntüyü kurguladığımızda izleyici şöyle bir sonuç çıkarıyor: "Şehirde herkes mitinge gitmiş.". İnsan düşünme yapısı, algısı öyle çalışır ve görüntüleri alır, toplar; çünkü insan kendi güvenliği için böyle bir işlemle ve aldığı sürekli enformasyonla durmadan kurgu yapar.

[19] Sokolov. s. 9

Günlük yaşamımızda yaşanabilecek bir sahneyi canlandırmaya çalışalım:

*Bir ormanda yürüyorsunuz. Orman size doğru hareket ediyormuş gibi geliyor. Eğer başınızı yukarıya kaldırıp ağaç dallarına bakarsanız, üzerinizde yüzen orman efekti daha da güçlü olur. Bu durumda hareketin, doğa güzelliğinin, kuş ötüşlerinin keyfini çıkarıyorsunuz. Tam bu esnada, ormandaki patika yolda bir dönemecin ardından çıka gelen bir adam beliriyor. Siz henüz onu görmüyorsunuz. Başınız hala yukarıya dönük, üzerinizdeki ağaç dallarını seyrediyorsunuz. Birden başınızı indiriyorsunuz ve gözleriniz anında beyninize sinyal gönderiyor: "Bu bir insan figürü…"*

*Beyin de bu sırada, görünen insanın ayaklarına bakması için gözlere sinyal gönderiyor.*

*Gözler verilen emri hemen yerine getirerek beyne yanıt gönderiyor: "Ayaklar pantolonlu."*

*Bilinç çalışmaya başlıyor: "Muhtemelen erkek…"*

*Bu kez bir yoklama veya doğrulama gerekiyor. Beyin tekrar gözlere sinyal gönderiyor: "Yüzüne bak!"*

*Gözler verilen emri yerine getirerek yanıt gönderiyor: "Yüzü sakallı… Demek ki kadın olmadığı kesin."*

*Ellerinde ne var?*

*Gözler bu kez elleri yokluyor: "Herhalde tüfek. Evet, tüfek…"*

*Beynin yeni bölümleri devreye giriyor. Siz yürümeye devam ediyorsunuz. Gözlerse adamın elbisesi, yürüyüşü, tüfeğin durumu vs. hakkında yeni yeni bilgiler göndermeye devam ediyor… Orman, görüş alanınızda erimiş gibi yok oluyor. Oysa "periferik görüntü*" çalışmaya devam ediyor.*

*Beklemediğiniz bir anda, aniden başınızı sola çeviriyor ve ürperiyorsunuz. Sizden dört-beş metre mesafede bulunan bir obje, hızla ayaklarınıza doğru hareket ediyor. Gözler artık verilen komutu yerine getirdikleri gibi, görme cihazı da yanıtını gönderdi bile: "Köpek!". Tekrar komut, tekrar yanıt: "Uzun kulaklı bir av köpeği! Kuyruğunu sallıyor, gözlerinde zararsız bir ifade var.". Böylece yüreği rahatlıyor. Burada anlık bir yargıya varıyor: "Demek ki adam bir avcı." Bu kez herhangi bir mekanizma daha devreye giriyor ve siz anımsamaya başlıyorsunuz: "Doğru ya! Dün birileri güz av sezonunun başladığını konuşuyorlardı. Tehlike yok. Ama bu konuda artık kimseye itirafta bulunamazsınız; yalnız karşılaştığınız avcıya değil, kendinize bile…" Tabii ki böyle bir sahne, değişik insanlarla kelimesi kelimesine böyle cereyan etmeyecek; ancak farklılıklar sadece ayrıntılarda görülecektir.*[20]

Yukarıda ki örnek olayda, insan algısının birçok özelliği ortaya çıkmıştır; fakat insan algısının tamamı değil. Bu yüzden analiz yapılacağı zaman herhangi bir ayrıntıdan değil de insanın hareket tarzının dünyadaki genel ilkesel niteliklerinden yola çıkılmalıdır.

İnsanın her bakışı, mutlaka az miktarda da olsa enformasyon almamızla sonuçlanmaktadır. Beyin her seferinde bu enformasyonu hafızasına aktarmakta ve daha sonra gerekli enformasyonu elde etmek için, algılama organlarına sürekli komutlar vermektedir. Bu mekanizmada ters bağlantılı, ileri-geri bir sürecin meydana geldiğini görürüz. Bilincimiz, işte bu minimum miktardaki enformasyon akışından, tıpkı tuğlalarla duvar örer gibi, bizi çevreleyen dünyanın bir resmini oluşturmaktadır. Öyle ki insan bilinci yalnızca enformasyon depolamakla kalmamakta, aynı zamanda alınan minimum enformasyonla etrafta neler olup bittiğini de çözmeye çalışmaktadır. Burada sinema kurgusunu ilgilendiren en önemli kısım, çevredeki ayrıntıları görmek; sadece onların farkına varmak değil de mutlaka çözüme bağlamak!

[20] Sokolov. s. 11

* Periferik görüntü: İnsan bakışının odaklandığı noktanın dışında kalan ve merkezden uzaklaştıkça netliği bozulan, insanın zor kontrol ettiği veya hiç edemediği.

İnsan, gördüklerini tanımladığı zaman, gördüğü obje ya da olaylar arasında bir ilişkinin olup olmadığı arayışına girmektedir. Bu ikinci ve daha karmaşık süreç, insanın yaşam deneyimlerinin hafızasında birikmesi sonucunda, bilinçte kalan bağlantılarla stereotipler arasındaki karşılaştırmalar aracılığıyla oluşmaktadır.

Bu iki süreç yaşanırken, stereotipler tarafından nitelikli bir farklılığın ortaya çıkarılmasıyla üçüncü sürecin doğuşu gerçekleşir.

Bu iki süreç sonucunda, insan bilincinde görülenlerin sabitleştirilmesi ve anlaşılmasının yanı sıra bir de bilinen ve görünen bağlantıların denetim amacıyla karşılaştırılması esasına göre değerlendirme ve sonuçlar ortaya çıkmaktadır.[21] Bu da kurgunun asıl amacıdır; karşılaştırma ve bunun sonucunda üçüncü bir anlam çıkarma işlemi.

Doğa ve doğanın evrimleşmesi, dünyanın durumuyla ilgili, devamlı faaliyet halinde olan enformasyon edinme gereksinimini insanın içine yerleştirmiştir. Bu gereksinim, insanın kendini koruma içgüdüsünden kaynaklanmaktadır. İnsanlar, onları çevreleyen dünyada bir tehlikenin olup olmadığını anlamak için her saniye ve kesintisiz bir şekilde çevrelerini kontrol etmektedirler.[22] Böylelikle insan psikolojisinin iki temel özelliği ortaya çıkmış oluyor. Bunlardan birincisi, insanın tüm gördüğü objeler ve olaylar arasındaki bağlantıları ortaya çıkarmak ve ne olduklarını saptamak için, sürekli manik bir arayış. İkinci olarak ortaya çıkan temel özellik ise insanın sürekli bir enformasyon alma isteğidir. Buna merak da diye biliriz.

> *Zaman ve mekân içerisinde kadrların organizasyonunun kurgusal biçiminin, algılamanın hangi özellikleri tarafından etkilendiğini tasavvur edebilmemiz için, onları maddeler halinde sıralamamızda yarar vardır. Aleksey G. Sokolov film yönetmenliği ve pedagoji alanındaki deneyimlerine dayanarak tespit ettiği algılamanın özellikleri, kuramsal olarak kanıtlanmış ve gerek uygulama yönünden,*

[21] Sokolov. s.12-14
[22] Sokolov. s. 15

*gerekse izleyici üzerinde yapılan deneylerde defalarca doğruluk kontrolüne tabi tutulmuştur.*

*1) İnsanların çevreleriyle iletişim ve algılama süreci, aralıklı-kesintili bir karaktere sahiptir. Oysa insanlar, objeleri sanki kesintisiz ve sürekliymiş gibi gördükleri veya işittiklerini sanırlar.*

*2) Birim zamanda, bilinçli algılamanın ve görsel-işitsel enformasyonun insan beyninde işleme sokulma olanaklarının en yüksek sınırı 25-40 birim/saniyedir.*

*3) İnsan gözü, ağtabakanın diğer bölgelerine nazaran, görme sinirlerinin yoğun olduğu ve ağtabakanın odak noktası diye adlandırılan noktaya yansıyan görüş alanının yalnızca dar bir sahasında net görebilir.*

*4) İnsan gözü, odaklanmış görmenin yanı sıra, bir de periferik görme türüne sahiptir. Periferik görme adı verilen bu yan görme, devamlı çalışır vaziyettedir. Ağtabaka üzerinde, periferik görme sahasında bulunan objeler merkez odak noktasının etrafında yansıtılırlar. Bundan da anlaşılacağı üzere, odak noktasından uzaklaşıldığı ölçüde görme sinirlerinin yoğunluğu azalır ve dolayısıyla görülen objenin netliği düşer.*

*5) Bilinçli ya da bilinçsiz olsun; insanlar periferik görme eylemini kontrol etme yeteneğine sahiptirler. Kontrol etme sistemi, farklı insanlarda farklı boyutlarda gelişmiştir. Buna karşılık bazı insanlar periferik görmenin varlığından haberdar olmadıkları gibi, ara sıra onu kullandıklarından bile kuşku duymamaktadırlar. Bakışımızı belli bir noktada odaklaştırdığımız zaman, ağtabakanın periferik bölgelerinde de görüntü mevcut olur. Fakat periferik görme bölgelerinden beyne giden sinyaller, odak noktasından giden sinyallere nazaran biraz veya önemli ölçüde daha zayıftır. Buna paralel olarak insan beyni ilk*

*aşamada, görüntüsü net olan odak merkezinden gelen sinyalleri seçerek işleme tabi tutmakta veya sabitleştirmektedir.*

*6) İnsan gözü yalnızca, odak noktasının merkezine sığabilen küçüklükte olan veya uzaklaşan objeleri anında yakalayabilmektedir.*

*7) İnsan gözü devamlı surette hareket halindedir.*

*8) Göz hareketinin birinci türü, o anda dikkatimizin ana maddesi durumunda olan obje üzerinde bakışımızla, yani odaklanmış görmeyle bilinçli şekilde, hedefe yönelik "göz gezdirmedir". Gözlerimiz, sıçrama-görüntüyü tespit ederek duraklama, sıçrama, bir daha görüntü tespitiyle duraklama vs. prensibine göre çalışır. Sıçramalarla maddenin dikkatlice gözden geçirilmesi, çoğu kez o maddenin konturuyla (çevre çizgisiyle) gerçekleştirilir. Obje zor olduğu ölçüde, dikkatin duraklama noktaları da o derece artacaktır. Fakat bir madde hakkında tam bir fikir sahibi olabilmemiz için o maddenin bütün ayrıntılarını gözden geçirmemiz gerekmez. Büyük olasılıkla beyin, hem odaklanmış hem de periferik görme eylemini kullanarak oldukça zor ve integral (tamamlayıcı) bir çalışma yapmaktadır. Öyle ki ancak bu çalışma sayesinde gördüğümüz maddeler hakkında yeterli derecede fikir sahibi olabiliyoruz. Gözün bu sıçramayı andıran hareketine "sakkada" denmektedir. Gözler genellikle bu hareketleri saniyede iki veya üç defa gerçekleştirirler. Sıçramalar, insanın objeyi gözden geçirmek için harcadığı zamanın yüzde 10'undan fazlasını işgal etmezler.*

*9) İnsan beyni periferik görme aracılığıyla almış olduğu enformasyonu kullanarak gözlerin hangi noktaya dikkatlerini odaklaştırması gerektiğini seçmektedir.*

*10) Yüksek sesler, algılama sürecinde zayıf sesleri bastırırlar.*

*11) İnsan, iradesinin gücüyle sanki belirli bir ses dalgasına kendini ayarlıyormuş gibi, çok sesli bir korodan bir veya birden fazla sesi ayırt*

*edebilecek kabiliyete sahiptir. Orkestra şefleri böyle bir olayı, inandırıcı bir şekilde kanıtlamaktadırlar. Orkestra şefleri, yüz kişilik bir orkestranın çıkardığı sesi, diğer seslerle karıştırmadan işitebilme yeteneğine sahiptirler.*

*12) İnsan algısında, bir de frenleme mekanizmaları mevcuttur. Bu mekanizmalar, işe yaramayan enformasyondan dikkati ayırma gereksinimi doğduğu zaman devreye girerler. Örneğin, kondisyonerli bir mekânda bulunduğunuz zaman, belirli bir süre sonra kondisyonerin gürültüsünü fark etmez duruma gelirsiniz.*

*13) Buna karşılık insan beyni, olayların monoton gidişatında, aynı türden monoton olan hareketlerde herhangi bir değişikliği anında yakalayabilir. Herhangi bir değişikliğe gösterilen tepki, algılama eyleminin çok önemli bir özelliğidir.*

*14) Görsellik, algılamanın en başta gelen faktörüdür. Eğer görme kanalları gergin bir şekilde çalışıyorsa, eğer görme kanallarına gelen enformasyon miktarı üst sınır aşamasına yaklaşıyorsa, o zaman büyük bir olasılıkla işitme kanalları sanki tıkanıyormuş gibi olur. Böyle bir zamanda beynimize gelen ses sinyalleri beyinde işleme tabi tutulmaz ve o sesleri işitemiyormuşuz gibi bir durum ortaya çıkar. Ekranda birbirinden farklı birkaç görüntüyle birlikte diyalog veya spiker sesi olduğu zaman, sinema izlerken buna benzer bir olay cereyan eder. Fakat irademizin gücüyle, böyle bir durumda bile dikkatimizi görüntüden sese kaydırma olanaklarına sahibizdir. Ama o zaman görsel enformasyonun büyük bölümünün bilincimizden düşme olasılığı kaçınılmaz hale gelecektir.*

*15) Bakışımız süredurum özelliğine sahiptir. Eğer insan, hareket halinde olan bir cismi gözleriyle takip ediyorsa, cismin beklenmedik bir anda durması karşısında gözler belirli süre o cismin doğrultusu yönünde hareket etmeye devam edecektir.*

*16) İnsanlar psikolojik yapıları itibariyle, ilk aşamada dikkatlerini, dünyadaki genel görüntülerden hareket halinde olan objelerde sabitleştirirler. Hareket halinde olan objeler insanların dikkatlerini çekmede adeta büyülü bir güce sahiptir. Bu yüzden, hareket halinde olan objelerden bakışımızı ayırmamız bir hayli güçtür. İşte böyle bir efekt sayesinde, bize durgun biçimiyle sunulan çok önemli bir enformasyonu, onunla aynı zaman dilimi içerisinde ama hareketli biçimde sunulan daha az önemli başka bir enformasyonla değiştirmemiz mümkündür.*

*17) İnsan gözü, hareket halinde olan iki objeden daha hızlı hareket edenini veya kendisine yaklaşanını tercih eder.*

*18) Eğer fon hareket halinde görüntü noktası da sabitse, o zaman durağan nokta hareket ediyormuş gibi gelecektir. Bu durumda fon, noktaya göre koordinasyon sağlayan hareketsiz bir sistem vazifesi görecektir.*

*19) İnsanların "olumlu" bir tanıma eylemi için harcayacakları zaman dilimi, herhangi bir objenin o obje olmadığına kanaat getirmeye harcadıkları zaman diliminden daha büyüktür.*

*20) Belirli bir yöne doğru hareket eden herhangi bir objeyi dikkatle takip eden bir insan, bakışını aniden statik bir objeye çevirdiği zaman, durağan olan objenin bir önceki hareketli objeye göre ters yönde hareket ettiğini sanır. Günümüzde bu olay, görme sistemindeki sinirlerin seçme özelliği şeklinde açıklanmaktadır.*

*İnsan algısının özellikleriyle ilgili olarak meydana getirilmiş bu liste, şu ana kadar bilimin keşfetmiş olduklarının sadece bir kısmını oluşturur. Listede, beynin görme ve işitme eylemlerinden sorumlu bölümleriyle, enformasyonun ilk işleme tabi tutulduğu bölümlerinin çalışmalarıyla açıklanan, duygu sisteminin sırf fizyolojik çalışma*

*karakteristiğinin yanı sıra, bu sistemin psikofizyolojik özellikleri de yer alır.*[23]

Bu listeden yola çıkarak, avcıyla karşılaşılan orman sahnesinde ortaya çıkan hareket tarzını analiz etmemiz mümkündür.

*Sonbaharın tadını çıkarmaya başlamadan önce, ortalıkta kimsenin bulunmadığından, etrafta yaşamımızı tehdit eden herhangi bir tehlikenin, hatta ormana duyduğumuz hayranlığı dile getirdiğimizde sizi rahatsız edebilecek herhangi bir şeyin bulunmadığından emin oldunuz. Buna tamamen kanaat getirdikten sonra, ancak rahat durmaya, olağanüstü güzelliğe sahip olan doğaya gülümsemeye ve serpilip gelişen yaşamın erişilmez güzelliğinin tadını çıkarmaya karar verdiniz.*

*İçinde bulunduğunuz durumda birdenbire yeni gelişmeler cereyan etmeye başlıyor. Orman böylece, bütün güzelliği ve kuş sesleriyle birlikte anında bilincimizden düşüyor. Bu esnada algılama sisteminizin en karmaşık mekanizmaları devreye giriyor. İlk önce gözleriniz, sanki durağanlaşan ormanın fonunda size yaklaşan hareketli bir objeyi saptırıyor. Daha sonra hem gözleriniz hem de kulaklarınız bir arayışa giriyor ve beyninize, hareket eden objeyle ilgili enformasyon göndermeye başlıyorlar. Beyninizse saptadığı ilk belirtilere göre elde edilen bilgiyi, hafızada bulunan belli kalıplarla karşılaştırarak biraz ileride hareket eden cismin ne olduğunu tahmin etmeye çalışıyor: "Lokomotif mi? Hayır! Ayı mı? Hayır! İnsan!!!"*

*Bunlara paralel olarak beyninizde bağlantı kurma arayışları başlıyor: "Ormanda bir insan… Niçin? Ormanda ne işi var? Pantolonlu, sakallı. Erkek… Tüfek… Tehlikeli olabilir! Bu tüfekle neler yapabilir?".*

[23] Sokolov. s. 15-18

*Sonrasında bir obje üzerinde bu kadar gerilimli bir dikkat anında bile başınızı çeviriyor ve hareket halinde olan başka bir objeye bakıyorsunuz. Acaba neden? Psikologların dediğine göre, büyük olasılıkla insan beyninde, herhangi bir karakterle ilgili enformasyona daha hassas olan, değişik hızlardaki hareketlere, değişik sinir unsurlarının tepki göstereceği tarzda uzmanlaşmış sinir mekanizmaları vardır. Burada yaklaşan köpeğin hareketleriyle ilgili olan ve periferik görme tarafından iletilen sinyallerin, odaklanmış görmeyi belirli bir noktaya yöneltmek amacıyla göz ve boyun kaslarına komut veren, bu türden sinir unsurunun tepkisini çektiği açıkça görülmektedir. Çok kısa süreyle yavaşça göz gezdirdikten ve iki-üç kere geriye doğru bir bağlantı kurduktan sonra beynimiz sallanan kuyruğun, sarkmış uzun kulakların ve dostça bakan gözlerin görüntüsünü sabitleştirerek işleme sokuyor. Periferik görme, yaklaşan objenin konturuyla ölçülerini iletiyor. Beyin, alınan enformasyonu birleştirerek evrestik bir işlemle seçimini yapıyor: "Av köpeği.". Arkasından, beyin zarının diğer bölümleri aynı işlemi yaparak olayı aydınlatmaya çalışıyor: "Bu insan, bu köpekle birlikte neden bu ormanda bulunuyor? Ve birden mantıksal bir bağlantı kurabiliyorsunuz. Bu sayede, güvenliğiniz için ilk enformasyon gereksiniminizi karşılamış bulunuyorsunuz. Duyu organlarımızın ve beynimizin bazı bölümlerinin çalışma tablosu, fonksiyonları ve birbirlerini etkilemeleri bakımından, sözünü ettiğimiz açıklamalar hiçbir karşılaştırmaya gelmemektedir.*[24]

Yukarıda bahsedilen insanın algılama mekanizması, yaşamsal faaliyetlerimizin ve sanatsal yapıların her türünde aynı prensiple çalışmaktadır.

[24] Sokolov. s. 19-20

# İletişim (Haberleşme) Teorisi

Genel haberleşme teorisinin temel ilkeleri 1940'lı yıllarda, K.Shennon'un çalışmalarında ortaya atılan meselelerden türetilmiştir. Bu teorinin temelinde, haberleşme sürecinin bir katılımcısı olarak, insan ve insan kişiliğinin oynadığı rolün tamamen görmezden gelindiğiyle ilgili bir postüla mevcuttur. Haberleşme teorisi, haberleşmeyle ilgili teknolojinin gelişip büyümesinde olanak sağladığı gibi, birçok bilimi etkilemeyi de başarmıştır. 1958 yılında üzerinde birçok şiddetli tartışmanın ve müzakerenin yapıldığı, A.Molia'nın Haberleşme Teorisi ve Estetik Algılama adlı kitabı ortaya çıkmıştır.

Gerçekten de sanat eserinin algılanmasından edinilen estetik intiba, kişiliklerin sübjektif özellikleri, haberlerin değerlendirilmesi ve bunların bir sonucu olarak insanın duygulanması gibi süreçler, yalnızca haberleşme teorisinin kullanım olasılığının sınırları dışında kalırlar. Fakat daha önce olanların tamamı, algılama organlarının, duyu sinyallerini beyne ulaştıran sinir liflerinin ve genel enformasyonun ilk işlediği beyin bölümlerinin çalışması gibi fonksiyonlar haberleşme teorisi bağlamında anlaşılmaya uygundur.

Bununla birlikte insanın çevresiyle yaşadığı her türlü ilişki sürecini, rahatlıkla iletişim süreci olarak tanımlamamız mümkündür.[25]

Bir ormanda hayranlıkla doğayı seyrediyorsunuz; bu bir iletişim sürecidir.
Arkadaşınızla tartışıyorsunuz; yine bir iletişim sürecidir.
Dostoyevski'nin bir romanını okuyorsunuz; bu da bir iletişim sürecidir.

Biz insanlar, neredeyse kesintisiz bir şekilde bizi çevreleyen dünyayla iletişim halindeyiz. Sürekli olarak, belki de her saniye etrafımızda gerçekleşen olayların haberini almaya herkesin ihtiyacı vardır. Bu, insanın doğasında olan, doğal bir ihtiyaçtır.

Gözleriniz bağlı olarak, kalabalık otomobil trafiğinin olduğu bir caddeye başı boş şekilde bırakıldığınızı düşünün. Bunun düşüncesi bile insana ürperti veriyor. Oysa bu

[25] Sokolov. s. 1-2

olayı bilimsel yolla açıklayacak olursak, yapacağınız eylemlere dair karar alma konusunda, etrafınızda olup bitenlerle ilgili haber eksikliği hissedeceğiniz ortaya çıkar. [26]

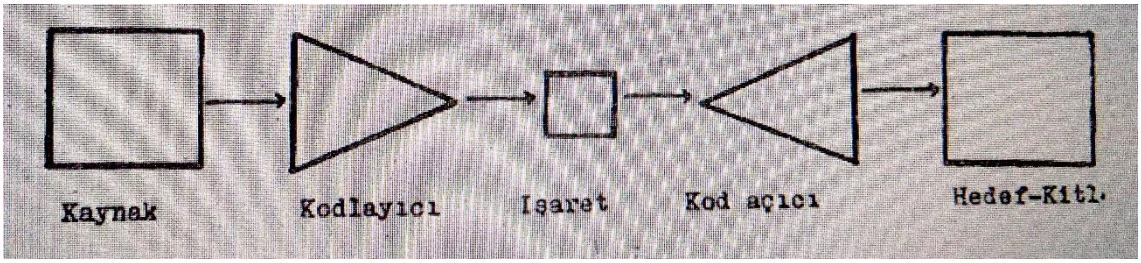
Haberleşmenin amacını; "İletmek istediğimiz mesajı karşımızdaki kişi ya da kişilere amaçladığımız biçimde iletebilmek, istenen tutum değişikliğini sağlamak ve ortak bir anlayış oluşturmaktır." olarak özetleyebiliriz.

Sinemayı bir kitle iletişim aracı bağlamında değerlendirdiğimizde iletişim (haberleşme) teorisini incelemekte fayda olacaktır. Matematiksel bir teorinin, sanatsal algılamaların değerlendirilmesinin bir ölçütü olamayacağına aldırış etmeden, çevremizle aramızda geçen her türlü ilişki süreçlerini, rahatlıkla iletişim süreçleri diye tanımlamamız mümkün. Haber iletişiminin ve haberleşme kanallarının her çeşit engellemelere karşı dayanıklı olması ve performansının yükseltilmesi için, 1940'lı yıllarda, K. Shennon tarafından ortaya atılmıştır. Bu teoriyi incelerken Wilbur Schramm'un, "Haberleşme Nasıl İşler" makalesinden yararlanacağız.

