

T.C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANABİLİM DALI

SİNEMA ESTETİĞİNİN GELİŞİM VE UYGULAMA SÜREÇLERİNDE
CANLANDIRMA

GÜNGÖR ÇINAR

DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi ADEM YÜCEL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORDU 2019

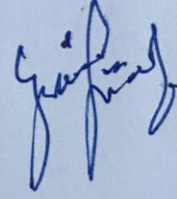
ÖĞRENCİ BEYAN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak savunduğum "*Sinema Estetiğinin Gelişim Ve Uygulama Süreçlerinde Canlandırma*" adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmadan yazdığımı ve yararlandığım kaynakların "Kaynakça" bölümünde gösterilenlerden farklı olmadığını, belirtilen kaynaklara atıf yapılarak yararlandığımı belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

08.06/2019

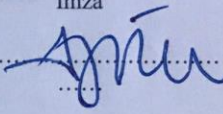
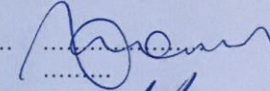
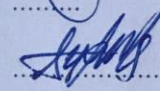
GÜNGÖR ÇINAR

14530600006



JÜRİ ONAY SAYFASI

Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema-TV Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi GÜNGÖR ÇİNAR' ın hazırladığı "Sinema Estetiğinin Gelişim Ve Uygulama Süreçlerinde Canlandırma" Başlıklı tez 29 / 03 / 2019 tarihinde aşağıda imzaları olan jüri tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Adı-Soyadı	Üniversite	İmza
Başkan	Dr. Öğr. Üyesi Adem YÜCEL	ODÜ	
Jüri Üyeleri	Prof. Ata Yakup Kaptan	ODÜ	
	Doç. Ufuk Uğur	ODÜ	

ONAY

08/05/2019

Dr. Öğr. Üyesi Seçkin EVCİM

Enstitü Müdürü V.



ÖNSÖZ

Tez konumun belirlenmesi, çalışmanın yürütülmesi ve yazımı esnasında başta danışman hocam Sayın Yrd. Doç. Adem Yücel' ve tez yazım aşamasında ve öncesinde değerli bilimsel katkıları ve manevi destekleri için Sayın Prof. Ata Yakup Kaptan'a, Doç. Mehmet Yılmaz'a ve Doç. Ufuk Uğur'a çok teşekkür ederim.

Aynı zamanda, manevi desteklerini her an üzerimde hissettiğim eşim Ayla Çınar ve kızlarım Göksu ve Gökçe Çınar'a teşekkürü bir borç bilirim.



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
İÇİNDEKİLER.....	ii
ÖZ.....	iv
ABSTRACT.....	v
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM	4
1. GERÇEKLİĞİN ESTETİKSEL OLARAK ÖZÜMLENİŞİ	4
1.1. Estetiğin Tanımı ve Kavramı	4
1.2. Estetik Tarihinin Sanat Kökeni	6
1.3. Estetik Kavramlara İlişkin Felsefeciler ve Görüşleri	8
1.3.1. Pythagoras'çılar, Sofistler ve Sokrates	8
1.3.2. Platon (İ.Ö 427- İ.Ö.347).....	9
1.3.3. Aristoteles (İ.Ö.383-322).....	12
1.4. Toplumsal Bilincin Yansıması olarak Sanat Ve Estetik.....	19
1.4.1. Sanatın Özü.....	19
1.4.2. Güzellik ve Estetik.....	21
1.4.3. Sanat Anlayışı	24
İKİNCİ BÖLÜM.....	25
2. FİLM KURAMI VE SİNEMA	25
2.1. Teknoloji ve Görüntü Sanatları	26
2.1.1. Hareketli Görüntü	30
2.1.2. Büyülü Fener: Işık	33
2.1.3. Optik Aletler: Durağan Resim	34
2.2. Hareketli Görüntünün Mucitleri.....	38
2.2.1. Eadweard Muybridge.....	38
2.2.2. Thomas Alva Edison.....	39
2.2.3. Lumière Kardeşler: Sinematograf.....	40
2.2.4. Georges Méliés: Sihirbaz.....	42
2.3. Sinemanın Gelişim Süreci	43
2.3.1. Sinemanın Dili: David Wark Griffith	44
2.3.2. Avrupa Sineması.....	46
2.3.3. Sovyet Sineması: Kuleshov, Pudovkin, Vertov ve Eisenstein.....	47
2.4. Sinemada İmge	54
2.4.1. Zaman, Ritim ve Kurgu Üzerine.....	59

2.4.2. Ana Fikir ve Senaryo	62
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	62
3. ESTETİK FİLM YAPIMI VE CANLANDIRMA SİNEMASI	62
3.1. Film Yapımının Teknik Uygulamaları	62
3.1.1 Mizansen	63
3.1.2. Mizanşat.....	65
3.1.3. Devamlılık kurgusu.....	67
3.1.4. Ses	69
3.2. Film Estetiğinin Teorik Çözümlemesi	70
3.2.1. Montaj	71
3.2.2. Filmin Yapısı: Anlatı ve Anlatım	72
3.3. Canlandırma Kavramının Genel Değerlendirilmesi.....	75
3.4. Canlandırma Alanının Gelişimini Etkileyen Kişiler ve Kurumlar	76
3.4.1. Winsor McCay	76
3.4.2. Fleischer Kardeşler	78
3.4.3. Walt Disney	79
3.4.4. Norman McLaren.....	84
DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	85
KAYNAKÇA	88
ÖZGEÇMİŞ	90

ÖZ**SİNEMA ESTETİĞİNİN GELİŞİM VE UYGULAMA SÜREÇLERİNDE
CANLANDIRMA**

Güngör, Çınar

Yüksek Lisans, Sinema Televizyon Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Adem YÜCEL

Mart 2019

Sayfa: 99

Sanatın var oluş pratiğinde öz-biçim ilişkisinin niteliği en temel sorunlardan birisidir. Önemli bir sanat alanı ve iletişim aracı olan sinemanın post *prodüksiyonunda*, film estetiğinin başat bir rolü vardır.

Tezimin amacı Öz- Biçim (teorik, içerik, konu, anlatı – teknik, biçim, stil) ilişkisi temelinde; gelişen sinema teknolojisinin önemli “*metaforik*” bileşenleri olan fotoğraf - canlandırma (animasyon) – üç boyutlu modelleme ve uygulama olanaklarının film estetiğinin başarısındaki niteliksel rolünün sorgulanması ve araştırılması alanına katkı sağlamaktır.

Sanatın ve güzelliğin bilimi olarak tanımlayabileceğimiz Estetiğin; Sinema Sanatındaki niteliksel rolü bu çalışmamızda detaylı bir şekilde ortaya konulmuştur. Teknolojinin hızla gelişimi ve ilerlemesi sanat alanlarında yeni arayışların ortaya çıkmasında önemli bir rol oynamıştır. Ve bu ortamda sanatların en genci ve bir anlamda bileşkesi olarak tanımlayabileceğimiz Sinema Sanatı da günümüze kadar büyük bir gelişim öyküsüyle ortaya koyduğu yapıtlarıyla, kitleleri derinden etkilemeye devam etmektedir. Bu ortamda gerçekçi estetik kaygılarla üretilen filmlerin yanı sıra ‘mimesis’ kuramından da etkilenerek yapısalcı-kurgucu farklı anlatı öyküleri ve biçimleriyle özgün başarılı yapıtlarda ortaya konulmuştur. Bu bağlamda gelişen sinema teknolojisinin ve araçlarının öncelediği canlandırma teknikleri ve üç boyutlu modelleme vb. üretim teknolojileri ve uygulamalarının, sinemanın post *prodüksiyonundaki* önemli estetik rolü, bu çalışmamızda retrospektif bir yaklaşım ile betimlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Estetik, Sinema, Film Yapımı, Canlandırma

ABSTRACT**ANIMATION IN DEVELOPMENT AND IMPLEMENTATION
PROCESSES OF CINEMA AESTHETICS****Güngör, Çinar**

Master`s Degree, Cinema Television Division

Thesis Supervisor: Assist. Prof. Dr. Adem YÜCEL

March 2019

Page: 99

The quality of the essence-form relationship is one of the most fundamental problems in the existence of art. Film aesthetics has a significant role in the *post-production* of cinema which is an essential field of art and communication. Based on the essence-form relationship (including theory, content, subject, narrative - technique, form, and style), **this thesis aims to explore** the qualitative role of important “*metaphoric*” components of the developing cinema technology such as photography, animation, three-dimensional modeling and applications on the success of film aesthetics. The qualitative role of Aesthetics which can be defined as the science of art and beauty in the Art of Cinema is also presented in this study in details. The rapid development and advancement of technology play an essential role in the emergence of new approaches in the fields of Art. In this environment, the Art of Cinema which is the youngest member and point of intersection of the different fields of Art continues to affect the masses deeply with the magnificent examples and developing stories. Besides the films produced with aesthetic concerns, the successful examples influenced by the “mimesis” theory with structuralist-editing storytelling style are presented. In this context, the important aesthetic role of production technologies and applications which are led by developing cinema technology and tools such as animation techniques and three-dimensional modeling on the *post-production* of cinema is described with a retrospective approach in this thesis.

Keywords: Art, Aesthetics, Cinema, Film Production, Animation

KISALTMALAR VE SİMGELER

C.	: Cilt
İ.Ö.	: İsa'dan önce
s.	: sayfa
S.	: Sayı

GİRİŞ

İnsan elleriyle, malzemeyi (maddeyi); öncelikle taşı, ağacı, kili, madenleri biçimlendirerek özgürleştirdikçe, doğa ile olan mücadelesinde tinsel (ruhsal) güçlerini de geliştirerek bilinçli-akıllı bir varlık olarak, kendisini ve doğasını aynı zamanda dönüşüme uğratarak, toplumsal varlığını da gerçekleştirmiştir. Toplumsal varlığa dönüş sürecini insanın uygarlık serüveninin de bir başlangıcı olarak tanımlayabiliriz. Doğayla ve yaşamla olan mücadelesinde ayakta kalabilmek için, insanın malzemeyi biçimlendirmesindeki ereği öncelikle işlevseldi. Yaşamak için avlanmak, avlanmak için silah-alet yapmak, alet için ise uygun malzeme bulmak ve kullanmaktır. Bu anlamda malzemeyi akıyla işlevsel ve duysal biçimlendiren insanoğlu yaratıcı emeğiyle uygarlaşma yolunda önemli bir süreci de başlatmıştır.

İnsan malzemeye yönelmeden önce gerçekleştirmek istediği düşüncelerini, duygularını ya da imgelerini zihinsel sürecinde tasavvur etmiş, daha sonra da gerçeğin imgesel kurgusunu, tasarımını oluşturarak seçtiği malzemeyi deneyim, teknik ve yetenekleri ile istemleri doğrultusunda biçimlendirmiştir.

İnsanın zihinsel dünyası (akıl, irade, duyu), insanın bilincinden bağımsız olarak var olan nesnel gerçekliğin, duyu organlarının, işlevsel yapısı içkinliğinde, algılanış organizasyonu(düzeni) oluşturur. İnsanın zihinsel dünyasını; özne-nesne-bilgi (bağlaç), akıl-irade-duyu, işlevsel olarak ifade edersek; aklın faaliyeti öğretisi mantık (logos), iradenin etkinliği olarak; etik (örf, adet, gelenek ve benzerleri), duyu duysal algının mükemmelliğini ise sanat ve estetik alanlar olarak çözümlenebilmektedir.

Estetik 18. yüzyılın ortalarına kadar felsefenin içerisinde yer alırken Alman filozofu A.G.Baumgarten'in çalışmalarıyla birlikte mantık ve etik gibi felsefeden bağımsız farklı bir bilimsel disiplin haline gelmiştir. Estetik kavramı, on sekizinci yüzyılın sonlarına doğru, duysal algı kuramı değil *güzellik felsefesi*, sanat *felsefesi*, ya da bu her ikisinin birlikte ifadesi olarak karşımıza çıkar. Ve bu bağlamda düşünürlerin, duyum, duysal algı, imgesel düşünceyle gerçekliğin estetiksel özümlemesi ve yansıtılmasındaki önemli ve tartışmalı rolü olan güzellik kavramı üzerindeki görüşleri de sanat felsefesinin önemli konularından birisidir. Ayrıca estetik ve güzellik kavramlarının araştırılması ve incelenmesinin dışında,

gerçekçiliğin; yaratıcılıktaki rolünü de de farklı bakış açılarıyla irdeleyen sanat felsefesinin, bu konuda ki en büyük kaynağı doğanın kendisidir.

Doğa yasalarının sanatsal üretimle olan diyalektik ilişkisi ile ilgili yapılan irdelemeler ve araştırmalar bu anlamda çok önemlidir. Platon gibi birçok filozof ve düşünür bu konudaki görüşlerini ortaya koyarak güzele, ideaya ve duyuya dair kuramsal düşüncelerini açıklamışlardır.

Sanayi devrimiyle birlikte hızla gelişen teknolojilerin etkisiyle her alanda sanatçılar yeni arayışlara yönelmişlerdir. Sanatçıların sanat ürünlerini ortaya koymak için kullandıkları araçların çeşitliliğinin artması sanat eserlerinin yapımında özgün biçimlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Sinemada bu gelişmeler içinden, fotoğraf teknolojisinin ve üretimindeki önemli araştırmalar, buluşlar ve icatlar sonucunda ortaya çıkmış ve ortaya çıkışından günümüze kadar bireysel ve toplumsal popüler itesini koruyarak gelen en önemli sanat alanlarından birisi olmuştur. İlk olarak elle çizimlerle oluşturulan durağan görüntülere farklı teknik uygulamalarla hareket hissi verildi. Daha sonra fotoğraf kareleri gelişen fotoğraf teknik uygulamalarla hareketlendirilerek ışık yardımıyla hareketli görüntüler olarak beyazperdeye yansıtılarak izlenmesi sağlandı.

Ve bu sinemanın doğuşunun en önemli anıydı. İnsan gözü ile görülen gerçekliği tespit edip iki boyutlu olarak beyazperdeye ışık sayesinde yansıtıp izleyicinin seyrine aktarmaya başaran “sinema” Melies sayesinde bugünkü şeklini almıştır. Ortaya çıktığı ilk dönemden itibaren gerçekçi ve biçimci olarak iki farklı yoldan ilerleyen sinema anlayışı insanlar için iletişim, eğitim, sanat -kültür bilgi edinme ve eğlence aracı olarak görülmüştür. İnsanların merakı ve ilgisini fark eden ülkeler bu durumu kendi amaçları doğrultusunda kullanmak istemişlerdir. Biçimci bir anlayışı benimseyen Amerika’da Hollywood sineması büyük bir endüstriye dönüşmüş ve taklit sanatıyla tragedya esintilerinden yararlanan bu pazar insanların eğlence sektörüne dönüşmüştür.

Avrupa’da 1. Dünya Savaşı sebebiyle oluşan ekonomik ve siyasi buhran dönemi insanların daha farklı arayışlar içerisine girmesine neden olmuş ve gerçekçi bir anlayışı benimseyen sinema bu nedenle daha çok insanların günlük yaşamlarını ve sorunlarını konu alan filmler üretmiştir. 1917’lerde Sovyetler Birliği’nde

yaşanan devrim sinema alanındaki düşünceleri ve uygulamaları bir sonraki evreye taşımış ve sinemanın toplumsallığını sağlamıştır. 30'larda ses ögesinin sinemaya girmesiyle birlikte izleyicilerin yükselen beklentileri yönetmenleri daha özgün çalışmalar yapmak zorunda bırakır. Bu durum yönetmenler üzerinde izleyici kitlesi oluşmasını beraberinde getirir ve film yapım süreçleri öznelleşerek ses, kurgu ve renk gibi teknik uygulamaların ön plana çıkmasına sebep olur. Üretilen bu filmleri estetik açıdan değerlendiren ve sinemayı teorik olarak açıklamaya çalışan kuramcılar anlatı ve anlatım dillerini ele alarak yönetmenlerin üsluplarını değerlendirmektedirler. Sinema sanatına benzer olarak aynı dönemlerde ortaya çıkan canlandırma filmleri hareketli görüntülerin farklı bir türevini oluşturmaktadır. Animasyon ve çizgi filmlerde sıklıkla rastlanan canlandırmaların sinema filmlerinden farkı elle yapılan çizimler, resimlerdir. Sinema görüntülerinin kaynağını kamera ile elde ederken, canlandırma sinemasında görüntülerde bulunan karelere elle tek tek çizim yapılmaktadır.

