T.C.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANA BİLİM DALI

SİNEMA BİLİM DALI

SİNEMADA ÇİZGİ ROMAN ESTETİĞİ:

"SCOTT PİLGRİM DÜNYAYA KARŞI" FİLMİNİN ÇİZGİ ROMANI İLE KARŞILAŞTIRILMASI

Yüksek Lisans Tezi

FULYA ASIL

İstanbul, 2022

T.C.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANA BİLİM DALI

SİNEMA BİLİM DALI

SİNEMADA ÇİZGİ ROMAN ESTETİĞİ:

"SCOTT PİLGRİM DÜNYAYA KARŞI" FİLMİNİN ÇİZGİ ROMANI İLE KARŞILAŞTIRILMASI

Yüksek Lisans Tezi

FULYA ASIL

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Fatime Neşe Kaplan

İstanbul, 2022

ÖZET

SİNEMADA ÇİZGİ ROMAN ESTETİĞİ: "SCOTT PİLGRİM DÜNYAYA KARŞI" FİLMİNİN ÇİZGİ ROMANI İLE KARŞILAŞTIRILMASI

Çizgi romanlardan uyarlanan filmler, günümüzde dünya çapında oldukça popülerleşmiştir. Çizgi romanın, sinema gibi görsel bir sanat olması da onu uyarlamaya oldukça elverişli kılmaktadır. Çizgi roman filmlerinin yaygınlaşması ve çizgi romanların popüler sinemayı domine etmeye başlaması bu çalışmanın yapılmasının en önemli sebebidir. Zira bu çalışmada çizgi roman filmlerinin estetiğinin sinemadaki görünümünün yalnızca uyarlama olmadığı "yeniden dolayımlama" olduğu varsayımından yola çıkılmıştır. Çizgi roman ve sinema ilişkisi temelinde ideolojik analiz veya söylem analizi odaklı birçok çalışma olmasına rağmen, bu ilişkiye estetik boyutuyla odaklanan araştırma sayısının çok az olduğu görülmüştür. Bu çalışmanın amacı, *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* filmi ve *Scott Pilgrim* çizgi roman serisini estetik boyutlarıyla karşılaştırarak sinemada çizgi roman formunun nasıl yeniden dolayımlandığını incelemektir. Bu amaca uygun olarak, nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın kapsamını, çizgi roman ve sinemada çizgi roman; sınırlılığını ise Scott Pilgrim örneklemi oluşturmaktadır. Bu çalışmanın temel bulgusu, örneklem çizgi romanın estetik ögelerinin, örneklem filmde bilinçli bir şekilde kullanıldığı ve bunun bir uyarlama değil Joy Bolter ve Richard Grusin'in bahsettikleri "yeniden dolayımlama" olduğu olgusudur. Sinema ve çizgi roman ilişkisinin sinemada yarattığı bu estetik boyuttaki yenilik ve değişime dikkat çekmek, tezin literatüre getirdiği özgün katkı niteliğindedir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Biçim, Çizgi Roman Estetiği, Yeniden Dolayımlama, Scott Pilgrim Dünyaya Karşı

ABSTRACT

COMIC BOOK AESTHETIC IN CINEMA: THE COMPARISON OF “SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD” MOVIE WITH THE COMIC BOOK

Movies adapted from comics have become very popular around the world today. The fact that comic book is a visual art like cinema makes it very suitable for adaptation. The widespread use of comic book movies and the fact that comics started to dominate popular cinema is the most important reason for this study. Likewise, in this study, it is based on the assumption that the appearance of the aesthetics of comic book movies in the cinema is not just an adaptation, but a "remediation". Although there are many studies focused on ideological analysis or discourse analysis on the basis of the relationship between comics and cinema, it has been observed that the number of studies focusing on this relationship with its aesthetic aspect is very few. The aim of this study is to examine how the comic book form is remediated in cinema by comparing the *Scott Pilgrim Vs. the World* movie and the *Scott Pilgrim* comic book series with their aesthetic aspects. In accordance with this purpose, descriptive analysis method, one of the qualitative research methods, was used. The scope of the study includes comics and comics in cinema; its limitation is the Scott Pilgrim sample. The main finding of this study is the fact that the aesthetic elements of the sample comic book are used consciously in the sample film and this is not an adaptation, but the "remediation" as mentioned by Joy Bolter and Richard Grusin. Drawing attention to the innovation and change in this aesthetic aspect created by the relationship between cinema and comics in cinema is the original contribution of the thesis to the literature.

Key Words: Cinema, Form, Comic Book Aesthetics, Remediation, Scott Pilgrim Vs. The World

ÖNSÖZ

Bana benden daha çok inanan, her konuda yardımcı olan ve heyecanıma ortak olan danışman hocam Prof. Dr. Fatime Neşe Kaplan'a, bu zorlu süreçte her zaman yanımda olan ve varlığını hissettiren aileme, düştüğümde ayağa kaldıran ve beni hiç yalnız bırakmayan arkadaşlarıma, lisans ve yüksek lisans hayatım boyunca düşüncelerime ve ruhuma katkısı olmuş tüm hocalarıma üzerimdeki emekleri için teşekkür ederim.

Işıklar içinde uyu Ayşe Pelin Bektaş, seni hep tatlı gülümsemenle hatırlayacağız…

Fulya Asıl

İstanbul, 2022

İÇİNDEKİLER

ÖZET i
ABSTRACT ii
ÖNSÖZ iii
İÇİNDEKİLER iv
GİRİŞ 1
1.SİNEMADA GÖRSEL ESTETİĞİN ÖGELERİ 3
1.1.Kostüm, Saç ve Makyaj 3
1.2.Dekor 5
1.3.Oyunculuk 6
1.4.Işık ve Aydınlatma 8
1.5.Renk 11
1.6.Çerçeve, Kompozisyon ve Çekim 13
1.7.Ses 17
1.7.1.Diagetic Sesler: Konuşmalar, Ses Efektleri, Gürültü ve Ortam Sesi 21
1.7.2.Diagetic Olmayan Sesler: Anlatıcı, Film Müziği 24
1.8.Hareket 25
1.8.1.Kamera ve Çerçeve Hareketi 26
1.8.2.Çerçeve İçindeki Hareketler 29
1.9.Kurgu 30
1.10.SONUÇ 36
2.ÇİZGİ ROMANIN BİÇİMSEL ÖGELERİ VE ÖZELLİKLERİ 39
2.1.Resimler, İkonlar, Çizgiler ve Diğer Görsel İçerikler 39
2.2.Yazı, Ses ve Balonlar 41
2.3.Panel, Panel Dizilimi ve Sayfa 45
2.4.Oluk ve Tamamlama 49
2.5.Zaman ve Mekân 50
2.6.Hareket 53
2.7.Karakterler, Kostümler ve Aksesuarlar 54
2.8.Işık ve Renk 56
2.9.SONUÇ 58
3.SİNEMADA ÇİZGİ ROMAN ESTETİĞİ: "SCOTT PİLGRİM DÜNYAYA KARŞI" 60
3.1.Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlama 60
3.2.Çizgi Roman Filmleri ve Yeniden Dolayımlama (Remediation) 62

3.3.Sinemada Çizgi Roman Estetiği ve *Scott Pilgrim* Örneği 63
3.3.1. ”Scott Pilgrim Dünyaya Karşı” Filmi ve Çizgi Roman Estetiği 65
SONUÇ 92
KAYNAKÇA 95
EKLER 101
Ek 1: İncelenen Filmin Künyesi 101

GİRİŞ

Sinemanın sanat olarak kabul edilmesiyle ilgili tartışmalar başlarda var olsa da, günümüzde diğer sanatlarla da etkileşim halinde olan bir sanat olduğu kabul edilmektedir. Sinemanın seyirciler üzerinde belli estetik etkilerinin olması da bir sanat olarak oldukça önemlidir (Ulutaş, 2017, s. 117). Sinemanın tüm sanatlar arasında en çok edebiyatla ve edebiyatta da en çok romanlarla ilişki içinde olduğu kabul edilebilir. Sinemaya aktarılan çoğu yapıtta metin ve konu sadık kalınan noktalar olsa da esinlenerek yapılan uyarlamalar da sıklıkla görülür. Çoğu uyarlama, kitap okuyucusu için tatmin edici olmasa da çizgi romanlar için aksini söylemek mümkündür. Çizgi romanların sinemaya aktarımı görsel dili açısından oldukça uygundur. Zaman içinde sinema ve çizgi roman arasında, teknik ögeler yönünden etkileşim gerçekleşmiştir. Örneğin, yansıma sesler ve abartılı mimikler gibi çizgi roman ögelerini sinema; genel plan ve yakın plan gibi sinemaya özgü ögeleri de çizgi roman kullanmaya başlamıştır (Yağlı, 2017, s. 78-79). Çizgi roman ve sinema, estetik ögeleri bakımından, birbirlerine ait olan teknikleri kullanmakta olan iki sanat olarak değerlendirilmektedir (Gürata, 2016, s. 55). Ancak, bu etkilenme konusunun estetik boyutta nasıl olduğu, bu çalışmanın temel sorunsalıdır.

Hollywood'da senaryo sıkıntısı yaşanan her dönem çizgi romanlar ön plana çıkmış ve gişe rekortmeni birçok film çizgi romanlardan uyarlanmıştır. Çizgi roman kahramanlarından esinlenerek yapılan filmler yıllardır belli aralıklarla tekrar çekilerek, film sektöründe önemli bir hâkimiyet kurmuştur (Yağlı, 2017, s. 80). Bu durum zamanla sinemanın diline de yansımaya başlamış ve sinema kendisine ait olmayan, çizgi romana ait olan anlatım araçlarını da kullanmaya başlamıştır.

Sinemanın izleyiciyi eğlendirme işlevi göz ardı edilemez. Her kesimin beğenisine hitap edebilmek ve onları eğlendirebilmek adına farklı türde filmler yapılmaktadır. Her türün, kendisine ait bir tarzı vardır. Sinemanın tüm biçimsel ögeleri, filmin içeriğine uygun bir estetik ortaya çıkarılacak ve izleyicinin beğenisine hitap edecek şekilde kullanılır. Çalışmanın birinci bölümünde, sinemanın estetik unsurları olan; "kostüm, saç, makyaj, dekor, oyunculuk, ışık, renk, çerçeve, kompozisyon, çekim, ses, hareket ve kurgu" çerçevesinde, sinemanın anlatı araçlarının sinema dilini yaratmada nasıl kullanıldığı konusu incelenmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise, çizgi romanın estetik unsurları olan; "sıralı paneller, resimler, semboller, çizgiler, yazılar, oluk, ışık, renk" çerçevesinde, çizgi romanın anlatı araçlarının çizgi roman dilini yaratmada nasıl kullanıldığı konusu irdelenmiştir. "Ardışık sanat" olarak tanımlanmakta olan çizgi roman, temelde resim ve yazının bir arada kullanıldığı ve sinema sanatı gibi okuyucusunun beğenisine hitap etmeyi amaçlayan bir sanattır.

Son olarak, çalışmanın analitik kısmını oluşturan üçüncü bölümde, Scott Pilgrim Dünyaya Karşı filminin estetik ögeler bakımından Scott Pilgrim çizgi roman serisiyle nasıl benzerlik gösterdiği incelenmiştir. Bu incelemenin odak noktası, çalışmanın ikinci bölümünde izah edilen çizgi roman dilini oluşturan ögelerin, seçilen örneklem film üzerinden sinemada nasıl kullanıldığını betimlemektir.

Araştırma Soruları: Sinemada yapılan çizgi roman uyarlamaları, sinema dilini etkiler mi? Çizgi romanın estetik ögeleri sinemayı estetik boyutta nasıl dönüştürmektedir? Sinemada, çizgi romanın biçimsel unsurları kullanılarak bir "çizgi roman estetiği" oluşturulmakta mıdır? Bu çizgi roman estetiği, sinemada nasıl oluşturulmaktadır? Sinemada çizgi roman estetiğine örnek teşkil eden filmlerin, çizgi roman uyarlaması olan filmlerden ayırt edici özellikleri nelerdir?

Varsayımlar: Bu çalışmanın temel varsayımı, çizgi roman filmlerinin estetiğinin sinemadaki görünümünün yalnızca uyarlama olmadığı, yeniden dolayımlama olduğudur. Nitekim yeniden dolayımlama, bir ortamın başka bir ortamda temsil edilmesi anlamına gelmektedir. Çizgi roman ortamının biçimsel özelliklerinin sinema ortamında temsil edilmesiyle, sinemada yeni bir estetik oluşmaktadır.

Amaç: Bu çalışmanın amacı, sinemada yeni bir estetik dönüşüm olarak "çizgi roman estetiğinin" ortaya çıktığını incelemektir. Sinemada çizgi roman uyarlamalarındaki bu dönüşümün bir uyarlama değil, bir yeniden dolayımlama olduğunu, maksatlı örneklem olarak seçilen *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* filmi ve *Scott Pilgrim* çizgi roman serisini estetik boyutlarıyla karşılaştırarak ortaya koymaktır.

Yöntem ve Kavramsal Çerçeve: Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Çizgi roman sanatının estetik ögelerinin sinemadaki temsili, yeniden dolayımlama kavramı ile açıklanmıştır. Maksatlı örneklem film ve çizgi romanın görsel ögelerinin karşılaştırılmasıyla, sinemada bir çizgi roman estetiği oluştuğu betimlenmiştir. Çalışmada, çizgi roman estetiğine ilişkin literatürdeki teorik bilgiler ışığında, görsel anlatı ögeleri bakımından, film ve çizgi roman örneklemlerinin karşılaştırması yapılmıştır. Çalışmanın birinci ve ikinci bölümünü oluşturan "sinemada görsel estetiğin ögeleri" ile "çizgi romanın biçimsel ögeleri" tezin kuramsal zeminini oluşturmaktadır. Bu zemin temelinde ve "sinema, biçim, çizgi roman estetiği, yeniden dolayımlama" kavramları çerçevesinde, sinemada çizgi roman estetiğine dair bir yoruma ulaşılmıştır.

Kapsam ve Sınırlılık: Çalışmanın kapsamını çizgi romanın estetik unsurları ve bu unsurların sinemadaki temsili oluşturmaktadır. Bu çalışma *Scott Pilgrim* örneklemiyle sınırlandırılmış ve çalışmada maksatlı seçim örneklemi kullanılmıştır. Çünkü Scott Pilgrim filmi, tezin varsayımını doğrulayan estetik ögeleriyle, Scott Pilgrim çizgi romanının estetik ögelerini yeniden dolayımlayan bir örnektir.

1.SİNEMADA GÖRSEL ESTETİĞİN ÖGELERİ

Sinema, izleyicisine haz vaat eder. Sinema ve izleyici arasındaki bu haz ilişkisi sinemanın varlığını devam ettirebilmesi açısından gereklidir (Erdoğan, 1992, s. 67). Fakat sinema, sadece haz ve eğlence aracı olmasından da öte bir sanattır. Sinemada görüntüler yardımıyla, izleyici tarafından anlaşılacak şekilde bir şeyler anlatılmak istenir. Bu süreçte, sanatçılar, farklı sanatların özelliklerinden de faydalanarak duygu ve düşünceler anlatmak isteyebilir, tüm sanatların da anlatım biçimi farklıdır (Onaran, 2012, s. 5). Sinema da her sanat gibi duygu ve düşünceleri, olayları izleyicisine aktarabileceği çeşitli araçlara sahiptir. Çoğunlukla görsel bir araç olan sinemanın kendine has bir dili vardır (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 10).

Biçim, fark edilen ilk şeydir. İçeriğin anlaşılması biçimin fark edilmesinden sonra gerçekleşir. Sinemada da içerik, ancak ayrıntılarıyla düşünülmüş bir biçimle var olabilir. Görsel bir sanat olan sinemada gösterilen şeyin her şeyden önce nasıl gösterildiği önemlidir (Mükerrem, 2012, s. 12). Tabii ki sanat, sadece biçime indirgenemez. Tıpkı insanın sadece bedeniyle var olamayacağı gibi, sinemada da biçim içerik ile birbirine sıkı sıkı bağlıdır. Fakat filmin içeriğinin sanatsal hale gelmesi için biçim önemlidir ve en önemli biçimsel ögelerden biri görüntüdür. Görüntüdeki farklı düzenlemeler filmin belli bir estetik değere sahip olabilmesi için yapılır. Çerçevenin belirlenmesi, çerçeve içindeki nesnelerin konumu, hareket, renk ve aydınlatma gibi düzenlemeler yapılarak film için estetik bir düzen elde edilir (Ulutaş, 2017, s. 154-155). Biçimin her bir ögesi içeriğin yaratılmasına, onun nasıl görünüp algılanacağına hizmet eder.

Bu bölümde sinemanın görüntü estetiğini oluşturan ögeler, anlam yaratma ve inşa etme yolları olan anlatım araçları farklı kaynaklardan araştırılarak açıklanacaktır. Bölümün kapsamı, film dilinin anlatı araçları; kostüm, saç ve makyaj, dekor, oyunculuk, ışık ve aydınlatma, renk, çerçeve, kompozisyon ve çekim, ses, hareket ve kurgu olarak belirlenmiştir. İçerik değil, içeriği aktarmanın yolları, biçim anlaşılmaya çalışılacaktır. Sinemanın görsel estetiği inşa eden, anlatıyı aktaran araçlarını anlamak, sinemadaki çizgi roman estetiğinin oluşturulma yollarının anlaşılmasına da katkı sağlayacaktır.

1.1.Kostüm, Saç ve Makyaj

Kıyafet, çoğunlukla karakterin ve yaşadığı çevrenin özelliklerini yansıtan, dolayısıyla da filmin geçtiği zaman ve mekânla ilgili bilgiler verebilen önemli bir ögedir. Karakterlerin kültürel, ekonomik, sosyal konumlarıyla da oldukça ilişkilendirilirler (Özön, 2008, s. 107-108). Giydiği kıyafet ve kullandığı aksesuarlar o karakterle ilgili birçok ipucu verebilir (Kıraç, 2018, s. 176). Karakteri

yansıtmanın yanı sıra, yönetmenin tercihine bağlı olarak oldukça stilistik ve dikkat çekici de olabilirler. Kostümler renkleriyle, biçim ve varlıklarıyla sahneye dinamizm katabilir (Bordwell & Thompson, 2012, s. 125).

Özön, sinemada kostüm kullanımını gerçekçi ve biçemleştirilmiş olarak ikiye ayırmıştır. Gerçekçi kullanımı, karaktere en uygun kıyafetin seçilmesiyle başlar. Muasır bir kostüm tasarlamak kolaydır, çünkü günceldir. Tarihsel filmlerde gerçekçi kostüm tasarımı yapmak ise iyi bir araştırma gerektirir. Kostüm bu tür filmlerde oldukça önemlidir. Biçemleştirilmiş kostümler ise herhangi bir zaman, kültür ya da insanla alakalı olmayan, bir hayal gücünün ürünü olan kostümlerdir. Bilim-kurgular, müzikaller ya da fantastik ögeler içeren filmlerde bu tip kostümlere yer verilebilir (Özön, 2008, s. 108). Bilim-kurgu, fantastik ve korku türlerinde kostüm ve makyaj oldukça önemlidir. Konu ve temaları gereği gerçeküstü olan bu türlerde inandırıcılığı ve gerçekçiliği yakalamak kostüm ve makyajın işlevlerindendir. Kostümler ve makyajlar, filmin gerektirdiği atmosferi ve o film evrenini destekleyecek, oraya uygun olacak şekilde tasarlanır. Böylece seyirci, kostüm ve makyaja bakarak filmle ilgili bazı bilgiler edinebilir (Tuğan, 2017, s. 183). Çünkü çoğunlukla karakterlerin o kostümleri giymesinin bir sebebi vardır ve bazen öykü için yönlendirici ipuçları da içerirler (Bordwell & Thompson, 2012, s. 128). Tasarlanacak olan makyaj ve kostümler karakteri canlandıracak oyuncuya, o karakterin kimliğini kazandırır. Kıyafetlerin en önemli işlevi oyuncuyu o öykünün ana parçası haline getirmektir (Şenyapılı, 2002, s. 172).

Karakterlerin giydiği kıyafetler, onlarla özdeşleşebilir ve bu durum o kostüme sembolik bir anlam yükleyebilir. Örneğin Chaplin'in *Şarlo* tiplemesi, kendisiyle özdeşleşmiş kostüm ve aksesuarlara sahiptir ve bunlar bir arada kullanıldığında akla hemen Chaplin ve Şarlo gelir (Özön, 2008, s. 108). Kıyafette olduğu gibi makyajın da karakter ya da tiplemeyle özdeşleşerek, sembolik bir hal alabileceği söylenebilir (Özön, 2008, s. 110). Buna bir çizgi roman karakteri olan ve uyarlanmış filmlerde birçok oyuncu tarafından canlandırılmış *Joker* kötü karakterinin makyajı örnek gösterilebilir. Tüm yüzünü kaplayan beyaz boya, dudağındaki çoğunlukla bir gülücüğü andıracak şekilde yukarı kıvrılmış kırmızı boya ve yeşil saçlar bu karakterle bütünleşmiştir.

Filmlerde oyuncuların görünüşü yaşamındaki görünüşünden farklı olabilir. Bu sebeple çok büyük bir değişiklik, müdahale gerektirmiyorsa bile oyuncuya az da olsa makyaj yapılır (Kıraç, 2018, s. 177). Makyaj, oyunculara filme ve karakterlerine uygun görünüş kazandırma yoludur. Oyuncular çoğu filmde kendilerini çok değiştirecek makyajlar yaptırmasalar da büyük değişimler gerektiren filmler de vardır (Özön, 2008, s. 109). Günümüzde karakterde özel bir makyaj gerektirecek bir durum yoksa genellikle hafif ve doğal makyajlar tercih edilir. Kamera ve ışık yüzdeki her ayrıntıyı ortaya çıkartabilir ve görünmesi istenmeyen bazı leke, sivilce gibi görüntüler de makyajla kapatılır (Bordwell & Thompson, 2012, s. 128). Bazen rol gereği ya da karakterinin görünüşü gereği oyuncuya plastik

makyajla yara izleri, yüzde ya da vücutta deformasyonlar, yaşlandırma gibi eklemeler de yapılabilir (Kıraç, 2018, s. 177). Öyleyse makyajın ekleme, gizleme ve değiştirme gibi etkileri olduğu söylenebilir. Özön, makyaj kullanımını üç şekilde ele almıştır. Bunlar; oyuncunun fotojenik, güzel görünmesini sağlamak, oyuncunun canlandırdığı karakterin gerektirdiği kompozisyonu sağlamak ve son olarak biyografik veya tarihsel filmlerde tanınmış simaları canlandıran oyuncuların bu insanlara benzetilmesini sağlamak (Özön, 2008, s. 109).

Makyaj en çok korku ve bilim-kurgu türleri içinde kendisini geliştirmiştir. Bu tür filmlerde makyaj da kostüm de karakterin inşasında ve öyküye katkılarıyla önemli bir konumdadır (Bordwell & Thompson, 2012, s. 131). Bu türlerde ortaya çıkan makyaj ihtiyacı, dönem filmlerinde de vardır. Kıraç'a göre, her dönemin saç ve makyajı da tıpkı kıyafet gibi farklı moda dinamiklerine sahiptir. Bazen karakterin sadece saçından yaşadığı dönem, filmin geçtiği zaman aralığı anlaşılabilir (Kıraç, 2018, s. 177).

Anlatılan konuya uygun bir çevrenin yaratılmasında saç, makyaj ve kostüm önemli bir katkıya sahiptir (Şenyapılı, 2002, s. 171). Tuğan, kostüm ve makyajın sinemadaki işlevlerini; oyuncuları canlandırdıkları karakter haline getirmek, oyuncunun göze hoş görünmesini sağlayacak özelliklerini ortaya çıkarmak, karakterin özellikleriyle ilgili bilgi vermek, çağın atmosferini doğru yansıtmak, filmin türüne uygun olmak, istenilen sembolik anlamları ulaştırmak ve kültürel bağlam yaratmak olarak yedi maddede özetlemiştir (Tuğan, 2017, s. 182).

1.2.Dekor

Filmlerde ilk göze çarpan şey konunun geçtiği ortamdır. Filmlerin türüne göre değişiklik gösterebilen bu ortamlar, dekor ile yaratılır. Filmin türü ile doğrudan ilişkili olan ve filmin atmosferi ile ilgili fikir veren dekor, öykünün geçtiği ortamın, toplumun, kültürün yansımalarını da taşır (Özön, 2008, s. 100-101). Dekor ve tasarlanan çevre, filmin öyküsünün geçtiği zaman ve mekân manasına da gelmektedir. İzleyicide gerçek zaman ve mekâna şahit olduğu yanılsamasını yaratan şey tasarlanan ve düzenlenen çevre yani dekordur. Dekor, mekân ve zaman ile ilgili seyirci için ikna edici olması açısından kostüm ve aksesuar gibi ögelerle de desteklenir (Şenyapılı, 2002, s. 143).

Bir filmde dekor ve mekânlar öyküdeki gerçekçiliği desteklemesi, öykünün inandırıcı olması için önemlidir. Filme uygun mekânlar stüdyolarda yaratılabilir ya da gerçek mekânlar bulunarak uygun biçimde dekore edilebilir (Kıraç, 2018, s. 173). Bu açıdan Özön, dekorları doğal ve yapay olarak ikiye ayırır. Doğal dekor, gerçek mekânların çekim için kullanılmasıdır. Tren garında geçen bir sahne için çekimin gerçek bir tren garında yapılması örnek gösterilebilir. Yapay dekor ise, yerinde çekimlerin masraflı ya da zor olduğu durumlarda istenilen mekânın inşa edilerek yeniden

yaratılmasıyla oluşur. Tarih, bilim-kurgu, fantastik, müzikal türünde filmlerde gerçek mekânın bulunmasının güçlüğünden ya da masrafından dolayı, kullanımı neredeyse zorunludur (Özön, 2008, s. 102-104). Hatta bazen konuya bağlı olarak farklı bir ülkede yapılması gereken, yerinde çekimler de olabilir. Yerinde ve istenilen mekânda çekimi yapılamayan filmler için dekor, başka bir yerde inandırıcı biçimde o mekânın hissini verecek şekilde tasarlanır (Şenyapılı, 2002, s. 147). Dekor, izleyicinin ilk bakışta inanacağı, ikna olacağı şekilde gerçeğe uygun olmalıdır (Uysal, 2012, s. 39-40). Ormanda geçmesi gereken bir sahne, sık ağaçların olduğu bir bahçede ya da parkta, ağaçların arasında çekilebilir ve sonuç olarak seyircinin o mekânın bir orman olduğuna inanması yeterlidir (Buckland, 2018, s. 157).

İyi dekor, varlığı anlaşılmayan dekordur. Dekor olduğu anlaşılmamalı ve filmin atmosferini doğru şekilde yansıtarak, gerçekçi bir çevre kurmalıdır. Süs amacıyla kullanılmaz, öyküye ve öykünün anlaşılmasına katkı sağlaması amaçlanır (Şenyapılı, 2002, s. 150). Doğadaki her şey bir film stüdyosunda da üretilebilir. Önemli olan üretilenin doğal olanla aynı hisleri vermesi, doğal olana sadık kalmasıdır (Balazs, 2019, s. 136). Özön, nitelikleri açısından da dekoru gerçekçi ve biçemleştirilmiş olarak ikiye ayırır. Gerçekçi dekor, ister yapay ister doğal olsun, doğal çevreyi gerçeklik hissini verecek şekilde, olduğu gibi yansıtan dekordur. Film hangi dönemde geçerse geçsin, o döneme uygun şekilde, inandırıcı çevre tasarlanır. Biçemleştirilmiş dekorun ise daha çok korku, fantastik, müzikal, bilim-kurgu gibi film türlerinde görülür ve gerçekçi olma amacı yoktur. Doğal çevreden ilham alınır ve yorumlanır. Önemli olan da gerçekçiliği değil tasarının güzelliği ve inandırıcılığıdır (Özön, 2008, s. 105-106). Dekorun kullanılış şekli yönetmenin ve filmin tarzını yansıtır. Yönetmen çevreyi ön plana çıkarabilir, dekoru filmin atmosferinin yaratımında temel olarak kullanabilir, hikâyeyi destekleyici şekilde kullanabilir ya da arka planda bırakarak sadece bir eşlikçi gibi de kullanabilir. Bu tamamen üslupla ilişkilidir (Şenyapılı, 2002, s. 151).

1.3.Oyunculuk

Çerçeve içindeki her figür yönetmenin kontrolü altındadır. Bir sinema perdesinde görülebilecek her şey buna dâhildir. Bir hayvanın, robotun, nesnenin ya da oyuncunun davranışları, hareketleri veya duruşları, kısacası kamera önündeki her türlü performans kontrol edilir (Bordwell & Thompson, 2012, s. 138).

Sinemada oyuncunun rolü, sahnelerin farklı planlarda tekrar tekrar çekilmesinden kaynaklı olarak bölünür. Sahneler kronolojik olarak çekilmediği için de oyuncu senaryonun ve rolün gerektirdiği duyguları sırasıyla canlandıramaz (Onaran, 2012, s. 58). Bu sebeple de tiyatrodakinin aksine oyunculuk bir bütün halinde gerçekleştirilmez; parçalar halinde, farklı zamanlarda rol yapılır ve bu parçalar kurgu yoluyla bir bütün halini alır (Zor, 2009, s. 33). Her bir çekimde oyuncunun

hareketlerinde devamlılık esastır. Bu sebeple tekrarlanan ve farklı planlarla kaydedilen her çekimde oyuncu aynı hareketleri yapmalıdır (Yıldız, 2014, s. 152). Oyuncunun performans sergilediği her çekimden farklı planlar kurguda performansın belirli yerlerinden alınarak birbirine uyumlu şekilde bir araya getirilir. Böylece ortaya oyuncunun, seyircinin göreceği performansı çıkar (Pudovkin, 1966, s. 146).

Oyuncunun kamera karşısında canlandırdığı rolün izleyici açısından inandırıcı ve ikna edici olması gerekir (Zor, 2009, s. 34). Bu açıdan, istenilen sonuç alınana kadar ya da ortaya çıkan oyunculuktan tatmin olunana kadar sahnelerin tekrar tekrar çekilebilmesi, sinema oyuncusu için avantaj da sağlar (Onaran, 2012, s. 60). Bu ikna edici oyunculuk illa gerçekçi oyunculuk anlamına gelmez. Oyunculuk, mizansenin bir parçası olarak hareket eder ve o filmin hedeflediği tarz her neyse, mizansen de bu hedefe hizmet eder. Yani oyuncu da filmin türünün, stilinin gerektirdiği gibi bir performans sergiler. Bu yüzden de oyuncudan her zaman gerçekçi olması beklenmez, filmin tarzına uygun olması da beklenir. (Bordwell & Thompson, 2012, s. 140). Karşılıklı konuşmalarda diyaloglara verilen tepkilerin içten, doğal ve basit olması, konuşma akışının doğal ilerlemesi beklenir. Oyuncuların görsel tepkileri abartılı olmamalı, rolün gerektirdiği biçimde tepkilerin "büyük" oynanması beklenebilir fakat bu abartılı ve aşırı bir performans demek değildir (Dmytryk & Dmytryk, 2011, s. 177). Ayrıca sinema izleyicisinin karakterlerle arasındaki mesafe sabit değildir ve yönetmen karakterin her eylemini ve ifadesini rahatlıkla gösterebilir. Bu sebeple de tiyatrodaki seyircinin sabit konumunun gerektirdiği abartılı jest ve mimiklerin aksine, kameranın oyuncunun yüzündeki her ayrıntıya yapabileceği yakın çekimler daha kontrollü bir oyunculuk gerektirir (Uysal, 2012, s. 159).

Dekor, aydınlatma ve renk kullanımının ifade ettikleri düşünülürken, hareket yönü ve ustaca bir oyunculuk performansı ile ne kadar çok şey ifade edilebileceği de unutulmamalıdır. Bir repliğin iletilme biçimi ya da bir oyuncunun belirli bir ana bakışı bile çok büyük anlamlarla ilişkilendirilebilir (Gibbs, 2002, s. 12). Mizansenin tüm ögeleri gibi oyunculuk performansı da film için, kayda alınmak için sergilenir. Oyuncular, bir performans sergileyecekleri zaman jest, mimik ve duruş gibi görsel unsurlar ve sesten faydalanırlar. Bir oyunculuk performansı görsel unsurlar ya da sesten en az birini içermelidir (Bordwell & Thompson, 2012, s. 139). Bir oyuncunun, karakteriyle ilgili gösterdiği performans, role hayat veriş biçimi ve karakterle bütünleşebilmesi her şeyden önemlidir. Bir role uygunluğu oyuncunun o karaktere benzerliğinin yanı sıra o karaktere nasıl hayat verdiği ile de ilgilidir (Holden, 2019, s. 50).

Oyuncunun replikleri söyleyiş şekli ve sesi oldukça önemlidir. İkna edici ve etkileyici olmalıdır. Fakat görsel tasarım içinde değerlendirildiğinde oyunculukta görünüş ön plandadır. Bu açıdan da yüz oldukça önemlidir. Özelikle kameranın oyuncuya yakınlaşabilme kabiliyeti düşünüldüğünde, yüz ifadelerinin kontrol altında olması gerektiği anlaşılacaktır. Yüzün kaş, ağız, göz

gibi bölümleri insanların verdikleri tepkileri yaratır. Oyuncu duruma göre nasıl bakması, gülmesi, hareket etmesi kısaca nasıl tepki vermesi gerektiğini bilmeli. Gözler, yüzdeki performansın başrolüdür (Bordwell & Thompson, 2012, s. 141). Tepki, oyunculuğun temelidir. Oyuncu tepkileri, çoğunlukla dışarıdan gelen uyarılara gösterir fakat bazen kaşıntı, açlık gibi oyuncunun kendi bedenine ait uyarılara da tepki gösterebilir. Genel olarak tepkilerin oyuncu tarafından, kendi kontrolü dışında gelişen olaylara gösterildiği söylenebilir (Dmytryk & Dmytryk, 2011, s. 176). Oyuncular yüzlerine ek olarak vücutlarıyla da tepki gösterebilir, performans sergileyebilir. Duruşu, oturuşu, yürüyüşü bir karakterle ilgili pek çok bilgi verebilir. Yüz için gözler ne kadar önemliyse, vücut için de eller o kadar önemlidir (Bordwell & Thompson, 2012, s. 141-142). Öyleyse, oyunculuğun bedenin tümüyle gerçekleştirildiği bir eylem olduğu söylenebilir. Oyuncular da hislerin, tepkilerin ve davranışların inandırıcı taklitçileri olarak görülebilir.

1.4.Işık ve Aydınlatma

İnsan, etrafındaki nesneleri ancak ışık yardımıyla net görebilir. Aydınlatılmamış, karanlık ortamlarda figürler net görülemez. İnsan hayatında olduğu gibi sinema için de ışık ve aydınlatma vazgeçilmezdir. Filme alınan nesnenin film üzerinde iz bırakabilmesi için de ışık gereklidir. Sinemanın ilk yıllarında doğal ışık kaynağı olan güneş en önemli aydınlatma aracıydı. Fakat çekimler hava koşullarına bağlıydı ve bu şekilde çekim yapmak zordu. Zamanla farklı ihtiyaçlara yönelik aydınlatma araçları yapıldı. Günümüzde filmler için her şart ve ortamda kullanılabilecek ışık kaynakları vardır. Çekim nerede yapılırsa yapılsın nesneler arzu edilen şekilde aydınlatılabilir, dolayısıyla istenen duygusal etki de elde edilebilir (Özön, 1984, s. 59-60).

Onaran'a göre ışık, görüntüdeki her şeyi işleyen ve yoğuran bir ögedir (Onaran, 2012, s. 41). Yani, görüntüdeki malzemelerin varlığını ışığa borçlu olduğu söylenebilir. Malzemeleri ortaya çıkaran, gözle görünür kılan şey ışıktır. Şenyapılı'ya göre de sinemanın görsel bir sanat olduğu göz önüne alındığında, ışığın sinema için önemi; görüntünün kaydedilmesi ve izlenmesi eylemlerinde ortaya çıkmaktadır. Teknik açıdan bakılırsa da sinema ışığa bağlıdır (Şenyapılı, 2002, s. 71). Aydınlatma, film estetiği ve fiziki olarak görüntünün kaydedilebilmesi için sinemanın en önemli ögelerindendir. (Parsa, 1993, s. 105).

Aydınlatmanın, en kısa ifadesiyle konuyu ışıklandırma işlemi olduğu açıktır. Fakat aydınlatmanın etkisi ışıklandırma işlevinden de öteye geçer ve uzaysal derinlik katmasının yanı sıra konuyu biçimlendirir ve istenilen dramatik etkilerin yaratımını sağlar. Işık, konuyu görünür kılmasının yanında ona anlamlar da yükler (Uysal, 2012, s. 126). Sinema estetiğine bakıldığında incelenmesi gereken en önemli ögelerden biri aydınlatmadır. Dramatik etkiler yaratmak için ışık nesneler üzerine farklı tonlarda ve farklı yönlerden verilebilir. Karanlık bir aydınlatma ve tonda izleyici negatif

duygular hissedebilirken, aydınlık bir ışıklandırma ve açık tonlarda ise izleyicinin ruh hali yükselir, pozitif duygular hisseder. Her sahne ve her çekim için ışıklandırma ayrı ayrı planlanır, içerikle şekillenir. Işıklandırma yapılırken sadece sahneler değil, sahnede kullanılan dekor ve eşyaların dokuları da düşünülmelidir. Her yüzeyin dokusu ve yapısı göz önüne alınarak aydınlatma yapılmalıdır. Aydınlatmanın, filmin türüne göre de değişiklik gösterdiği söylenebilir (Parsa, 1993, s. 119-120).

Aydınlatma, görüntünün derinliği için de önemlidir. Güçlü bir aydınlatma, çerçevenin içinde uzakta konumlanmış nesneyi de yakındaki nesneyi de belirginleştirebilir (Özön, 1984, s. 33). Sahnedeki nesnelerin görünmesi, iki boyutlu çerçevede üç boyutlu görüntü elde etmek, sahnenin ruhsal ve duygusal durumlarını aktarmak için önemlidir. Yönetmen, ışığın yönünü, şiddetini ve dağılım alanını düzenler ve bu düzenlemelerle istediği etkiyi elde etmeye çalışır. Aydınlatma şekli, filmin türüne göre değişiklik gösterebilir. Bir filmde ışık doğal olarak ve dramatik olarak yer alabilir. Işık, nesnelerin görüntüye alınması ve kaydedilmesi için doğal olarak gerekli olduğu gibi izleyici üzerinde dramatik etki de yaratılabilir (Arslantepe, 2017, s. 105-106). Filmin çekilmesi için mekânlar bir şekilde aydınlatılmalıdır. Aydınlatma, kameranın ışık duyarlılığı ya da sahnede yaratılmak istenen etkiye bağlı olarak ayarlanmalıdır (Holden, 2019, s. 121). Öyleyse ışığın, filme alma eyleminin gerçekleştirilebilmesinde olmazsa olmaz bir öge olması dışında, perdede 3 boyutlu mekân algısı yaratmak ve izleyicide dramatik etkiler bırakmak amacıyla da kullanıldığı söylenebilir. Mükerrem de dekor ile mekândaki masa, sandalye gibi nesneleri birbirinden ayırıp, yüzeylerini, dokularını belirginleştiren şeyin ışık olduğunu dile getirir. Örneğin, tepe ışığı, nesnelerin zeminde gölgelerini, yansımalarını oluşturan, onlara boyut katan bir ışıktır (Mükerrem, 2012, s. 53).

Işık, seyircilerin bir sahnede dikkatini çeken ya da dağıtan ögelerden biridir. Doğal olarak seyircinin perdede en aydınlık, en renkli bölüme dikkati çekilir. Bu kullanılarak istenen nesne renk ve ışık kullanımıyla ilgi merkezi haline getirilebilir. Oyuncunun ya da kameranın hareketiyle figür dramatik etkiyi artıracak şekilde sahnenin aydınlık noktasına getirilebilir. Karanlık kısımda oyuncu sönük ve geri planda kalacaktır (Mascelli, 2007, s. 228-229). Öyleyse, ışığın bir diğer işlevi de seyircinin dikkatini yönlendirmektir. Figürü gizlemek, ortaya çıkartmak, odağa almak ışığın görevleri arasında olabilir. Bordwell ve Thompson'a göre, görüntüde oluşturulmak istenen etkideki büyük pay ışığa aittir. Işık, sadece aydınlatmadan, eylemi, hareketi görmemizi sağlamaktan fazlasını yapar. Çerçeve içinde yaratılan kompozisyonda izleyiciye rehberlik eder, nereye dikkat etmesi gerektiğini gösterir. Aydınlık alanlar, izleyicinin dikkatini çekebilirken karanlıkta kalan alanlar bir şeyleri gizleyebilir veya bir gerilim yaratabilir. Işık, nesnelerin dokularını da aydınlatarak ya da gölgede bırakarak onları ortaya çıkartır (Bordwell & Thompson, 2012, s. 131). Şenyapılı, ışığın görsel dil yaratımındaki rolüne kara film türünde tek kaynaktan aydınlatma ile sağlanan keskin kontrastı örnek gösterir. Aydınlık ve karanlık alanlar arasında oluşturulan karşıtlık, bu türün görsel dili için önemlidir.

Kara film için karanlıkta kalan, ışıksız alanlar bu türün en önemli ögesidir (Şenyapılı, 2002, s. 74). Öyleyse, ışığın varlığının da yokluğunun da sinemanın görsel dilini ve anlatısını etkileyen önemli parçalar oldukları söylenebilir. Tıpkı sesin varlığının sessizliğe anlam katması gibi, ışığın varlığı da karanlığa anlam katar. Meselenin, yönetmenin neyi nasıl anlatmak istediğiyle ilişkili olduğu söylenebilir.

Işık, yapay görüntü oluşturmadaki en önemli ögelerdendir ve en fazla kullanılan yöntem, üç nokta ışıklandırmasıdır. Nesnelere boyut ve derinlik katmak için üç farklı noktadan üç farklı ışık kaynağı kullanılır. En kuvvetli olan ana ışık, nesneye gölge düşürür ve ayrıntılarını ortaya çıkartır. Nesne üzerinde oluşan gölgeler dolgu ışıkla yumuşatılır ve arka ışıkla nesne arka plandan ayrılarak derinlik kazanır. Perdedeki görüntülerin iki boyutlu görünmemesi için ışıklandırma önemlidir. Ayrıca, yönetmen yaratmak istediği duyguları ışık şiddetiyle de yakalayabilir. Düşük düzeyli ışıkla karanlık, tehlikeli bir hikâye anlatılabilirken; yüksek düzeyli ışıkla ışığın parlaklığı belirlenir, aydınlık ve yumuşak bir görüntü elde edilebilir (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 129).