> *Haberleşmenin gerçekleşmesi için üç öğeye ihtiyaç vardır: Kaynak, mesaj ve hedef. Kaynak (konuşan, yazan, çizen, beden veya yüz hareketlerinde bulunan), herhangi bir birey ya da haberleşme örgütü; örneğin gazete, sinema filmi, televizyon, internet olabilir. Mesaj, kâğıt üzerine basılmış mürekkep, cep telefonu ile yazılan bir mesaj, havadaki ses dalgaları ya da bir el sallama şeklinde olabilir. Hedef bireysel bir tek-kişi olabilir, kitap okuyan ya da sinema perdesine bakan birisi olabilir.*
>
> *Kaynak iletişime geçmek istediği alımcısı ile söz konusu ettiğimiz "ortaklaşmayı" kurmak, yaratmak istediğinde neler olmaktadır? Birincisi, kaynak kendi mesajını kodlamaktadır. Yani, paylaşım konusu etmek istediği bilgiyi (enformasyonu) veya duyguyu alıp, yayınlayıp, aktarabilecek bir biçim içinde ifade etmektedir. Kafalarımızdaki*

[26] Sokolov s.2-3

*görüntüler kodlanmadıkları sürece yayınlanıp aktarılamazlar. Bunlar, konuşulan sözcükler gibi kodlandıkları zaman etkili ve rahat algılanır şekilde yayınlanıp aktarılabilirler. Hikâyesi veya şiiri basılan her yazar, her şair bir çeşit çaresizlik içinde bulur kendini. Kuşkusuz sinema filmi üreten bir yönetmen de benzer duygular duyabilir. Acaba doğru hedef kitleye ulaştı mı? Acaba sanatçının istediği şekilde mi anlaşılacak? Acaba sanatçının istediği bir tepki hedef kitlede oluşacak mı? Zira haberleşme eyleminin tamamlanabilmesi için mesaj kodunun çözülmesi de gerekmektedir. Göndericinin karşısındaki alıcının kendisi ile uyum noktasında çakışıp çakışmayacağını, gönderdiği mesajın bozulma ve saptırılmaya uğratılmadan yorumlanıp yorumlanmayacağını, alıcının kafasındaki görüntünün göndericinin kafasındaki görüntü ile benzer yanlarının olup olmayacağını merak etmesini haklı kılan bir sebebi vardır. Hakkında konuşmakta olduğumuz şey tıpkı bir radyo veya televizyon devresini andırmaktadır. Gerçekten, insana özgü haberleşme için şöyle bir şema çizmemiz son derece mümkündür.*




**Şekil 1:** Haberleşme

*Kodlayıcının yerine bir mikrofon, kod açıcı yerine de bir kulaklık koyulduğu düşünülürse o zaman da elektronik haberleşmeden söz etmiş oluruz. Şöyle bir örnek vermek gerekirse; kaynak ve kodlayıcı aynı kişidir, kod açıcı ve hedef de gene tek bir kişidir. İşaret, konuşulan dil olsun ve insana özgü haberleşmeden söz ediyor olalım.*

*Bu durumda, böyle bir sistemin nasıl işleyeceği hakkında tahminde bulunmak bu diyagramlara göz atınca son derece kolay ve mümkün görünmektedir. Ancak bir nokta var; böyle bir sistemin bütünü, sistemin en zayıf bağlantı yerinden daha kuvvetli olamaz. Mühendislikte kullanılan terimler ile ifade edecek olursak; sürecin bir aşamasındaki bir bozma (distortion) veya bir süzgeç (filtering) olabilir. Daha insansı terimlerle ifade edecek olursak; eğer kaynak yeterli veya açık-seçik bilgilere sahip değilse mesaj tam doğru şekilde aktarılıp yayınlanabilir işaretler şeklinde kodlanmamışsa, eğer bunlar karışma ve rekabete rağmen alıcıya yeterince hızlı, etkili, doğru ve aslına sadık (accuratly) bir yolla aktarılıp-yayınlanmamışsa, mesaj kodlamadaki kalıplara uygun şekilde çözümlenmemişse ve nihayet eğer alıcı-hedef, istenilmekte olan tepkide bulunmak üzere, kodlanmış mesajı alıp kavrayacak yetenekte değilse o zaman apaçıktır ki sistem, hiç değilse olabileceğinden daha düşük bir etkinlikle çalışacaktır. Her hangi bir haberleşmenin etkinlik kazanabilmesi bu aşamaların tamamının yüksek bir etkinlikle gerçekleştirilmiş, tamamlanmış olması gerektiğini anladığımızda, gündelik hayatımızda dilimizi bilmeyen bir yabancıya bir şey açıklayıp anlatmamız veya bir mektup yazmamız bile az mucizevi bir şey olacaktır.*

*Ne var ki kitle, grup içi ya da bireyler arası haberleşme olması fark etmez; haber-bildirişim sürecinin işleyişi başka türlü olmamaktadır. Başlangıçta bireyle arasında doğrudan gerçekleşen iletişim, günümüzde teknolojik araçlarla gerçekleşir hale gelmiştir.*[27]

*Carey'e göre iletişim araçlarının içeriklerinin birbiri içine geçen iki işlevi vardır: "İçerik gerçekliğin temsilidir ve aynı zamanda sunulan gerçekliğin yaratıcısı olan da bu sembollerdir. Buna göre bütün insani etkinliklerde olduğu gibi iletişim de bir döngü içinden*

[27] Doç. Dr. Ünsal Oskay, **Kitle Haberleşmesi Teorilerine Giriş** seçilmiş parçalar;(**Haberleşme Nasıl İşler**) 3. Basım, A.Ü S.B.F ve Basın-Yayın Yüksekokulu Basımevi, Ankara 1985, s.95-134

*hareket etmektedir. Öncelikle sembolik bir üretim gerçekliğin yeniden inşasını yaratır ve sonra bu yaratılan gerçekliğin yeniden üretilmesi için sembollere başvurulur. O halde iletişim, toplumsal yaşam içerisinde etkileşime olanak verecek sembolik içeriğin inşası/yeniden inşasıdır."*

Carey'den yaptığımız alıntı sayesinde genel iletişim (haberleşme) teorisinin içeriğine bakmış olduk. Şimdi iletişim (haberleşme) teorisini sinema özelinde incelemeye çalışalım.

Haberleşme (Commucation) kelimesi Latince'de "communis" yani katılım, paylaşım, ortaklık gibi anlamlar içerir. İletişim (haberleşme) insanların gereksinmelerinden ortaya çıkmıştır ve insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanlığın ilk dönemlerinde insanlar, ağızlarından çıkardıkları çığlıklarla ve bunu destekleyen vücut hareketleriyle iletişim kurmaya çalışıyorlardı. Bunun yanı sıra mağara duvarlarına kazıdıkları çizgiler ve resimlerle mesajları aktarma istekleri de sanatın ilk örneklerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sanat günümüz anlatım seviyesine ulaşana kadar iletişim, sanat öncülüğünde evrimsel bir çizgi izlemiştir. İletişimin doğasında var olan paylaşım, aynı düşünceye ve aynı tutuma sahip olma isteği, dilin ortaya çıkmasıyla görülmeye başladı. İnsanlar artık düşüncelerini karşıdaki insan ya da insanlara dil yardımıyla daha rahat aktarabiliyorlardı. Bunu daha sonra yazının bulunması; radyo, fotoğraf, sinema, internet vb. iletişim araçları izledi. Başlangıçta bireyler arasında doğrudan gerçekleşen iletişim, günümüze gelindiğinde teknolojik kitle iletişim araçlarıyla yapılır oldu. Şu anda iki arkadaş bir kafede karşılıklı oturup sohbet ediyorlar, başka biri evde televizyon izliyor, mahallesinde yangın çıkan biri telefonla itfaiyeyi arayıp yangın ihbarı yapıyor, deniz kenarında oturan biri hayranlıkla doğayı seyrediyor, evindeki koltuğunda oturan biri Dostoyevski'nin bir eserini okuyor, sinema salonundaki izleyiciler bir film izliyor. Burada saydığımız eylemlerin hepsi iletişim sürecidir. Her birinin süreci ana çizgileriyle aynıdır.

İlkel insan, mağara duvarlarına resim yaparken doğada bir ağacı nasıl görüyorsa o şekilde çizer, bir hayvan nasıl ses çıkarıyorsa o şekilde ses çıkarmaya çalışırdı. Bu

eylemlerini mutlaka insan algılamasına uygun olarak gerçekleştirirdi. Bu şekliyle insanlar arasındaki ilişkiler, doğal iletişim kanalları aracılığıyla mükemmel şekilde ilerliyordu; ta ki alfabe ortaya çıkıncaya kadar. Alfabenin bulunması insanlar arasındaki iletişim yollarında çıkan ilk engellerden birisi oldu. Harflerle şifrelenmiş bir anlatı, okuma yazma bilmeyen biri için anlaşılmazdır. Böyle bir durumda yazar ve okuyucu arasında bir tıkanıklık oluşur. Bu tıkanıklık yazılı metin ile okuyucu arasında da yaşanır. Doğal olarak bu metindeki bilgiler okuyucuya ulaşamaz. Tıpta neden Latince kullanılıyor sorusunun cevabı, ölü bir dilin gelişim gösteremeyeceğinden dolayı terminolojik iletişimi sorunsuz sürdürmek olabilir mi?

İnsanlar arası doğrudan iletişimde alfabeden sonra 1985 yılında iki teknik engel ya da zorluk icat edildi. Bunlar radyo ve sinematografıtır. Alfabenin oluşturduğu iletişim engeli ile radyo ve sinemanın oluşturduğu engeller birbirinden ayrılır. Alfabeyi oluşturan harfler insan gözüyle rahatlıkla görülebilirken filme kaydedilen görüntülerin doğrudan doğruya insan gözüyle algılanması mümkün değildir. Elektriksel bir radyo sinyaline çevrilmiş bir konuşmanın insanların doğal duyu organlarıyla algılanması olanaksızdır. İnsanın duyu organlarının algılamadığı bu sinyaller teknolojik araçlar sayesinde insan algılama mekanizmasına uygun hale getirilerek, duyu organlarımızca doğal yoldan, kolayca algılanabilecek bir biçme sokulmuştur. Radyo için, yüksek frekanslı ses dalgalarını kulağımızın işitebileceği bir seviyeye getiren radyo alıcıları; sinema için, filme aktarılmış görüntüleri saniyede 24 kare hızla çevirerek ışık ve mercek yardımı ile görüntüyü sinema perdesine yansıtan projeksiyon cihazıdır.[28]

Sinemanın ortaya çıkışı, görüntüyü sinema perdesine yansıtabilen projeksiyon cihazının icadıyla bağlantılı olarak, pelikül üzerine film sabitleme ve "persistens" denen kalıcı görüntünün önceden keşfedilmiş olmasıyla ilgilidir. Kalıcı görüntü IV. yüzyılda Aristoteles tarafından ortaya atılmıştır. Kalıcı görüntü, yani ağ tabakası izlenimi olarak da bilinen durum aslında insan gözünün bir kusurundan kaynaklanır. Gözün ağ tabakası üzerine düşen görüntünün kaybolmasından sonra da beynin kısa bir süre daha algılamayı sürdürmesi ve ardışık ağ tabaka görüntülerini hareket eder biçimde algılamasına dayanır.

[28] Sokolov. s. 5

Gözün sinemaya temel oluşturan bu özelliği fotoğrafın bulunmasından çok önce biliniyordu. Örneğin, her sayfasına bir resim çizilmiş kitapların hızla çevrilmesiyle hareket izlenimi yaratılabiliyordu. Sinema sanatını oluşturan en büyük etken, insan gözündeki retina tabakasının, saniyede 10'dan fazla resmin art arda gösterildiğinde hareket ediyor izlenimi yaratmasıdır. Bu insani eksikliğin bilinçli ve belli bir amaca yönelik kullanılması için Belçikalı bilim adamı Joseph Plato, 1832 yılında küçük bir laboratuvar cihazı yaparak sinemanın doğmasına neden olmuştur. Oysa sinemanın yaratıcıları Lumiere kardeşler olarak kabul edilir. Lumiere kardeşler, sinemanın sadece teknik yönden ortaya çıkmasını sağlamışlardır. Joseph Plato ise sinemanın bilimsel icadını yapmıştır. Hareketli resmi elde etmek için insanın görsel algılama özelliklerini kullanarak, "fenikistiskop" adı verilen aracı ilk kez Joseph Plato yapmıştır. Fenikistiskop kelimesinin Yunanca'da "aldatmak" ve "bakmak" kelimelerinden türemesi dikkat çekici bir durumdur.

Bu araç, film karelerindeki görüntüleri bir perde üzerinde belirli bir hızla (sesiz sinema döneminde saniyede 16 kare) art arda yansıtabilen mekanik ve optik malzemelerden oluşan bir aletti. İnsan gözü, bu araç sayesinde perde üzerine saniyede 16 kare yansıtılan görüntüleri kesintisiz bir hareket içinde görebiliyordu.

Sinema ve televizyon, izleyicinin bilincine sıradan bir haber bülteninin iletilmesinden sanat yapıtının iletilmesine kadar çok değişik amaçlarla, insanın görme organlarının "yetersizliğini" sömürmektedir. Aynı zamanda, onlar yaratıcı (enformasyon üreticisi) ile izleyici (eseri algılayan kişinin anlağı) arasındaki iletişim kanalını uzattıkları gibi, daha da karmaşık bir hale getirmişlerdir. Film burada tıpkı kitap gibi, bir aracı enformasyon bankası haline gelmiştir. Sinema filminin kendisi, sinema filminin üretici ile izleyici arasında aracı enformasyon bankası durumundadır. Film ve onun çözümleyicisi olan projeksiyon cihazı, bu aşamada insanın görsel ve işitsel algısına uygun olarak düzenlenmelidir. Bu düzenleme insanın algılama olanaklarına göre neyin kolay anlaşılır, neyin anlaşılması güç olduğuna göre yapılır. Algı mekanizmaları her insanda aynı şekilde çalışmaktadır. Dünyadaki herhangi bir sistem gibi insanın algılama mekanizması da oldukça sınırlıdır. Biz insanlar çok yakını ve çok uzağı göremeyiz. Kulaklarımızda belli bir frekans seviyesinin üstündeki ve altındaki sesleri duyamaz. Sinema ve televizyon yönetmenlerinin, görsel ve işitsel enformasyonun birim zamanda algılanmasının sınırlı olanaklarını göz önünde bulundurarak üretim yapmaları kaçınılmaz

bir gerçektir. Örneğin, altı farklı bilgi içeren görsel objenin bir anda izleyicinin önüne çıktığını düşünelim. Beklenildiği şekilde izleyicinin dikkati dağılacak ve yönetmenin izleyiciye iletmek istediği mesajın hemen hemen hiçbiri ulaşmayacaktır. Bu yüzden burada yönetmenin, iletmek istediği enformasyonun izleyici tarafından alınması için filmin çekim ve kurgusunu izleyicilerin görsel algılama kabiliyetlerine göre düzenlemesi gereklidir.[29]

Haberleşmenin algılanabilmesi için idrak, böyle bir sıralamaya göre çalışır. Fakat birinci haberi, eğer ikinci, üçüncü ve daha birçok haber takip ediyorsa; o zaman insan beyni, gelen haberlerin toplamıyla aynı anda, her haberin ayrı ayrı anlamlandırılması üzerinde bir değerlendirme yapmak için oldukça zor ve paralel bir çalışmaya başlayacaktır. Bu durumda, insanın dikkatini ayrı ayrı haberler arasındaki anlam ve ilişkileri meydana getirmeye ve tanımaya yardımcı olan konu ve ayrıntılara değil de kısmen de olsa başka yerlere çeken çok karışık, ters bir bağıntı ortaya çıkmaktadır.

Bu yüzdendir ki algılanan konunun dış görünüşü büyük rol oynamaktadır. Sinema filmi açısından bu, kadrın dinamik kompozisyonuna, kadrın içeriği ileten kompozisyonuna, kadrın estetik biçimine, bir o kadar da kadrların birleştirilmesi, yani bir kompozisyondan başka bir kompozisyona geçiş olayıdır. Sinema filminin izleyici tarafından anlaşılması, yorumlanması, prensip olarak bunlara bağlı olduğu gibi, aynı zamanda sinema yapıtının bir zaman dilimi içerisinde gelişen dinamik dış şekline, yani kurgusuna da bağlıdır.[30]

Sinema kurgusu yalnızca değişik içerikli kadrların art arda birleştirilmesi değil, aynı zamanda algılama sürecine olduğu kadar, filmin algılanmasına da büyük ölçüde bağlıdır. İzleyicilerin perdede olup bitenleri değerlendirmeye başlamadan önce, ne olduğunu görmeleri, işitmeleri ve idrak etmeleri gerekmektedir. Sözünü ettiğimiz ilk algılama sürecinden sonra, idrak olayı seyircinin beyninde ikinci bir süreç olarak başlayacaktır. Bununla birlikte, ikinci sürecin birincisine etkide bulunacağını unutmamak gerekir.

[29] Sokolov. s. 6-7
[30] Sokolov. s. xvi

# SİNEMA FİLMİNİN İZLEYİCİ TARAFINDAN ALGILANMASI

Sinema tarihinde halka açık ilk film gösterimi 1895 yılında Paris'te bulunan Grand Café'de yapıldığında izleyicilerin ilk tepkisi "Tren bizi ezecek!" diyerek kendilerini gösterimin yapıldığı kafeden dışarı atmak olmuştu. İzleyicilerin bu filmin gerçeğine kapılma durumu, hayal içine girme süreci, seyircinin ikili tutumundan kaynaklanmaktadır. Seyirci bu sürecin gerçekliğini hem kabul etmekte hem de reddetmektedir. Bu ilk deneyimden sonra izleyiciler filmlerin gerçek dışı şeyler olduğunu bilerek ama filmsel yansımaya kendini inandırmak için bu bilme durumunu inkâr ederek filmleri izlemeye devam ettiler.

Sinemanın ilk yıllarında filmlerin ilgi çekici olmasının sebebi, gerçek yaşamdaki asıllarına benzeyen objelerin perdede hareketli olarak görülmesinde yatıyordu. O dönemlerde sinemanın amacı yalnızca gerçek yaşamı kaydetmekti. Yani izleyiciler o günlerde sinemaya bir sanat değil, yalnızca bir kopya ve eğlence aracı olarak bakıyorlardı.[31]

İlerleyen yıllarda film yapanlar, bilinçli ya da bilinçsiz olarak sinematografın olanaklarından yararlanarak gerçek yaşamdan alınarak kaydedilen görüntüler yardımıyla, biçimsel olarak kurgunun ortaya çıkmasının ardından anlamlı görüntüler elde ederek sanatsal üretimler yapmayı başardılar. Bu sinematografik anlatım araçlarının sinemada kullanımı izleyici üzerinde etkili oldu.[32]

> *Sinema dünyasında sinematografın anlatım olanaklarının ortaya çıkmasında büyük payı olan Rus sinema kuramcısı Lev Kuleşov, bir gün sınıfta öğrencilerine bir heykel fotoğrafı gösterir. Öğrenciler heykelin sanatsal yapısı hakkında tartışıp konuşmaya başlarlar. Aradan günler geçtikten sonra Kuleşov öğrencilerine aynı heykelin sabit film*

[31]Arnheim s.40
[32]Arnheim s.35

*kamerasıyla çekilen 1 dakikalık filmini izletir. Fakat bu sefer öğrenciler heykel hakkında yorum yapmaz. Film bitene kadar öylece izlerler. Film bittiğinde, öğrenciler Kuleşov'a dönerek bu filmden bir şey anlayamadıklarını söylerler.*

*Kuleşov: Niye?*

*Öğrenciler: Bu filmde bir şey olmuyor.*

*Kuleşov: Geçen derslerde aynı heykelin fotoğrafını gösterdiğimde aranızda heykelle ilgili değerlendirmeler yaptınız.*

*Öğrenciler: Ama o fotoğraftı.*

*Kuleşov: Siz bu filmde bir şey olacak diye beklediniz. Bakın gördünüz mü? Biz bir sanatı keşfediyoruz; bu hareketin sanatıdır.*

*İzleyici, sinema filminde şu soruyu sürekli sorabilmeli kendine: "Acaba şimdi ne olacak?" (Prof. Dr. Semir Aslanyürek'in ders notu)*

Sinema sanatı fotoğraf ve tiyatro sanatları arasında bir yerdedir. Sinema uzamı, tiyatrodaki gibi gerçek uzamı kullanmadan iki boyutlu düz bir yüzeyde, fotoğraftaki gibi sunar. Böyle olmasına rağmen sinema filmindeki (hareketli görüntü) uzam fotoğraftaki (hareketsiz görüntü) gibi zayıf değildir. İzleyicide belirli nedenlerden dolayı derinlik yanılsaması egemendir.

Yine fotoğrafın tersine, filmin gösterimi sırasında tiyatrodaki gibi zaman geçer. Bu geçen zamandan, var olan bir eylemi anlatmak için yararlanılabilir; ancak yine de geçen zaman izleyiciye rahatsızlık duygusu veren aralarla bölünebilecek kadar katı değildir. Gerçek şu ki sinema, düz ve iki boyutlu görüntüye özgü bir şeyler barındırır. Görüntüler, zamanın tamamen farklı dönemlerini anlatsalar bile, istenildiği kadar uzun ya da kısa süre içinde birbiri ardına gösterilebilirler. Böylece sinema da tiyatro gibi kısmi yanılsama yaratır; belli bir dereceye kadar gerçek yaşam izlenimi verir. Tiyatronun tersine, sinema gerçek yaşamı gerçek ortamında gösterebileceği için gerçek yaşam izlenimi güçlüdür. Diğer yandan sinema; görüntüye özgü özellikleriyle, üç boyutlu derinliğin var olmayışı, ekranın çerçevesiyle görüntüyü kısıtlıyor olması gibi sebeplerle gerçeklikten sıyrılmıştır. Sinema, her zaman hem fotoğrafa hem de gerçek bir olaya

benzer.[33] Fakat hiçbir zaman gerçek değildir. *"*Çünkü gerçeği bire bir yansıtmak gerçeklik değildir." *Prof. Dr. Semir Aslanyürek*

İzleyicinin, farklı zaman ve mekânlarda çekilmiş olan görüntülerden oluşturulmuş bir filmi izlediğinde rahatsız olabileceği düşünülebilir. Örneğin, 1. sahnede, ofisinde telefonuyla konuşan bir adam görünür. Hemen ardından gelen sahnede, tamamen farklı bir görüntü gelir ve parkta 1. sahnedeki adam ile cep telefonuyla konuşan bir kadın görünür. Böylece izleyici, bir anda ofisten parka fırlamıştır. Mekânda yapılan bu ani değişim sinema izleyicisi açısından rahatsız edici olarak bulunmaz, aksine örneği verilen sahne gibi bir sahnenin tamamen rahatça izlenebildiğini bilir. Bu durum nasıl açıklanabilir? Film, izleyicide hem gerçekten olan bir olay hem de görüntü etkisi bırakır. Yani film gerçekliğe dair tam bir yanılsama yaratmaz. Film parçalarına, fotoğraf albümüne bakıyormuş gibi bakılır. Fotoğraf albümünde farklı yerlerin ve anların kaydedilmiş olması bakanı nasıl hiç rahatsız etmiyorsa, bu durum film için de rahatsız edici görünmez.

Eğer deniz kenarında bir kadının genel çekimini, sonraki planda kadının yüzünün ayrıntı çekimini görürsek, yalnızca sayfayı çevirdiğimizi ve yeni bir görsele baktığımızı hissederiz. Eğer film görüntüleri çok güçlü bir mekânsal izlenim verseydi, büyük olasılıkla film kurgusu mümkün olmazdı. Bunun mümkün olmasını sağlayan, film görüntüsünün kısmen gerçek dışı olmasıdır.[34] Bu durumu, insanın psikolojik yapısını inceleyerek aydınlatmak mümkündür.

Tüm sanat dallarında olduğu gibi sinema da insan algısına göre yapılır; yani yapılan filmi bir insan beyni idrak edecek, onu o anlayacak, o yorumlayacaktır.

Sergey Eisenstein'ın, iki olay veya iki kadrın izleyicinin bilincine yerleşmesi sürecine "karşılaştırma" demesi önemli ve üzerinde durulması gereken bir konudur. Ayrıca, hafızada ilk aşamada meydana gelen yani göz önünde gerçekleşen olayların ilk açıklığa kavuşturulması aşamasında, gözlerin gördükleri ile uzun süreli hafızamızda

[33] Arnheim s.28-29
[34] Arnheim s.30

bulunanlar arasında aynı şekilde bir "karşılaştırma" süreci, diğer bir değişle kurgulama süreci meydana gelir.

Sinematografik anlatım araçlarının en başında kurgu gelmektedir. Günümüzde yapılmış sinema filmleri, bundan 60-70 yıl önce nasıl yapılmışsa bugün de küçük film parçacıklarının kurgulanarak bir bütün haline getirilmesiyle yapılıyor. Bu sistem çalışmasaydı, günümüze kadar çoktan başka bir yöntem bulunmuş olurdu. Sinema öyküsünün parçalara ayrılması, daha sonra da parçalardan bir bütün oluşturulması (kurgu) insanın yaşadığı çevreyi algılama koşullarına ve algılamanın kesintili işleyiş tarzına uygun olduğu bilinmektedir. Filmde yapılan kesmeler izleyici tarafından kabul ediliyor çünkü insanın algılama sisteminin gerçek hayatta çalışabilmek için geçirdiği evrimden faydalanıyor.

*"Film kurgusunun, insanın algılama ve düşünme doğasına derin uygunluğu sayesinde, sinemanın yeryüzündeki geniş izleyici kitlelerine en yakın, en anlaşılır sanat türü olduğu kesindir".*[35]

Sinema tarihine kurgunun girmesiyle yönetmenler, senaryoyu sahnelere, sahneleri de planlara bölmüşler; çekim bittiğinde kurgu marifetiyle bu parçaları birleştirerek anlamlı ve duygu dolu bir bütün oluşturmayı başarmışlardır. Yönetmen, sinema filmini oluştururken sahnelerin planlarını senaryo sırasına göre çekmez. Böyle bir uygulama, çekim süresini uzatacağı gibi filmin maliyetini de artırır. Yönetmenin filmi sahnelere ve planlara bölmesinin amacı, sinema seyircisinin tiyatro seyircisi gibi sahnede gelişen olayları genel hatlarıyla görmesinin yerine, etkin bir konuma taşınarak eylemin geçtiği noktalardaki aktif gözlemci durumuna getirilmesidir.