Estetik kuramlarına göre gerçekçi bir sunum sergileyen canlandırma sinemasının gelişimi ve içeriği ele alınmakta ve sinema sanatı ile kuramsal ve teknik olarak benzerliği açıklanmaktadır. Bu nedenle çalışmamızın birinci bölümünde estetiğin tanımı yapılarak düşünce tarihindeki kökenleri ve estetik kavramlar ile ilgili düşünürlerin söylemleri açıklanmıştır. İkinci bölümde sinemanın tarihi ve kuramsal bilgileri ışığında hareketli görüntülerin gelişim süreçlerine yer verilmiştir. Son bölüm olan üçüncü bölümde ise teknik ve teorik olarak film yapım süreçlerine yer verilerek gerçekçi estetik anlayışı benimseyen canlandırma sineması ele alınmıştır. Bu bağlamda çalışmamızın özünü ifade eden estetik tözün Öz- Biçim (teorik, içerik, konu, anlatı – teknik, biçim, stil) ilişkisi temelinde; gelişen sinema teknolojisinin önemli “*metaforik*” bileşenleri olan fotoğraf - canlandırma (animasyon) – üç boyutlu modelleme yaratıcılığının sınırsız olanaklarının bilimsel, yaratıcı ve düşünsel ortamda film estetiğine olan niteliksel katkıları ortaya konulacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GERÇEKLİĞİN ESTETİKSEL OLARAK ÖZÜMLENİŞİ

1.1. Estetiğin Tanımı ve Kavramı

18. yüzyılın ikinci yarısında kullanılmaya başlanan ‘estetik’ terimi, Alman filozof A.G. Baumgarten tarafından felsefenin içerisinden ayırttığı yeni bir alan olarak ortaya çıkmıştır. Baumgarten bu kavramı ortaya atarken insanın zihinsel dünyasını akıl, duygu ve irade yuvarları olarak ayıran ve her birini başlı başına bir felsefi araştırma haline getiren Leibniz’in etkisinde kalmıştır. “Aklın faaliyeti öğretisi ile iradenin etkinliği öğretisinin (yani, mantık ile etik’ in), felsefede özgür iki alan olduğu çoktan beri kabul edilmiş bulunuyordu: ama duygu öğretisi, felsefede henüz böyle bir yer edinememişti” (Kagan, 1982, s.3).

Baumgarten mantık ve etik gibi kavramları gibi bu öğretinin de felsefenin içerisinde yer alması gerektiğini kanıtlamış ve adını ‘Estetik’ olarak belirlemiştir. Anlamını Yunanca’ da duyum ve duysal algı anlamına gelen ‘aisthesis’ kelimesinden türeten Baumgarten, bu geliştirilmiş algı kuramını zamanla kendi içerisinde iki bölümde açıklamıştır. Biri duysal ve estetik algının temel kategorisi olan güzellik kavramı diğeri ise gerçekliğin yansıtılmasındaki güzelliğin en mükemmel anlatısının ifadesi olan sanat olgusudur. Bu nedenle 19. yüzyılın başlarında estetik kuramı artık duysal algı kuramı yerine güzellik felsefesi ya da sanat felsefesi olarak ifade kabul görmüştür. Kendisini felsefeden ayırarak yeni bir bilimsel disiplin olarak algılanan estetik kuramı 18. Yüzyılın ortalarından itibaren ortaya çıkan güzellik ve sanatın özünü ilgili düşünceleri yazıya dökmüş; şiir, resim ve mimari gibi birçok sanatsal eseri somut olarak çözümlenmiştir. Baumgarten ise araştırmaları sırasında ortaya çıkan bu sorunların tümünü tek tek ele almış ve bu sorunların üstüne yoğunlaşarak hepsini birer birer somut bir nesne haline getirmiştir. “ Estetik biliminin birincil araştırma nesnesi, güzellik ya da güzel-olandır. Ama öylesine bazı görüşler vardır ki, özleri bakımından güzel-olana dönüşürler ve bunun için yine estetiğin araştırma konusu olurlar. Biz bunların tümüne estetik-olan özellikler ya da estetik olan değer adları verilmektedir” (Kagan, 1982, s.5).

Estetik biliminin temel iki kategorisi güzellik ve güzel olandır. Bazı görüşler vardır ki, bunlar estetiğin araştırma konusu olurlar. Biz bunlara “ estetik olan özellikler veya “estetik olan değer” olarak adlandırırız. Bunların arasında, **çekici, zarif, kahraman, yüce, trajik,** ve **dramatik olan** ve de bunların karşıt kavramları

olan **çirkin, komik olan ve bayağı kavramları** vardır. Buradan açıklanmak istenen güzelliğin estetiğin yegâne nesnesi olmadığı; bütün estetik elamanların birbirleriyle olan diyalektik ilişkilerinin kendi özleri özelinde irdelenip bütünlük içinde araştırılmasıdır. Estetik sadece güzelliğin bilimi değil; daha kapsamlı ve daha doğru tanımlarsak, insanın çevresinde var olan ve insanın pratik faaliyetinde ortaya koyduğu sanat eserlerindeki gerçeklikte tespit edilen tüm estetik değerlerin nedenselliğinin varlığını araştıran Bilim'dir. Bu bağlamda insanın düşünce, duygu ve imgelemlerini biçimlendiren gerçekliğin estetiksel olarak özümlemesinin bilimi olarak da ifade edebiliriz.

Güzellik ve Sanat arasındaki ilişkinin açıklanmasıyla ilgili sorulara karşılık birçok düşünür eskiden bu güne kadar benzer, farklı ve tartışmalı görüşlerini açıklamışlardır. “(Söz gelişi, G.F.Hegel’in estetiğinde olduğu gibi) güzellik’ in mutlak şekilde sanatın alt sırasına konuşundan; (Tolstoy’un öğretisindeki gibi), güzellik’ in gerçek sanata düşmanca olduğu savına kadar çok çeşitli yanıtlar getirilmiştir.” ” (Kagan, 1982, s.6). Estetik ve Sanat arasındaki ilişkinin ya da bir birlerinden bağımsız oluşlarının irdelenmesinin ortaya koyduğu sonuçlar Estetik Kuramının evrenini oluşturur. İnsanın dünyayı estetiksel olarak nasıl özümlediğinin incelenmesi ile insanın yaratıcı pratik faaliyetinde ortaya koyduğu sanatsal yapıtların estetik değerlerinin birlikte bilimsel bütünsel araştırılması bu iki temel kavramı birbirine bağlamanın aynı zamanda önemli bir yoludur. Estetik sadece güzel olanın bilimi değil, aynı zamanda sanat felsefesinin de bir yorumu olarak toplumda sanatsal kültürün de bilimi olarak karşımıza çıkmaktadır. “ Sanat güzelliği kendisini duyuya, duyguya, sezgiye, hayalgücüne sunar; onun düşünceden farklı bir alanı vardır ve etkinliğinin ve ürünlerinin kavranması, bilimsel düşünmeden başka bir organı gerektirir. Üstelik sanat güzelliğinde zevk aldığımız şey, tam da üretimin ve şekillenmelerin (Gestaltungen) özgürlüğüdür. (Hegel, 1985, s.6).

Sanat kendi içerisinde çeşitli ve değişken olarak görülebilir ancak hiçbir zaman doğal biçimin zenginliklerine sahip olamamıştır. Bu yüzden hayal gücü kendi öz üretimlerinde tükenmeyen bir yaratıcılığa sahiptir. Estetik bilimi tam tersine yapı bakımından soyut düşünce ile arada bir ilişki olması gerektiğini kabul eder ve bunun sonucunda hayal gücü, sanatsal etkinlik biliminden dışlanır. Buna karşı olarak bu şekilde ele alınan sanat incelemelerinin gerçeklikten yoksun olduğu söylenmektedir. Estetik bilimi için doğa güzelliği önemli yer teşkil etmekte ancak bilimsel

incelemelerde özellikle hayal gücünün olduğu alanlar ile kıyaslandığında görünen şey herhangi bir bilimsel açıklamaya konu olamadığıdır. Bilimsel bir tartışmaya açık olmayan estetik ve güzellik kuramları kendi kökeninde ve kendi etkisinde bir bütündür. Özgür ve bağımsız olmayan sanat, çevremizde her gün karşımıza çıkan insanların zaman zaman dinlenmesini, eğlenmesini ya da boşlukları dolduran nesnelere ibaret olup bilimsel olarak incelenebilmektedir. Ancak çalışmamızda ele alınan ve irdelenen gerçekten özgür ve bağımsız olan sanattır. Sanat başka amaçlara hizmet edebilir ancak kendine ve öz amaçlarına göre hareket ettiğinde kendisini bu hizmet anlayışından kurtarabilmektedir. “Güzel sanat yalnız bu kendi özgürlüğü içerisinde hakiki biçimde sanat olur ve o ancak kendisini din ve felsefe ile aynı alan içerisine yerleştirdiği zaman ve ilahi olan’ı insanlığın en derin ilgilerini ve tinin en kapsamlı hakikatlerini zihinlerimize getirmenin ve ifade etmenin yalnızca bir yolu olduğu zaman en yüksek ödevini yerine getirir” (Hegel, 1994, s. 8). Özetle estetik ve güzellik söylemlerinde doğanın etkinliği ve sanatın ifade ediliş biçimlerine özgürlük ve bağımsızlık olguları sanatın sanat olarak değerlendirilmesinde yadsınmaz bir gerekliliktir.

1.2. Estetik Tarihinin Sanat Kökeni

Estetik tarihinde 19. yüzyılın sonlarına kadar sanatsal gelişmelerin evreleriyle ilgili yapılan incelemelerde somut bir veri alınamamış ve kuramcılar bu konuda varsayım sal düşüncelerden öteye gidilememiştir. Bu düşünceleri ortaya atan felsefeciler arasında Platon, Aristoteles, Batteux ve Schiller gibi isimler bulunmakta ve bu kişiler sanat ve sanatın tüm etkinlikleriyle ilgili varsayımlarda bulunmuşlardır. Bu durum Paleolitik Çağ’dan kalma eski mağara resimleri ve eski anıtların bulunmasıyla değişmeye başlamış, Afrika, Avrupa ve Asya bölgelerinde de bulunan yeni bulgularla birlikte yeni bir sanatsal kültür alanı oluşmuştur. O dönemin şartlarında bu sanatsal verileri araştırması ve incelemesi için arkeologlardan ve speloglardan oluşturulan ekipler keşifleri sayesinde günümüzde de birçok bilinmeyen karanlık noktalara ışık tutmaya devam etmektedir.

İlkel toplumdaki kalma resim, heykel ve diğer sanat verileri incelenmeye başlanmış ve estetik ve sanat kuramcıları kendi bilimsel bakış açılarından daha çok toprağın altından çıkartılan yapıtların varlığı ile ilgilenmişlerdir. “yani, o güne kadar buluna gelen bütün bu sanat anıtları, ilkel toplumdaki sanatsal kültürü tek-

yanlı olarak, ancak örnekleri binlerce yıldır şu ya da bu şekilde bozulmadan bugüne kadar gelebilmiş olan mekânsal sanatın bakış açısından yansıtılabilmekteydi” (Kagan, 1982, s. 218). Bu nedenle elde edilen bilgiler ışığında vargısal sonuçlara ulaşamayan estetik kuramcıları çıkış yolunu etnografinin ortaya çıkardığı çok yönlü bilgilerde bulmaya çalışmışlardır.

Etnografi yüzyıllardır farklı toplumların kültürlerini ve yaşayış biçimlerini inceleyen bir bilim dalı olarak bu toplumların sanatsal yaratıcılıklarını irdeleyen arkeologlara esin kaynağı olmuştur. Etnografların ortaya çıkardığı bilgi-belge tarihsel nesnelere estetik bilimine katkıları konusu dikkatle araştırılmalı ve incelenmeli, gerçeği yansıtmaktan uzak varsayım ve yorumlardan uzak durulması öngörüsünün ortaya konulması düşüncesi estetik bilimi açısından çok değerlidir. “Bu metodolojik yaklaşım, estetiği, feodalizmdeki folklorla bile uğraşmaya götürmüştür zaman zaman; çünkü halk yaratımlarında en eski kültüre sıkı sıkıya bağlı öylesine ilkeler ve güdümler yatmaktadır ki, bunların çözümü, bazı hallerde, geriye, anaerkilliğe dayanan gentil toplum sanatına kadar gitmeyi bile gerektirmektedir” (Kagan, 1982, s. 219).

Sanat ve estetik tarihinin araştırılmasında arkeoloji ve etnografi dışında dil bilimi linguistik’ten de yararlanılmıştır. Linguistik bilimi bir dilin gelişme evrelerini açıklarken toplumun kültür tarihinden faydalanır ve A.Potebniya gibi dilbilimcilerin yapmış olduğu araştırmalarda sanatsal-imgesel düşüncenin kökenine dair önemli bilgilere varılmasını sağlamışlardır. Gerçekliğin estetik olarak algılanması ve yansıtılmasında imgesel düşünme yetisi önemli bir rol oynamaktadır. İnsanın doğayla olan ilişkisinin ve pratiğinin zenginliği zihinsel dünyasının da imgesel düşünme ve tasarlama doğasını da derinden etkiler ve geliştirir. Günümüze kadar üretilen sanat yapıtları incelendiğinde bu eserlerin ve eski çağ mağara resimleri, heykelleri ve anıtları dâhil olmak üzere sanatçısı tarafından direkt doğaya bakılarak değil, hayalden imgesel düşünme ve yansıtma istemi ve pratiğiyle yapıldıkları bilimsel ve sanatsal araştırmalarla ortaya konulmuştur. Bu nedenle sanatçının gözüyle gördüğü somut nesnelere imgesel düşünce dünyasında tasarlayarak taklit edip ortaya koyması sanatın en belirgin özelliklerinden biridir.

1.3. Estetik Kavramlara İlişkin Felsefeciler ve Görüşleri

1.3.1. Pythagoras'çılar, Sofistler ve Sokrates

Estetik kavramlar içkinliğinde güzellik sorununa fenomenal düşünsel yapısıyla görüşlerini farklı bir biçimde ortaya koyan ünlü düşünür Platon'dan önceki kimi önemli düşünürlerde güzellik kavramıyla ilgili farklı özgün yorumlarıyla karşımıza çıkmaktadırlar. Örneğin Pythagoras'çılar sayıların evrenin ve dünyanın açıklanmasında temel unsur olduğuna inanmış ve sayıları her şeyden üstün tutmuşlardır. Dünya üzerinde her şeyin değiştiğini ancak değişmeyen tek şeyin rakamların olduğunu savunmuşlardır. Bu nedenle onlara göre bir ilişkiyi ya da nesneyi anlayabilmenin tek yolunun matematiksel verilere dayanmak ve sayısal ilişkileri çözümlenektir. Pythagoras'çıların bu görüşlerinde hemfikir olmalarındaki sebeplerden biride sayılarla uyum gösteren müziğinde önemli etkisi olmuştur. Bir telin sesinin, telin uzunluğuyla değiştiği yönündeki yorumları bu konuyla ilgili görüşlerini ifade etmektedir. Müziğin yanı sıra tıp alanında da bu konuda çalışmalar yapan Pythagoras'çı bir doktor olan Alkmieon, vücut sağlığındaki sıcaklık ya da soğukluk dengelerini sayısal irdelemiş, hastalıkların birinin ötekine sayısal üstün olmasına göre meydana geldiğini varsaymıştır.

“İnsan vücudu için kabul edilen bu denge, müziğin uyandırdığı denge ile benzemekte ve Pythagoras'çılar bu dengeyi sağlamak için sanattan ve özellikle müzikten yararlanmışlardır. Doğaldır ki burada sözü edilen denge daha çok iç dingedir. Kaynaklara göre Pythagoras'çılar, ruhsal dengesizlikleri iyileştirmek için Homeros ve Hesiodos'tan seçilmiş parçalarla müzik kullanmışlardır” (Plebe, 1965, s. 20-21; De Ruggiero, 1967, s. 80-81'ten aktaran: Cömert, 2008, s. 40).

Pythagoras'çılara göre müzik, sadece seslerin birbirinden ya da titreşim hızına göre çıkardıkları sese göre değil, dinleyenlerin içinde yarattığı farklı duygulardan yola çıkarak da özgün niteliklerinin karşılaştırılması gerekmektedir. Bazı müzik biçimleri bunu sağlarken bazıları ise buna izin vermemektedir. “Damon'a göre müzik, ruhumuzu öyle bir taklit etme durumuna sokar ki, insanların değişik karakterlerini taklit etme yeteneği kazanırız. Yani, kendimizi olduğumuzdan başka bir hale getirerek, değişim ve gelişimimizi sağlarız.” (Plebe, 1965, s. 17'ten aktaran: Cömert, 2008, s. 40). Sofistlerin ise estetik öğretileri, Pythagoras'çılarınkinden tümenden farklı bir biçimde gelişmiş ve estetik düşünce

kuramının en önemli temsilcilerinden biri olan Gorgias duyularımızın aldatmaya yönelik bir sanat görüşü olduğunu kabul etmekte ancak bununda zararlı olduğunu dikkatini çekmektedir. Platon'dan farklı olarak sanatın yol açtığı bu tatlı hastalığın, kaba normallikten daha üstün olduğunu savunmaktadır. Sokrates'in bu konudaki görüşleri ise yararlılık ile hazcılık üzerine ve ona göre iyi anlamda güzel, sadece yararlı olduğu zaman kabullenilmelidir aksi takdirde haz kaynağı ise reddedilmesi gerekmektedir. Dolayısıyla güzel olan iyi, iyi olan faydalı ve yararlıdır.