Aydınlatma ile çerçevede ışığın geldiği yön, ışığın derecesi, aydınlık ve karanlık noktalar belirlenebilir (Özön, 1984, s. 22). Perdedeki görüntüyü oluşturan şey farklı şiddetlerdeki ışıktır. Yönetmen, aydınlatma düzenlemesini yaparak perdede gösterilecek biçimi yaratır. Aydınlatılmayan bir varlık, konu, nesne hiçbir şey ifade etmez. Aydınlatma sayesinde, filmsel görüntü yaratılmış olur (Pudovkin, 1966, s. 156-157). Yönetmen, dilediği etkiyi yaratmak için aydınlatmayı üç şekilde düzenler; ışığın yönü, ışığın şiddeti ve dağılış alanı. Işık farklı yönlerden nesneye gelebilir. Işık cisme alttan, üstten, yandan, çaprazdan, karşıdan ya da arkadan verilerek farklı duygular ve etkiler yaratılabilir. Işığın yayılma alanı belli toplayıcı ya da dağıtıcılar yardımıyla ayarlanabildiği gibi, ışığın çeşidi ve büyüklüğüyle de şiddeti belirlenebilir. Işığın bir sonucu olan gölge de sinemada dramatik açıdan sıkça kullanılır. Nesneye verilen ışığın şiddeti, nesneye mesafesi veya yönüne göre oluşan gölgelerle, çeşitli anlamlara ulaşılabilir (Onaran, 2012, s. 41-42). Öyleyse ışığın sadece varlığı değil, nasıl kullanıldığı da sinemada anlam yaratımında ve estetik açısından önemlidir. Işığın yönü, şiddeti, konuya mesafesi ve oluşturduğu gölge izleyiciyi bir sahneyle ilgili çeşitli anlamlara ve duygulara sürükleyebilecek güçtedir. Holden'a göre ışık, bir sahnenin ruh durumuna farklı yollardan etki edebilir. Parlak bir ışığın oyuncunun altından yüzüne doğru verilmesiyle o kişi korkunç gösterilebilir. Işığı karakterin tepesinden şiddetini yükselterek vermek ilahi bir tezahüre vurgu yapabilir. Yandan aydınlatma ile oyuncunun yan tarafından verilen ışıkla bir tarafı aydınlatılarak kötülüğü gösterilebilir. Arkadan yapılan bir ışıklandırmayla da karakterin yüzü gizlenerek gizem yaratılabilir. Bu gibi örneklerde ruh durumunu etkileyen öge ışıktır (Holden, 2019, s. 131-133).

Sinemacı ışık kaynaklarını yerleştirerek, ışığın nesnenin üzerine hangi yönden ne yoğunlukta düşeceğini belirleyerek, görüntüde derinlik duygusunu sağlayarak ve ışığın aydınlatma derecesiyle

filme istediği atmosferi vermeye çalışarak filme alınan görüntüyle ışığı bütünleştirir, yoğurur. Bir film için ışık ve aydınlatma, filmin bütünündeki devamlılık açısından da önemlidir (Özön, 1984, s. 62-63). Öyleyse, aynı mekânda geçen sahneler, farklı zamanlarda çekilebilir fakat her çekimde aksi tercih edilmediği sürece aydınlatmanın aynı şekilde olması gerektiği iddia edilebilir.

Çekim esnasında görüntüdeki ışık seviyesini ayarlamak ve kontrol etmek de mümkündür ve bunun için kamera kullanılabilir. Kameraların diyaframları, kameranın kaydedeceği görüntüye giren ışık seviyesini kontrol edebilir. Erdoğan'a göre mercekten içeriye girecek ışığın miktarını açılıp kapanarak belirleyen diyafram, kamera merceği için oldukça önemli bir parçadır. Işığın az olduğu bir ortamda diyafram açılarak mercekten içeriye daha çok ışık alınmaya çalışılabilirken, gün ışığının yoğun olduğu bir dış çekimde diyafram kapatılarak giren ışık azaltılarak sağlıklı bir görüntü elde edilebilir. Göz bir mercek olarak düşünülürse, iris onun diyaframı kabul edilebilir (Erdoğan, 1992, s. 36-37).

1.5.Renk

Doğada renk, nesnelerin üzerine düşen ışığın yansıyarak insan gözünde görmeyle ilgili kısma ulaşmasıyla oluşur (Kılıç, 2018, s. 27). Yani öyleyse, rengin ışık olmadan var olamayacağı iddia edilebilir. Işığın olmadığı yerin karanlık olacağı düşünüldüğünde, insan gözüne yansıyan bir ışık da olmayacağından, renklerin algılanması da mümkün olmayacaktır.

Renk de ses ve ışık gibi film yapımında önemli estetik katkı sağlar. Doğanın da olmazsa olmazı olan renk, teknolojik gelişmelerle sinemaya dâhil olmuştur. Rengin sinemaya girmesiyle doğayı olduğu gibi görüntüleme isteği de gerçekleştirilebilir olmuştur. (Parsa, 1993, s. 94).

Renkli filme geçiş, sesli filme geçilmesinde olduğu gibi zorlu bir geçiş olmuştur. Film karelerinin tek tek elle boyanmasıyla başlayan bu süreç, görüntünün renkli, doğal olarak kaydedilebilmesiyle devam etmiştir. Bu gelişmeyle, görüntüye alınan her şeyin artık renkli filme göre tasarlanması gerekmekteydi (Şenyapılı, 2002, s. 75). Öyleyse rengin, çerçeve içindeki her şey ile doğrudan ilişkili bir konuma geldiği iddia edilebilir. Renk artık, kompozisyon hazırlanırken üzerine düşünülmesi gereken estetik ögelerden biri olarak görülebilir. Parsa da rengin karakterler, olaylar ve dekor gibi ögelerde direkt bir etkisi olduğunu dile getirir. Yönetmenlerin belli duyguları yaratmak amacıyla renkleri bilinçli olarak kullandıklarını ve renklerin psikolojik etkilerinin farkında olduklarını söyler. Artık yönetmenler, anlatılarını renklerin görsel, psikolojik, duygusal yönleriyle destekleyebilmektedirler ya da çoğunlukla olduğu gibi sadece süs olarak da kullanabilirler (Parsa, 1993, s. 94-95). Ulutaş'a göre, sinemada renk kullanımının önemi izleyicide bıraktığı psikolojik etkiyle ilgilidir. Bir filmde kullanım şekli renklere belli anlamlar ve duygular yükleyebilir. Renkler tek

başlarına bir anlam ifade etmese de film içindeki düzenlenişleri bir amaca hizmet eder. Bazen tamamen biçimsel güzellik algısı için de yönetmen dilediği gibi renkleri kullanabilir (Ulutaş, 2017, s. 161).

Renk, doğanın önemli parçalarından biridir. Sinema için de renk doğanın ayrılmaz bir parçası olarak düşünülebilir. Sinemacı rengi gerçeğe yaklaşmak için kullanabilir. Fakat sanat işin içine girdiğinde, renkleri ele alınan konularla ilgili belli duyguları yansıtmak, simgesel anlamlar yüklemek için de kullanabilir. Böylece renklerin oldukça geniş bir kullanım alanı oluşabilir (Özön, 1984, s. 99-100). Kılıç'a göre de çerçevenin sınırlandırdığı alan, renk yardımıyla hayat bulur, zenginleşir (Kılıç, 2018, s. 25).

Film çekilirken, çerçeve içine alınan renkler arasındaki denge önemsenmelidir. Uyumlu, rahatsız etmeyen, konuyu engellemeyen renkler seçilmelidir. Renkler sembolik olarak da kullanılabilir fakat her izleyici için aynı anlama gelmeyebilir. Kültür farklılıkları ve renklerin o kültürlerdeki anlamları da göz önüne alınmalıdır. Renklerin insan üzerinde psikolojik etkileri de vardır ve renklerden faydalanılırken bu etkiler de bilinmelidir. Renkler, verilmek istenen mesajı izleyiciye aktarmak için önemlidir ve konuya uygun olarak anlamı kuvvetlendirecek biçimde kullanılabilir. Her rengin çağrıştırdığı bir anlam, duygu veya his olabilir (Arslantepe, 2017, s. 114-117).

Rengin sinemada estetik kullanımında Onaran dört kullanım ortaya atar. Bunlar resimsel, tarihsel, sembolik ve psikolojik renktir. Resimsel renk kullanımında görüntü adeta bir resim kompozisyonuna sahiptir ve bir tuval gibi renklendirilir. Tarihsel renk kullanımıyla, bir dönemin atmosferinin o dönemi çağrıştıracak renklerle inşa edilişi ifade edilir. Sembolik renk kullanımında renklerin anlamları ve temsil ettikleri kültürel tutumlar göz önüne alınır. Fakat renklerin anlamlarının kültürden kültüre farklılık gösterdiği unutulmamalıdır. Son olarak psikolojik renk kullanımında renklerin yarattığı psikolojik, zihinsel etkiler üzerinde durulur. Her renk tek başına insan üzerinde farklı etkiler yaratır ve film görüntüsü içerisinde istenilen duygunun yaratımında kullanılır (Onaran, 2012, s. 44-45). Renk, dekor ve kostümün önemli bir parçası olarak da varlık gösterebilir. Yönetmen tercihine göre karakterin ruh haliyle ya da anlatının gidişatıyla uyumlu renkleri karakterlerin kıyafetlerinde ve dekorlarda kullanabilir. Bu şekilde kullanılan renklerin, bir amacı ve anlamı olur (Bordwell & Thompson, 2012, s. 123).

Resim sanatında tuval üzerine renklerle resmedilen şeyin, bir anın yorumlanmış kaydı olduğu iddia edilebilir. Bir fotoğraf çekildiğinde de o an, çekildiği andaki doğal görüntüsüyle donar ve kaydedilir. Pezzella'ya göre, resimdekinden farklı olarak sinemada, rengin varlığı kullanılarak bir günbatımı manzarasındaki renk geçişleri gibi fiziksel değişimlerin ve hareketlerin her anı görüntülenebilir. Sinema, duygusal süreçlerin, değişimlerin oluş anlarına şahitlik edebilir (Pezzella,

2006, s. 99-100). Hayatın ayrılmaz bir parçası olan renk, hareketli görüntü kaydının estetize edilmesine fayda sağlar. Görüntü boyutuna katılan renkle birlikte, sanatçıların kendilerini ifade etme olanakları da genişlemiştir (Kılıç, 2018, s. 25).

1.6.Çerçeve, Kompozisyon ve Çekim

Çerçeve, kameranın filme alınmak istenen alana döndürülerek belirlenen resmi çevreleyen, uzun kenarı yere paralel duracak şekilde yatay tutulan dikdörtgen yapıdır. Kamera merceğinin yapısı, insan gözünün görüş alanı ve sinema salonları düşünüldüğünde, 35 mm enindeki bir filme bununla orantılı bir yükseklik verilmesi gerekmektedir. Bu nedenle 1889'da Edison'un belirlediği 3:4 oran standart çerçeve oranı haline gelmiştir. 1952 sonrası yeni çerçeve oranları da ortaya çıksa, alışılan 35 mm filmlerde 3:4 formatı sürmekteydi. Bu çerçeve oranı, sinemacı için sınırlandıran da bir olaydır. Çerçeve, sinemacının penceresidir ve gördüğü alanı sınırlar. Fakat bu sınır aynı zamanda yönetmenin seçimidir. Sinemacı, görüş alanına giren şeyler arasından seçim yapabilir ve neyi, ne zaman görmek istediğine kara verebilir. İstediğini çerçeve dışında bırakabilir. Çerçeve, seyircinin dikkat etmesi gereken yeri gösterir. Yönetmenin istediği hareket çerçeve içinde gerçekleşir; gerekirse çerçeve hareketi takip eder (Özön, 1984, s. 24-26). Bonitzer'e göre çerçeve ile istenen öykü filme alınır ve böylece filmin tüm planlarının sınırları çerçeve ile çizilmiş olur. Film çekmek, planlar yaratılmadan; planlar da çerçeve olmadan imkânsız gibi görünmektedir. Tüm filmler planlar dizisinde oluşur (Bonitzer, 2011, s. 16). Pudovkin de yönetmenin, tıpkı ressamların resim yapabilecekleri alan gibi, görüntü yakalayabilecekleri sınırlı bir alana sahip olduğunu ve bu sınırın dikdörtgen bir çerçeve ile belirlendiğini söyler (Pudovkin, 1966, s. 113). Film üzerindeki her resim bir çerçeveye sahiptir. Bu çerçeve içine girmesi istenen nesneler belli bir düzenle yerleştirilir. Çerçeve, görüntünün sınırlarını belirler ve içerisindeki nesneler için bir ölçek görevi görerek boyutlarını belirler (Özön, 1984, s. 21). Bresson, sınırları iyi çizilmiş bir çerçevenin sonsuz sürprizler barındırabileceğini dile getirmektedir (Bresson, 2012, s. 57). Öyleyse, kameranın görüş açısının sınırlarını belirleyen bir çerçeve vardır ve bu sınırlı alanda neyi gösterip neyi dışarıda bırakacağını yönetmen belirler. Yönetmen böylece anlatmak istediğini anlatır, göstermek istediğini gösterir. Ve tüm bunları belirli kurallar içinde gerçekleştirir. Her şey doğru yapıldığında da çerçeve, izleyici için sonsuz anlamlara dolu bir alan haline gelir.

Kamera, görüş açısına giren her şeyi olduğu gibi kayıt altına alabilir (Özön, 1984, s. 21). Öyleyse, bu kadraja giren her şeye belli çerçeve içi düzenlemelerle müdahale de edilebilir. Vineyard'a göre çerçeve içine nesneler yönetmenin belirlediği bir düzen içinde yerleştirilir ve buna kompozisyon adı verilir. Yönetmen yarattığı kompozisyonla izleyicide farklı etkiler yaratmak isteyebilir (Vineyard, 2010, s. 23). Yönetmenin izleyicinin odağını çerçeve içinde istediği yere çekebilmesi, dengeli ve

düzenli kompozisyonlar ortaya çıkarabilmesinin çeşitli yolları vardır. Mascelli, yönetmenin istediği etkiyi ve atmosferi yaratabilmesi için kullanabileceği kompozisyon ögelerini çizgiler, formlar, kütleler ve hareketler olarak ifade eder (Mascelli, 2007, s. 210).

Çizgiler, görünüşlerine bağlı olarak çeşitli etkilere sahip olabilirler. Zarif, yumuşak ve dairesel çizgiler huzuru ve sessizliği çağrıştırabilirken, hatları daha kaba ve sert olan çizgiler gergin bir atmosfer yaratımına yardımcı olabilir (Grill & Scanlon, 2003, s. 36). Bir sahnenin çizgisel kompozisyonu çoğunlukla, bir nesneyi oluşturan ve birbirini takip eden veya tekrar eden nesnelerle oluşturulabildiği gibi, izleyicinin gözüyle takip edebildiği hayali çizgiler ya da hareketlerdir (Mascelli, 2007, s. 210). Vineyard da çerçeve içindeki nesnelerin yerleşim şekilleriyle izleyici algısının yönlendirilebildiğini söyler. Çit gibi birbirini takip eden nesneler, dikdörtgen uzun bir yemek masası gibi devamlılığı olan ve kesintisiz nesnelerle, karmaşık sahnelerde izleyici gözü yönetmenin tercih ettiği yere yönlendirilebilir. Ayrıca estetik bir görüntü elde etmek için de kullanılabilir (Vineyard, 2010, s. 31). Bu noktada öykünün atmosferine katkıda bulunabildiği gibi çizgiler, seyircinin dikkatini de yönlendirebilen ögelerdir (Grill & Scanlon, 2003, s. 37). Çizgiler, hareketi ve hareketin yönünü belirtmek için de kullanılır. Dağa tırmanan biri gösteriliyorsa izleyici için dağa tırmanış yolu çerçevenin sol altın köşesinden başlayıp sağ üst köşesine uzanan bir çizgi gibidir. Aynı karakterin dağdan inişi de yol çizgisinin sol üstten başlayıp sağ alt köşeye uzanmasıyla anlatılabilir (Arslantepe, 2017, s. 110).

Çerçevede nesneler ya da figürler arası göz hareketleri üçgen ve daire gibi formlarda oluşturulmak istenir. Nesneler arası form oluşturan bu geçişler, estetik açıdan da tatmin edicidir (Mascelli, 2007, s. 212-213). Örneğin, insan algısı üçlü grupları ya da üçgen şeklinde duran nesneleri uyumlu görmeye meyillidir. Bu üçlü grup, sadece insan ya da sadece nesnelerle yaratılmak zorunda değildir. İki kişi bir nesne ya da tam tersi gibi durumlarda da kullanışlı olabilir. Sürekli hareket halindeki kalabalık sahnelerde de bu üçlü kompozisyona uymak verimli olacaktır (Vineyard, 2010, s. 32). Oyuncuların çerçeve içine üçgen oluşturacak şeklinde konumlandırılması da oldukça yaygındır (Arslantepe, 2017, s. 111).

Kütleler, çerçeve içindeki görsel yoğunluğu oluştururlar. Çerçeve içindeki tek büyük bir nesne ya da bir bütün gibi duran, birbirine yakın birimlerden meydana gelen yığınlardır. Her halleriyle dikkat çekici olmaları planlanır (Mascelli, 2007, s. 214). Ayrıca nesneler, figürler ya da oyuncular, çerçeveye dengeli, göze hoş gelecek şekilde yerleştirilmelidir. Ve genellikle çerçeve içinde denge simetri ile değil asimetri ile sağlanır. Önemli olan konu önde ve büyük konumlanırken, daha az önemli olan konu gerisinde ve ufaktır. Bu asimetrik görüntüler, dengeyi sağlar (Arslantepe, 2017, s. 112). Çerçevenin içindeki nesneleri göze hoş gelecek şekilde, dengeli konumlandırmak için kullanılan ideal yöntemlerden biri altın orandır. Yönetmen, nesneleri izleyicinin görmesini istediği bir önem sırasına

göre çerçeve içine yerleştirmelidir (Özön, 1984, s. 27). Bu nesnelerin konumları belirlenirken kullanılan altın oran kuralına göre, çerçeveye dikey bir çizgi çekildiği düşünülmeli ve bu çizgi çerçevede bir büyük kare ve bir küçük dikdörtgen oluşturmalıdır. Çerçevenin tamamının büyük parçaya oranı ile bu büyük parçanın küçük parçaya oranı eşit olmalıdır (Ankaralıgil, 2013, s. 79). Altın oran yardımıyla, bütün ve parçalar arasında bir uyum yakalanır. Aynı zamanda bu, doğanın oranıdır (Özön, 2008, s. 36). Üçte bir kuralında da dikey ve yatay olarak üçe bölünmüş olan çerçevede, dokuz eşit dörtgen çıkar. Bunların üçünün diğer altısına oranı (yani üçte biri) da ortalama olarak altın orana yaklaşır (Brown, 2002, s. 43). Altın oranın daha basit bir sürümü olarak görülebilen üçte bir kuralı oldukça yaygın ve kullanışlıdır. Bu kuralda, çizilen çizgilerin kesişim noktaları bir çerçevenin odak noktaları olarak kabul edilir. Önemli nesneler ve figürler bu noktalara yerleştirilmelidir (Ankaralıgil, 2013, s. 81-82). Özellikle yakın ve orta plan çekimlerdeki karakter yerleştirmelerinde, dengenin korunmasını sağlayan ve oldukça önemli olan iki kompozisyon kuralı daha vardır. Bunlar kafa ve bakış boşluklarıdır. Çerçevenin üst çizgisi ve karakterin kafasının üstü arasında kalan bu kafa boşluğu, ne dikkati dağıtacak kadar fazla ne de çizgiye bitişik olacak kadar az olmamalıdır. Çekim planı insan yüzüne yakınlaştıkça kafa boşluğundan ve aynı anda boyun ve çeneden de feragat edilebilir. Sadece çeneyi kesip kafa boşluğu bırakmak estetik bir görüntü oluşturmayacaktır. Bakış boşluğu ise bir karakterin çerçeve içinde baktığı yönün diğer tarafa oranla daha boş bırakılmasıdır. Bakışın, dengelenmesi gereken görsel bir ağırlığı olduğu için çerçevedeki dengenin sağlanması gerekecektir. Bu sebeple karakterin kafası bakış yönüne ne kadar dönükse, boşluğun da o kadar bırakılmasına izin verilir (Brown, 2002, s. 44).

Ulutaş'a göre, çerçevenin çevrelediği nesneler bir düzen içinde olmalıdır. Çerçeve içinde bulunan bir nesnenin nerede nasıl duracağı yani kompozisyon, estetikle ilgili olduğu kadar içerikle de ilgilidir. Belli kompozisyon kuralları olsa da sanat değişim ve yenilik de gerektirir. Çerçeve içinde yapılan düzenleme, seyirciye neye veya nereye bakması gerektiğini söyler. Bu noktada sanatçının bakış açısının devreye girdiği söylenebilir. Kompozisyon unsurları da sanatçının nasıl bir gerçeklik yaratmak istediğiyle ilgilidir. Kompozisyon, sanatçının yaratacağı anlamla ilişkilidir (Ulutaş, 2017, s. 158-159). Deleuze'e göre çerçeve, imgenin içindeki dekor, karakter ve yönetmen tarafından seçilmiş diğer şeyleri çevreleyen, geometrik oluşumlardan faydalanılarak denge ve hareket kazandırılan, hem işitsel hem görsel bilgileri kaydeden kapalı bir yapıdır (Deleuze, 2014, s. 25-26). Öyleyse, yönetmen hem bir konuyu çerçeve içine alarak hem de orada kurduğu kompozisyonla çerçeve içinde de nereye bakması gerektiğini seyirciye gösterir. Seyircinin görsel olarak rahatsız olmaması için denge ve bütünlük kompozisyonda korunur ve belirli şekil ve çizgiler yardımıyla da seyircinin gözü istenilen noktaya çekilir. Yönetmenin seyirci için öyküyü destekleyen görsel bir anlam inşa ettiği söylenebilir.

Ne var ki Özön'e göre, kamera hareketli olduğundan dolayı bu kurallar çoğu kez yıkılabilir (Özön, 1984, s. 29).

Resimde, çerçevenin dışına bakan karakterler çizilebilir ve böylece bir gizem yaratılabilir. Çerçevesi hareketli olmadığından da amacının gizem yaratmak olduğu açıkça anlaşılır. Fakat sinemada ve çizgi romanlarda, çerçevenin dışına bakan bir karakter görülürse, baktığı yer seyirciye gösterilmek ve seyirci tatmin edilmek zorunda hissedilir. Seyircinin merakını gidermek zorunda değilse de yönetmen, seyircinin hayal kırıklığını göze almak istemeyebilir (Bonitzer, 2011, s. 182-183). Bu bakış, seyircinin filmsel mekânın çerçeve dışında da devam ettiğini anlamasını sağlar ve mekâna derinlik katar. Özön'e göre, çerçeveye üç boyutluluk kazandıran şey derinliktir. Derinlik, görüntünün düzenlenmesiyle perspektife bağlı olarak sağlanır. Perspektifte bir bakış noktası vardır ve buradan itibaren çerçeve içindeki nesneler küçülür. Dikey ve yatay çizgiler üzerinden köşegenlere doğru yerleştirilen nesneler de derinliği sağlar. Görüntünün derinliği nesnelerin derinlemesine işlenmesiyle de artar (Özön, 1984, s. 31-32).

Film çekerken, olaylar kamera önünde gerçekleşmelidir. İzlenecek görüntülerin oluşmasında en önemli alet kameradır (Erdoğan, 1992, s. 33-34). Öyleyse kameranın konuyu takip etmesi, hareket etmesi, konuya yakınlaşıp uzaklaşması gerekecektir. Çerçeveleme kavramı sadece nesnenin değil, kameranın hareketi ve hızıyla da ilgilidir (Bonitzer, 2011, s. 163).

Görüntüler çerçeve içine kamera tarafından belli bir bakış açısıyla alınır. Olağan açı, dik duran bir insanın göz hizası olarak kabul edilebilir. Kamera yere paraleldir ve izleyicide herhangi bir etki uyandırma amacı yoktur. Bir duygu uyandırmak istediğinde ise kameranın yüksekliği değişkenlik gösterebilir. Kameranın nesneye yukarıdan baktığı üst açı ve aşağıdan baktığı alt açı bu duruma iyi birer örnektir. Üst açı, kamerayı insan yerine koyarsak, insanın bir noktaya kafasını eğip baktığı açı olarak düşünülebilir. Bu açı, bakılan nesneyi olduğundan küçük gösterir ve ezilmişlik, aşağılama, güçsüzlük gibi duyguları oluşturur. Alt açı ise bir insanın kafasını kaldırıp yukarı doğru baktığı açıdır. Üst açının aksine görüşteki nesneler olduğundan heybetli görünür ve güçlülüğü, yüceliği yansıtabilir (Özön, 1984, s. 37-38).

Çekim ölçeği, vermek istediği duygu ve etkiyi belirleyen, yönetmene göre değişiklik gösterebilen bir çerçeveleme biçimidir (Kafalı, 1997, s. 97). Gerilim ve gizem yaratmak için kamerayı yere yakın tutarak yürüyen birinin ayaklarını gösterebilir. Gizemi çözüme ulaştırmak için de yüksekliği gittikçe artırabilir ve kamerayı yerden yükseltebilir. Yönetmen duygusal etkiler yaratmak için dramatik açılardan faydalanabilir. Karakteri izleyici gözünde güçlü göstermek için kameranın aşağıdan çektiği alt açı, aşağılanmış bir karakter için kameranın yukarıda konumlandığı üst açı kullanılabilir. Aşırı dramatik açılar, kameranın alt ve üst açılar için daha yüksek ya da alçak ve

karakterin altında konumlandığı açılardır. Kuş bakışı açı da aşırı dramatik açılardan olup kamerayı sahnenin tam tepesinde konumlandırır. Aşırı dramatik açılar, açı ve perspektiflerin abartıldığı çizgi roman estetiğinin yaratılması için kullanılabilir (Vineyard, 2010, s. 24-25). Çerçeve içine yerleştirilen görüntülerde yönetmen, asıl göstermek istediğini belirtebilmek için farklı çekim ölçeklerinden faydalanır. Çekim ölçeği, çerçeve içindeki görüntünün yakınlığı ve uzaklığıyla ilgilidir. Bu, kamera mercekleri ya da kameranın nesneye konumuyla sağlanabilir. Çekim olanaklarının sınırsızlığından dolayı ölçekler de sayısız olsa da baş plan, omuz plan, göğüs plan, bel plan, diz plan, boy plan, genel plan, uzak plan ve ayrıntı plan bazı önemli çekim ölçekleri olarak sıralanabilir. Sinemanın temel varlığı insan sayıldığından, vücut bölümlerinin görünürlüğü esas alınarak çerçeveye yerleştirme yapılır. Bu ölçekler insan esas alınsa da her nesne için kullanılabilir (Özön, 1984, s. 40-41). Yönetmenler, filmin kurgusunu yaparken çeşitli planlara da sahip olmak isteyebilirler. Bu sebeple de aynı sahneyi çeşitli planlarla tekrar çekerler (Vineyard, 2010, s. 20). Hangi ölçeği nerede kullanacağını yönetmen anlatının gerektirdiği duruma uygun şekilde seçer. Çekimde anlatılmak istenen şeyle ölçeğin yakınlık ve uzaklığının da doğrudan ilgisi vardır. İçeriğin önemi ve duygu yoğunluğu azaldıkça ölçek uzaklaşırken, gösterilen şeyin önemi ve duygusal yoğunluğu arttıkça da ölçek yakınlaşır (Özön, 1984, s. 47).

Perdedeki bir nesnenin küçülüp büyümesi, çekimin yakınlaşıp uzaklaşması, nesne ve seyirci arasındaki uzaklık ve yakınlık olarak yorumlanır. Nesne ve gözlemleyen arası mesafe azaldıkça nesne büyür ve izleyicinin bakış açısı daralır. Nesne uzaklaştıkça da tam tersi, bakış açısı genişler (Lotman, 1999, s. 51). Bir cisme yaklaştıkça görüş açımız daralır ve görüş açımıza az nesne girer. Yakınlaştıkça nesnelerin ayrıntısı artar. Yani görüşümüz sınırlandıkça odak bir noktaya yönelmiş olur (Pudovkin, 1966, s. 93). Yani, yönetmen seyircinin önemli bir olaya odaklanmasını isterse, bunu o olaya yaklaşarak sağlayabilir.

1.7.Ses

Sinema, uzun yıllar hayatın doğal bir parçası olan sesin eksikliğini çekmiştir. İnsan, çevresinde gördüğü nesnelerin görüntüsü kadar sesinden de etkilenir. Bu eksiklik, müzik yardımıyla giderilmeye çalışılmıştır. Görüntüleri açıklayan ve tamamlayan, ara yazılarda geçişi sağlayan bir öge olarak müzik sinema için önemli bir yerde durmuştur. Sesin sinemaya girişiyle, sinemanın görsel estetiğinde de değişimler olmuştur. Görüntü ses sayesinde yeni bir boyut kazanmıştır (Kılıç, 2018, s. 63-64). Sözen, sesin sinemaya girişinin, yapım tekniklerini ve sanatsal anlayışı da değiştirdiğini dile getirmektedir (Sözen, 2003, s. 157). Onaran'a göre sinema, 1927'de sesin sinemaya girmesiyle artık sadece görsel bir sanat olmaktan çıkmıştır. Sinemanın görselliğini destekleyen artık işitsel bir tarafı da vardır. Teknolojik olanaklar, çerçeve içindeki her sesi doğal halleriyle kaydetme imkânı sunmuş,

diyalog ve gürültü gibi hayatın doğal akışında olan seslerin kaydedilebilmesiyle de ses sinemanın gerçekliğini artırmıştır. Sesin yokluğunda kullanılan, filmin akışını bozan ve diyalog eksikliğini gidermeye çalışan ara yazılara da ihtiyaç kalmamış, filmlerde zorunlu olan sessizlik artık tercihe bağlı kullanılabilen, sinemanın dramatik bir ögesi haline gelmiştir (Onaran, 2012, s. 47-48). Sesin yokluğunda, konuşma gibi hayatın bir parçası olan sesler kullanılamadığından ara yazılarla bu eksiklik giderilmeye çalışılmıştır. Fakat ara yazılar filmin doğallığını ve akışını bozmaktaydı. Sesin sinemaya katılmasıyla birlikte bu durum ortadan kalkmış ve sinemanın gerçekliği artmıştır (Özön, 1984, s. 91). Öyleyse sesin sinemaya girmesiyle birlikte zorunluluk olmaktan çıkan sessizlikle birlikte, ara yazılar da tercihe bağlı ve kullanımından farklı anlamlar çıkarılabilen görsel estetik ögeler haline gelmiş olabilir. Sözen'e göre sessizlik, insanın işitebileceği ses aralığında hiçbir ses algılayamadığı durumlar için kullanılan bir terimdir. Dolayısıyla sinemada da ani bir sessizlik, izleyici için de uyarıcı olur. Sessizlik, insan hayatında olağanüstü bir durum olduğu için, seyircinin sahneye ilgisini ve tüm dikkatini vermesini de sağlar (Sözen, 2003, s. 189).

Arslantepe de sinemanın öncelikle hareketli görüntüyle öne çıkan bir sanat olduğunu söylemektedir ve film çekilirken önceliğin görüntüye verildiğini dile getirir. Ses, görüntüyü ve görüntüdeki anlamı tamamlayan, verilen mesajı güçlendirmesi gereken, görüntüye kattığı boyut ve yaratacağı psikolojik etkiler düşünülerek filme yerleştirilen bir kompozisyon ögesidir. Sesin varlığı, sessizliği de doğru kullanıldığında anlamlı ve değerli hale getirmektedir (Arslantepe, 2017, s. 118). Ses ve sessizlik, sinematografik anlatım için görüntü kadar önemlidir. Ses, yaratılan atmosferin tamamlayıcısıdır. Filmin gerçekçiliğini artırır ve anlatılanları etkili hale getirir (Yıldız, 2014, s. 151). Görüntüler tek başlarına anlam aktarma konusunda yetersiz olabilirler. Ses, görüntünün doğallığını, anlatım gücünü ve dramatik etkisini de artırmaktadır. (Sözen, 2013, s. 2107). Uysal'a göre sinemanın görsel anlam yaratma dünyasına sesin de eklenmesiyle, izleyicinin bir anlama ulaşması kolaylaşmıştır. Sinemaya sesin girişi, izleyiciyi aynı zamanda bir dinleyici haline de getirmiştir (Uysal, 2012, s. 97).

İnsanlar çevresindeki seslerin çoğunu duymamaya meğillidir. Çevresini tanımada insan çoğunlukla görme duyusundan yararlanır. Bu sebeple işitme, görmenin arka planında kalır. Aynı şekilde sinemada da görme ön plandadır. Eylemsel olarak filmin "izlemek" fiiliyle beraber kullanılması da sesin geri planda kalmışlığının göstergesidir. Ses, önemli noktası hareketli görüntüler olan sinemada bir eşlik ögesi olarak düşünülebilir. Her ne kadar geri planda kalıyor gibi görünse de ses, yarattığı duygular ve görüntüyle bütünleşmesiyle filmler için çok kuvvetli bir ögedir. Çünkü ses ve görüntü birlikte, insan hayatının önemli parçalarıdır. Ses ve görüntünün insan hayatında birbirine eşlik etmesi gibi sinemada da birbirleriyle ilişki içinde olmalıdırlar. (Bordwell & Thompson, 2012, s. 269-270). İnsan, etrafındaki sesleri istese de istemese de işitir. İşitme çok boyutlu bir duyudur. İnsan, gördüğü bir nesneye ait sesi duyarken aynı zamanda çevresindeki görmediği nesnelerin, olayların

seslerini de işitir. Fakat bazen zihin başka bir şeyle meşgul olduğunda sesleri duymayabilir ya da sadece odaklandığı sesi duyabilir. Bu durum, insanın neye odaklandığıyla ve zihinsel seçme süreciyle alakalıdır (Uysal, 2012, s. 94-96). Öyleyse insanın zihinsel odaklanması gibi yönetmenin de izleyiciye odaklanması gereken sesleri, görüntüleri sunduğu iddia edilebilir.

İzleyici genellikle film sırasında görüntü ve sese daha fazla odaklanır. Nasıl insan kulağı zihinsel bir filtreyle istediği seslere ya da sessizliğe odaklanabiliyorsa, film için de bir ses kaydediciyle gereken ve duyulması istenen sesler alınmalıdır (Holden, 2019, s. 137). Konu sinemada sese geldiğinde, gerçek hayattaki bu zihinsel seçme ve odaklanma işini yönetmenin gerçekleştirdiği söylenebilir. Ses, insanların duyma kabiliyeti ile alıcının sesleri kaydetme şeklinin farklılığından dolayı estetik olarak düzenlenmek zorundadır. Mikrofon ile ses kaydedilirken, insan kulağının algılayışına yaklaşmaya çalışılır. Ses, öncelikle seyircinin duyabileceği şekilde düzenlenmeli, daha sonra yaratması istenen dramatik etki düşünülmelidir (Arslantepe, 2017, s. 118-119). Ses, görüntüyü tamamlayan önemli bir ögedir. İzleyici, gerçek hayatta çevresini anlamlandırmaya çalıştığında sesten nasıl yararlanıyorsa, perdedeki görüntüyü anlamlandırırken de sesi görüntüden ayırmaz, bir bütün olarak algılar (Kılıç, 2018, s. 65-66).

Gerçek hayatta, insan görüntü ve sesi aynı anda, bir bütün olarak algılar. Sinema için de bir görüntü, sesinden ayrı düşünülemez. Ses, izleyiciyi nesnenin gerçekliğine yaklaştırır (Onaran, 2012, s. 48). Ses, görüntüyle birlikte kullanıldığında, tek başına görüntüyle yaratılmak istenen anlamı kuvvetlendirir. Sinemada ses üç şekilde görüntüye dâhil edilir. İlki görüntünün yetersiz kalabileceği zamanlarda devreye giren diyaloglar, monologlar ve açıklayıcı sesler olarak adlandırılan konuşmalardır. İkincisi, izleyicide tek başına bile farklı duygular uyandırabilen müziklerdir. Üçüncüsü ise efekt olarak kategorize edilen ortam sesleri, gürültülerdir. Hepsinin ortak noktası, filmin ve hikâyenin birer parçası olarak anlam yaratımına etki etmeleridir (Ulutaş, 2017, s. 70-71). Bordwell ve Thompson sinemada kullanılan sesleri üçe ayırır: Konuşma, müzik ve ses efekti olarak da bilinen gürültü. Bu sesler, özelliklerine göre seçilerek filmlerde kullanılır. Sesler de görüntüler gibi belli bir kurgu ve düzenleme aşamasından geçer. Çekilen görüntüler arasından en iyisinin seçilmesi gibi sesin de en amaca uygunu ve iyisi seçilerek ses kuşağına eklenir. Seçilen bu sesler bazen o film için özel olarak üretilebildiği gibi önceden üretilmiş ve stoklanmış sesler de kullanılabilir. Ses, seyircinin dikkatini yönlendirebildiğinden, önemli olan yönetmenin o sesi nasıl kullandığıdır. Senaryoda aksine ihtiyaç duyulmadıkça diyaloglar net ve anlaşılır, gürültüler de mekânın gerçekliğiyle uyumlu olmalıdır. Müzik ise diyalog ve gürültülerin yokluğunda senaryodaki işlevini yerine getirmeye çalışır. Tüm bu seslerin yokluğunda ise sessizlik anlam kazanır. Yönetmen, sesleri izleyicinin dikkatini istediği yöne senaryoya da uygun olarak çekecek şekilde seçmelidir (Bordwell & Thompson, 2012, s. 274-276). Sözen'e göre bir sahne için en önemli sesler seçilerek onlar kullanılmalı ve izleyicinin

doğru noktalara odaklanması sağlanmalı. Tüm sesleri kullanmak kargaşa yaratacaktır. Bu nedenle, insanların doğası gereği sesleri algılarken seçici oldukları düşünülerek, hikâye için en uygun sesler seçilmelidir. Sinemada ses gerçekçi, dramatik ya da dekor olarak kullanılabilir. Ses yardımıyla, izleyicinin duygularına yön verilebilir. Önemli olan sesin amacının belirlenmesi ve uygulamada da bu amaca uygun olarak kullanılmasıdır (Sözen, 2003, s. 184-185). Görsel bir sanat olan sinemada ses, filmi tamamlayan bir ögedir ve bu sebeple görüntü ile uyum içinde kullanılmalıdır. Diyalog, gürültü ve müzik olarak sinemaya girebilen ses, sahnelerin ve filmin dramatik etkisini artırır (Tansuğ, 1993, s. 107). Ses, insanların duyma kabiliyeti ile alıcının sesleri kaydetme şeklinin farklılığından dolayı estetik olarak düzenlenmek zorundadır. Mikrofon ile ses kaydedilirken, insan kulağının algılayışına öykünür. Ses, öncelikle seyirci için gerçekçi şekilde düzenlenmeli, daha sonra yaratması istenen dramatik etki düşünülmelidir (Arslantepe, 2017, s. 118-119).

Sessiz film döneminde müzik, görsellerin vermek istediği etkiyi desteklemek ve ona anlam katarak güçlendirmek için kullanılırdı. Ayrıca hareketli bir sanat olan sinemanın görsel ritmi, müzikle desteklenmek istenirdi. Sesli film döneminde de müzik kullanımı filme uygunluğuna dayansa da sessiz film dönemindeki işlevinden farklı bir noktaya gelmiştir. Artık sinema için sesin tek kullanımı müzik değildir. Diyaloglar ve işitilebilen her ses sinemada kullanılabilir, üretilebilir hale gelmiştir. Artık müzik, doğru ve gerekli yerlerde kullanılması gereken bir öge haline gelmiş, görüntünün bütünleyici bir parçası olmuştur (Uysal, 2012, s. 145-147).

Sesin sinemaya kattığı bir boyut vardır. Bu boyut, sesin yoğunluğu, yakınlığı ve derinliği ile oluşur. Sesin kaynağı, kameraya yaklaştıkça sesin işitilebilirliği de artar. Bu duruma sesin yoğunluğu denir. Ses kaynağı, alıcıya yaklaşıp uzaklaştıkça kaydedilen ses de zayıflar ya da güçlenir. Bu duruma da sesin yakınlığı denir. Yoğunluk ve yakınlık kavramları perdede düşünüldüğünde ise ses derinliği kavramı ortaya çıkar. Kamera, görüntüdeki sesin kaynağına yaklaştıkça ses de netleşmelidir. Yani sesin işitilebilirliği, kaynağın uzaklığıyla ilişkilidir. Bu durum, sesin görüntüye yeni bir boyut katmasını sağlar. Genellikle filmler görüntü egemenliğindedir ve ses destekleyici, bütünleştirici bir öge olarak görüntüye hizmet eder. Bazı durumlarda ise görüntü sesi tamamlayan ve sese hizmet eden konuma gelebilir. Görüntü ve sesin bir film boyunca sırasıyla birbirine hizmet ettikleri durumlar da vardır. Bu noktada önemli olan görüntünün de sesin de içeriğe uygun tasarlanmasıdır (Kılıç, 2018, s. 68-70). Ses yüksekliği, ses perdesi ve tını gibi ses özellikleri filmin bütünlüğünü sağlamada yardımcıdır. Ses yüksekliği, sinemada yönlendirilebilen bir şeydir. Sahnede izleyicinin duyması istenen sesler, önemsiz olan seslerden daha yüksek sesli olur. İki kişinin diyaloğunun duyulması isteniyorsa, çevredeki gürültüler kısılarak geri plana atılır. Ses yüksekliği, nesnelerin yakınlıklarıyla da ilişkilidir. Kaynağı uzak olan bir ses yakın olana göre daha düşük seste olacaktır ve izleyici sesin yükseliğiyle kaynağın uzaklığını ilişkilendirecektir. Ses perdesi, sesin tonlamasıyla ilgilidir ve

insanların nesneleri ya da konuşan kişileri ayırt edebilmesini sağlar. Tını ise ses dokusu ya da sesin duygusu ile ilişkilendirilebilir. Bu üç özellik bir araya geldiğinde filmin ses dokusu ortaya çıkar. Böylece izleyici, karakterleri ya da nesneleri sesleri yoluyla da ayırt edebilir (Bordwell & Thompson, 2012, s. 273-274).

Ses, bir film için gerçekliği kurmak ve inandırıcılığı artırmak için önemli bir öge olduğu gibi bu gerçekliği yıkabilme gücüne de sahiptir. Sesin yüksekliği, ekosu ve yönü sayesinde perdedeki filmsel mekânın iki boyutluluğu kırılabilir, perspektif sağlanabilir (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 166). Sesin, iki boyutlu olan sinema perdesine derinlik ve boyut katmaya yardımcı olduğu söylenebilir.