Örnek olarak bir sokak gösterisini ele alalım;

> *Bu gösterinin gözlemcisi olduğumuzu varsayalım. Bu gösteriyi açık ve belirli bir şekilde izleyebilmek için gözlemci bazı hareketler yapmak zorundadır. Önce, bu gösteriyi bütünüyle görebilmek ve gösterinin*

[35] Sokolov s.134

*çapını anlayabilmek için bir evin damına çıkmak zorundadır. Ondan sonra, aşağıya inip birinci katın penceresinden bakarak gösteriye katılanların taşıdıkları dövizleri okumalıdır. Nihayet, gösteriye katılanların dış görünüşlerini anlayabilmek için kalabalığın arasına karışması gerekir. Gözlemci üç kez görüş noktası değiştirmiştir; gözlediği olayın elden geldiği kadar tam ve eksiksiz görünüşünü sağlayabilmek için bu olaya bazen yakından, bazen uzaktan bakmıştır.* [36]

Film yönetmeninin yaptığı da buna benzer bir uygulamadır. Bazı filmlerin çekim süreci aylarca sürebiliyor. Öyle anlar oluyor ki birinci planın çekildiği zamanla ikinci planın çekildiği zaman arasında günler, aylar hatta mevsimler geçmiş olabilir. Böyle olmasına rağmen ikinci plan, izleyici için birinci planın devamı olacaktır. Peki, bunun sırrı nedir? Farklı zaman ve mekânlarda çekilmiş planlar nasıl oluyor da kurgulandığında zaman ve mekân birliği kurulmuş oluyor?

Bu soruya cevap verebilmek için insanın psikolojik yapısına bakmakta yarar var. İnsan bilinci, bütün gördüklerimiz arasında bağlantılar kurma ve sürekli bir arayış içerisinde olma isteğindedir. Bu arayış mantıklı bağlantı bulana kadar sürekli devam eder. Mantıklı bir bağlantı bulduğunda da arayışına son verir. Böylece beyin, bir sonuca ulaştığı için bir rahatlama yaşar. Sinema, insanın bu isteğini, merakını kullanarak farklı mekân ve zamanlarda çekilmiş kadrları birleştirerek filmde zaman ve mekân birliği oluşturmayı başarmıştır. Bu olay, sinema dilinin izleyici tarafından daha rahat algılanabilmesi açısından bir oluşumun başlangıcıdır.

Bu süreç, izleyicinin aldatılması şeklinde yorumlanmamalıdır. Seyircinin, sinema salonunda perdeye yansıyan görüntüyü algılaması ile insan algısının, gerçek dünyayı algılaması esnasında izlediği yöntemin farkı yoktur. Yaşadığımız dünyadan hareketsiz, cansız olarak kaydedilen fotoğraflar sinema perdesinde hareket kazanınca seyirci tarafından normal algılanmaktadır. Seyirci, perdeye yansıyan görüntünün her ne kadar

[36] Zeynep Özarslan, **Sinema Kuramları 1 Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar,** 1.Basım, İstanbul, 2013, s.89

yapay olduğunu bilse de filmdeki öykünün akışına kendini kaptırarak sevinir, heyecanlanır, coşar, üzülür ve benzeri duygusal tepkiler verebilir. Sinema filmi ayrı ayrı sahnelerden, sahneler de planlardan oluşur. Bu parçaların her biri seyircinin dikkatini sadece olgu için önemli olan öğeye toplamaktadır. Bu parçaların sıralaması gelişi güzel değil, insan algılama sistemine uygun yapılarak sinema filminde değişen planlar ve sahneler seyircinin dikkatinin tekrar yoğunlaşmasına sebep olur. Çünkü seyirci tarafından tanı konduktan sonra dikkat giderek dağılmaya başlar. Bu durum yaşadığımız dünyanın algılanmasında da böyledir. Bir şeyi görürüz, ne ifade ettiğini anladığımızda rahatlarız ve dikkatimizi başka bir yöne çevririz. Yönetmen, kurguda izleyeceği yöntemlerle seyirciyi aynı anda çok farklı zaman ve mekânlara götürerek onun dikkatini sürekli taze tutabilmektedir. Seyirci, gerçek hayatta bir arada yaşayamayacağı kadar duygu yoğunluğunu, sinema filminde aynı anda yaşayabilmektedir.[37]

Sinemayı hayata en yakın sanat dalı olarak değerlendiriyorsak o zaman şunu da söylememiz mümkün: İnsan, doğayı nasıl algılarsa bir sinema filmini de o düzeyde algılar.

Biz insanlar her şeyden şüpheleniriz. İnsanların bize söylediklerinden kuşku duyarız; bu insan bizim en yakınımız olsa bile. Fakat bize doğru gelmekte olan trenin bize çarpmak üzere olduğunu haber veren gözlerimize inanmamamız mümkün mü?

Bu nedenle bir sanat çalışmasının algılanması sürecinde, olayların analizini ve bağlantı arayışlarını iki düzeyde incelemekte yarar var.

Birinci bağlantı düzeyi; en basit dış bağlantıların anlamlandırılmasını ilgilendiren zaman, mekân ve hareket birliğidir. İkinci bağlantı düzeyiyse; izleyicinin, ona iletilmeye çalışılan bilimsel enformasyonun doğruluğuna ikna sürecidir.

Böylelikle birinci bağlantı düzeyi zaman, mekân ve hareket birliği içerisinde, enformasyonun iletim biçiminin doğruluğuna bağlıdır. Bağlantı arayışlarının ikinci

[37] Özarslan s.72

düzeyi, içeriğin anlaşılmasıyla koşulludur. İki düzeye ayırma işi koşullu olduğu gibi, içerik ve biçim de sıkı sıkıya birbirine girmiş durumdadır.[38]

Peki, ayrı kadrlarla çekilmiş farklı konuların ayrıntılarından, sanki aynı konunun ayrıntılarıymış gibi bir izlenim verebilecek organik bir bütünlük elde etmek mümkün müdür? Evet mümkündür. Lev Kuleşov, bu konuyla ilgili birçok deney yapmıştır. Deneylerden birinde bir insanın yüzünü, diğerinin ellerini, üçüncüsünün gövdesini, dördüncüsünün de ayaklarını çekerek onları kurgulamış ve perdede, sokakta sanki bir tek insan yürüyormuş izlenimini elde etmiştir.

İnsanlar genellikle meydana gelen olayı açıklayabilmek için, hafızasında depoladığı stereotiplerle algılanan olaylar arasında bağlantılar kurmaya çalışır. Bu iletişim süreci, bizi çevreleyen dünya ve diğer insanlar ile hep böyle devam eder. Bu konuyu iletişim (haberleşme) teorisi başlığı altında detaylı olarak ele almıştık.

Yönetmen, sinema iletişiminde birbirinden farklı parçacıkları bir araya getirirken, izleyicinin hafızasında birikmiş olan stereotiplere mümkün olabildiğince yakın olması ve yarattığı dünyanın reel dünyaya benzemesi için çalışmalıdır.

Yönetmen, izleyici için sahnenin anlamını ve bu sahnenin bırakacağı duygunun belli bir kısmını yönlendirebilir. Ekranda gerçekleşen olayların anlaşılabilmesi için gereken enformasyonun diğer bölümünü, duyu organlarını kullanarak izleyici gerçekleştirir.[39]

Dış gerçekliğin yönetmen tarafından yeniden yaratılarak perdeye aktarılmasında kurguya önemli görevler düşer. Film parçalarının kendi aralarında ve filmin bütünüyle arasındaki ilişkiyi oluşturan, kurgudur. İnsan algısında önemli bir yere sahip olan bilinç süreci ile film kurgusunu karşılaştırmak mümkündür. İnsan, duyu organları sayesinde yaşadığı dünyadan topladığı duyumları beyne taşır. Beyindeki şifreler bankasında yer alan bilgiler devreye girerek gelen duyumları karşılaştırmaya onlarla neden sonuç ilişkisi

[38] Sokolov. s. 24
[39] Sokolov. s. 33

kurmaya çalışır. Beyindeki bu karmaşık ilişkiler arasındaki bağlantılar sonucu algıya ulaşır. Bazen herhangi bir duyum alınmaksızın da düşünme yoluyla bilinç akışının yoğun olarak yaşandığı görülür; ancak burada da yine o düşünce idesini harekete geçirecek bir itici duyumsal etkileşim yaşanmıştır. Aynı şeyi planların kurgulanmasında yönetmen yaşar. Senarist önceden kafasında kurduğu akışı senaryo olarak hazırlar. Çekim işlemiyle kurduğu bütünü parçalara ayırır. Kurgu aracılığı ile parçaları tekrar bir bütün oluşturmak için bir araya getirir.

Her kadr yeni bir bilgi sunmalıdır insan algısına. Fakat konuyu tam olarak anlatacak bilgide de verilmemesi gerekir. Sağlam ipuçlarıyla donatarak bir bilmece gibi sunulmalıdır ki izleyici "Şimdi ne olacak?" sorusunu sorabilsin, beklenti içine girebilsin.

Her kadr, üç tane vazife barındırır içinde. Hem bir yerden gelmiş olmak hem onun bir doğuranı olmak hem de bir sonrakini içinde barındırmak. Birinci vazifesi, bir sonraki planı diyalektik olarak doğurgan olmasıdır. İkinci vazifesi, informatif şekilde yeni bir bilgi sunması. Üçüncüsü de filmin ana konusuna hizmet etmesidir.

Her planın ilk vazifesi bir önceki plandan doğmuş olmak, bir sonraki planı doğurmaktır. Peki, filmde ilk planın doğuranı ne olacak? Ondan önce plan olmadığı için kim doğurur ilk planı? İlk plan, sanat tarihinin perspektifinden doğar. Yani bundan önce sanat adına ne olmuş ve ne yapılmışsa, hepsinden doğar. Bu, diyalektiktir kesinlikle.

Abel Gance, 1927 yılında bu konuyla ilgili şu sözleri söylemiştir:

*"Shakspeare, Rembrant, Beethoven film yapacaklar… Bütün söylenceler, mitolojiler ve mitler, bütün din kurucuları; dahası dinler… Sinema yoluyla dirilmeyi beklemekteler ve kapıların önü, şimdi kahramanlarla dolu"*

*İki kadrın izlenerek karşılaştırılması ve bu karşılaştırmadan belirli bir sonucun elde edilmesi izleyicinin belleğinde meydana gelmektedir. Filmin dramaturjisi, bütün belirtileriyle izleyicinin belleğinde ilgi görmekte, ritmin duyumu, yani "kurgu" ve kurgu*

*tanımlamasından ne anlaşılıyorsa hepsi izleyicinin belleğinde oluşmaktadır. Vsevolod Pudovkin, kurgunun doğası üzerinde düşünce üretirken, "kurgu" ile "düşünce üretme" arasında bir eşitlik işaretinin konabileceği sonucuna varmıştı (kurgu=düşünce üretme). Pudovkin, çalışmalarında bu savını ayrıntılı bir şekilde kanıtlamamış olmasına rağmen, çağdaş bilimin bakışı açısından bu düşüncenin verimliliği kuşku uyandırmamaktadır. İnsan beyninin çalışmaya başlayabilmesi için, duyu organlarının ona düşünce besinleri aktarması, hükme varmak veya yorum yapabilmek için de ilk materyal niteliğini taşıyabilecek enformasyonu iletmesi gerekmektedir. Böyle basit bir şema, insanın her sinemaya gidişinde gerçekleşmektedir. Bir izleyicinin sinema salonunda oturmuş ekrana baktığını, işitme organlarının da beyazperdeye odaklanmış olduğunu düşünelim. Ayrıca, bu izleyicinin gözünde film seyretmenin, sinema salonunda yanında oturan herhangi bir arkadaşıyla konuşmaktan daha ilginç olduğunu varsaydığımızda oluşan bu ideal tabloyu araştırmaya çalışalım. Aslında izleyicinin ister yanında oturan arkadaşı isterse filmin kahramanlarıyla olsun, ikisi arasında bir fark olduğu da söylenemez. İzleyicinin yanında oturan arkadaşının konuşmasını, peyzajı veya orman seslerini algılama süreci gibi ekranla diyalog kurma da, insanların duyu organlarının sınırlı ve kendilerine özgü olanaklarıyla aynı ölçüde koşulludur. Algılamamızın bu özellikleri ve sınırlılığı bizim özel ilgimizin temelini oluşturur.*[40]

Sovyet yönetmeni ve kuramcısı Lev Kuleşov, kurgu alanında birçok deney yapmıştır. Kuleşov deneylerinde, kadrlar arasındaki ilişkiyi ortaya koyarak, kadrların sıralanışına göre çekimlerin ortaya çıkardığı bütünün üçüncü bir anlam alabileceğini gösteren deneylerle, farklı yerlerde ve zamanlarda çekilmiş görüntülerle, filmsel uzam ve

[40] Sokolov. s. xiv-xv

zamanın yaratılabileceğini kanıtlamıştır. Kuleşov, deneyleriyle kurgunun temel işlevlerini ve kurgu kuramının dayandığı ilkeleri ortaya koymuştur.

Kuleşov, seyircilerin olayı anlamlandırmaları bakımından kurgunun nasıl bir önem taşıdığını görmek için de 1920'lerde bir deney yapmıştı. "**Kuleşov etkisi**" (Kuleşov Effect) adı verilen bu deneyde önce yüzünde hiçbir ifade olmayan bir erkek oyuncu yakın plan çekildi, ardından ise bir tas çorba, küçük bir kız çocuğu ve bir tabut filme kaydedildi. Filme alınan dört görüntü kurgulanarak üç farklı kısa film oluşturuldu:

1. Film: Adam-çorba-adam

2. Film: Adam-kız çocuğu-adam

3. Film: Adam-tabut-adam

Bu üç kısa film, üç farklı denek grubuna izletildi. Birinci filmi, yani yüzünde bir ifade olmayan adam, ardından çorba kâsesi ve tekrar adamın yüzünü seyreden gruba adamın yüzünde nasıl bir ifade olduğu soruldu. Grubun çoğunluğu bu soruya "açlık" şeklinde cevap verdi. Aynı soruya ikinci filmi seyredenler "sevgi" üçüncü filmi seyredenler ise "üzüntü" şeklinde cevap verdi. Seyirciler, adamın çekimiyle birlikte gösterilen görüntü arasında psikolojik olarak bir bağlantı kurup farklı anlamlar çıkarmaya çalışmışlardı. Çünkü seçilen ve art arda sıralanan görüntüler izleyicinin mesajınızı nasıl algılayacağını etkiler. Çekimler filmde öyle bir biçimde peş peşe getirilir ki izleyiciler gerçekte görmedikleri bir şeyi görmüş gibi olurlar.

> *Kuleşov, iki ayrı sahnenin birleşmesinden yeni bir mana, yeni bir temsil ve bu sahnelerin hiç de ifade etmediği üçüncü bir anlam ortaya çıktığını belirterek:*
>
> *"Bu keşfim, beni hayrete düşürdü. Bundan sonra montajın ne kadar büyük bir güce sahip olduğunu kavrayabildim." demiştir.*

Kuleşov'un yaptığı bu deney, kurgunun yaratıcılığını ortaya çıkarmıştır; iki görüntünün peş peşe bağlanmasıyla daha önce var olmayan yeni bir anlam ortaya çıkmaktadır. Oyuncu Mosjoukine'nin değişmeyen yüz ifadesine rağmen görüntülerin birleşimi bir plandan diğerine bir bakış açısı sağlamaktadır. Bakan ve bakılan arasında bir birlik ortaya çıkar. Burada kurgunun en önemli etkilerinden biriyle karşı karşıya kalırız. Dürtülen dürtünün önüne geçmiştir.[41] Deneyde seyircinin bakışı oyuncu Mosjoukine'nin görüntüsünün yerine geçmiş ve hissedilenler adeta oyuncunun yüz ifadesinde belirmiştir.

Sinema yönetmenini, diğer sanatçılardan ayıran önemli bir fark vardır. Ressam ya da heykeltıraş, malzemesiyle gerçeğe benzemeyen şeyler üretirken, sinema sanatçısı üretim aracı olan kamera kayda girdiğinde, gerçeğin benzeri kameraya hapsedilmiş olur. Yönetmen fotografik malzemenin gerçeğe güçlü benzerliğinden etkilenir. Yönetmenin dünyayı taklit etmesiyle yetinmesi gibi bir tehlike vardır. Yönetmenin asıl amacı bir sanat eseri yaratmaktır. Sanatsal bir etki yaratılmak isteniyorsa, konu sadece tipik biçimiyle gösterilmemeli, aynı zamanda izleyicinin estetik duygusunu da tatmin etmelidir. Bunu yaparken kullandığı araçların özelliklerini bilinçli olarak kullanmalıdır. Yönetmen gösterdiği objenin özelliklerini yok etmek yerine daha da güçlendirmeli, yoğunlaştırmalı ve yorumlamalıdır. Film üreticisinin sanatsal bir yapıt ortaya çıkarabilmesi için kullandığı tüm anlatım araçlarının özelliklerini bilinçli olarak kullanması önemlidir. Buda sinema prensiplerinin bilinmesi, daha da önemlisi prensiplerin ortaya çıkma sebeplerini ve bu prensipleri bilinçli olarak kullanmayı ya da bilinçli olarak kuralların dışına çıkmasını gerektirir.[42]

[41] Vincent Pinel, Le Montage I'espace et le temps du film, Cahiers Du Cinema, 2001, Farigliano, s.67
[42] Arnheim s.35-36

# BİR SAHNEDE ART ARDA BİRLEŞTİRİLEN KADRLARIN 10 PRENSİBİ

(Bu prensipler Prof. Dr. Semir Aslanyürek'in Sinemada Görüntü Kurgusu kitabından alıntı yapılmıştır.)

## 1. Kadrların Art Arda Birleştirilmesinin İki Temel İşlevi

Bir sinema filminde, belgeselde ya da televizyon programında art arda gelen iki planın birleştirilmesinin iki temel işlevi vardır. "Komşu planlar nasıl birleştirilmelidir ya da nasıl birleştirilmemelidir? Bu başlık altında bu soruya yanıt bulmaya çalışacağız.

Günümüzde pek çok sinema filmi veya televizyon programı, planların birleştirilmesinde yapılan hatalardan dolayı etkisiz, anlaşılmaz ya da yanlış anlaşılan sonuçların ortaya çıkmasına sebep oluyor.

İki komşu planın birleştirilmesini incelediğimizde karşımıza iki temel işlev çıkmaktadır.

1) Her iki planda aynı objenin bulunması
2) Komşu planlardaki objelerin farklı olması

Bir sinemacı kurgu sürecinde uyulması gereken kuralları, iki planın birleştirilmesine göre mi, yoksa içerikleri farklı olan iki planın kurgulanmasına göre mi değerlendirecek" konusu çok önemlidir. Ayrıca böyle bir karar anında göz önünde bulundurması gereken başka bir konu daha vardır. Bu planlar aralıksız bir şekilde gelişen

sahnenin içeriğini mi açığa çıkarıyorlar yoksa iki sahnenin birleştiği yerde mi bulunuyorlar?

Sonuncu önemli madde ise: Yönetmenin iki planı kurgularken amacı nedir? İzleyicinin ilgisini daha sonraki plana mı çekmek istiyor (sıçrama) ya da tam tersine, bir plandan diğerine geçiş anında izleyicide oluşacak izlenimi yumuşatmak (az fark edilen) mı? Bir olayı vurgulamak mı ya da sahne içinde gerçekleşen olayların sürekliliğini elde etmek mi? Arka arkaya gelen planların zıtlığını vurgulamak mı yoksa iki planın birleştiği yerin izleyici tarafından fark edilmemesini sağlamak mı?

Sinemacı bu sorulara vereceği yanıtlara göre kendine bir yöntem seçerek kurgu sürecini yönetebilir. Sinemacı kurgu kanunlarını özümsemiş olarak yaratacağı anlama göre ister kanunları uygular; isterse de bilinçli olarak kanunların dışına çıkabilir. Bu konuyla ilgili Andrey Tarkovski şöyle söyler: "Sinema mesleğinin kanunlarını bilmek gerektiği gibi mutlaka kurgunun da kanunlarını bilmek gereklidir. Fakat asıl yaratıcılık, söz konusu kanunların bozulması, deforme edilmesi anından itibaren başlar."

Günümüzde genç sanatçıların bazılarının "sanat" sözcüğünün "kanun" sözcüğüyle bir arada anılmasından rahatsız olduklarını biliyoruz. Her yaratıcı genç sinemacı kendi görüşlerini farklı bir dille anlatma hevesindedir. Hangi alanda olursa olsun herhangi bir sınırlandırma, genç kuşağın gözünde yaratıcı hayal gücünün kelepçelerinden başka bir şey değildir. Oysa sanat, hayal gücünün tamamen özgür faaliyetlerinin bir bütünüdür. Bu yüzden genç sinemacıların sinema kanunlarını benimsemede sıkıntı yaşamaları mantıksal bir durumdur.

Tarkovski'nin görüşü, eskimiş her şeyi yıkmak ve yeni olanı ortaya çıkarmayı amaç edinen genç sinemacıların sanat görüşleriyle olağanüstü bir paralellik gösterir. Bu yüzden yeni sinemacılar arasında Takovski'nin popülerliği çok yaygındır.

Güzel sanatlar uzmanları Andrey Tarkovski'nin tüm filmlerini incelemiş ve hiçbirinde sinema kanunlarının prensip yönünden kuralların dışına çıkıldığına şahit olmamışlardır. Aksine Tarkovski'nin sinemadaki ustalığı, kanunlara riayeti, güzel sanatlar uzmanlarını bile hayrete düşürmüştür. Bir yönetmenin özgünlüğü, ancak dünyaya bakış açısında zanaatını doğru ve etkili kullanarak, daha doğrusu "sinema kanunlarını" tam anlamıyla ve yerinde uygulamak suretiyle, olaylara kendi yorumunu

katarak ortaya çıkabilmektedir. Tarkovski'nin filmleri ile görüşleri arasındaki çelişki nasıl açıklanabilir?

Tarkovski'nin sinema kanunlarına bakış açısı farklı olduğu için böyle bir çelişki varmış gibi görünmektedir. Tarkovski, "sinema kanunlarını" filmin izleyici tarafından algılanması olasılığının koşulları olarak görmektedir. Bu durum, insanın hissetme mekanizmasının özellikleriyle uyum halinde olduğu yerde, sinematografın ona sıkı sıkıya bağlandığı bir etmendir. Doğal olarak her film daha derin, daha etkili, daha doğru anlaşılması için yapılır. Bu amaçla da film, izleyicinin algısına ve bu algılamanın işleme mekanizmalarına göre yapılmalıdır.

Andrey Tarkovski'nin filmlerinde iki planın birleştirirken büyük bir oranda az fark edilen kurgu yöntemini seçmiştir. Yani insan algılama mekanizmaları göz önünde bulundurularak kurgu yapılmıştır. Filmlerinin küçük bir bölümünde, sanatsal yapıyı zedelemeyecek şekilde insan algılama mekanizmalarını çalışma şekline ters düşecek sıçramalı kurgu tercih etmiştir. Yönetmen bu özel durumlarda bile "sinema kanunlarını" bozmamakta, hatta sinema öyküsüne katkı sağlayacak efektlere dönüştürmektedir.

Sinema filminin çekim aşamasında belirlenen daha sonra da kurgu masasında tespit edilip düzenlenen planların birleştirilme olasılıkları büyük sorumluluk, tecrübe ve deneyim isteyen bir uzmanlık gerektirir. Yönetmen yanılarak filmde verilmek istenen öyküye ters düşecek şekilde bir olasılık seçtiğinde, izleyici yönetmenin önceden kestiremediği veya olayların akışına ters düşen, hatta sanat yapıtının yaratıcısının düşünceleriyle bağdaşmayan bir bağlantı kurabilir. Bundan daha kötüsü de bir plandan başka bir plana geçişin, insanın algılama koşullarına göre yapılmamış olmasıdır. Bu durumda izleyici, planlar arasında bir bağlantı kuramaz hale gelecek, filmsel öyküden uzaklaşmaya başladığı için filmin geneline de ilgi duymamaya başlayacaktır. Lev Kuleşov, yaptığı deneylerde iki planın birleştirilmesi sonucunda kendine özgü sinematografik bir efekt elde eder. Bu sayede sinema kanunlarını değil de, insan psikolojisini ve dünyanın insan tarafından algılanmasının özelliklerini ortaya çıkarmıştır. **43**

[43] Sokolov. s.36- 44

Sanatçı açısından önemli olan, yönetmenin duygu ve düşüncelerinin sinematografik ifade biçimi, algılamanın görme duyusunun psikofizyolojik olanaklarına göre uygun hale getirilmesi ve bunu yaparken de bu özellikleri bilme esasına dayanmaktadır. Bunu yaparken kendi yapılarına göre birbirine ters olan iki farklı yöntemin izlenmesi mümkündür.

Birinci amaç; planlar arasında, izleyici tarafından mümkün olabildiğince az fark edilip hissedilebilen bir birleştirme yapmaktır. İkinci amaçsa; planların birleştirilmesi sayesinde, özellikle böyle bir birleştirmenin izleyicide kendine özgü bir yorum izlenimi bırakacağını iyi bilerek, sinemasal ifade biçiminde bir şeyi vurgulamak, yani planları çok hissedilir bir şekilde birleştirmektir. Neden birinci amaç, Tarkovski'nin terminolojisine göre "sinema kanunlarına" riayet etme, ikinci amaç onları yıkma veya sinemada kuralsızlık şeklinde adlandırılıyor? Bu soruyu ancak, söz konusu terminolojiyi ortaya atan Tarkovski yanıtlayabilir. Çünkü kendisi, bir plandan diğerine geçişte birinci olasılığı başarıyla kullanabildiği gibi, ikinci olasılıkta da aynı başarıyla kullanabilmektedir. Üstelik her iki olasılığı da derin anlamlı ve sanatsal bir orijinallikle kullanabilmektedir. Yaratıcılıkta zaten, sanatçının iletmeyi amaçladığı mesajın izleyici tarafından alınabilmesi için sanat yapıtının içeriğinin, algılamanın görme ve işitme duyusunun fonksiyonel özelliklerine ve izleyici psikolojisine uygun hale getirilmiş biçimiyle izleyiciye sunulma sürecinden başka bir şey değildir.[44]

Görüntünün kurgulanması yöntemleriyle ilgili somut bilgiler vermeden önce doğru bir terminoloji saptamak gerekmektedir. Çünkü bu konuda hala bir kavram kargaşası yaşanmaktadır.

[44] Sokolov. s.45

## 2. Sinematografik Terminoloji

Günümüzde ister bir sinema okulundan mezun olsun isterse usta-çırak ilişkisiyle yetişmiş bir sinemacı olsun, sinema terminolojisine tam olarak hâkim olunmadığı için bir sürü karışıklık ortaya çıkmaktadır.