1.3.2. Platon (İ.Ö 427- İ.Ö.347)

Sofistlere göre sadece insanın sadece değişen doğruları bilebileceğini savunan Protogras'n söylediği 'her şeyin, yani var oldukları için var olan şeylerle, var olmadıkları için var olmayan şeylerin ölçüsü insandır' sözünü Platon 'şeyler, bana göründükleri gibi benim içindir, sana göründükleri gibi de senin içindir' cümlesiyle açıklamıştır. Sokrates bu görüşü destekleyerek 'bir nesnenin kavramına sahip olmak demek, onu tanımlamak demektir' olarak açıklama yapmıştır. Bu bağlamdan yola çıkılarak bir nesneyi tüm yönleriyle incelemek, dolayısıyla onun tamamına ulaşmak için uygulanan işleme tümevarım denilmektedir. Tümevarım yöntemi şu üç evreyi içermektedir:

1) Birçok özel bilgilerden, yani sanılardan (kanaat, doxa) oluşan çokluğu araştırmak, incelemek.

2) bu sanılarda değişken ne varsa çıkarıp atmak (soyutlama).

3) Aynı olanı, benzer olanı, bir tanımda toplamak. Tümevarım, kısaca, deneylerimizin özel durumlarının çokluğundan, tümel'e varma işlemidir (Cömert, 2008, s. 43).

Platon'da Sokrates'le aynı fikri paylaşarak bilginin yalnızca kavramlarla elde edilebileceğini savunur ve bu kavramları duyusal deneyimlerle ortaya çıkarmak imkânsızdır. Bu kavramlar deneyim ile gelmezler çünkü bu deneyimin bize getirdiği nesnelere hakkında bir bilgiye sahip olabilmemiz için bu nesnelere önceden tanımalı ya da sahip olunmalıdır. Örneğin karşımda duranın bir bilgisayar olduğunu söyleyebilmem için daha önceden bilgisayar kavramına ya da alt ideasına sahip olmam gerekmektedir. Değişmez ve sabit olan bu kavramlar, dünyadan

getirilmediklerine göre peki nerden geliyor sorusuna Platon Őu Őekilde cevap vermektedir:

“İçinde yařadığımız bu dünya ideal dünyadır ve ideal demek gerçek anlamına gelmektedir. İçinde yařadığımız ideal dünya ise ideal dünyanın yetkin olmayan bir kopyasıdır” (Cömert, 2008, s. 45).

Platon’un bu ideal dünyayı kurma nedeni iyilik, güzellik gibi deęerleri, duyuşal fenomen dünyanın deęiřkenlięinden uzak tutma nedeninden ortaya çıkmıřtır. Ancak ideal dünya, yalnızca mutlak deęerlerin ifade edildięi bir yer deęildir. Fenomen dünyasında var olan her Őeyin bir kopyası orda da bulunmakta ancak bu idealar doęal varlıklar gibi fiziksel boyutta deęillerdir. İdeal dünyada deneyimlerimiz dıřında gerçekteşen idealara nasıl sahip olduęumuz sorusunu Platon Őu Őekilde açıklamaktadır:

“Ruhumuz, ete kemięe bürünmeden önce, bu idealar dünyasında yařamıř ve ideaları seyretmiřtir. Bir beden içine girdikten sonra da, her Őeyi unutmuřtur, çünkü duyuşal dünyanın tutkuları, bu göksel, tanrısal görüntüyü bulandırmıřtır. Duyusal dünya, bundan sonra yavař yavař, ruhumuzun seyrettięi, fakat unuttuęu bilgiyi uyandırmıřtır. Bu nedenle bilgi, anımsamadır; bildiğimiz fakat unuttuęumuz Őeyin bir anısıdır” (Cömert, 2008, s. 45).

Platon’un diyaloglarının olan biri olan Büyük Hippias’ta güzellik sorununu ele almaktadır. Sofist Hippias ve Sokrates ile yaptıęı bu konuřma haricinde Platon’un Hippias’ı konuřturduęu dięer bir diyalog ise Küçük Hippias’tır. Aralarında ki tek fark ötekine göre daha uzun olmasıdır. Büyük olanda güzel’in ne olduęu ve güzellik sorunuyla ilgili tam bir çözüme kavuřmasa da günümüzde birçok önemli sorunu ortaya koymak için kaynaklık etmektedir. Platon bu diyalogda güzellik sorununu çözebilmek için Sokrates’e ait olan yararçı ve hazzı kavramlarını birleřtirmek istemiř göstermekte ancak çözüm Gorgias adlı diyalogda ortaya konan güzellik, iyi ile hoř olanın birleřimi olmuřtur (Plebe, 1965, s. 45’ten aktaran: Cömert, 2008, s. 49).

Platon aynı zamanda ‘uygunluk’ ve ‘yakiřırlık’ gibi düşüncelerini de sofistlerden almıř olup uygun zamanda olan herŐeyin güzel, ancak uygun olmayan zamanın çirkin olduęunu söyler. Aynı kuramın bařka bir yankısı, Platon’un Őölen’inde bulmak mümkündür. “Burada, ‘her Őey, tek bařına ne güzeldir, ne

çirkin; gerçekleştirilme biçimine göre güzel veya çirkin olur' denilmektedir. Fakat Platon, "uygunluk" kavramını, Sofistlerin yaptığı gibi psikolojik anlamda kullanmaz. Bu yüzden şöyle bir belirtme yapar: 'Bir davranış iyi ve doğru yapılmışsa güzel olur, yoksa çirkin olur' (Plebe, 1965, s. 51'ten aktaran: Cömert, 2008, s. 49-50). Platon ayrıca Büyük Hippias'ta güzel'in, işitme ve görme duyularından kaynaklanan bir haz olduğu ile ilgili de sorunları dile getirmiştir.

Platon döneminde edebi eserlerin okumadan önce sesli dinlenilmesinden kaynaklanan işitme duygusunun vermiş olduğu haz; şiir ve müziği ifade etmektedir. Bu haz ile görme duyusundan gelen hazzı tek bir kategoride toplamak isteyen tanımlama günümüzde en çok tartışılan konulardan biridir. "Gerçekten, ev yapan mimarla, şiir yazan şair arasında, ikisin de ortak olan ve ikisinin de yaptığını ortak bir "sanat" kategorisi altında toplamamıza olanak veren ortak şey nedir?" (Plebe, 1965, s. 43'ten aktaran: Cömert, 2008, s. 50).

Platon, İon adlı diyalogunda şiirin akıldışı bir etkinlik olarak ele alır ve ona göre şiirler şairleri kendinden geçirerek deliye döndürmektedir. Böylece şairler sayesinde başkaları da delirir. Sıra dizisinden oluşan bu varsayımdan yola çıkarak şairin akıyla şiiri yazamayacağını ve tanrısal bir güç ile yazdığını savunur. Bu yüzden tüm şiirleri birer Tanrı eseri olduğunu ya da Tanrı'nın habercisi olarak nitelendirir. Platon kendinden geçme ve delirme eylemleriyle ilgili Phaidros adlı diyalogunda en büyük iyilikleri buna borçlu olduğunu dile getirmektedir. Bu coşma ve kendinden geçme yetisinin Tanrı vergisi olduğunu söyler ve kendinden geçme yetisi ona göre dört farklı şekilde gerçekleşir. Bunlardan üçüncüsü şiirin ardından gelen coşma yetisidir. "Bu coşku, temiz bir gönlü harekete geçirip, çeşitli şiir biçimleriyle alıp götürünce, gelecek kuşakları eğitir. Şiir perisinin esininden yoksun olarak şiire yaklaşan kişi, yalnız becerikliliğine güvenip iyi bir şair olmak isterse yay kalır. Ölçülü kişinin şiirini, coşku içinde kendinden geçerek yaratan kişinin şiiri gölgeleyecektir" (Platon, 1966, s. 244-245'ten aktaran: Cömert, 2008, s. 52). Şairi ilk olarak köyün delisi olarak belirleyen ilk kişi Demokritos olarak bilinmekte ve Demokritos en güzel şiirlerin, tanrısal bir soluk ile yazıldığını ve vazgeçilmez bir coşku olduğunu savunmasıyla düşünceleri Platon ile uyuşmaktadır.

Platon'un 5. Yüzyılda başlattığı sanat kuramcı lığı, 19. Yüzyılın ilk yarısında Alman düşünür Hegel tarafından yararsız olarak nitelendirilerek sanatın artık öldüğü söylenmiştir. Hegel'e göre sanatın ve insan ruhunun artık gereksinimlere

cevap verebilecek güçten yoksun olduğunu ve güzel sanatların geride kaldığını savunmaktadır. Yunan sanatının görkemli günleri son bulmuş, sanatın altın dönemi olan Ortaçağ yok olmuştur.

Hegel'in bu düşüncelerini destekler gibi görünen Platon'un sanatı ilk suçlamaları 'Devlet' adlı eserinde bulunmaktadır. İki farklı yerde yapılmış olan bu suçlamaların ilki uydurmadır. Örneğin anlatılan efsanelerin ve destanların tümüyle uydurmadan ibaret olması, Tanrıların ve kahramanların olduklarından farklı biriymiş gibi gösterilmesi birer uydurma örneğidir. Bu durum insanların arasındaki kin ve nefreti beslemekte ve bu nedenle şairler uygun efsaneler uydurmaya zorlanmalıdır. Dolayısıyla şairler uydurma şeyler anlatmaya ve yalan söylemeye devam ederler. "Şiir, özellikle Tanrı'ya kılık değiştire bilirlilik özelliği tanıdığı zaman yalancıdır. Tanrılar en güzel, en iyi varlıklar olduğundan, hep oldukları gibi kalırlar. Oysa şairler, bize, Tanrıların uzak illerden gelen yabancılar gibi aramıza katıldıklarını, türlü kılıklarla aramızda dolaştıklarını söylerler" (Platon, 1971, s. 381'ten aktaran: Cömert, 2008, s. 58).

Devlet diyaloglarında Platon sanatı suçluyor ve ikinci olarak ta sanatı aldatıcı olarak göstermektedir. Devlet adlı eseri ve içeriğinde anlatılan ideal toplum düzeni Platon'un Atina'da ortaya koyduğu bir öğretiyi olarak bilinmektedir. Bu nedenle çağının toplumuna, kültürüne ve ahlaksal yapısına karşı kesin bir tavır almaktadır. Atina'da o şartlar altında egemen olan kültürün saldırı niteliğinde olduğu düşünüldüğünde Platon'un şiiri suçlaması boşa değildir. Homeros başta olmak üzere birçok şair adeta devletin çalışanı haline gelmiş ve şiirlere dayanan gelenek siyasileşmeye başlamıştır. Bu durumdan hoşnut olmayan Platon, belirli bir kültüre ve o kültüre ait olan iletişim aracına da karşı çıkmıştır. Platon sanatın sadece bir ütopya içerisinde yer alan bir şey olmadığını anlatmış ve böyle bir sanatı suçlamanın daha somut ve daha gerçekçi bir değerlendirmeye sebep olacağını belirtmiştir.

1.3.3. Aristoteles (İ.Ö.383-322)

Aristoteles'te Platon'un idea anlayışı eleştirerek tümelin var olan şeylerin dışında değil içinde olduğunu; dışarıda olmaları halinde dünyamızda etkin olamayacaklarını savunmuştur. "Var olan varlıklardan ayrı olarak düşünülen idealar, nesnelere hiçbir işe yaramayan kopyalarıdır. Yaşadığımız dünyaya

yabancı olan idealar, ne devinim, ne de doğuşun nedeni olabilirler. İdea, hiçbir şey yaratmaz. Nesnelere nesnelere, insan insandan doğar, ideadan değil” (Pra, 1963, s. 122’den aktaran: Cömert, 2008, s. 61).

Aristo’nun Poetika adlı eserinde tüm sanat sorunları ile ilgili konuları ele alınmakta ve yüzyıllardır hala güncelliğini koruyan eserlerden bir tanesidir. Poetika’da Aristo ‘ister destan, ister tregedy, ister komedy, ister dithrambos şiiri olsun... Tek bir açıdan ele alındıklarında hepsi mimesis’tir, yani taklit sanatlarıdır’ der. Fakat mimesis adı altında birleşen bu sanatlar üç farklı biçime ayrılmaktadırlar.

a) Değişik araçlarla taklit etmeleri yönünden

b) Değişik şeyleri taklit etmeleri yönünden

c) Değişik biçimleri taklit etmeleri yönünden (Aristoteles, 1447, s. 15’ten aktaran: Cömert, 2008, s. 62).

Taklit etme söz konusu olduğunda her sanat türü taklit edildiği günümüzde de görülmektedir. Kimi sanatçıyı, kimi ise taklit etmek için biçimi ya da renkleri kullanmaktadır. Bu taklit sanatında yararlanılan dil, uyum ve ritim öğeleri ayrı ayrı ya da hep birlikte de kullanılabilir. Tercihe göre değişen düz anlatma ya da nesir yolunu seçen sanatçılar taklidin kendisiyle eserini karıştırmamalıdır. “Örneğin Homeros’la Empedokles arasındaki tek ortak yön, ikisinin de dizeyi kullanmış olmalarıdır. Oysa Homeros bir şair, Empedokles ise bir doğa bilginidir” (Aristoteles, 1447, s. 20-25’ten aktaran: Cömert, 2008, s. 62). Konuya göre taklit ise sanatçıların insanların eylemlerini, faaliyetlerini taklit etmesidir. Bu yüzden sanatçılar sıklıkla insanları tasvir ederken bizden daha iyi olanları ya da kötü olanları taklit ederler. İyi olanları tragedyanın taklit edip, kötü olanı komedyanın taklit etmesi farklı ile tregedy ile komedy arasındaki fark ortaya konulmaktadır. Değişik biçimde taklit ise destanla tregedy arasındaki farklı belirlemektedir. Sanatlar arasındaki üçüncü ayırım, konunun nasıl taklit edildiğine bağlı olarak değişmektedir. Öyküleme ya da dram biçimde taklit edilebilen bu biçimde şair anlatı biçiminde örneğin daha önce Homeros’un yaptığı gibi başkalarının ağzından ya da tek ağızdan konuşması öyküleme örneğidir. Dram biçiminde ise oynayan kahramanlar olayın içerisinde yer alır ve birebir kendi yaşıyor muşçasına eylemlerde bulunurlar.

Taklit içgüdüleri tüm toplumlarda insanoğlunun doğduğundan beri içinde var olan bir özellik ve bizi diğer canlılardan ayıran unsurlardan bir tanesidir. Davranış biçimlerine dikkat edildiğinde insanın taklit olan ürünlerden hoşlandığı gözlemlenmekte ve bilgilerini bu şekilde edindikleri bilinmektedir. Taklitten duyulan haz, tamamen bireyin öğrenme hissinden kaynaklanmaktadır. İnsanda sadece taklide yatkınlık gibi bir eğilimin dışında; dil, uyum ve ritim gibi öğeleri de taklit etme eğilimi vardır. Dile, uyuma ve ritme başkalarına göre daha yatkın olan kişiler, aşama aşama yetkinleşerek şiirin doğmasını sağlamışlardır.

Aristo tragedy kavramını ise bir eylemin ya da bir hareketin taklidi olarak tanımlar. Anlatı biçimlerinde kendi içerisinde öyküleme ve dram olarak ikiye ayrılmaktadır. Sıklıkla güzel bir dili, ritmi ve uyumu vardır. Tragedyanın dramatik olan yapısı izleyeni ya da dinleyeni yatıştırır ve tutkularından arındırarak katharsis evresine ulaştırır. Toplamda konu, karakter, dil, düşünce, sahnede temsil ve müzik olarak altı bölümden oluşan tragedya olgu ve olayların düzenlenmesinden ibarettir. Genel olarak bakıldığında tragedya insanların değil, eylemlerin ve hareketlerin taklit edilmesidir. Bir tragedya şairi seçtiği konuya göre uygun ifade biçimini seçmesi ve aynı şekilde canlandırması gerekmektedir. Böylece kendisi de adeta olayın içindeymiş gibi her şeyi daha net görebilmesi mümkün olacaktır. Şairin tragedya içerisinde yarattığı kişinin eylemlerini yaşaması ve kendisini onun yerine koyabilmesi gerekmektedir. Eğer kendisini onun yerine koyup aynı ruh ve düşünceleri paylaşmayı başarabilirse temsil etmek istedikleri tutkuyu daha inandırıcı yaşayabilirler.