Bonitzer, sesin yokluğundaki bir sinemayı Platon'un mağarasına benzetir. Ses, film uzayının tamamına hakimken görüntü çerçeve ile sınırlıdır. Bakışı genişleten, çerçevenin dışının da varlığını hatırlatarak görüntüye boyut katan, sestir (Bonitzer, 1995, s. 20). Ses, sinemada anlam yaratırken, zihinsel bir çabayla bakmayı, görmeyi, hissetmeyi ve düşünmeyi sağlamada önemli bir araçtır. Sinemada görüntü, sadece çerçevenin içindekilerden ibaret değildir, sesle birlikte görüntüye kameranın bakmadığı yerler de dahil olur. Çünkü izleyici nesneyi gözüyle görmese de çerçeve dışındaki sesleri algılayarak zihninde görüntüyle bütünleştirebilir.

Her ses bir kaynaktan gelmek zorundadır ve bu nedenle ses bulunduğu mekâna boyut kazandırır. Bu seslerde önemli olan seslerin gerçek kaynaklardan üretilmesi değil, sesin kaynağının öykü evreninin içinde ya da dışında konumlanmasıdır. Sinemada sesler, kaynaklarının bulunduğu noktaya göre diegetic ve diegetic olmayan ses olarak ikiye ayrılır (Bordwell & Thompson, 2012, s. 284). Diegetik ses; diyaloglar, ses efektleri ve kaynağı film dünyasında olan seslerin hepsini kapsar. Diegetik olmayan ses, film dünyasına ait olmayan, anlatıcı, film müziği gibi seslerdir (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 166).

1.7.1.Diagetic Sesler: Konuşmalar, Ses Efektleri, Gürültü ve Ortam Sesi

Diegesis, perdede algılanan, kurmaca dünyayı tanımlamak için kulanılır. Diegetik ses de bu dünyaya ait olan, kaynağı bu dünya içinde doğal bir şekilde var olan seslere işaret eder (Hayward, 2012, s. 119). Mekânsal derinliğin sağlanmasında da önemli rol oynamaktadır. Ses de görüntü gibi bir perspektife sahiptir. Sahnede duyulan yüksek bir ses, izleyicide sesin kaynağının yakında olduğu duygusunu uyandırabilir (Bordwell & Thompson, 2012, s. 293).

İnsanların ağzından çıkan anlamlı her ifade konuşmadır. Sinemada da konuşmalar, karakterlerin kendilerine özgü şekilde gerçekleştirdikleri iletişim ve duygu ifade etme yoludur. Ayrıca konuşma, gerçek zamanlı olduğu ve kesilemeyeceği için de filmin süresini belirleyen bir ögedir

(Sözen, 2003, s. 191). Yani, kurgu sırasında diyaloglar kesilemeyeceği için bir sahnede diyalog varsa, diyalog devam ettiği sürece sahne de devam eder. Bu sebeple filmin uzunluğuna da etki eder.

Diyalog, sinema için önemli bir anlatım aracı ve aktarıcıdır. Karakterler izleyiciye görüntülerle anlayamayacağı şeyleri konuşarak aktarır ve buna da diyalog denir. Diyaloglar hazırlanırken, gerçek hayattaki gibi doğal ve anlamlı olmalarına özen gösterilmelidir (Onaran, 2012, s. 55). Hikâye, karakter ve filmin türüyle uyumlu, bilgilendirici şekilde kullanılan diyaloglar filmin akışını kolaylaştırarak öyküyü ilerletecektir (Arslantepe, 2017, s. 153).

Sinemada iki çeşit konuşma vardır. Sesin kaynağının izleyiciye gösterildiği konuşmalar ve gösterilmediği, dıştan ses olarak da bilinen konuşmalardır. Görsel bir sanat olan sinemada konuşma ve ses ancak görüntünün yetersiz kaldığı noktalarda, görüntüyü desteklemek için kullanılmalıdır (Vardar, 2009, s. 26).

Ses, izleyicinin dikkatini çekecek şekilde düzenlendiğinde ilgi merkezini etkileyebilir. Oyuncu, diyaloglar esnasında sesinin yüksekliği ve şiddetiyle diğer konuşmalar arasından kendini gösterebilir ve odağı üzerine çekebilir. Diyaloglardaki tonlamalar yardımıyla izleyicinin odağı istenen oyuncuya yönlendirilebilir (Mascelli, 2007, s. 228-229). Ses ve sessizliğin, izleyici için dikkat çekici olduğu söylenebilir. Bu dikkat, doğru yönlendirildiğinde amacına ulaşabilir. Uysal'a göre filmlerde tıpkı gerçek hayattaki gibi izleyicinin bir noktaya bakarken, bakmadığı yerdeki sesleri de duyabilmesi sağlanır. Yönetmen, izleyicinin neye odaklanması gerektiğine karar vererek, işitmesi gereken sesleri ön plana çıkarır (Uysal, 2012, s. 99).

Konuşmaya odaklanılan sahnelerde yer alan ses efektleri, gürültü ve çevre sesleri, dip ses haline getirilir. Fakat kullanım amacına bağlı olarak bu ses efektleri dip ses haline getirilmeyerek konuşan karakterlerin ve izleyicinin rahatsız olması da sağlanabilir (Sözen, 2003, s. 205-206). Uysal'a göre sinemaya ses imkânı tanınmış olsa da görsel bir sanat olmayı sürdürmelidir. Film diyaloglarla boğulmamalı ve aksiyona yer bırakılarak her şey ses ile anlatılmamalıdır. Diyalog da doğal ses, gürültü ve müzik gibi seslerden önemli olmamalıdır (Uysal, 2012, s. 100).

Sinemada ses efektleri, görüntüye mekânsal boyut katmak ve gerçeklik hissini artırmak açısından oldukça önemlidir. Karakterlerin ayak seslerinden caddenin gürültüsüne kadar bir sahnede var olabilecek her türlü çevre sesini kapsamaktadır. Fakat bir sahnedeki tüm seslerin filmde kullanılması da karmaşaya yol açacağından hikâye için önemli olan sesler seçilmeli ve sahnede bir konuşma varsa efektler bu konuşmanın önüne geçmemelidir (Sözen, 2003, s. 196-197). Öyleyse ses efekti, ortam sesi ya da gürültü, aksi tercih edilmediği sürece izleyicinin dikkatini dağıtmayacak, konuya odaklanmasına yardımcı olacak şekilde tasarlanmalıdır.

Ortam sesi, filmsel mekânın içinde yer alan her şeyle ilgilidir. Mekânın gerçekliğini ve inandırıcılığını artıran ortam sesinin, nesnelerin kamera konumuna yani izleyiciye mesafesi düşünülerek yüksekliği de ayarlanmalıdır. Böylece filmsel mekânda gerçeğe yaklaşılarak perspektif ve derinlik sağlanmış olur (Ulutaş, 2017, s. 173). Yani, izleyicinin bir nesnenin uzakta olduğuna inanılması isteniyorsa, o nesnenin sesi gerçek hayatta uzaktan nasıl gelmeliyse, öyle gelmelidir. Kameraya uzakta olan nesnelerin sesi düşük, yakın olanların yüksek ya da normal duyma seviyesinde olmalıdır. Böylece izleyicide film mekânında bir yakınlık uzaklık hissi, derinlik hissi oluşacaktır.

Gürültü, doğada var olduğu şekilde, gerçekçi ve birebir kullanıldığında filme doğallık kazandırır. Gerçekçi gürültü kullanımı, sesin kaynağı izleyiciye gösterilerek ya da gösterilmeden gerçekleştirilebilir (Vardar, 2009, s. 26). Ses gerçekçi ve doğaya ait olduğu için kadrajda olmasa bile izleyici o sesin neye ait olduğunu daha önce deneyimlediyse bilecektir. Örneğin bir aslan sesi, aslanın kendisini getirmek ya da onu görsel efekt yardımıyla yaratmak masraflı olacağından bu şekilde çerçeve dışında kullanılabilir. Aslanın sesini bilen her izleyici için bu durumun inandırıcı olacağı iddia edilebilir. Sözen'e göre, ses efektleri bazı durumlarda çerçevede gösterilmeyen bir olayı anlatmaya da yardımcı olabilir. Dolaylı anlatım olarak bilinen bu durum hikâyeye hizmet edecek şekilde kullanılmasının yanı sıra, maliyetten de tasarruf sağlar. Çekimi yapıldığında büyük masraflar çıkarabilecek sahneler, sadece ses efektleri kullanılarak izleyiciye aktarılabilir (Sözen, 2003, s. 204-205). Maliyeti yüksek sahnelerin ses yardımıyla maliyetsiz bir şekilde sinemada kullanılması için sesin tanıdık ve inandırıcı olmasının yeterli olduğu söylenebilir.

Filmde sahneler ve planlar arasındaki ses devamlılığı çok önemlidir çünkü ses, gerçeklik duygusunu destekleyerek filmi inandırıcı kılan bir ögedir (Yıldız, 2014, s. 153-154). Örneğin bir televizyon sahnesi çekiliyorsa, televizyonun sesi duyulacaktır. Seste herhangi bir atlama, kesilme olmamalı, televizyon ekranı gösterildiğinde ses görüntüyle uyumlu olmalı. Ya da her çekimde ortam sesi farklı olacaktır ve bu da seste sıçramaya sebep olacaktır. Bunun için filmde yer alacak ortam seslerinin ayrıca kaydedilmesi sağlıklı olacaktır. Holden'a göre, görüntüde olduğu gibi seste de bir devamlılık olması önemlidir. Bir sahne için çekilecek her plan farklı bir arka plan sesiyle kaydolacaktır. Film kurgusu sırasında da sorun çıkmaması için her ihtimale karşı her sahne için bir ortam sesi ayrıca kaydedilmelidir. Böylece her sahne için, çekimler sırasında arka planda oluşabilecek kontrol dışı gürültülerin yerine koyulabilecek temiz bir ortam sesi olur. Ayrıca sahnelerin çekildiği mekânlar da kullanılabilecek sesler için önemlidir. Çekim yapılan mekânda televizyon, saat gibi sesinin duyulması gereken nesneler varsa, bunların da sesleri o sahne için ayrıca kayda alınmalıdır (Holden, 2019, s. 142-145).

Bir filmde diyalog, müzik veya ses efektleri kullanılmasa bile atmosfer sesi olmazsa olmazdır. Filmin geçtiği zaman ve mekânın tanınmasına yardımcı olan atmosfer sesi, zaman ve mekânla ilgili

hissettirmesi gereken duyguları seyirciye ulaştırır. Bu nedenle de ses, sinemanın en temel ögelerinden biridir (Kıraç, 2018, s. 163).

1.7.2.Diagetic Olmayan Sesler: Anlatıcı, Film Müziği

Diegetic olmayan sesler filme sonradan eklenen, kaynağı film uzamında olmayan seslerdir. Film bir gerçeklik yanılsamasıdır ve bazen sesler kullanılarak bu yanılsamayla oynanabilir. Kullanılması mantıksız da olsa, kullanılan sesin bir amacı olmalıdır ve bilinçli bir şekilde yanılsamayla oynanmalıdır (Hayward, 2012, s. 119).

Müzik, izleyiciye doğrudan mesaj verebilen bir öge değildir. Görsellere ve konuşmalara bir arka plan oluşturarak anlamı destekleyip ona odaklanılmasını sağlarken aynı zamanda izleyicide diyalogların bırakamayacağı dramatik etkiyi de bırakabilir (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 58). Müzik, görselle yaratılan dramatik etkiyi güçlendiren, yaratılan filmin gerçekliğine ait olmayan dışsal bir sestir. Filmin gerçekliğine ait olmadığı ve karakterlerin onu duyamadığı bilinmesine rağmen müzik, izleyicinin duygularını görüntüyle birlikte hareketlendiren, yükselten bir ögedir (Ulutaş, 2017, s. 172).

Film müziği için önemli olan ilk şey filmin nasıl bir müziğe ihtiyaç duyduğunun saptanmasıdır. Filmin içeriği, müzik seçiminde de oldukça önemlidir. Öykü, öykünün geçtiği mekânlar, zaman ve kültür göz önüne alınarak müzik seçilmelidir. Film müziği, filmin duygu yükünü taşıyabilecek şekilde özel olarak bestelenen özgün müzikler ve izleyicinin bildiği, popüler, film için özel olarak bestelenmemiş müzikler olarak ikiye ayrılabilir. Müzik nasıl kullanılırsa kullanılsın, öyküyü, görüntüyü ve dramatik etkiyi desteklemeli, görüntünün önüne de geçmemelidir (Kıraç, 2018, s. 167-169).

Görüntü ve ses birlikte, hikâyenin içeriğine hizmet etmelidir. Bu ögeler, izleyiciye anlatılmak istenen öykü ve verilmek istenen duyguları destekleyici nitelikte olmalıdır. Müzik, dramatik yapıyı desteklemeli ve görüntünün ayrılmaz bir parçası haline gelir (Sözen, 2003, s. 221-222). Müzik de tıpkı ses efektleri gibi sahnelere derinlik, yoğunluk ve anlam katar (Holden, 2019, s. 283).

Müziğin özgün olması, istenilen duyguları doğru şekilde izleyiciye aktarması, filmle uyumlu olması ve filmin anlatısına hizmet etmesi için gereklidir (Hayward, 2012, s. 314-315). Özellikle fon müzikleri seçilirken yaratılmak istenen etki için sesin özgün olmasına dikkat edilmelidir. Bilinen bir müzik seçimi, görüntü ile verilmek istenen etkiyi destekleyemez, aksine izleyicide farklı etkiler bırakabilir (Arslantepe, 2017, s. 119-120). Öyleyse, bilinen ve film dışında da var olan bir müzik, seyirci tarafından daha önce dinlenmiş ve kendisinde farklı duygular uyandırmış olabilir. O müziği

filmde kullanmak, seyircide müziğin onda daha önce uyandırdığı hislerden dolayı istenilen dramatik etkiyi bırakamayabilir. Bu da seyirciyi filmden koparabilir.

Müzik, insan hayatının doğal bir parçası değildir. Bu sebeple sinemada kullanılan müzik filmlerin gerçekçiliğini kırar. Fakat bu müzikler aynı zamanda filmin duygu yükünün taşıyıcılarıdır. Görüntüden sonra en önemli ögelerden biri olan müzik, ister film için bestelenmiş özgün bir parça isterse de daha önce yayınlanmış bir şarkı olsun, sinemanın olmazsa olmazıdır. Eğer bir filmde müzik kullanılmıyorsa, bir amacı olmalı ve içeriğe hizmet etmelidir (Sözen, 2003, s. 209-210).

1.8.Hareket

Sinemanın ortaya çıkışı tiyatroda ve anı fotoğraf gibi dondurmadan tüm canlılığıyla kaydedebilecek bir şey arayışında yatmaktadır (Gevgilili, 2014, s. 18). Mağaralardaki duvar resimlerinden hareketli görüntünün keşfine kadar, görüntüye hareketi katma hayali var olmuştur (Onaran, 2012, s. 7).

Sinema, görüntüyü hareketlendirme düşünün bir ürünü olarak, çeşitli çalışmalar sonucu ortaya çıkmıştır. Görüntüyü hareketli olarak kaydedecek kamera ve kaydedilen görüntülerin yansıtılıp gösterilebileceği bir alet arayışları yıllarca sürmüştür (Kıraç, 2018, s. 22-23). Hareketli fotoğraf düşünün perdeye yansıtılmasına dayanan ve yıllarca süren çabalar sonucu çeşitli aletler icat edilmiştir. Hepsinin ortak özelliği dönen disklerin içine yerleştirilen resimlerin döndükçe hareket ediyor izlenimi vermesi ve böylece hareketli görüntü elde edilmesiydi (Mükerrem, 2012, s. 15-16). Onaran'a göre de zaten sinemayı sinema yapan görüntü ve hareketin bir arada olmasıdır (Onaran, 2012, s. 27). Bresson'a göre ise sinema, hareketli imgeler ve sesten oluşan bir yazı gibidir (Bresson, 2012, s. 16). Uysal'a göre de her sanatın onu diğerlerinden ayıran, öne çıkan bir özelliği vardır ve sinema için bu özellik harekettir. Sinema, hareketli görüntülerden meydana gelir ve hareket, sinemanın önemli ögeleri olan ses ile görüntüyü ahenk içinde bütünleştirir (Uysal, 2012, s. 83).

Hareket, perdedeki görüntülere canlılık ve boyut katan temel sebeptir. Hareket olmadan görüntünün, 3 boyutlu gerçek dünyaya yaklaşması mümkün değildir (Onaran, 2012, s. 20). Ekrandaki hareketin gerçeğe yaklaşması, doğal görünmesi için çekim hızı ile gösterim hızının da uyuşması gerekmektedir. Gösterim aygıtı ile çekim hızı uyuşmazsa, görüntü yavaş ya da hızlı olabilir. Hızlı çekim efekti vermek için gösterim aygıtının hızından düşük karede çekim yapılmalıdır. Yavaş çekim efekti verilmek istenirse de gösterim aygıtının hızından fazla karede çekim yapılmalıdır (Bordwell & Thompson, 2012, s. 172). Görüntünün hareketi yavaşlatılıp hızlandırılabilir, tersten oynatılabilir. Bir çekim, ideal olan 24 kareden fazla çekilirse görüntü normal bir oynatıcıda gösterildiğinde ağır çekim etkisi verecektir. 24 kareden az çekilir ve aynı aygıtta oynatılırsa görüntü hızlanacaktır. Çünkü aygıt,

iki seçenekte de 24 kare oynatıyormuş gibi davranacaktır (Şenyapılı, 2002, s. 88). Tüm bunların, günümüz kurgu teknolojileriyle fazlasıyla kolaylaşmış efektler oldukları da söylenebilir.

Hareketin hızı, yönü, yaratacağı perspektif de düşünülerek, en etkili ve anlamlı olacak şekilde tüm hareketler net şekilde kadraja alınmalı. Bu nedenle, hareketin büyüklüğü kameranın konumunu ve kamera hareketlerini belirler. Kayda alınan hareket, doğru hız, perspektif, kamera konumu ve kamera hareketleriyle istenilen anlamı ve duyguyu seyirciye verebilir (Pudovkin, 1966, s. 164-165). Onaran, iki tür hareketten söz eder; çerçeve içindeki hareketler ve kamera hareketleri. İki hareket bir arada kullanıldığında da doğallık yakalanır (Onaran, 2012, s. 27).

1.8.1.Kamera ve Çerçeve Hareketi

Kameranın hareket etmesi, sinema sanatına özgü önemli özelliklerden biridir. İlk yıllarda kamera sabit ve hantaldı. Kameralar hafifledikçe, yerlerinden oynatmak kolaylaştı ve bu hareketlenme de sinemaya canlılık katmış oldu (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 133). Hayatın canlılığını ve boyutunu sinemaya aktaran kameranın hareketliliğidir. Kamera, insanın hareketlerini taklit eder ve filmi seyreden hareketsiz izleyici yerine hareket eder. Hatta izleyicinin gerçek hayatta yapamayacağı hareketleri de onun yerine yapabilir (Özön, 2008, s. 92). Uysal sinemayı, hareket içeren bir sanat olan baleye benzeterek aralarındaki hareket farkını izleyici ve kamera ile açıklar. Bale izleyicisi tasarlanmış performansı belirli bir mesafeden hareketsiz şekilde izlerken sinema izleyicisinin zihni kamerayla birlikte hareket eder (Uysal, 2012, s. 84).

Hareketli kamerayla yapılan çekimler, o çekimi oluşturan ve anlam yaratan tüm görsel ve işitsel ögelerle bir bütündür. Ses, hareketin ritmi, kompozisyon, biçim gibi ögelere kamera hareketi de katılarak yaratılmak istenen estetik ve anlam inşa edilir (Mükerrem, 2012, s. 77-78). Kamera hareketleri yardımıyla mekân betimlenebilir, ana nesneye yaklaşılıp uzaklaşılabilir, hareket halindeki figürler takip edilebilir, dramatik etkiler yaratılabilir ya da durağan nesnelere hareket kazandırılabilir. Kamera hareketi ile filme canlılık ve hareket kazandırılır (Özön, 2008, s. 92). Kameranın hareketi, 2 boyutlu sinema perdesinde izlenen görüntülere 3 boyut hissini, derinliği de katabilir. Çerçeveye sığmayan bir görüntüyü sağdan sola kaydırarak ya da çevirerek veya uzun bir ağaca bakar gibi yukarıdan aşağıya tarayarak izleyiciye çerçevenin dışında da film mekânın devam ettiği hissini verebilir, mekâna derinlik kazandırabilir (Uysal, 2012, s. 124).

Çerçeve içindeki hareket, kameranın hareketine dolayısıyla da yeniden çerçevelemeye neden olur. Yani kamera hareketi çerçeve içindeki harekete bağlıdır ve genellikle kamera hareketinin sebebi çerçeve içindeki nesneleri takip etmektir. Kamera, odağına aldığı figürün hareketine bağlı kalır ve bu takip şeklinde de izleyici çekim adı verilir. Kamera, çerçeve içindeki bir hareketten bağımsız ya da hareket olmadan da devinebilir. Öykü için önemli ayrıntıları göstermek, mekânı tanıtmak veya

izleyicinin gözünden kaçmaması gereken ipuçlarını göstermek için de hareket edebilir. (Bordwell & Thompson, 2012, s. 203-204). Aksi planlanmıyorsa hareket çerçeve içinde tutulmalıdır. Örneğin oyuncu merdiven çıkmak gibi yukarıya yükselme hareketi yapıyorsa çerçeve de bu hareketi takip ederek yükselir (Arijon, 1995, s. 217-218). Öyleyse, kamera hareketinin çerçeve içindeki hareketle doğrudan ilişkili olduğu söylenebilir.

İnsan gözü, bilinçli ya da bilinçsiz olarak aradığı şeyi bulmak için çevresini tarar. Göz ile bilgi toplamak için yapılan bu tarama hareketi, kameranın çekim esnasındaki hareketlerine benzetilebilir. Sinemada, gözün bu tarama ve bilgi toplama görevini kamera üstlenir. Kameranın hareketi de tıpkı göz gibi sıralı ve sistematiktir. Yönetmen öykünün estetik, dramatik, psikolojik yapısına bağlı olarak kamerayı izleyicinin bakmasını istediği yere çevirebilir (Uysal, 2012, s. 121). Kameranın panoramik hareketi, insanın başını çevirerek çevresine göz gezdirmesine benzer. Sahneye göz gezdirilir ve izleyici için gerekli bilgiler toplanır, seyircinin gözlem yapması sağlanır (Mükerrem, 2012, s. 72). Öyleyse hareketin, çerçeve ile sınırlandırılmış olan sinemada, seyirciye kontrollü ve planlı da olsa filmsel mekânda gözle tarama yapma imkânı verdiği söylenebilir. Böylece izleyici hareketi kendisi yapıyormuş gibi hissedebilir. Erdoğan'a göre de sinema, insanın görme ve algılama şeklini taklit eder. Kameranın sağa sola, yukarı aşağı yapılan çevirme hareketleri, insanların çevresini algılarken, gözüyle tararken yaptığı hareketlere benzer. İzleyici, film esnasında kendisini kameranın yerine koyabilir ve onunla özdeşleştirebilir. Böylece izleyici kamera aracılığı ile değil, kendisi bakıyormuş gibi hissedebilir. Optik zoom hareketleri gibi insan gözünün yapamayacağı hareketler ise izleyicinin olayları algılamasını kolaylaştırır (Erdoğan, 1992, s. 50). Fakat bu hareket göz için doğal bir hareket olmadığından insana yabancıdır. Bu nedenle Arslantepe'ye göre zoom hareketinin hızı dengeli olmalı ve filmde özel bir amacı yoksa olabildiğince az tercih edilmelidir (Arslantepe, 2017, s. 85).

Kesme yapmak istenmediğinde, kamera sabitken döndürme hareketleriyle ya da ray üzerinde veya vinç ile kamera istenilen noktaya hareket ettirilebilir (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 119). Çerçeve, kameranın baktığı yeri çevrelediğinden hareketi de kameranın hareketiyle mümkündür. Her hareketin amacı ve anlamı farklıdır. Pan, tilt, kaydırma ve vinç hareketleri çerçeve yani kamera hareketleri arasında gösterilebilir. Pan hareketinde kameranın bütünü sabit kalacak şekilde sağa ve sola çevrilir. İnsanın durduğu yerden kafasını sağa ve sola çevirmesine benzer. Çerçevenin yatay tarama hareketidir. Tilt hareketi çerçevenin dikey tarama hareketidir. Kamera yine sabittir ve insanın durduğu yerden kafasını yukarı ve aşağı hareket ettirmesine benzer. Kaydırma çekimlerinde kameranın bütünü hareketlidir. Bu kayma hareketi ileri, geri, sağa, sola, dairesel, çapraz ve kameranın yerleştirildiği zeminin elverdiği şekilde yapılabilir, hatta yerleştirilen bu zemin insan da olabilir. Steadicam olarak bilinen bu uygulamayla kameraman kameraya vücuduyla yön verebilir. Vinç

çekimlerinde ise kamera bir kol, helikopter veya vinç yardımıyla bir bütün olarak zeminden yükselir ve her yöne hareket edebilir (Bordwell & Thompson, 2012, s. 199-200).

Arslantepe ise kamera hareketlerini dörde ayırmıştır. Bunları; kamera gövdesiyle yapılan dönme hareketleri, kamera ayağı ile yapılan kaydırma hareketleri, optik hareketler ve mekanik hareketler olarak sıralar. Kamera sabitken gövdenin sağa ve sola çevrilmesine pan, yukarı ve aşağı çevrilmesine tilt adı verilir. Kameranın tripoduyla birlikte hareket ettiği hareketlere de konuya kayarak yaklaşıp uzaklaşma hareketi olan travelling ve konuyu karşısına alan kameranın yanlara kayma hareketi olan crabbing örneklerini verir. Optik hareketler, lens yardımıyla yapılır. Kamera sabitken, görüntünün lens yardımıyla büyümesi ya da küçülmesi olarak tanımlanabilir. Kamerayı, insan gözünden ayıran önemli noktalardan biri bu zoom hareketidir. Mekanik hareketler ise genelde bir araç yardımıyla kameranın hareket ettirilmesiyle olur. Vinç yardımıyla yapılan crane ya da jimmy jib hareket olanakları oldukça esnek olan ve genellikle dramatik sahnelerde tercih edilen sistemlerdir. Tüm bu hareketlerin, doğru noktalarda tercih edilmesi ve gereksiz hareketlerden kaçınılması gerektiği de unutulmamalıdır (Arslantepe, 2017, s. 81-83).

Farklı plan ve açılarla konumlandırılan kameraların, aksiyon çizgisinin hangi tarafında çekime başladıkları da önemlidir. Çünkü sahne boyunca çizginin diğer tarafına geçilmemelidir. Geçildiği takdirde çerçevedeki figürün hareket yönü tersine döner (Arijon, 1995, s. 183). Bu durum izleyicinin kafasını karıştırabilir. Bu nedenle kamera hareketinde ve farklı planlar için çekim tekrarlanacağı zaman aksiyon çizgisi ve perdedeki hareket yönü korunmalıdır.

Çerçeve içinde hareket olmayan sahnelerde kamera, nesneler arası ilişki kurmak için hareket ettirilebilir. Bunun dışında yapılan hareketler gereksiz olacaktır çünkü pan ve tilt gibi çevirme hareketleri, hareketli konuyu takip etmek amacıyla tercih edilir. Konuyu takip hızı da ne izleyiciyi sıkacak kadar yavaş ne de ayrıntıları kaçıracak kadar hızlı olmalıdır. Hareketli konunun çerçevedeki konumu korunmalı. Ayrıca insan gözü, genel olarak soldan sağa doğru okuduğu için, perdede de izleyici aynı yönde hareketlerin beklentisinde olabilir (Arslantepe, 2017, s. 84).

Her hareket anlamı destekleyecek, doğal akışı bozmayacak şekilde ve bir amaç için hareket etmelidir. Amaç bu değilse, kameranın varlığı izleyiciye hissettirilmemelidir. Hareketin doğallığını bozmayacak ve sahneyi en iyi yansıtacak şekilde hareket etmelidir (Özön, 2008, s. 93). Kameranın konumu genellikle film mekânında var olmayan tanrısal bir gözdür. Bazı sahnelerde karakterin duygularını, o anki ruh durumunu göstermek adına kamera öznel konuma gelebilir. Bu noktada kamera karakter gibi hareket etmeye başlar ve dolayısıyla izleyici her şeyi karakterin gözünden görmeye ve sahneye dâhil olmaya başlar. Karakter sarhoşsa, sağa sola savrulan bir kamera hareketiyle ya da bayıldıysa, yere düşen ve zemini gösteren bir kamera hareketiyle durum anlatılmaya çalışılabilir

(Uysal, 2012, s. 122-123). Özetle, kamerayla yapılacak her hareketin bir sebebi olmalı ve öyküye katkı sağlayacak hareketler kullanılmalı (Arslantepe, 2017, s. 85).

Kamera hareketlerinin çoğu bir sahnede, bir çekim içinde kullanılır ve hepsi birleşir. Bir çekim esnasında kamera ileri doğru kayarken aynı anda tilt ve zoom gibi başka hareketler de yapabilir (Bordwell & Thompson, 2012, s. 203). Kameranın hareket etmesi, kurgu sırasında yapılacak kesmelerden tasarruf sağlayabilir. Kesmelerle bölünmeyen, kameranın hareketiyle tamamlanan sahneler film mekânına da derinlik katar ve bir bütünlük hissi verir (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 134). Hareketli kamera böylece, kesme olmadan sahnenin tek seferde çekilmesiyle, uzun çekime de olanak sağlamış olur (Bordwell & Thompson, 2012, s. 215-216). Kameranın hareketiyle gerçekleştirilen uzun planlar, gerçekçi mekân duygusu yaratımında mekânda devamlılık sağladığından etkili olurken, bilinçli kullanımında bu mekân algısının bozulması tercih de edilebilir. Filmde verilmek istenen duygulara göre hareket edilir (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 135). Kamera hareket ettiriliyorsa o hareketin bir anlamı olmalı, yeteri kadar kullanılmalı ve kayıt hareket bitene kadar sürmeli. Takip için, bir ayrıntıyı göstermek için ya da izleyicinin dikkatini çekmek için kullanılabilir. (Arslantepe, 2017, s. 81).

1.8.2.Çerçeve İçindeki Hareketler

Hareket, her bir çekimde ve bu çekimlerin arka arkaya getirilmesi esnasında göz önünde bulundurulması gereken bir olgudur (Uysal, 2012, s. 76). Planlar arası geçişlerde ve çekimleri bir araya getirirken tutarlı olmak adına dikkat edilmesi gereken önemli yöntemlerden biri yön devamlılığıdır. Perdenin solundan çıkan oyuncu ya da nesne, diğer planda ekranın sağından giriş yapmalıdır ki ekran yönü korunsun ve izleyicinin kafası karışmasın (Buckland, 2018, s. 31-32). Çekim esnasında, çerçeve içindeki hareketin çekilecek tüm planlarla, önceki ve sonraki sahnelerle uyumlu olması gerekmektedir. Bunun için de hareketli çekimlerde dikkat edilmesi gereken noktalar vardır. Figürlerin çerçeve içindeki fiziksel konumları ve hareketleri, planlar arası yapılacak kesmeler hareket ve yön devamlılığı açısından göz önünde bulundurularak, kamera hareketleriyle uyumlu olmalı. Ek olarak, iletişim halinde olan karakterlerin birbirine zıt yönlere bakmamaları ya da zıt yönlere hareket etmemeleri için de bakış ve yön uyumu dikkate alınmalıdır (Arijon, 1995, s. 195-196). Filmlerde, öykünün izleyici tarafından kabul edilebilir olması için uzamın kesintisiz olması ve hareketlerin, öykünün mantıksal yapısını desteklemesi beklenir. Bu bağlamda kamera hareketinin ve çerçevenin içindeki hareketlerin yönü önemlidir (Mascelli, 2007, s. 77).

Hareketli bir nesnenin çerçeveye giriş ve çıkış hareketinde dikkat edilmesi gereken noktalar vardır. Hareket, figür çerçeve dışına çıkarken ya da çıktıktan birkaç kare sonra kesilmeli ve diğer çekime geçildiğinde figür tekrar sahneye giriyorsa çıktığı yönün zıddından giriş yapmalı ya da

çerçevenin içinde çoktan giriş yapmış olarak merkezde ya da herhangi bir noktada olmalı. Bu giriş çıkış hareketleri farklı mekânları birbirine doğal olarak bağlar ve mekânlar arası geçişe inandırıcılık katar (Arijon, 1995, s. 263-264). Hareketli nesnelerin çekimi yapılırken, kaydı bitirmek için hareketin sonlanmasını ya da nesnenin çerçeveden çıkmasını beklemek doğru olacaktır. Böylece diğer plana geçişler kolaylaşır ve kurguda oluşabilecek sıçramaların önüne geçilir (Parsa, 1993, s. 73-74). Bu durumun kameranın sabit tutulması tercih edildiğinde uygulanabileceği söylenebilir. Çünkü arzu edilirse, figürün hareketi, figür çerçeve içinde tutularak takip edilebilir. Hatta böylece, uzun bir çekimle sahne tek seferde çekilebilir.

Çerçeve içindeki hareket, doğal harekettir. Bu doğal hareketleri yönetmen istediği biçime sokabilir. Çerçeve içinde oluşan her hareket aynı zamanda bir amaçla oluşturulmalı. İzleyici bu hareketlerin hızına, büyüklüğüne, yönüne, çerçevedeki konumuna, üzerine düşen ışığa ve konuyla ilişkisine dikkat eder. Hareketin tüm bu özellikleri izleyicide farklı duygular uyandırabilir (Özön, 2008, s. 81-82).

Çerçevenin hareket dışındaki tüm özellikleri fotoğraf, resim ve çizgi romanlarda mevcuttur. Çerçevenin, içindeki figürlere göre hareket edebilme özelliği sadece sinemaya özgüdür. Çekim esnasında çerçevelemeyi değiştiren yükselme, alçalma, yaklaşma, uzaklaşma gibi hareketler yapabilir. İzleyici de çerçeve ile beraber hareket eder ve amaç da budur (Bordwell & Thompson, 2012, s. 199).

Sinemanın isminin kökeninin “hareketi yazmak” anlamına geldiği düşünüldüğünde, en önemli özelliğinin hareketi tespit etmek ve vermek olduğu söylenebilir. Sinema farklı hareketlerin bir araya gelmesiyle oluşur. Bu hareketler; çerçeve içindeki varlıkların hareketi, kameranın hareketi ve tüm hareketleri bir araya getirip çekimlerin sıralanmasını sağlayan kurgudur (Özön, 2008, s. 80-81).

1.9.Kurgu

Seçme ve düzenleme ögesi olan kurgu başlarda en basit haliyle, farklı çekimlerin arka arkaya, öykünün ilerleyişine göre sıralanması şeklinde kullanılırken zamanla, Sovyet sinemacıların da etkisiyle, seyircide istenen duyguları uyandırmak için kullanılabileceği de keşfedildi (Onaran, 2012, s. 69). Pudovkin kurgunun, izleyicinin düşüncelerini ister istemez yönlendiren bir araç olduğunu söyler. Çekimler rastgele sıralanmaz, belli bir düzende ve anlamda sıralanır böylece izleyicide istenilen duygular oluşturulacaktır (Pudovkin, 1966, s. 73).

Kurgu, kamera hareket kazanıp figürleri farklı açılarda kayda alabildiğinde önem kazanmış ve gelişmeye başlamıştır (Onaran, 2012, s. 71). Farklı plan, açı ve uzunluktaki çekimlerin bir bütün oluşturacak şekilde tutarlı, anlamlı ve amacına uygun şekilde birleştirilmesi işlemidir (Şenyapılı, 2002, s. 183). Böylece kurgu aslında, insan gözünün bir noktadan başkasına anlık geçişleri gibi, birbirini

izleyen görüntüler oluşturarak, insanın görme şeklini yeniden üretir (Uysal, 2012, s. 43). Bir filmin en küçük birimi çekimdir ve film için alınan bu kayıtların bir araya getirilmesiyle hareketin bütünü ortaya çıkar (Kılıç, 2018, s. 53). Kurgu için, bir araya getirme işleminin gerçekleştirildiği film yapım aşaması olduğu söylenebilir.

Griffith sahneleri tek seferde çekmek yerine kamerayı farklı konumlara taşıyarak, gereksiz ayrıntıları çerçeve dışında bırakarak parçalara ayırmıştır. Böylece, hareket sanatı olan sinemanın, hareket açısından daha özgür bir hale gelmesini de sağlamıştır (Uysal, 2012, s. 61-62). Planların birbirine nasıl, ne zaman bağlanacağına karar vermek ve ses ile görüntüyü doğru şekilde kullanarak filmin estetik değerini yakalamasını sağlamak kurguya bağlıdır (Ulutaş, 2017, s. 70). Filmin en küçük birimi plandır. Planlar bir araya gelerek sahneleri, sahneler sekansları ve sonucunda da film oluşturulur. Bir plandan diğerine ne zaman, nasıl, hangi sırayla geçileceği, her bir çekimin ne kadar süreceği ve çekimlerin birbiriyle zamansal, mekânsal, neden-sonuç ve hareket açısından uyumuna dikkat edilmelidir. Tüm bu durumlar, kurguda gerçekleştirilir (Arslantepe, 2017, s. 175). Bir filmin kurgusu çekimler bittikten sonra eldeki malzemeye göre şekillenir. Çekimler birbirine bağlanırken kurgucu filmin türünü, senaryoyu, kendi bilgisini ve estetik görüşünü göz önüne alır. Ne zaman, nerede, hareketin hangi noktasında, hangi plana kesme yapacağı kurgucuya ve bilgisine bağlıdır ve tüm bu tercihler filmin temposunu da belirler (Kıraç, 2018, s. 160). Kurgu ile filmin çekim süreci birbiriyle uyum içinde ilerler, bunun düzenlenişi sırasında da filmin ritmi ortaya çıkar. Bir estetik düzen içinde görüntüler uygun anlarda kesilir ve birleştirilir. Kurgu öyle etkilidir ki, filmi baştan yazabilir (Küçükerdoğan, Yavuz, & Zengin, 2005, s. 23-24).

Filmin ritmi kurguda belirlenir. Sahne boyunca kullanılan çekimlerin uzunlukları ile filmin temposu ilişkilidir. Çekimin ilk kesmeye kadar olan süresi kısa ise tempo yüksek, uzun bırakılır ise tempo düşük olacaktır. Çerçeve içindeki hareket, kamera hareketleri, ses gibi çekimleri birbirine bağlayıcı ögelere dikkat etmek kurgunun ve filmin ritmini belirlemede önemlidir (Bordwell & Thompson, 2012, s. 230). Kurgu hızı, temposu içeriğe göre belirlenir. Sahneyi oluşturan parçaların uzunlukları filmin temposunu ortaya çıkarır (Uysal, 2012, s. 45).

Murch, kesme yapmayı göz kırpmaya benzetir. İnsanın göz kırpması duygusal durumlarla da ilişkilidir. Duyguların yoğunluğu, düşünceler göz kırpma zamanını ve hızını belirleyebilir. Filmdeki kesmeler de bu göz kırpmalara benzetildiğinde, benzer bir zamanlama düşünülür. Bu duruma kafa hareketleri de eklenebilir. (Murch, 2005, s. 52-53). Kameranın insan gözüne öykündüğü düşünüldüğünde, göz kapandıktan sonra açılmadan başka bir noktaya çevrildiğinde, açıldıktan sonra biraz önce baktığı noktadan farklı bir yere bakışı sıçramış olacaktır. Kurguda da buna benzer bir durumun varlığından söz edilebilir. Bordwell ve Thompson'a göre bir filmin biçimsel sisteminde en mühim kısım kurgudur. Klasik anlatı sinemasında çoğu film binlerce çekimden oluşur ve hatta aksiyon

filmlerinde bu sayı 3000'i bulur. Kurguda bu 3000 parça seyirciye hissettirilmeyecek şekilde birleştirilir (Bordwell & Thompson, 2012, s. 223). Bu tür filmlerde çekim sürelerinin kısa tutulup film temposunun yüksek hale getirildiği söylenebilir. Murch'a göre, çekim sayısının fazlalığı kurguyu iyi yapan şey değildir. Planların sürekli değiştirilmesi ve sürekli kesme yapılması izleyiciyi kısıtlayan bir durum da olabilir. Bazen izleyici için kendi seçimlerini yapabileceği, istediği yere bakabileceği anlar yaratılmalıdır. Kesmelerin doğru anda ve yeteri kadar yapılması en sağlıklısıdır (Murch, 2005, s. 13-14). Öyleyse filmde yaratılmak istenen duygu anlaşılmalı, türüne dikkat edilmeli ve kurgu esnasında bunlar göz önünde bulundurulmalı. Çünkü her filmin farklı bir tempoya ihtiyaç duyacağı söylenebilir.

Kurgunun ortaya çıkmasıyla birlikte sinemanın asıl malzemesinin kameranın kayda aldığı sahnelerden ibaret olmadığı anlaşıldı. Kurgu sayesinde tiyatronun aksine sinema artık gerçek zaman ve mekân koşullarıyla çalışmak zorunda değildir (Pudovkin, 1966, s. 86). Farklı mekân ve zamanlarda çekilmiş görüntüler bir hikâye yaratımı için mantıksal olarak bir araya getirilir. Arka arkaya sıralanan bu görüntüler anlamlı, mekân ve zaman açısından bütün bir sahne oluşturur. Kurgu için de önemli olan çekim parçalarından kesmeler ve çeşitli geçişler yardımıyla, gereksiz olanı atarak, eklemeler yaparak, bir ritim yaratarak bir bütün oluşturmaktır (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 28). Griffith kamerayı sadece bir kayıt aracı olmanın ötesinde yaratım ve yeniden üretim aracı olarak kullanmıştır. Sabit tek çekimler yerine bu sahneleri farklı planlarda birçok çekime böldü. Sahnede önemli olan noktaya yakın planla dikkat çekti, diz plan, bel plan, omuz plan gibi çeşitli planları aynı sahnede kullandı (Uysal, 2012, s. 59). Griffith'e bu imkânı sağlayan şeyin de kurgu olduğu söylenebilir. Kurgunun birleştirici ve yorumlayıcı gücü ile mekânlar ve zamanlar bir araya getirilebilir.

Genel planda tek seferde çekilebilecek bir sahne, farklı planlarla çeşitli ayrıntılar yakalanarak birden çok çekimle kayda alınır. Kurgu yardımıyla, hareket akıcılığına, devamlılığa, bütünlüğe dikkat edilerek birbirine uygun planlar bir araya getirilir ve bu sayede, sahnede önemli görülen ayrıntılara yakın planlar ile dikkat çekilebilir, çerçeveden gereksiz ayrıntılar dışarı atılabilir (Arslantepe, 2017, s. 180). Kurgulanmış çekimler, aksi istenmediği sürece akıcı, anlaması kolay olmalıdır. Sahne tasarlanırken yapılmış her şey, kurgu sırasında da göz önüne alınmalıdır. Aydınlatma, renk, kompozisyon, çerçeve içi ve kamera hareketleri, dekor, kostüm ve çerçeve içinde olup biten her şey, bir bütün oluşturulacak biçimde düşünülerek bir araya getirilmeli (Mascelli, 2007, s. 175). Kurgu bir tür gerçeklik şekillendirmesi, bir aktarım meselesidir. Bu aktarım sırasında mekân, zaman ve hareket ögeleri birbiriyle uyumlu olmalıdır. Her bir sahne tek parçaymış gibi bütün hale getirilmelidir (Holden, 2019, s. 260).