Sinema filmi üreticileri arasında ne yazık ki bir sinematografik terminoloji kargaşası yaşamaktadır. Sinema; senarist, oyuncu, kameraman, ışıkçı, sanat yönetmeni gibi birçok meslek erbabının bir araya gelerek üretim yaptıkları bir alandır. İşlerin aksamaması için bu oluşumda bulunan kişilerin arasındaki iletişimin sorunsuz olması gerekir. Bir sinema filminin meydana gelmesinde en önemli örgütleyici olan yönetmeninse, sinematografik terminolojiye mükemmel bir şekilde hâkim olması zorunluluktur. Yönetmen sinematografik dille düşünebilmeli, bu düşüncelerini de açık ve başka manalara gelmeyecek şekilde anlatabilme kabiliyetine sahip olmalıdır. Bu, farklı dil konuşan iki kişinin iletişime geçme, daha doğrusu geçememe hikâyelerine benzer bir durumdur.

Örneğin, kamera çekim ölçekleri sinema okuluna yeni başlayan biri ya da sinema sektörüne yeni girmiş biri için temel olarak öğrenilmesi gerekenlerin başında gelir. Çok basit gibi görülen bu kavrama bir örnek vermek gerekirse, acaba aşıdaki durumlardan hangisini yakın plan olarak adlandırabiliriz?

1) Karıncanın Başı
2) Bir insanın gözü
3) Bir uçağın pilot kabini
4) Ormanda bir çayırın köşesi
5) Bir yolcu gemisinin locası ile gemi demiri

Tahmininiz muhtemelen yanlış. Verilen örnekler içinde yakın plan yoktur. Ama neden? Bunu ileride açıklamaya çalışacağız…

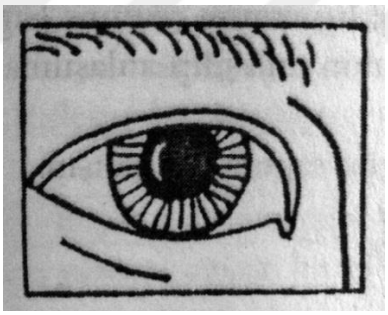
Kadr ya da plan ne demektir? Bu kavramları inceleyelim. Kameraya kayıt komutu verildiği andan itibaren stop komutu verilene kadar geçen sürede, çekilen görüntü parçasına "kadr" ya da "plan" adı verilmektedir.

Plan kavramının ikinci anlamı, çekim ölçeği kavramıyla ilişkilidir. Bir film setinde genelde şu sözler kullanılır: "Genel plan", "uzak plan" vs. Fakat hiçbir şekilde bunları "genel kadr" veya "uzak kadr" şeklinde ifade etmek mümkün değildir.

"Kadr" sözcüğünün ikinci anlamı betimsellikle ilgilidir. Kompozisyon, aydınlatma veya renk çözümlemesi gibi konulardan söz edildiği zaman, genel olarak özellikle "kadr" sözcüğü kullanılır. Bazen "Görüntü yönetmeni, kadrın kompozisyonuna çok orginal bir çözüm buldu." şeklinde konuşmaların cereyan ettiği işitilir.[45]

## 3. Lev Kuleşov'a Göre Planların Yakınlık Dereceleri

**1) Ayrıntı:** Yakınlık derecesi bakımından detay veya ayrıntı diye adlandırılır. Örn. İnsan gözü

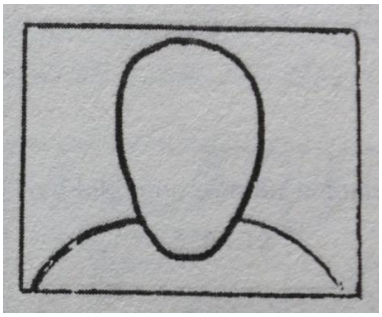


**Şekil 3:** Ayrıntı

**2) Yakın Plan:** Omuzların neredeyse kadrajın dışında kaldığı bir insan yüzü veya o alana sığabilecek diğer obje ve görüntüler (Şekil 4). Yakın planı kategorilerine ayırdığımızda.

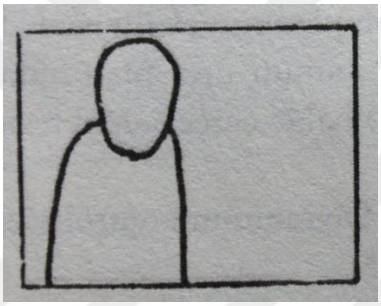
Bir insanın alın ve çene hizasından görüntülenen insan kafasını çok yakın plan, omuz hizasından görüntüsünü omuz plan ve göğüs hizasından görüntüsünü göğüs plan olarak kategorilendirmek mümkündür.

[45] Sokolov. s. 47-48



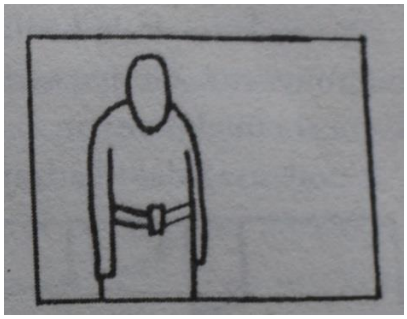
**Şekil 4:** Yakın Plan

**3) Birinci Orta Plan:** İnsan figürünün beline kadar olan kısmı veya o alana sığabilecek diğer obje ve görüntüler (Şekil 5).



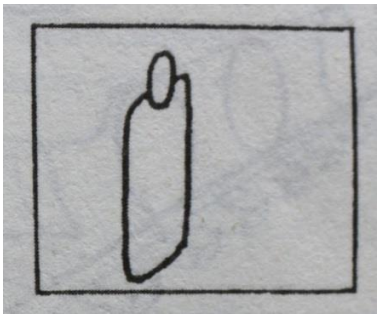
**Şekil 5**: Birinci Orta Plan

**4) İkinci Orta Plan:** İnsan figürünün dizlerine kadar olan kısmı veya o alana sığabilecek diğer obje ve görüntüler (Şekil 6).



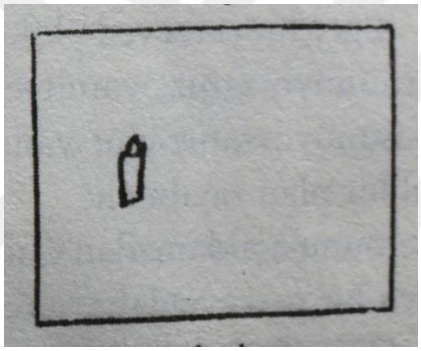
**Şekil 6:** İkinci Orta Plan

**5) Genel Plan:** Bir insan boyunun çerçeveye sığdırılması veya aynı ölçekteki çerçeveye sığan diğer obje ve görüntülerdir. İnsanın tam boy figürü kadrajı öyle yerleştirilir ki başının üstünde ve altına bırakılan mesafe önemsenmeyecek kadar küçük kalır(Şekil 7).



**Şekil 7:** Genel Plan

**6) Uzak plan:** Kadrajın alan ölçüsüne göre insan figürünün işgal ettiği yer dikkat edilmeyecek kadar küçüktür. Kim olduğu belli olmayacak kadar uzaktan görünen insan veya diğer objelerdir (Şekil 8).



**Şekil 8:** Uzak Plan

Filmin senaryo aşamasında, filmin çekimi yapılırken ve sinemayla ilgili konuşmalarda bahsettiğimiz altı çeşit kamera çekim ölçeğinin her zaman kullanıldığı söylenemez. Fakat bir filmin kurgusal okumasını yaparken, altı kamera çekim ölçeğini kullanmak neredeyse bir zorunluluktur.

Bilimsel-tanıtım sinema türünde sıklıkla kullanılan iki çeşit plan ölçeği daha kullanılmaktadır: "Mikro plan" ve "Makro plan". Mikro plan, görüntülenecek objenin insan gözüyle görülemediği durumlarda bir mikroskop aracılığıyla çekilen plandır. Makro plansa mikro plan ile ayrıntı çekim ölçeği arasında sıralanan çekim ölçekleridir.

Lev Kuleşov, sanatın en önemli objelerinden biri olan insanı planların yakınlık derecesinin ölçüsü olarak seçmiştir. Böylece insan figürü, yıllardan beri sinemada

herhangi bir kadrın plan ölçeğinin biricik ölçütü haline gelmiştir. Bu prensipten yola çıkılırsa, insanın yüz ölçülerini biraz aşan bir çerçevenin sınırları içerisinde çekilen herhangi bir obje her zaman yakın plan olarak adlandırılacaktır. Eğer kadrın çerçevesi içinde yer alan obje veya objenin herhangi bir bölümünün görüntüsü insan boyunu azıcık aşıyorsa, kadrın ölçeği "genel plan" olacaktır. Bunun gibi standart bir karşılaştırma sayesinde görüntülenen çekim alanının ölçüsü, diyelim ki "orta plan" olarak adlandırılıyorsa çekimi yapılan objenin büyüklüğüne göre değişmeyecektir. Yakın planla görüntülenen masa üzerindeki bir karınca ekranda çok küçük görünecektir. Oysa aynı ölçekle çekilen yolcu otobüsü izleyici tarafından ekranda görülemeyecektir. En fazla ekranda ancak o otobüsün penceresi görünecek geriye kalan kısımsa kadrajın dışında kalacaktır.[46]

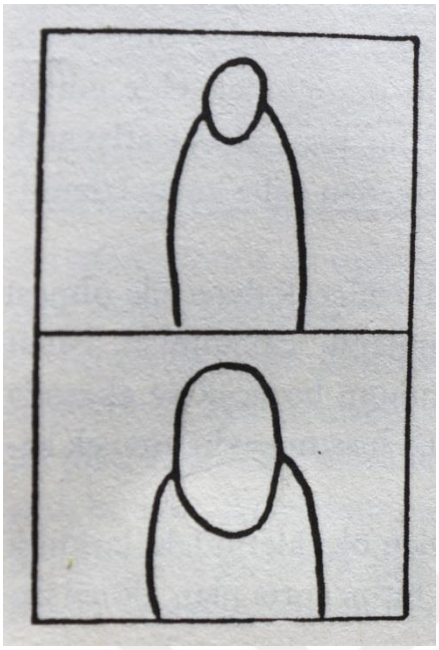
### 1.Prensip: Planın Ölçeğine Göre Kurgu

Yönetmen sinema filmini çekmeden önce izleyicinin ekranda edineceği izlenimi hayal edebilir. Montajlanacak olan birinci kadrın ve ikinci kadrda yer alan objenin son durumunu grafiksel bir çizimle bir kâğıda aktarabiliriz. Böylece, birinci kadrdan ikinci kadra geçişte oluşacak kompozisyonu hafızamızda canlandırabiliriz.

Ekranda oluşacak etkiyi kendi üzerinde olduğu gibi izleyicilerin üzerinde de kontrol etmek, yönetmeni zanaatında başarılı yapacağı gibi, görüntülenecek objeye göre kameranın nereye yerleştirilmesi gerektiğini, kameranın objenin hangi kısmını kayıt edeceğini ve çekilen kadrın ekranda nasıl görüneceğini hayal edebilme kabiliyetini kazandırır. Görüntüleri hafızasında canlandırma yeteneği olmayan hiçbir yönetmenin sağlıklı bir çalışma yapması düşünülemez.[47]

Şimdi yakın planın birinci orta planla kurgulanmasının nasıl anlaşılabileceğini zihnimizde canlandırmaya çalışalım. Aşağıdaki şekle baktığımızda sonuç nasıldır (Şekil 9)?

[46] Sokolov. s. 52-56
[47] Sokolov. s. 60-61



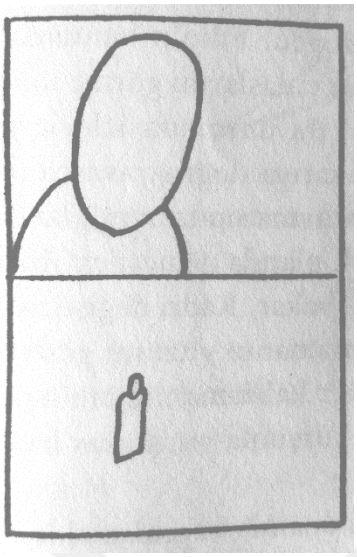
Birinci orta plan

İkinci orta plan

**Şekil 9**

Sonuç kötüdür. Yakın plan-birinci orta plan örneğinde, plan ölçeklerinde farklılık yeterli derecede olmamıştır. Bu planların kurgulanması sonucu, izleyici bir şeylerin sarsıldığını hissedecek, fakat yeni bir enformasyon da almayacaktır. Ekranda izleyicinin gözünü rahatsız edecek bir şey görünüp kaybolacaktır. Bunun nedeni, iki plan arasındaki yeni bilginin yeterli olmamasıdır (Şekil 9).

Bir de yakın planla, uzak planı kurgulamaya çalışalım. Sonuç yine kötüdür. Sonucun kötü olmasının nedeni iki plan arasındaki farkın çok fazla olmasıdır. İki kadrda bulunan objelerin aynı obje olup olmadığı hakkında tereddüte düşecek ve insan beyni fazladan çalışma yapmak zorunda kalacaktır. Bu durum kadrların birleştiği noktada olayın duraklaması gibi rahatsız edici bir duygunun ortaya çıkmasına neden olur (Şekil 10).



**Şekil 10**

Bir planla diğer bir planın kurgulanmasının en doğru yolu nedir?

İki komşu plan arasında makul bir fark olmalıdır. Yani planlar arasındaki enformasyon farkının insanın görsel algılama özelliklerine uygun olması gerekir.

Görsel algılama özelliklerinden birisi de kadrlar arasında ölçek farkının birbirinden büyük ölçüde ayrılmadığı durumlarda, kadrların birleştirilmesinin izleyici tarafından kolay algılandığı olgusunda yatmaktadır. Uzun yıllar süren sinematografi uygulamalarından elde edilen tecrübeler, bir plandan diğerine geçişte bir plan ölçeği atlayarak kurgulanan kadırların, göze rahatsızlık vermeden daha kolay algılandığını ortaya koymuştur.[48]

Kadr ölçeklerindeki farklılığın ayırt edilebilecek derecede olması gerekliliği, insanın duyumsal durumuna dayanarak tespit edilmiştir. Fakat kadrlar arasındaki bu ölçek farklılığının, izleyicinin filme adaptasyonunu bozacak ve ekranda hala aynı objelerin hareketinin devam ettiği hissini kaybettirecek kadar şiddetli olmaması gerekir.

İnsan figürü baz alınarak oluşturulan plan ölçekleri, çekimi yapılan diğer objeler için de geçerlidir. Görüntülenen obje ister karınca ister gökdelen ister yük gemisi ister fil

[48] Sokolov. s. 61-62

olsun; bütün durumlarda bu prensip, geçerliliğini koruyacaktır. Bir plandan diğer plana yapılacak geçiş bu prensip göz önüne alınarak yapıldığında izleyicinin rahat algılaması sağlanmış olacaktır. Bir birini izleyen iki planın kurgulanması, ancak iki plan arasındaki farkın hissedilir derecede olduğu zaman insan algısı için uyumlu olabilecektir. Bu fark, izleyicinin gördüğü objenin hala görmekte olduğu obje olduğunu anlamak için, bilincinin gerilmesine yol açacak kadar büyük olmadığı zaman uyumlu olabilecektir. Tersi durumda planların birleştirilmesinin oluşturacağı rahatsız algılama, bilinçaltında bir tedirginliğe sebep olacaktır. Ancak filmin hikâyesine uygun olarak, olayların gelişme akışında bir şeyi vurgulamak gerektiğinde bu prensibin dışına çıkılabilir.

Bir birini izleyen iki planın, farklı objeler içerdiği durumda bu prensip anlamını yitirir. Bu durumda yönetmen, planlar arasındaki ölçek farkını filmin dramaturjik amacına göre belirleyebilir. [49]

Mustafa Preşeva ile yaptığımız söyleşide planın ölçeğine göre kurgu prensibi hakkında bizimle şu düşünceleri paylaştı: "Sinema zanaatı "Nasıl?" sorusundan ibaret değil, "Neden?" sorusuna da cevap vermelidir. Sergio Leone bilinçli olarak çok genel planlardan sonra göz detayı kurguluyor. Çünkü bir nevi şok yaratacağını biliyor ve amacı da o oluyor zaten. Her prensibi bilip mahsus kırabilirsiniz; eğer sonucunu biliyorsanız tabi."

### 2. Prensip: Bir Mekânda Bulunan Nesnelerin Bakış Yönüne Göre Kurgu

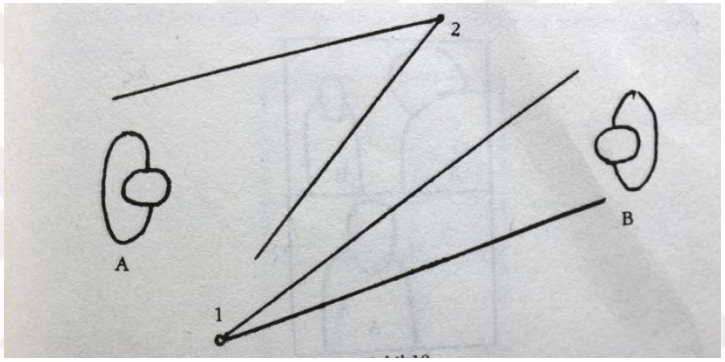
Sinema okullarında ve sinema sektöründe bolca tartışılan aks çizgisi veya 180 derece kuralı olarak da bilinen bakış yönünü koruma kavramı, maalesef en az anlaşılan sorunlardan biridir. Sinemanın en temel kurallarından biri olan, "bir mekânda bulunan objelerin bakış yönüne göre kurgu prensibi" devamlıklı kurgunun en önemli prensiplerinden biridir. Devamlıklı kurgu seyircinin algılama mekanizmaları dikkate alınarak seyircinin tüm odağını filme çekebilmek amacıyla yapılan kurgudur.

[49] Sokolov. s. 63-64

Yaşadığımız üç boyutlu dünyada her yöne hareket edebiliriz. Fakat bu üç boyutlu dünyayı filme aldığımızda iki boyuta indirmiş oluruz. Sonuç olarak elimizde sağ ve sol yönler kalır. Bu prensibin amacı iki komşu planın kurgulanmasında, kadrlarda bulunan objelerin, yön açısından seyircinin bilincini karıştırmayacak bir tutarlılıkta olmasını sağlamaktır. Bu durumu aşağıda vereceğimiz örneklerle açıklamaya çalışalım.

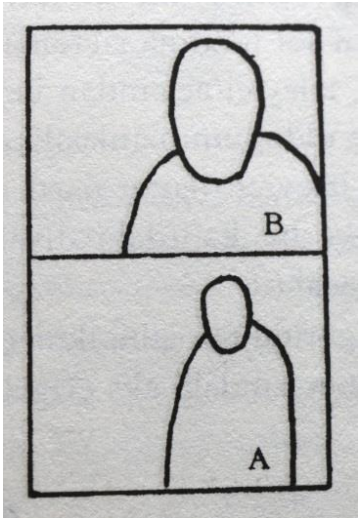
Ayrı çekimlerle görüntülenmiş olan ve birbirleriyle sohbet eden iki kişinin, (A ve B kişisi) ekranda birbirlerine bakıyormuş gibi algılanması için kamerayı nasıl konumlandırmalıyız?

Kamerayı aşağıdaki şekildeki gibi yerleştirirsek (Şekil 11);



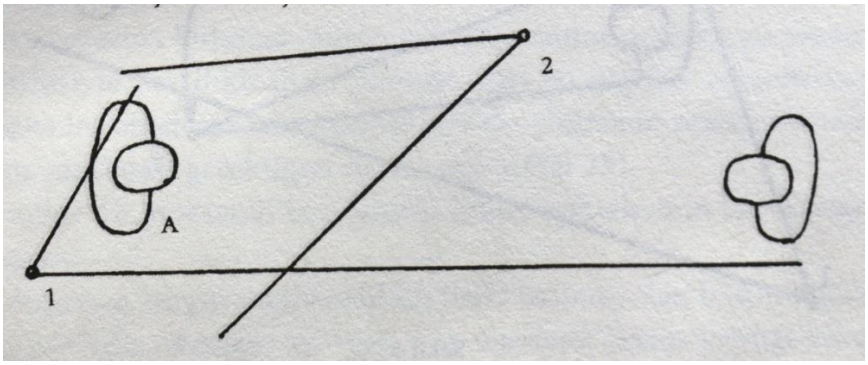

**Şekil 11**

Bu durumda aşağıdaki gibi bir sonuç elde edilir (Şekil 12).



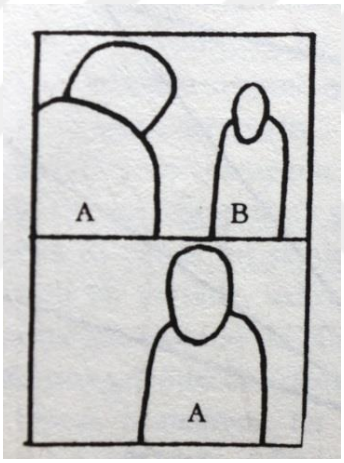

**Şekil 12**

İki insan da aynı yöne bakmaktadır. O halde kamera konumlarımızı değiştirerek başka bir versiyon deneyelim (Şekil 13).




**Şekil 13**

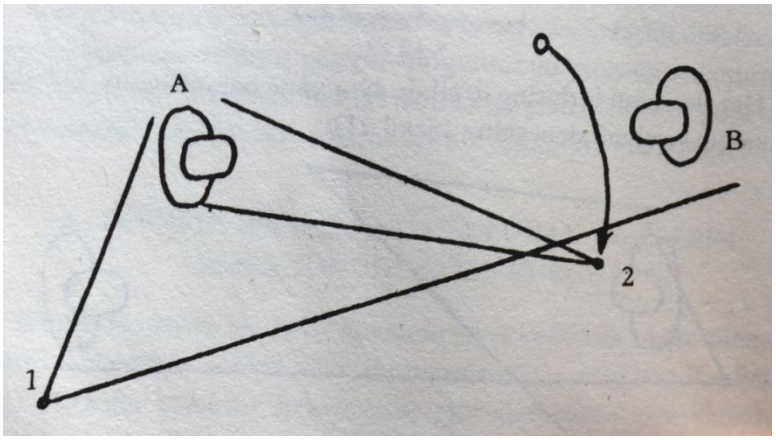
Bu iki kadrın kurgulanması, ekranda şekil 14'te olduğu gibi görünecektir.




**Şekil 14**

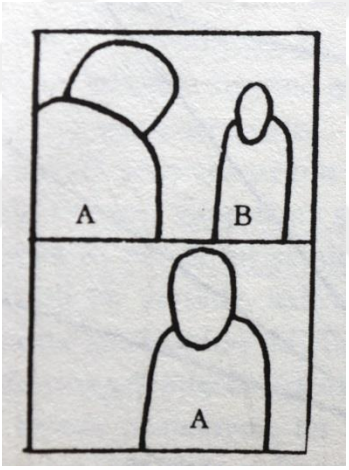
A kişisinin bir sonraki planda aniden ekranın sol tarafından sağ tarafına geçmesi ve kendine bakıyormuş gibi algılanması, izleyicinin beklemediği bir etki yaratacağı gibi, algılama aşamasında kargaşa yaratacaktır. Böylece, izleyicinin algılaması güçleşecek ve kadrdaki diyaloğun anlamının etkisi düşecek ya da tamamen bitmiş olacaktır.

İzleyici için rahat algılama koşullarının bozulmaması ve ekrandaki mekânda izleyicinin bakış yönlerini şaşırmaması açısından ne yapılması gerekir? Aşağıdaki şekilde görüldüğü gibi, ikinci çekim noktasının konumunu, A kişisi ile B kişisi arasındaki aks çizgisinin karşı tarafına kaydırmayı deneyelim (Şekil 15).




**Şekil 15**

Kameranın konumunun görüldüğü gibi değiştirilmesi, elde edilecek sonuç bakımından mantıksal bir değişime sebep olur (Şekil 16).



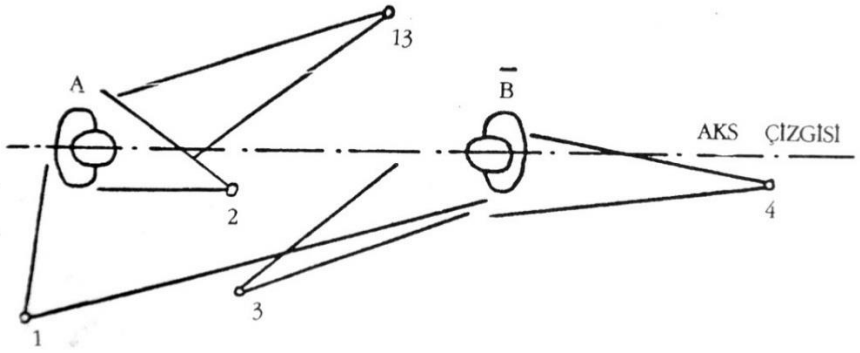

**Şekil 16**

İkinci çekim noktasının yerini değiştirmenin, insanın algılama mekanizmalarına uygun olacağı görülüyor. Eğer kamera, iki kahramanın aralarından geçen hayali bir çizginin bir tarafına yerleştirilirse, izleyici gerçekleşen eylemi sanki gerçek yaşamda kendi gözleriyle görüyormuş gibi düşünecektir. Kamera çekimlerinin bu biçimde yapılması, film setinin bu şekilde düzenlenmesi, ekrandaki objelerin bulundukları mekândaki karşılıklı ilişkilerinde, bakış yönünün izleyici tarafından doğru ve kolay şekilde algılanmasını sağlamaktadır.

Bir mekânda bulunan nesnelerin bakış yönüne göre kurgu prensibi, birbirleriyle karşılıklı ilişki halinde olan iki nesnenin kamera çekimlerinin, mutlaka bu objelerin

arasından geçtiği varsayılan aks çizgisinin sadece bir tarafından yapılması gerektiğini vurgular.