Ruhun tutkularından ve arzularından arınması olarak tanımlanan katharsis söylemi Aristo tarafından belirginleşmiş ve sanat ile estetik kuramları açısından önem taşımaktadır. Aristoteles'e göre katharsis, duyguların sanat aracılığı ile insanların duygularından arındırılmasıdır. Katharsis yapısı itibariyle aslında yaratılma sürecine bakıldığında ters bir yön izlemektedir. İçeriği ve biçiminin özdeşleşmesine rağmen içeriği yapıtın somut yapısında doruğa götürmektedir. Bu nedenle biçim birer içeriğe dönüşür ve alımlamaya ilişkin en yalın ve dolaysız bağlantının iki ayrı yönü göz önünde tutulması gerekmektedir. Bunlardan biri, yaşamın tamamen içeriksel olanın ağır bastığı yapıdır. Örneğin resim, mimari ya da müzik sanatı alımlayıcı sanatlardır. Ortaya çıkan yapıt ile yakınlık kurulamadığında gerçek anlamda estetik olması mümkün değildir. Başka bir deyişle yapıtın

çekiciliğine kapılmamak ve hayranlık duymamak yapıtın estetik bağıntı düzeyini belirlemektedir. Yaşamın temel içeriği, benimsenip taklit edilmesi ya da alınmasıdır. Alınan bu kesitler sanat yapısının ifade biçimlerine uygun bir şekilde uygulandığında estetik düzeye ulaşabilmektedir.

Sanat yapıtının yaratılma sürecinde biçim ile içerik özdeşliği sanatçının en somut imzasını attığı özel bir biçimin ürünü olarak görülmekte ve yaşamdan alınan kesitlerin git gide içerik-biçim özdeşliğine dönüşmesi alımlayıcı bir tutum olmakla birlikte sanat yapıtını en etkin konuma getirmektedir. İmgenin etkin konumda olması, tamamlayıcı ya da yorumlayıcı bir eleştiriye açık hale getirmektedir. “İnsandaki etkin olma eğilimleriyle, çevrenin somut olaylarına doğrudan karışma istencinin ertelenmesi, günlük düşünce içerisinde belli bir ereğin saptanması ve bunun somut olarak gerçekleştirilmesi arasında çoğu kez varlığı kesinlikle gerekli bir ara dönemi oluşturur. Bilimsel araştırmanın bu tutumu da bir öge olarak göz önünde bulundurmak zorunda olması doğaldır” (Lukacs, 2001, s. 13-14). Nitelik olarak bakıldığında estetik alımlama her iki durumda da farklı görülmektedir. Estetik alımlama açısından bakıldığında etkinliği ertelemek ile erek saptama durumu hem bilinçli hem de geçici nitelikte olması ya da mutlak bir anlama sahip olması günlük yaşamda insanın nesnelleşmesine neden olmaktadır.

Estetik etkisinin önce ve sonrasına bakmaksızın insanın kendi özü ya da gerçeklerine uygun bir şekilde tanımlama yapması mümkün değildir. “Alımlayıcı, sanat yapıtının karşısında hiçbir zaman üzeri istediği gibi şifrelerle doldurulabilecek boş bir kâğıt konumunda değildir. Alımlayıcı, bir çocuk bile olsa, izlenimlerle, yaşantılarla, düşünceler ve deneyimlerle yüklü olarak yaşamdan gelen kişidir; bütün bunlar zamanın, doğanın, kişinin geldiği sınıfın vb. Etkisiyle alımlayıcının iç dünyasında şu ya da bu ölçüde belli bir yer edinmiştir” (Lukacs, 2001, s. 15). Gerçek anlamda estetik alımlayıcı içerisine girebilmenin tek yolu tam anlamıyla kişinin kendini yapıtın etkisine kaptırması ve ruhsal olarak onunla bütünleşmesidir. Bu bağlamdan yola çıkılarak oluşan tartışmaların gerek bireysel olarak gerek toplumsal olarak çok yoğun olduğu bilinmekte ve geçici bir varsayım ile bunu tipleştirmek mümkün değildir. Sanat yapıtlarına karşı etkilenme, alımlama süreci toplumsal açıdan farklı niteliklerde sınıflandırılmaktadır. Ancak bu sınıflandırılma nedeniyle belli bir kesime hitap eden bir yapıtın farklı bir kesim tarafından etkin olup olmayacağını söylemek çarpık bir tutumu ifade etmektedir. Brecht estetiği bu

varsayımın doğruluğunu ispatlar nitelikte önem arz etmektedir. Bu varsayıma karşı herhangi bir alımlayıcı yapının önünde duran bireysel ya da toplumsal engeller, sanata karşı gelen bir eğilim içinde olduğunu göstermektedir.

Antik dönemdeki estetik anlayışlar ve aydınlanma çağlarında etkin olan kuramsal görüşler, sanatın toplumsal rolüne ve etkisine her zaman önem vermişlerdir. Antik çağ estetik anlayışlarında birçok toplumsal ya da eğitsel sorunlar öngörülmüş ve bunun üzerine çalışmalar yapılmıştır. Sanatın tüm toplumsal ya da eğitsel sorunlarını göz önünde bulunduran çağdaş estetik anlayışları genelde sadece antik çağ karşısında bir gerileme olduğunu kabul eder. Bu geri kalmanın birinci sebebinin bir ölçüde sanatsal boyutun gerçekleşme yapısının tümüyle bir kenara bırakılması ve sanatın alımlama özü bakımından bir atölyeye hapsedilmesinden kaynaklanmasıdır. İkinci nedeni ise sanatsal etkinin gerçekleşmesi için gereken yapının toplumsal boyutta bilinmesi ve bu etkinin somut, yalın ve etkin bir şekilde ortaya konmasıdır.

Genel olarak bakıldığında Antik ve çağdaş estetik sanatın gerçek işlevine uygun konumda yer almaktadır. Antik çağın estetik kuramı sanatın insanları nasıl etkilediğini gözlemler ve sanatın hangi koşullar altında değişime uğradığını doğrular; bu doğrulama içerisinde estetik olan sanatı toplumsal hayattan kopararak, yalınlaştıran her kuramı yok sayar. Bu bağlamda toplumsal işlevin estetik anlayışında önemini belirterek yaşama yön veren güçler arasında olduğunu vurgular. Sanatçılar, belirli insan tiplerinin gelişmesinde etkin ve kullanışlı bir araç olduğunu kabul ederler. Bundan dolayı Aristoteles müziğin verdiği haz duygusunu, ruh ve karakter arasındaki etkileşimden ayırmaktadır.

Aristoteles'e göre ahlaki etkinin insanda ahlaki duyguları ortaya çıkarması odak noktasındaki asıl sorunu oluşturmuştur. "Ancak coşku, etik yaşamın taşıyıcısı olan ruhun bir etkilenimidir. Ritim ve ezgi kullanılmaksızın; salt öykünme yoluyla canlandırma bile tüm yüreklerde ortak bir duygu üretir. Ancak gerçek anlamda sevinmek, sevmek ve nefret etmek nasıl erdem işiyse, bize haz vermek de müziğe özgüdür; bu nedenle müzik konusunda en öğrenilmesi ve benimsetilmesi gereken, doğru ahlaki duygu ve erdemli geleneklerle soylu eylemlerdir" (Lukacs, 2001, s. 18). Aristo ritmin ezgiyle, hatta öfkenin dinginlikle yakın bir ilişki içerisinde olduğunu, bunun deneyimlediği bir sonuç olduğunu savunmaktadır. Bazı ezgilerin duyulduğunda insanın içindeki ruh hali değişime uğrar ve aynı şeylere mutlu ya da

mutsuz olmak konusundaki edinilmiş alışkanlık gerçeklik ile düşünülduğünde aralarındaki mesafe uzak değildir. Antik kuramlarda sanatın toplumu ne boyutta etkilediği ve ne beklediği sorusu Lessing'in şu sözleriyle özetlenmektedir:

“Lessing, yalnızca bu temel eğilimi çağdaşlık doğrultusunda yenilemeyi amaçlamakla kalmayıp, her alanda antik çağın deneyimlerini, özellikle de Aristoteles'in katharsis kuramını kılavuz edinmiştir. Lessing, temel nitelikteki toplumsal erek saptayışı “tutkuların erdemli becerilere dönüştürülmesi” olarak dile getirir. Bunu, Aristoteles'in katharsis öğretisinin yanlış yorumlarına karşı yürüttüğü bir kalem tartışmasında açıklamıştır” (Lessing, 1781, s. 82'ten aktaran: Lukacs, 2001, s. 18).

Katharsis kuramında Aristo dramatik yapısıyla yalnızca tragedya, korku ve acıma duygulanımları üzerine durmuş ve bu estetik kuramlarında yaygın bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Katharsis kavramı sanıldığından çok daha geniş bir boyutta incelemeli ve yaşamın içinde yer alan önemli bir öge olduğu kabul edilmiştir. Sanatçılar yaratma sürecindeyken her zaman yeniden ele aldığı bir konu ve gerçekliğin estetik düzlemine yerleştirebileceği bir katharsis yaratmalıdır.

Aristo'nun sanat anlayışında vurguladığı bir diğer konu ise mimesis yani taklittir. Aristo bütün sanatların birer mimesisten ibaret olduğunu ve sadece taklidin biçime göre ayrılacaklarını savunmaktadır. Daha çok pratik nitelikte olan bu ayırıcı ögeler yoluyla; şiiri resimden ya da komedyayı tragedyadan ayırt edilebilmektedir. Şiir sanatı kelimelerden, ritimden ezgiden yararlanırken resim sanatı ise çizimlerden ve renklerden yararlanmaktadır. Üstün ve göze çarpan kişilerin tiplerini taklit eden tragedyanın yanı sıra komedyaya ise alt kültüre ait tiplerini kendine konu edinmektedir. Destan ise tragedya gibi üst gördüğü kişileri kendine taban alırken tek fark destanın bunu şiirsel bir anlatıyla; tragedyanın ise dramatik bir yol ile anlatması Aristo'nun bahsettiği nitelikli ayrımlara örnektir. Bütün bu ayrıma karşı özünde bütün sanatların ortak özelliği olan mimesis kuramı sanatta hiçbir şeyin kendiliğinden var olamayacağını; mutlaka bir yerden alıntılındığını savunur. Buna ek olarak aynı zamanda taklidin hiçbir zaman kendisiyle karıştırılmaması gerektiğine dikkat çeken Aristo, mimesisin gerçeklik mi yoksa gerçekliğin taklidi mi olduğu sorusunu oluşturmuştur. Buna karşılık olarak Aristo doğadaki bakamadığınız şeylerin sanatsal kopyaları olduğunda ancak gerçekçi bir biçimde tasvir edildikleri takdirde hoşlandığımızı vurgular.

Özetle bir resmin, şiirin ya da taklit edilen her şeyin taklit edilen obje ya da nesnenin kendisi görünürde hoş olmasa bile haz verdiğini söylemektedir. Çünkü haz verenin nesne olmadığını ve bu nesnenin tam anlamıyla yansıtılmasından dolayı hazın duyulduğunu ifade etmektedir. Bunun sonucunda taklit ile taklit edilen arasındaki fark nasıl bir çalışma olduğuna göre fark edilmektedir. İdealistlerin yaptığı yorumlara göre Aristo her zaman gerçeklikten daha üstün olan bir gerçeklikten söz etmiş ve sanatçının örnek aldığı modelini olduğu gibi değil olmaları gerektiği gibi taklit etmesi gerektiğini vurgulamıştır.

Bu yüzden mimesisin asıl konusu gerçeklik ya da taklit değildir. Varlık bu ideal yapıyı gerçekleştirmek ve yetkinliğine kavuşturmak üzerine eğilimli bir yapıya sahiptir ancak bu kavuşturma çok sayıda farklı rastlantılarla engellenmektedir. Mimesis ise bütün rastlantılardan sıyrılmış ve engelleyici koşullardan arınmış olan gerçekliğin kendisidir. Bundan yola çıkarak mimesis'in belli değişkenlerin içinde değişmeyen tek şeyin taklidi olduğu söylenebilir. Tikelin içinde yani tümelin mimesis olduğunu savunan fikri idealistler bütün temel-idealarında taklit edildiğini ileri sürmüşlerdir. Özetle mimesis bir taklit ve gerçekliği görünürde olduğu gibi tek bir boyutta yorumlamak doğru değildir. Mimesis'i yaratan bir şair dış gerçeklikle birlikte ruhsal dünyasını yansıtmaktadır.

Genel olarak Aristo'nun en önemli eserlerinden biri olan Poetika'ya bakıldığında sanatçıların kişisel katkıları ve gerçeğe karşı uygunluk-zorunluluk yasaları yukarıda ele alınan görüşleri desteklediği görülmektedir. Bir sanatçının bir nesneyi yansıtabilmesi için onu iyi tanınması ve bütün yönleriyle inceledikten sonra taklit edilebilir olduğunu söylemiştir. En zor sanat eserleri yaşamın olgularından ve somut süreçlerinden uzak olduğunda ortaya çıkmaktadır. Hayali ya keyfi ortaya bir gelişigüzel bir eser koymak onu kolay ve geçersiz kılmaktadır. Çünkü bu eserler Aristo'nun uygunluk-zorunluluk yasalarından mahrumdur ve tam tersi yönde kuruntu ve uydurmaları gerçekliğin önüne koymaktadırlar. Bu açıdan bakıldığında Aristo'nun mimesis öğretisi günümüzde hala büyük bir önem ve güncellik taşımaktadır.

1.4. Toplumsal Bilincin Yansıması olarak Sanat Ve Estetik

1.4.1. Sanatın Özü

Birçok kuramcı ve sanatçı, sanatın özünü, kaynağını ve dönemlerini farklı biçimlerde açıklamış ve bunu ortaya koyarken kendi dünya görüşleri ile yaşadıkları dönemlerde sanatın toplum üzerindeki etkisini ele almışlardır. Estetik algısı ve gerçekliğin yeniden üretiminden oluşan algı kuramlarının akışı çelişkiler ve yanılgılar üzerinden ilerlemeye devam etmiş ancak sanatın özü ve sanat ile gerçeklik arasındaki ilişkiler günümüzde de hala tartışılmaya açık anlayışlardır. Çağdaş idealist estetik, sanatın kesin tanımının kuramsal bir açıklama ile yapılamayacağını söyler ve bunun ancak yaşanılan dönemin evrimi ile gerçek eğilimleri anlamakla mümkün olabileceğini vurgular. Konuyla ilgili Alman Filozof Martin Heidegger şunu ileri sürmektedir:

“İdealist estetikte sanatsal yaratının kuramsal ve ussal açıklanması, onun güçsüzlüğünün belirtisinden başka bir şey değildir. Çünkü sanat, inceleme ve çözümleme konusu olamaz. Sanat alanında atılım dönemlerinin yeni estetik görüşler ortaya koyamamış olması; yalnızca çöküş dönemlerinin bu gibi görüşleri yaratması üzerinde durulmaya değer ilginç bir noktadır” (Heidegger, 1957, s. 57’ten aktaran: Ziss, 2016, s. 21-22).

André Malraux ise estetik kuramında gerçeğin özümsemesi ve alımlama çalışmalarını yapay ve zararlı bulmaktadır. Ona göre sanatsal bir yaratımın gerçekleşebilmesi için sanatçının fani dünyasından uzaklaşıp, etrafını hayali ve usdışı fantezilerle örmesi gerekmektedir. Malraux’un bu varoluşçu düşünceleri kendi dünya görüşleriyle uyum içindedir ancak benzer görüşlerde bu dünya gerçekliğinden uzaklaşma kavramına bağlı olmayan sanatçılarda bulunmaktadır. Yeni olgucu estetik pratikliği ve toplumsal ölçütleri kendi dışında bırakarak özgün göstergeleri kendi sanat sistemine yaklaştırır. Sadece sanat dilini inceleyen yeni olgular sanatın özü ile ilgilenmezler. Mantıksal bir idealizmi benimseyen usdışıcılar gibi bunun kuramsal bir yolla açıklanamayacağını doğrularlar. Bu durum çağdaş yeni idealist estetiğin temel özelliklerinden biridir. İngiliz estetikçi Michael Chanan ise sanat ve yanılısma ile ilgili şu sözleri söylemiştir:

“Sanat yaratı mıdır yoksa yeniden yaratma mıdır? Yaratıcının kişiliğini mi dile getirir yoksa bu kişilik, yerine getirmekle yükümlü olduğu toplumsal roller

sistemiyle ortaya çıkan, toplumsal bir ürün müdür? Sanat toplumsal bilincin bir biçimi midir yoksa yeni bir gerçeklik yaratısı mıdır; bir bilgi edinme biçimi midir yoksa bir çalışma biçimi midir” (Chanan, 1972, s. 188-189’ten aktaran: Ziss, 2016, s. 23).