Sahneler parçalara ayrılarak kayda alınır ve bu kayıtlarda farklı kamera açıları, ölçekler ve hareketler kullanılır. Tüm bu parçaların uyumlu, zaman ve mekânsal açıdan tutarlı şekilde bir araya getirilmesi kurgunun görevidir (Balazs, 2019, s. 82). Bir sahne için çekimler farklı zamanlarda ve

farklı mekânlarda çeşitli sebeplerden dolayı yapılabilir. Farklı mekânlardan görüntüler bir araya getirilerek bir mekânmış gibi izleyici ikna edilebilir. Kurgu ile görüntülerin bir araya getirilmesiyle bu zaman ve mekân farkı görünmez kılınabilir (Uysal, 2012, s. 64). Seyirci kurgu sonrasında birleşen çekimleri zaman ve mekân olarak kesintisiz bir yapı olarak algılar (Bordwell & Thompson, 2012, s. 224).

Kurgu Holden'a göre, gerçeklerin düzenlenip şekillendirilebildiği yaratıcı bir süreçtir. Filmi çekici hale getirmek için kayda alınan görüntüler kesilir, düzenlenir, efektler eklenir, ses düzenlenir, müzik ve metinler eklenir, istenmeyen her şeyden arındırılır (Holden, 2019, s. 239). Kurgu, izleyiciyi yönlendirmek için kullanılan bir araçtır. Sahnedeki her ayrıntı plan plan kayda alınır ve kurguda bir bütün oluşturacak şekilde bir araya getirilir. Yönetmen, sahnedeki hiçbir ayrıntının gözden kaçmasına müsaade etmez. Kurgu yoluyla seyircinin bakışı, bakması gereken yere götürülür. Film kurgu ile yorumlanır ve seyirciyi de bu yorumla yönlendirir (Balazs, 2019, s. 58-59). Yıldız da kurgu yoluyla izleyicinin yönlendirilebileceğini söyler. Bir plandan diğerine ya da sahneden sahneye yapılan her kesme bir nedene dayalı olmalı. İzleyiciyi doğru yönlendirmek ancak geçişleri doğal hale getirecek mantıklı kesmeler yapmaya bağlıdır. Doğru yönlendirilen seyirci, kurgunun farkına varmadan görüntüleri bir bütün olarak algılar (Yıldız, 2014, s. 149).

Holden, kurguyu legoya benzetir. Tıpkı legodaki gibi birbirinden farklı ama birbiriyle uyumlu parçalar istenilen şekilde bir araya getirilir ve bir parça beğenilmezse sökülüp yerine uygun başka bir parça takılabilir (Holden, 2019, s. 252). Mascelli ise elmas benzetmesi yapar ve kurguyu bir elmasın işlenişine benzetir. Bir elmas, çıkarıldığında şekilsizdir. Kesilir, parlatılır ve gördüğü her işlemle estetik bir değer kazanır. Film de kurgu olmadan, dağınık görüntülerden ibarettir. Görüntülerin, her bir çekimin işlemden geçmesi, ayıklanması gerekir. Tıpkı elmasa şekil verirken bazı parçaların atılması gibi, görüntülerin atılması, kesilmesi gerekir. Atılan her parçayla film, elmas gibi, anlam kazanır (Mascelli, 2007, s. 153). Fakat kurgu sadece bir şeyler eklemek ve çıkarmaktan ibaret değildir. Onaran'a göre diğer sanatlarda da olduğu gibi sinemanın da amacı gerçeği olduğu gibi yakalayıp aktarmak değildir. Kurgu, sinemacıya mana yaratma, yorumlama, müdahale ve betimleme imkânı verir (Onaran, 2012, s. 70). Kurgu olmadan bir film, hatalı, düzensiz ses ve görüntülerin oluşturduğu tesadüfi çekimlerden oluşurdu. Kurgu bir filmi izlenebilir kılar (Holden, 2019, s. 238). Buna rağmen, seyircinin genellikle bir filmi izledikten sonra, zihninde kurgu ile ilgili bir şey kalmayacaktır. Çünkü kurgunun, kesmelerin fark edilmemesi tercih edilir. İyi kurgulanmış bir filmin sürekliliği de sağlanmış olur ve böylece seyirci filmi bir bütün olarak algılar. Kesmelerin doğru şekilde yapılması bu açıdan önemlidir (Dmytryk, Sinemada Kurgu, 1993, s. 22-23). Yapılan her kesmenin bir nedeni olmalıdır. Kesme yapılırken dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan biri de devamlılıktır. Çünkü kesme

öyle inandırıcı olmalı ki farklı mekânları ve zamanları bile bir araya getirebilmeli (Yıldız, 2014, s. 158).

Kurgu, film yapımının görünmez ögesidir. Görünmez olması tercih de edilir çünkü fark edilen kurgu kötü olarak değerlendirilir (Holden, 2019, s. 238). Sahnedeki planda değişiklik yapılmak istenirse, bunun için en uygun kesme anı hareket anıdır. Oyuncunun hareketi sırasında kesme yapmak ve diğer planda da bu hareketin kaldığı yerden devam etmesiyle yapılan kesme görünmez kılınır (Dmytryk, Sinemada Kurgu, 1993, s. 38). Kesme ile bir görüntüden diğerine basit bir şekilde geçiş sağlanır. Estetik enerjisi yüksek olan bu işlem, insanın bir noktaya bakarken bir anda gözüyle, kafasını hareket ettirmeden yaptığı sıçramaya benzetilebilir. Bu hareket insan için olduğu gibi film için de oldukça hızlı, ani ve doğal bir geçiştir. Bu geçiş sayesinde hareketler bir açıdan gösterilmek yerine devamlılığı kaybetmeden farklı açılardan gösterilebilir ve kesme film mekânını ışınlanmışçasına, bir anda değiştirebilme imkânı verir (Kılıç, 2018, s. 58-59).

Çekimler, kurgu ve kurallar düşünülerek yapılır. Yön, karakter konumları, bakış ve hareket uyumlarına dikkat edilir (Mascelli, 2007, s. 154). Devamlılık en çok kullanılan kurgu şeklidir. Her çekimin öyküye hizmet edecek şekilde sıralandığı, zamanda, mekânda ve harekette tutarlılığı temeline alan ve seyirciye hissettirilmeden yapılan kurgudur. Genellikle kurgunun görünmez olması gerektiği düşünülür ve bu yüzden kesmeler dikkatlice yapılır. Yapılacak bir hata izleyicinin gözünde bir hata olarak görülecektir. Fakat film öyküsünün gerektirdiklerine göre ve belli bir amacı olduğu sürece kurallar yıkılabilir (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 150).

Kurguda sağlanması gereken süreklilik ve devamlılık çekimlerin de bu devamlılık düşünülerek yapılmasına bağlıdır. Kurgu düşünülerek çekim esnasında dikkat edilmesi gereken önemli konulardan biri bakış yönüdür (Dmytryk, Sinemada Kurgu, 1993, s. 23). Karakterlerin bakış yönleri ile baktıkları konumdaki figürün bakış yönü birbiriyle uyumlu olmalıdır. Göz hizası eşleme olarak bilinen bu yöntem, film mekânının bütünlüğünü ve yön devamlılığını sağlamanın bir yoludur. Çerçeve içindeki bir karakter sağa bakıyorsa, sıradaki çekimde baktığı figür bakan kişiye yani sola doğru bakmalıdır. Kameranın yüksekliği inandırıcılık açısından bakan kişinin baktığı noktaya yüksekliği oranında konumlanmalıdır. Kurgu yardımıyla, aynı mekânda olmayan karakterler de bu eşeleme yöntemiyle aynı mekândaymış izlenimi verilebilir (Edgar-Hunt, Marland, & Rawle, 2015, s. 152). Bakış uyumu sağlanması için çerçevenin sağına bakarak konuşan karakter o sahne bitene kadar kamera aks atlamadan sağa bakarak konuşmalıdır. Çekimler sıralanırken, figürün baktığı yön de izleyiciye figürün baktığı yönden gösterilmeli böylece bakışta devamlılık sağlanır. Yani bir nesne çerçevenin sol dışındaysa, karakter çerçevenin soluna bakmalı (Arslantepe, 2017, s. 181).

Perde yönü kuralı da kurguda ehemmiyet kazanmaktadır. Perdenin sağından çıkış yapan oyuncu kesme sonrası sahneye çıktığı yönün tersinden yani soldan giriş yapmalıdır. Böylece izleyici bu hareketin devamlılığa sahip olduğunu düşünecektir (Dmytryk, Sinemada Kurgu, 1993, s. 41-42). Hareket devamlılığı için, arka arkaya gelen ve hareket içeren çekimlerin akıcı ve bütün olması gerekir. Harekette zıplama, kesilme olmamalı ve planlar arası geçişte 30 derece kuralına dikkat edilmelidir (Arslantepe, 2017, s. 180).

Bir sahneye ait kameranın açı değiştirdiği her çekimde çerçeve içindeki her şeyin devamlılığı olmalıdır. Kurguda her nesnenin, bir önceki planda bulunduğu noktada olmasına özen gösterilir (Yıldız, 2014, s. 152). Çerçeve içindeki her dekor, aksesuar, saç, makyaj sıralanmış olan farklı plan ve açılardaki çekimlerde de varlığını, devamlılığını aynı şekilde sürdürmelidir. Aynı mekânda geçen sahnelerin çekimleri arasında eşya uyum ve devamlılığı sağlanmalı, aydınlatma açısından da bir sahneye ait her çekim birbiriyle uyumlu olmalıdır. Mekân, zaman ve olay bütünlüğü açısından ışık şiddetlerinde, türlerinde ve yönlerinde uyum önemsenmelidir (Arslantepe, 2017, s. 181-182). Çerçeve içindeki her şeyin yapılan her çekimde aynı yerde konumlanması, aynı şekilde hareket etmesi, yönünün değişmemesi kurguda oluşabilecek hataların önüne geçer. Çekimler sıralanırken, bir planda arkada görülen bir eşyanın diğer planda da aynı yerde olması gerekir. Çerçeve içindeki her şeyin olması gereken yerde durmaması ve doğru yönde hareket etmemesi, izleyici tarafından fark edilir. Figürlerin yönünün değişmemesi de aks çizgisi korunarak sağlanır (Mascelli, 2007, s. 165-166). Bir sahnede iletişim halinde olan her figür için aks çizgisi kuralına göre çekim yapılması gerektiği gibi kurgu sırasında da bu kural atlanmamalı ve bu figürlerin ilişkileri süresince çizginin bir tarafında kalınmalıdır (Sokolov, 1995, s. 93). Devamlılık kurgusunun yapılabilmesi için çekimlerde 180 derece ve aksiyon çizgisine göre yapılan konumlandırma korunmalıdır. Böylece, sahnede her şey tutarlı olur ve perde yönü korunabilir (Buckland, 2018, s. 31).

Kurgu genel olarak, filmin ritmini belirleyen, farklı zamanlarda ve mekânlarda çekilmiş planların seyirciyi rahatsız etmeyecek şekilde bir araya getirildiği işlemdir. Gerçek zamanı kısaltarak, uzatarak ya da eşsüremli olarak tasarlayabilir ve seyirciyi sıkmayacak filmsel bir zaman yaratımını sağlar (Arslantepe, 2017, s. 179). Perdede tiyatrodaki gibi olayların gerçek zamana bağlılığı yoktur. Eylemin süresi tiyatroda gerçekte olması gerektiği gibiyken sinemada kurgulanmış filmsel bir zaman vardır. Eylemin baştan sona kesintisiz gerçekleşmesi gerekmez (Şenyapılı, 2002, s. 184). Öyleyse kurguda zamanı manipüle etmenin, hızlandırmanın ya da uzatmanın mümkün olduğu söylenebilir. Bordwell ve Thompson'a göre zaman manipülasyonu farklı şekillerde yapılabilir. Bunlardan biri zamanda sıçramalardır. Olayları kronolojik olarak anlatmak sinemada bir tercih haline gelmiştir. Film zamanına göre geçmişten görüntüler ya da film zamanında henüz gerçekleşmemiş ama gerçekleşecek olan gelecekten görüntüler öyküye dâhil edilebilir. Bu tarz sıçramalar seyirciyi yönlendirir,

bilgilendirir. Eksiltili kurgu ile ekran süresinden tasarruf da edilebilir. Sahnenin tamamı verilmeyerek perdedeki süresi hızlandırılır. Bu üç şekilde yapılabilir. Merdivenin başına gelişi ve merdivenleri çıkmış olduğu son çekim zamanın geçtiğini ifade eden kararma gibi bir geçiş ile bağlanabilir. Her iki çekimde de karakter çerçeveden çıktıktan sonra ve çerçeveye girmeden önce çerçeve bir süre boş bırakıldıktan sonra kesme yapılabilir. Son olarak merdivene adım atışı ve merdiveni çıkmış olduğu iki çekim arasına, başka mekândaki bir sahne getirilebilir. Son olarak zaman genişletilebilir ve normalde gerçekleşeceği süreden daha uzun sürmesi sağlanır. Örtüşme kurgusu ile yapılabilen bu yöntemde, sıralanacak olan çekimlerin son karelerindeki eylem sıradaki çekimin ilk karesinde yinelenmelidir. Hareketin örtüşmesi, eylemin süresini uzatır, zamanı genişletir (Bordwell & Thompson, 2012, s. 233-234). Öyleyse, kurgunun gerçek hayatta gerçekleştirilemeyecek, doğal olmayan bir durumu filme doğal bir şekilde ekleyebildiği söylenebilir. Kıraç da sinemasal zamanın kurguda inşa edildiğini dile getirmektedir. Kayda alınan görüntülerin tamamı, eylemin tamamı filmde gerçek süresiyle gösterilmek zorunda değildir. Bu süre, kurguda doğru anlarda kesme yapılarak kısaltılır ve izleyicinin zaman algısıyla oynanır (Kıraç, 2018, s. 161).

Kurguda ses ve görüntü birbirinden ayrı şekilde düzenlenebilir, ilerleyebilir. Görüntü de ses de kurgu esnasından üzerinde oynanabilen, olduğu gibi kullanılmak zorunda olmayan ögelerdir. Zaten kurgudaki asıl mesele de görüntü ve sesle oynayarak seyirciyi etkileyecek bir yapı kurmaktır (Holden, 2019, s. 275). Bir film seyirciye kesintisiz, ses ve görüntünün uyum içinde olduğu etkileyici bir seyir sunar. Kurguda sağlanan bu kesintisizlik, filmin gerçekçiliğini artırır (Mascelli, 2007, s. 71). Kurguda çekimler sıralanırken her türlü sesin devamlılığı, film mekânını tanımada, bütünlüğünü sağlamada, çekimlerin birbirine bağlanabilmesinde, gerçekliğin yaratılmasında ve doğallığın yakalanabilmesinde çok önemli bir role sahiptir (Yıldız, 2014, s. 153-154).

Anlamlı şekilde bir araya getirilene kadar çekimler tek başlarına anlamsızdır. Çekimlerin fazlalıkları atılır, izleyicinin dikkatini çekecek şekilde düzenlenir ve kesintisiz bir şekilde sıralanır. Eldeki görüntülerden çekimler seçerek, onları düzenleyerek ve yerinde zamanlamalarla kesme yaparak bütünsel bir film yaratılmalıdır. Kurgu, filme hayat veren yaratıcı ögedir (Mascelli, 2007, s. 153). Film için gerekli ve gereksiz olan şeylerin ayıklanması gerçekleşir. Sahneleri en etkili ve filmi seyircinin bağ kurabileceği noktaya taşıyan kurguda yapılan dokunuşlardır (Holden, 2019, s. 240).

1.10.SONUÇ

Fikirlerin, bir konunun veya içeriğin tercih edilen biçimde inşa edilmesi ve aktarılması için sinemanın anlatım araçlarının belli bir düzende hazırlanması ve bir araya gelmesi gerekir. Kostüm, saç, makyaj, oyunculuk, aydınlatma, renk, çerçeve, kompozisyon, çekim, ses, hareket ve tüm bunları bir araya getiren kurgu sinemanın anlatım araçları olarak ele alınmıştır.

Kostüm, saç ve makyaj; bir oyuncuyu filmin dönemine, türüne, canlandıracağı karaktere yaklaştıran ve onu film atmosferiyle uyumlu hale getiren ögelerdir. Filmin zamanı, mekânı, kültürel ortamı ve karakterin kendisiyle ilgili önemli aktarıcılardır. Bunlar, filmin inandırıcılığı için de oldukça önemlidir. Aynı şekilde dekor da filmde zaman ve mekânın yaratılmasında rol oynar. Bir sahnenin çekimi iç ya da dış mekânda olabilir, stüdyolarda olabilir, yapay ya da doğal dekorla da yapılabilir. Fakat en önemlisi dekorun inandırıcı ve konuya uygun olması beklenir.

Sinema, varlığını ışığa borçludur. Işık olmadan, görüntü kaydı gerçekleştirilemez. Bu hayati öneminin dışında ışık, konuyu biçimlendirir, çerçeveye derinlik katar, dramatik etkiler yaratır ve filmin atmosferi üzerinde de büyük bir etkisi vardır. Işık, gölgeyi ve karanlığı da sinema için değerli hale getirir. Işık ve gölgeler filmin türü, konusu ve görüntüde oluşturulmak istenen etkiye göre düzenlenir. Renkler de varlığını ışığa borçludur. Renklerin sinemaya gelişi de ses gibi teknolojik gelişmeler sonucunda gerçekleşmiştir. Rengin gelişi, insanın gözüyle gördüğü doğaya yaklaşması açısından, sinemanın inandırıcılığını artırmıştır. Biçimsel güzellik algısının yaratılmasına katkı sağlamasının yanı sıra, renkler sinemada psikolojik ve duygusal etkileriyle de ön plana çıkmaktadır.

Kamera, kayda alınmak istenen alana yöneltilerek, çekim için hazırlanmış ya da doğal olan bu alanı çerçeveye alır. Çerçevenin içinde yer alan her şey bir düzen içindedir. Çerçeve içindeki nesneler formlar, çizgiler, kütleler ve şekiller oluşturur. Nesneler, dekor, oyuncular, ışık ve renklerin çerçeve içinde bir araya gelmesiyle de kompozisyon oluşturulur. Neyin, nerede ve nasıl duracağı, estetik düzenlemeyle ilgilidir. Yapılan her çekim, anlatılmak istenen konuya uygun açı ve planlarla kayda alınır. Duygulara, konunun önemine, gösterilmek istenen şeye, odağa ve temelde senaryoya uygun olarak, kameranın konuya olan mesafesi ve açısı değişir. Kamera sabit ya da hareketli olabilir. Konunun nasıl kayda alınmak istendiği ve seyirciye nasıl aktarılmak istendiği önemlidir. Sinema, hareketin kayda alındığı bir ortam olduğu için çerçevenin içinde hareket fiilen mevcuttur. Çerçeve içindeki hareketlere, kameranın ve çerçevenin hareketi de eklenir. Hareket, perdeye canlılık ve boyut katar. Kameranın ve çerçevenin içindeki hareketler sinemanın doğallığını ve inandırıcılığını artırır.

Ses, gerçek hayatın en önemli parçalarından biridir ve teknolojinin getirdiği imkânlarla sinemanın da olmazsa olmazı haline gelmiştir. Görsel olmasa da sinemanın anlatım araçları arasına katılır, çünkü izleyici üzerinde diğer tüm araçlarla aktarılabilecek duyguları, yaratılabilecek atmosferleri destekleme kabiliyeti vardır. Ses, görüntüye boyut ve derinlik katar. Ses, çerçevenin içinde film evrenine ait bir kaynağa ait olabileceği gibi sadece izleyicinin duyabildiği, film evrenine ait olmayan bir şekilde de filmde yer alabilir.

Kayda alınan tüm parçalar, kurgu ile bir araya getirilmeden önce anlamsız, hareketli görüntü kayıtlarıdır. Kurguda, lego parçalarının bir araya getirilmesi gibi, çekimler de olabildiğince senaryoya uygun ve yaratıcı bir şekilde sıralanır; sonunda anlamlı ve bütün bir yapı ortaya çıkarılır. Sinema yönetmene, duyguları, düşünceleri, fikirleri kendine has diliyle aktarabilmesi için geniş bir çeşitlilik sunar. Aktarılmak istenen konu aynı da olsa, her sanatçı bunu kendi tarzıyla yapar. Kamerayı istediği yere çevirir, ışığı istediği gibi kullanır, kurguda hangi görüntüyü ne zaman ve nerede keseceğine, hangi görüntüyü kullanmayacağına karar verir. Sinemanın anlatım araçları, her yönetmen için aynıdır fakat bunları nasıl kullanacakları onların tarzıyla alakalıdır. Yönetmenin kullanım tercihleri, filmin stilini ortaya çıkarır.

Bu bölümde, bir film yapımcısının, yönetmenin, inandırıcı bir film evreni yaratmasını sağlayan araçlarla ilgili bilgiler verilmiştir. Bu bilgiler, bir sonraki bölümde anlatılacak olan çizgi romanla, sinemayı karşılaştırabilmek, ortak ve farklı noktaları görüp ayırt edebilmek için önemlidir.

2.ÇİZGİ ROMANIN BİÇİMSEL ÖGELERİ VE ÖZELLİKLERİ

Çizgi romanların iki temel iletişim ögesi vardır; resim ve yazı (Eisner, 2000, s. 13). Çizgi roman da bu temel iki ögenin birbirini bütünleyecek şekilde bir araya getirilmesiyle oluşturulan ve kurgulanan bir sanattır (Ceran, 2016, s. 28). En basit şekilde "Ardışık Sanat" olarak tanımlanan çizgi roman, bitişik olarak belli bir nizama göre yan yana yerleştirilen görsel ve diğer imgelerdir (McCloud, 2000, s. 200). Bu açıdan da çizgi romanların karakteristik 2 özelliği öne çıkar. İlki hem kelimelerin hem de resimlerin kullanılmasıdır, ikincisi ise grafiksel olarak birbirinden ayrılmış, sıralı birimler halinde düzenlenmiş metinler olmalarıdır (Saraceni, 2003, s. 5).

Yaratılmak istenen duygu, görsel ve yazılı göstergelerle okuyucuya aktarılır. Karakter jest ve mimikleri, dekor, aksesuar gibi görsel ögelerle anlatılmak istenen duyguya yazının da eklenmesi onu daha açık ve anlaşılır hale getirir (Eisner, 2000, s. 15). Kendine özgü bir anlatım tarzı olan, hikâye anlatan ve evrenler yaratabilen çizgi romanlar, sinemadan daha önce ortaya çıkmış ve sonrasında da sinemanın tekniklerinden yararlanmıştır ancak iki sanat birbirinden farklıdır. Çizgi romanın temelinde büyük oranda resim ve çizim yer alır (Ceran, 2016, s. 28). Çizgi romanın, sinemanın özelliklerinden faydalandığı ya da çizgi romandan perdeye birçok hikâyenin uyarlandığı ortadadır. Sinema ve çizgi romanın aralarında çok yönlü bir alışveriş ilişkisi vardır (Gürata, 2016, s. 53).

Bir çizgi roman, her biri bir anı veya çok kısa ve sürekli zaman aralıklarını temsil eden, aralarında boşluklar olan, çerçeveler içine çizilmiş ve sayfalara sıralanmış görüntülerden oluşur. Bu çerçeveli görüntülerden bazıları karakterlerin konuşmaları, anlatıcı veya görsel ipuçları sağlayan metinler de içerebilir (Wolk, 2007, s. 126). Öyleyse bahsedilen tüm bu ögelerin çizgi romana nasıl katkı sağladığını açıklamak, çizgi romanı tanıma ve onu sinema ile kıyaslayabilme noktasında faydalı olacaktır.

2.1.Resimler, İkonlar, Çizgiler ve Diğer Görsel İçerikler

Anlatı yaratılırken, bir dil olarak harf ve görüntünün karışımı kullanılmaya çalışılır. Sonuç olarak da "görsel" olan her şeyin ardışık sanatın en temelinde olduğu görülür (Eisner, 2000, s. 128). Çizgi roman, görsel özellikli bir alan olması sebebiyle de görsel ikonografi, en gerçekçiden en basit karikatürlere kadar bütün resimsel biçemler ve semboller gibi her şey çizgi roman diline dâhildir (McCloud, 2019, s. 202-203). Tekrarlayan görüntüler ve tanınabilir semboller çizgi romanların resimsel kelime dağarcığını oluşturur ve sıkça kullanılır. Yüz ve yüz ifadeleri buna iyi bir örnektir. Kaş ve ağız şekli genellikle anahtar unsurlardır. Bu şekiller, kelimeler gibi bazı anlamları iletirler ve

çizgi romanlarda sürekli tekrar edildiklerinden sembolik değerlere sahiptirler. Bu durumda okuyucunun "baktığı" resmi aynı zamanda "okuduğu" da anlaşılmaktadır (Saraceni, 2003, s. 25).

Çizgi romanlarda görme duyusu, tüm duyular adına hareket eder. Çizgilerle tat, ses, his ve koku gibi etkiler yaratılmaya çalışılır ve böylece duygular görünür hale getirilir (McCloud, Çizgi Romanı Anlamak, 2019, s. 118-121). Doğayı kopyalamak ve duyguları yakalamak için çizgilerden her şekilde faydalanılır (Yağlı, 2017, s. 2). Bu açıdan resimlerle, sembolik ve ikonik özelliklerin bir karışımı olarak çizgi romanlarda sıkça karşılaşılmaktadır. Resimler genellikle, yazardan yazara değişiklik gösterse de fotoğraflara göre daha stilize edilmiş olur. Bu stilizasyon, çizgi romanın resimsel unsurlarını, sembolik ve dilsel unsurlara yaklaştırır (Saraceni, 2003, s. 24-25). Bazı özel işaretler gerçek hayattaki olguları temsilen paneller içinde yer alabilir. Bir kalp, sevgiyi temsil edebilir ya da notalar varsa bir müzik çaldığı algılanabilir (Tuncer, 1993, s. 38). Belirli zihinsel durumları temsil eden şekiller de çizgi romanlarda sıklıkla kullanılır. Bir karakterin kafasının etrafındaki yıldızlar acıyı, zikzak çizgiler öfkeyi, küçük kabarcıklar sarhoşluğu ya da kafa karışıklığını, ter damlaları şaşkınlığı ya da endişeyi temsil edebilir (Saraceni, 2003, s. 26). Çizgiler ve semboller yardımıyla, bir piponun yanışı, bir çöp kovasının pis kokusu, ağızdan verilen nefes, hareket ve hareket yönü, acı, aşk veya baş dönmesi gibi birçok normalde gözle görülemez durum gösterilebilir. Pis kokan çöpün üzerinde kullanılan dalgalı çizgiler ve sinek sembolleri, âşık bir insanın üstünde kalp sembolleri, başı dönen birinin kafasının etrafında dairesel çizgiler ve yıldız sembolleri de bu kullanımlara örnek olabilir (McCloud, 2019, s. 128-129). Hatta bu tarz kullanımlarla birlikte çizgi romanda, yazı olmadan, sadece görsel kullanımıyla bile hikâye anlatmak mümkündür (Eisner, 2000, s. 16).

Anlamlı şekilde düzenlenmiş renkler, çizgiler ve motifler gibi tüm görsel içerikler birer "soyut" imgelerdir ve birbirleriyle etkileşime girerler. Bu imgeler konum, bitişiklik, yoğunluk, tekrar, çeşitlilik veya karşıtlık gibi ilişkilerin yanı sıra, dinamik ritim ilişkileri, iç içe geçmişlik vb. ilişkileri kurarlar (Groensteen, 2013, s. 12). Kuşkusuz, görüntüler bir sahneyi temsil etmekten çok daha fazlasını yapar; hikâye dünyasının bir yorumunu sunarlar. Görüntünün resimleniş tarzı bile o metinle ilgili bir yorumu veya duyguları yansıtır (Lefèvre, 2011, s. 20). Aksiyonun ve şiddetin fazla olduğu sahnelerde, sakin anların resmedilmesine oranla daha agresif ve yoğun çizgiler kullanıldığı söylenebilir. Ayrıca her sanatçının da kendine ait bir çizim tarzı olduğu söylenebilir. Wolk'un da ifade ettiği gibi, çizgi romanların gözden kaçırılmaması gereken çok önemli bir özelliği vardır; çizilmesi. Görülen her şey bir sanatçının gözündendir ve gördükleri onun eliyle dönüştürülmüştür (Wolk, 2007, s. 118).

Sanatçı, görsel olarak açıkça ifade edebileceği şeyleri yazıya veya diyaloğa dökmemekte özgürdür (Eisner, 2000, s. 132). Yazı ve çizimin bir arada uyum içinde kullanılması, iyi bir çizgi

romanın gereksinimi olarak görülür (McCloud, 2019, s. 47). Bu sebeple, yazılı metinlerin fazla olduğu çizgi romanlar durağan ve takibi zor olabilir. Bu nedenle takibi daha kolay olan çizgilere yoğunluk verilebilir. Çizgilerin ve yazının dengesi okuma deneyimi için önemlidir (Cantek, 2019, s. 23). Yazılı ve sözlü anlatının birleştiği nokta çizgi romanın kendisidir. Yani hem kelimelerden hem de resimlerden yararlanılarak oluşturulan eserlerdir (Gönenç, 2005, s. 52). Yazı sanatı ve çizim sanatı en sade halleriyle çizgi romanda buluşur. Resim sadeleşmelidir, çünkü gerçeğe yaklaştıkça anlamı kabul edilmiş hale gelir ve insan hayal gücüne alan kalmaz. Yazı basitleşmelidir, çünkü sadeleştikçe derin edebi anlamlardan uzaklaşır. Bilgi gerektiren algılama süreci zaman ister, çizgi romanda yazı net olmalıdır. Yazı sadeleştikçe algılanması hızlanır, resimler soyutlaştıkça da hayal gücüne alan açılır (McCloud, 2019, s. 48-49).

Normalde kelimelerin ve resimlerin birbirinden farklı olduğu düşünülür. Fakat bu her zaman böyle değildir. Kelimeler yazıldığında ya da basıldığında, onları okumak için önce onlara bakmanız gerekir. Bu, kâğıt üzerindeki bir kelimenin sözlü bir varlık olmasının yanı sıra görsel bir varlık olduğu anlamına da gelir. Öyleyse kelimelerin ne anlama geldiğini anlama şekli, onların nasıl göründüğüyle de ilişkilidir. Ayrıca farklı kültürlerde bile kesin anlamları olan resimler vardır. Tuvaletlerdeki basit erkek ve kadın resimleri düşünüldüğünde, bu sembollerle anlam yaratılma şekli kapıya "erkek" ve "kadın" yazmakla eş değerdir. Bu özel bir okuma türüdür ve öyleyse resimlerin de okunabileceği düşünülebilir (Saraceni, 2003, s. 14). Eisner da harfleri birer resim olarak, ikon olarak görür. Kelimeleri oluşturan harfler, aslında sembollerdir. Tanıdık formlardan, objelerden ya da duruşlardan ortaya çıkarılan fenomenlerdir. Zamanla şekilleri daha basit hale gelmiştir (Eisner, 2000, s. 14).

2.2.Yazı, Ses ve Balonlar

Bir yazar, sadece kelimelerle yazarken okuyucusunun hayal gücünü yönlendirir. Çizgi romanlarda ise hayal etme işlemi okuyucu yerine yapılır. Çizilmiş olan görsel, aşırı yorumlanmaya gerek duymaz ve yorumlanmayı istemez. Yazı ve çizim karıştırıldığında ise kelimeler görüntüyle kaynaşır ve hayal gücünü yönlendiren unsurlar olmaktan çıkıp tanımlamaya değil, ses, diyalog ve bağlayıcı pasajlar sağlamaya hizmet eder (Eisner, 2000, s. 122). Yani çizgi romanlarda yazıların görseli tanımlamak için değil onu desteklemek, ses sağlamak ve paneller arasında bağlantı kurmaya yardım etmek için var olduğu söylenebilir.

Çizgi romanda kelimeler, görsel olarak ifade etmesi güç olan, sadece kelimelerle netlik kazanabilen, isim ve bazı özel kavramlar gibi şeyleri ifade etmek için kullanılır (McCloud, 2006, s. 30). Çizgi romanın dili yoğun olarak çizimlerdir. Fakat yazı ve ünlem, nokta vb. unsurlar çoğunlukla, konuşma balonları ve düşünce balonları yoluyla veya açıklama yazıları ile çizime katılır (Yağlı, 2017, s. 1). Yani, seslerin hikâyeye katılımı da yazı ile sağlanır (Bolan, 2000, s. 64). Yazının ses haline

gelmesi özellikle çizgi romanlara özgü bir "yazma" şeklidir. Yazar için okuyucunun, onun yazdıklarının anlamını ve amacını doğru şekilde anlaması ve "duyması" oldukça önemlidir. Okuyucunun kulağının kontrolü de yazarın elindedir (Eisner, 2000, s. 125).

Çizgi romanlar günlük hayatın tüm kelime dağarcığını kullanabilir fakat buna ek olarak, uzun duygusal betimlemeler yerine içeriğe uygun şekilde farklı bir dil de kullanır. Bu dil, bazı özel işaretler, yeni kelimeler ve taklit edilen seslerden oluşur (Tuncer, 1993, s. 37). Bazı semboller karakterlerin düşünceleri olarak hikâyede yer bulur. Düşünce ve konuşma balonları içinde yer alan "$", "?" vb. semboller karakterlerin aklından geçenleri temsil eder (Eisner, 2000, s. 18). Çeşitli sesleri temsil etmek için yaygın olarak kullanılan sözcükleri, harfleri ve sembolleri Dey ve Bokil "Ses-Sembolik Sözcükler" olarak incelemiştir. Bu sözcükler çeşitli şekil ve boyutlarda görülebilir ve hem duyulabilen hem de duyulamayan sesleri belirtirler. Bir sesi temsil eden sözcük yazardan yazara farklılık da gösterebilir, bu yüzden birden fazla kelime ve stil kullanılabilir. Bu sözcükler hem bir metin gibi okunur hem de bir resim gibi gözlemlenir (Dey & Bokil, 2021, s. 1080). Örneğin, yankı sözcükler, nesnelerin bir yere teması sonucu çıkan sesleri temsil etmek için sıklıkla kullanılır. Bu sözcükler, sözcüğün atıfta bulunduğu seslere benzerler. Örneğin, "Tık" sesi "Tıklamak" kelimesinden gelir ve tıklama hareketlerinde çıkan sesi temsilen sıkça kullanılır (Saraceni, 2003, s. 7). Bunun gibi birçok metin, basılı medyada var olmayan ses boyutunu, çizgi romanlara eklemek için kullanılır (Eisner, 2000, s. 18).

Ses, çizgi romana derinlik katması açısından da önemlidir (Bolan, 2000, s. 64). Panelin içindeki, mekândaki sesin varlığını göstermek adına sesi taklit eden yazılar kullanılır. Bunlar doğadaki her sesi taklit edebilir (Tuncer, 1993, s. 38). "Pat!", "Bom!", "Şak!", "Çat!" gibi sesleri yazarken de o sesi taklit etmek için stilize harfler ve fontlar da kullanılır (Cooney, 2011, s. 141). Bir panel içindeki ses efektlerinin boyutları birbirlerinden farklı olabilir. Bu durum, sesin birden fazla kaynaktan geldiğini ve bu kaynakların öykü mekânında farklı konumlarda olduklarını belirtebilir. Kaynakların öykü mekânı içindeki ana konuya göre konumları, bu ses efektinin boyutuyla algılanabilir. Seslerin boyutları, sese perspektif ve derinlik katar (Dey & Bokil, 2021, s. 1090). Yazıların görünüşleri, fontları, boyutları hikâyeye ve yaratılmak istenen duyguya uygun şekilde de tasarlanabilir. Her harf bir grafik olarak ele alınır ve şekliyle de öyküye hizmet eder böylece yazı ve görsel arasında anlatısal bir bütünlük oluşturulur. Örneğin, yağmurlu, korkunç veya dehşet verici bir olayın anlatılışı sırasında yazılar bu duyguları yansıtacak biçimlerde kullanılabilir (Eisner, 2000, s. 10-12). Bazı ses efektleri ise sadece belirli bir ses için kullanılırlar ve kimliklerle özdeşleşmişlerdir. *Wolverine* çizgi roman kahramanının metal pençelerinin sesi "SNIKT", *Spider-Man*'in ağ atma sesi "THWIP" ya da *Nightcrawler*'ın ışınlanma, ortadan kaybolma sesi "BAMF" bu tip kullanımlara örnektir. Bu sesler, bu karakterlerle özdeşleşmiştir (Dey & Bokil, 2021, s. 1098-1099).

Ses çizgi romanda iki şekilde aktarılır; kelime balonları ve ses efektleri yoluyla (McCloud, Çizgi Romanı Anlamak, 2019, s. 116). Balon, çizgi romanlarla en çok ilişkilendirilen unsurdur. Çizgi romandaki sözlü metinlerin çoğunu içinde barındırır. Balonlar konuşma ve düşünceyi bildirmek için kullanılır bu yüzden de konuşma balonu ve düşünce balonu terimleri kullanılır (Saraceni, 2003, s. 9). Balon, normalde görünmez olan sesi içine alan ve görünür kılan bir ögedir (Eisner, 2000, s. 26). Balonlar, konuşmacının yönünü gösteren kuyrukları ve oval şekillerinden tanınabilir. Bazı balonlar karakterin özelliklerini yansıtacak şekilde olabilir. Konuşma balonlarının kullanımı, iki kişi aynı panelde sohbet ederken oldukça işe yarardır. Balonlar panelin şekline göre alt alta ya da yan yana kümelenebilir (Cooney, 2011, s. 140). Konuşma içeren balonların sırası önemlidir. Diyalog sırasına göre sol üstteki konuşma balonu önce okunur ve soldan sağa devam edilir (Bolan, 2000, s. 92). Balonun kuyruğu, karakterin ağzına aşırı yakın olmayacak şekilde, ağzını ya da kafasını işaret etmelidir. Balonları yerleştirirken dikkat edilmesi gereken ilk kural, yazıların soldan sağa, yukarıdan aşağı ve tekrar soldan sağa okunacak olmasıdır. Bu kural panelin içindeki her türlü yazı (düşünce balonları, anlatı kutuları) ve panelleri içeren tüm bir sayfa için geçerlidir (Cooney, 2011, s. 142). Renkli çizgi romanlarda balonların rengi çoğunlukla beyaz olur. Böylece, kâğıtla aynı renk olan balon, görseldeki ögelerin oluşturduğu bütüncül yapıdan ayrışır (Groensteen, 2007, s. 70).

Balon ile aktarılan konuşmalar, hikâyenin ilerlemesi için kullanılabileceği gibi yazı sitilinin kalın, italik, büyük, küçük vb. kullanılmasıyla sesin şiddeti ya da tonuyla ilgili bilgi veren dramatik ögeler haline de gelebilir (Tuncer, 1993, s. 37). Balonların içindeki yazılar, konuşmalar, okuyucunun zihninde tekrar eder. Konuşmanın yüksek sesle seslendirildiği düşünülürse, aslında okuyucunun içsel olarak yaptığı şey de budur. Burada aslında sesle uğraşılmaktadır (Eisner, 2000, s. 152). Kelimelerin görsel dili bu yüzden önemlidir. Kalın yazı genellikle sesin yüksekliğini belirtmek ya da kelimeyi vurgulamak için kullanılır. Yazar, karakterin bağırdığını veya çığlık attığını kalın punto ile belirtebilir. Ayrıca sesin yüksekliği harflerin diğerlerinden büyük yazılmasıyla da belirtilebilir (Saraceni, 2003, s. 20). Yazıların fontları konuşmanın doğasını ve duygusunu etkiler. Yazı biçimi, yazarın kendi stili olabileceği gibi karakterin duygularını temsil edecek şekilde de tasarlanabilir. Fontlar konuşanın konuşma tarzını, ses tonunu ve mesajı etkileyebilir. Yazı biçimi seçilirken mesaj üzerindeki etkisi düşünülmelidir (Eisner, 2000, s. 27).

Konuşma balonları da sesi farklı şekillerde temsil edebilmek için değişik şekillere sokulabilirler (McCloud, 2019, s. 134). Tasarımları, karakterlerin düşüncelerini, konuşmalarını veya tepkilerini iletebilen çok yönlü bir yapıdadır. Bir ses efektine, anlatı yazısına ya da bir karakterin fısıldamasına da balon tasarlanabilir (Cooney, 2011, s. 140). Tipik olarak balonlar oval veya bulut benzeri bir şekle sahiptir ama varyasyonları da vardır ve önemlidir. (Saraceni, 2003, s. 9). Örneğin, cep telefonu, radyo, televizyon, bilgisayar ya da bu nesnelere benzeyen her türlü elektronik eşyadan

çıkan ses, kuyruğu şimşek şeklinde olan bir balonda verilebilir. Elektronik ileti balonu denilen oval ve çevresinde sivri köşeli çentikler olan balonun, içindeki yazı fontunda sesin elektronik oluşuna vurgu yapılması için sese uygun elektronik bir stil de kullanılabilir (Cooney, 2011, s. 141). Yani sesi okuyucuya ileten ögelerin o sesle görsel bir alaka da kurabileceği söylenebilir. Böylece okuyucu o sesi zihninde nasıl duyması gerektiğini anlayabilir.

Kullanımı en yaygın ve okunması en rahat olan "Roman" tipi yazı sıklıkla konuşma balonlarında kullanılır. Yazıda, yani konuşmada vurgu yapılmak istenen anlarda genellikle harflerin hafif sağa yatık hale geldiği "italik" yazı kullanılır. İtalik yazı ayrıca anlatı kutularında, konuşma balonlarından ayırt edilebilsin diye de kullanılır. Daha fazla vurgu yapılmak hatta yazıda bağırma etkisi yaratılmak istenirse de yazılar genellikle "kalın" yazılır (Cooney, 2011, s. 135). Çizgi romandaki diyalog ve yazılar el yazısı ile de yazılabilir. Bu durum çizere, yazının grafik değerlerini kullanarak duyguların aktarılmasında özgürlük tanır. Her türlü duygu ve durum hikâyeyi destekleyecek biçimde yazının şekline yansıtılabilir. Kelimeler de çizilir. Böylece çizgi romanda yazının hem sözlü hem de görsel bir etkiye sahip olduğu söylenebilir. Elle yazılan kelimelerin karakteri olur. Konuşan bir karakterin ruh hali ve duyguları bu kelimelerle temsil edilebilir. Harflerin el yazısı olması daha doğaldır ve bu okuyucuya daha insani gelirken, mekanik yazı tipleri okuyucuya robotik gelebilir (Saraceni, 2003, s. 20-21).