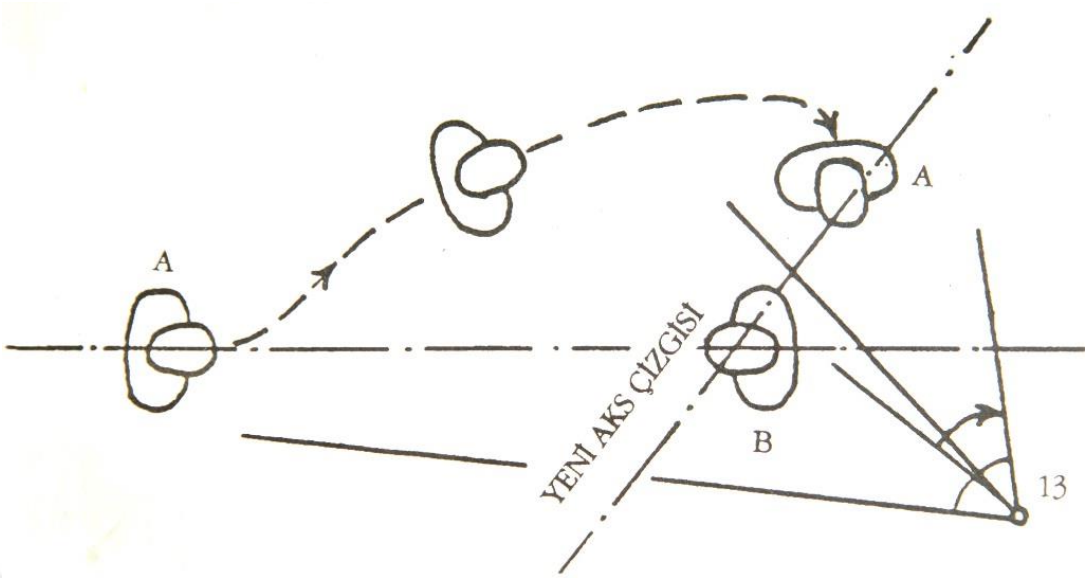
Şekil 17'de, 13. noktanın haricindeki çekim noktalarının hepsi doğru seçilmiştir.




**Şekil 17**

Peki, aks çizgisini atlamamız mümkün mü? Evet, iki yöntem kullanarak aks çizgisini atlayabiliriz. İlk yöntem, kameranın konum değişikliği sebebiyle gerçekleştirilecek aksın atlanması, ikinci yöntem, oyuncunun yer değiştirme hareketini kameranın pan yaparak takip etmesidir. Bu durumu aşağıdaki şekil üzerinden açıklamaya çalışalım (Şekil 18).

Şekilde görüldüğü gibi, kamera kayıt yaparken 13a noktasında bulunan kamera 13b noktasına hareket ederek aks çizgisi atlanır (Şekil 18). Böylece kadrajdaki objelerin bakış yönündeki değişiklik, izleyicinin gözü önünde gerçekleşmiş olur.



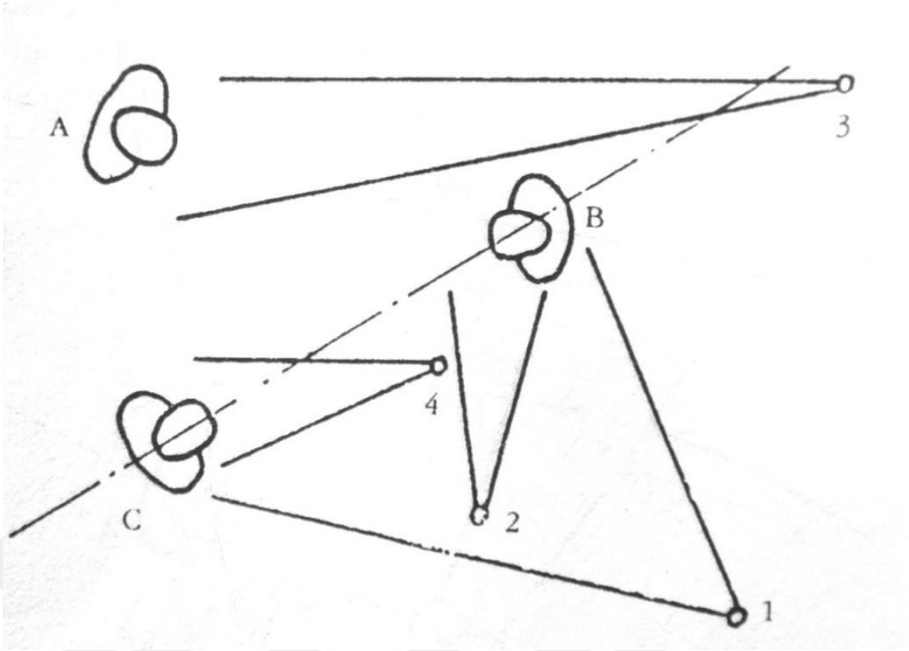

**Şekil 18**

İkinci yöntemde kadrajdaki objelerin yer değiştirmesi, birinci yöntemde olduğu gibi yine kamera kayıt halindeyken gerçekleşmektedir.

Burada nesnelerin kadrajdaki yer değişikliğine, kameranın hareketi değil de görüntülenen oyuncunun hareketi neden olmaktadır. Kamera sabit kalırken, diğer taraftan hareket eden A kişisini kadrajda tutmaya çalışarak, PAN hareketiyle A kişisini takip etmektedir. A kişisinin aks çizgisini atladığı anda, oyuncuların ekrandaki yerleri de değişmiş olur. Bu durumda A kişisi ekranın sağına, B kişisi ekranın soluna yerleşir.

Kural çekimi yapılan sahnede iki oyuncunun ya da iki nesnenin olması durumunda, her şey son derece basit bir şekilde açıklanabiliyor. Ama sahnede 3-7-12 sayıda oyuncu olduğu düşüldüğünde durum karışık bir hal alıyor. Sahneye eklenen oyuncunun ya da nesne sayısının artmasıyla kadrların kurgu düzenliliğini sağlamak gittikçe zorlaşır.

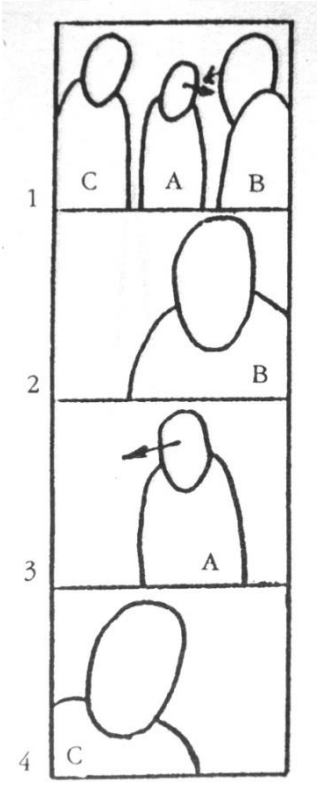
Bir sahnede üç oyuncunun diyaloğunu inceleyelim (Şekil 19).




**Şekil 19**

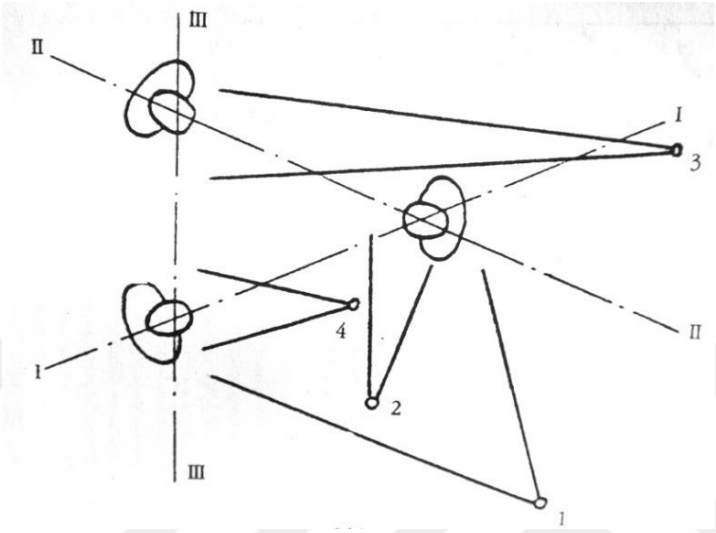
Yukarıdaki şekil 19'u incelediğimizde, kamera çekim noktalarının B ve C kişilerine göre çizilen aks çizgisinin arkasında konumlandırıldığına dikkat edelim. Çekim noktalarından görüntülediğimiz çekimlerin sonuçlarını çerçeve resmi yoluyla inceleyelim (Şekil 20).

Birinci ve ikinci kadrda sahnelerin doğru kurgulandığı görülüyor, fakat bu kadrların üçüncü kadra ters düştükleri ortadadır. Birinci kadrda B kişisine bakan A kişisi, üçüncü kadrın yanlış çekimi sonucu, ekranda bakış yönünü değiştirerek C kişisine bakmaya başlamıştır.



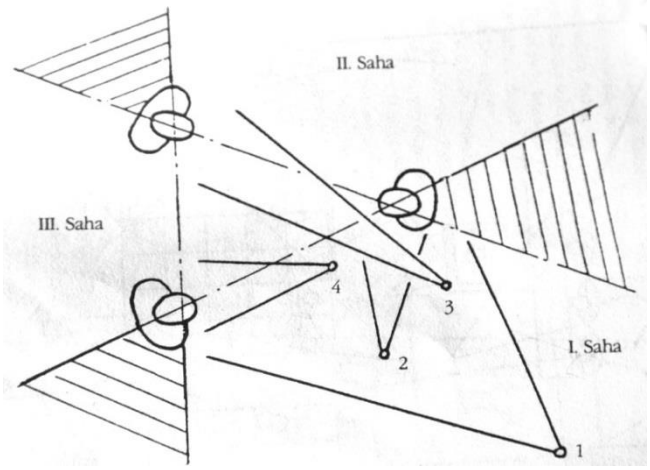

**Şekil 20**

Kolay olan bu sahnede, oyuncular arasındaki aks çizgilerinin üçü de çizildikten sonra hatalı çekim noktası kolayca ortaya çıkar (Şekil 21). Aşağıdaki şekilde belirtildiği gibi üçüncü çekim noktası, diğer bütün noktalara göre I ve II aks çizgisinin dışında kalır(Şekil 21).




**Şekil 21**

Aşağıdaki şekilde kameranın nereye yerleştirilmesi gerektiğine dair pratik bir yöntem uygulanmıştır. Şekilde çizgilerle belirtilen yerlerin dışında kalan alanlardan herhangi birine kamera yerleştirip kolayca o noktadan çekim yaplabilir. Bu şema, çekimlerin doğru kurgulanıp kurgulanmadığını düşünecek kadar zaman olmadığında olağanüstü önem taşır. Özellikle aktüel çekim tarzının daha sık kullanıldığı belgesel ve haber filmlerinin çekimleri için pratik bir yöntemdir (Şekil 22).




**Şekil 22**

Daha karmaşık çözümlemesi güç sahne örnekleri, hazırladığımız filmde işlenmiştir.

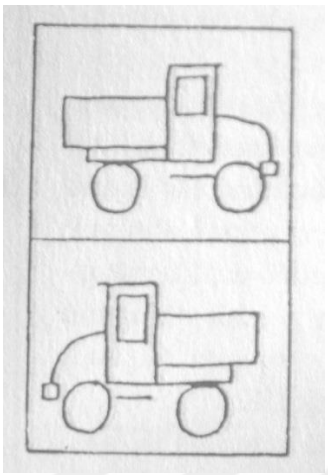
Yaratıcı orijinallikten yoksun, taklitçi "özgür" kurgunun temsilcileri, "mekânda bulunan objelerin bakış yönüne göre kurgu prensibi"ni uygulamakla ilgili bazen şöyle düşünürler: "Nasıl çekersem çekeyim, izleyici ekrandakilerin kim olduklarını nasıl olsa tahmin edebilir." Bu yanlışı doğrulamak için "izleyici tahmin eder" gibi bir deyim kullanılabilir. Bazen öyle olur ki izleyiciler, hangi oyuncunun kadrda yer aldığını yalnızca giydiği kıyafetten anlayabilmektedir. Çünkü sahnede bulunan oyuncuların herhangi birinin böyle bir pozisyonda bulunabileceğini, izleyicinin düşünebilmesi bile mümkün değildir. Diyaloglu sahnelerin çekimlerinde, insanların yüz hatları, mimikleri, kostümü, saç şekli vs. gibi ufak tefek ayrıntılarla birbirinden ayırt edileceklerini hatırlamak gerekir. Gerçi diyalog halinde olan iki veya üç oyuncu, doğal olarak iki veya üç obje oluşturacaktır ve bu iki-üç oyuncunun diyaloğunu birkaç planla görüntülemek gerektiğinde, sahnenin sinemasal anlatımına uygun olarak, her gelen planı bir öncekinden ayırt edilebilecek kadar farklı bir ölçekte çekmek yerinde olacaktır. Bu da, planın ölçeğine göre kurgu prensibini, bir dereceye kadar farklı, fakat birbirine benzeyen bazı objelerin çekimlerine yaygınlaştırmak anlamına gelecektir. Dahası var: Kameranın biraz sağına veya soluna yönelmiş oyucu bakışı, izleyici tarafından, ekranın sağına ve soluna yöneltilmiş bakış gibi algılanacaktır. Buna karşılık, yüzü sağa dönük fakat gözleri kamera ekseninin soluna bakan oyucu, ekranın soluna bakan oyuncu olarak değerlendirilecektir. Buna benzer durumlarda burun yönünün değil de bakış yönünün dikkate alınması gerekir.[50]

### 3. Prensip: Kadrajdaki Objelerin Hareket Yönüne Doğru Kurgu

Kadrajdaki objelerin hareket yönüne doğru kurgu prensibi, ekranda hareket halinde olan bütün cisim ve objeleri aynı derecede ilgilendirmektedir. Bu prensibi, otomobilin "storyboard" çizimleriyle açıklamaya çalışalım.

[50] Sokolov. s. 84-85

Aşağıdaki şekilde gördüğümüz iki planın kurgulanması mümkün mü?



**Şekil 23**

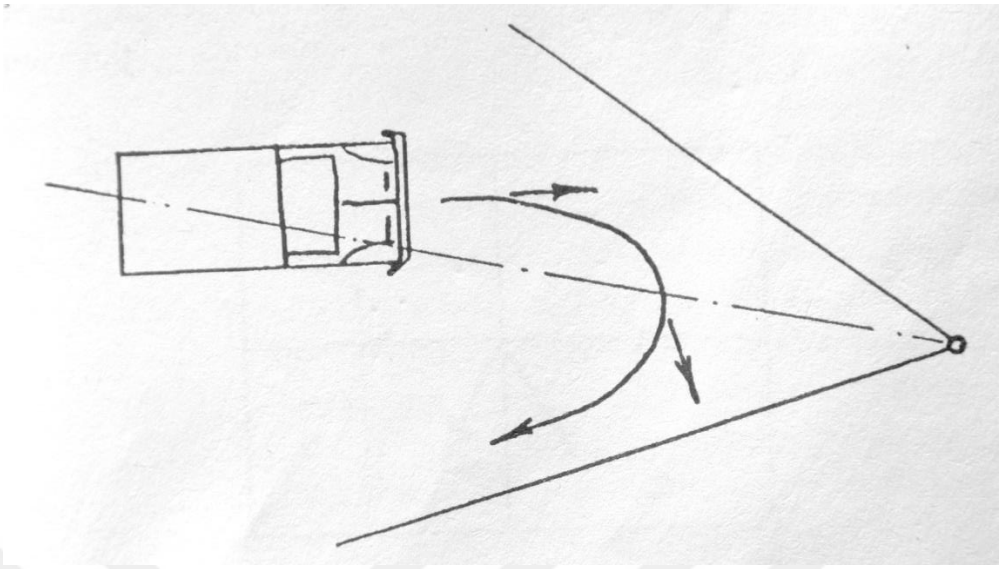
Ekranda birbirinin tersi yönde hareket eden otomobilin görünmesi, insan bilincinde "duvara çarpma" gibi algılanacaktır. İzleyicinin kendini toparlayabilmesi ve ekrandaki objenin yeni hareketine alışabilmesi için belirli bir zamanın geçmesi gerekecektir. Bu geçen sürede izleyici filmden uzaklaşacaktır.

Bu iki planın insan algılama mekanizmalarına uygun şekilde kurgulanabilmesi için nasıl bir planın iki plan arasına yerleştirilmesi gerekir?

Ekranda gerçekleşen olayda anlık yapılan değişikliği, izleyiciye her zaman kamera çalışır durumdayken bir plan içinde göstermek daha iyi bir sonuç verecektir. Yani değişiklik seyircinin gözü önünde kesintisiz olarak yapılmalıdır. [51]

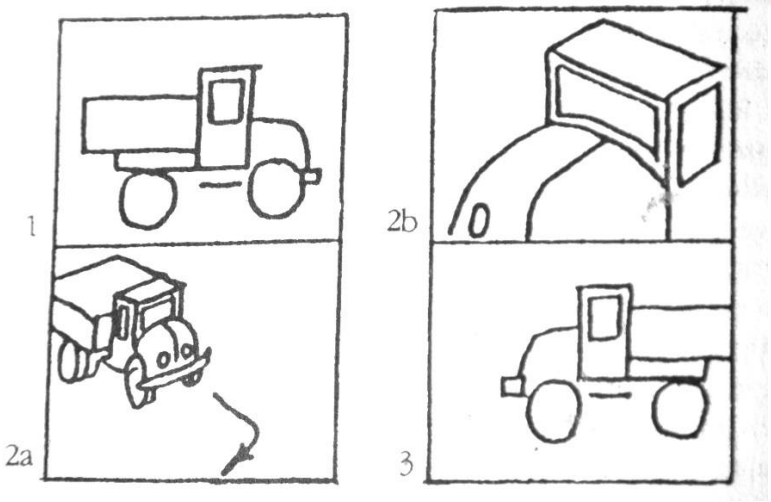
Araya girmesi gereken planın, aşağıdaki şekilde görüldüğü gibi çekilmesi gerekir (Şekil 24).

[51] Sokolov. s.85-87



**Şekil 24**

Bu durumda ikinci planın başlangıcı ile sonu, bir önceki ve bir sonraki planlarla uyumlu bir şekilde kurgulanabilecektir.

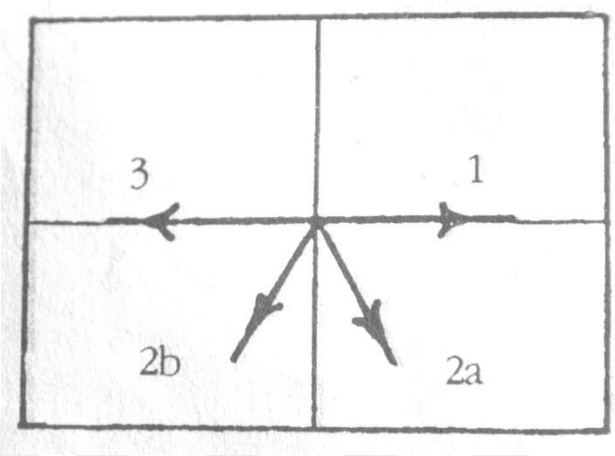



**Şekil 25**

Yukarıdaki şekilde, otomobilin geriye dönüşü izleyicinin gözü önünde gerçekleşti. Böylece kadrlar artık uygun bir şekilde kurgulanabilir (Şekil 25).

Kadrajdaki objenin hareket yönüne göre kurgu prensibinin özünü açıklayabilmek için grafiksel şekillerden yararlanmak mümkündür. Objenin hareketi, resimde oklar

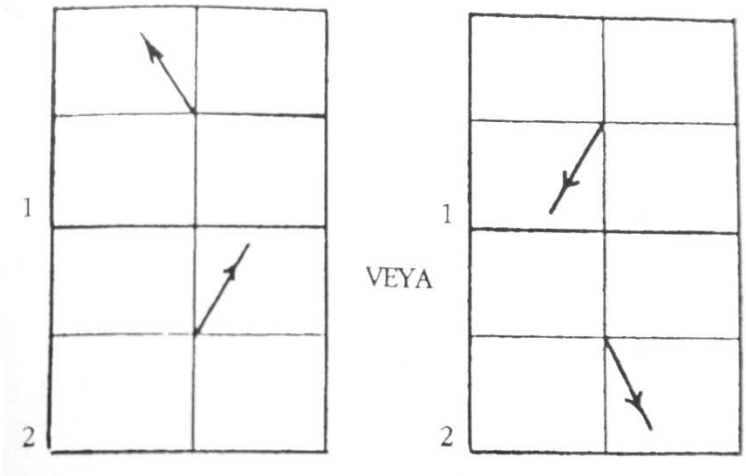
çizerek gösterilebilir. Objenin dört tarafa da hareket etme olasılığı bulunur. Tamamen özgür bir grafiksel açıklık için ekran alanı dört parçaya ayrılır. Bütün oklar da ekran alanının merkezinden çıkacak şekilde belirlenir (Şekil 26).[52]




**Şekil 26**

Şekil 26'da, objenin hareketiyle ilgili üç kadrın şematik çizimi gösterilmiştir. Burada genel kural, kadrların kurgulanması esnasında, hareket eden objeyi belirten okların düşey çizgiyi aşmaması üzerine kurulmuştur. Örneğin, eğer otomobil kameradan hafifçe sola doğru giden bir hareket yönünü takip ederken çekilmişse, o zaman bu kadr kameradan hafifçe sağa doğru bir hareket yönünü takip eden başka bir kadrla kati surette peş peşe kurgulanamaz.[53] Kadrların birleştirilmesi esnasında, hareket yönünün bu türden değişikliği, kurgunun diğer prensiplere uygun yapılmış olsa bile ekranda bir sıçrama duygusu uyandıracaktır.

[52] Sokolov. s. 88
[53] Sokolov. s. 89

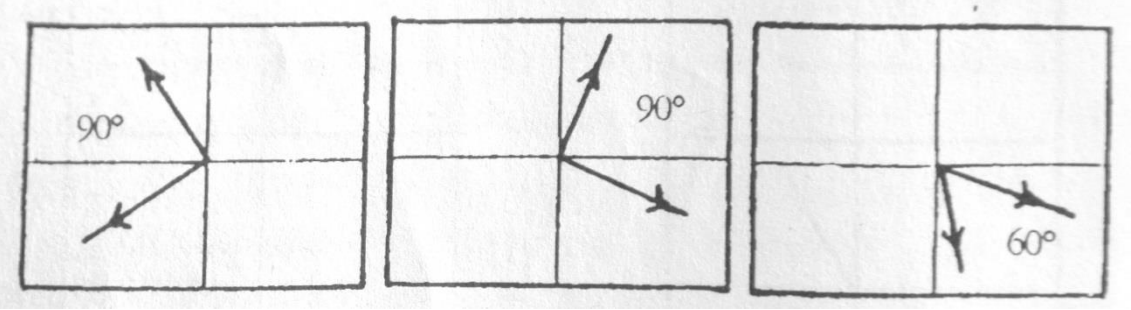



**Şekil 27**

Ayrıca birinci kadrda, ekranın sağından soluna doğru hareket eden bir objenin, ikinci kadrda ekranın solundan sağına doğru hareket eden bir objeyle değişmesi, anında anlam değişikliğine yol açmakta ve izleyici tarafından, konuda anlatılan olayın aksi bir olaya geçilmesi şeklinde yorumlanmaktadır. Eğer ekranda bir oyuncu devamlı sağdan sola doğru hareket ediyorsa ve izleyici söz konusu oyuncunun evden çıkıp herhangi bir yere gittiğini biliyorsa, bir sonraki kadrda o oyuncunun aniden sağdan sola doğru bir hareketi takip etmesi durumunda izleyici doğal olarak bu insanın evinde bir şeyi unutup eve geri döndüğünü düşünecektir.[54]

Kadrların kurgulanmasının kolay algılanabilmesi için cismin hareket yönünü değiştirmesi, ekranın grafiksel şemasında 90 derecelik bir açıyı aşmamalı ve hiçbir şekilde hareket yönü sağdan sola doğru değişmemelidir. Şekil 28'de bulunan üçüncü grafiksel şemada cismin hareket yönünü belirten oklar ekranın sağ alt çeyreğinde 60 derecelik açı ile en uyumlu kurguya olanak vermektedir. (Şekil 28).[55]

[54] Sokolov. s. 89
[55] Sokolov. s. 90




**Şekil 28**

Filmde cismin ya da oyuncunun hareketi, bir filmin en önemli gelişme biçimlerinden birini oluşturur. Filmin kahramanı bir otomobille, bir atla ya da yaya olarak yolculuk yapıyor olabilir. Kahraman, amacına ulaşmak için birkaç ulaşım aracını art arda da kullanmış olabilir. Ekranda art arda kurgulanmış ve aynı yönde hareket eden değişik ulaşım araçlarının kadrları, kahramanın hedefine hareket ettiğini gösterecektir. Oysa izleyici, hareket yönünde yapılan her türlü değişikliği, kahramanın başka bir amaca yönelmesi şeklinde yorumlayacaktır.

Böylece, "kadrajdaki objelerin hareket yönüne doğru kurgu prensibi", sadece kadrların uyumlu bir şekilde art arda kurgulanmasını sağlamamakta, bununla birlikte filmin öyküsünün ifade edilmesine de katkıda bulunmaktadır.

Bu prensip, hem kadrajda bulunan "objelerin hareket yönüne doğru kurgu prensibini" hem de bir mekânda bulunan objelerin "bakış yönüne göre kurgu prensibini" ilgilendirmektedir.[56]

Mustafa Preşeva ile yaptığımız söyleşide, "Kadrajdaki objelerin hareket yönüne doğru kurgu prensibi" hakkında bizimle şu düşünceleri paylaştı: "Plan A'da soldan sağa çıkan aktör veya nesne, bir sonraki plana soldan sağa doğru devam etmeli; doğru, fakat bir aktörün yönünü plandan plana devamlı ve mahsus değiştirirseniz, seyirci şu duyguya kapılır: "Karakter kaybolmuş!". Nereye gideceğini veya ne yapacağını bilmiyor duygusu çıkar ortaya. Hedefimiz o ise, prensibi kırabiliriz."

[56] Sokolov. s. 91

"Bir Sahnede Art Arda Birleştirilen Kadrların 10 Prensibi" filminde bu prensip, örneklerle detaylı bir şekilde işlenmiştir.