Sanatta gerçekçiliğin estetik özümsemesi farklı biçimler alarak yaşamda ortaya koyduğu tavrın bir kısmını yansıtmaktadır. Sanat söylemi ise toplumun özgün bilinci, gerçekçi yaklaşımı ile birlikte bir ideoloji olarak tanımlanmaktadır. Estetik ve sanat kuramları günümüzde hala var olan teknik ve bilimsel yöntemlerine karşı yönelimleriyle fark edilmektedir.

Bu bağlamdan yola çıkarak dilbilimi ya da fizyoloji gibi gösterge bilimsel çözümlene teknikleri sanatçıların yaratım sırasında başarıya ulaşmasını sağlamışlardır. Bunun sonucunda sanat bilimsel ya da ruhsal bir çözümlenmenin parçası olarak görüldüğünde gösterge sistemi ile incelenmesi gerekir. Yanı sıra estetik kuramı da gösterge bilimsel sisteminden faydalanır ancak daha karmaşık olan bu sanatsal yapıyı farklı bakış açılarıyla incelemek gerekmektedir. Gösterge bilimsel çözümlene haricinde sanatın ruhsal olarak incelenmesi sanatın özünü ortaya çıkarmak için önem taşımaktadır. Bu görüşe karşı olarak John Ruskin bilimin nesnelere arasındaki bağlantıyı incelediğini; sanatın ise insan ilişkileriyle doğru orantıda olduğunu savunmaktadır. Birbirlerinden her ne kadar farklı gibi görünseler de birçok ortak özelliği olan sanat ve bilim birbirlerine karşı çıkmadıkları sürece yapılan çözümlenelerde fayda sağlanabilmektedir.

Sanatın özü sorunsalı ideaların somutlaştırılması çözümleri üzerinde duran ve gösterge bilimsel, yapısal ya da ruhsal yöntemlerin belirli sınırlar içerisinde kullanıldığı sorunsaldır. Bu çözümlene yöntemleri abartılı olarak kullanan yazarlar ya da kuramcılar sanata karşı daha idealist bir bakış açısıyla bakmakta ve çağdaş bir çözümlene yöntemi olarak göstererek yanıltıcı bir yaklaşım sergilemektedirler. Günümüzde gündelik yaşamın hemen hemen tüm alanlarında sanatsal öğelerin girmiş ve estetik işlevinin daha farklı boyuta kayması bugün sanatın özü kavramının en büyük tartışma sebeplerinden bir tanesidir.

1.4.2. Güzellik ve Estetik

Sanat güzelliğinin anlaşılabilirliğinde kendi sıfatıyla olan idea, idealin belirlediği sanat eserleri ve sanatçının yaratıcı özgünlüğü gibi esaslar temel alınmaktadır. Sanatın ideali gerçekçiliğin içsel ve dışlar parçalanmış ayrımlarının bütünlük içerisinde birleşmesi olarak tanımlanabilmektedir. Bu parçaların her biri ruhu ve bütünlüğü görünür kılmaktadır. Tikelin tüme varımı olarak özetlenen bu kavram bazı duygulanımları ön plana çıkarır ve insanı örnek olarak bir varsayımına ulaşmak istenirse ruhun gözde yoğunlaşması, ruhun yalnızca göz aracılığı ile görmesi ya da görülmesi tikel organın göz olduğu sonucu ortaya çıkar. Çarpan kalp kendisini hayvana karşıt olarak insan bedeninin yüzeyinin her tarafında gösteriyorsa; aynı şekilde sanatın da, her şekli, görülebilir yüzeyinin her noktasında, ruhun mekânı olan ve tini görünüşe getiren bir göze dönüştürmek durumunda olduğu ileri sürülmelidir (Hegel, 1994, s. 22).

Aynı şekilde Platon'un 'Sen yıldızları seyrederken, ey, benim yıldızım! Gökyüzü olsam ve seni bin gözle görebilsem' diye seslenmesi sanatın her zaman ruhsal bir yolculuğa çıktığı göze ihtiyacı olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır. Bunun yanı sıra yapılan eylemler ya da oluşan durumlar sadece tüme varımda ortaya çıkan akıştan ibarettir. İnsanların diğer duyularının da felsefi bir önem taşıdığını düşünenler ise estetik kuramı aracılığıyla Güzeli sistematik bir şekilde sokmaya çalışmışlardır.

Bu sayede Baumgarten'den başlayan ve Kant'la devam eden bu zaman diliminde sanat estetiği teknik bir üretimden daha fazlası olarak görülen bir konuma getirilmiştir. Sınırlı kaynakları olan bir evrende yaşayan insanlar beğeni ya da takdir yetisini kazanmış ancak bu algı sanatçılar için basit bir ustalıktan ziyade doğanın onlara sunduğu kaynaktır ve bu kaynağı onlar yaratım için kullanmışlardır. Estetiğin duyuların üzerindeki bir sistematik bir disiplin olduğu düşünüldüğü taktirde sanat ve insan arasındaki ilişkiye bir sınır koymak ya da bir çerçeve içerisine hapsetmek mümkün değildir. "Kant'ın güzel karşısında yaşanan deneyimden daha fazlasına işaret ettiğini söylediği yüce, özellikle doğanın yarattığı sarsıcı görünüşler karşısında insanın yaşadığı ve onu numenal dünyaya daha fazla yaklaştıran estetik bir kategoridir" (Cömert, 2008, s. 16). Sanat kavramına yüklenen anlamların değişmesi nedeniyle yüce söylemi, estetik tartışmalarında öncelikli bir yer almaya başlamıştır. 18. yüzyıldan beri kullanılan estetik modern

bir kavram statüsünde yer almakta ve sanatı anlamlandırma çabası ait olduğun bakış açısına göre metafizik ya da metaryalist olarak değişmektedir.

Estetiğin tarihi ve ölçütleri ilişkilendirildiği bakış ve hissetme çözümlenmeleri zannedildiği gibi bir uzmanlar topluluğunun karar verdiği ya da konuşmaların bütünü değildir. Tasavvur çeşitlerinden Baumgarten'in de söylediği gibi açık olduğu halde seçik olamayan karışık tasavvurlar bulunmaktadır. Bahsi geçen açık ama karışık olarak bilinen bölge estetik kuramının alanı ve sanatın yaratımlarının gerçekleştiği kısımdır. Ancak Baumgarten'e göre estetiğin görevi bütün sanatlar içerisinde yer alan geçerli ilkeleri ele almaktır. Estetik sözcüğünün bugünkü anlamının oluşmasını sağlayan kişilerden biri olmasına rağmen I. Kant 1781 yılında yayınladığı 'Katıksız Aklın Eleştirisi' adlı eserinde Baumgarten'in bu görüşünü eleştirir. Çünkü onun yaptığı bu indirgeme kurallarını bilim düzeyine çıkartmak olanaklı değildir. "Nitekim Hegel de, Estetik Dersleri 'ne başlarken şöyle bir uyarısında 'Estetik sözcüğü, aslında duyu bilimi; duyma bilimi anlamına gelmektedir.

Bu bakımdan, bu derslerin asıl konusunu yansıtmaktan uzaktır. Estetik adından hoşnut olmasak da, bu adı kullanmakta bir sakınca yoktur. Yeter ki Estetik dediğimiz zaman, güzel sanatın felsefesi anlaşılın' demiştir" (Hegel, 1967, s. 5'ten aktaran: Cömert, 2008, s. 22. 23). Bu varsayımlardan yola çıkarak Kant ve Hegel estetik kelimesinin anlatılmak istenen şeyi yeterince açıklayamadığına dikkat çekmek istedikleri görülmektedir. Özetle estetik güzel, sanat ve düşünme etkinliği üzerine kurulu felsefi görüşlerin temel özelliklerini yansıtmakta ve bu bakımdan metafizik, sorunsalcı ve fenomenoloji olarak üç farklı estetik ayrımının ön plana çıktığı görülmektedir.

Metafizik estetik insanın somut yaşamının ötesinde güzel'i ve sanatı tanımlayan değişmez sabit ögeyi bulduğu görüşündedir. Kesinlikle hiçbir deneyime bağlı olmayan ve her yerde bulunan ya da bulunabilen sanat yapıtlarından önce gelen bağımsız bir özellik taşımaktadırlar. Bu yönelimde yer alan estetik daima geçerli ve sorgusuzca bir ilkeye olan varlığını ileri sürdüğü için sanatçıların eleştirilerine ya da yargılarına izin vermemektedir. Özetle metafizik estetik yaşamın gerçekliğine, felsefenin bağımsız formüllerine ve isteklerine uyulmasını istemektedir.

Sorunsalcı Estetik ise hiçbir alanda kesin bir çözümünü bulunamayan estetik olarak tanımlanabilmektedir. Sorunun çözümü sorunu ortadan kaldırmaz ve aynı soru her zaman farklı biçimlerde tekrar karşımıza çıkar. Geçerli bir sonuca ulaşamayacağı bilindiğinden estetiğin sorununa karşı sürekli yeni bir görünüm kazanması gerekmektedir. Metafizik eserin yaratılmasında eleştirileri ve formülleri temel alırken sorunsalcı estetikte eleştirmeni kendi beğenisinde ve yorumlarında özgür bırakmaktadır.

Bu akıma göre yetkinlik sahibi olan insanlar filozoflar değil, daha çok sanat içerisinde kendine özgün bir dünyası olan sanatçılar ve eleştirmenlerdir. Sorunsalcı akımın temsilcilerinden biri olan Ugo Spirito felsefi estetik konularına dair bütün kesinliklerin sonu geldiğini söylemiş ve sanatın taklit mi yoksa bir yaratı mı olduğu konusunda kesin bir sonuca varamamıştır. Bu yüzden sanatın tam olarak bilinmediğini ve gerçekliğin içinde sanatın neden yer aldığını sorgulamaktadır. Wittgenstein ise felsefi estetiğin anlamsız bir şey olduğunu savunur ve sanat anlayışlarının deneysel estetikle mümkün olabileceğini savunmaktadır. Armado Plebe de Whittgenstein ile aynı fikirdedir. Sanatın sadece deneysel ölçümlerle saptanabileceğini vurgular.

Son olarak fenomenolojik estetik ise sanatın özünün bir formül ile tanımlanmasının mümkün olmadığını söylemektedir. Sanatın çok yönlü olduğunu ve öncesinde saptanamayacağını savunur. Bu yüzden sanat kavramının oluşturduğu sonsuz biçimlerin kabul edilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. İnsan ruhunun parçalara ayrılma işlemini bütünü parçalamak olarak kabul eder ve sanat ile karşılaştırır. İnsan ruhu nasıl ki gerçekleştirdiği eylemler bir bütünün sonucudur; sanatta da gerçekleştirilen her duyu, his ve haz bir bütün olduğu varsayımını öne sürer.

Aynı zamanda her sanatsal yaratımın birer düşünce olduğunu ve bununda hem özerk hem de bağımlı olduğunu vurgulamaktadır. “Kavramlar ve mantık kategorileri, insan yaşantısını dıştan, metafizik bir dünyadan belirleyen kalıplar değildirler; deneyimden doğarlar, onun yazgısını taşırlar. Evet, kategoriler ve tanımlar mümkündür, ama bu kategori ve tanımlar hiçbir zaman tümellik ve ölmezlik savı taşımayacaklardır; yalnızca geçici düzenlemeler olacaklardır” (Cömert, 2008, s. 26). Bu görüşe göre değerlendirilen estetiğin görevi bütün sanat anlayışlarını ve eleştirmenlerin görüşlerini kabul eder. Sadece yapması gereken

sanatın zamanla aldığı tüm yanlarını göz önüne alması gerekmektedir. Çünkü bu organik ilişkiler bize bu bütünlüğün içerisindeki gerçekliği gösterir. Genel olarak sorunsalcı estetik fenomenolojik estetik ile karşılaştırıldığında gerçekliğin daha geçici ve düzenlenebilir olduğunu savunmaktadır. Alman düşünür Edmund Husserl'e ait olan fenomenoloji kavramı Avrupa'da bilimlerin bunalımı ve transandantal fenomenoloji adlı yazı için önem taşımaktadır (Cömert, 2008, s. 26). Husserl yazısında 19. Yüzyılın sonlarında geleneksel metafiziğin önemini yitirdiğini ve Avrupa'nın yaşadığı bunalıma dikkat çeker.

Düşüncenin gücünden, kuşkuculuğun artışından ve akıl gücüne karşı duyulan güvensizliğin seyri olarak görülen bu dönemin kendini bir doğrultuya ya da bir mutlağa bırakacağını söylemektedir. Felsefenin ancak bu metafizik isteminin yok olmasıyla mümkün olabileceğini, kategorilerin ve tanımlamaların yapılabileceğini savunur. Fenomenoloji estetik sanatının ne olduğunu sormanın yersiz olacağını çünkü yaşamın içinde var olan sanatın ancak deneyimler sonucu anlaşılabilceğini söyler.

Özetle gözlemlenen tasvirlerin fenomenoloji olduğu vurgulanmaktadır. Fenomenolojik estetiğin önemli isimlerinden biri olan Antonio Banfi ise çağdaş kültürün içinde olduğu bunalımı sanat ve sanat kuramları için olumlu bir etken olduğunu düşünmektedir. Bu bunalımın insanların içine kapandıkları kabuklarından sıyrılmaları için bir fırsat olarak görür. Bu dönemde sanatın kısıtlandığını ancak ölmediğini savunur. Dolayısıyla son dönemde ortaya çıkan farklı sanat anlayışlarını bir gerileme yerine biriken enerjinin dışavurumu olarak görmektedir. Genel olarak bakıldığında fenomenolojik estetikte sanatın tanımlarını reddeder ve uzun vadede bir formüle bağlı kalmaması gerektiğini savunur. Onlar için sanatı belli bir kural ya da tanım içerisine koymaya çalışmak sanatın yaşantısına ters düşen bir durum olarak kabul görmektedir.

4.1.3. Sanat Anlayışı

Sanat anlayışı bir sanatçının ya da bir şairin sanat ile ilgili sorunları hakkında ve kendi sanatsal kimliğinde gerçekleştirmeyi hedeflediği amaçların tamamıdır. Bunun için mesleki bir sanat anlayışının ilanı ya da programının olduğu söylemi gerekli değildir. Estetik kuramcıları genel olarak bir nitelik içerisindeyken sanat anlayışı öznel ve pratiktir. Belirli bir topluluğun beğenisini kazanmak sanat için

yeterlidir. Sanat anlayışı sanatçıların ya da eleştirmenlerin yaşadığı dönemlerde ortalama olarak kişisel tarzlara göre değişen uygulamaları estetik biçimleridir. Bir sanatçının kendi sanat anlayışı olabileceği gibi belli bir çevrenin ortak bir sanat anlayışı da olabilir.

Estetik ile sanat anlayışı arasındaki farkla ilgili Benedetto Croce iki farklı bilginin var olduğunu söylemiştir. “Sezgisel bilgi, mantıksal bilgi. Sezgisel bilgi, hayal gücü aracılığıyla, mantıksal bilgi zihin aracılığıyla elde edilir. Sezgisel bilgi bireysel’in bilgisidir, mantıksal bilgi tümel’in bilgisidir” (Cömert, s. 27. 28. 29. 31). Sezgisel bilgilerin bir şeyleri tek tek incelediğini mantıksal bilginin ise şeylerin arasındaki ilişkiyi incelediğini savunmaktadır. Özetle sezgisel bilgi daha çok hayal gücünü imgelerken mantıksal bilgi ise zihni kullanarak kavramlar üretmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

2. FİLM KURAMI VE SİNEMA

Sinema 19. Yüzyılın sonlarında fotoğraf ve bir dizi görüntülerin bilimsel olarak birleştirilmesinin (kronofotografi) bir sonucu ortaya çıkan ve günümüzde de hem işitsel hem görsel olarak toplumun beğenisini kazanmış sanat dallarından biri olarak kullanılmaya devam edilmektedir. Kullanılmaya başlanıldığı zamandan bu yana popüler eğlence aracı olarak görülen sinema günümüze kadar birçok tartışmanın konusu olmuş ve sinemanın özü ile ilgili sorular sormuşlardır.

Sinemanın bir sanat mı yoksa bir bilim mi olduğu konusunda anlaşmazlığa düşen araştırmacılar ‘sinema insanları yüceltiyor mu yoksa yozlaştırıyor mu?’ sorusuna net bir cevap bulamamışlardır. “O dönemde tartışmalar yalnızca sinemanın kendine özgü niteliklerine değil, ontolojik, epistemolojik ve antropolojik önemine odaklanmıştır, bu çerçevede verilen yanıtlar da itibarsızlaştırışı (‘sinema geleceği olmayan bir buluştur’), kuşkucu (‘gölgelerin krallığıdır’ :Maksim Gorki) ya da muzaffer (‘gözün Esperanto’sudur’: D.W Griffith) bir ton içerebiliyordu” (Elsaesser & Hagener, 2010, s. 10).