Genel bir kural olarak konuşma balonları olabildiğince az kelime içermeli, en fazla yirmi beş ila otuz kelime kullanılmalıdır. Anlatı kutular genellikle daha fazlasını içerse de yazar burada da aşırıya kaçmamaya dikkat etmelidir. Karakterlerin konuşmaları açıklanıp tekrar edilmemeli ya da ne paneldeki ne olduğu belli olan eylemleri açıklamamalıdır (Ellis & Ellis, 2008, s. 80). Çizgi romanlarda kelimeler ve resimler birbirini yansıtmakla kalmaz, birçok farklı şekilde etkileşime girer. Kelimeler de resimler de metnin yorumlanması için payına düşeni yapar bu sebeple kelimeler ve resimler birbirini tekrar etmemelidir (Saraceni, 2003, s. 28).

Eisner da bir panelde bir konuşmacıdan çıkan üç veya dört balonun görsele yer kalmadığı için aksiyona zarar vereceğini düşünür. Ona göre bir paneldeki bir balonun içine en fazla 30 kelime yazılmalıdır. Ya da bir panel yerine, eylem ve konuşmalar bölünerek birden çok panele yerleştirilmelidir. Buna ek olarak, kelimelerin tire ile kesilmesi ve hecelenmesinin, kaçınılması gereken bir durum olduğunu düşünür. Ona göre bu durum okumayı yavaşlatır (Eisner, 2000, s. 152). Bir konuşmada vurgulanması gereken bölümleri vurgulamak, bir balon içinde çok fazla cümle kurmamak ve bir paneli çok fazla balonla doldurmamak dikkat edilmesi gereken noktalardır. Balonun içindeki cümlelerin nasıl bölünmesi gerektiği ise duraklama, merak uyandırma ya da okuma hızını yavaşlatmak gereken anları yakalamakla ilgilidir (Cooney, 2011, s. 140).

Yazı, sesin aktarıcısı olduğu gibi bir anlatıcı, betimleyici konumuna da gelebilir. Çoğu çizgi roman, hikâyeleri resimler ve konuşma balonları yoluyla anlatsa da anlatı kutularına da sıklıkla başvurulur. Anlatı kutuları (captions), okuyucuya bir karakterin düşünceleri ve motivasyonları hakkında bilgi veren veya görüntünün kendisini daha ayrıntılı olarak betimleyen, kare veya dikdörtgen kutular içinde yer alan açıklayıcı metin bloklarıdır. Düşünce balonu kullanılmak istenmediğinde, karakterin düşüncelerini, iç sesini okuyucuya aktarmak için oldukça tercih edilen bir yoldur (Ellis & Ellis, 2008, s. 79). Düşünce balonları, karakterin söylenmemiş düşüncelerini barındıran, karakteri işaret eden kuyruğu kabarcıklardan oluşan ve çevresi dalgalı, bulut gibi bir şekildir (Cooney, 2011, s. 141). Balonların içindeki konuşmalar ve düşünceler doğrudan karaktere ait konuşma ve düşünceler olur. Doğrudan karakterin ağzından çıktığı ya da aklından geçirdiği balona yazılır. Edebiyattaki alıntı işareti (“”) çizgi romanda okuyucunun karşısına balon, “dedi” kelimesi balonun kuyruğu, “düşündü” kelimesi ise kuyruğun yerine geçen küçük baloncuklar olarak çıkar. Dolayısıyla balonlardaki sesler karakterlere aittir. Bu ses dışında kalan anlatıcının sesi ise anlatı kutularında “duyulur”. Bazen bu kutular “bu sırada…”, “ertesi gün…”, “dört yıl sonra…” gibi okuyucunun, hikâyenin zaman çizelgesini takip edebilmesini sağlayan basit zaman referansları içerebilir. Bunun dışında da anlatı kutuları çok fazla bilgi içeren alanlardır. Filmlerde de kullanılan “dış ses” ile benzer bir işleve sahiptir; karakterlerin aralarında geçen diyaloglara ek olarak okuyucuya fazladan bilgi sağlayan yazılardır (Saraceni, 2003, s. 62-63). Anlatım, içsel diyalog, düşünce ve zaman veya yer değişiklikleri gibi ek bilgileri belirtmek için kullanılan anlatı kutuları, geçmiş veya şimdiki zamana kadar her şeyi bilen, birinci şahıs ya da üçüncü şahıs olarak bir ilahi bakış açısıyla yazılabilir ve bu kutular panelin herhangi bir yerine yerleştirilebilir (Cooney, 2011, s. 140). Anlatı kutularındaki zaman belirten kavramlar, büyük değişiklikleri özetler ve anlatılması zor olacak geçişleri panelden panele geçerken sıkıştırılmış biçimde aktarır (McCloud, 2006, s. 31). Bu sıkıştırmalara, “5 gün sonra…”, “1 yıl önce…” gibi zaman ve aksiyon atlamaları örnek gösterilebilir. Çünkü o sürenin geçtiğini ya da geçmişe gidildiğini yazmanın, çizmekten daha kolay bir yol olduğu söylenebilir.

Tüm bunlara ek olarak, öyküye ait olmayan “metin dışı” yazı ögeleri de vardır. Bunlar öykünün ne zaman bittiğini belirten “son” veya “devam edecek”, öykünün ne zaman başladığını belirten başlıklar ve yazarın imzası şeklinde görülür (Kovaliv & Stucky, 2019, s. 101).

2.3.Panel, Panel Dizilimi ve Sayfa

Her sayfa genel olarak panel adı verilen çerçevelerden oluşur. Bu paneller genellikle, tek hareket anlarını ya da hareketsizlikleri gösterirler ve bu yüzden “donmuş anlar” olarak anılırlar. Fakat bir panel nadiren hikâyenin bir anını temsil eder. Çünkü çoğu zaman bir kamera çekiminin (saniyenin bir kısmı) süresinden daha uzun diyalog parçaları içerirler. Okur, çizgi roman panellerini anlatının, bir

şeyin fiilen gerçekleştiği ve zaman aldığı bir parçası olarak görür. Panellerin tek anları ya da anların ötesine geçerek bir süre devam eden olayları göstermesi, diyaloglar, sesler ve panellerin birbirinden farklı genişlikleriyle sağlanabilir (Saraceni, 2003, s. 7-8). Genel hatlarıyla bir çizgi romanda hikâye, çerçeveler içerisinde anlatılır. Hikâyeye dair tüm bilgiler zaman, mekân, karakterler, açıklamalar ve balonlar bu çerçeveler içindedir (Yağlı, 2017, s. 3). Çizgi roman metni, panellerden oluşan bir bütündür (Saraceni, 2003, s. 51). Paneller bir bütün olarak algılanır ve aynı zamanda birikim yoluyla, "lego parçaları" gibi bir araya getirilerek anlam kazanırlar (Kovaliv & Stucky, 2019, s. 93).

Film yapım dilinin bir kısmı, panelin içinde neyin ve nasıl tasvir edilmesi gerektiği sorusunu tartışmak için oldukça uygundur. Film yapımcısı için çerçeveye neyin girdiği kameranın uzaklığı ile ilişkilidir. Bir yakın plan genellikle bir kişiye ve çoğunlukla da onun yüzüne odaklıdır; bir orta plan iki veya daha fazla kişiyi başından beline kadar ve biraz da çevreyi kadraja alabilir; uzak plan karakterlerin tüm vücudunu ve çevrenin de büyük bir kısmını verir. Bir çizer ya da karikatürist de "kamerasının" mesafesini hemen hemen bu hedefleri göz önünde bulundurarak ayarlar. Her bir panel, bir sahne için temel olan, hikâye anlatımı için gerekli olan ögeleri çerçevelemelidir. Karakterin içinde bulunduğu fiziksel durumu ve çevreyi göstermek, sahneyi kurmak için ilk panel genellikle bir uzak plan olur. Yakın plan ise karakterlerin söylediklerinin ya da düşündüklerinin yoğunluğunu artırır, duyguları güçlendirir. Bu yakın ve uzak planlar arasında kalan mesafe çeşitliliği, hikâyeye farklı şekillerde hizmet edebilir ve görsel çeşitlilik de sağlayabilir (Harvey, 1979, s. 650).

Çizgi roman panellerinde öykünün durumu, karakter ve mekân için en doğru açı seçilmelidir. Okuyucuyu öyküye dâhil etmenin temeli "kim?", "nerede?" ve "ne?" sorularına cevap verebilmekten geçer. Açıların seçilmesi de okuyucunun öyküye nasıl dâhil edileceği ve ona ne kadar bilgi verileceğinin seçilmesidir. Çizgi romanlarda kullanılan önemli açılar ve planlar sinemada kullanılanlarla benzerlik gösterir. Tanıtma planı, öyküyü inşa ederken çevreyle ilgili bilgi veren, okuyucuyu öyküye hazırlayan paneldir. Uzak plan, kameranın karaktere, konumunu ve olaya başka kimlerin dâhil olduğunu gösterecek mesafede olduğu paneldir, çevre ön plandadır. Orta plan, konuyu belden yukarı alır ve arka planı detaylı olan ya da detaylı olmayan bir paneldir. Yakın plan, konuyu vurgulayan ve el hareketleri veya mimikler içerebilen bir paneldir. Bu plan detaylı görünümler elde etmek için kullanılır. Aşırı yakın plan, karakterin bir gözünün ya da ağzının çerçevenin tamamını kapladığı panellerdir. Omuz plan, bir karakterin, karşısındaki karakterin omzunun üstünden hizalanarak çerçeveye alınmasıdır. Her ne resmediliyorsa, karakterin omzunun ve başının arkası da çerçeveye dâhil olur. İkili diyaloglarda oldukça yaygın bir yöntemdir. Bakış açısı çekimi, okuyucunun bir karakterin gözünden baktığı planlardır. Bu çekim planları gibi sinemayla ortak olarak bazı kamera açıları da vardır: Eğik açı, konudaki psikolojik huzursuzluğu veya gerilimi tasvir etmek için sıklıkla kullanılan bir taktiktir. Alt açı çekimi, solucan bakışı olarak da bilinir ve özneye aşağıdan bakılan

plandır. Özneyi güçlü göstermek için sıkça kullanılır. Üst açı çekimi, kuş bakışı olarak da bilinir ve özneye yukarıdan aşağı bakılan plandır. Aşağıda kalan özne savunmasız gösterilir. (Cooney, 2011, s. 98-99). Bir sahne işlevi gören panel, okuyucunun bakış açısını kontrol eder; panelin ana hatları, okuyucunun görüş alanını belirler ve eylem alanının görüntülendiği açıyı oluşturur. Bu manipülasyon, sanatçının etkinliğini netleştirmesini, okuyucuyu yönlendirmesini ve duyguyu canlandırmasını sağlar. Okuyucunun konumu sanatçı tarafından varsayılır ya da önceden belirlenir. Mesele, okuyucunun eylemi hangi açıdan göreceğidir (Eisner, 2000, s. 88). Sadece planlar ve açılar değil, belli başlı kurallar da sinema ile benzerlik göstermektedir. Sinemanın 180 derece kuralı ve aksiyon çizgisi, çizgi roman panelleri için de geçerli olan kurallardır. Anlatı netliğini korumak için iki veya daha fazla karakter veya nesnenin bir sahne içinde her zaman aynı yöne sahip olması gerektiğini belirten bu kuralda hayali aksiyon çizgisini geçmek okuyucuda kafa karışıklığına sebep olabilir (Cooney, 2011, s. 95).

Bakış açısının, planların oluşturmaya çalıştığı duygu durumunu panelin şekli ve ana hatları da destekler çünkü okuyucu aynı anda bir bütüne duyarlıdır. Dar paneller, hapsedilmişlik hissi uyandırırken, geniş paneller hareket etmek veya kaçmak için bolca alan sağlar (Eisner, 2000, s. 89). Farklı boyut ve şekillerdeki paneller farklı amaçlara hizmet eder. Okuyucunun panelde ve içeriğinde daha uzun süre geçirmesi istenirse panel panoramik olmalıdır. Okuyucuya eylemin hızlı olduğunu düşündürmek ve panelde uzun süre geçirmesi istenmediğinde ise uzun ince paneller tercih edilir. Daire şeklindeki bir panel, aksiyonu yavaşlatır ve okuyucunun öykudeki bir ana odaklanmasını sağlar. Çapraz, diyagonal yapıdaki dikdörtgen bir panel ise hızı ve aksiyonu destekler. Çeşitli panelleri birbiriyle kombin etmek de mümkündür (Cooney, 2011, s. 93). Bir kalabalık hissi yaratan dar, ince dikdörtgen paneller, sıkışmışlık ve panik gibi duyguları ifade edebilirken, geniş paneller içine aldığı olayın geçiş süresinin uzunluğunu anlatabilir (Eisner, 2000, s. 33-34).

Her aksiyon panelin içinde olmaz, panelin dışında gerçekleşen olaylara da panelin içindeki karakterlerin tepki vermesi gerekir. Bu tepkiler panelin dışını gösteren bakış yönü, jest ve mimikler olabilir. Bazen de bu çerçeve dışındaki olay karakterlerden birinin gözünden panelin içinde bir küçük panelde resmedilebilir. Okuyucu, karakterin gördüğü her şeyi görme arzusundadır. Bu tarz bir panel kullanımı, onlara istediğini verir (Cooney, 2011, s. 96-97). Çizgi romanlar, görsel araçlardır ve bu sebeple görmek ve göstermek oldukça önemlidir (Saraceni, 2003, s. 71).

Grafik sanatlarındaki çoğu kompozisyon, Harvey'in "odak merkezi" dediği bir noktaya sahiptir. Geometrik bir merkez olması gerekmeyen, kompozisyon ögelerinin konumlandırılışıyla okuyucunun dikkatini çeken bir yerdir. Etkili bir çizgi roman paneli kompozisyonunda, okuyucunun dikkati paneldeki hikâyenin anlatımına en çok katkı sağlayan unsura odaklanmalıdır (Harvey, 1979, s. 650). Üçte bir kuralı (Rule of Threes) gibi sinemayla da benzerlik gösteren kurallarla nesnelerin odağa

göre düzenlenmesi yapılabilir. Bu kural, bir panelin içinde yerleştirilecek resimlerin, paneli dokuz eşit parçaya bölen iki dikey ve iki yatay çizginin kesişim noktaları olan doğal odak noktalarına uygun olarak yerleştirilmesi ile ilgilidir. Okuyucunun panellerdeki odaklarını korumak için önemli bir kuraldır (Cooney, 2011, s. 96). Bir sahne oluşturulurken önemsenmesi gereken ilk şey dikkatin merkezidir. Amaç, ana ögeyi veya eylemi büyük ilgi alanına yerleştirerek ona odaklanmaktır. Her panel genellikle geometrik bir şekle sahiptir ve bu şekillerin okuyucunun ilgisini çekecek bir odak noktası bulunur. Her panelin şekline bağlı olarak kendisine ait bir odak noktası vardır. Panel içinde konuşma balonu varsa, odak noktası, balon dışında kalan alanda aranmalıdır. (Eisner, 2000, s. 151). Her panelin bir odak noktası olduğundan emin olunmalı; resim ve balonlar için yeterli alan bırakılmalı. Bu şekilde çeşitli şekillerde panel dizilimi yapılabilir. Izgara dizilimi (Grid Sequence), tüm panellerin eşit boyda olduğu ve bir sayfada çok sık panel kullanılan sayfa düzeni tercihidir. Okuyucular için okuması basit, her panelin eşit önemde olduğu bir dizilimdir. Diğer sayfa düzeni şekli olan serbest dizilim (Free-Form Sequence) ise avantajı daha fazla olan, hikâyenin anlatısına uyum sağlayabilen bir düzen şeklidir. Panellerin şekli, boyutu ve sıralanışı bu dizilimde bir anlam ifade eder (Cooney, 2011, s. 91).

Panel konumları sayfa içinde farklı şekillerde düzenlenebilir. Birbirini sırasıyla takip eden düzenli planlar yaygındır fakat bazen paneller üst üste de binebilir, boyutları birbirinden farklı da olabilir. Önemli olan çizimlerin ve yazıların bir arada uyum içinde olması ve bir arada kötü gözükmemesidir (Tuncer, 1993, s. 41). Çizgi romanlar her zaman birden fazla sıralı panelden meydana gelir (Saraceni, 2003, s. 35). Paneller, bir sayfada küçük bir alanı ya da tüm sayfayı kaplayacak boyutta ve herhangi bir şekilde olabilirler. Boyut ve şekil parametreleri, anlatıyı etkiledikleri ve aktardıkları için panelin önemli özelliklerinden bazılarıdır (Kovaliv & Stucky, 2019, s. 93). Paneller farklı şekillerde okurun karşısına çıkabilir ama en yaygını dikdörtgen olanlardır (McCloud, Çizgi Romanı Anlamak, 2019, s. 102). Genel olarak özgür bir alan olsa da, bir sayfada dört ila altı panel olması tercih edilir. Karmaşık resimlerin olduğu paneller daha büyük çizileceğinden sayfada daha az panel olacaktır. Sayfa başına panel sayısına ve boyutlarına karar verirken hikâyenin ritmine dikkat edilmelidir. Çünkü çok sayıda küçük panel ritmi yavaşlatma eğilimindedir (Ellis & Ellis, 2008, s. 74).

Birbirinden çizgiler, oluklar ve boşluklarla ayrılmış çerçeveleri bir bütün haline getiren ana çerçeve, sayfadır (Groensteen, 2013, s. 12). Çizgi romanda aslında 2 çerçeve vardır. İlki çeşitli sayıda panelleri çevreleyen sayfa, diğeri de anlatı eyleminin ortaya çıktığı panelin kendisidir. Her ne kadar sayfalardaki panellerin dizilimi, okuyucunun sağdan sola ve yukarıdan aşağı okuyarak ilerleyeceğini varsayarak düzenlense de, bir kesinliği yoktur. Çünkü okuyucu, er ya da geç panelleri sırasıyla, kuralına göre okumaya dönecek olsa da okumaya başlamadan sayfanın sonundaki panele bir göz atacaktır. Bu durum sinema ve çizgi romanın önemli bir farkıdır. Sinemada zamanı geldiğinde

görülebilen sıralı planlar varken, çizgi romanda bir sayfada sıralanmış olan panellere istenildiğinde sırasız şekilde göz atılabilir (Eisner, 2000, s. 40-41). Paneller, önce sağdan sola sonra yukarıdan aşağı okunacak şekilde düzenlenmelidir. Panellerin akışı bu yönlerde ilerler ve okuyucu ile yazar arasında bu yazılı olmayan bir kuraldır. Aynı durum konuşma balonları ve anlatı kutuları için de geçerlidir (McCloud, 2006, s. 32). Fakat okuyucunun bunları sırayla okumak gibi bir zorunluluğu yoktur. Çizgi roman panelleri belli bir sırayla dizilmiş olmalarına rağmen, sayfa gibi geniş bir alana yerleştirilmiş oldukları unutulmamalıdır (Lefèvre, 2011, s. 24).

2.4.Oluk ve Tamamlama

Paneller arasındaki boşluğa oluk (gutter) adı verilir (Eisner, 2000, s. 163). Her panel, oluk adı verilen bu boşluklarla birbirinden ayrılır. Oluk, paneller arasında olan her şeyi içeren boşluklar olması bakımından oldukça önemlidir. Okuyucu, bu boşlukta olan ve paneller arasında eksik olan kısımları tahmin etmelidir. Oluğun genişliği çok önemli olmamakla birlikte, bölünmenin ve boşluğun kendisi asıl önemli olan unsurdur. Bazı çizerler panelleri bitişik çizmeyi tercih edebilir, bu üslupsal bir seçimdir ve oluğun orada olduğu gerçeğini değiştirmez. Bu tarz çizgi romanlara "oluksuz" denebilir fakat bu yanıltıcıdır. Çünkü fiziksel olarak orada boşluk olmasa bile, kavramsal olarak varlığını sürdürür (Saraceni, 2003, s. 9). Paneller arasında zaman, mekân ve hareket sıçraması olur, bu sıçrama anındaki boşluk oluktur. Paneller arasında kalan ve okuyucu tarafından tamamlanan alandır. Paneller zamanı ve mekânı kırarak birbirinden bağımsız gibi duran, bütünlüğü olmayan anlar sıralar. Tamamlama ile bu parçalar birbirine bağlanır ve bütünsel algılanır (McCloud, 2019, s. 65-67).

Çizgi roman okunurken, her sayfada bulunan bilgi parçalarından bir bütün oluşturulması gerekir. Bu parçalar, yani paneller oluklar tarafından birbirinden ayrılır. Oluğun varlığı, okuyucular bir panelden diğerine geçerken her seferinde doldurmaları gereken bir boşluk olduğu anlamına gelir. Oluk, zamandaki ya da uzaydaki bir boşluğu veya ikisini de temsil edebilir (Saraceni, 2003, s. 52). McLuhan, modern çizgi romanların, bir nesnenin bulunduğu zaman içindeki herhangi bir anı ile ilgili ya da uzaydaki yönüyle ilgili çok az veri sağladığını söyler. Çizgi roman okuyucusu, sınırlayıcı çizgiler içindeki birkaç ipucunu tamamlamaya ve yorumlama eylemine katılmaya mecburdur (McLuhan, 1994, s. 160). Sinemada da insan zihninin saniyede 24 defa istemsiz biçimde gerçekleştirdiği bir durumdur tamamlama. İnsan çizgileri, şekilleri, desenleri ya da kelimeleri tamamlama, dış bilgileri yardımıyla bir şeylere benzetme eğilimindedir. Çizgi romanda ise paneller arası zaman, hareket ve değişim yardımıyla bu tamamlamanın okuyucu tarafından bilinçli yapıldığı söylenebilir. Birbirinden farklı görsel imgeleri okuyucu aklında bir araya getirir ve bir anlam çıkarır (McCloud, 2019, s. 63-66). Yani, okuyucular oluğun boşluğunun temsil ettiği zaman aralığını doldurur (Wolk, 2007, s. 131).

McCloud'a göre çizgi roman görünen ve görünmeyenin bir arada uyum içinde dans etmesidir. Ve bu uyum çizgi romana özgüdür (McCloud, 2019, s. 92). Bu sebeple, çizgi romanlarda gösterilmeyen şeyler de gösterilenler kadar önemlidir (Saraceni, 2003, s. 55). Çünkü çizgi romanlar gösterdiklerinden daha fazla görsel bilgiyi atlarlar. Paneller aslında oluktaki zamanı veya çevrelerindeki boşluğu temsil etmeyen, kasıtlı olarak seçilmiş bir dizi görsel parçasıdır. Karikatürize çizimler oldukları için de panel içerisinde tasvir edilen çizimler, ayrıntıların çoğunu atlar (Wolk, 2007, s. 132-133). Tamamlama aslında insanların tüm duyularını kullanarak yaptıkları bir şeydir. Çizgi romanlarda, gerçek hayatta farklı duyulara hitap eden her şey görsel ve yazılı olarak okuyucunun karşısına çıkar. Yani aslında insanın, bir çizgi romanı okuması için görme duyusunu kullanması yeterlidir çünkü paneller okuyucuya hikâyeyi göstererek aktarır. Fakat panellerin arasında kalan boşluklar için, tamamlama yapabilmek için tüm duyular kullanılır. Paneller arasında ve okumaya devam ederken insan zihni hikâye ile ilgili her sesi, kokuyu, tadı ve hissi de okurken tamamlama eğilimindedir (McCloud, 2019, s. 88-89). Fakat bu tamamlama tamamen okuyucuya bırakılan bir durum değildir. Paneller arasında bırakılan boşluk (oluk) zorunludur fakat tanımlanamaz değildir. Kâğıt üzerindeki bir alandan daha fazlasıdır, her okuyucunun paneller arasındaki eksik görüntü ve görüntüleri yansıttığı bir içsel ekrandır (Groensteen, 2007, s. 112-113). Çizgi roman sanatçısı, panelleri belirli sıralarda dizerek tamamlamanın hangi sırada yapılması gerektiğini yönetir. Paneller arasındaki anlamı açık da kılabilir, bulanık ve anlaşılması güç de. Tamamlama, okuyucu tarafından sanatçının verdiği tüm imgeler birleştirilerek yapılır (McCloud, 2019, s. 86-87).

2.5.Zaman ve Mekân

Çizgi romanda zaman, paneller ve sayfalar aracılığıyla temsil edilir. Zaman genellikle boş alan olarak görülen olukta ilerlese de bir panelin içindeki sesler ve sembolik kelimeler de zaman akışında önemlidir (Dey & Bokil, 2021, s. 1083). Çizgi romanda zamanı tanımlarken, her panelin zaman içinden bir anı gösterdiğini ve zamanın paneller arasında aktığı hissiyle bir sonraki paneldeki donmuş âna geçildiğini söylemek eksik ve basit kalır. Çünkü bir panel içinde zamanın tek bir anından fazlası gerçekleşebilir. Sırayla okunan diyaloglar panel içinde de belli bir zamanın geçtiğini hissettirir. Çünkü bir paneldeki sesi temsil eden her bir kelime, okunurken olduğu gibi geçen bir süre gerektirir. Birbirine aynı panel içinde cevap veren iki karakter aynı anda konuşuyor olamaz. Belli bir sırada konuşurlar ve bu diyalog belli bir süre içinde geçmelidir (McCloud, 2019, s. 94-95). Paneller, öykünün kronolojik zaman çizelgesini seçilmiş ve parçalanmış birimlere indirger. Her bir panel yalnızca bir ânı değil, daha uzun zamansal esnemeleri içerebilir ve hatta paneller birden fazla farklı ânı bile birleştirebilir. Çizgiler, öykü zamanının belirli bir anında nesneleri ve karakterleri sabitliyor gibi görünse de hareket çizgileri gibi resimsel ögeler, belirli bir zamanın geçtiğini belirtebilir (Lefèvre,

2011, s. 23-24). Chatman'ın belirttiği iki farklı zaman ölçümü burada gözlemlenebilir. Çünkü hikâyenin içsel zamanı ile okuyucunun okumak ve gözlemlemek için harcadığı süre birbirlerinden ayrılmalıdır. Bu durumda zaman, okuma zamanı ve hikâye zamanı olarak birbirinden ayrılabilir (Chatman, 1975, s. 314-315). Tamamen biçimsel düzeyde aslında çizgi roman ne bir süreye sahip olan ne de süreyi düzenleyen ritmik bir sanat formudur. Okuma hızı ve süresi gibi sabit olmayan, değişken zaman durumları olsa bile, çizgi romanlardaki görsel ritim, okuyucunun doğrusal zamansallık sezgisini ortaya çıkartır ve çizgi roman bunu kullanır (Rowe, 2016, s. 365). Zaten, okuyucu için önemli olan bir dizi panelin zamansal düzeninin anlaşılır olmasıdır. Panellerdeki bu zamansal esneklik, okuyucunun okurken farkında olduğu bir durum değildir. Ayrıca, filmlerin sürekli olarak ileri bir harekete zorlamasının aksine, okuyucu bir panelde istediği kadar zaman geçirebilir. Bir panelde oyalanabilir, tüm sayfayı tarayabilir ve istediği zaman istediği panele dönebilir (Lefèvre, 2011, s. 24). Bu sebeple, biçimsel yapısı gereği çizgi romanlarda zaman, kronolojik kalıplarda hareket edemez (Earle, 2013, s. 11).

Paneller arasında olan şey aslında okuyucunun zaman içinde ve uzayda hareket eden bakış açısıdır. Bu hareket güçlü bir şekilde panelden panele tek yönlü akış olmasına karşın, her zaman da tek yönlü olmayabilir. Okuma hızının, şeklinin ve hangi panele ne zaman bakacağının kontrolü okuyucudadır. Çoğunlukla okuyucular sırasıyla gitse de tüm bir sayfa ve hatta belki de iki sayfa okuyucunun görüş alanındadır. (Wolk, 2007, s. 130). Zamanın akışı, hareketi, okuyucunun sayfalardaki ve sayfalar arasındaki hareketini taklit eder. Anlama hızı da okuyucunun okuma hızıyla ilişkilidir. Bu zamansal manipülasyon, başka hiçbir anlatı ortamında yoktur ve hem sanatçının hem de okuyucunun elinde olan bir farkındalıktır fakat sayfaları ne kadar hızlı çevireceğine ve panelleri ne kadar hızlı okuyacağına okuyucu karar verir. Okuyucu, çizgi roman uzamsal ilişkileri içinde aktiftir (Earle, 2013, s. 2-3). Ve aslında çizgi roman sayfaları, sınırları çizilmiş ve bölümlere ayrılmış çerçevelerin uzamsal ilişkilere girdiği ve organize bir bütünlük oluşturduğu mekânlardır (Groensteen, 2013, s. 12).

Zamanın doğru aktarılması görsel anlatı için oldukça önemlidir fakat zamanın manipüle edilmesiyle elde edilen ve paneller yardımıyla duyguların ve mesajların doğru şekilde iletilmesini sağlayabilen sürenin aktarılması daha da önemlidir. Bir çizgi roman ancak yaratımına zaman ve süre dâhil edildiğinde gerçekçi hale gelir. (Eisner, 2000, s. 26). Çizgi romanda zaman, kelimeler yoluyla ses dâhil edildiğinden dolayı, fotoğraf sanatından farklıdır. Fotoğrafta donmuş tek bir andan söz edilebilirken, çizgi romanda görsel içinde akan bir zaman vardır. Zamanın panellere değil de figürlere bölündüğünü söylemek mümkündür. Her bir figür kendi zaman diliminde bulunur ve aynı panelde ya da farklı panelde, zaman soldan sağa okunarak figürler arasında akar. Fakat panelde okunacak bir şey yoksa o zaman tek bir andan bahsedilebilir (McCloud, 2019, s. 96-98).

Çizgi romanlarda ritim ve süre iç içedir. Panellerin sayısı ya da boyutu, hikâyenin ritmini ve zamanın akışını belirler (Eisner, 2000, s. 30). İki panel arasında bir zaman geçtiğini hissettirmek için aralarında kalan panelin şekli diğerlerine göre enine uzatılabilir. Böylece anlam değişmeden zamanın uzadığı hissettirilir (McCloud, 2019, s. 101). İki panel arasındaki zaman aralığı çok geniş de olabilir çok dar da olabilir. O boşlukta ne kadar zaman geçtiği okuyucunun hayal gücüne bırakılabilir. Karakterlerin hareketleri, konum değişiklikleri ya da yer değişiklikleri gibi panelden panele değişen aksiyonlar, aslında zorunlu olarak zamansal bir faktöre bağlıdır (Groensteen, 2013, s. 37-38).

Çizgi romanda da film ve gerçek hayatta olduğu gibi yalnızca görülen, bulunulan ve okunan panel şimdiki zamanı gösterir. Önceki tüm paneller geçmiş, okunmamış olan ve sırada bekleyen paneller ise gelecek zamandır. Fakat çizgi romanı hayat ve filmden ayıran nokta, tüm zamanları bir arada barındırır ve okur gözünü hangi panele çevirirse şimdiki zamanı orasıdır. Okur, gözüyle tüm zamanları tarama ayrıcalığına sahiptir. Fakat gözün sabit yönü sağdan sola ve yukarıdan aşağı şeklindedir (McCloud, 2019, s. 104-105). Birbirleriyle ilişkileri, aksiyonla ilişkileri ya da konuşanın pozisyonuna göre belirlenen konuşma balonlarının konumlandırılması, zamanın ölçülmesine katkı sağlar. Kimin ilk konuşacağı, genellikle batı ülkelerinde, sağdan sola ve yukarıdan aşağı olarak kabul edilen düzende belirlenir (Eisner, 2000, s. 26).

Çizgi romanda zaman ve mekân aynıdır; zaman, mekânda algılanır (McCloud, 2019, s. 100). Ve çizgi roman esasen bir uzay ve zaman sanatıdır. Bu boyutlar birbirinden ayrılamaz (Groensteen, 2013, s. 12). Her olayın her sayfada kendine ait alanı vardır; paneller arasındaki uzamsal ilişkiler, anlatı olayları arasındaki zamansal ilişkilere karşılık gelir (Earle, 2013, s. 2). Zaman yönetimi, mekân yönetimini doğrudan etkiler. Görüntünün zorunlu olarak değiştiği anlarda (yerin değişmesi, sahneye yeni bir karakterin girmesi, gün ışığından gece ışığına geçiş vb.) dahi iki panel arasında zamansal bütünlük korunur (Groensteen, 2007, s. 62).

Çizgi roman çizerlerini, iki boyutlu çizim yapan diğer sanatçılardan ayıran en temel nokta, aslında iki değil dört boyutlu çizimler yapmalarıdır. Çünkü çizgi romanlarda bir "uzay içinde zaman" durumu söz konusudur (Wolk, 2007, s. 125). Yani çizgi roman çizimlerinin, en, boy, derinlik ve zamanı bir araya getirdiği söylenebilir.

Mekân, arka plana çizilen dekor fon tarafından tarif edilir (Bolan, 2000, s. 89). Panel içinde arka plana çizilen her şey bir dekordan fazlasıdır ve hikâyeye uygun bir mekân yaratılmasına hizmet eder (Eisner, 2000, s. 23). Bazen arka planda hiçbir şey olmaz, mizah çizgi romanları gibi bazılarında mekân hissi yaratılmasına gerek olmayabilir. Diğer tarafta ise sadece mekânla ilgili olan çizgi romanlar da denenmiş az da olsa başarılı olan da olmuştur (McCloud, 2006, s. 169).

Panelin içindeki mekâna derinlik ve iki boyutlu kâğıt üzerinde üçüncü boyut katmak için çizimlerde perspektife dikkat edilir. İki perspektif şekli vardır: Paralel ve açısal. Paralel perspektifte ufuk çizgisi üstünde bir nokta seçilir ve çerçeve içinde yer alan figürler bu noktaya doğru git gide küçülür ve o noktada toplanır. Açısal perspektifte ise ufuk çizgisi bakış hizasını belirler. Ufuk çizgisi çerçevenin neresinde kalıyorsa o açıya göre bakış hizalanır. Mesela, ufuk çizgisi panelin dışında ve aşağıda kalmışsa, bakış yönü yerden yüksekte, yukarı doğrudur (Bolan, 2000, s. 44-46). Perspektif; tek boyutlu bir alan üzerinde mesafenin, şekillerin birbiriyle ilişkisinin, çerçevedeki düzenin ve derinliğin ufukta "kaybolma noktası" olarak adlandırılan noktada birleşen çizgiler yardımıyla gösterilmesidir (Eisner, 2000, s. 149). Çizgi romanları görsel olarak güvenilir kılan şey sahneleri perspektife uygun olarak çizmektir (McCloud, 2006, s. 170). Ayrıca, yazarın anlatı planına uygun olarak okuyucunun yön algısını manipüle etme işi paneldeki bakış açısına da bağlıdır. Doğru bakış açısı, öykü mekânındaki birbiriyle ilişkili ögelerin tam olarak nerede konumlandıklarının bilinmesini sağlar (Eisner, 2000, s. 89).

Mekâna derinlik katan ve onu bütünleştiren bir diğer öge de sestir. Bir panelde "şak" olarak kullanılan alkış efekti, diğer panellerde de devam ederek olayın devam ettiğini ve panellerin aynı mekânı gösterdiğini belirtir. İnsanların alkışladığını temsil eden "şak" yazısı, yani ses efekti, panellerde bütünlük sağlar, öykü mekânını belirtir ve mekâna derinlik katar (Dey & Bokil, 2021, s. 1090). Aynı zamanda diğer bir ses ögesi olan diyaloglar da panellerin zamansal boyut kazanmasına katkı sağlar (Wolk, 2007, s. 129).

2.6.Hareket

Çizgi romanda hareket, panelden panele tamamlama ve panel içi hareket olarak iki şekilde incelenebilir (McCloud, 2019, s. 116). Bir panelin içine hapsedilmiş olan hareketin bir anının öncesi ve sonrası, diğer paneldeki donmuş ana kadar okuyucunun hayal gücüne bırakılır. Bir hareketin her anını tasvir etmek, sonraki panel bu hareketin sonucuna bağlı değilse gereksizdir (Eisner, 2000, s. 106). Yani tamamlama sayesinde hareket, zihinde gerçekleşen bir süreç olur (McCloud, 2019, s. 107).

Çizgi romanlar hareket hissi verebilir fakat gerçek anlamda hareketi gösterme kabiliyeti yoktur (Wolk, 2007, s. 125). Donmuş imgelerden oluşan çizgi roman panellerine hareket hissi farklı yöntemlerle eklenebilir. Hareketi belirten çizgiler, imgenin art arda yinelenişi, ses efektleri, konuşma balonlarının dizilimiyle hareket ve zaman hissi okuyucuya geçirilir (Gürata, 2016, s. 54). Hız ve hareket çizgileri çizgi romanın görsel dilinin bir parçasıdır (Eisner, 2000, s. 23). Çizgi romanda sesler aracılığıyla bir panelde geçen süre algılanabilir. Tıpkı bunun gibi hareket çizgileri yardımıyla, panelde gerçekleşen hareket algılanabilir. Hareket çizgileri, hareket ettiği belirtilmek istenen nesnelerin hareket yönlerine göre çizgisel ve stilize şekilde çizilirler. Bazı çizerler, nesnenin çoklu imgelerini ya da

fotoğrafı çekilen hareketli nesnelerin bıraktığı gibi yol oluşumlarını kullanarak figürlerin hareket hissini yaratabilir (McCloud, 2019, s. 112-113). Bu çizgiler hem karakterler hem de cansız nesneler için kullanılabilir. Hareket eden herhangi bir fiziksel varlığın hareketine eşlik eden bir veya birden fazla çizgi olabilir. Bu çizgiler geometrik özellikte ve ifade edici olur. Çizgilerin kalınlığı ve sayısı hareketin yoğunluğunu ifade ederken, çizgilerin eğimi ve yönü gibi geometrik özellikleri de hareketin yönünü belirtir (Kovaliv & Stucky, 2019, s. 101).

Cansız nesnelerin hareketleri havada iz bırakır. Hareket ettiği yönün tersinde, yani ardında ya da hareket yönünde çizgiler yerleştirilerek nesneye hareket kazandırılır (Bolan, 2000, s. 54). Çizgiler dışında, hayatın içinden tandık ve gerçekçi durumlar da karakterlerin hareket ettiklerini anlatmak için kullanılabilir. Ayak izleri veya karakterin kafasından uçan şapkalar gibi tanıdık görseller bunlara örnektir (Eisner, 2000, s. 20-21). Hareket eden nesnenin hareket ettiğini belirtmenin bir başka yolu da McCloud'un "öznel hareket" şeklinde isimlendirdiği okuyucuyu nesnenin konumuna koyan çizim şeklidir. Nesnenin çevresindeki her şey nesnenin hareketi yönünde çizgiler halini alır. Böylece okuyucu, nesneyle birlikte hareket eder ve arka plan hareketli görünür (McCloud, 2019, s. 113-114).

Her hareketin mekaniği farklıdır, kuralları vardır. Yürüme, koşma, zıplama gibi hareketler gerçeğe yakın şekilde belli bir düzende çizilir (Bolan, 2000, s. 51). Dünya yüzeyindeki her şey yerçekimi kuvvetine tepki verir. Bu, insanın sürekli mücadele ettiği bir olgudur. Bu yüzden hikâye anlatma aracı olarak oldukça yaygındır ve anlaşılırdır. Nesnelerin hacimleri, türleri, yer çekimine verdikleri tepki hareketini de etkiler. Boş bir tenekenin yere düştükten sonraki hareketi ile içi dolu ağır bir varilin yere çarpma sonrası vereceği tepki farklı olacaktır (Eisner, 2000, s. 150). Hareket halindeki karakterlerin kostümleri de harekete göre şekil alır. Eklem kıvrım noktalarında kumaşın aldığı şekil de hareketi gösterebilmek için önemlidir (Bolan, 2000, s. 52).

2.7.Karakterler, Kostümler ve Aksesuarlar

Karakterlerin çizim şekli ve tipleri çizgi romanın türüne ve yazarın tarzına göre değişiklik gösterebilir. Bir çizgi romanda karakterlerin gerçekçi olması ve doğal olana yakın, orantılı vücut çizimleri beklenir fakat daha karikatüristik bir tarz ise çizimler daha özgürleşir ve orantısız, gerçekten uzak çizimler yapılabilir. Ya da süper kahramanların olduğu bir çizgi romanda, kahramanın abartılı kas yapısı ve diğer karakterlerden uzun boylu olması normal karşılanır (Ellis & Ellis, 2008, s. 71). Cooney'e göre, genel olarak çizgi roman karakterlerinin vücut yapıları gerçeğe yakın ve inandırıcı olmalı, her bir hareketin çizimi yer çekimi ve insan bedeninin gerçekçi pozisyonları düşünülerek yapılmalı. Bununla birlikte hareketli figürlerin eylemleri, abartılarak çizilmelidir (Cooney, 2011, s. 64). Yine de her sanatçının farklı tarzı olabileceği ve bu çizim şekillerinin kültürden kültüre de değişiklik gösterebileceği unutulmamalıdır. McCloud, Japon çizgi romanlarda gerçekçi çizimlerin

sıklıkla ötekileştirilmek istenen karakterlerde kullanıldığını söylemektedir. Genele bakıldığında da özdeşleşilmesi istenen karakterler daha ikonik ve basit çizimli olmaktadır. Nesnelerin ayrıntılarını göstermek ve gerçekçi çizmek, o nesneye anlam yüklemek ve okuyucuya nesnenin varlığını hissettirmek için de sıkça kullanılabilir (McCloud, Çizgi Romanı Anlamak, 2019, s. 44-45). Eisner'a göre de çizgi romanın gerçekçi mi karikatürize mi olduğu önemlidir. Karikatürize bir çizgi romanda karakterlerin hareketleri abartılı, çizimleri sadedir. Gerçekçi çizgi romanlarda çizimler ayrıntılara bağlılık gerektirir. Bu ayrıntıları ortadan kaldırılarak sadeleştirilmesi hem kavramayı kolaylaştırır hem de mizaha katkıda bulunur. Ayrıntılar inanılırlığı artırır fakat karikatürize çizimi tercih eden çizgi romanların inanılır kılma amacı yoktur (Eisner, 2000, s. 151).

Karakterler iyi ve kötü olarak ayrılır. İyi karakterler güçlü, adaletin savunucusudur ve başlarına kötü bir şey gelmez. Okuyucu bu iyi karakterlerle özdeşleşir. Kahraman, sonunda başarıya ulaşacaktır (Tuncer, 1993, s. 34-35). Karakterler arasında en karışık olan ana karakter veya başkahraman hikâyenin odak noktasıdır ve olay örgüsünü o belirler. Bu karakter genellikle bir şeyler yapmak veya kazanmak ister ve hikâyeyi yönlendiren şey de karakterin amacına nasıl ulaştığıdır (Cooney, 2011, s. 18). Ana karakter, bulunduğu panellerde genellikle ön planda ve odakta olmalı çünkü ana kahraman diğer karakterlerden okuyucu tarafından önemli görülür fakat gerilim yaratılmak istenirse ana karakterin karşısındaki, çatışma yaşadığı figür ön plana çıkarılır (Bolan, 2000, s. 89-90).