### 4. Prensip: Kadrajdaki Objelerin Hareket Evrelerine Göre Kurgu

İzleyici, sinema filminde her kesmede yeni bir enformasyon alır. Bu yeni enformasyonun izleyici tarafından rahat algılanabilmesi için, bir birini izleyen iki kadrın birleştiği noktada oluşan enformasyonun bir önceki kadrın yoğun noktasıyla dengeli olması gerekir.

Bir sahne içerisinde uygulanan kurgu prensiplerinden her biri, filmin çekim öncesinde yönetmen tarafından bilinmeli ve kamera konumları, oyuncuların duracakları yerler çekim senaryosunda belirtilmelidir. Fakat hareket evrelerine göre kurgu prensibi, özellikle çekim sürecinde de hesaba katılmalıdır.

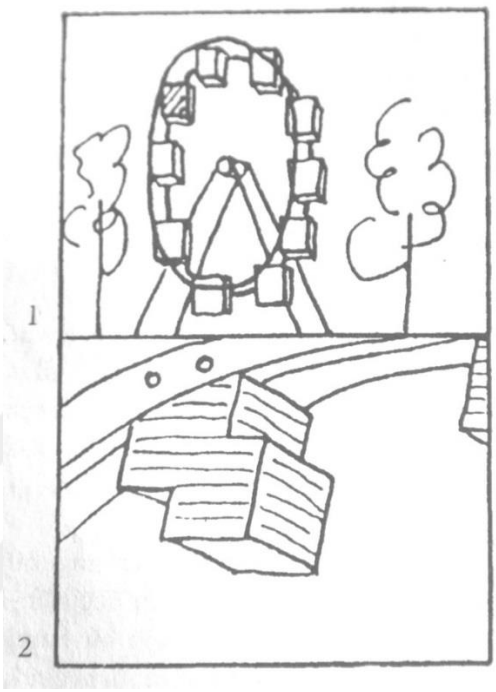
Dönen pürüzsüz bir tekerleğin herhangi bir durumunu, başka bir durumdan ayırt etmek mümkün değildir. Böyle bir tekerleğin hareketinde devre devre gelişen farklı bir hareket safhasına bulunmaz. Fakat bu tekerleğin bir kısmını, kırmızı renkle boyadığımızda, dönmesi durumunda evreleri yakalamamız artık mümkün olacaktır. Boyalı kısmın sağda olduğu zaman bir evre, solda olduğu zaman başka bir evre, yukarıda olduğu zaman bir evre, aşağıda olduğu zaman ise başka bir evredir…[57]

Bir filmde, lunaparkta dönme dolaplı bir sahne çekildiğini düşünelim. Bu filmin belgesel, kurmaca ya da animasyon film olması bir şeyi değiştirmez. Böyle bir mekânda hareket evrelerine göre kurgu prensibine uyulması film için çok önemlidir.

Dönme dolapta oyuncularımızın oturdukları sepetin kırmızı renkli olduğunu düşünelim. Ayrıca dönme dolapta başka bir kırmızı sepet de bulunmuyor. Dönme dolap dönmeye başlıyor. Sepet yavaşça yukarıya doğru yükseliyor. Sepet çarkın sol üst çeyreğinde ilerlerken uzak plan çekim yapılıyor. Kırmızı sepet, bu planda dönme dolabın yatay çapını geçerek üst noktaya yaklaşıyor. Tam bu sırada kadının sesi işitiliyor: "Korkuyorum!" Bu kadrın ardından ekranda bir genel plan görülüyor (Şekil 29). Uzak

[57] Sokolov. s. 97

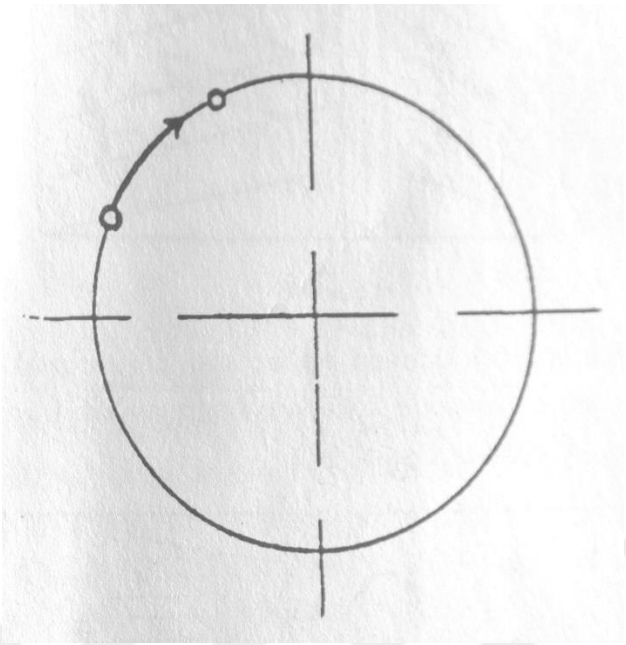
plandan genel plana kestiğimizde salıncağın ekranın benzer bir yerinde olması beklenir. Eğer genel plana geçtiğimizde kırmızı sepet çemberin sol üst çemberinden başka diğer evrelerinde bulunuyorsa, ilgi odağında olan sepet sıçrama yapacaktır. Bu da kurguyu görünür hale getirir.




**Şekil 29**

Kurgu masasında birinci planla ikinci planın birleştirilmesinde sepetin hareketinin bir kısmını atmak mümkündür. Fakat sepetin hala çarkın sol üst çeyreğinde bulunuyor olmasına ve aynı yönde hareket etmeye devam ettiğine dikkat ederek kurgunun yapılması gerekir. Aşağıdaki şekilde objenin yer değiştirdiği çark çemberinin, izleyiciye gösterilmesi ihmal edilebilir olan parçası okla gösterilmiştir (Şekil 30).[58]

[58] Sokolov. s. 98-99



**Şekil 30**

Aynı prensip, insanların ve hayvanların hareket devamlılığı için de geçerlidir.

### 5. Prensip: Hareketli Objelerin Temposuna Göre Kurgu

Art arda gelen iki plan arasında tempo tutarlılığı olmalıdır. Önemli olan sahne içindeki gerçek hız değil, ekran üzerinde görünen hızdır.

Bir oyuncunun bir caddede koştuğunu düşünelim. Sonra başka bir caddede, daha sonra deniz kenarında, ardından da bir meydan da koştuğunu düşünelim.

Böyle bir çekimin, daha önce incelediğimiz "objelerin hareket yönüne kurgu ve diğer prensipler" ışığında kusursuzca çekilebileceğini düşünebilirsiniz. Fakat burada dikkat edilmesi gereken başka bir durum var. Oyuncumuz bütün planlarda aynı hızla, daha doğrusu aynı tempoyla koşmak zorundadır. Oyuncunun adımlarının her frekansı her saniyede ekranda birbirinin aynı olmalı ve aynı frekansla ayaklarını yere basmalıdır. Örneğin, birinci planda oyuncu saniyede beş adım atarken, üçüncü plana geçince adımları

saniyede üç adıma düşüyor. İzleyici bunun hemen farkına varacak ve şöyle düşünmeye başlayacaktır. Oyuncu herhalde yeni bir karar veriyor, ulaşmak istediği hedeften vazgeçmek üzere.

Farklı hareket temposuna sahip kadrlar aynı olayın sürekliliğini ifade etmeyecek, tersine iletilmek istenen olayın gelişme akışında bir değişiklik yaratarak anlam değişikliğine neden olacaktır.

Kadrlar arasındaki farklı hareket temposu kurgulanırken, olay bir kadrdan diğerine yavaşlayarak ya da bir kadrda diğerine hızlanarak kamera çalışır vaziyetteyken, yani aynı kadr içerisinde seyircinin gözü önünde meydana gelmelidir.

Şu ana kadar devri bir nitelik taşıyan insan üzerinde duruldu. Peki, devri özellik taşımayan objelerin hareket temposundan söz etmek mümkün mü? Örneğin, bir gemi veya bir otomobil hareket ederken adım değiştirmiyor.

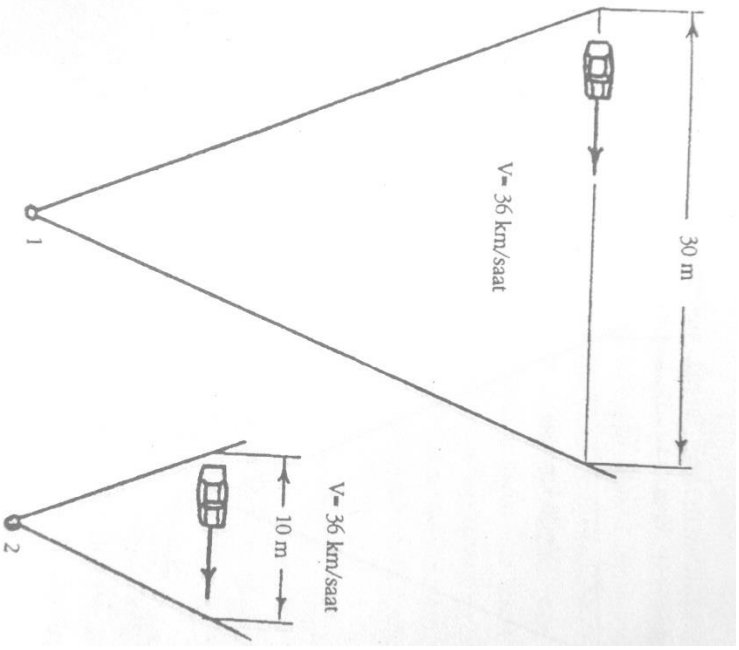
Hareketli objelerin temposuna göre kurgu prensibi, devri nitelik taşımayan objeler için de geçeli olabilir. Fakat burada hareketli objelerin temposunu, devri niteliği olan herhangi bir hareketin tamamlanma frekansı değil, objenin arkasında bulunan fona, göreceli olarak yer değiştirme hızı veya kadrın çerçevesine oranla, örneğin bir otomobilin yer değiştirme hızı belirleyici olabilmektedir.[59]

Hareketli objelerin temposuna bağlı kurgu prensibine göre bir farklılığın görülebileceği iki versiyondan bahsedilebilir. Birinci versiyonda, her iki planda sabit kamerayla çekiliyor ki bu durumda kameraya çekilen cisimlerin hızı, içinde yer aldıkları kadrajların çerçevelerine göre hareket hızlarıyla tayin edilmektedir. İkinci versiyonda, her iki plan kameranın kendi etrafında çevrilmesiyle ya da bir noktadan diğer bir noktaya kaydırma yoluyla çekiliyor. İkinci versiyonda, objelerin hareketli fonu, hareket hızını ölçmede referans alınacak noktadır.

Aşağıdaki şekilde (Şekil 31), otomobilin birinci planı geçebilmesi için gerekli olan sürenin, ikinci plana nazaran üç kat daha fazla olacağı ortadadır. Birinci planda

[59] Sokolov. s.102-103

otomobil, ekranda üç saniyeden biraz daha fazla görünecektir. İkinci plandaysa, otomobil ekranda bir saniye görünecektir. Halbuki izleyici için ekranın sol tarafından sağ tarafına kadar olan mesafe her iki planda aynı gibidir. Buna karşılık, eşit gibi görünen mesafelerin katedilmeleri için gerekli olan süre, bir plandan diğerine göre üç kat daha fazladır. Bundan dolayı izleyicide şöyle bir izlemin oluşacaktır. İkinci kadrda otomobil, birinci kadra nazaran üç kat daha hızlı hareket etmeye başlamıştır. Fakat gerçek hayatta böyle bir şeyin olması imkansızdır. Otomobilin hızını artırabilmesi için belli bir süreye ihtiyacı vardır. Bu yüzden iki kadrın birleştirilmesi sonucunda ekranda gerçeğe aykırı bir sonuç ortaya çıkmaktadır. Böyle bir durumda izleyicinin daha sonraki olayların doğruluğuna inanması güçleşecektir.[60]



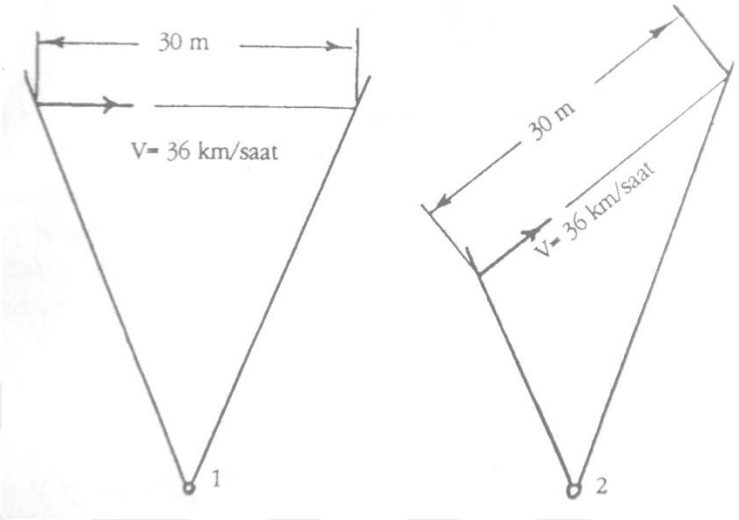

**Şekil 31**

Buna benzer bir film çekiminde neler yapılabilir?

Bunun gibi bir durumda, hem plan ölçeğine göre, hem de hareket temposuna göre kurgu koşulunu elde etmek için aynı hızda hareket eden otomobilin ikinci kadrajda alacağı yolu,

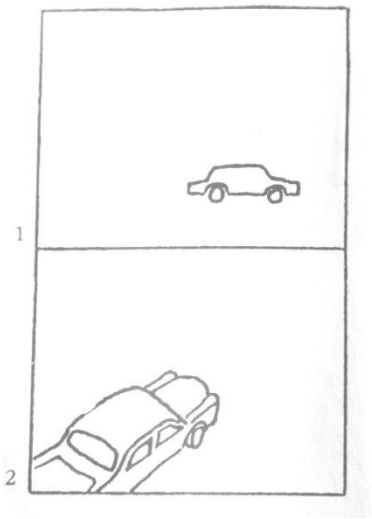
[60] Sokolov. s.104-105

birinci kadrajda aldığı yola eşit ya da yaklaşık olarak eşit hale getirmek gereklidir (Şekil 31).



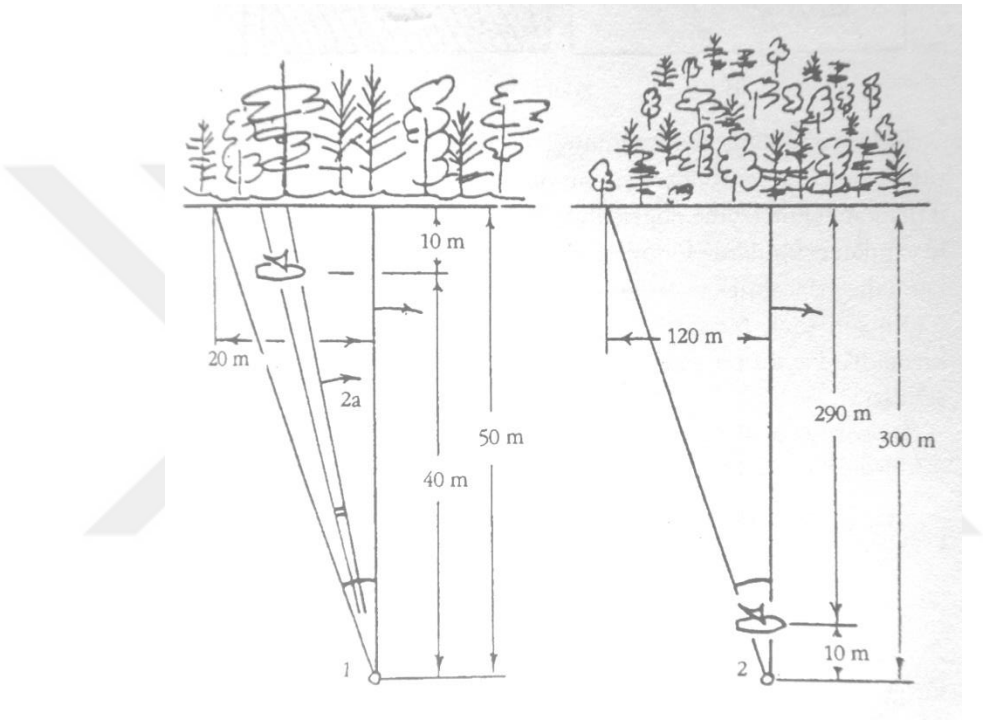

**Şekil 31**

Kurgu yapıldıktan sonra birinci kadr ile ikinci kadrın kompozisyonları yaklaşık olarak aşağıdaki şekilde görüldüğü gibi olacaktır (Şekil 32). İki kadrın kurgusu yapıldığında hem geçiş izleyici açısından uyumlu olacak hem de filmsel anlam hiç kayba uğramadan ilerleyecektir.




**Şekil 32**

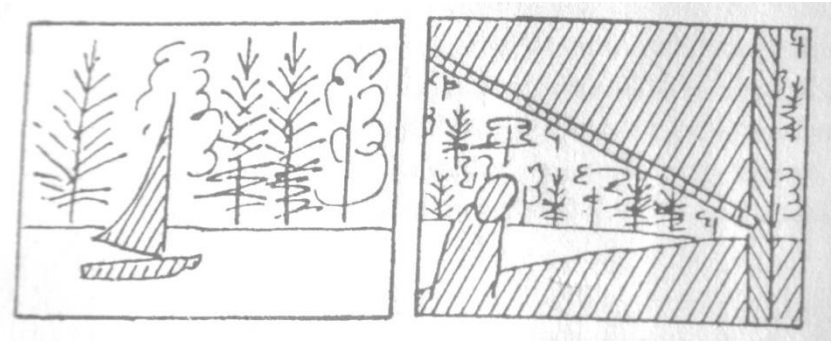
Şekil 33'te iki planda da kameranın konumunun sabit olduğunu görüyoruz. İkinci planda teknenin kameraya yaklaşıp çekim yapıldığı görülüyor. Buna karşılık teknenin arkasındaki fonun kameraya olan mesafesinin aynı kalması ya da daha da uzaklaşması durumunda, izleyici planlar arasındaki hareket temposundaki birliğinde bozulma olduğunu hissedecektir.




**Şekil 33**

Birinci planda tekne, arkasındaki orman fonuna göre yavaş hareket edecek, ayrıca izleyicide, teknenin gövdesini dalgalar arasında yavaş yavaş ilerliyor gibi bir izlenim oluşacaktır. Aynı ormanlık tepenin tekneyle fon oluşturduğu ikinci plandaysa, aynı hızla seyretmesine rağmen izleyici, teknenin su yüzeyinde süratle ilerlediğini görecektir. İki planın kurgulanmasında ortaya çıkacak hareket hızı, bir plandan diğerine aniden artma şeklinde olacaktır (Şekil 33).[61]

[61] Sokolov. s.107-108



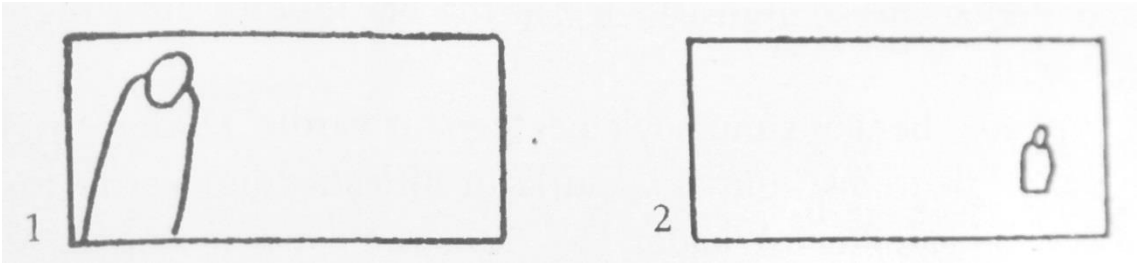
**Şekil 34**

Ortaya çıkan bu kurgu hatasını kamerayla yelkenliye yaklaşarak düzeltebiliriz. Kameraya dar açılı bir objektif takarak yakın ölçekli planlar çekmek de doğru olmayacaktır. Çünkü dar açılı objektifle yapılan çekimlerde, fonun ekrandaki hareket hızı aynı anda birkaç kat daha artacaktır. Farklı odak uzaklıklarına sahip merceklerin hareket hızı üzerindeki etkileri farklıdır. Geniş açılı mercekler hareket hızını yavaşlatırken dar açılı objektifler hareket hızını artırır.

Burada sorulması gereken son soru: Hareketli bir obje içeren durgun bir kadr, kaydırma yoluyla çekilen bir kadrla nasıl bir araya getirebilir? Bu soruya Kadrajda hareket eden asıl kitlenin hareket yönüne göre kurgu prensibi konusunda cevap verilecektir.

## 6. Prensip: Kadrajın Kompozisyonuna Göre Kurgu / Dikkat Merkezinin Yer Değiştirmesine Göre Kurgu

Bu bölümde her iki kadrda aynı oyuncunun bulunduğu iki kadrı kurgulamaya çalışalım.




**Şekil 35**

Kadrın ölçeğine göre kurgu prensibinde iki kadrın kurgulanmasında hiçbir terslik yoktur. Kadrların hareket evrelerine göre kurgu prensibinde de her şey uygundur. Fakat bu iki kadrın birleştirilmesi kolay algılama koşulları bakımından pek başarılı sayılmaz. Böyle bir kurgunun izleyiciyi rahatsız edeceği muhakkaktır. Böyle bir durumun neden ortaya çıktığını araştırmaya çalışalım.

Birinci kadrajda oyuncu ekranın en solunda bulunmaktadır. İzleyici birinci kadrda algısını oyuncunun bulunduğu ekranın sol kenarına odaklamıştır. Birinci kadrdan ikinci kadra geçildiği sırada, izleyici bütün dikkatiyle bakışını kadrajın sol tarafına yönelmişken, ikinci kadrda oyuncunun birden bire yerinde olmadığı görülüyor. Bu durumda izleyici, şaşkınlık içinde oyuncunun nerede olduğunu aramaya başlıyor.[62]

Yukarıdaki örnekte izleyici ekranın sağ köşesinde bulunan oyuncuyu bulana kadar, büyük bir ihtimalle filmsel anlatının bir kısmı gerçekleşmiş ve algıdan düşmüş olacaktır. Bu durumda olayın gelişme akışında izleyici algısı kesintiye uğrayacak, filmin kahramanıyla iletişim kuracağı yerde onu ekranda aramakla meşgul olacaktır.

İki kadrın kompozisyon yönünden uyumlu kurgulanması prensibine uymanın temel kuralı, art arda kurgulanan iki kadrın kompozisyonlarındaki dikkat merkezinin yer değiştirme olasılığının sınırlılığında yatmaktadır. Dikkat merkezinin yer değiştirmesi mutlaka iki planın birleştirildiği noktada yapılmalıdır. Bunun da belli bir sınırı vardır. İki kadrı birleştirirken yumuşak bir geçiş elde etmekse amacımız, ekranın yatay çizgisinde böyle bir atlamanın, kadrajın eninin üçte birinden fazla olmaması gerekmektedir. Eğer dikkat merkezindeki obje, art arda kurgulanan komşu iki kadrda hem yatay hem de dikey yönden birbirinin üstüne biniyorsa, izleyiciyi rahatsız eden bir sıçrama oluşacaktır.[63]

Kadrajın kompozisyonuna göre kurgu / dikkat merkezinin yer değiştirmesine göre kurgu prensibini daha geniş bir yaklaşımla yorumlamamız da mümkündür. Farklı içerikli

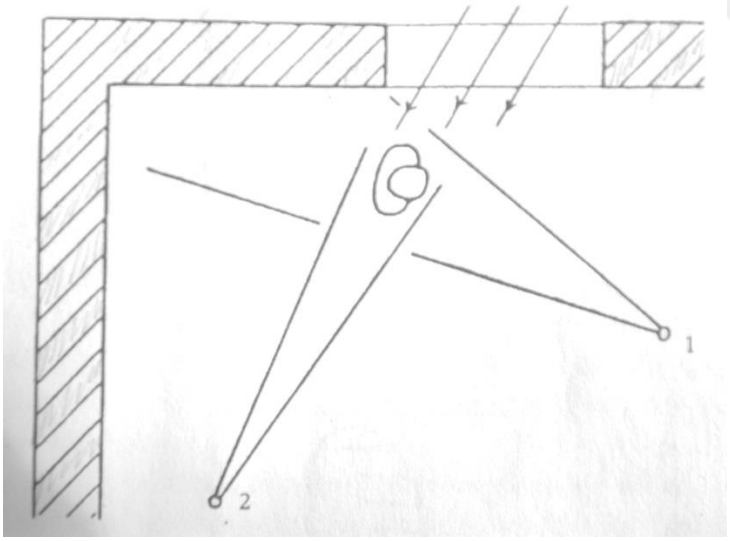
[62] Sokolov. s. 109
[63] Sokolov. s. 110

kadrların kurgulanmasında, dikkat merkezlerinin nasıl düzenleneceği konusu önemli bir konudur. Bu konuda en çok karşılaşılan durum, masa etrafında oturmuş sohbet eden kişilerin yakın planlarını çekip art arda kurgulaması sırasında meydana gelir. Bu kişilerin aynı yöne baktıklarını ve tamamının dirseklerini masaya dayamış olduklarını düşünelim. Böyle bir kurgu sonucunda izleyici, oyuncuların birbirlerine benzediklerini düşünecektir.

Buna benzer durumlarda, plan ölçeklerindeki kahramanların duruşlarında ve çekim açılarında çeşitlemelere gitmek son derece yararlıdır. Bu kadrların kompozisyon yönünden birbirinden ayrılmasını sağlayacak, böylece izleyicinin bütün dikkati, filmde geçen olayın anlamını kavramaya yönelecektir.