Tartışmaların son bulunduğu dönemde sinema filmlerinin birer iletişim aracı olarak görülmesi 20. Yüzyılın başlarına denk gelmektedir. Yanı sıra ilk dönemlerinde estetik kuramların arasına dâhil olan sinema, biçimci ve gerçekçi olarak ikiye ayrılmış ve filmler inşa, kompozisyon açılarından ele alınmıştır. Gerçekçiler dolaylı gerçekliğin nasıl anlatıldığına dikkat ederken biçimciler ise sinemanın anlatı yapısı bakımından izleyicileri tanığa dönüştüren yarı saydamlığa dikkat çekmişlerdir.

Bu sınıflandırma göz önüne alındığında Sergei Eisenstein, Rudolf Arnheim ve Rus Biçimcileri sinemanın yapay bir düzlemde inşa edildiğini savunurken; Siegfried Karacuer ve Andre Bazin gibi gerçekçi akımın altında toplanmışlardır. 1920'lere kadar süre gelen bu uluslararası ayrım tarihte kuramlarla ve uygulamalarla sorularına cevap arayan ya da yeni bir soru soran çalışmalara imza atmıştır. Sınıflandırılma amacıyla normatif, betimleyici, eleştirel ya da olumlayıcı karşıtlıklar gibi farklı ayrımlarda denenmiştir. Estetik film kuramı farklı bir yaklaşıma göre kendi araştırmalarıyla gelişmek yerine başka sanat disiplinlerinden etkilenen fırsatçı olarak tabir edilen bir sanattır.

Bu yaklaşım sanat tarihi, edebiyat ya da sosyal bilimler gibi farklı alanlara olan bağımlılığını vurgular ve 80'lerden sonra oldukça fazla gözlemlenen disiplinlerarası etkileşime dikkat çekmektedir. “Bu bakış açısına göre, eşsüremlî (synchronik) ya da artsüremlî (diachronic) düşünce okulları feminist (film) kuram(ı), (film) göstergebilim(i) ya da bilişsel (film) kuramı gibi adlar taşır. Bu sınıflandırmadan hareketle, bu tür kuramsal daha kapsamlı başlıklar altında toplanabilir. Bu durumda, örneğin psikolojik ile sosyolojik yaklaşımlar arasında ya da bağlamsal-antropolojik ile metinsel ya da ikonolojik yaklaşımlar arasında yapılacak bir ayırım anlamlı olacaktır” (Elsaesser & Hagener, 2010, s. 13). Bütün film tarzları ideal bir kitleye hitap etmek ister ve bu yüzden izleyici ile görüntü arasında bir ilişki kurulmaktadır.

Bu ilişkiyle ilgili oluşturulan tüm kavramları anlamlandırma ya da yorumlama çalışmaları geleneksel, avangart ya da normatif olarak belirlenebilmektedir. Örneğin klasik anlatı sineması filmin izleyiciye nasıl hitap ettiği ya da özdeşleştirme kuramlarına göre bir tanımlanır. Filmler ayrıca sinema ile izleyicinin birbirleriyle buluştukları sinemasal mekân olarak varsaymakta ve bu izleme mekânının mimari dekorasyonu ya da mizansenin kurgulanışı izleyiciyi etkileyen unsurlardan bir tanesidir.

Aynı şekilde filmlerin içerisinde yer alan nesnelerin yanı sıra renkler, sesler gibi unsurlar izleyici ile iletişim kurmakta ve bu algı kuramının bir tür etkileşiminden ibarettir. Bütün sanatlarda olduğu gibi sinema sanatının da kendine özgü bir yapısı ve şiirleri bulunmaktadır. “Sinema, hayatın çok özel bir kesitini, kâinatın bugüne dek anlamı kavranamamış ve tüm öteki sanat dallarınca dillendirilmemiş bir kesitini ifade etmek üzere doğmuştur” (Tarkovski, 2017, s. 77). Sinema sanatı da tüm sanatlar gibi ruhsal bir ihtiyacın sonucu ortaya çıkmış ve çağının sorunlarına karşı özel bir rol oynamaktadır. Sinemanın tarihi incelendiğinde insanların gerçekliği kavrayabilme ihtiyacının sonucu teknolojik bir buluş olarak çıktığı görülmektedir.

2.1. Teknoloji ve Görüntü Sanatları

Sanat yapıtlarının üretilmesinde önemli bir yeri olan teknolojilerin, aynı zamanda sanatın anlamlandırma, duygu ve düşüncelerin etkili bir biçimde iletilmesinde önemli bir rolü vardır. Bu üretim sürecindeki teknik uygulamalar,

sanat yapıtlarının var oluş sürecinde sanatsal ifade biçimine göre değişmektedir. Tarihi süreç içerisinde sanatın gelişmesi maddi imkânlarla ve olanaklara bağlı olmasına rağmen hala öznel ve yaratıcı kalmayı başarabilmiştir.

Sanat tarihine bakıldığında teknolojik gelişmeler sanatı destekleyen ve geliştiren konumda yer almış; yeni sanat yapıtlarının doğmasında önemli katkılar sağlamıştır. Sanatsal sujenin insanın zihinsel dünyasında duygulanım yoluyla anlam kazandığı düşünüldüğünde bunu somut imgesel sanatsal bir objeye çevirebilmesi için sanatçılar çeşitli teknik olanaklara ihtiyaç duymaktadırlar. Bu yüzden teknolojinin günümüzdeki yeri ve öneminden bahsedildiğinde sanatçıların görece olarak teknik uygulamalarında bağımlı konumunda oldukları görülmektedir. “Teknoloji, bir neden olarak bir yandan teknik katkılarıyla sanat ürününün biçimi üzerinde etkili olurken diğer yandan da bu biçimle içerik/anlam üzerinde yol açtığı çeşitli etkilere sahiptir” (Künüçen, 2007, s. 226).

Teknolojik üretim sürecinde herhangi bir alet kullanarak bir şey yapmak üretme anlamına gelmekte ve insanoğlu bunu bugüne kadar doğayla baş etme mücadelesinde yaşamı kolaylaştırmanın formülü olarak benimsemiştir. Düşüncelerin gelişimi ile bu yeni aletler geliştirilmiş ve teknolojinin ilerlemesi ile üretiminde artmasına neden olmuştur. Toffler’a göre teknolojik yenilikler, birbirlerini güçlendiren bir çember olarak düşünüldüğünde üç evreden oluşur. Birinci evre yaratıcı olarak düşünceden ibarettir. İkinci ise pratik olarak uygulanması, üçüncü evre ise bu uygulamaların topluma yayılmasıdır (Toffler, 1981,s.31). “Teknolojinin yayılması, yeni düşünceler doğurup, yeni yaratıcı düşünceye olanak sağladığı zaman süreç tamamlanır, çember kapanır. Zamanımızda, bu çemberi oluşturan evrelerin arasındaki süre kısalmaktadır” (Künüçen, 2007, s. 226). Sanatçıların zihinlerinde tasarladıkları ürünleri geliştirebilmeleri için teknolojik araçları kullanmaları ve tasarladıklarını somut hale dönüştürebilmeleri gerekmektedir.

Dolayısıyla bu araçlar eller ile zihin arasındaki bağlantıyı ya da alışverişi sağlar. Doğada olanı insanlığın var olduğu düzeye çıkartan teknoloji bunu yaparken var olan nesnenin özgün biçimini değiştirirler ve kültürel nesneye dönüşürler. Teknolojide yaşanan gelişmeler iletişim araçlarının niteliklerini değiştirmiş ve sinema da bundan olumlu yönde bundan etkilenmiştir. Etkilerin farklılaşması içeriklerin aktarılma tekniklerini ve biçimlerini de değiştirmiştir. Sinema ve

fotoğraf sanatlarında geliştirilen kamera gibi araçların kolay kullanımları, görüntüde istenilen biçimi, rengi, dokuyu yansıtılabilmeleri sanatçıya üzerinde kontrol sağlama ve yeniden yaratma yetisi vermiştir. “Doğadaki varlıkların, olayların fotoğrafik görüntüler haline dönüştürülme sürecinde devreye giren teknolojik aletler biçimsel bir değişikliğe yol açarken bu değişikliğe bağlı olarak da izleyiciye yeni iletiler sunarlar, değişik doyumlar sağlarlar” (Künüçen, 2007, s. 227). Monaco’ya göre bütün sanat disiplinleri toplumun siyasi, ekonomik ya da kültürel etkileri dışında teknolojisi tarafından da biçimlenirler.

Teknolojinin etkilediği sanat estetiği sistemi değişikliklere uğrar ve bu sanatsal dürtüler teknolojiyi kullanarak dışavurum sağlarlar (Monaco, 2002, s. 69-72). Monaco’ya göre eğer matbaa bulunmasaydı bir roman ortaya çıkamayacağını ve ışıklandırma teknikleri gelişmemiş olsaydı tiyatrodan yeterli verim elde edilemeyeceğini düşünmektedir. Özetle endüstri çağının sanata karşı en büyük katkısı ses ve görüntü kayıt eden araçlar olmuş ve 19. yüzyılda fotoğrafik kaydın mümkün olması sinema tekniğinin de temellerinin atılmasına sebep olmuştur.

19. Yüzyılda görüntülerin kayıt edilmesinden sonra seslerinde kayıt edilmesi sinemanın en önemli gelişmelerinden biri olmuştur. Teknoloji öncesinde insanoğlunun fiziksel özellikleri ile sınırlı olan toplumda örneğin ressam olan birinin görüntüleri imgelemesi kendi gözünün bakış açısı ile sınırlıdır. Ses ve görüntü teknolojisinin gelişmesi ile herhangi bir sanatçı yeteneklerinin sınırlarını aşarak kendini yansıtabilmiş ve bu sayede yeni iletişim tarzlarından da yararlanmışlardır. Genel olarak özetlemek gerekirse sinema sanatını diğer sanat disiplinlerinden ayıran en önemli özellik üretilen eserlerde kullanılan malzemelerdir. Bu yüzden birçok sanat dalının ortaya çıkışı insanoğlunun var oluşunda ortaya çıkmaya başlamasına rağmen teknolojinin gelişmesine bağlı olarak 19. yüzyılda gelişmiş ve nitelendirilmiştir.

İnsanın doğadaki varlıkları bir düzlem üzerinde çözümlene çabaları temelde gerçeği taklit etme üzerine kuruludur. Görüntülerin kayıt edilmesiyle teknolojik imkânlardan faydalanan sanatçılar yeni biçimler denemiş ve fotoğrafın ortaya çıkmasıyla kamera aracılığıyla elde edilen görüntülerin nesne ile arasındaki ilişkiler tartışılmaya başlanmıştır. Dolayısıyla sanatın aslında bir yansımadan ibaret olması gerçeğe aynı olmadığı görüşlerinin artmasına sebep olmuştur. Nesne ile kaydedilen görüntülerin aynı olmadığını anlayan insanoğlu gerçeğe uygun bir şekilde yeniden

üretim yapmak yerine gerçek ile imge arasında yakınlık ilişkisi kurarak farklı bir kanal kurmuştur. Bununla ilgili Tarkovski şu sözleri söylemektedir:

“Sanat, sanatçının tüm dünya yasalarını sezgisel olarak yakalama arzusu şeklinde ortaya çıkar: Güzellik ve çirkinlik, insancılık ve acımasızlık, sonsuzluk ve sınırlılık. Bütün bunları sanatçı, ‘mutlak’ı yakalayan görüntüyü yaratma aşamasında kendine özgü bir tavırla yeniden şekillendirir” (Tarkovski, 2008 s. 28).

Sanatçıların görüntüyü yeniden şekillendirme süreçlerinde farklı yorumlar çıkmakta ve bu konuda Levent Kılıç ise ekrandaki görüntülerin bir tarafını gerçeğe uygun, güncel ve doğal olarak kabul eder ancak diğer tarafını ise yapmacık, mesafeli ve yorumsal olarak görmektedir (Kılıç, 2000, s. 9). Gerçeğin yansısıyla ilgili Özer Kanburoğlu ise fotoğraf her ne kadar gerçek gibi gözüken görüntüler yansıtırsa bile teknolojinin bu dili değiştirebileceğini söyler ve bu teknik sürecin her zaman bir dönüşüm olacağını vurgular (Kanburoğlu, 2003, s. 33-34). John Berger imgenin yeniden yaratılma ya da yeniden üretilme görünüşleri olduğunu savunurken sinema da yansıtılan gerçeğin, kullanılan teknolojinin yeniden üretilerek yansıtılan gerçek olduğunu söylemektedir (Berger, 1988, s. 9).

Görüntü sanatları da diğer sanatlar gibi yaratıcının sanatı olarak tanımlanmakta ve sinema gibi teknolojik araçlar öznel yaklaşımın nesnel bir canlandırmaya dönüşmesinde katkı sağlamaktadır. Sanatçılar ilk önce sanatsal malzemeyi oluşturur ve bu malzeme ile gerçeğin yansımından oluşan yeni bir dünya kurarlar. Kameranın önünde gerçek dünyaya dair izlekler varken, görüntü dışarıya aktarılırken başka bir biçimde yenedünya kurulur. Bu yüzden sanatçıların farklı yöntemler ile kameraya ve kamera önündeki nesnelere olan yaklaşımı bu yenedünyayı kurarken önem taşımaktadır. Önce sadece görüntülerin fiziki oluşum süreçlerindeki ışık, pozlandırma ve netlik gibi teknik detaylar tartışma konusu olurken sonrasında görüntülerin bir anlatım aracı olarak ne kadar uygun olduğu söz konusu olmaya başlamıştır. Özellikle sinema gibi hareketli görüntülerin bir araya gelmesiyle üretimde nesnenin ne olduğundan çok üretim sürecine daha fazla dikkat edilmeye başlanmış ve bu üretim sürecinde teknolojik araçların rolü oldukça fazladır. Bununla ilgili aynı zamanda akademisyen olan Ahmet Şefik Güngör şu sözleri söylemektedir.

“Sinema biçiminin temel malzemesi olarak kabul edilen görüntünün resimsel özelliklerinden gelen çizgi, şekil, ışık, gölge, ton, renk, leke, derinlik, ölçek, bakış açısı gibi değişkenlerine, zamana yayılan sinemanın devinimi ve görüntü teknolojisinden ödünç aldığı tüm optik, mekanik, kimyasal, elektronik değiştirme olanakları katılmakta ve bu değişkenleri sonsuz sayıda seçme ve düzenleme olanağı, gösterilen şeyin sonsuzca değiştirilebilmesine, dolayısıyla sinemada gösterilen şeyden çok, onu gösterme biçiminin önem kazanmasına neden olmaktadır” (Güngör, 1994, s. 10-11).

2.1.1. Hareketli Görüntü

Sanat tarihinde insanlar ilk olarak hayatta hareketli olan nesnelere durağan olarak bir yüzeye resmetmişlerdir. Bu resimler zamanla geleneksel çizim teknikleri ile geliştirilmiş ve boyama, kazma gibi yöntemlerle devam etmiştir. Bugün fotoğrafların temeli olan bu çizimler hareket algısı başlamadan önce ilk adım olmuştur.

Hareket yaşamın temel unsurlarından bir tanesidir ve dünya üzerindeki tüm canlılar hareket halindedir. İnsanlar tarihten bu yana kadar nesnelere hareketlerini fark ederek bunu gözlemlemiş ancak bunu gördüğü şekilde hareketli olarak çizmeyi başaramamıştır. Sadece durağan olarak tasvir edilen bu çizimler zamanla gelişmiş ve nesnelere kendi kadar etraflarında olan gölgeler ve yansımalarda gösterilmeye başlanmıştır. Karanlık bir odada parmağımızı fenerin ışığının önüne koyduğumuzda duvarda gölge ortaya çıkar ve parmaklarımızı hareket ettirdiğimizde gölgede parmaklarımızla birlikte hareket eder. İnsanlar bunu yüzyıllar önce fark etmiş ve bu gölgeyi kullanarak kendilerini ifade etmeyi başarmışlardır. Gölge yolu ile ortaya çıkan hareketli nesnelere üç farklı özelliği bulunmaktadır. Birincisi ışık düşen bir nesnenin üstüne düştüğü takdirde yüzeyde beliren gölge fiziksel bir olaydır ve gölge sayesinde yüzeyde nesnenin bir tür görüntüsünün ortaya çıkmasıdır. Son olarak ise yüzey üzerinde hareket eden gölgelerin kalıcı olmaması, ışığı kapattığın an yok olmasıdır. Bu varsayımlardan yola çıkarak gölgeyi oluşturan nesne, yüzey ve ışık olduğu ortaya çıkmaktadır. Nesnelere ışık tutularak nesnenin yüzeyde gölgeler yardımıyla hareket edişi gölge oyunu olarak bilinmektedir. Gölge oyunları tiyatro oyunlarının temeli sayılabilecek kadar eski tarihte yer almıştır ve bakıldığında sadece birer perde üzerinde ortaya

çıkan hareketli gölgelerden ibarettir. Fotoğraf ya da resim gibi kalıcı değildir. Bu yüzden hayali olarak nitelendirilmektedirler.