Karaktere kahraman diyebilmek için gerekli özellikler vardır. Kahraman dürüst ve güvenilirdir, kendini feda etmeye gönüllüdür, beceriklidir, neyin doğru ya da yanlış olduğunu bilir, ahlaki olarak iç çatışmalar yaşar ve tüm bu özellikler güçlü duruşu ile üzerine vuran aydınlık ışıkla güçlendirilir (Cooney, 2011, s. 18). Çizgi romanın olağanüstü güçlere sahip kahramanı çoğu zaman çizgi romana ismini de verir. *Batman, Superman, Tarkan, Zagor, Tommiks* ve benzeri birçok çizgi roman, ismini ana karakterinden yani kahramanından alır (Yağlı, 2017, s. 86). Özellikle "kahraman çizgi romanlarının" amacı okuyucuyu eğlendirmek, ana karakterle özdeşleştirmek ve çizgi romanın evrenine dâhil etmektir. Okuyucu bu özdeşleşme ile kötülerin yenilmesi için yaratılmış bir evrene dâhil olur. Bu Amerikan çizgi romanlarında kullanılan en yaygın yöntemdir (Cantek, 2019, s. 27).

Kahraman dışında başka karakterler de çizgi romanda yer alır. Yardımcı karakterler, tesadüfi karakterler ve kötü karakterler de vardır. Yardımcı karakterler, ana karakterin özelliklerini yansıtır. Ana karakterin vicdanının simgesi olabilir ve ona eylemlerinin sonuçlarını hatırlatmak için orada olabilir. Bu karakter aynı zamanda, ana karakterin okuyucular için sıkıcı olabilecek bir şekilde onlara hitap etmeksizin, ana karakterlerin motifleri, tarihi ve kusurları hakkında bilgi vermek için de kullanılabilir. Tesadüfi karakterler, sadece hikâyeyi ilerletmek için vardır ve pek bir gelişimleri de görülmez. Kötü karakterler ise genellikle kibirli ve megalomandır, çoğu zaman kahraman tarafından planları engellense de becerikli ve kendini adamıştır. Doğru ve yanlışın ne olduğunu bilir fakat

kendisinin doğru herkesin yanlış olduğunu düşünür. Karakterin kötülüğü, üzerine düşen az ışık ve ona ait silahlarla desteklenir. (Cooney, 2011, s. 18-19).

Karakterin vücut duruşu ve jestin kullanım biçimi öyküye bağlıdır. Jest, mimik ve vücut duruşları karakterin söylediği sözcüklerin amaçlanan anlamlarında etkilidir. Okuyucu, kendi deneyimiyle karakterin duruş ve jestleri arasında alaka kurarak duyguyu yakalar ve konuşan karakterin okuyucunun zihninde oluşan işitsel sesine bu duyguyu yansıtır (Eisner, 2000, s. 103). Karakterlerin ruhsal durumunu yansıtan beden dillerini resmetmenin en iyi yolu, herkesin anlayacağı, herkes için ortak olan jest ve mimikler kullanmaktır (Cooney, 2011, s. 66).

Bir karakter tipinin görsel olarak en kısa yoldan ifade edilme yolu giydiği kıyafetlerdir. Dar elbiseli bir kadın çizimi, hiçbir açıklayıcı metin olmasına gerek kalmadan "femme fatale" olarak tanımlanır. Trençkot giyen, siyah gözlüklü ve silahlı biri de bir suçlu, dedektif ya da gizli ajan olabilir. Her çizgi romanda tekrar tekrar kullanılan belli başlı karakter tipleri vardır ve her sanatçı bu tipleri kendi karakterleri için birer şablon gibi kullanır (Ellis & Ellis, 2008, s. 71-72). Kahramanlar, kıyafetleriyle hatırlanır. Giydikleri her şey, kullandıkları her silah ve aksesuar onlarla özdeşleşir. Kostüm, kahramanı normal insandan ve toplumdan ayıran, onu özel kılan ve gücünü temsil eden bir ögedir. Günlük kıyafetlerle halka karışabilirler fakat suçla savaşmaları gerektiğinde kostümleri adeta fiziksel güçleriyle birleşir ve kahramanın kimliği olur (Yağlı, 2017, s. 91).

Karşılıklı konuşmalar esnasında, paneldeki iki karakterden konuşmaya soldaki karakterin başlaması tercih edilir. Eğer aksiyon gereği sağdaki karakter konuşmaya başlayacaksa da onun balonu diğer balondan biraz daha üstte konumlandırılabilir. Böylece okuyucu hangi balonu önce okuyacağını, hangi karakterin önce konuştuğunu anlar (Cooney, 2011, s. 142). Balonlar, karakter tarafından konuşulan diyalog yazısının taşıyıcılarıdır (Eisner, 2000, s. 163). Yani bir karakterin konuşup konuşmadığı kuyruğu karakteri gösteren konuşma balonları ile belli olur. Aynı kural düşünce balonları için de geçerlidir. Balonun kuyruğu konuşan ya da düşünen karakteri gösterir. Normalde kuyruk küçük sivri bir çıkıntı gibi görünür ama bazen basit bir çizgi de olabilir. Balon, düşünce balonu ise bu kuyruk bir dizi küçük baloncuktan oluşur. Kuyruğun işlevi, kimin konuştuğunu veya düşündüğünü göstermektir (Saraceni, 2003, s. 9).

2.8.Işık ve Renk

Çizgi roman panellerinin içi tasarlanırken karar verilmesi gereken ilk şey ışık yönüdür. Işığın yönü, çizimlerdeki tüm ayrıntılara yön verir, çizimin temel taşıdır. Işığın yönü, nesnelerin gölgeleri ve çizgilerin kalınlığından veya inceliğinden belli olabilir. Objelerin ya da karakterlerin, çizgileri ince çizilmiş olan tarafı aydınlık, kalın ve gölgeli tarafı ise ışığı görmeyen, uzak tarafıdır. Bulut, ateş,

duman gibi katı olmayan nesneler ise istisnadır. Işık ve gölgeler nesnelere kütle ve biçim kazandırır (Martin, 2005, s. 21). Kaynağından çıkan ışık, bir su akışı olarak düşünülebilir. Işığın yokluğu karanlıktır. Işığın akışını kesen bir nesnenin de ışık gelen yüzünün arkasında kalan yer karanlıktır. Aynı ışık altında kalan her nesnenin de ışığın vurduğu yönün zıt tarafına uzanan birer gölgesi olacaktır. Işığın akışında kalan her nesne arkasında kalan alanın ışığını keseceğinden oraya gölge düşürür. Gölgeler, üzerine düştükleri şeklin yüzeyine uyar. Işık kullanımı duygusal etkiler yaratır. Işık; güvenliği ve açıklığı ifade eder. Gölge ise korku ve bilinmezlik uyandırır (Eisner, 2000, s. 149).

Işık ve atmosferin yaratımı, doğru duyguları aktarabilmek açısından önemlidir. Aynı görsel üzerinde farklı şekillerde yaratılan ışık, o görsele farklı anlamlar katabilir (Eisner, 2000, s. 15). Örneğin, alttan aydınlatma, ürkütücü bir atmosfer, şok olmuş bir ifade ve benzerlerini yaratmaya yardımcı olabilir (Martin, 2005, s. 25). Çizgi romanlarda tonlama ve gölgeler için genellikle kalemle tarama yöntemi kullanılır. Çerçeve içindeki gerekli yerler koyu olması gereken yerden açık olması gereken noktaya farklı yoğunluklarda taranabilir (Bolan, 2000, s. 73).

Işıklandırma, çizgi roman renklendirmesi yapılırken de oldukça önemlidir. Işık ve renk birbiriyle oldukça ilişkilidir. Renklendirme yapılmadan önce, ışık kaynakları ve yönleri belirlenmelidir. Işığın vurduğu noktalarda nesnelerin üzerindeki sıcak renkler ortaya çıkacaktır, gölge kalan noktalarda ise soğuk renkler hâkim olacaktır. Nesnelerin bilinen, gerçek renkleri vardır. Çim yeşil, muz sarıdır ve kötü adam kırmızı giymeyi sever. Nesnenin değerini değiştirmek için bu rengin nasıl kullanıldığı önemli. Nesne ya da özne, ortalama ışık altındayken nesnenin gerçek rengi kullanılmalı. Fakat nesneye çarpan bir ışık varsa sıcak renkler, nesne gölgede kalıyorsa soğuk renkler kullanılmalı. Her sahnede ışık kaynağının nerede olduğu akıldan çıkarılmamalı ve ışık ile gölgeler buna göre oluşturulmalı (Cooney, 2011, s. 126-127).

Her renk bir dereceye kadar koyu ya da açık olur. Koyu maviler ve açık maviler ya da koyu kırmızılar ve açık kırmızılar vardır. Bir panelde koyu renklere sahip bir karakter var ise, önünde bulunduğu arka plan da koyu olmamalıdır. Çünkü bu durumda odak kaybolur ve figür ile çevre ayrıştırılamaz. Karakter koyu ise arka plan ondan açık renklere ya da daha aydınlık bir ortama sahip olmalıdır. Böylece vurgu amaçlandığı gibi karakterde olur (Chiarello & Klein, 2004, s. 17). Renk, öyküye bir etki katmalı, anlatıyı desteklemeli ve okuyucunun odağını panelden panele önemli olan noktalarda tutmalıdır (Cooney, 2011, s. 126). Ayrıca ruh halini belirler ve atmosferin etkili bir şekilde iletilmesinde rol oynar (Ellis & Ellis, 2008, s. 66). Tıpkı çizgiler ve şekiller gibi insanların duygularını uyandırabilen, beş duyu için de anlam ifade edecek güce sahiptir (McCloud, Çizgi Romanı Anlamak, 2019, s. 123). Renklerin öykünün duygusal durumuna katkısı önemlidir. Duygu durumuna bağlı olarak renklerin sıcak mı soğuk mu olacağı seçilmelidir. Soğuk renkler (mavi, mor ve yeşil) daha bastırılmış, daha sessiz ve daha karamsar sahneler yaratır. Kırmızı, sarı ve turuncu ise sıcak renklerdir ve gerilim,

aksiyon ya da karmaşa içeren dramatik sahneler boyunca heyecan yaratmak için kullanılırlar (Cooney, 2011, s. 127). Öyleyse, renklerin panellere odak noktası, perspektif ve derinlik katma işlevinin yanı sıra, hikâyenin duygusal durumlarını destekleme işlevi olduğu da söylenebilir.

Geleneksel olarak kahramanlar, birincil renkler olan kırmızı, mavi ve sarılarla renklendirilir. *Superman, Kaptan Amerika* ve *Wonder Woman*'ın vatansever renklerdeki kostümleri, *Flash*'ın canlı kırmızı kostümü, *Kaptan Marvel, Plastic Man* vb. Hepsinde canlı kırmızı, mavi ve sarılar görülür. Bu iyi adamların aksine kötüler genellikle ikincil renkler ile mor ve yeşil gibi renklerle temsil edilir. *Joker, Riddler, Green Goblin* gibi kötüler örnek gösterilebilir. Bununla birlikte geleneksel kahramandan farklı olan, genellikle karanlık ve eziyet çekmiş *Batman, Hulk* ve *Marslı Manhunter* gibi anti-kahramanlar da renk şemasında kötü adamlara yakın, birincil olmayan, koyu mavi, gri, yeşil ve mor gibi renklerle temsil edilir. Gri ve kahverengi gibi üç rengin karışımından oluşan renkler ise daha karmaşık renklerdir ve arka plan, binalar, mobilyalar ya da bir panelin ve sayfanın odak noktası olmayan her şey için uygun renklerdir (Chiarello & Klein, 2004, s. 20).

Siyah-beyaz çalışılan çizgi romanlarda genellikle sayfadaki düzenlenmiş panellerin bir aradaki siyah beyaz dengesine önem verilir. 5/9 kuralı, ortalama 9 kareden 5'inin siyah, 4'ünün beyaz olması gerektiğiyle ilgili bir altın kuraldır. Böylece siyah ve beyaz bir arada dengeli bir görsel yakalar (Bolan, 2000, s. 78). Bazı çizerler, siyah ve beyazı çizgi romanlarının rengi olarak da kullanabilir. Bazıları için siyah ve beyaz birer renktir, bazıları için ise beyaz rengin yokluğu, siyah ise ışığın yokluğudur. Akıllıca kullanıldığında beyaz, tüm renklerin açık ara en güçlüsü haline gelebilir. Görsel gücü, en parlak kırmızı ve sarıdan daha etkili olabilir. Bu yüzden de hikâyenin kırılma noktalarında (bir gezegenin patlaması ya da kötü adamın kahramanın kolunu kırması gibi) görsel bir noktalama işareti gibi kullanıldığında beyaz hem şok edici hem de akılda kalıcı olur. Elbette beyaz kelime balonlarında, bulutlarda, dişlerde, gözlerde doğal olarak kullanılır. Siyah ise zaten her sayfada, çizgi romanın doğası gereği görünür çünkü renklendirmeden çok çizimin bir sonucudur, çizimler genellikle siyah kalemle yapılır (Chiarello & Klein, 2004, s. 34-35). Rengin varlığı ve yokluğu aslında o kadar etkilidir ki, siyah-beyaz ve renkli çizgi romanların okuma deneyimi bile birbirinden farklıdır (McCloud, 2019, s. 192). Fakat bu da başka bir çalışmanın konusu olabilir.

2.9.SONUÇ

Çizgi romanlarda konu, birbirini takip eden ardışık paneller ve bu panellerin dışında kalan boş alanlarda anlatılır. Bu sebepledir ki çizgi roman sanatı, "ardışık sanat" olarak adlandırılır. Bu ardışık paneller bir çerçeve gibi konuyu çevreler ve içerisinde konuyu anlatmak amacıyla tasarlanmış görseller, çeşitli yazılar, karakterler, kostümler, renk ve ışık anlatım araçları olarak yer alır. Panellerin

dışında kalan boşluklar ise okuyucudan anlatının boşluklarını tamamlaması beklenen alanlardır. Tüm bu ögeler bir çizgi roman sayfasında sanatçının tarzıyla bir araya getirilir ve çizgi roman ortaya çıkar.

Çizgi romanlar, okuyucunun katılımını gerektirir ve bu katılım olmadan anlamsız hale gelen metinlerdir. Çizgi romanları bu kadar önemli yapan şeylerden biri okuyucu için bırakılan bu boşluklardır. Oluk adı verilen bu boşluklarda, okuyucunun tamamlaması beklenen hareket ve zaman mevcuttur. Hiçlikte birçok anlam yatar ve bu hiçlikteki anlam okuyucu ile çizerin ortaklığının sonucudur.

Yazı ve resimlerin uyumunu gerektiren çizgi roman sanatında, ikisinden birinin eksikliği düşünülemez. Yazı olmadan anlatıda eksiklikler oluşur, ses iletilemez, zaman akışı ile ilgili sıkıntılar yaşanır. Konuşmalar, özellikle bir panelin içinde akan zamanın varlığına işaret eder. Konuşmalar ve yazılar olmadan, bir çizgi roman paneli fotoğraf ya da resim sanatına benzer. Diğer yandan, görsel ögeler yani "çizgi" olmadan, sadece yazılarla anlatılan bir konu da "romana" yaklaşır.

Sinema, hareketle hayat bulan bir sanattır ve fiili olarak da hareketi verir. Çizgi romanda ise gerçek hareket sadece okuyucunun gözüyle yaptığı okuma hareketidir, paneldeki hareket gerçek değildir ve çizgilerle ima edilir. Buna rağmen, hareket çizgi roman için de oldukça önemlidir. Hareket olmadan, figürler donmuş bir fotoğraf karesi gibi zamansallığını yitirir ve sadece bir andan ibaret olur.

Film kareleri de çizgi roman kareleri gibi ardışıktır ve ilerledikçe anlamlı hale gelir. Filmlerde görüntülerin ardışık sıralanışı bir mekân olan ekranda zaman içinde gerçekleşir, sıradaki görüntünün gelmesi beklenir. Fakat çizgi romanlar için bu geçerli değildir. Sıradaki kareyi görmek için bekleme ya da belirtilen sırada okuma zorunluluğu yoktur. Çünkü çizgi roman panelleri mekânsal olarak sıralıdır ve her panel bir mekândır. Bir sayfadaki her panel aynı anda, istenilen sırada okunabilir. Bu özellik çizgi roman ve sinemanın en önemli farklarından biridir.

Bu bölümde çizgi roman, çizgi romanın biçimi ve anlatı araçları anlatılmıştır. Birinci bölümde sinemanın, ikinci bölümde ise çizgi romanların biçimsel özelliklerini anlamak, üçüncü bölümde ele alınacak olan *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* filmindeki çizgi romana ait ögelerin ayırt edilebilmesini kolaylaştıracaktır.

3.SİNEMADA ÇİZGİ ROMAN ESTETİĞİ: "SCOTT PİLGRİM DÜNYAYA KARŞI"

Bu bölümde, önceki bölümlerde sinema ve çizgi roman estetiğiyle ilgili bahsedilen bilgiler ışığında *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* filminden ve *Scott Pilgrim* çizgi roman serisinden görseller karşılaştırılarak betimsel olarak analiz edilecek, yorumlanacak ve filmde, çizgi roman estetiğine dair bulgular aranacaktır. *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* filminden yola çıkılarak, çizgi roman estetiğinin sinemada nasıl oluşturulduğu sorusu çizgi romanlardan örnek görsellerle desteklenerek cevaplanmaya çalışılacaktır. Biçimsel ögeleri üzerinden karşılaştırılacak görseller, *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı (Scott Pilgrim Vs. The World)* filmi, *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı (Scott Pilgrim's Precious Little Life), Scott Pilgrim Vs. The World, Scott Pilgrim & The Infinite Sadness, Scott Pilgrim Gets It Together, Scott Pilgrim Vs. The Universe* ve *Scott Pilgrim's Finest Hours* isimli 6 ciltlik çizgi roman serisinden elde edilecektir. Film hem içerik olarak hem de biçim olarak bu 6 ciltten uyarlanmış olup bu çalışmada odaklanılacak olan kısmı biçimdir. Kitaplardan alınan görseller hem çizgi roman estetiğine örnek teşkil edecek hem de filmin, çizgi romana ait anlatım araçlarını kullandığına kanıt olarak sunulacaktır. Görsellere yapılacak yorumlar, filmin estetiğiyle ilgili bir çıkarım yapılmasını sağlayacaktır. Birinci ve ikinci bölümde edinilen bilgiler yardımıyla film ve çizgi romanların karşılaştırılarak analiz edilmesi ve filmin yaratmak istediği estetik ile ilgili yorumlarda bulunulmasında amaç; filmde çizgi romana ait ögelerin nerede ve nasıl kullanıldığının, kullanılarak neyin amaçlandığının ve filmin çizgi roman estetiğine ne kadar bağlı kaldığının tartışılmasıdır. Çizgi roman estetiğine olan bu bağlılık "yeniden dolayımlama" (remediation) kavramıyla açıklanarak, sinemada çizgi roman estetiğinin nasıl oluşturulduğu anlaşılmaya çalışılacaktır.

Önce çizgi romandan sinemaya yapılan uyarlamalarla sinemanın geçirdiği dönüşüm irdelenecektir. Daha sonra çizgi roman filmlerinin neden bir uyarlamadan fazlası olduğu, sinemada çizgi roman estetiğinin bu çalışmada neden yeniden dolayımlama kavramıyla birlikte değerlendirildiği açıklanacaktır. Filmin içeriğine dair bir değerlendirme yapılmadan biçime odaklanılacaktır.

3.1.Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlama

Sinema ve televizyon ilk yıllarından itibaren çizgi romanla geniş kapsamlı bir şekilde etkileşime girmiştir (Davis, 2017, s. 12). Bu etkileşimin en önemli sonuçları da çizgi romanlardan uyarlanmış dizi ve filmler olarak gösterilebilir. Uyarlanan bu yapıtlarda genel olarak, anlatı araçlarının değişimi söz konusudur. Bir roman sinemaya uyarlandığında, kaynak metin vardır ve bu romanın anlatım teknikleriyle değil sinemanın anlatım teknikleriyle yeniden yaratılır. Yani o eserin dilinin değişimi, dönüşümü söz konusudur (Gürata, 2016, s. 58). Uyarlama yoluyla yaratılan film, uyarlandığı

esere bağlı kalabileceği gibi, onu değiştirerek farklı bir içerik de yaratabilir. Fakat en önemli nokta, artık filmin uyarlandığı eserden ayrı düşünülemeyecek olmasıdır (Erus, 2020, s. 584).

Star Wars'ın sinemaya kattığı özel efekt fikirleri 1970'lerin sonunda *Superman*'in uyarlanması için cesaret verirken aynı zamanda çizgi roman karakterlerinin gerçeküstü özellikleri, teknolojiyi gelişime zorlamıştır. Sinemada, çizgi roman uyarlamaları ve teknoloji arasında döngüsel bir ilişki vardır ve bu ilişki dijital çağda, günümüzde de devam etmektedir. Günümüzde *American Splendor, The Losers* ve *Scott Pilgrim* gibi bazı uyarlamalar, kaynak materyale yaklaşmak ve aslına uygun kalmak için sinemanın tüm teknolojik imkânlarını kullanarak çaba gösteren ve bunu amaçlayan filmlerdir (Burke, 2015, s. 50). Çizgi roman ve sinema her zaman birbirini besleyen müttefikler olmuştur. Çizgi roman temelli filmler ve sinema temelli çizgi romanlar geçmişte de vardı, bugün de güçlü bir şekilde varlığını sürdürmektedir (Davis, 2017, s. 251). Çizgi romanın dilini sinemaya uyarlama çabaları sadece çizgi roman film türü yaratmakla kalmamış, birçok filmin çizgi roman filmleri arasına girebilmek için rekabet etmesiyle birlikte, 21.yy Hollywood film yapımcılığı kesin bir çizgi roman dönemine girmiştir (Burke, 2015, s. 227). Özellikle süper kahraman filmlerinin uyarlanmasının 21. yüzyılın başlarında hız kazanmasıyla Hollywood, DC Comics ve Marvel gibi büyük şirketlerin uyarlanan çizgi roman içerikleri tarafından domine edilmiştir (Doğru, 2020, s. 193).

Çizgi romandan uyarlanan filmlere gelindiğinde Lefèvre dört ana soruna değinir ve iki ortam arasındaki üç önemli farkın bu sorunlara yol açtığını söyler. Çizgi romanlarda paneller bir sayfa üzerine diziliyken sinemada bir ekran çerçevesi vardır, çizgi roman panelleri statik çizimlerken film görüntüleri hareketli ve fotoğrafiktir, çizgi romanda ses ya da gürültü duyulmaz fakat sinema sesli bir ortamdır. İki medya arasındaki bu farklar uyarlama aşamasında dört soruna yol açar. Çizgi roman metninin sinema için yazılırken öyküde bir ekleme-çıkartma süreci geçirmesi, sayfa düzeni ve film ekranının birbirinden farklı özelliklerinin olması, çizimleri hareketli fotoğraflara çevirmenin ikilemler yaratıyor olması ve son olarak çizgi romanın sessizliğiyle karşılaştırıldığında sinema için sesin önemli olması. Bu sorunlar göz önüne alındığında, belki de çizgi romanın film uyarlamasıyla ilgili temel soru, "filmin çizgi romana ne kadar sadık olacağı" değil, daha ziyade "filmin çizgi romandan ne kadar az farklı olabileceğidir" (Lefèvre, 2007, s. 3-4). Öyle ki, bu çalışmada değinilmek istenen nokta da filmlerin özellikle çizgi romana yaklaştırılması ve farkın en aza indirilmesidir. Çizgi romanların içeriğinin yanında biçimlerine de sadık kalan filmlerde çizgi roman, sinemaya her şeyiyle uyarlanmaktadır. Çizgi romanlar çeşitli ortamlarla döngüsel bir ilişki içindedir. Özellikle çizgi roman ve sinema arasındaki örtüşme, biçimler arasında sürekli bir kod akışını kolaylaştırmıştır. (Burke, 2015, s. 172). Teknolojik imkânların da gelişmesiyle sinemanın artık, bilinçli bir estetik yaratma çabasıyla çizgi romanın özelliklerini kullanabildiği söylenebilir. Teknoloji, sinemayı her zaman geliştirmiş ve dönüştürmüştür.

3.2.Çizgi Roman Filmleri ve Yeniden Dolayımlama (Remediation)

"Çizgi roman filmi" kavramı sıklıkla sadece filmin ana türünü ifade etmek dışında onun nasıl göründüğünü de belirtir. İlk bakışta bu filmin çizgi romana benzemesi gerektiği düşünülür; parlak renkler, canlı kostümler, abartılı ses efektleri ve karakter hareketlerinin fizik yasalarını bükmesine izin veren görüntüler (Davis, 2018, s. 87). Uyarlamalarda aslına uygunlukla ilgili çabaların gerekliliği tartışılabilir. Fakat bu çabalarla daha önce çizgi romana özgü olan kural ve kodların, sinemada çizgi roman estetiğinin öne çıkan parçaları haline geldiği görülmektedir (Burke, 2015, s. 220). Çizgi roman filmleri, cesur gerçekçilikten ziyade renkli soyutlamaya dayanan bir görsel stil sunmaktadır. Görünüşte sıradan görüntüler yerine fantastik görüntüler, tanıdık görüntüler yerine tuhaf görüntüler sunuyorlar (Davis, 2018, s. 88). Film yapımcıları uyarlamalarla, çizgi romanın panel çerçevesi, geçişleri ve düzenine benzemeye ve hatta kopyalamaya; hareketli görüntüleri dondurmaya, sesi görselleştirmeye ve çizgi romana özgü olduğu düşünülen kodları da sinemaya katmaya çalışmışlardır. Ayrıca bazıları da çizgi roman grafik özelliklerini kullanmak için sinemanın dijital araçlarından sıkça yararlandılar (Burke, 2015, s. 221). Tüm bunlar düşünüldüğünde Jeffries'e göre, "çizgi roman filmleri" yalnızca çizgi romanın anlatısını, öyküsünü uyarlayanlardan ziyade, çizgi romanı bir sanat formu olarak yeniden dolayımlayan (remediate) filmler için kullanılmalıdır. Çizgi roman filmlerinin en iddialı örnekleri süper kahraman filmleri, uyarlamalar ya da kanunsuz kahramanların intikam anlatıları değildir; çizgi roman ortamının tanınabilir unsurlarını filmin anlatım tarzında kullananlardır (Jeffries, 2017, s. 12-13).

Günümüzde hiçbir mecra diğer mecralardan izole kalamaz. Daha yeni olan mecra kendisinden eski olana yeniden biçim vererek onu yeniler (Bolter & Grusin, 2000, s. 15). Bu noktada karşılaşılan "yeniden dolayımlama" kavramı, kısaca bir mecranın başka bir mecrada temsil edilmesi olarak açıklanabilir. Uyarlamalardan farklı olarak yeniden dolayımlamada, kendisinden önceki bir metne dayanma durumu yoktur. Bunun yerine, kendisinden önceki kaynak materyalin sanat formunun kendisi çevrilir. Bu sebeple de yeniden dolayımlama kavramı, çizgi roman ve sinema arasındaki biçimsel ilişkiyi "uyarlama" kavramından daha iyi tanımlamaktadır (Morton, 2012, s. 101). Dolayısıyla bir film bir çizgi romanın görsel stilini kopyalamaya çalıştığında, bu başka bir ortamın biçimsel niteliklerinden yararlandığı anlamına gelmektedir. Bu da bir ortamın başka bir ortamda temsil edilmesi anlamına yani yeniden dolayımlama anlamına gelmektedir. Yeniden dolayımlama, uyarlamadan farklıdır. Bir mecradaki mevcut hikâyeyi alıp basitçe anlatmak yerine, o mecranın gerçek biçimsel özelliklerinin kullanılmasıdır (Davis, 2018, s. 89).

Drew Morton ayrıca, yeniden dolayımlama kavramını, biçim kadar içerik odaklı da olan uyarlama kavramından ayırmak için, "stilistik yeniden dolayımlama" olarak biçim odaklı daraltmıştır

(Morton, 2012, s. 102). Bu da basitçe, bir ortamın sadece biçimsel özelliklerinin başka bir ortama aktarılıp kullanılmasıdır.

Çizgi romanın biçimsel özelliklerinin bir sinema filminde kullanılması uyarlamanın ötesinde, yeniden dolayımlamadır. Uyarlama ve yeniden dolayımlamanın farkını Morton, Jenkins'e verdiği röportajda kısaca Christopher Nolan'ın Batman uyarlaması olan *The Dark Knight* (2008) ile açıklıyor. Nolan, çoğu uyarlamada olduğu gibi öyküsünü, karakterlerini ve temasını çeşitli Batman çizgi romanlarından alarak senaryolaştırmıştır. Fakat biçimsel olarak film çizgi romana benzememektedir. Çünkü Nolan çizgi romanı, Ang Lee'nin *Hulk* filminde çerçeveyi panellere bölerek yaptığı gibi, biçimsel açıdan filminde yeniden dolayımlamamıştır (Morton, 2017). Bu yüzden de bir çizgi roman estetiğinden söz edebilmek için filmde çizgi romana ait biçimsel ögelerin kullanılması, biçimin de uyarlanması gerekmektedir. Örneğin, *Watchman* için eleştirmenler tarafından, ses, görüntüler ve karakterlerin sinemanın görsel deneyimiyle birleşerek çizgi roman hissi verdiği söylenmektedir ve kaynağına sadık kalınmış iyi bir çizgi roman filmi örneği olarak gösterilmektedir (Burke, 2015, s. 76). Kaynağa sadık kalmak bu noktada sadece içerik olarak değil, özellikle biçimsel olarak önemlidir. Drew Morton Jenkins'e verdiği röportajda, *Deadpool* (2016) ve *Watchman* (2009)'in de oldukça yüksek derecede çizgi roman biçimini kullanarak stilistik yeniden dolayımlama içerdiğini ve bu filmlerin izlerken çizgi roman okuma hissi verdiğini dile getirmiştir (Morton, 2017). Sinemada çizgi roman estetiğinin oluşumu, bu şekilde yeniden dolayımlama ile ilişkilendirilebilir.

3.3.Sinemada Çizgi Roman Estetiği ve *Scott Pilgrim* Örneği

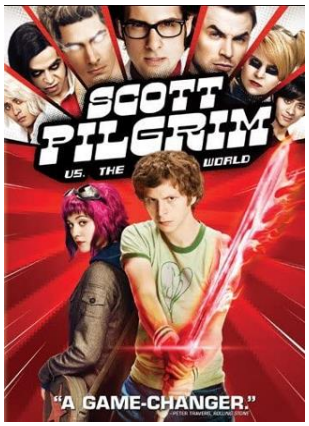
Hollywood, çizgi roman estetiği ile *Jumper*, *Push* ve *Max Payne* gibi filmlerle, gelişmekte olan çizgi roman film türüyle bağ kurmaya çalışmıştır. Çizgi roman estetiği, uyarlamalar yoluyla çoğalarak modern Hollywood sinemasını renklendirmiştir (Burke, 2015, s. 221). Biraz geçmişe gidilecek olursa da çizgi romanın gelenek ve özelliklerini kullanarak Hollywood'un çizgi roman estetiğiyle tanışmasını sağlayan *Dick Tracy* (1990) filmi ortaya çıkacaktır. Bu film çizgi roman estetiğini sinemaya katmış ve sinemaya yeni bir anlatım yolu kazandırmıştır. Çizgi roman estetiğinin sinemadaki itici gücü olmuştur (Cohen, 2007, s. 36). Dijital teknolojilerdeki gelişmelerin de katkısıyla, sinema üzerindeki sınırlamalar kalkmıştır. Bu gelişmeler film yapımcılarına kusursuz karakterler ve ortamlar yaratma imkânını vermekle kalmamış, aynı zamanda *Sin City* (2005), *300* (2006), *The Spirit* (2008), *Watchman* (2009) ve *Scott Pilgrim vs. The World* (2010) gibi filmlerle çizgi roman sayfalarındaki estetiğin sinemada yeniden üretilmesine de olanak vermiştir (Wucher, 2019, s. 192). Örneğin *300* filmiyle Zack Snyder, çizgi roman ve sinema arasındaki çizgiyi, çizgi romandan alınan materyali yalnızca içeriğini değil biçimini de hesaba katacak biçimde filmde kullanarak bulanıklaştırmıştır. Özellikle çizgi romanın kompozisyonunu, filmin en önemli sahnelerinin çoğunda

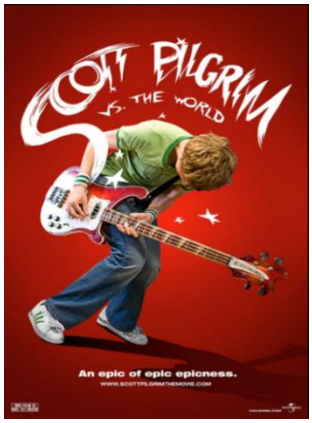
çizgi romanda çizildiği gibi çekerek filmde kullanmıştır (Jeffries, 2014, s. 267). Bu filmler, çoğu uyarlamadan farklı olarak orijinal çalışmanın biçimini ve ruh halini kavramayı başarmıştır (Lefèvre, 2007, s. 10). Morton, Jenkins'e verdiği röportajda, stilistik yeniden dolayımlama ile çizgi roman estetiğinin sinemada 1990'ların başında *Dick* Tracy ile ortaya çıktığını ve 1990'ların sonuna doğru ortadan kaybolduğunu söylemiştir. Tekrar ortaya çıkması *Sin City* ve *300* gibi filmlerle 2000'lerin başını bulmuş, devamında 2010'larda ise *Scott Pilgrim* ve *Kick Ass*'in gişe başarısızlığıyla büyük ölçüde azalmıştır. 2017'de ise *Deadpool* gibi çizgi roman estetiğini yeniden dolayımlayarak başarı yakalamış bir film tekrar ortaya çıkmıştır. Günümüz çizgi roman uyarlamaları ise artık nadiren çizgi roman stilini yeniden dolayımlıyorlar (Morton, 2017).

Scott Pilgrim Dünyaya Karşı (Scott Pilgrim Vs. The World) filmi de çizgi romanları yeniden dolayımlamıştır ve bu yeniden dolayımlama filme, hem bir çizgi roman uyarlaması hem de hayat bulmuş bir çizgi roman olma işlevi kazandırmıştır (Jeffries, 2017, s. 168-169). İsmini de uyarlandığı *Scott Pilgrim* çizgi roman serisinin ikinci cildinden almış olan film, 6 ciltlik bu seriyi yeniden dolayımlamıştır. Çizgi romanın anlatı araçları film boyunca kullanılmakta ve çizgi roman biçimi örnek alınmaktadır. Morton'un da ifade ettiği gibi filmin yönetmeni Edgar Wright'ın, O'Malley'nin çizgi romanındaki grafik stilini yakalama arzusu vardır. Bu arzuyla çizgi romanın görsel, işitsel, zamansal, mekânsal ve yazısal olarak hemen hemen tüm stilistik ögelerini ve yeniden dolayımlama formlarını kullanmasıyla *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* filmi, biçimsel yeniden dolayımlamanın başlıca örneklerinden biridir (Morton, 2012, s. 274). Scott Pilgrim, çizgi roman dışında video oyunları ve anime gibi birçok alandan da etkilenmiştir. Fakat çizgi roman film türü içinde ele alınmaktadır ve uyarlandığı çizgi romana yani kaynak materyale bağlılığı söz konusudur (Burke, 2015, s. 222).

Scott Pilgrim, *300* ve *Sin City* gibi filmler çizgi roman film estetiğini anlatı ile aynı önem seviyesinde tutmakta, hatta biçim ve anlatı birlikte değil ayrı ayrı çalışmaktadır Biçim, metinlerarası bir anlam yaratmaya çalışmaktadır (Jeffries, 2017, s. 154). Scott Pilgrim Dünyaya Karşı filmi kaynak çizgi romanlarına hem içerik hem de biçimsel açıdan bağlı kalan, çoğu uyarlamadan farklı olarak çizgi romanın biçimini de sinemanın kaynaklarıyla kullanarak bir yeniden dolayımlama örneği sunan ve çizgi roman estetiğini hedefleyerek yapılmış bir filmdir. Filmin, uyarlandığı çizgi romanlarının biçimsel özelliklerini kullanarak nasıl sinemada bir çizgi roman estetiği yaratıldığı, film ve kaynak materyal olan çizgi romanlar karşılaştırılarak incelenecektir.

3.3.1.”Scott Pilgrim Dünyaya Karşı” Filmi ve Çizgi Roman Estetiği



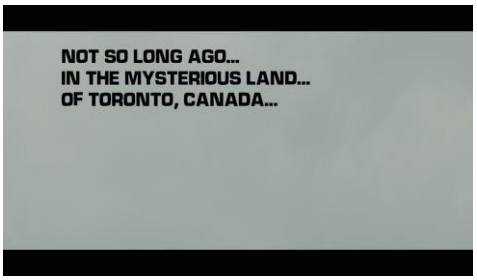


Şekil 1 ve 2: *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* film afişleri (www.imdb.com)



Şekil 3: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s. 2-3

Bir filmin afişi, ait olduğu filmle ilgili izleyiciye ipuçları verir. Burke, filmin genel durumunu izleyiciye sezdirmek için filmlerin afişlerinde, çizgi roman görsellerinin ve yazı biçimlerinin kullanıldığını söylemektedir (Burke, 2015, s. 89). Bu açıdan *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* filminin afişlerine bakıldığında çizgi romana ait ögelerin kullanılarak ipucu verildiği görülebilir. Gitarın sesini betimleyen elektronik yazı tipi, karakterin duruşu ve yıldız sembolleri şekil 3’te de görüldüğü gibi serinin ilk çizgi romanından alınmıştır. Şekil 1’deki panelleri andıran bölünmüş karakter görselleri, aralarındaki boşluk ve ana karakterlerin çevresindeki hareket çizgileri de çizgi romana ait ögeler olarak açıkça görülmektedir. Öyleyse afişlerin çizgi roman ögeleri kullanılarak tasarlanmasıyla, izleyiciye sadece filmin içeriğiyle ilgili değil biçimiyle ilgili de ipuçları verildiği söylenebilir.

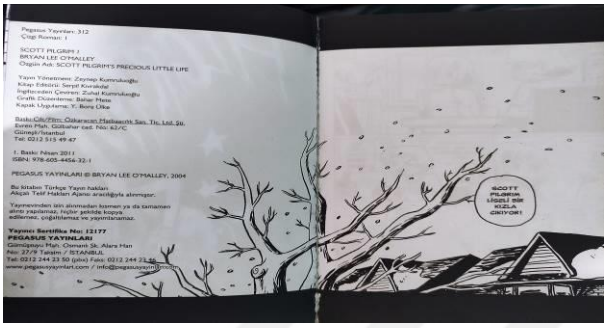




Şekil 4 ve 5: *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* filminin açılışı

Film, şekil 4’teki gibi daraltılmış bir formatta yer ve zaman belirten açıklama yazılarıyla ve bunları okuyan anlatıcı bir sesle başlamaktadır. Bu yazılar, çizgi romanlarda sıklıkla kullanılmaktadır ve anlatıcı ses de çizgi roman okuyucusunun, okurken zihninde yarattığı sese benzetilebilir. Görüntü aynı formatta, kameranın aşağı yönlü hareketiyle değişmekte ve şekil 6’daki çizgi romanı hatırlatan

şekil 5'teki ev ekrana gelmektedir. Görsellerdeki formattaki çekimler, diğer bir deyişle, perde çerçevesinin içindeki çerçeve, sahne değiştiğinde genişlemektedir. Bu değişken çerçeve durumu, çizgi romanlardaki panellerin boyutlarının esnek oluşuna benzetilebilir. Ayrıca şekil 6'da görüldüğü gibi çizgi roman da aynı şekilde başlamaktadır. Filme de benzer görüntüyü verecek bir formatla başlamak doğrudan çizgi romana yapılmış bir gönderme olarak düşünülebilir.



Şekil 6: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s. 4-5

Çizgi romanda mümkün olup sinemada mümkün olmayan en temel noktalardan biri çerçeve şeklinin veya boyutunun değiştirilebilmesidir. Sinema bir perdede gösterilmek üzere standart bir çerçeveye sahiptir ve çeşitli planlardaki tüm çekimler bu çerçeve içinde yer alır. Aksine çizgi romanlarda her bir panel çerçevesi, anlatıyı doğru aktaracak şekilde farklı boyut ve biçimlerde olabilir (Burke, 2015, s. 181). Lefèvre de hareketli görüntüleri ve standartlaştırılmış ekran formatlarıyla sinemanın, her ne kadar girişimlerde bulunuyorsa da çizgi romanların sayfa düzenini taklit edecek donanıma sahip olmadığını söylemektedir (Lefèvre, 2007, s. 6). Film, çizgi romana yaklaşmak için formatın değiştiği ve görüntü çerçevesinin farklı şekiller aldığı bu girişimlere sıkça yer vermektedir ve şekil 7 bunlar içinden iyi bir örnek olarak gösterilebilir.



Şekil 7: Hareketli çerçeve örneği

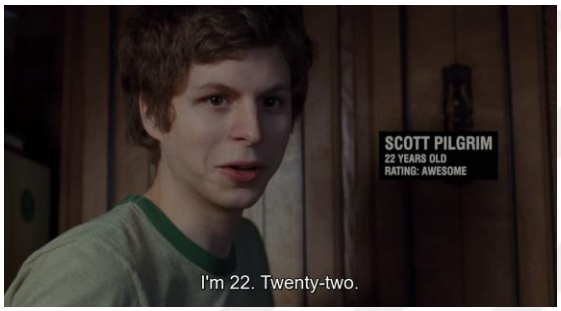


Şekil 8: *Scott Pilgrim Gets It Together* s. 155

Jeffries'e göre, sinemada ekran boyutunu değiştirmeden sabit çerçevenin sınırlarını görsel olarak aşabilmenin birçok yolu vardır. Şekil 7'de de kullanılmış olan iris çekimi (iris shot), film görüntüsünün boyut ve şeklinin film karesinden farklı olduğu çekimlere iyi bir örnektir. Bu çekim, izleyicinin odağını sabit çerçeve içinde bir çerçeve daha yaratarak yönlendirir veya daraltır (Jeffries,

2017, s. 82). İris çekimi, serinin çizgi romanlarında da şekil 8'de görüldüğü gibi kullanılmış olup amacı filmde olduğu gibi okuyucunun odağını yönlendirmektir.