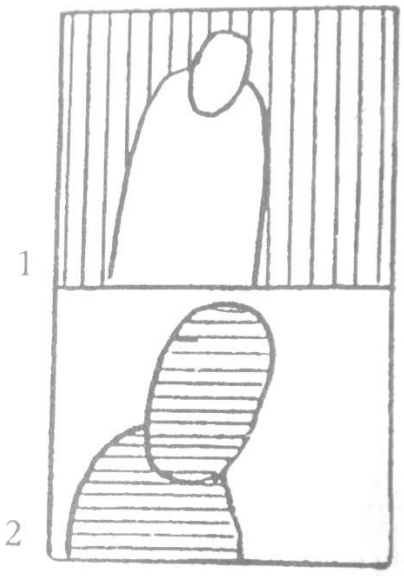
### 7. Prensip: Aydınlatmaya Göre Kurgu

Aşağıdaki mizanseni (Şekil 36) incelediğimizde, birinci ve ikinci kamera noktalarından çekilen planlar birbiriyle kurgulanabilir mi?




**Şekil 36**

Mizansenin çerçeve resimleri incelendiğinde, birinci kadrda, oyuncu karanlık bir duvarın fonunda durmaktadır. İkinci kadrdaysa, pencere fonda kalmaktadır (Şekil 37).

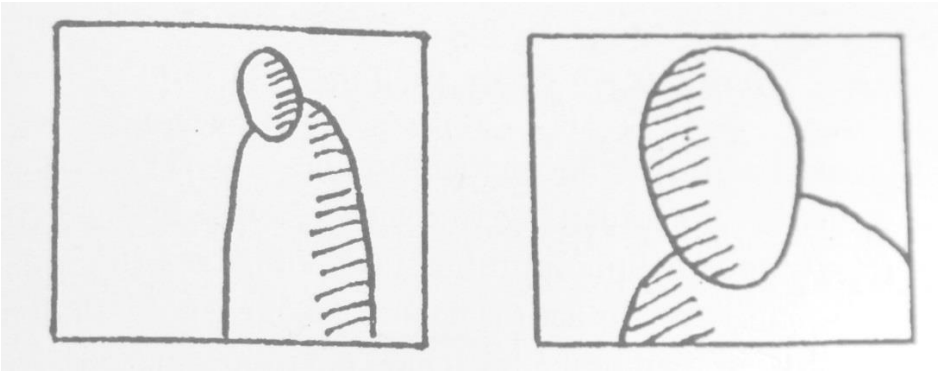



**Şekil 37**

Senaryoya gereği, oyuncuyu pencerenin önünde çekmek gerekirse ne yapılması gerekir. Arka arkaya gelen planların ışık değerleri tutarlı olmalıdır. Bu tutarlılık makul seviyede tutularak ışık devamlılığı sağlanmalıdır. İki kadrın doğru kurgulanabilmesi için, kadrların birinde ya da her ikisinde fonu birbirine bağlayan ortak detaylarını göstermekte yarar vardır. Aksi takdirde izleyicide rahatsız edici bir izlenim doğmasından başka, filmdeki oyuncunun bir mucize sonucu aniden, tamamen farklı bir mekâna taşındığı gibi bir düşünce oluşabilir ya da izleyici, filmin mistik bir yöne doğru ilerlemeye başladığını düşünebilir.

Aydınlatmaya göre kurgu prensibi, yalnızca fon aydınlatılmasının devamlılığı için değil, aynı zamanda objenin aydınlatılma ilkesini de kapsar. Bazı film çekimlerinde genel planda oyuncunun sol tarafı aydınlatılmışken, onu takip eden yakın planda oyuncunun sağ tarafı aydınlatılmış olur. Bunun nedeni bir hafta önce yapılan çekimlerde oyuncunun hangi yönden aydınlatıldığını unutmuş olmak olabilir.[64]

[64] Sokolov. s. 111-113



**Şekil 37**

Film kurgu masasına geldiğinde böyle bir süprizle karşılaşmamak için, çekim esnasında fonun aydınlatılmasında oluşacak değişikliğin kadr alanının üçte birini aşmaması gerektiği hatırlanmalıdır. Oyuncunun burun gölgesi bir kadrdan diğerine belirli ölçüde uzayabilir ya da kısalabilir. Fakat oyuncunun yüzüne düşen gölgenin, yüzün bir tarafından başka bir tarafına geçme hakkı yoktur (Şekil 37). Kadrın aydınlatılmasında yapılan beklenmedik değişiklikler, izleyiciyi etkilemek için kuvvetli bir yöntem olabilir. Yönetmenler çoğu kez bu efekti kullanmayı tercih ederler. Fakat bu efekt, sözünü ettiğimiz anlamda, yani izleyicinin bir plandan diğerine geçişi mümkün olduğunca az fark edeceği yumuşak bir geçiş elde etmek istendiği bir durumda değil de özellikle fark edilmesinin istendiği durumlarda kullanılır. Yönetmen bilinçli olarak oluşturduğu iki plan arasındaki aydınlatma farkını, izleyicide güçlü bir etki yaratmak istediği ve eylemin gelişme sürecinde bir beklenmediklik efekti yaratmaya amaçladığı durumlarda ortaya çıkan dramaturjik bir gereksinim sonucunda kullanılır. Kadrların aydınlatılmasına göre kurgu prensibi, gerek stüdyolarda gerekse dış mekânlarda yapılan her türlü film çekimi için geçerlidir. Bu prensibe göre tüm sinema camiasının bildiği bir şey var ki, güneşli bir günde başlanan bir sahnenin çekimleri bulutlu bir havada devam ettirilemez. Filmin dramaturjik yapısına uygun olmak koşuluyla böyle bir sahnenin gerçekleştirilebilmesi için, havanın bulutlandığını bir kadr içinde göstermek gerekir.[65]

[65] Sokolov. s. 113-114

## 8. Prensip: Renge Göre Kurgu

Renk, sinema için güçlü bir iletişim aracıdır. İzleyicileri duygusal olarak etkileme gücüne sahiptir. Renk, izleyiciyi tıpkı dans ve müzik gibi etkiler. Filmde renk kullanımı, filmin atmosferini yaratma, zaman duygusunun verilebilmesi gibi birçok duygu yaratımında kullanılır.

Film çalışanlarının en büyük sorunlarından biri renk devamlılığıdır. Günün farklı saatlerinde ve farklı ışık koşullarında çekilen bir filmin renklerini tutturmak epey planlama ve maliyet gerektiren bir konudur. Işığın, aydınlatma türü ve koşullarına göre bir rengi vardır. Renk ısısı arttıkça ışık, insanın gözüne daha mavi görünür. Renk ısısı azaldıkça ışık daha kırmızı (veya sarımtırak) ya da turuncu olarak gözükmektedir. Bir ışık içinde kırmızı, mavi, yeşil bölgeler arasındaki bir eşitliğin bulunduğu durumlarda ışık "nötr dengeli bir ışık" olarak adlandırılır. Gözlerimiz bu ışığı renksiz ve beyaz olarak görür. İster gün ışığı ister yapay ışık olsun, bütün ışık kaynaklarının bir renk sıcaklık değeri vardır. Örneğin, güneşin doğuşu / batışı 3000-4000 K iken açık havada renk sıcaklığı 5000-6500 K'dir. Günümüzde renk düzenlemelerini renk düzenleme programlarıyla yapmak mümkün. Fakat yine de çekim esnasında doğru renk ayarlarını yapmakta yarar vardır.

Bir kadra hâkim olan bir rengin, ondan sonra gelecek kadrda hâkim olan başka bir renkle değişimi esnasında, "aydınlatmaya göre kurgu prensibinde" olduğu gibi, kadrlardaki renk değişikliğinin, ekran yüzeyinin üçte birinden daha fazla olmaması gerekmektedir. Komşu iki kadr arasındaki renk uyumunun değişimi sırasında, doğru bir kurgulama yapabilmek için daha sonra gelecek planlarda, bir önceki plana hâkim olan renkten az da olsa renk bulunması gerekmektedir. Eğer ekran yüzeyinin bütününü kaplayan yeşil bir çayırda sarı bir çiçek kolaylıkla görülebiliyorsa, bir sonraki kadrda bu çiçeği, neredeyse bütün ekranı dolduracak kadar yakınlaştırmak gayet doğal olabilir.[66]

[66] Sokolov. s. 114

Renk hakkında çok şey söylenebilir; fakat örnek vererek anlatmak daha açıklayıcı olabilir. Aleksey G. Sokolov'un Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu kitabında bu konuyla ilgili verdiği film örneklerine bakarak bu prensip hakkında söyleyeceklerimizi sonlandıralım.

> *"I. Pıryov'un Budala adlı filminde Mıyşkin'in Ganeçka'nın evinde misafir olduğu bir sahne vardır ki; iç mekân, mobilya, kostümler, kısacası olduğu gibi kadr, bazen koyu bir takım malzemelerle karartılmış külrengi ile çözümlenmiştir. Konuşmaları sırasında Ganeçka, birdenbire kırmızı bir masa örtüsünü aldığı gibi kamera objektifinin önünde silkelemeye başlar. Bu durum insanın gözleri önünde patlayan bir flaş izlenimi bırakır ve izleyiciyi ekranda bir patlama olmuş gibi etkiler. Pıryov, izleyicilerin sinirlerini germek için böyle bir yöntemi seçmiştir. Kırmızı örtü, bu sahnede sanki biraz sonra gerçekleşecek olan tartışmanın habercisi gibidir. Pıryov, kadrajına yeni ve kontrastlı bir rengi beklenmedik bir anda sokmak suretiyle sahnesini başarılı bir şekilde çözümleyebilmiştir.*
>
> *Doğal mekânlarda yapılan çalışmalar, görüntü yönetmeni ile sanat yönetmenine, bu prensip alanında kendi yorumlarını getirmelerine daha az olanak vermektedir. Buna karşın doğal mekân çekimlerinde renk prensibine uyum sağlayabilmeleri, onların başarılarını daha da artırmaktadır. Doğal mekânlarda yapılan çekimlerde, S. Paracanov bu prensibi en anlamlı şekilde kullananlardandır. Onun "Unutulan Ataların Gölgesi" adlı filmi bu prensibe en iyi örneği teşkil etmektedir."*[67]

[67] Sokolov. s. 115

## 9. Prensip: Çekim Eksenlerinin Yer Değiştirmesine Göre Kurgu

Bir sahne düşünelim; bir oyuncunun genel planının arkasından aynı kahramanın birinci orta ve yakın planı görüntülenmek isteniyor. Kameraman, objektifi değiştirip kamerayla oyuncuya yaklaşmak yerine, kameranın üzerinde bulunan zoom objektifi 35mm odak uzaklığından 70mm'ye getirilerek kamera kayda giriyor. Kamera kayıttan çıktıktan sonra zoom objektif 140mm'ye ayarlanıyor ve bir plan daha çekiliyor. Fakat kurgu masasına gelen görüntüleri kurgulamak mümkün olmuyor. Çekilen görüntüler birleştirildiğinde rahatsız edici bir sıçrama oluşuyor. Oysa çekimlerde, plan ölçeğine göre kurgu prensibine, kompozisyona göre kurgu veya diğer uyulması gereken prensiplere uyulmuştur. O halde bu kadrlar neden kurgulanamıyor?

Böyle bir çekim sonucu kurgulanan planlar, sanki zoom objektifle zoom-in yapılmış gibi bir izlenim bırakır. Bunun sebebi plan ölçeğinin değişmesine rağmen kadrların içeriğinin değişmemesidir. İzleyici ilk aşamada, bakışını ekrandaki oyuncunun yüzüne ve gözlerine yoğunlaştırmaktadır. Böyle bir çekim sonucu, ekranda oyuncunun yüzünün bulunduğu yer hemen hemen değişmemektedir. Kadrajın kompozisyonu da oyuncunun arkasında bulunan fon ve diğer ayrıntıların durumu da net alan derinliğine bağlı olarak–yakın planda silik olmalarına rağmen- pratikte yine değişmemektedir. Sonuçta, bu şekilde çekilen planların art arda kurgulanması, "oyuncunun birdenbire izleyiciye yaklaştırılması" efektini oluşturmaktan başka işe yaramıyor. Bu durumda bir plandan diğerine geçiş sırasında herhangi bir ahenkten söz etmek imkansızdır.[68]

O halde bu planların çekimlerini nasıl tasarlamak gerekir?

Kamerayı yerinden kaldırarak objeye yaklaştırıp, iki üç adım sağa ya da sola kaydırıp (en az 30 derece) çekim yapılmalı. Bu sayede, dikkat merkezinde bulunan objeye göre, fonun durumunun değişmesi kadrın kompozisyonunda değişikliğe neden olacaktır.

[68] Sokolov. s. 118

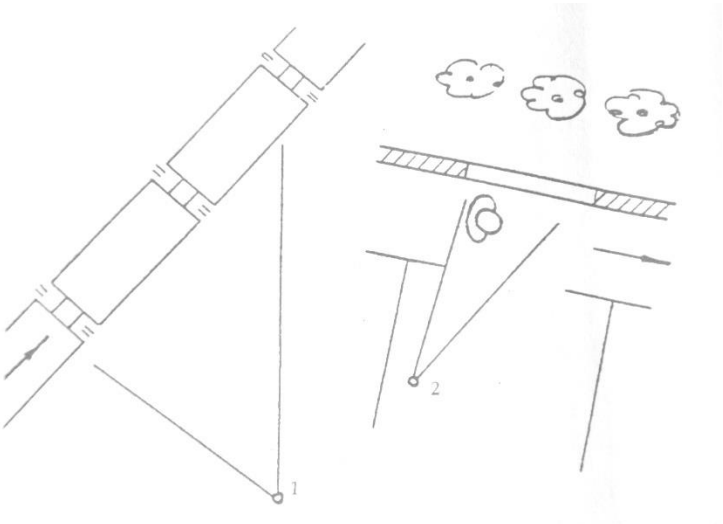
Böylece kurguda planların birleştiği yerler kendini hissettirmeyecektir. İzleyici için bunun başka bir yararı da; obje farklı açılardan görüntülendiği için, objenin hacmini ve mekânın uzamını hissetme olanağına kavuşacaktır.

Bir heykeli nasıl incelediğimizi zihnimizde canlandırmaya çalışalım. Heykelin sadece bir kenarında durmak yerine heykelin etrafında dolaşarak, onu görebileceğimiz en iyi açıyı bulmaya çalışırız.[69]

**10. Prensip: Kadrajda hareket Eden Asıl Kitlenin Hareket Yönüne Göre Kurgu**

10. Prensip, iki komşu kadrın kurgulanmasının en yaygın yöntemlerinden birini teşkil etmektedir. Bu prensip, kadırların birleştirilmesinin tamamen birbirinden farklı olan durum ve versiyonlarının birçoğunu kapsar.

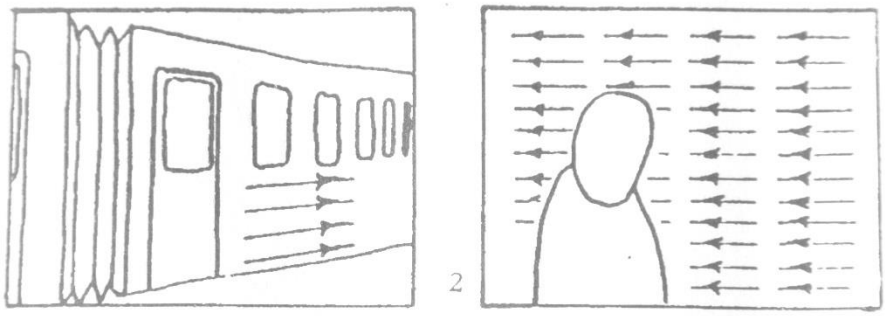
Filmimizin oyuncusu trenle yolculuk yapıyor. Önce sabit bir kamerayla hızla geçen vagonları çekiyoruz. Daha sonra da trenin koridorunda pencerenin önünde oturan oyuncuyu görüntülüyoruz. Böyle bir çekimde kameranın konumunu belirlerken trenin hareket yönüne dikkat etmemiz gerekir. (Şekil 38).




**Şekil 38**

[69] Sokolov. s. 118-119

Planların çekimi yapıldı. Şekil 39 olduğu gibi bir sonuç çıkı ortaya. Acaba çekimleri doğru yapabildik mi?



**Şekil 39**

İki planı incelediğimizde, tren soldan sağa doğru hareket ettiğini görüyoruz. Kahramanımız hareket halinde olan trenin içinde oturmuş, önüne bakıyor. Arkasındaki fon sağdan sola doğru hareket ediyor (Şekil 39).

Birinci durum. Tren kadrajın neredeyse tamamını doldurmuş şekilde hareket ediyor. Kahramanın görüntülenmiş olduğu ikinci kadrdaysa, kahraman hareketsiz bir durumdadır. Kahramanın kadrajda kapladığı alan hareket eden fona göre daha küçük olduğu için, izleyici dikkatini oklarla gösterilen ters hareket eden fona verecektir.

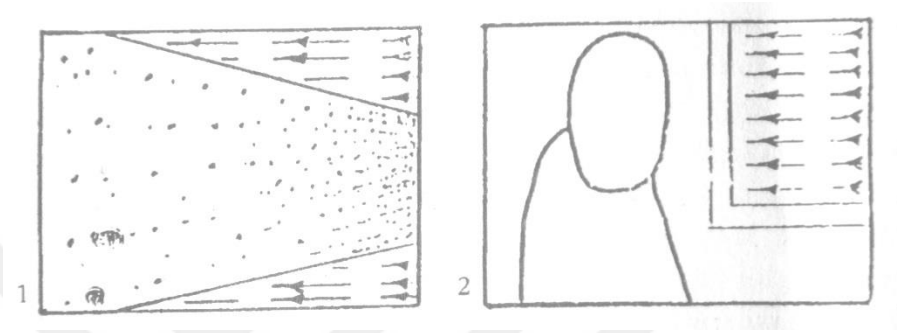
İnsanın algılama mekanizmalarındaki süredurumu sayesinde, örnek verdiğimiz iki kadrın birleştirilmesi izleyicinin gözlerinde patlayan bir tokat gibi efekt meydana gelitirir. Sonuç olarak bu kadrların birleştirilmesi insanın rahat algılama koşullarıyla ters düşmektedir. Değişikliğe uğrayan hareket halindeki asıl kitlenin ekran alanının üçte birinden daha fazlasını işgal etmemesi gerekmektedir. Hatta hareket değişikliğinin kamera çalışır durumda, izleyicinin gözleri önünde, aynı kadrda, gerçekleşmesi daha yerinde olacaktır.[70]

İleriye sürülen koşulu yerine getirmek için trenin birinci planını, treni takip eden bir pan çekimle bitirmek gerekir. Böyle bir çekim sonucunda; tren kadrın sonuna doğru,

[70] Sokolov. s.122-123

durgunluk kazanacak ve bu sayede fon, oyuncuyu görüntüleyeceğimiz ikinci kadrın fonunun hareketi yönünde hareket etmeye başlamış olacaktır.

Bununla birlikte, ikinci planı görüntülerken kameranın kompozisyonunu da değiştirerek, tren penceresi ve arkasındaki hareketli fonun, kadrajın üçte birinden fazlasını işgal etmeyecek şekilde çekim yapılmalıdır. Böyle bir çekim sonucu iki kadrın kurgusu uyumlu bir şekilde yapılabilecektir (Şekil 82).[71]




**Şekil 38**

"İki komşu kadrın kurgulanmasının izleyici tarafından kolayca algılanabilmesi için bir koşulu daha yerine getirmek gerekir. Hareket eden kitlelerin temposunun aynı şekilde birbirine uyması şarttır.

Kadrajda hareket eden asıl kitlenin hareket yönüne göre kurgu prensibi, iki çekim planın birleştirilmesinin en yaygın çeşitlerinden birisidir. Sinema kurgusunda, birbirinden farklı içeriklere sahip iki plan birleştirilirken insanın görme süredurum özellikleri göz önünde bulundurulur. Örneğin, bir yönden hareket eden otomobille aynı yönde hareket eden bir at planını kurgulamak mümkündür. Objeleri takip eden pan çekimle fon hareketinin uyumlu olması sayesinde, bahsettiğimiz kadrlar sinemasal olayın gelişmesinin bir aracı haline gelecek ve izleyici tarafından rahatça algılanacaktır. Bu prensipte başka bir yöntemde kullanmak mümkündür. Objelerin aynı yönde olan aktif hareketlerini sabit kamerayla çekebiliriz. Ondan sonra bir objenin hareketine, başka bir objenin hareketiyle devam ediyormuş gibi kurgulayabiliriz. Bu yöntem ekranda

[71] Sokolov. s.123

genellikle çok iyi görsel bir efekti vermektedir. Yuri Ozerov'un "Ey Spor, Sen Barışsın" adlı filminde bu türden birçok iyi örnek görebiliriz.[72]

Film çekim koşullarında uzun yıllara mal olmuş çok basit bir çekim yöntemi geliştirilmiştir. Her türlü pan ve tilt çekiminin başlangıcında bir veya iki saniye hareketsiz bir görüntü çekilmeli, daha sonra kamera hareketine başlamalıdır. Pan ve tilt çekiminin sonunda da aynı şekilde durgun bir parça çekilmelidir. Herhangi bir pan ve tilt çekimi daha sonraki veya önceki kurgusal çözümlemesine aldırış etmeden sabit kamera çekimiyle başlamalı ve yine o şekilde bitirmelidir.[73]

Yönetmen kurgu masasına geldiğinde kurgusal anlamda kendini daha özgür hissetmek için, her türlü pan ve tilt çekimini sabit kamera çekimi ile başlatır ve yine öyle bitirir.

Bir yönetmenin çekim aşamasında ve çekimden sonraki kurgu aşamasında, görüntü kurgusunun on prensibinin dışında kalan ve iki planın rahat bir şekilde birleştirilmesine yarayan bir araç daha vardır. Bu araç "ara çekim" olarak adlandırılır.

> *L.V. Kuleşov'un "Sinema Yönetmenliğini Temel İlkeleri" adlı ders kitabında, ara çekimle ilgili bilgiler gayet açık ve ayrıntılı bir şekilde anlatılmıştır. "Ara çekim", olayın gelişme akışı ve objelerin hareket birliğiyle birbirine bağlanmış iki planın arasında kurgulanan bir kadrdır. Kurgusal cümlenin içeriğiyle doğrudan doğruya ilişkili olması ve bu içeriğin bir bölümünü taşımasına rağmen, ara çekimin görsel malzemesi her zaman bir önceki ve bir sonraki kadrlardan keskin bir şekilde ayrılmaktadır.*[74]

[72] Sokolov s.124-125
[73] Sokolov s.126
[74] Sokolov. s.126

Üç oyuncunun bir odada masa etrafında aralarında hareketli bir tartışma yaptıklarını, masanın dışında bulunan dördüncü oyuncunun da bu üç oyuncuyu takip ettiğini düşünelim. Birinci kamera planında üçüncü oyuncu kendi görüşünü diğerlerine kanıtlamaya çalışıyor. İkinci kamera planına geçtiğimizde dördüncü oyuncunun elindeki not defterine yakın planda, bir şeyler yazdığını görüyoruz. Bu esnada kamera hafif bir tilt hareketi yaparak odadaki oyuculara odaklanıyor. Odadaki üçüncü oyuncunun artık ayakta durduğunu, ikinci oyuncunun başını masaya dayadığını, birinci oyuncunun da kapıda durduğunu görüyoruz. Sahne içinde oluşan bu değişikliler filmi izleyen izleyiciyi hiç şaşırtmıyor. Ara çekim, mizansende işte böyle bir etki vermektedir. Ara çekim her zaman, ekranda gelişen olayın sürekliliğinin bir yerde kesintiye uğramasıdır. Ara çekim genellikle çok önemli olmayan dramaturjik bir bölümün filmden atılmasıyla sahnenin daha yoğun hale gelmesi için kullanılır. Ancak iki plan arasına, bir ara çekim almadan "ara çekim efekti" elde etmenin başka bir yöntemi daha vardır. Bu da filmsel olay sürecinde bir "zaman parçasını" kesip atmaktır. Yani zamanı bir sonraki aşamaya geçirmektir. Ayrıca bu "zamanın kesilmesi efektinin" çalışır hale gelebilmesi için sadece objenin kadrajdan çıkması, veya kameramanın pan yaparak kameranın bakış açısını yeni bir objeye çevirmesi ve filmsel olayın, bu anın dayandırıldığı asıl objenin dışında küçücük bir film parçasının çekilmesi yeterlidir. Bunun sonucunda beş-on karelik böyle bir ek izleyicinin algısında hiçbir kayba neden olmadan, olayın sürecini aynı dikkat konusuyla okyanusun ötesine, yıllar öncesine veya sonrasına götürmesine olanak sağlamaktadır. Asıl obje içermeyen bu boş film parçası, sanki görsel algılamanın süre-durumunu tamamen kapsamaya ve kadra yeniden 'tazelik' kazandırmaya elverişlidir."[75]

Usta sanatçı bütün yöntemleri kullanabilen sanatçıdır.

(A.G. Sokolov)

[75] Sokolov. s. 123-128

# RÖPORTAJ

***Doç. Dr. Celal Oktay Yalın***

**1) İzleyicinin, film izleme esnasında sahnenin bir sürü film parçacığının birbiriyle eklenmesinden meydana geldiği konusuna kafa yormaması ve bilincinin bütün enerjisini sahne yapısının anlam ve duyumunu kavramaya yöneltmesi için kurgu bağlamında sizce neler yapılmalıdır?**

CEVAP 1:

Bu soruya yanıt verirken öncelikle bir noktaya dikkat etmek gerekir; sinemada farklı anlatım biçimleri vardır. Kurgu da bu biçimin inşasına hizmet eden en önemli araçlardan biri olarak işlev görür. Basitçe ifade edecek olursak, "geleneksel sinema" izleyiciyi kurduğu dünyanın gerçekliğine ikna etme ve özdeşleşmeye yönelik ilkelere dayalı olarak kurgulanır. Buna karşın "sanat sineması" olarak adlandırılan filmler ise izleyiciyi mesafeli ve yorumcu bir konumda tutmaya özen gösterir. Sonuç olarak kurgu kimi zaman görünmez bir tarzı benimserken kimi zaman da kasıtlı olarak kendine vurgu yapabilir. Bütün bunlar biçim ve üsluba ilişkin tercihlerdir ve bir filmde bu farklı yöntemlerin bir arada kullanılması da mümkündür.