Karanlık kutu (Camera Obscura) ile ışığı kullanarak yüzey üzerinde bir araç kullanarak hareketli görüntü elde edilmiş ve bu karanlık kutu gerçeğe benzer görüntüler üretmektedir. Aynı zamanda kopya için kullanılan bu aygıt fotoğrafların atası olarak görülmektedir. Nesnelerin görüntülerini kopyalayan karanlık kutu, nesnelerin renklerini ve hareketlerini yüzey üzerine yansıtmakta ve nesne hareket ettiğinde kutuda da aynı hareket gözlemlenmektedir.

Karanlık kutudaki görüntü fotoğraf teknikleriyle durağan olarak çizilmiş ancak fotoğraf bu hareketli görüntünün bir karesini kaydederek çizmiştir. Karanlık kutuda ışıklar yanıp sönebilmekte, insanlar yürürken gösterilebilmektedir. Aynı zamanda gölgeler, yansımalar gibi karanlık kutunun ürettiği bu görüntülerde kalıcı değildir. İnsanlar yüzey üzerindeki bu görüntüleriyle gözleriyle görebilir ancak görme sistemleri sadece hareketleri algılamaktadır, kareleri değil. Yüzeyin sabit ve durağan olmasına rağmen gölge gibi yansımalar kara kutuda hareket halinde görülmektedir. Yüzey üzerindeki bu kalıcı olmayan hayali olarak nitelendirilen görüntüler yansıma olarak değerlendirilirler. Ancak gölgeler karanlık kutudaki görüntülerde görme duyusuyla ilgili herhangi bir yansıma değildir. Durağan bir yüzey üzerinde bir nesnenin yer değiştirmesi gerçek bir hareket olarak kabul edilmektedir.

Yüzeyde oluşan hareketli resimlerle ilgili farklı deneyler de yapılmıştır. Örnek olarak bir kâğıdın üzerine elleri yana doğru açılmış bir insan çizilmiş ve diğer resimlerde de eller birinde başında birinde belinde olacak şekilde çizilmiştir. Bu kâğıtlar ardi ardına gösterildiğinde insan gözü çizilmiş olan insanı hareket halinde görmektedir. Bu şekilde hareket ederken gözlemlenen resimler, gölgeler ya da yansımalar karanlık kutunun ürettiği görüntüler gibi değildir, kâğıt üzerindeki bu çizimlerde fiziksel bir hareket söz konusu değildir. Kâğıtta gerçekleşen olay yüzey üzerindeki resimlerin belli bir hızla gösterilmesiyle sağlanan harekettir. Karanlık kutudaki algılanan hareketle ilgili ise üç temel olgu ön plana çıkar. Bunlar hareketin kendisi, hareketin algılanması ve yüzeyin üzerinde hareketli resmin oluşmasıdır. Hareket kavramı bir nesnenin bulunduğu yerden başka yere geçmesi ve yerini değiştirmesi olarak tanımlanır ve hareket algısı görme sistemiyle gerçekleşir.

Ancak hareket algısını sadece görme duyusuyla değil, işitme ve dokunma duyularıyla da algılanabilmektedir.

Hareket algısı sabit ve durağan nesnelere aracılığıyla ortaya çıkmaktadır. İnsan hareketsiz bir şekilde durduğunda ve hareketli bir nesneye baktığında yer değiştirdiği yani hareket ettiği görülmektedir. İnsanın hareketsiz olması, bir başvuru sistemi olarak işlev görüp hareketin algılanmasını sağlamaktadır ve insanda nesne gibi hareket halinde olursa, nesnenin hareketli olduğunu algılayamaz (Kılıç, 2008, s. 176). Hareket paradoksu(karşıtlamı) olarak tanımlanan bu durum hareket halindeki nesne aynı zamanda hareketsizdir olarak açıklanmaktadır. Bahsi geçen hareket, bir nesnenin önceki konumundan başka bir konuma olan hareketidir.

Görme sisteminde işlemi ilk önce görme kanalıyla gerçekleşmektedir. Nesneden gelen uyarıcılar retina üzerinde birbiri ardına uyarması ve bunların beyine iletilmesi sonucunda hareket algısı oluşur. Görüntünün kaybolmaması için gözlerin sürekli hareket etmesi ve algılanmak istenen noktadan gözün farklı bir noktaya bakmaması gerekmektedir. Bu algı ile ilgili bahsi geçen konular gerçek anlamda fiziksel tepkimeler sonucu ortaya çıkan hareket algılarıdır.

Gökyüzündeki bulutların arkasındaki ayın ters yöne doğru gidiyor gibi görünmesi ya da bir tren hızlı giderken yol kenarında olan ağaçların geriye doğru hareket ettiği görülmektedir. Bu iki durumda da hareket eden ağaç ya da ay değildir, tren ve bulutlardır. Bu durum hareket algılanmasıyla ilgili oluşan farklı bir olgudur. Bunun gibi hareket algısı ve yanılama ile ilgili farklı bir olgu ise karanlık bir odada ışığın olduğu noktaya uzun süre bakıldığında ışık hareket ediyormuş gibi görünür. Bunu Muzaffer Sherif 'otokinetik etki' adıyla bilinen bir oda deneyini gerçekleştirirken fark etmiştir. Yanılama olan bu hareket olgusu aslında görüntünün devam etmesi, sürmesi ve stroboskopik hareket ile ortaya çıkmaktadır. Kağıtların ardı ardına hızla gösterilmesi durumunda yapılan çizimlerin hareket ediyormuş gibi görünmesi de görüntünün sürmesi olgusundan kaynaklanmaktadır.

İnsanın sahip olduğu gözler optik bir aygıta çok benzemektedir. Bu organların tek görevi retina üzerinde görüntü elde etmektedir. İçinde bulunan ağtabaka ışığa duyarlıdır ve görme duyusu bu dokuların ışıkla uyarılması sonucu işlevini gerçekleştirir. Ağtabakadaki beyine bağlı olan sinirler oluşan sinyalleri gönderir ve görme işlemi başarıyla gerçekleşmiş olur. Bir nesnenin hareketi söz konusu

olduğunda gözün her an harekette oluşan değişiklikleri algılamasına gerek yoktur çünkü belirli aralıklarla gördüğü nesnedeki arada oluşan boşlukları beyinde tamamlamaktadır. Genel olarak bakıldığında yüzey üzerinde görülen resimler eğer birbirini izleyen bir süreç içeriyorsa ve bu resimler ardı sıra bir hızla gösteriliyorsa yanılısama olarak kabul edilmektedir. Bu olgu ile ilgili önemli noktalardan biri sabit görüntülerin kullanılması ve bu sabit olan görüntülerin bir dizi resimden oluşmasıdır. Diğer bir nokta ise tamamen sabit resimlerin sağladığı hareket algısı ve tüm yanılısamaların insanın görme yetisiyle ilgili olmasıdır.

2.1.2. Büyülü Fener: Işık

İnsanoğlu şeffaf yüzeylere resimler çizmiş ve bu resimleri bir fenerden yayılan ışık sayesinde izlemişlerdir. Fenerden çıkan bu ışık şeffaf yüzeylerdeki resimlerin görünür hale gelmesi için kullanılmış ve zamanla aydınlatma sektörü için geliştirilen fenerler sanat biliminin yardımcı aracı haline gelmiştir.

Fenerin bu yöne kayması cam levhaların üzerine çizilen resimlerin optik ile fenerin kullanılmasıyla başlamaktadır. Işık kaynağı, mercek sistemi ve cam üzerinde resim ile imgenin yansıtıldığı beyaz bir yüzeyden oluşan bu aygıtta büyülü fener olarak bilinmekte ve bu aygıtta ışık kaynağı sadece bir taraftan yansıtılan bir fenerdir. Fenerin dışarıya doğru ışığını yansıtan deliğe mercek sistemi yani kondansör yerleştirilmiştir.

Bu sayede fener ışığının eşit dağılması sağlanır. Mercek sisteminin önüne cam konulduğunda fenerin ışığı cam yüzeyine eşit bir şekilde ulaşır ve camın üzerindeki resmi ışığın yayılmasına bağlı olarak büyütüp tekrar karşısındaki yüzeye yansıtır. Bir bütün olan bu sistemde kondansör, resim çizilmiş olan cam v objektif ve bir boru içerisine yerleştirilmiş fener ışığının çıktığı yerde yer almaktadır. Bu sayede camın üzerindeki küçük resmi büyütüp bir yüzey üzerinde belirmesini sağlar (Kılıç, 2008, s. 178).

17. yüzyılda kullanılmaya başlanılan bu aygıt, optik bilimin ilkelerinden çok oluşturduğu büyülü etkiden dolayı büyülü fener adını almıştır. Herhangi bir nesnenin ışık ve mercek altında ayna aracılığı ile görüntünün resmini üreten bu fener 18. ve 19. yüzyıllarda daha fazla kullanıldığı görülmektedir. Athanasius Kircher, 'Işık ve Gölgenin Yetkin Sanatı' adlı eserinde büyülü feneri tanımlamış ve

ışık kaynağını farklı aynalarla yansıtılabileceği gibi resim ve optik sistemlerini hakkında detaylı bir çalışmalar yapmıştır. Kircher büyülü fener ile ilgili geliştirdiği bilgilerin tamamen kendisine ait olduğunu söylerken aynı yıllarda Christian Huygens daha öznel bir çalışmada yüzeyin üzerinde izdüşüm olarak hayali görüntüler üreten bir aygıt üretir ve ‘Laterna Magica’ adını verdiği bu aygıtın çizimlerini yapar. Çizimlerinde büyülü fenerden farklı olarak parabolik yansıtıcı, ışık, üzerinde resim olan bir cam ve iki dışbükey mercekten ibaret ayarlanabilen objektif olduğu görülmektedir (Kılıç, 2008, s. 179).

Büyülü fener, karanlık kutu ile birlikte fotoğrafın ortaya çıkmasına büyük katkı sağlamıştır. Karanlık kutu dışardan içeriye doğru çalıştığı görülen ve görüntü toplayan bir aygıt olduğu kabul edilmektedir. Bu iki aygıtta ışığı kullanır ancak aralarındaki fark biri dışardan gelen ışığı diğeri ise içerden gelen ışığı kullanmasıdır. Dikkat edilmesi gereken bir başka konu ise zaman kavramıdır. Karanlık kutunun önünde duran nesne görüntüsü o anda yani şimdiki zamanda ortaya çıkar ve karanlık kutunun ürettiği bu görüntü o anki yani şimdiki zamandaki görüntü ile çakışır. Bu yüzden şimdi ile zamanı resmeden bir aygıt olarak görülebilir. Büyülü fener ise daha önceden çizilen bir resmi yansıttığı için şimdiki zamana ait değildir. Geçmişte olup bitmiş bir anın yeniden sunulmasından ibarettir.

Büyülü fenerde görüntü üretebilmek için yeni yüzey çalışmaları yapılmış ve ışığın gücüne bağlı olarak cam yüzey üzerindeki resim daha büyük beyaz bir duvar üzerine yansıtılmıştır. “Böylece, insanoğlu, bir aygıt aracılığıyla izdüşüm olarak görüntü üretirken, aynı zamanda yine yüzey üzerinde izdüşüm olarak durağan resimleri üretmeyi de başarmıştır” (Kılıç, 2008, s. 180). Büyülü fenerin yarattığı yüzeyin üzerindeki resim algısı değişmiş ve beyaz duvar ya da perde gibi yeni olgular ortaya çıkmıştır. Karanlık bir ortamda yüzeye yansıtılan görüntüleri izlemek insanoğlu yaşamında önemli bir yer teşkil etmiştir. Bu nedenle bu aygıtı geliştirmeye yönelik çalışmalar artmış ve bu görüntülerden oluşan iki boyutlu gerçek olmayan hayali gösteriler yapmışlardır.

2.1.3. Optik Aletler: Durağan Resim

18. yüzyıldan itibaren insan gözünün özelliklerinden etkilenecek yapılan çalışmalar sonucunda ortaya çıkan aygıtlar geliştirilmiştir. Optiğinde içerisinde bulunduğu bu çalışmalar doğrultusunda sabit duran resimlerden görüntüler üreten

aygıtlar ortaya çıkmaya başlamıştır. İnsanın görme duyusuna göre geliştirilen bu aygıtlar arasında ilki 1985'te Londra'da tanıtılan John Ayrton Paris tarafından bulunan 'thomitrop' adı verilen aygıttır. Bu aygıt daire şeklinde ve küçük bir diskten oluşmaktadır.

Bu disketin her iki yüzeyinde birbiriyle ilişkili resimler bulunmaktadır. Örneğin diskin bir yüzünde kafes varsa diğer yüzünde de bir kuş bulunur. Bu iki yuvarlak disket iki kenarından iple tutturulur ve iki tarafında bulunan iplerle çevrilir. Kendi eksenini etrafında burkulan disket döndüğünde iki yüzde bulunan resimler bir arada gözükür ve kuş kafesin sanki içindeymiş gibi görülür. Bindirilmiş görüntülerde olduğu gibi görünen resimlerde resimler arasındaki bağlantı tamamlanır. Thomitrop algısından anlaşılacağı üzere tamamen insanın görme yetisiyle ve görme sürekliliği ile ilgilidir. John A. Paris buluşuyla ilgili birbiriyle ilişkili resimlerden yanılısama olarak yüzey üzerinde başka resimler üretilebileceğini ve bunun için kendi eksenini etrafında hareket ettirerek her bir resmin uyarısını iletmek gerektiğini söylemiştir (Kılıç, 2008, s. 184).

İnsanoğlu doğayla ilgili yaptığı araştırma kadar kendi ile ilgili de birçok bilimsel çalışmalar yapmıştır. Özellikle görme ile ilgili çok sayıda çaba söz konusudur. Örneğin bahçede oturan bir adamın çevresindeki bahçede bulunan çitleri dikey çubuklar arasında görmektedir. Dikey çubuklar arasında sabit duran nesnelere rahatça görülebilir ancak çitin arkasındaki hareketli nesnelere hareketli nesnelere bakan kişinin görsel algısı farklılaşmaktadır. Örneğin çitin arkasından hızlı geçen bir taksinin tekerleklerinin hareket etmiyormuş gibi görünmesi ama çit yokken bu yanılısamanın ortaya çıkmaması algının farklılaşmasıdır. Bu görsel yanılısama daha önceden fark edilmiş ve Peter Mark Roget bu yanılısama ile ilgili şu açıklamayı yapmıştır:

“İspitlerin görüntüsünde yaşanan yanılısama her bir ispite ait farklı parçaların aynı anda görünmesinden kaynaklanıyor olmalıydı... Tek bir çizginin farklı kısımları dikey çubuklar arasından görüldüğünde retinada farklı farklı tekerlek imgeleri oluşturuyordu” (Roget, 1825, s. 119'tan aktaran: Kılıç, 2008, s. 185).

Aynı zamanda bir matematikçi olan Roget bu yanılısamaları görme sürekliliği ile ilişkilendirmiş ve bir makalesinde gözün ağtabakasına belli bir zaman içinde düşen ışıkların farklı bir yolla ölçülmesinden bahsetmiştir. Roget'in açıklamaları

ele alınacak olduğunda asıl dikkate alınması gereken durum bir nesnenin farklı bölümlerinin dikey çubukların arasından görülmesidir. Görme alanı içerisinde dikey çubukları yatak kabul edildiğinde çizgiler arasında görülen hareketli tekerlek, ağ tabakada farklı görüntüler oluşturmaktadır. Burada önemli olan şey çubukların arasındaki mesafe, açıklık ve tekerleğin hızıdır.

Görmenin sürekliliğin kesinlik kazanmasıyla görme sistemleriyle ilişkili farklı aygıtlar da üretilmiştir. Michael Faraday, Roget'in Thomitrop aygıtından sonra biraz farklı yoğunlaştığı konu hızla dönen tekerleğin yavaş görünmesi olmuştur. Farklı bir hızda ileriye doğru hareketin geriye doğru hareketmiş gibi algılanmasıyla ilgili tanımlama yapmış ve 1831'de çalışmaları sonucunda 'Faraday tekerleği' olarak bilinen bir aygıtı ortaya çıkartmıştır. Faraday'ın icadının ardından Joseph Plateau Yunancada yanılma ve görme anlamlarına gelen 'fenakistiskop' adlı aygıtı geliştirmiş ve Roget ve Faraday'ın çalışmaları gibi görme sürekliliğini kanıtlayan çalışmalara devam etmiştir. Fenakistiskop daha çok felsefi oyuncak kategorisinde yer alan optik bir aygıt olarak bilinmektedir.