Filmin ilk sahnesine dönüldüğünde bir grup gencin mutfakta sohbet ettiği görülmektedir. Bu sahnede ana karakterin ekrana geldiği plan olan şekil 9'da, ekranda karakterle ilgili bilgiler veren bir açıklama yazısı belirir. Bir anlığına sanki çekim donmuş gibi kamera karakter hareket edene kadar sabit kalır. Yönetmen burada, tıpkı çizgi romandaki gibi izleyiciye yazıyı okuyabileceği bir süre tanır. Şekil 10'a bakıldığında da çizgi roman panelinin sol altında yine ana karakterin bilgilerini içeren kutucuk görülebilir. Çizgi romanlarda karakterle ilgili bilgi veren bu anlatı kutuları, filmde şekil 11'deki gibi çeşitli yerlerde yine karakterleri tanıtmak için kullanılmıştır. Bunlar şekil 12'de görüldüğü gibi yine çizgi romandan alınmıştır.



Şekil 9: Tanıtıcı açıklama yazıları ve açıklama kutusu



Şekil 10: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s. 9



Şekil 11: Tanıtıcı açıklama yazıları ve açıklama kutusu



Şekil 12: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s. 12

Mutfak sahnesi şekil 13'te görülen kapı zilinin çalmasıyla bitiyor. Zilin çalma sesinin görülebilmesi, sesi okuyucuya iletebilmesinin tek yolu olduğu için çizgi romanlara özgüdür. Bu sahnedeki gibi filmin genelinde, kapı çaldığında şekil 15'teki bir başka sahne gibi yine ses efektleri görülmektedir. Lefèvre'ye göre, sinemanın ilk yıllarında oyuncuların ve anlatıcıların seslerinin aktarıcısı ara yazılardaki metinlerdi. Bu dönemler filmlerin "ses" açısından daha çok çizgi roman gibi olduğu zamanlardı. Çizgi romanlarda ses kaydı yoktur: müzik, sesler ve gürültüler kâğıda basılmış

hareketsiz ve görsel işaretlerle aktarılabilir. Benzer teknikleri filmlerde de kullanmak mümkündür ama aynı şekilde işlev görmezler (Lefèvre, 2007, s. 11). Burke'ye göre de sinema neredeyse başlangıcından beri sesi görselleştirmiştir. Bugün de çizgi roman uyarlaması olan ve esinlenilmiş filmler diyalogları ve diğer ses efektlerini grafiksel olarak aktarmaya çalışıyor. Bu yöntem artık, çizgi roman geleneklerini sinemasal olarak yeniden yaratmaya yönelik diğer çabalar kadar yaygın olmasa da, bu girişimler film yapımcılarının bir çizgi roman estetiği elde etme arzusuna öncülük ediyor (Burke, 2015, s. 203). Ses günümüzde sinema ortamında var olduğundan ve izleyici tarafından doğal olarak duyulabildiğinden, ses efekti çizgi romandaki sesi betimleme işlevini yitirir. Buna rağmen ses efektlerinin bilinçli bir şekilde kullanılmasının sebebinin estetik kaygılar olduğu söylenebilir.



Şekil 13: Sesin görselleştirilmesi ve yazı



Şekil 14: *Scott Pilgrim vs. The World* s. 55



Şekil 15: Sesin görselleştirilmesi ve yazı

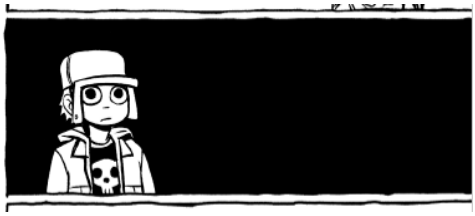


Şekil 16: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s. 67

Genellikle çizgi romanların süper kahramanları normalden güçlüdür ve kaslı vücut yapılarına sahiptir. Uyarlanan filmlerde de oyuncuların, kahramanlara uygun görünüşte olmasına dikkat edilir ve hatta oyuncular bu rollere uygun olarak vücutlarını şekle sokar (Burke, 2015, s. 253). Öyleyse filmde rol alan oyuncuların görsel olarak çizgi romandaki kahramanlara, karakterlere benzemesi oldukça önemlidir. Benzerliğin sağlanması için kostüm, aksesuar, saç ve makyaj gibi sinemanın imkânlarından faydalanılabilir. Filmde de şekil 17'deki örnekte olduğu gibi oyuncunun, filmin uyarlandığı çizgi romandaki karakterlere benzer şekilde seçildiği ve çizgi romanlardaki kostüm, aksesuar ve saç şekillerinin de benzer olarak tasarlandığı şekil 18'e bakarak söylenebilir. Öyleyse, filmdeki çizgi roman estetiği odaklı biçimsel tercihlere, filmin uyarlandığı çizgi romanda kullanılan kostüm, aksesuar ve dekorların kullanılması da eklenebilir.

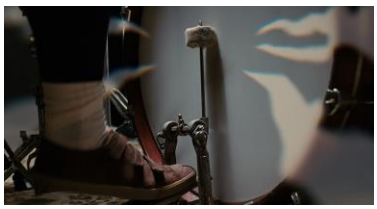


Şekil 17: Karakter ve kostümler



Şekil 18: *Scott Pilgrim & The Infinite Sadness* s.42

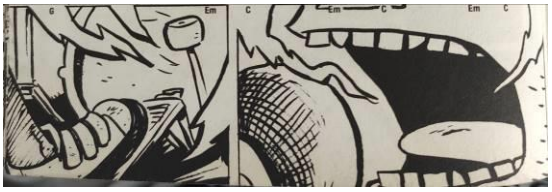
Şekil 19 ve 20'de, davul ve şarkıcının sesinin çizgiler ve yazı ile görsel hale getirildiği görülmektedir. Yönetmen Edgar Wright, çizgi romanın işitsel yazı ögelerini de sinema işitsel bir mecra olmasına rağmen filmde bilinçli olarak kullanır. Bunu işitsel yeniden dolayımlama (aural remediation) olarak adlandıran Morton, bu kullanımın çizgi roman filmlerinde nadir bir biçim olduğunu da dile getirmektedir (Morton, 2012, s. 274-275). Çünkü işitsel özelliği olmayan bir ortam olan çizgi roman, sesi hem görsel hem işitsel bir ortam olan sinema gibi aktaramaz. Sinemanın da sesi izleyiciye aktarmak için çizgi romanın yöntemlerine ihtiyacı yoktur. Gitarın sesi, baterinin sesi ya da şarkıcının ağzından çıkan sözler zaten duyulmaktadır. Burada duyulanın görsel olarak da yinelenmesi, ancak estetik bir kaygıdan kaynaklanabilir. Ayrıca, şarkıcının ağzına ve bateriye yani tıpkı şekil 22 ve şekil 23'teki gibi yapılan ayrıntı çekimlerle de sahne çizgi romandaki panellere yaklaşmış ve bu panelleri kompozisyonuyla yeniden dolayımlamıştır. Bu panelleri ayrıca film, ekranın parçalara bölünmesiyle de yeniden dolayımlamıştır. Şekil 23'teki 3 ayrı panele benzer biçimde şekil 21'de çerçevenin 3 parçaya bölündüğü ve panel biçimi yaratılmak istendiği görülebilir.







Şekil 19, 20 ve 21: Çizgiler, ses efektleri ve bölünmüş ekran





Şekil 22 ve 23: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.18 ve s.19

Grubu izleyen karakterin gözlerinde tıpkı çizgi romandaki gibi hayranlığı ifade eden yıldızlar görülmektedir. Bu yıldızlar gibi semboller, çizgi romanlarda sıkça duyguları resmetmek için kullanılır fakat sinemada kullanılması doğal değildir. Yine şekil 24 ve şekil 25'te görüldüğü gibi çizgi romanın duyguları sembolize etme özelliği de filmde kullanılmıştır. Gözlerdeki yıldız, oyuncunun da duyguyu

abartan oyunculuğu ile desteklenmektedir. Karakter, çalan müzik karşısında adeta büyülenmiştir ve gözleri heyecandan "parlar". Burke'ye göre, çizgi roman estetiği, türünün abartılmış estetik düzeni içinde kaybolmaması gereken bir oyunculuk performansı gerektirir (Burke, 2015, s. 242).



Şekil 24: Abartılı mimikler ve semboller



Şekil 25: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı s.19*



Şekil 26: Kompozisyon



Şekil 27: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.22

Filmin birçok sahnesinde çizgi roman panellerinin kompozisyonunun kullanıldığı, çizgi romanlar incelendiğinde görülmektedir. Şekil 26 da bu planlara iyi bir örnektir. Şekil 27'deki panelin kompozisyonunun, sahnenin bu planında olduğu gibi kullanılması, panelin mekân ve zamanının da yeniden dolayımlanması anlamına gelmektedir. Jeffries bu durumu, taklit kompozisyon (mimetic composition) olarak tanımlamıştır ve taklit kompozisyonun çizgi roman filmi ve çizgi roman arasında dizinsel bir işlev ortaya çıkardığını da dile getirmektedir. Film, kendisinden önce var olan metin yani çizgi romanla arasında dizinsel bir ilişki kurar. Filmdeki çekimin anlamı, aynı kompozisyonun çizgi roman versiyonuyla ilişkilendirilmesiyle güçlendirilir. Bu kompozisyonunu varlığı kendisinden önceki panelin varlığına bağlıdır. Fakat bu ilişki, ancak izleyici bu kompozisyonu çizgi romanla ilişkilendirebilirse, taklit kompozisyonun bilincindeyse mümkün olur (Jeffries, 2017, s. 131-132). Yani normal bir izleyici için filmdeki sıradan bir kompozisyon olarak görülecekken, filmin çizgi romanlarını okumuş bir izleyici için bunun gibi bir çekim çizgi romanı hatırlatacaktır. Burada çizgi roman panellerinin storyboard gibi kullanıldığı da söylenebilir. Kompozisyonun bu şekilde kullanımı, filmin çoğu sahnesi için de geçerlidir. Fakat unutulmamalıdır ki storyboard ve çizgi roman birbirine benzer görünse de oldukça farklıdır. Eisner, storyboardları, önceden planlanmış ve çizilmiş çerçevelere yerleştirilmiş hareketli görüntü sahneleri olarak tanımlar. Ardışık sanatın ana unsurlarını kullansa da çizgi romanlardan konuşma balonu ve panel kullanmamaları noktasında ve en önemlisi amaçları doğrultusunda ayrışır. Storyboard okunmak için değil, senaryo ile film arasındaki boşluğu

doldurmak için hazırlanır, çekimler ve kamera açıları önerir, sahneyi ve ışıkları tasavvur eder (Eisner, 2000, s. 146). Ancak kamera açıları, çekimler ve sahne düzenini paneldeki gibi kullanma noktasında filmin, çizgi romanı storyboard gibi kullandığı söylenebilir.

Bir sonraki sahnede de yine panel düzeninin ekrana aktarıldığı görülmektedir. Odadaki eşyaların kime ait olduğunu belirten açıklama yazıları sırayla kamera yana doğru kayma hareketi yaparken eşyaların üstünde beliriyor. Kompozisyon olarak yine şekil 28 ve 29'daki iki plan, şekil 30'daki panelleri hatırlatmaktadır. Sahnede kamera sağdan sola kayma hareketi yaparken, yazılar da sağdan sola doğru belirmektedir. Bu, çizgi roman okuma yönüyle doğrudan ilişkilidir. Şekil 30'daki panellerdeki yazıların sağdan sola doğru okunması gibi yazılar da izleyici için bu sırada ekranda belirir. Kısaca bu sahnenin de çizgi romana ait açıklama yazıları, kompozisyonu, zaman ve mekânı yani çizgi romana ait uzayı, okuma süresi de dahil olmak üzere, yeniden dolayımladığı söyelenebilir.



Şekil 28 ve 29: Açıklama, açıklama kutusu ve kompozisyon



Şekil 30: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.13

Sıradaki sahnede bir telefon görüşmesi ekrana geliyor. Şekil 31'de de görüldüğü gibi telefonun diğer ucundaki karakter ekranın ikiye bölünmesiyle sahnedeki yerini alıyor ve bu karakterin, bir açıklama yazısıyla kim olduğu açıklanıyor. Konuşma boyunca çerçevenin içindeki bu iki ekran karakterlerin hareketlerine veya bakış yönlerine göre yer değiştiriyor ve beraberinde şekil 33'deki gibi çekim planları da değişiyor. Hatta çerçevelerden biri sabitken, diğeri şekil 32'deki gibi kayarak yerini başka bir görüntüye bırakıyor ve böylece okuyucunun paneller arasında göz gezdirme hissi, çizgi roman okuma hissi yakalanmaya çalışılıyor. Jeffries, bölünmüş ekranın nadir, fakat net olarak gözle görülür bir yeniden dolayımlama olan bir teknik olduğunu söylemektedir. Bu sahneler, içerikten bağımsız olarak, bir çizgi romanın ardışık panellerine benzemektedir (Jeffries, 2017, s. 90). Bölünmüş ekranın kullanımı, sinemada çizgi romanı "izleme" deneyimini yaratmak için kullanılabilmektedir

(Burke, 2015, s. 187). Filmde, telefon konuşmalarının dışında ekran bölünmesiyle ilgili şekil 35'teki gibi doğrudan bir çizgi roman sayfasını andıran örnekler de vardır.







Şekil 31, 32 ve 33: Açıklama kutusu, hareketli çerçeve ve bölünmüş çerçeve



Şekil 34: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.24



Şekil 35: Bölünmüş çerçeve



Şekil 36: *Scott Pilgrim's Finest Hour* s.82-83

Bu ve bunun gibi bölünen ekranlar, popüler filmlerde oldukça önemli olan devamlılık kurgusunun görünmezliğini de ortadan kaldırır. Bunun yerine film, çizgi romanların biçimsel sistemini çağrıştıran stilistik tercihlerle izleyiciden, filmin çizgi romanın biçimiyle olan medyalararası ilişkisini düşünmesini ister (Jeffries, 2017, s. 118). Çünkü amaç izleyicinin kurguyu fark etmemesi değildir. Amaç, kurguyu belli bir estetik kaygıya hizmet edecek biçimde şekillendirmektir. Şekil 35'te de bölünmüş ekran dışında, yine ekran formatı da şekil 36'daki gibi çizgi romana yaklaştırılmıştır.

Karakterin rüya gördüğü şekil 37'deki sahne de çizgi romanla aynı kompozisyona sahiptir. Rüya başladığında format boydan daralmaya başlıyor ve bu daralma hareketi gözle görülüyor. Daha sonra karakterin uyanmasına yakın, şekil 38'deki gibi format boydan genişlemeye başlıyor. Filmin özellikle rüya sahnelerinde, çizgi romana, hem kompozisyon olarak hem de ekran formatı ve çerçeve olarak uyumlu gittiği söylenebilir. Ayrıca paten kayarak gelen karakterin arkasında bıraktığı toz bulutu, aslında hareket izidir. Karakterin ardında bıraktığı iz, onun hareket çizgileri olarak düşünülmelidir. Burke'ye göre, çizgi romanların olmazsa olmazı çizgiler sinemanın hareketli görüntülerinde de kullanılabilir. Örneğin, *Superman: The Movie* (1978) filminde de Superman'in dünya etrafındaki süper hızlı hareketini belirtmek için hareket çizgileri kullanılmıştır (Burke, 2015, s.

216). Sabit görüntülere şekil 39'da da görüldüğü gibi hareket hissi katmak için kullanılan çizgiler ve izler, hareketli bir ortam olan sinemada işlevsizdir fakat estetik açıdan önemlidir.



Şekil 37 ve 38: Hareketli çerçeve ve hareket izi



Şekil 39: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.38



Şekil 40, 41 ve 42: Kurgu ve planlar arası geçiş



Şekil 43: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.45

Filmin kurgusuyla alakalı önemli bir sahne de şekil 40'daki planla başlamaktadır. Burada kahraman, rüyalarında gördüğü kızla karşılaşmıştır ve ona bakakalır. Bu yakın planda kamera bir süre bekler ve şekil 41'deki gibi müzik grubundan arkadaşı çerçeveye girip kahramanı kendine getirir. Kamera orta plana geldiğinde ise şekil 40'daki gibi birden zaman ve mekânda atlama yaşanır. Sahneler arasındaki bu geçiş, paneller arasındaki geçişe benzetilebilir. Paneller arasında kalan oluklar, aslında bu sahnedeki gibi "kayıp" zaman ve mekânları barındırır. Bu sahnede de mekânla birlikte zamanın geçişi de belirtilmektedir. Film, bu tarz geçişlerle çizgi roman panelleri arasındaki zamansal geçişlerin belirsizliğini yeniden üretir ve belirsiz kısımları izleyicinin hayal gücüne bırakır (Jeffries,

2017, s. 183-184). Paneller arasında kalan boşlukların tamamlama yoluyla okuyucu tarafından doldurulmasına benzer bir durumdur ve izleyiciden zamanın geçtiğini anlaması beklenir.

Çizgi roman panellerinde ve sayfada göz gezdirme hareketini andıran şekil 41 ve 42'deki gibi kurgu geçişleri ve kamera hareketleri filmde sıkça kullanılmıştır. Şekil 48 ve 49'daki panellere bakıldığında her bir panelin arasında belli bir zaman geçtiği, mekânların değişiminden ve konuşmalardan anlaşılmaktadır. Panellerin arasında geçen zaman aralarındaki boşluklarda tamamlanır ve geçiş okuyucunun zihninde sağlanır. Şekil 44, 45, 46 ve 47'deki görsellerin oluşturduğu sahne de bu geçişi filmin nasıl yeniden dolayımladığına iyi bir başka örnektir. Karakterler birbirine sarıldıktan sonra kamera, çizgi roman okuma yönüyle paralel olarak, soldan sağa doğru kaymaya başlıyor. Önce bu karakterler iki mekân arasında bir geçiş olarak kullanılıyor, kamera hiç durmadan sağa doğru kaymaya devam ediyor ve bir duvar geçiş için kullanılıyor. Her mekânda, o mekâna ait bir figür, diğer mekâna geçmek için adeta oluk olarak kullanılıyor. Paneller arasındaki oluklarda olduğu gibi bu boşluklarla hem mekân hem de zaman atlanmış oluyor. Jeffries, kameranın siyah diegetik geçişlerle sahneler arasında sıralı bir şekilde gezmesini, çizgi roman panelleri arasında gezinen okuyucunun gözünün hareketine benzetir ve siyah boşlukların da iki sahne arasındaki olayları ve geçen zamanı okuyucunun hayal gücüne bırakan oluklara (gutter) öykündüğünü dile getirir (Jeffries, 2017, s. 95-96).



Şekil 44,45, 46 ve 47: Kamera hareketi, kurgu ve oluk kullanımı





Şekil 48 ve 49: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.67 ve s.68

Kahramanın, rüyasındaki kızı bir partide gördüğü ve onunla konuşmaya çalıştığı sahnede panel kompozisyonunun dışında, bölünmüş ekran ve yazılar da kullanılmıştır. Kızı ilk gördüğü anlar

şekil 50'de görüldüğü gibi şekil 51'deki panellere benzetilerek bölünmüş ekran ile verildikten sonra kızın yanına gitmeden önce şekil 52'de ekranda çizgi romandaki gibi "This one girl" (bu kız) yazısı belirir. Kahraman kızın yanına gittiğinde yazı şekil 53'deki gibi kaybolur ve çizgi romandaki kompozisyon yakalanır.



Şekil 50: Bölünmüş çerçeve ve kompozisyon



Şekil 51: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.52-53





Şekil 52 ve 53: Yazı ve kompozisyon



Şekil 54: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.54

Kahraman, kızın yanından ayrıldıktan sonra, kız partiden ayrılana kadar onu izler ve bu eylem yine şekil 60'daki panellere benzetilecek şekilde, bölünmüş ekran ve yazıyla, çizgi romandaki gibi aktarılır. Önce şekil 60'daki ilk iki panel şekil 55'te bölünmüş ekran ile daha sonra diğer paneller de şekil 56, 57, 58 ve 59'daki sırayla ekrana geliyor. Her çekim, çizgi roman sayfasında yazan yazıdan birkaç kelime bulunduruyor ve yapılan her kesme ile bu cümle tamamlanıyor. Böylece hem paneller çizgi romana sadık bir şekilde aktarılmış oluyor hem de aralarındaki bağlantı cümlenin tamamlanması ile korunuyor. Çekimler arasında kesmeler hızlı bir şekilde yapılıyor ve hızlı pan (whip pan) geçişi sıkça kullanılıyor. Hızlı panın özellikle soldan sağa yönlü hareketlerde kullanılması çizgi roman okuma yönü ve deneyimiyle ilişkilendirilebilir. Çünkü filmde çizgi roman okuma hissi verilmeye çalışıldığı iddia edilmektedir.



Şekil 55, 56, 57, 58 ve 59: Bölünmüş ekran, yazı, kompozisyon ve kamera hareketi



Şekil 60: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.56



Şekil 61: Abartılı mimik ve çizgiler



Şekil 62: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.72

Şekil 61'deki sahnede karakterin heyecandan "Aman tanrım! Ne zaman?" şeklinde bağırdığı anda yüzünün etrafında tıpkı çizgi romandaki gibi heyecanını ve bağırdığını belirten çizgiler kullanılmıştır. Çizgi romandaki gibi abartılı mimikler ve çizgilerin bir arada kullanılması, şekil 62'deki panelin bir canlandırması gibidir. Bir çizgi roman panelinde çizgiler, konuşma balonundaki yazı boyutu ve abartılı mimikler okuyucunun, karakterin duygularını anlaması açısından önemlidir. Okuyucu balondaki yazının büyüklüğünden, karakterin yüz ifadesi ve çizgilerden bağırdığını, heyecanlı olduğunu anlayacaktır. Fakat film, ses ögesini kullanabiliyorken ve karakterin bağırdığı duyulabiliyorken, yine de çizgi ve abartılı mimiklerin kullanılması, çizgi roman biçimini yeniden dolayımlaması, filmde çizgi roman estetiği yaratılmasına yardım eder.

Şekil 63 ve 64'teki görsellerin olduğu sahne, gökyüzündeki "so yeah" yazısıyla açılır. Kamera bir süre yazıda sabit kaldıktan sonra aşağı yönlü tilt yaparak şekil 64'teki plana geçer ve karakterler birbiriyle konuşmaya başlar. Bu kamera hareketi Şekil 65'teki panelde okuyucunun gözünün yapacağı hareketi andırır. Okuyucu önce "Yani evet" yazısını okuyacak daha sonra gözüyle aşağı yönlü bir

hareket yaparak devamında konuşma balonlarını ve paneli inceleyecektir. Burada kamera aynı zamanda, yazının çizgi roman panelinin bir ögesi olması gibi, "so yeah" yazısını diegesisin bir ögesi gibi kameraya alır ve izleyiciye gösterir. Öyleyse, yazı, kamera hareketi ve kompozisyonla şekil 65'teki panelin canlandırıldığı söylenebilir.



Şekil 63 ve 64: Yazı, kamera hareketi ve kompozisyon



Şekil 65: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.83



Şekil 66: Aydınlatma ve kompozisyon



Şekil 67: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.90-91

Bir çekimde, sahne ögeleri, ayrıntılı dekorlar ya da karakterler kullanılırken, sinemanın geleneksel aydınlatma imkânlarıyla arka planı tamamen karanlık yaparak figürleri izole etmek mümkün değildir. Fakat teknolojik imkânlar, çizgi roman estetiğinin sinemaya yansımasını ve bu tarz sahnelerin çekilebilmesine olanak tanımıştır (Burke, 2015, s. 209). Karanlık arka plan önünde aydınlık figürlerin olduğu şekil 66'daki bu sahnenin de çizgi romandan alınarak filmde kullanımı ancak teknolojik yardımla mümkün olabilir. Karakterlerin kapıya doğru havada süzüldüğü bu sahne de ışıklandırması ve kompozisyonuyla çizgi romanı yeniden dolayımlar ve aydınlatmayı bilinçli bir biçimde şekil 67'deki gibi düzenleyerek çizgi roman estetiğine katkı sağlar.

Çizgi roman bir dil gibi düşünülürse; kelimeler, resimler ve tüm ikonlar bu dilin kelime kaynağı, belleğidir (McCloud, 2019, s. 47). Evrensel anlamları olan ikonlar, semboller, çizgi

romanlarda çok işlevli bir şekilde kullanılır. Şekil 69'da da kalp sembolleri iki karakterin birbirine olan sevgisini belirtmek için kullanılmıştır. Aynı biçimde şekil 68'de görüldüğü gibi, filmde öpüşen iki karakterin de sevgilerini betimlemek için kalp sembolleri ekranda belirir. Semboller, çizgi roman estetiği için oldukça önemlidir. Aynı zamanda beyaz ışığın karakterlerin etrafında bir çizgi oluşturarak onları karartılan arka plandan ayırdığı da görülmektedir. Burke, bu kullanımla ilgili *Sin City* (2005) filmini örnek göstermiştir. Büyük ölçüde çizgi romandaki gibi siyah-beyaz estetiğinde olan *Sin City* filminde de yine çizgi romandaki gibi karakterlerin ve aksesuarların kendi ana hatları ışık kullanımı ile ortaya çıkarılır. Frank Miller'ın çizgi romanlarda doğal olmayan ışıklandırmasına ve çizime sadık kalmak isteyen yönetmen Robert Rodriguez, istediği yeri aydınlatmak ve figürleri arka plandan ayırmak için sinemanın teknolojik özelliklerinden faydalanmıştır (Burke, 2015, s. 209).



Şekil 68: Aydınlatma ve Semboller



Şekil 69: *Scott Pilgrim Gets It Together* s.194







Şekil 70, 71 ve 72: Işığın sahne geçişleri için kullanımı ve oluk

Filmde, teknolojik imkânlarla yaratılan doğal olmayan ışık kullanımı dışında, diegesisin içindeki aydınlatma kullanılarak sahneler arası geçiş de yapılmaktadır. Öykü evrenine ait ışık kullanılarak kurguda geçiş kolaylaştırılmış ve panel olukları gibi boşluklar bırakılmıştır. Örneğin, şekil 70'deki karakter karşısındakine bağırmaktadır ve bu bağırmayla paralel olarak bulundukları mekânda elektrikler kesilir. Buna tepki olarak mekândaki insanlar elektriklerin kesilmesine şaşkınlıkla bağırır. Yani karanlık, öykünün bir parçasıdır. Ekran bir süre karanlıkta kalır ve bir kapının açılmasıyla başka bir mekânda sahne yeniden aydınlanır. Böylece iki sahne arasında bir boşluk oluşur. Filmdeki bu boşluklu kurgu, Jeffries'e göre, çizgi roman panellerinin sayfadaki boşluklu ve bağlantısız görünen düzenini anımsatır (Jeffries, 2017, s. 182-183). Sinema, tamamlamanın bilinçsiz ve farkında olmadan yapıldığı bir mecradır. Sinemanın aksine çizgi romanda hareketin kesintisizliği mümkün olmadığından okuyucu tamamlama yaptığının farkında olur. Olukta kalan ve çizerin göstermediği olayları nasıl

yorumlayacağı, hayal edeceği yani tamamlayacağı okuyucuya kalmıştır. Sinema da burada olduğu gibi izleyicisinin hayal gücüne alanlar bırakabilir, bu sinema için bir tercihtir fakat çizgi roman için zorunluluktur (McCloud, 2019, s. 68-69). Yani şekil 71'deki boşluğun tıpkı çizgi romandaki oluk gibi, iki sahne arasında geçen zamanı ve değişen mekânları barındırdığı ve izleyicinin hayal gücüne bıraktığı söylenebilir.

Hareket çizgileri, bir eylemin sonucunu ve ona giden yolu aynı anda göstererek paneldeki bir andaki belirli zaman aralığını temsil etmek için oldukça verimlidir. Bugüne kadar çok az film, çizgi roman filmlerinde yaygın olan hareket çizgilerini yeniden dolayımladı. Bunun en önemli sebebi sinema gibi hareketli bir görüntü ortamında çizgilerin gereksiz olmasıdır. Çünkü filmdeki hareket gözle görülebilirdir ve çizgi romandaki gibi çıkarım yapmak gerekmez. Bu yüzden de hareket çizgilerinin sinemada kullanımı tamamen estetik kaygılardan veya çizgi romandaki önemli işlevinin aksine dekoratif olacaktır (Jeffries, 2017, s. 143-144). Hız veya hareket çizgilerinin çizgi romandaki işlevi ise statik haldeki panele hareket katmaktır (Ellis & Ellis, 2008, s. 113). Şekil 73'te yoldaki karın erimesiyle hareket çizgisi oluşturulmuştur. Karakter, pateniyle kayarak gider ve geçtiği yerlerde, ardında, erimiş olan kardan bir iz oluşturur. Eylemin başladığı yerden bittiği yere kadar karakteri takip eden bu iz, şekil 74'te çizgi romanda da kullanıldığı biçimde hareket çizgisini andırır.



Şekil 73: Hareket izi ve çizgiler



Şekil 74: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.105

Çizgiler, fiziksel hareketi ya da duyguları belirtmenin dışında, karakterin bakış yönünü gösterme ve dolayısıyla okuyucunun odağını bir yerde toplama özelliğine de sahiptir. Şekil 75 ve 76'daki çekimlerde, kamera optik olarak yaklaştırma ve uzaklaştırma hareketleri yaparak, şekil 77'deki panellerde çizgilerle sağlanmak istenen hareketi ve odağı yakalar. Fakat burada film, sadece sinemanın imkânlarıyla paneldeki bu hareketi canlandırmakla kalmıyor, ek olarak çizgi romana ait olan hareket çizgileriyle de yaptığı optik hareketi yineliyor ve duyguyu kuvvetlendiriyor. Jeffries'e göre de bu sahneyle film, paneli olduğu gibi ekranda yeniden dolayımlamıştır. Çizgi romandaki asimetrik panel şekilleri ve hareket çizgileri bir hareket belirtmekten ziyade bakışların odağını ve duygusunu güçlendirmektedir. Bu paneller dizisini film, hareket çizgileri, hızlı pan (whip pan) ve optik kamera hareketleriyle sinematik yollarla yeniden dolayımlamıştır. Hareket çizgileri burada

kamera merceğinin hareketini vurgulayarak odağı karakterlerin baktığı yerde toplamaktadır. Kamerayla yapılan bu hızlı yakınlaştırma hareketleri izleyiciye doğal gelmediğinden film tarafından dolayımlanan bir dünyayı izlediğini hatırlatır. Öte yandan hareket çizgileri de filmin, çizgi roman ögelerini yeniden dolayımlamış olduğunu hatırlatarak çizgi roman estetiğine işaret eder (Jeffries, 2017, s. 144-146).



Şekil 75 v 76: Kamera hareketi, odak ve çizgiler



Şekil 77: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.119



Şekil 78: Sembol ve çizgilerle sesin görselleştirilmesi

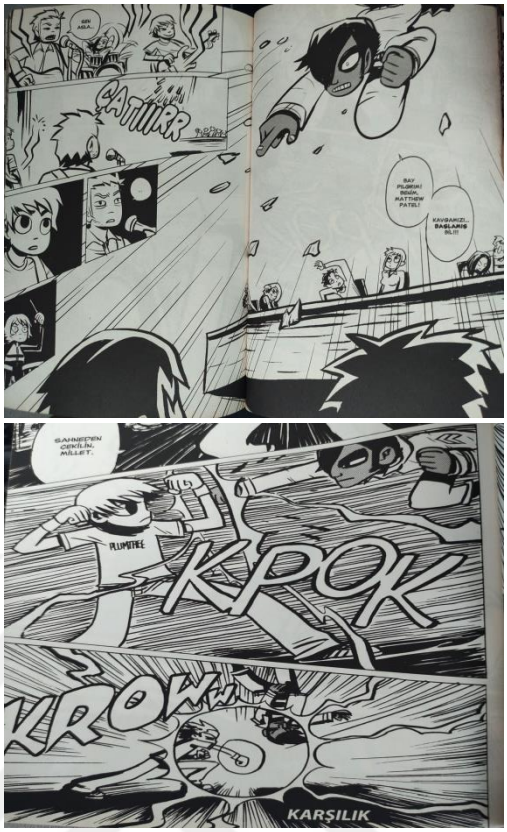


Şekil 79: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.122

Çizgi roman çizimleri görseldir ve bu görsel çizimler metnin yerini alır (Eisner, 2000, s. 153). Bu görsel metinler dil, felsefe, bilim, resim, ideoloji vb. pek çok alandan herkes tarafından bilinen ve belirli anlamlar barındıran evrensel, görsel imgeleri sıkça kullanır (McCloud, 2019, s. 26-27). Şekil 79'da da üç müzisyenin, çaldıkları şarkının sesini temsil eden çizgilere ek olarak, müziklerini temsil eden semboller de görülmektedir. Sağdan sola doğru kalpler, yıldızlar ve kuru kafalar şeklindeki semboller şekil 78'de de aynı amaçla kullanılmıştır. Film, sinemaya ait olan ses ögesini çizgi romanın sesi betimleyen ögeleriyle birlikte kullanarak estetik bir tercih yapmıştır. Burke'ye göre, çizgi romanda sesi temsil eden sembollerin filmlerde genellikle basit karşılıkları bulunmasına rağmen, çizgi roman estetiği yaratma isteği çizgi romanlarda görselleştirilmiş seslerin yenilikçi yollarla filmlere eklenmesi girişimleriyle birkaç film yapımcısında görülmektedir (Burke, 2015, s. 198).



Şekil 80, 81, 82 ve 83: Ses efektleri, çizgiler, derinlik ve kompozisyon



Şekil 84 ve 85: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.132-133 ve s.134

Kahramanın kötü karakter ile dövüştüğü sahnede arka arkaya birden fazla çizgi roman ögesi yer almaktadır. Şekil 80'de kötü karakterin tavanı kırarak geldiği görselde tavanın kırılma sesi şekil 84'teki panelde olduğu gibi "crash" yani "çatır" ses efektiyle belirtilmiştir. Doğru, çizgi romanın yazıyla görselleştirilen ses efektlerinin, sesi kullanabilme özelliği olan filmde çizgi roman biçimiyle kullanılmasını, sesin oluşma sebebindeki ilişkinin vurgulanmak istenmesiyle açıklar (Doğru, 2020, s. 199) Ses efektlerinin kullanımı filmlerde de çizgi romanlarda olduğu gibi işlemektedir. Ses efekti, uygulandığı eylemi onun bir dışavurumu gibi süsler. Ses efektlerinin bu kendini yansıtan görsel kullanımları *Scott Pilgrim* ve *Super* (2010) gibi filmlerde görülmektedir (Burke, 2015, s. 202) ve bu kullanım, bilinçli olarak çizgi roman estetiği yaratılmak istenmesiyle açıklanabilir.

Şekil 81'de kötü karakter uçarak kahramana doğru gelmektedir. Bu çekimde kamera, karakteri takip ederek arka planda hareketin hızından kaynaklı belirsizleşme ve çizgiler oluşturmuştur. Çizgi romanlarda da hareketi göstermenin yollarından biri arka planı hareket yönündeki çizgilerle belirsizleştirmektir. Şekil 85'deki ilk planda da bu kullanım görülmektedir. Şekil 82'de kahraman, kötü karakterin yumruğunu engeller ve bu engellemeden kaynaklı temasın sesi "kpok" efektiyle, şiddeti ise parlayan ışıkla belirtilmiştir. Şekil 83'te de şekil 85'teki çizgi roman panelindeki yumruğun şiddetini belirten çizgiler, ses efekti ve açıklama yazısı kullanılmıştır. Bu sahnedeki kullanımların,

çizgi romana özgü anlatı biçimleri olan hareket çizgileri, ses efektleri ve açıklama yazısını yeniden dolayımladığı söylenebilir.



Şekil 86 ve 87: Panel anı

Kahramanın düşmandan gelen yumruğu karşıladığı şekil 82 ile ona yumrukla karşılık verdiği şekil 83 arasında kalan alanda çizgi roman estetiği adına bir başka önemli durum yer almaktadır. Paneller sabit görseller gibi görünseler de aslında belli bir süreyi içerisinde barındırırlar. Panel süresi okuyucunun paneli okuması sırasında geçen zamanla ilgilidir ve zaman panellerde soldan sağa doğru okuma sırasıyla paralel olarak akar. Şekil 86 ve 87'de de görüleceği üzere, bu sahnede kahraman yumruk atma eylemini gerçekleştirene kadar, düşman havada sabit bir şekilde asılı kalmıştır. Panellerde eylemlerin okuma sırasıyla gerçekleşmesi gibi, düşman yumruk darbesini alana kadar havada kahramanın eylemini bitirmesini beklemiştir. Jeffries'e göre, bu karede bir hareketli ve bir sabit öge kullanılması çizgi roman biçimi ile ilgilidir; bir çizgi roman paneli durağan olsa da genellikle zamanın tek bir anını temsil etmez. Fotoğraftan farklı olarak bir panel hem etki hem tepki, hem neden hem de sonuç içeren bir süreyi temsil etme yeteneğine sahiptir. Bu kullanım görsel bir taklit ya da benzerlikten ibaret bir stilistik jest değildir. Her iki medyanın da benzersiz niteliklerini gösteren, çizgi romana özgü bir anlatı tarzının yeniden dolayımlamasıdır (Jeffries, 2017, s. 104-105).



Şekil 88 ve 89: Abartılı mekân derinliği, perspektif, çizgiler, kamera açısı ve yazı



Şekil 90: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.139

Kavga sahnesinde kötü karakter havadayken, kahraman ona vurmak için zıplar ve bu zıplayış olması gerekenden daha yüksek ve geniş bir mekân hissi yaratır. Kavga, kapalı bir alanda gerçekleşmesine rağmen, sanki tavan yokmuşçasına abartılı bir alan derinliği söz konusudur. Bunu sağlayan ve hissettiren önemli noktalar ise şekil 88'de görülen perspektif çizgileri, alt açılı kamera kullanımı ve oyuncuların boyutlarıdır. Çizgiler, bu açıdan bir nokta gibi görünen kötü kahramanı merkeze alarak onda birleşmekte ve hem karakterin hareket yönü ile hızını tasvir etmektedir, hem de alan derinliğini sağlamaktadır. Burke'ye göre, çizgi romanlarda tipik olarak bulunan perspektif çizgileri sinemada abartılı bir alan derinliğini sağlamak ve güçlendirmek için mimarinin, kamera açılarının veya oyuncuların yardımıyla oluşturulabilir (Burke, 2015, s. 258). Film, çizgi romanların abartılı alan derinliğini de çizgiler, kamera açıları ve oyuncuları kullanılarak yeniden dolayımlamıştır. Şekil 89'daki plana geçilmesiyle belirsiz arka plan ve hareket çizgileri devam etmektedir. Ses efekti, ışık ve yumruğun havada bıraktığı izle eylem, çizgi roman biçimiyle görselleştirilmiştir. Sonuç olarak da şekil 90'da görülen çizgi roman paneline yaklaşılmıştır.



Şekil 91: Çizgi roman çizimi



Şekil 92: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.142

Kâğıda basılmış, elle çizilmiş görüntülerden oluşan bir çizgi romanın yarattığı yapaylık, onun estetiğinin ayrılmaz bir parçasıdır ve bu çizimler çizgi romanın okuyucu tarafından nasıl algılandığını etkiler. Sinema ise öte yandan, oldukça gerçekçi bir ortamdır. Çünkü kayıt sürecinde kameranın önüne konulan şeyin doğru bir benzeri üretilir ve bu, sinematografik görüntüye çizgi romanlarda olmayan bir inandırıcılık düzeyi verir (Cohen, 2007, s. 15). Şekil 91'deki görüntüde ise şekil 92'deki çizgi roman çiziminin aynısı görülmektedir. Karakterin geçmişten bir anı anlattığı flashback görüntüleri paneller halinde, çizgi romana benzemek için, siyah arka plan üzerinde sırayla gösterilmektedir. Çizgi romanda da flashback görüntüleri olarak bir karakter tarafından anlatılan bu sayfalar, sinemanın bir getirisi olarak, panelin içine biraz hareket katılarak ekrana getirilmiştir. Çizimi, çizgi romana yaklaşmak için kullanan filmlere Burke, *Hulk* ve *Sin City*'i örnek verir. *Hulk ve Sin City* gibi çizgi roman filmlerinde, çizgi roman çiziminin kullanıldığı görülmektedir. Özellikle *Sin City* bu kullanımı tüm filmin tasarımına yaymıştır (Burke, 2015, s. 209). İncelenen *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* filminde ise şekil

91'deki gibi çizgi roman çizim görüntüleri flashback sahneleri için doğrudan çizgi romandaki gibi kullanılmıştır. Böylece izleyiciye, filmin bir çizgi roman filmi olduğu hatırlatılır.



Şekil 93: Zaman belirten açıklama yazıları



Şekil 94: *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı* s.158

Geçmişi, gazetelerde yayınlanan karikatürlere dayanan çizgi romanlar, sinemadan önce ortaya çıkmış ve sinemayı erken dönemlerinde her yönden etkilemiştir. Hatta sessiz dönem filmlerdeki ara yazıların çizgi romandan ödünç alındığı söylenmektedir (Burke, 2015, s. 201). Ara yazılar sessiz sinema döneminde diyalogları aktarmak, konu ve durumla ilgili açıklama yapmak amacıyla çekimler arasına eklenen yazılardır (Özön, 1984, s. 180). Bu yazıların bilgilendirici özellikleri dışında görünüşleri de önem taşıyabilir. Mesela, kelimelerin boyutları aktardığı konunun önemine göre ayarlanabilir (Pudovkin, 1966, s. 61). Bu özellikleriyle ara yazılar çizgi roman anlatı kutularındaki yazıları anımsatır. Anlatı kutusu (caption) çizgi romanlarda dilsel ögeleri içeren bir unsurdur. Panelin içinde yer alan diyaloglara, durumlara bilgi eklemek gibi bir işlevi vardır. Bazen ise tek işlevi yer ve zaman belirtmek olabilir. Diğer durumlarda, okuyucunun paneller arasındaki akışı yeniden yapılandırmasına yardımcı olacak bilgi sağlama işlevine sahiptir (Saraceni, 2003, s. 10). Şekil 94'teki panelde zaman belirtmek için kullanılan yazının aynı amaçla şekil 93'teki görselde olduğu gibi filmde de kullanıldığı görülmektedir. Öyleyse filmin, zamanın geçtiğini izleyiciye bu şekilde aktarması, çizgi roman estetiği amacıyla bir tercih olarak açıklanabilir.