Sonuç olarak, birbirinden farklı biçim ve üsluplara sahip olsa da sanat yapıtının başlıca özelliklerinin samimiyet ve bütünlük olduğunu, kurgunun da buna odaklanması gerektiğini söyleyebiliriz. Sinemanın büyük ustalarının bize bıraktığı altın değerinde tespitler vardır; kurguda kullanılan her çekimin mutlak bir varlık nedeni, anlamı olması gerekir ve bu anlam (öz) hiç bir durumda biçimsel kurallara feda edilmemelidir. Walter Murch, kurgu işlemini iç içe kutulara benzetir; sırasıyla çekimler, sahneler, sekanslar ve nihayet film bir bütünlük içerisinde tek bir amaca odaklanır, tamamlanan bu film de

toplum içerisinde yine belli bir amaca hizmet eder. Kurgunun her aşamasında bu bilinçle hareket edildiği takdirde doğru hedefe ulaşılacaktır. Yani hangi biçim ya da üsluba ait olursa olsun açık, net ve doğru bir anlatı kurmaya odaklanmak gerekir.

**2) Lev Kuleşov tarafından saptanmış, Aleksey Sokolov tarafından tekrar ele alınmış "art arda birleştirilen iki kadrın kurgulanmasının temel 10 prensibi" hakkında neler düşünüyorsunuz?**

CEVAP 2:

Kurgu üzerine ilk kuramsal çalışmaları yapan sanatçı, kuşkusuz Lev Kuleşov'dur. Kuleşov, Pudovkin ve Eisenstein gibi ustaların atölye çalışmalarını gerçekleştirdiği SSCB Devlet Sinema Enstitüsü (VGİK) bu açıdan önemli bir geleneği temsil eder. Semir Aslanyürek hocamızın VGİK'in son kuşak öğretim üyelerinden Aleksey Sokolov'a ait kurgu ders notlarını Türkçeye çevirmiş olması çok önemli bir kazanımdır. Bildiğim kadarıyla Sokolov'un diğer dillere yapılmış başka bir çevirisi de yoktur. Biliyorsunuz, Vertov'un 1920'lerde yazdıklarının Fransa'da 1960 ve 1970'lerde çevrilmesi Fransız sinemacılar üzerinde çok önemli bir etki yaratmıştı.

Semir Aslanyürek'in de belirttiği gibi, Sokolov söz konusu yapıtında insan algısından yola çıkarak "iki komşu kadrın birleştirilmesine" ilişkin temel ilkelere odaklanmış ve kurgunun dramaturjiye ilişkin genel boyutlarını bu çalışmanın dışında bırakmıştır. Diğer yandan Sokolov bu ilkelerin varlık nedenini, haberleşme teorisi ve algı psikolojisindeki birikimlere dayanarak ortaya koymuş ve bu ilkelerin bilinçli olarak ihlalinin de aslında aynı ilkelerin farklı bir varyantı olduğunu açıkça göstermiştir. Kısacası geçmişte "sinema kanunları" olarak adlandırılan her türlü kuralın uygulanması da ihlali de aslında insan algısının değişmez niteliklerine dayanmaktadır.

**3) Lev Kuleşov tarafından saptanmış olan kurgu prensipleri üzerinden zaman geçmesine rağmen, bu prensiplerin günümüz insanının algılama mekanizması için**

**hala geçerliliğini koruduğunu düşünüyor musunuz; yoksa günümüz insanının algılama mekanizması için farklı prensipler ortaya atılmalı mıdır?**
CEVAP 3:

Herbert Zettl "Dünyayı mutlak bir şekilde değil, sürekli değişen bağlamsal ilişkiler içerisinde algılarız." der. Kuleşov'un deneyleri, izleyici algısının birbirini takip eden görüntüler arasında bağlantılar kurma ve onları ait oldukları bağlam içerisinde yorumlama eğilimini ortaya koymuştur. Sinemada gerçekleşen hareketli görüntü yanılsaması bile, gözümüzün yapısından kaynaklanan "izlenimin sürekliliği" ilkesine dayanır. İnsan algısının dayandığı ilkeler yüz binlerce yıllık bir evrimin sonucudur; bu günden yarına değişebilecek nitelikte değildir.

Sokolov'un sıraladığı ilkelerin çoğunun, günümüzde genellikle kurgunun "grafik" olarak adlandırılan alanına ait olduğunu hatırlamakta yarar var. Bunlar kültürel kodlar olmaktan çok, algı psikolojisine dayalı ilkelerdir ve dayandığı temeller değişmez. Ancak kurguyu genel anlamıyla ele alırsak, bu ilkelerin yorumlanışı, kullanım biçimleri zamanla değişir; beraberinde sinemaya özgü üslup ve biçimler de çeşitlenir.

Sonuç olarak bu soruya verilebilecek en doğru cevap insan algısının dayandığı temellerin değişmediği, ancak sinema gramerinin gelişimini sürdürdüğüdür. Geçmişte olduğu gibi bugün de izleyicinin algılama hızı, beklentileri değişiyor ve hala yeni sinemasal uzlaşımları benimsemeye açık.

**4) Kurgu prensiplerine uymadan da sinema filmi yapmak mümkün mü?**

CEVAP 4:

Eğer topluma söyleyecek anlamlı ve yararlı bir sözünüz varsa, elbette mümkün. Sinemada estetik mükemmelliyetçiliği reddeden ve özü ön plana alan yaklaşımlar da vardır. Ancak Kuleşov'un şu sözünü unutmamak gerekir: "Bütün sanatların özü kurgudur.". Sokolov'un "kurgunun dış belirtileri" olarak adlandırdığı grafik ve hatta ritmik unsurları ikinci plana atabilirsiniz ancak kurgunun dramaturjik boyutunu kontrol edemez ve sağlam bir anlatı kurgulamayı başaramazsanız, mesajınızı asla izleyiciye aktaramazsınız."

**5) Günümüz sinema ve televizyonunda benimsenmiş kurgu yapısının insanın algılama mekanizmasına uygun olduğunu düşünüyor musunuz?**

CEVAP 5:

Algı psikolojisinden daha önemli sorunlarla karşı karşıya olduğumuzu düşünüyorum. Bence 'anlamla' ilgili sorunlar günümüzde çok daha ön planda. Kuleşov'un yaklaşık 80 yıl önce söylediği gibi: "Film kurgusu da tüm film yapım süreci gibi sanatçının dünya görüşüne ve ideolojik amacına bağlıdır.". Bu açıdan baktığımızda ana akım film ve televizyon yapımlarının hangi insani değerleri yüceltikleri, daha doğrusu yüceltmedikleri daha büyük bir sorun oluşturuyor. Reklamlarda, televizyon programlarında, filmlerde seyirciye sunulan çatışmalar nelerdir, yani hangi türden değerler birbiriyle çatışmaktadır; buna dikkatle bakmak gerekir. Yaratmaktan çok yok etmeye, üretmekten çok tüketmeye, paylaşmaktan çok sahip olmaya dönük bir ideoloji pompalanmakta. Bu bakış açısı da beraberinde belirli bir estetik yapı ve üslubu yaratmaktadır. Çok basit bir örnek; ABD'de haber kurgusu yapılırken önce metin yazılıp seslendirilir ve görüntüler de bunun üzerine yerleştirilir; oysa Fransızlar önce görüntüleri kurgular sonra metni yazıp seslendirir. Sanırım bu örnek bile çok şey anlatıyor bize. Savaşların uydu görüntüleri üzerinden bir oyun gibi sunulduğu televizyon kanalları algımızı nasıl şekillendiriyor ya da tam tersine sahada yaptıkları çekimlerle savaşın gerçek yüzünü yansıtan kanalların sayısı neden bu kadar az? Daha iyi bir gelecek için bu gibi soruları daha çok sormamız gerekiyor.

**6) İnsan algısıyla sinema kurgusu arasında nasıl bir bağlantı kuruyorsunuz?**

CEVAP 6:

Hiç kuşkusuz insan algısını göz ardı ederek iki çekimi asla birbirine bağlayamazsınız. Ancak unutmamak gerekir ki Eisenstein'ın en büyük ideali giderek daha karmaşık kavramları ifade etmeyi sağlayacak bir "entelektüel kurgu" yöntemine ulaşmaktı. Bir diğer deyişle izleyiciyi aktif bir yorumcu konumuna yerleştirmeyi amaçlamış, izleyicinin aklına seslenmeyi seçmişti. Bütün büyük sanat eserleri, bizi düşündüren, geliştiren ve farklı yorumlara olanak sağlayan yapıtlardır. Klasik sinema kuramları daha çok algı konusuna odaklanmış olsa da olayın etik, felsefi boyutları da bir o kadar önem taşır. Tarkovski'nin "Ayna" filminin kurgusu ile ilgili aktardığı bir anısı buna çok iyi bir örnektir. Filmin kurgusu son derce sıkıntılı ilerlemektedir. Arşivdeki haber filmlerini taramaktadır; derken savaşa giden bir askerin oğluyla vedalaştığı bir görüntü bulur. Görüntü filme tematik olarak çok uygun olmasına karşın hiç bir şekilde filmin içerisine kurgulayamaz. Bir süre sonra kurguyu bir kenara bırakıp sadece bu sorun üzerine düşünmeye başlar. Neden sonra arşiv malzemelerinin içerisinde bu çekimin bir tekrarına rastlar. İşte o zaman anlar ki bu çekim bir kaç kez tekrarlanmış ve bu nedenle doğallığını yitirmiştir. İşte bu yapaylık nedeniyle film onu bünyesine kabul etmemiştir. Günümüz sanatçılarının üzerinde duracağı bu gibi sorunlar vardır.

**7) Sinema kurgusunda keşfedilmeyi bekleyen şeylerin olduğunu düşünüyor musunuz?**

CEVAP 7:

Sinema sanatı, edebiyatın zengin birikiminden de esinlenerek zaman içerisinde kendi gramerini oluşturmuştur. Özellikle ikinci dünya savaşı, bir kırılma noktası olarak sinema sanatında önemli yapısal değişimlere yol açmıştır. Eğer sanatın insanın ve toplumun bir aynası olduğuna inanıyorsak, toplumsal değişime koşut olarak sinema anlatılarının içeriğinde ve biçiminde değişim ve yeniliklerin süreceğine de inanmamız gerekir.

**8) Bir film projesinde kurgu hangi süreçte başlamalıdır. Kurgu, film ekibinde kimlerin sorumluluğunda ilerlemelidir?**

CEVAP8:

Bu kesinlikle filmin türüne, tarzına, yaratıcı ekibin kimlerden oluştuğuna ve yapım koşullarına bağlı bir konu… Her filmin ayrı bir serüven olduğu kabul edilmeli ve her problem için farklı çözümler üretilmesi gerekir. Özel efektlere dayalı bir bilim kurgu filmin tüm tasarımı çekim öncesinde bitirilirken, bağımsız bir yönetmen için film Kurosava'nın dediği gibi "yaşayan bir şey"dir; yani canlıdır. Bu anlayış farkları iş akışını ve ilişkileri büyük ölçüde etkileyecektir.

Kurgunun kimin sorumluluğunda ilerleyeceği; yönetmen, kurgucu ve film arasındaki bir problemdir. Eisenstein gibi kendi filmlerini kurgulayan auteur yönetmenler günümüzde de var. Agnes Varda ise filmini kurgulaması için büyük usta Alain Resnais'e teslim ettiğinde ondan sinemaya dair çok şey öğrenmişti. Bence belgesel, deneysel ya da lirik özellikler gösteren bir filmi, en doğru biçimde yönetmeni kurgulayabilir. Bunun dışında kalanlar içinse dışarıdan bir bakışın, yani bir kurgucunun varlığı gerekli diye düşünüyorum.

**9) Sinema ve Televizyon sektöründe çalışan yönetmen, görüntü yönetmeni ve kurgucuların kurgu bilgileri hakkında neler düşünüyorsunuz?**

CEVAP 9:

Uygulamaya dair beceriler meslek içerisinde bir şekilde kazanılıyor; ama teorik bilgi ancak akademik ortam içerisinde gelişme olanağı bulabilir. Uzun yıllar profesyonel çalışma içerisinde bulunmuş bir kişi olarak diyebilirim ki, profesyonel çalışmanın en büyük sorunu rekabet nedeniyle sürekli olarak en güvenilir ve en hızlı yöntemleri kullanmak zorunda oluşunuzdur. Bu yüzden sektör çalışanları çoğunlukla kendilerini tekrarlar ve birbirlerini kopyalarlar, buna yanlışlar da dâhil. Amatör ruhla çalışmak ise sürekli arayışa ve yeniliklere açık olmak ve risk alabilmektir. Bu yüzden asıl hedef bir

yandan teknik anlamda yetkinleşirken diğer yandan amatör ruhu kaybetmemek olmalı. Bence gerçek anlamda fark yaratabilecek nitelikte insanlara ihtiyaç var ve bu hep böyle olacak.

**10) Temel kurgu prensiplerine uygun çekilmemiş bir film kurguladınız mı? Hangi sorunlarla karşılaştınız? Sonuçtan memnun oldunuz mu?**

CEVAP 10:

Ne yazık ki birçok kez, belirli ilkelere uygun çekilmemiş filmleri kurgulamak zorunda kaldım. Doğrusunu söylemek gerekirse, asla inanmadığım bir filmi kurgulayamam. Öncelikle projeye inanmam gerekir. Kendimi ancak bu şekilde motive edebilirim. Özellikle belgesel çalışmalarda hedefinizi bir kez doğru biçimde saptadıktan sonra birden fazla bağımsız ekip tarafından görüntülenmiş çok dağınık bir malzemeyi bile bütünleştirebilirsiniz. Kurmaca filmden farklı olarak belgesel bir film eğer çok önemli bir olguya tanıklık ediyorsa ve malzeme size bu anlatıyı kurma olanağı verecek nitelikte belirli sayıda sekansı içinde barındırıyorsa her türlü teknik ve estetik sorunu aşabiliyorsunuz. Ancak kurmaca bir film için bunu söyleyebilmek çok zor.

**11) Sizin eklemek istediğiniz bir şey var mı?**

CEVAP 11:

Tez çalışmanızda başarılar diliyor ve bu alana yeni bir katkı sağlamasını ümit ediyorum.

# SONUÇ

Türkiye'de sinema sektöründe ve akademik camiada daha çok üzerinde durulan durum, neyin film yapılacağına ilişkindir. Biliyoruz ki bir filmin içeriği kadar biçimi de çok önemlidir. İçerik biçimi belirler. Ama içerik sadece bir biçimde var olabilir. Sinemanın görsel bir sanat olma gerçeğinden yola çıktığımızda, içerikle biçimin birbirine sıkı sıkıya bağlı oldukları anlaşılır. Bir filmde biçimi oluşturan, yönetmenin zanaatıdır. Yönetmen zanaatını ne kadar iyi kullanabilirse filmin içeriği o kadar derinleşir ve estetik bir çalışmaya dönüşür. Biçim sürecinin bir bölümünü oluşturan kurgu konusunun ülkemizde gerektiği kadar tartışılıp konuşulmadığı, görmezden gelindiği düşüncesindeyim. "Biz bir şeyler çekelim; ne çektiğimizi bırakın izleyici düşünsün." anlayışı hâkim. Filmin doğru ve etkili bir şekilde anlaşılabilmesi için insan algısına uygun film yapılmalıdır. Bir yönetmen kurallara uymadan istediği gibi bir film çekebilir. Kimse buna engel olamaz. Fakat ortaya çıkan film gerçek insan duyguları ve düşüncelerini nasıl iletebildiğine, bu duygu ve düşüncelerin izleyici için ne derece anlaşılır olduğuna göre değerlendirilecektir.

Günümüzde sinema ve televizyon alanında çalışan birçok sanatçı sinemanın temel yapı taşı olan kurgu kavramı hakkında maalesef çok az bilgiye sahip. Bunu, izlediğimiz televizyon programlarında ve sinema filmlerinde görüyoruz. Oysa her sanatçı, yaptığı eserin algılayıcısı olan insan tarafından doğru ve etkili bir şekilde anlaşılarak, duyguların doğmasını, gelişmesini, başka duygulara yol açmasını ister ya da bunun böyle olmasını bekler. Bunu sağlamanın bir kuralı ve yöntemi olması gerekir. Sanatta her ne kadar dogmatik kurallara karşı olsak da, sinemanın amacı yeniden yaratmak ise yeniden yaratmak, bir kurala ve yönteme ihtiyaç duyar. Bu kural ve yöntem, bilimsellikten geçer. Sinema sanatına bilimsel bir çerçeveden bakıldığında, kesin kurallarla konuşmamız gerekir. Biz de bu bağlamda, kurgu kurallarının bir bölümünü oluşturan, "İki komşu kadrın birleşmesinin 10 prensibi" ve bu prensiplerin bilimsel olarak neye dayandığını açıklamaya çalıştık.

Eskiden ilkel sanatçı, olanı bire bir taklit ediyordu. Günümüzün sanat anlayışı felsefe, mantık, insani fikirler, ideolojik fikirler taşıyabilen çok önemli bir kitle iletişim aracı haline geldi. Dolayısıyla günümüzün sanatçısı, Marx'ın değişiyle "artık dünyayı yorumlamakla değil onu değiştirmekle" yükümlüdür. İnsan, artık dünyayı değiştirebilmelidir. "Sinema kanunları özelinde on kurgu prensibini" incelediğimizde, insan pisikofizyolojisine göre ortaya çıkan kurgu prensiplerini bilmeden doğayı yeniden yaratmanın mümkün olmadığı; ancak taklit edilebileceği ortaya çıkar. Kurgu, bir filmin bütün hücrelerinde bulunur. M. Romm, "kurgunun, sinematografa özgü bir yolla, dünyanın yeniden yaratılışının ve olayların açıklığa kavuşturulmasının bir yöntemi olduğunu" söyler.

Bu çalışmada, film kurgusu genel anlamda ele alınmamıştır. Kurgu prensiplerinin temellerini oluşturan insan algılama mekanizmaları incelenerek "iki komşu kadrın birleştirilmesine" ilişkin temel ilkelere odaklanılmış ve kurgunun dramaturjiye ilişkin genel boyutları bu çalışmanın dışında bırakılmıştır. Diğer taraftan, bu ilkelerin varlık nedenleri olan haberleşme teorisi ve algı psikolojisi konularına değinilmiştir. Sokolov'un, oluşturduğu "on temel kurgu prensibine" bilinçli olarak uyulmamasının da aslında aynı prensiplerin farklı varyantı olduğu açıkça görülmüştür.

Yönetmen kadrlarını birleştirirken bu prensiplere riayet ettiği zaman, olayın daha önceki planlarda belirlenen yönde, sinemasal olayın sürekliliğini ve gelişme birliğini göstermektedir. Fakat yönetmen bu prensiplerden herhangi birini veya aynı anda birkaçını bozuyorsa, bu davranışın sonucunda, daha sonra ortaya çıkacak olan düşüncenin veya düşüncenin bir bölümünün anlatım şekli olacaktır. "On kurgu prensibine" uyulmaması durumunda, bir nitelikten başka bir niteliğe değişim meydana gelecektir. Bu şekilde kurgu kavramı görsel tarzdan düşünce tarzına dönüşmekte, yani dış biçimden iç biçime geçmektedir.[76] Bu açıklama şunu ortaya koymaktadır; on temel kurgu prensibine uyulmaması, sadece istenmeyen sıçramalarla dolu ve rahatsız edici bir kurgu ortaya çıkmasını sağlamaz, aynı zamanda izleyicinin filmin hikâyesi ile ilgili düşüncelerini de etkiler. Sinema sanatının hissettirdiği duyguların insan algısına tam olarak yansıtılması,

[76] Sokolov s.134

insanın algılama mekanizmalarını iyi bilmekten geçmektedir. Bir yönetmen, bahsedilen kurallara uymanın yanında onları bilerek ihlal de edebilir. Kural veya kuralların dışına çıktığında vermek istediği anlamı güçlendirebilir. Bu on prensibi kullanmak ya da bilinçli olarak bozmak; filmlerin anlaşılır, daha etkili, dünyayı değiştiren filmler olmasını sağlayabilir. Eisenstein'a göre; kurgunun gücü, seyircinin zihnini ve duygularını yaratıcı süreç içine katmasından kaynaklanır. Seyirci, yönetmenin görüntüyü yaratırken geçtiği aynı yaratıcı yoldan yürümeye zorlanmaktadır.

Bütün güzel sanatlar arasında ortak olan, her sanat yapıtının belirli bir adrese yönlendirilmiş olmasıdır. Bu adres; okuyucu, dinleyici veya izleyici, yani sanat yapıtlarını algılayan bir insanın varlığıdır ki bu insan, sanat yapıtları arasındaki ortak yönlerin bir başlangıcı, en geneli ve en önemlisidir. Sinema kanunlarının ortaya çıkış nedeni, enformasyonun insan tarafından algılanması ve işleme sokulması mekanizmalarında ve bu mekanizmaların çalışma özelliklerinde var olabilir. İnsan algısı yüz yıllardan beri aynı prensiplerle çalışmaktadır. İnsan algısının bu değişmez özellikleri, sinema kurgusunun temellerini oluşturmaktadır.

Bir sinema filminin doğru ve etkili bir şekilde anlaşılabilmesi için insan algısına uygun film yapılmalıdır. Bu bağlamda on kurgu prensibi insan algısının çalışma prensibine göre tasarlanmıştır. Günümüzde bazı yönetmenler sinema kanunları olmadan da film yapılabileceğini düşünürler. Bu metin, bu yargının ne kadar yanlış olduğunu açıklamaya çalışır. İnsan algılama sistemine göre ortaya çıkmış olan bu kanunları bilmeden duygu ve düşüncelerimizi nasıl olur da izleyiciye doğru ve etkili bir şekilde anlatabiliriz. Doğal olarak her yönetmen, izleyicisinin onu daha derin, daha doğru anlamasından yanadır. Sonuç olarak kurgu prensipleri (kanunları) sinemada doğru ve etkili anlatım için aslında kanundan çok bir gerekliliktir. Bu prensiplerin bilinmesi, yetenekle de birleşince, sanatçıların yeni olanakları keşfetmesini ve dolayısıyla yeni biçimlerin ortaya çıkmasını sağlayacaktır.

Sanatın sadece sezgilere değil bilgiye de dayandığı ve bunun için bir bilgi birikimine ihtiyaç duyduğu göz önüne alınarak, bilimsel bir çerçevede sinemada kurgunun önemine değinilmeye çalışıldı. Ülkemizde pek az üzerinde durulmuş sınırlı kaynağa sahip olan kurgu kavramına katkıda bulunmuş olmak en büyük dileğimdir. Umarım bu kaynak sinemayla uğraşan herkes için ilham olur.

Önümüzdeki zamanda bu çalışmada yer alan kurgu kanunlarının bilinçli olarak dışına çıkan ya da bu kurallara sadık kalarak çekilen bir filmle, bu kuralların görmezden gelindiği, önemsenmediği bir filmin karşılaştırılmalı analizi yapılarak, on kurgu prensibinin uygulamadaki sonuçları ortaya çıkarılabilir.

# KAYNAKÇA


Arnheim Rudolf, **Görsel Düşünme**, Rahmi Öğdül (çev.) 3.Basım, Metis Yayınları, İstanbul 2012

Arnheim Rudolf, **Sanat Olarak Sinema**, Rabia Ünal Tamdoğan (çev.) 2.Basım, Hil Yayın, İstanbul 2010

Aslanyürek Semir, **Senaryo Kuramı,** 4. Basım, Pan Yayıncılık, İstanbul 2011

Brown Blain, **Sinematografi Kuram ve Uygulama**, Selçuk Taylaner (çev.) 4.Basım, Hill Yayın, İstanbul 2014

Bingöl C.(2006) **Sinema ve Terapi "Venüs'ün Çiçek Sepeti"** Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, T.C. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sinem-Televizyon Anasanat Dalı

Canikligil İlker**, Dijital Video İle Sinema**, 1.Basım, Alfa Basım Yayın, İstanbul 2014

Dmytryk Edward ve Jean Porter, **Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu,** İbrahim Şener (çev.) 3.Basım, Doruk Yayımcılık, İstanbul 2011

Eisenstein Sergey M. **Film Duyumu**, Nijat Özön (çev.) 1.Basım, Payel Yayınevi, İstanbul 1984

Eisenstein Sergey M. **Sinema Sanatı**, Nilgün Şarman (çev.) Payel Yayınevi, İstanbul 1993

Eisenstein Sergey M. **Kısa Film Senaryosu,** Osman Akınhay (çev.) 1.Basım, Agora Kitaplığı, İstanbul 2008

Gehenfurtner Karl R. **Beyin ve Algılama**, Barış Konutman (çev.) 1.Basım, İnkilap Kitapevi, İstanbul 2005

John Berger, **Görme Biçimleri**, Yurdanur Salman(çev.) 21.Basım, Metis Yayınları, İstanbul 2014

Küçükerdoğan Bülent, **Sinemada Kurgu ve Eisenstein**, 1.Basım, Hayalbaz Kitap, İstanbul 2010

Özarslan Zeynep, **Sinema Kuramları I**, 1.Basım, Su Yayınevi, İstanbul 2013

Özarslan Zeynep, **Sinema Kuramları II**, 1.Basım, Su Yayınevi, İstanbul 2013

Murch Walter, **Göz Kırparken, 2.Basım,** İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul 2007

Puduvkin Vsevolod, **Sinemanın Temel İlkeleri,** Nijat Özön (çev.) 1.Basım, Bilgi yayınevi, Ankara 1966

SOKOLOV G. Aleksey, **Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu**, Semir Aslanyürek (çev), 2.Basım, Angora Kitaplığı, İstanbul 2007

Ünsal Oskay, **Kitle Haberleşmesi Teorilerine Giriş** seçilmiş parçalar;(**Haberleşme Nasıl İşler**) 3. Basım, A.Ü S.B.F ve Basın-Yayın Yüksekokulu Basımevi, Ankara 1985

Toprak Murat, **Filmin Dili Kurgu**, 2.Basım, Kalkedon Yayıncılık, İstanbul 2013

Walter Benjamin, **Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı,** Makale

Wineyard Jeremy, **Sinemada Çekim Teknikleri**, Gökhan Rızaoğlu (çev.) 1.Basım, İstanbul Organizasyon, İstanbul 2010