Şekil 95 ve 96: Diyalogların görselleştirilmesi ve renk

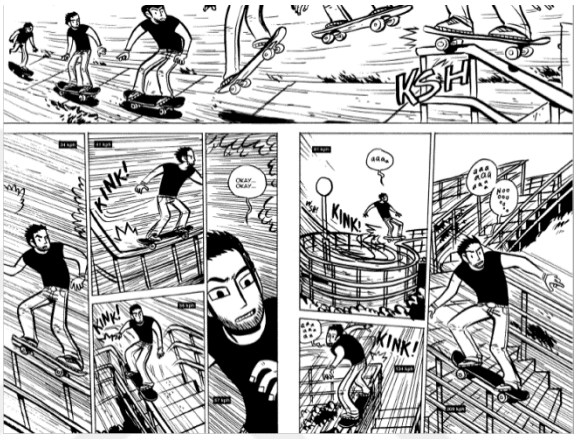


Şekil 97: *Scott Pilgrim Vs. The World* s.47

Balonların içindeki konuşma ve düşüncelerin de filmde ses yoluyla değil, yazı yoluyla aktarılması o yazının estetik bir öge olarak algılanmasına ve film evreninde bir yazı katmanının oluşmasına sebep olur (Doğru, 2020, s. 199). Şekil 97'deki ilk paneldeki balon içindeki "love" yazısı da filmde hem konuşma olarak duyulmakta hem de şekil 95 ve 96'daki gibi yazı yoluyla aktarılmaktadır. Bu "love" yazısı yine çizgi romanda panelin bir parçası olması gibi, filmde de sahnenin bir parçasıdır ve karakter tarafından paneldeki gibi hissedilir. Bu panelde aynı zamanda kelimenin yarattığı duygusal ortam pırıltılı bir arka planla desteklenirken, benzer biçimde şekil 96'da sahnenin rengi giderek pembeleşmiştir.



Şekil 98 ve 99: Ses efekti, çizgiler, hareketli çerçeve ve bölünmüş ekran



Şekil 100: *Scott Pilgrim Vs. The World* s.122-123

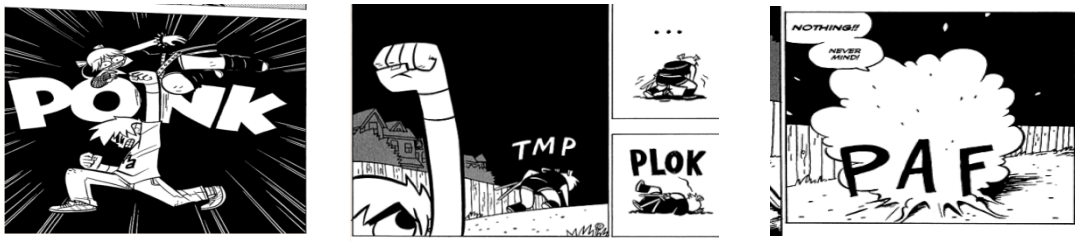
Şekil 98'de karakter kaykayıyla metal korkuluğun üstüne atlıyor ve ses tekrar şekil 100'ün birinci panelindeki gibi görselleştirilerek yineleniyor. Şekil 99'da ise çerçeve çizgi roman panellerini anımsatacak biçimde ikiye bölünüyor ve karakterin iki ayrı planı aynı anda çerçeveye alınmış oluyor. Bölünmenin çapraz olması hareket yönüyle, çerçeveye dinamizm katması açısından ilişkilendirilebilir. Hikâyeye uygun şekilde boyutlandırılıp şekil verilen bu çerçeve, panellerin öykünün gidişatıyla farklı boyut, şekil ve pozisyonlara getirilebilmesine (McCloud, 2006, s. 24) benzetilebilir. Çerçeve formatının önceki çekime göre daralarak ikiye bölünmesi, arka planın hareketi ve hızı gösterecek biçimde belirsizleşip çizgiler halini alması, kaykayın hareketi boyunca ses efektinin kaykayı takip ederek ekranda görünmeye devam etmesi ile şekil 100'deki paneller perdeye taşınmıştır. Böylece, Burke'nin söylediği gibi, sinematik perde çizgi romana benzeyen bir sahneye dönüştürülmüş oluyor (Burke, 2015, s. 183).

Ses, çizgi romanlarda yazı yardımıyla hikâyeye dâhil edilir (McCloud, 2019, s. 89). Bu yazı tipinin standardı ise büyük harfler kullanmaktır. Eğer yazının harfleri kalın ise bu, konuşma ya da anlatımdaki ritmi belirtmek için tercih edilir. Örneğin, bir karakter bağırıyorsa ve bu vurgulanmak

isteniyorsa büyük boyutlu harfler kullanılır. Yazı tipi boyutunun büyütülmesi, hikâyeyle tutarlı olmalıdır (Cooney, 2011, s. 141). Şekil 104, 105 ve 106'daki panellerde boyutları, konumları ve kalınlıkları birbirinden farklı olan yazılar sesin şiddeti, derinliği ve tınısına uygun biçimde şekillendirilmiştir. Filmde de şekil 101, 102 ve 103'te görüldüğü gibi, sinema sesi iletebilmesine rağmen, paneldeki ses efektleri kullanılmıştır. Şekil 101'de yumruğun şiddetini belirtmek için kalın ve oldukça büyük bir yazı tipi tercih edilmişken, 102 ve 103'te sesin kaynağı karaktere uzak olduğu için yazının boyutu da küçülmüştür. Şekil 104'te ise olayın önemini vurgulamak adına arka plan belirsizleştirilmiş ve paneldeki olaya odaklanılmıştır. Aynı biçimde şekil 101'de çerçevenin rengi kısa bir an için değişerek o karede donmuş ve karakterlerin paneldeki duruşu vurgulanmıştır. Bir eylemle ilgili hareket dizisinden seçilen duruş, anlatılmak isteneni aktarabilecek şekilde panelin içinde dondurulur (Eisner, 2000, s. 105). Burada da tıpkı çizgi romandaki gibi karakterin yumruk attığı an vurgulanmak istenmiştir. Film böylece, çizgi romandaki kullanım şekliyle, çizgi romana ait biçimsel özellikleri yeniden dolayımlamaktadır.



Şekil 101, 102 ve 103: Plan anı, duruş ve yazı boyutları



Şekil 104, 105 ve 106: *Scott Pilgrim Gets It Together* s.92-94

Konuşulmayan his ve düşüncelerin harfler yardımıyla görünür ve okunur hale gelmesi çizgi roman filmlerinde gözlemlenen bir durumdur (Burke, 2015, s. 218). Çizgi romanlarda bazı eylemler anlatılması zor olacağından yazı yardımıyla ifade edilir. Paneller, hareketin varsayıldığı belirli anları barındırır ve çoğu zaman resim tek başına yetersizdir. Şekil 108'deki panel, "Glare" (dik dik bakmak) yazısı olmadan eksik olacaktır. Çünkü o yazı olmadan panelin içindeki karakterlerin ne yaptığı belirsiz bir hal alır. Filmdeki sahnede de "dik dik bakma" eylemi sinemanın imkânlarıyla çeşitli şekillerde aktarılabilir ve yazı olmadan da anlaşılabilir olmasına rağmen, eylemi açıklayan bu yazının da şekil 107'deki gibi kullanılması tercih ediliyor. Bu tercihle, gerçekleşen eylem yazıyla yinelenmiş oluyor. Dik dik bakmak eylemi çizgi romanın anlatım biçimi kullanılarak aktarılıyor. Yazı bu sefer sesi değil eylemi ve hisleri belirtiyor.



Şekil 107: Eylemi belirten yazılar



Şekil 108: *Scott Pilgrim & The Infinite Sadness* s.12

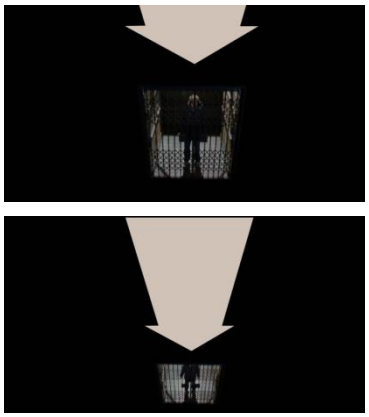


Şekil 109: Bölünmüş çerçevenin panele benzetilmesi

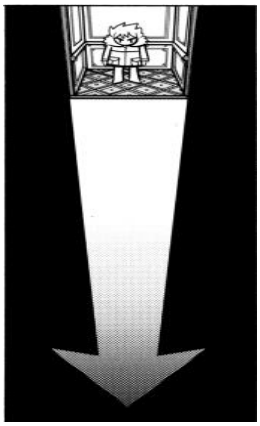


Şekil 110: *Scott Pilgrim & The Infinite Sadness* s.29-30

Şekil 110'da iki sayfaya yayılmış uzun bir panel görülmektedir. İki ayrı panel gibi görünmesinin sebebi kırılan binanın duvarının bir oluk gibi yerleştirilmesidir. Aynı şekilde şekil 109'da da duvar, çerçevede bir oluk gibi mekânları birbirinden ayıracak biçimde kullanılmış ve iki ayrı çerçeve izlenimi verilmiştir. Bunun sebebi de çizgi romanın panellerini yeniden dolayımlamak ve çizgi roman estetiği yaratmak olarak yorumlanabilir. Eğer amaç bu olmasaydı, şekil 109'daki sahnenin fırlatma ve duvara çarpma olarak ayrılabilecek iki eylemi farklı kamera açılarında, kesme yapılarak, sırayla düzenlenebilirdi. İki eylemin aynı anda görülebileceği biçimde, çerçeveyi de ikiye bölerek, yönü soldan sağa olacak biçimde yapılan bu düzenleme bilinçli bir yeniden dolayımlama örneğidir. Ses efektleri de eylemin büyüklüğü ve şiddetine göre çizgi romandaki gibi görselleştirilmiştir.



Şekil 111 ve 112: Hareket ve semboller



Şekil 113: *Scott Pilgrim's Finest Hour* s.94

Çizgi romanlarda fiziksel olarak bir hareketin söz konusu olmadığı, hareketin varsayıldığı ve okuyucunun hareketi zihninde tamamladığı söylenebilir. Aksine, sinema ise hareket eden çizgiler ve hareket eden hacimlerden oluşan bir yapı olarak görülmektedir (Bresson, 2012, s. 50). Yani doğası gereği hareketi içinde barındırır. Şekil 113'teki panelde bir asansörün hareket ettiği ve gittiği yön bilgisi, büyük beyaz bir ok sembolü yardımıyla belirtilmektedir. Böylece okuyucu asansörün hareket ettiğini hayal ederek bir sonraki panelle arasındaki boşluğu doldurur. Şekil 111 ve 112'de de yine asansörün hareketi ve hareket yönü beyaz bir okla belirtilmektedir. Kamera, hareketi kayda alabilmesine ve izleyicinin bu hareketi fiilen görebilmesine rağmen bu ok sembolü yine de kullanılmıştır. Burada yine biçimsel bir tercihten söz edilebilir. Film, o ok olmadan da hareketi anlaşılır bir biçimde anlatabilecekti fakat yine de oku kullandı ve böylece çizgi romanların hareketi anlatma biçimini yeniden dolayımladı.



Şekil 114: Bölünmüş çerçeve



Şekil 115: *Scott Pilgrim's Finest Hour* s.123

Çizgi romanlarda bir panel kendisine ayrılan zamanda okunurken diğer paneller de okuyucunun dikkati çevresinde süzülür ve okuma deneyimindeki sırasını bekler. Bu, çizgi romanı oluşturan tüm panelleri çevreleyen çizgi roman sayfasının üst çerçeve (hyperframe) mantığıdır. Sinema, çizgi romanın bu özelliğini yeniden dolayımladığında çerçevenin boyutu ve şekli değiştirilebilir ya da çerçeveyi bölen diegetik ögeler kullanılabilir (Jeffries, 2017, s. 89-90). Bir çizgi roman sayfasının mantığı çoğunlukla birden fazla paneli çevrelemektir. Okuyucu bir sayfada aynı anda birden fazla panel görebilir ve bunları sırası gelmeden de inceleyebilir. Fakat sinemada izleyici, sahneleri ve sahneleri oluşturan çekimleri görmek için sıralarının gelmesini beklemelidir. Şekil 115'te görülen çizgi roman sayfasında, mekânın farklı noktalarında bulunan karakterlerin tepkileri çizgi romanın doğası gereği ayrı ayrı panellerde gösterilmiştir. Şekil 114'te yine karakterlerin bir olaya verdiği tepkiler çizgi romandaki gibi ayrı ayrı çerçevelere bölünerek aynı anda ekrana getirilmiştir. Sahne sıradaki çekimle devam edeceği için, bir çizgi roman sayfasına hızlıca göz gezdirilmesi gibi, bu çerçevenin içindeki çerçevelere de izleyici hızlıca göz gezdirmek durumunda kalır. Film, panellerle birlikte böylece okuma deneyimini de yeniden dolayımlar. Filmin izlenirken hissedilmesi istenilen çizgi roman okuma hissi, çizgi roman estetiği için önemlidir.

Şekil 116 ve 117: Ağır çekim, panel anları ve duruş

Çizgi romanda figürler sayfada hareket etmezler, her panel için seçilen bir duruş ve pozisyonda sabittirler. Bu donmuş duruş, panelin olayıdır ve tüm bir eylemin sürekliliğini tasvir eder. Görüntü sürekli bir hareketi çağrıştırır ya da hareketin bir parçasıdır. Hareketli sinematik görüntüde deneyimlenemeyen bu sabit görüntü istenildiği kadar incelenebilir (Cohen, 2007, s. 28). Çizgi roman filmleri, çizgi roman ortamıyla ilişkili olan dinamik durağanlığı ve esnek zamansallığı yaratmak için çeşitli stilistik araçlar kullanır. Panel kompozisyonunun taklidi, filmin hareketli görüntü ortamıyla çelişmesine rağmen, durağan çizgi roman panelinin bellekteki görüntüsünü uyandırır. Böylece filmde, çizgi roman okuma deneyiminin kesintili ritmi de ortaya çıkmış olur (Jeffries, 2017, s. 161). Sinemada bunu hissettirebilmek için, aralıklı aydınlatma gibi ışık efektleri kullanılabilir. Bu, hareketli görüntüde duruşlar arasında atlama etkisi yaratabilir ve çizgi roman panelindeki statik görüntüler gibi hissettirebilir (Burke, 2015, s. 187). Şekil 116 ve 117'deki görüntüler, sabit gibi görünecek kadar yavaşlatılmış olarak farklı şekil ve boyutlardaki çerçevelerde ekrana getirilmiştir. Adeta art arda sıralanmış fotoğrafları andıran bu çekimlerin arasında, göz kırpma hissi veren ve aralıklı olarak kesme sırasında uygulanan bir ışık efekti kullanılmıştır. Çerçevenin içindeki hareket o kadar yavaşlatılmıştır ki durağan bir görüntü hissi verir. Yani çizgi roman paneline yaklaşabilmek için çerçeve şekli değiştirilmiş, panelin durağanlığına yaklaşabilmek için ise hareket yavaşlatılmış. Şekil 116 ve 117'deki örnek görsellerdeki sahnede, çekimler arka arkaya panel durağanlığına yakın bir şekilde ekrana getiriliyor. Ekrana gelen bu görüntülerde eylemlerin yavaşlatılması izleyiciyi, eylemi zihninde tamamlamaya itmektedir. Kahramanın kötü karaktere attığı yumruğun tamamı ekrana gelmez; ağır çekimdeki eylem anı, panel anlarını ve paneldeki karakterlerin donmuş duruşlarını hatırlatmaktadır. Bu seçilmiş olan duruş, eylemin tamamını temsil eder ve izleyici de eylemin kalanını zihninde tamamlar. Jeffries'e göre sahnelerin hızlı ya da yavaş akması, çizgi roman estetiğiyle ilişkilendirildiğinde, okuyucunun çizgi roman okuma hızındaki değişimleri de anımsatabilir (Jeffries, 2014, s. 278). Her panel farklı sürelerde okunabilir, okuma hızını okuyucu belirler. Fakat bir filmin süresi kurguda belirlenir ve izleyici, çizgi romanların aksine, filmi belirlenen sürede izler.

Film, çoğu yerde replikleri çizgi romandaki konuşma balonlarından değiştirmeden almış ve kullanmıştır. Lefèvre'ye göre, konuşma balonlarındaki metinler genellikle film diyalogları için uygun değildir ve düzenlenmeleri gerekir. Örneğin süper kahraman çizgi romanları çok stilistik ve abartılı

diyaloglar kullanır. Doğrudan ekranda kullanılması durumunda diyalogların yapaylığı istemsiz bir bayağılık yaratabilir. (Lefèvre, 2007, s. 11). Çizgi romanlarda konuşma ve düşüncenin tek aktarım yolu balonlardır. Konuşma ve düşünce ancak karakterlerin kullandığı 'gerçek' kelimelerle doğrudan aktarılabilir (Saraceni, 2003, s. 69). Fakat burada önemli olan nokta, çizgi romanda yazıyla aktarılan bu konuşmaların, film repliği haline getirilirken çizgi roman estetiğine ne gibi bir katkısı olduğudur. Filmde repliklerin çoğu, çizgi roman balonlarından doğrudan alınarak sinemanın bir ögesi olan ses yardımıyla, Jeffries'in deyişiyle "gerçekçi hale getirilmiştir" ve bu sebeple yeniden dolayımlama olarak görülemezler (Jeffries, 2017, s. 61). Çünkü replikler çizgi romanın formuyla, yani yazıyla değil, sinemaya uygun olacak şekilde dönüştürülerek ses ile uyarlanmıştır. Çizgi romanın ses ögeleri konuşma balonları ve ses efektleridir. Bu sebeple Jeffries, balonların içindeki yazıların ses, yani replik olarak kullanılmasını çizgi roman estetiğinin bir parçası olarak göstermemiştir. Fakat yazı ile görsel hale getirilen replikler, konuşma balonlarının veya çizgi romandaki ses ögelerinin bir yeniden dolayımlaması ve çizgi roman estetiğinin parçası olarak gösterilebilir. Şekil 118'deki dört plan ve şekil 119'daki panel, repliklerin çizgi roman estetiği yaratımındaki kullanımına örnek olarak gösterilebilir. Şekil 119'da "Bir! İki! Üç! Dört!" yazılarını içeren balon, filmde şekil 118'de görülebileceği gibi her bir plana bir kelime gelecek şekilde düzenlenmiş ve yazıyla görsel hale getirilmiştir. Çizgi romanda yazıyla aktarılmak zorunda olan ses, filmde bir zorunluluk olmaksızın, tercihen ve estetik kaygılar göz önüne alınarak yazıyla aktarılmıştır. Filmin bu sahnesinde ses, sesin kendisinin duyulabilmesine ek olarak, sesin şiddetini de betimleyecek biçimde yazıyla yinelenmiştir.



Şekil 118: Konuşma ve yazı



Şekil 119: *Scott Pilgrim Vs. The Universe* s.49

Bazen anlatıcının sesi, karakterlerin seslerinin aktarıldığı alanları istila edebilir. Bunun nedeni çizgi romanlarda konuşma ve düşüncenin, her zaman anlatıcı müdahalesi gerektiren yapay şeyler olmalarıdır (Saraceni, 2003, s. 69). Şekil 121'deki panelde karakterin bir soruya vermiş olduğu cevap için anlatıcı, okuyucuya "no idea" (hiçbir fikri yok) şeklinde bir ek bilgi vermektedir. Bu çizgi roman için doğaldır ve onun bir parçasıdır. Şekil 120'deki planda ise karakter "o kelimenin anlamını bilmiyorum" dedikten sonra, çerçevenin içinde "he really doesn't" (gerçekten de bilmiyor) yazısı

görülmektedir. Bu ek bilgi, çizgi roman anlatı kutularında yer alan ve şekil 121'de de görülen açıklamaları andırmaktadır. Böylece filmin, çizgi roman açıklama yazılarını ve anlatıcısını yeniden dolayımladığına dair bir örnek verilebilir.



Şekil 120: Anlatıcı



Şekil 121: *Scott Pilgrim Vs. The Universe* s.48

Çizgi romanlar, hareketi okuyucuya hissettirir fakat sinema gibi hareketin kendisini gösteremez. Sesi, hecelerine dahi ayırabilecek şekilde gösterebilir fakat sinemanın aksine, sessizdir. Bir çizgi romanı ne kadar sürede okuyacağı, panellerde ne kadar süre geçireceği okuyucuya bağlıyken sinema filminin süresi kurguda belirlendiği kadardır ve izleyici kontrolünde değildir. Devamlılığı olan sıralı hikâyeler anlatırlar fakat aslında bir dizi panel içindeki ayrı anlardan oluşurlar ve aslında bu bir dizi farklı zamanda çekilmiş çekimlerden oluşan filmler için de geçerlidir. Sanatçının kendi bakış açısını aktardığı bir ortamdır fakat en önemli ögesi izleyiciye özgür bir hayal alanı bırakan oluktur. (Wolk, 2007, s. 125). Bu anlamda çizgi romanın, sinemadan oldukça farklı bir sanat ve ortam olduğu görülebilir. Bu sebeple de sinemanın çizgi romandan etkilenmiş olması, sinema için önemli bir dönüşüme yol açabilir. Çeşitli görsellerle çizgi roman ile karşılaştırılarak incelenmiş olan *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* filmi de sinemanın yaşadığı bu dönüşüme iyi bir örnektir.

SONUÇ

Sinemada çizgi roman estetiği, Hollywood'un içinde olduğu çizgi roman filmleri çağında oldukça önemli ve araştırılması gereken bir konudur. Bu konuda yapılan literatür taraması sırasında, sinemada çizgi roman estetiği ve biçim odaklı az sayıda çalışmaya rastlanmış ve bu noktada bir açık görülmüştür. Bu tezde, oldukça güncel olan bu konu, daha ziyade literatürdeki yabancı kaynaklarla desteklenerek ortaya çıkarılmıştır.

Sinemada çizgi roman estetiğini ve çizgi roman filmlerini anlayabilmek için önce çizgi roman ve sinema estetiğini ayrı ayrı anlamak gerekir. Bu bağlamda tezin birinci ve ikinci bölümünde, sinemanın ve çizgi romanın biçimsel ögeleri anlatılmıştır. Birinci ve ikinci bölümdeki bilgiler ışığında tezin üçüncü bölümünde ise *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* filmi örneğinin aynı adlı çizgi romanlarla karşılaştırması yapılarak aralarındaki biçimsel benzerlikler bulunmuş ve sinemada bir çizgi roman estetiğine dair bulgulara ulaşılmıştır.

Sinemanın tüm anlatı araçları filmin türüne, içeriğine veya yönetmenin tarzına göre, en uygun biçimde kullanılır. Kostüm, saç, makyaj, dekor, oyunculuk, ışık, renk, çerçeve, kompozisyon, çekim, ses, hareket ve kurgu; bir arada kullanılış şekilleriyle filmin tarzını ortaya koyarlar. Filmin tarzını yaratmak, içeriğe uygun ve inandırıcı bir film deneyimi oluşturmak sinemanın bu araçlarıyla mümkündür.

Çizgi romanda ise yazı ve resmin çeşitli şekillerde bir arada kullanıldığı kendine has bir dil vardır. Sayfalara dizilmiş, sıralı ve aralıklı panellerin içine yapılan çizimler ve yazılan yazılar, çizgi romanı oluşturan en temel ögelerdir. Panellerin her biri; bir ânı veya bir süreyi temsil eden, aralarında oluk adı verilen ve okuyucunun tamamlaması beklenen boşluklar bulunduran çerçevelerdir. Öykü, bu çerçevelerin içinde ve oluklarda şekillenir. Paneller; karakterleri, sembolleri, resimleri, hareketi, ışığı, konuşma balonlarını ve yazıyı içinde barındırır. Hareket ve ses sinemanın aksine çizgi romanlarda fiilen yoktur. Hareket, çizgiler ve tamamlama yoluyla; ses ise yazı ve ses efektleriyle ima edilir. Bunlar, iki ortamı birbirinden ayıran en önemli noktalardır. Sesi, hareketi ve duyguları çizim ve resim ile betimlemek çizgi romana özgüdür.

Son yıllarda sinemada çizgi romandan yapılan uyarlamalarda, içerikten ziyade uyarlanan kaynağa ait görsel özelliklerin daha sık görüldüğü dikkatleri çekmiştir. Sinema çizgi romanlardan biçimsel olarak da etkilenmektedir. Çizgi romanların panelleri ve grafik özellikleri, sinemada birçok filmde görünür olmuş, kurgudaki müdahalelerle de bu filmler çizgi romanın biçimine daha çok yaklaşmaya başlamıştır. Bu tezde, *Scott Pilgrim Dünyaya Karşı* filminin çizgi romanlarıyla

karşılaştırılarak incelenmesiyle filmin, çizgi romana ait olduğu bilinen biçimsel özellikleri yeniden dolayımlayarak, "sinemada çizgi roman estetiği" oluşturduğu sonucuna varılmıştır.

Scott Pilgrim Dünyaya Karşı filmi, sadece bir uyarlama olmanın ötesinde, çizgi romanın içeriği dışında biçimsel özelliklerini de kullanmasıyla öne çıkmaktadır. Çizgi romana ait biçimsel özelliklerin, sinemada aşina olunan biçimsel özelliklerin yerine kullanılması, bir yeniden dolayımlamanın gerçekleştirildiğini ortaya çıkarmaktadır. Çizgi romanın anlatı araçları, biçimsel özellikleri ve görsel kelime dağarcığı, sinemanın anlatı araçlarının ve görsel dilinin bir parçası haline gelmekte ve ona eklemlenmektedir. Bu tezde incelenen örneklem filmde; çizgi romana ait açıklama yazıları, sayfa, panel, bölünmüş ekranlar, ses efektleri, semboller, hareket ve duygu belirten çizgiler, ışıklandırma, kompozisyon, karakter ve oluk gibi biçimsel özellikler kullanılmıştır. Bu kullanımlar filmi, uyarlandığı çizgi romana biçimsel olarak yaklaştırmakta ve film, izleyiciye sinemada çizgi roman okuma deneyimi yaşatmaktadır. Çizgi romana ait özellikler, sinemanın olanaklarıyla fakat çizgi roman biçimiyle filmde hayat bulmaktadır. Dolayısıyla film, çizgi roman ortamına ait olan anlatım araçlarını yeniden dolayımlayarak sinemada bir çizgi roman estetiği ortaya çıkarmaktadır ve sinema ortamında bir yenilik yaratmaktadır.

Sinemada çizgi roman estetiğinden bahsedebilmek için filmde çizgi romana ait biçimsel özelliklere yer verilmesi gerekmektedir. Sadece içeriğin, karakterlerin, senaryonun uyarlanarak yapıldığı filmler, "çizgi roman filmi" değildir. Bir çizgi roman filmi biçimsel olarak da çizgi romana benzemelidir. Örneklem filmde, ses ve hareket görsel olarak betimlenerek yinelenmiştir. Çizgi romanın, sesi ve hareketi okuyucuya anlatmak için mecburen yaptığı bu biçimsel özelliği, film bir stilistik tercih olarak kullanmıştır. Bilinçli bir şekilde yapılan yeniden dolayımlama, filmin estetiğini etkilemiş ve böylece film, çizgi romana yaklaşmıştır. Örneğin, aşkı betimlemek için kalpler, duyguların yoğunluğunu artırmak için renk değişimleri ve ışık oyunları, aynı anda birden fazla çerçeveye bakma imkânı vermek için ise bölünmüş ekran kullanılmıştır. Kısacası film, sadece ses ve hareketi değil aynı zamanda çizgi romana ait, tezin ikinci bölümünde de bahsedilen; semboller, paneller, oluk, karakter, kostüm, ışık ve renk ögelerini de çizgi roman biçimiyle ekrana taşımıştır.

İncelenen filmin uyarlandığı çizgi romanla karşılaştırılmasının sonucunda, çizgi romandan uyarlanmış olan filmlerin çizgi romanların biçimsel özelliklerinden etkilendiği saptanmıştır. Sinema, çizgi romanın biçimini de içeriği gibi perdeye aktarmaktadır. Bu yönüyle çizgi romandan uyarlanan her film, çizgi roman filmi olarak adlandırılamaz. Çizgi roman filmleri, çizgi roman estetiği ile yaratılmalıdır ve sinemada çizgi roman estetiği ancak yeniden dolayımlama ile mümkündür.

Sinemanın başlangıcından beri yaşanan gelişmeler gibi çizgi roman estetiğinin sinemaya aktarılması da teknolojinin yardımı olmaksızın mümkün görünmemektedir. Kurguda, filmlere eklenen

görsel efektler popüler sinemanın vazgeçilmezi haline gelmiştir. Stüdyolar da bu teknolojik gelişmeleri takip ederek görsel efektlerin film estetiğini domine ettiği filmleri giderek daha çok üretmektedir. Bu tezde çizgi roman estetiğinin teknolojik yönü irdelenmemiş ve biçim odaklı bir araştırma yapılmıştır. Ancak sinemada çizgi roman estetiğinin teknolojiyle ilişkisi de benzer çalışmaları geliştirebilecek bir araştırma konusudur. Disiplinler arası bir konu olarak sinema ve çizgi roman estetiği, sadece sinemanın konusu olmakla da kalmayacaktır. İletişim, sinema, edebiyat ve görsel kültür alanındaki çalışmalara kaynak teşkil edecek olan bu çalışmanın disiplinler arası çalışmalara motivasyon kazandıracağı umut edilmektedir. Özellikle sinema ve çizgi romanın teknolojiyle ilişkisinin sonuçlarına eğilecek karşılaştırmalı çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Arijon, D. (1995). *Film Dilinin Grameri 2.* (Çev. Y. Demir, N. Bayram, U. Demiray, N. Ulutak, & M. Barkan) İstanbul: Kavram.

Arslantepe, M. (2017). *Bir Film Çekmek: Kompozisyon, Senaryo, Kurgu* (4. Baskı). Kocaeli: Umuttepe Yayınları.

Balazs, B. (2019). *Sinema Kuramı.* (Çev. G. Aydın) Doruk.

Bolan, B. (2000). *Çizgi Roman Sanatı.* İstanbul: Engin Yayıncılık.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media.* Massachusetts: MIT Press.

Bonitzer, P. (1995). *Bakış ve Ses.* (Çev. İ. Yaşar) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bonitzer, P. (2011). *Kör Alan ve Dekadrajlar* (2. Baskı). (Çev. İ. Yaşar) İstanbul: Metis Yayınları.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2012). *Film Sanatı: Bir Giriş* (2. Baskı). (Çev. E. Yılmaz, & E. Onat) Ankara: De Ki.

Bresson, R. (2012). *Sinematograf Üzerine Notlar.* (Çev. N. Güngörmüş) İstanbul: Küre Yayınları.

Brown, B. (2002). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers* . Massachusetts: Focal Press.

Buckland, W. (2018). *Sinemayı Anlamak.* (Çev. T. Göbekçin) İstanbul: Hayalperest.

Burke, L. (2015). *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre.* Mississippi: University Press of Mississippi.

Cantek, L. (2019). *Türkiye'de Çizgi Roman* (5. Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.

Ceran, K. (2016). Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler. *Çizgi Roman Nedir?*. L. Cantek. (Dü.), İstanbul: İletişim Yayınları: 28-29.

Chiarello, M., & Klein, T. (2004). *DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics.* New York: Watson-Guptill Publications.

Cohen, M. (2007). Dick Tracy: In Pursuit of A Comic Book Aesthetic. I. Gordon, M. Jancovich, & M. P. McAllister (Dü.) içinde, *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi: 13-36.

Cooney, D. (2011). *Writing And Illustrating The Graphic Novel.* New York: Barron's.

Davis, B. (2017). *Movie Comics: Page to Screen/Screen to Page.* New Jersey: Rutgers University Press.

Davis, B. (2018). *Comic Book Movies.* New Brunswick: Rutgers University Press.

Deleuze, G. (2014). *Sinema 1: Hareket-İmge.* (Çev. S. Özdemir) İstanbul: Norgunk.

Dmytryk, E. (1993). *Sinemada Kurgu.* (Çev. Z. Özden) İstanbul: Afa Yayınları.

Dmytryk, E., & Dmytryk, J. P. (2011). *Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu* (3. Baskı). (Çev. İ. Şener) İstanbul: Doruk Yayımcılık.

Edgar-Hunt, R., Marland, J., & Rawle, S. (2015). *Film Dili* (2. Baskı). (Çev. S. Aytaç) İstanbul: Literatür.

Eisner, W. (2000). *Comics and Sequential Art* (19. b.). Florida: Poorhouse Press.

Ellis, M., & Ellis, M. M. (2008). *The Everytihng Guide to Writing Graphic Novels.* Massachusetts: Adams Media.

Erdoğan, N. (1992). *Sinema Kitabı.* İstanbul: Ağaç Yayıncılık.

Gevgilili, A. (2014). *Çağını Sorgulayan Sinema* (2. Baskı). İstanbul: Bağlam.

Gibbs, J. (2002). *Mise-en-scène: Film Style and Interpretation.* New York: Columbia University Press.

Grill, T., & Scanlon, M. (2003). *Fotoğrafta Kompozisyon.* (Çev. N. Sipahi) İstanbul: Homer Kitabevi.

Groensteen, T. (2007). *The System of Comics.* (Çev. B. Beaty, & N. Nguyen) Mississippi: University Press of Mississippi.

Groensteen, T. (2013). *Comics and Narration.* (Çev. A. Miller) Mississippi: University Press of Mississippi.

Gürata, A. (2016). Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler. L. Cantek. (Dü.), *Çizgi Romandan Sinemaya*. İstanbul: İletişim Yayınları: 53-65.

Hayward, S. (2012). *Sinemanın Temel Kavramları.* (Çev. U. Kutay, & M. Çavuş) İstanbul: Es Yayınları.

Holden, T. (2019). *Film Yapımı; Film Yapanlar İçin El Kitabı.* (Çev. E. B. Alpay) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Jeffries, D. (2017). *Comic Book Film Style: Cinema at 24 Panels Per Second.* Austin: University of Texas Press.

Kafalı, N. (1997). *Film, Kamera ve Aydınlatma Bilgisi.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi İletişim Fakültesi Ders Notları.

Kılıç, L. (2018). *Görüntü Estetiği* (6. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Kıraç, R. (2018). *Sinemanın Temelleri: Teknolojik Buluştan Sanata.* İstanbul: İthaki.

Küçükerdoğan, B., Yavuz, T., & Zengin, İ. (2005). *Video ve Film Kurgusuna Giriş.* İstanbul: Es Yayınları.

Lefèvre, P. (2007). Incompatible: Visual Ontologies?: The Problematic Adaptation of Drawn Images. I. Gordon, M. Jancovich, & M. P. McAllister (Dü) içinde, *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi: 1-12.

Lotman, Y. M. (1999). *Sinema Estetiğinin Sorunları: Filmin Semiotiğine Giriş* (2. Baskı). (Çev. O. Özügül) Ankara: Öteki.

Martin, G. (2005). *The Art Of Comic Book Inking* (2. Baskı). Milwaukie: Dark Horse.

Mascelli, J. V. (2007). *Sinemanın 5 Temel Ögesi* (2. Baskı). (Çev. H. Gür) İmge Kitabevi.

McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics.* New York: HarperCollins .

McCloud, S. (2006). *Making Comics.* New York: HarperCollins.

McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels.* New York: HarperCollins.

McCloud, S. (2019). *Çizgi Romanı Anlamak* (2. Baskı). (Çev. M. C. Ülgen) İstanbul: Sırtlan Kitap.

McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man.* London: The MIT Press.

Morton, D. A. (2012). *Comics to Film (and Back Again): A Study in Stylistic Remediation from 1978-2009.* Los Angeles: University of California.

Murch, W. (2005). *Göz Kırparken.* (Çev. İ. Canikligil) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Mükerrem, Z. (2012). *Sinematografi Üzerine Düşünceler: Kuram ve Uygulamalar.* İstanbul: Ayrıntı.

Onaran, Â. Ş. (2012). *Sinemaya Giriş* (2. Baskı). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Özön, N. (1984). *100 Soruda Sinema Sanatı* (2 Baskı). İstanbul: Gerçek Yayınevi.

Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş.* İstanbul: Agora Kitaplığı.

Parsa, S. (1993). *Estetik Açıdan Filmin Temel Ögeleri.* İzmir: Neşa Yayıncılık.

Pezzella, M. (2006). *Sinemada Estetik.* (Çev. F. Demir) Ankara: Dost Kitabevi.

Pudovkin, V. I. (1966). *Sinemanın Temel İlkeleri.* (Çev. N. Özön) Ankara: Bilgi Yayınevi.

Pudovkin, V. I. (1966). *Sinemanın Temel İlkeleri.* (Çev. N. Özön) Ankara: Bilgi Yayınevi.

Saraceni, M. (2003). *The Language of Comics*. London: Routledge.

Sokolov, A. G. (1995). *Sinemada Görüntü Kurgusu.* (Çev. S. Aslanyürek) İstanbul: Antrakt Sinema Kitapları.

Sözen, M. (2003). *Sinemada Ses Kullanımı.* Ankara: Detay Yayıncılık.

Şenyapılı, Ö. (2002). *Sinema ve Tasarım.* İstanbul: Boyut Kitapları.

Tansuğ, S. (1993). *Sanatın Görsel Dili* (3. Baskı). Ankara: Remzi Kitabevi.

Tuncer, N. (1993). *Çizgi Roman ve Çocuk.* İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.

Ulutaş, S. (2017). *Sinema Estetiği: Gerçeklik ve Hakikat.* İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Uysal, Ö. S. (2012). *Sinema Estetiğine Giriş.* İstanbul: İkinci Adam Yayınları.

Vardar, B. (2009). *Sinemada Ses ve Müzik.* İstanbul: Es Yayınları.

Vineyard, J. (2010). *Sinemada Çekim Teknikleri.* (Çev. G. Rızaoğlu) İstanbul: İstanbul Organizasyon.

Wolk, D. (2007). *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Philadelphia: Da Capo Press.

Wucher, J. (2019). Translating the Panel: Remediating a Comics Aesthetic in Contemporary Action Cinema. J. Kendrick (Dü.) içinde, *A Companion to the Action Film*. New York: Wiley Blackwell: 187-206.

Yağlı, A. (2017). *Modern Bir Anlatı Sanatı Olarak Çizgi Roman.* İstanbul: Kriter Yayınevi.

Yıldız, S. (2014). *Sinematografik Anlatım.* İstanbul: Su Yayınevi.

Makaleler

Ankaralıgil, N. (2013). Fotoğraf ve Sinemada Kompozisyon: Altın Oran ve Fibonacci Spirali Bağlamında Spielberg Filmleri Üzerine Görsel Çözümleme. *Erciyes İletişim Dergisi, 3*(1), 70-92.

Chatman, S. (1975). Towards a Theory of Narrative. *New Literary History, 6*(2), 295-318.

Dey, S., & Bokil, P. (2021). The Narrative Functions of Sound-Symbolic Words. *Journal of Graphic Novels and Comics, 12*(5), 1080-1101.

Doğru, H. Ç. (2020). Canlandırma Sinemada Çizgi Roman Estetiği: "Spider-Man: Into the Spider-verse" Örneği. *Journal of Arts, 3*(3), 189-204.

Earle, H. (2013). Comics and the Chronotope: Time-Space Relationships in Traumatic Sequential Art. *HARTS & Minds: The Journal of Humanities and Arts, 1*(2), 1-13.

Erus, Z. Ç. (2020). Türkiye Sinemasında Uyarlamalara Genel Bir Bakış. *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi, 18*(36), 583-592.

Gönenç, L. (2005). Çizgi Romanda Dijital Olanaklar. *Serüven: Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi*(6), 51-54.

Harvey, R. C. (1979). The Aesthetics of the Comic Strip. *The Journal of Popular Culture, 12*(4), 640-652.

Jeffries, D. (2014). Comics at 300 Frames per Second: Zack Snyder's 300 and the Figural Translation of Comics to Film. *Quarterly Review of Film and Video, 31*(3), 266-281.

Kovaliv, G., & Stucky, O. (2019). A Bilingual Lexicon for a Functional Analysis of Basic Elements of Comic's Language. *Image & Narrative, 20*(3), 91-107.

Lefèvre, P. (2011). Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences. *SubStance, 40*(124), 14-33.

Rowe, C. (2016). Dynamic Drawings and Dilated Time: Framing in Comics and Film. *Journal of Graphic Novels and Comics, 7*(4), 348-368.

Sözen, M. (2013). Estetik Bir Öğe Olarak Sinemada Ses Tasarımı ve Örnek Bir Film Çözümlemesi. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 8*(8), 2097-2109.

Tuğan, N. H. (2017). Sinema İkonografisinde Kostüm ve Makyaj. *Social Sciences Research Journal, 6*(4), 179-190.

Tezler

Zor, L. (2009). Sinemada Mizansenin Bir Parçası Olarak Oyuncunun Yönetimi, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Kayseri, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İnternet Kaynakları

IMDB. (2010). “Scott Pilgrim Dünyaya Karşı”. International Movie Database. https://www.imdb.com/title/tt0446029/mediaviewer/rm483232768/ adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 2 Nisan 2022).

IMDB. (2010). “Scott Pilgrim Dünyaya Karşı”. International Movie Database. https://www.imdb.com/title/tt0446029/mediaviewer/rm4226254336/ adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 2 Nisan 2022).

Morton, D. A. (2017, Mart 29). Remediating Comics for Cinema: An Interview with Drew Morton (Part One). (H. Jenkins, Röportaj Yapan). http://henryjenkins.org/blog/2017/03/remediating-comics-for-cinema-an-interview-with-drew-morton-part-one.html adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 10 Mart 2022).

Morton, D. A. (2017, Nisan 5). Remediating Comics for Cinema: An Interview with Drew Morton (Part Four). (H. Jenkins, Röportaj Yapan). http://henryjenkins.org/blog/2017/04/remediating-comics-for-cinema-an-interview-with-drew-morton-part-four.html adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 10 Mart 2022).

Filmler

Wright, E. (Yön). (2010). *Scott Pilgrim Vs. The World.* ABD: Universal Pictures.

Çizgi Romanlar

O’Malley, B. L. (2005). *Scott Pilgrim Vs. The World Vol 2.* Portland: Oni Press.

O’Malley, B. L. (2006). *Scott Pilgrim & The Infinite Sadness Vol 3*. Portland: Oni Press.

O’Malley, B. L. (2007). *Scott Pilgrim Gets It Together Vol 4*. Portland: Oni Press.

O’Malley, B. L. (2009). *Scott Pilgrim Vs. The Universe Vol 5*. Portland: Oni Press.

O’Malley, B. L. (2010). *Scott Pilgri’s Finest Hour Vol 6*. Portland: Oni Press.

O’Malley, B. L. (2011). *Scott Pilgrim ve Onun Değerli Basit Yaşamı Bölüm 1.* (Çev. Kumruluoğlu Z.). İstanbul: Pegasus Yayınları.

EKLER

Ek 1: İncelenen Filmin Künyesi

Filmin Türkçe Adı: Scott Pilgrim Dünyaya Karşı

Filmin Orijinal Adı: Scott Pilgrim Vs. The World

Yönetmen: Edgar Wright

Senaryo: Michael Bacall, Edgar Wright

Oyuncular: Michael Cera, Mary Elizabeth Winstead, Kieran Culkin, Anna Kendrick, Alison Pill, Aubrey Plaza, Jason Schwartzman, Johnny Simmons, Mark Webber, Ellen Wong, Satya Bhabha, Chris Evans, Brie Larson, Brandon Routh

Uyarlandığı Eser: Scott Pilgrim Çizgi Roman Serisi (6 cilt)

Uyarlandığı Eserin Yazarı: Bryan Lee O'Malley

Gösterim Yılı: 2010