"Roget'in 1825'te ortaya koyduğu dikey çubuklar arasından görünen araba tekerleği, Faraday'ın 1831'de geliştirdiği Faraday tekerleği ve 1700'lü yıllarda Sir Isaac Newton'un Optik adlı eserinde ortaya koyduğu renk çemberi (tekerliği), Plateau'nun çalışmalarının temelini oluşturmuştur" (Kılıç, 2008, s. 186).

Görmenin sürekliliği ilkesi sebebiyle görme sistemi nesneyi kesintisiz hareket ediyormuş gibi görmektedir. Fenakistiskop aygıtı bu kuralın temel doğrularını kanıtlamıştır. Plateau bu aygıt ile tekerleği aynı yönde çevirerek resimlerin yine hareketli görülmesini sağlamış ve ortaya çıkan görüntülerde hareketlerin bitiş durumları bulunmamaktadır. Aksine kinetik yani devrimsel bir akış bulunmaktadır. Hareket algısının sağlanabilmesi için gözle beyin arasında sabit duran resimler arasında bir boşluk gerekmekte ve belli bir süre zarfında resimlerin tekrar görülmesi gerekmektedir.

Plateau'nun bu aygıt ile yaptığı çalışmalarında bu sürenin bir saniyede on altı durağan resim olduğunu söylemiş ve tekrar resmin belirme süresinin saniyenin üçte biri olarak belirlemiştir. Diskin dönme hızını, disk üzerindeki açıklıkların uzaklığını ve hareketin durumlarını gösteren resimlerin sayısının belirleyici olduğunu vurgulamıştır. Plateau görme sistemi üzerindeki yaptığı çalışmalardan dolayı

görme yetisini tamamen kaybetmiş ancak hareket algısı üzerine çok sayıda yapılan çalışmayı tamamlamış ve ispatlamıştır. Plateau'nun çalışmalarının ardından Simon Ritter Von Stampfer 'strobiskop (stroboskop) adlı aygıtı geliştirmiş ve o da fenakistiskop gibi görsel algı üzerinde duran bir buluştur. Strobiskop'un ardından William G.Homer yunanca anlamı yaşam ve dönmek kelimelerinden oluşan 'zoetrop'u icat ederek fenakistiskop sisteminin döner bir tamburda uygulandığını göstermiştir. Tamburun çevresine eşit aralıklarla delikler yerleştirilerek büyüdü fener yardımıyla nesnenin hareket sürecini gösteren bu aygıt çevrildiğinde yanılısama, zoetrop'un etrafında bulunan deliklerden içeri doğru bakıldığında görülmektedir. Fenakistiskop'tan farkı hem birçok kişi tarafından kullanılabilir olması ve bakan kişinin aynaya ihtiyaç duymamasıdır.

Sanayi devrimi ile birlikte hızlanan bilimsel çalışmalar, yüzey üzerindeki hareketli görüntülerin ortaya çıkışı ve oluşturduğu yanılısamalarla ilgili icatlar sadece optik oyuncaklarla sınırlı değildir. Yukarıda bahsi geçen ağtabaka izlenimi yaratan yanılısama aygıtları dışında gösterim aygıtları da geliştirilmiştir. Tiyatro salonlarında ya da karanlık mekânlarda panorama ya da diorama gösterileri buna örnek gösterilebilir.

Fotoğrafın buluşu ile yaşanan gelişmeler yeni resmetme teknikleri oluşturmuş ve ışığa duyarlı yüzeylerde farklı biçimler yaratılmıştır. Franz von Uchatius 1853'te projektör adlı bir aygıt geliştirerek büyüdü fenerin ışık kaynağını karanlık bir odada şeffaf bir yüzeye resmi büyüterek yansıtmıştır. Belli bir yüzeye bunun gibi hareketli görüntüyü yansıtabilmek için geliştirilmiş yeni teknolojiler denenmiş ve toplumda yeni bir eğlence kültürü oluşturulmuştur. Bunun için karanlık mekânlarda toplanmaya başlayan halk yansıtma tekniğiyle görüntüleri ilgi ve merakla izlemişlerdir. Bu aygıtların ortak özelliği insan eliyle yapılmış olan resimlerin kullanılması ve zamanla sanayi devrimiyle birlikte fotoğraftan resmetme tekniği ile bu aygıtlar birleştirilmiştir.

1850'li yıllarda fotoğraf makinesinin icadı sayesinde ışık ve optik yardımıyla görüntüler kaydedilmeye başlamış ve bu görüntüler kopyalanmaya başlanmıştır. Uchatius'un projektörü ile fotoğrafın sunduğu teknik bilgiyi birleştiren Charles Coleman Sellers 1861'de kinemaskop'u icat etmiştir. Bu aygıt ile birlikte görmenin sürekliliği ilkesine fotoğraf makineleri de eklenmiştir.

2.2. Hareketli Görüntünün Mucitleri

2.2.1. Eadweard Muybridge

Fotoğrafın icadıyla birlikte resmetme ve çoğaltma teknikleri hızla yayılmış ve resmedilen bu görüntülerin kısa zaman aralıklarıyla gerçekleşmesi yanı sıra anında görüntüyü de yüzeye aktarmaya başlamıştır.

1873'te fotoğraf makinesiyle hareketin çözümlenmesi ile ilgili çalışmalar yapan Muybridge tırıs giden atların fotoğraflarını çekerek hareketin tüm aşamalarını kayıt altına almıştır. 1/500 örtücü hızda atları fotoğraflayan Muybridge sonrasında kendi geliştirdiği 'stereoscopie' ile saniyede 1/1000 hızında pozlama yapmayı başarmış ve çift objektifle tırıs giden atların fotoğraflarını çekmiştir. İlk denemesinde siluet olarak görülen atların ayaklarının bazen yere değmediği görülürken ikinci denemesinde başarılı olmuş ve 1878'de 'Atın Hareketi' adında atların fotoğraflarından oluşan bir kart serisi yayımlamıştır. Bu çalışma için Muybridge, bir koşu pistinin belli noktalarına 24 fotoğraf makinesi yerleştirmiş ve her fotoğraf makinesinin çekim düğmesine bir ip bağlamıştır. At koşmaya başladığında bu ipleri birbiri ardı sıra kopararak pozlama gerçekleşmesini sağlamıştır. Böylece 1/1000 örtücü hızında pozlama sağlayan Muybridge, atın yirmi dört ayrı fotoğrafını elde etmiştir (Kılıç, 2008, s. 194).

Ayrıca hayvanların hareketlerinden elde ettiği fotoğraflarla ilgili çalışmalarını 'Hayvan Hareketi' (1887, Animal Locomotion) kitabında yayımlamıştır. An'lar olarak değerlendirilen bu çalışmaların amacı aslında hareket halinde olan bir nesnenin hareketini sabit durduğu zamanlarda tespit etmek olmuştur. Muybridge sonrasında yanılısama olarak gördüğü hareketli görüntülerin bir yüzey üzerindeki durumunu göstermek amacıyla görüntülü projektör olarak tasarladığı 'Zeopraksinoskop' adlı aygıtı geliştirmiş ve yüzey üzerinde hareketi görüntüler oluşturmaya yönelik çalışmalar gerçekleştirmiştir. Geliştirdiği bu aygıt insanlar için bir eğlence aracı olmuş ve genel olarak hareketli görüntünün ortaya çıkışına bakıldığında yapılan çalışmaların üç temel konuda toplandığı görülmektedir: Görme sürekliliği, optik oyuncaklar, yansıtma aygıtları. Yüzey üzerinde durağan ve insan eliyle çizilmiş resimler yansıtılırken fotoğrafın icadı ile resmetme teknikleri daha sık kullanılmaya başlanmıştır. Bu gelişmelerin ardından

1877'de Charles-Émile Reynaud 'praksinoskop' adlı aygıtı geliştirerek tambur sistemini geliştirmiştir. Tamburun içine yerleştirdiği aynalar ile çizilmiş resimlerden oluşan bir yanılısma ortaya çıkartan Reynaud bunu uzun süreli hale getirmek için kenarlarına ek olarak delikler açarak çarkın dönmeye devam etmesini sağlamıştır. Bu sayede 15 dakikalık optik tiyatro gösterileri gerçekleştirmiş ve ilk toplu canlandırma gösterilerinin temelini atmıştır.

Aynı yıllarda Etienne-Jules Marey, Muybridge'nin hayvanlarla ilgili olan çalışmalarından etkilenerek 'fotograf tüfeği' olarak bilinen 'Fusil Photographique' adlı başka bir aygıt geliştirmiş ve bu makine çok sayıda olan fotoğraf makinelerinin yaptığı işi tek başına gerçekleştirmektedir. Birden çok görüntüyü aynı anda kaydetmeyi başaran bu makine yüzeyde gerçekleşen hareketi kaydetme çabalarının başlangıcı olmuştur. Fotoğrafçılıkta gerçekleşen bu yenilikler ışığa duyarlı malzemelerinde artmasına sebep olmuştur.

Bu konuyla ilgili George Eastman ışığa duyarlı olan yüzeylerin taban malzemelerini geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmış ve 1888'de selüoit tabanlı yeni bir malzeme ortaya çıkarmıştır. Geliştirdiği taban diğerlerine göre daha saydam, esnek ve dayanıklı olmasından dolayı fotoğrafçılık üzerine çalışan aygıtlarda kullanılmaya başlanılmıştır. Hareketli görüntüleri kendi buluşuyla birleştiren Eastman bunu durağan görüntülerde kullanabilmek için çalışmalar yapmıştır. Eastman'ın yaptığı bu çalışmalar hareketli görüntüleri kaydetmeye yönelik olan kamera olarak adlandırılan çalışmaların hızlanmasına sebep olmuş ve bu görüntüleri oluşturmaya yönelik film kameraları ve projeksiyonlar olarak iki farklı aygıt üzerinde yoğunlaşmışlardır (Kılıç, 2008, s. 197-198).

2.2.2. Thomas Alva Edison

İnsanların yaşamını değiştiren icatlara imza atan bu 1800'lü yıllar insanları ekonomik yönüyle büyük değişikliklere uğratmıştır. Bu gelişmelerin başında gelen teknolojinin kendisi olmuştur. Bir tarafıyla teknolojiyi yaşayanların yılları olarak tanımlanırken diğer tarafıyla araştırmacılar için bir kuluçka dönemi olarak görülmektedir. Thomas Alva Edison yaşanan bu çağın en çok bahsedilen bilim adamı olmuş ve buluşları günümüzde gerçekleşmiş olan bir çok yeniliğin temelini oluşturmuştur. 1870'lere kendi kurduğu laboratuvarında 1877'de sesi kaydedip çoğaltmayı sağlayan gramafon (phonograph) adlı aygıtı geliştiren Edison, 1887'de

hareketli görüntüler üzerine yönelmiştir. Öncelikle Muybridge'nin çalışmalarına göz atan Edison, zeopraksinoskop ile gramofonu birleştirerek ortak bir çalışma önermiş ancak zeopraksinoskop'un hareketli görüntüleri kayıt etmeyi başaramayacağını düşünen Edison bu süreçte şu sözleri söylemiştir:

“1887 yılında, bende, gramafonun kulak için yaptığını göz için yapabilecek bir aygıtı tasarlamak ve bu şekilde hareketli görüntü ve sesin bir kaynaşmasını aynı anda kaydetmek düşüncesi oluştu” (Antonia & Dickson, 1894, s. 206'tan aktaran: Kılıç, 2008, s. 198).

Bundan dolayı Edison asistanı William Kennedy Laurie Dickson ile zeopraksinoskop ve Marey'in fotoğraf tüfeği üzerinde görme sürekliliği ilkelerine göre gramafonunda sesi kaydetmesine benzer farklı bir aygıt üzerinde çalışmaya başlamışlardır. Bu süreçte Eastman'ın ışığa duyarlı yüzeyi ile ilgili buluşu Edison'un araştırmalarını etkilemiş ve 1890'da onun taban malzemesi olarak kullandığı filmi kullanarak hareketli görüntüyü kaydetmeyi başaran 'kinetograf' (kinetograph) adlı aygıtı geliştirmiş; 1891'de ise çektikleri bu filmi yüzeye yansıtan kinetoskop (kinetoscope) isimli aygıtı geliştirmişlerdir. Yunanca anlamı hareketli ve yazmak kelimelerinden gelen bu aygıt hareketli nesnelere kaydetmektedir. Hareket sürecinin sabit olan anlarını fotoğraf kareleri yardımıyla seri bir şekilde kaydetmeyi başaran bu aygıt aslında bir tür fotoğraf makinesi olarak görülmektedir.

Günümüzde var olan film kameralarının atası olarak kabul eden bu aygıtın içinde karelerin kaydedilebilmesi için bir elektrikli motor sistemi yer alır ve içerisinde motor ile uyumlu çalışan bir örtücü sistem bulunmaktadır. Ayrıca 35 milimetre film genişliğine sahip olan bu aygıt saniyede 40 görüntü kare kaydedebilmektedir. Edison ve Dickson'un kullandıkları filmin genişliği ve filmin kenarındaki deliklerin sayısı, bir görüntü karesine düşen delik sayısını çok titiz bir şekilde belirlemişlerdir (Kılıç, 2008, s. 204). Geliştirdikleri bu teknik günümüzde kullanılan 35 milimetre filmlerde hala kullanılmaya devam etmektedir.

2.2.3. Lumière Kardeşler: Sinematograf

Edison'un icadı olan kinetoscobun yoğun ilgi görmesi ve salonların bu aygıtı maddi olarak karşılayamaması daha pratik bir aygıtın geliştirilmesinde hız

kazandırmıştır. Hareketli görüntülerin kayıt edilmesi ve gösterimi esnasında insanları eğlendirme işlevi sayesinde toplum içinde hızla yayılmasına sebep olmuştur.

Amerika'dan sonra Avrupa'ya da yayılan bu aygıtı Paris'te gören Antoine Lumiere çocuklarına gördüklerini anlatır ve Auguste ve Louis Lumiere görüntüyü kutunun dışına taşımayı denerler. Aygıt üzerinde önce hareket etmesini sağlamak için tırnak düzeneğini uygulayan kardeşler hem kamera hemde gösterim aygıtı üzerinde çalışmışlardır. 48 kare pozlama yerine 16 kare pozlamanın yeterli olacağını düşünen kardeşler 1895'te gösterim aygıtı olarak 'sinematograf' (cinématographe) adlı aygıtı kullanmışlardır. Lumiere kardeşler aygıtın patentini aldıktan sonra 7 kg. ağırlığında, 20 cm. uzunluğunda ve 12 cm. genişliğinde olan kutu biçimindeki bu aygıtı üretime geçirmiştir. "Lumiere'lerin buluşu kinetoskop gibi elektrikle çalışmıyor, elle çalıştırılıyor ve aydınlatma kaynağı olarak kalsiyum ışığı kullanılıyordu" (Kılıç, 2008, s. 205).

Film çekimini, gösterimini ve aynı zamanda negatif filmin basımını gerçekleştirebilen bu aygıt planlandığı gibi 16 kare pozlama ve gösterim yapabilmektedir. Lumiere Kardeşler teknolojik bir buluşu gerçekleştirerek insan yaşamına yeni bir olgunun girmesini kolaylaştırmıştır. Cinématographe ismi zamanla kısaltılarak sadece 'cinema' yani sinema olarak kullanılmaya başlanmıştır. 1895'te yaptıkları 'La sortie des usines Lumiere' adlı ilk gösterimde bir fabrikadan çıkan işçileri gösteren kardeşler filmde geniş çekim ölçeğinde fabrika kapısını ve içeriden çıkan işçileri toplu halde göstermişlerdir. İşçilerin tamamının dağılmasıyla biten filmin ardından Lumiere kardeşler ilk ücretli gösterilerini ise 28 Aralık 1895'te Paris'te gerçekleştirmişlerdir. 'Trenin Gara Girişi' (L'Arrive d'un train en gare de La Ciotat) adlı ortalama 50 saniye süren film gösterime girmiş ve filmde trenin izleyicilerin üstüne geliyormuş gibi görünmesinden dolayı bir panik yarattığı rivayet edilmektedir.

Gösterimlerinin ardından Lumiere kardeşler el ile taşınabilir kameralarıyla sıklıkla günlük yaşamdan alınmış konuları içeren filmler yapmışlardır. Bebeğin Yemeği (1895; Le gouter de bébé) , Çocuk Kavgası (1895;Querelle enfantine), Limandan Çıkış (1895;La Sortie du Port), Bahçıvanı Sulamak (1895; L' Arroseur arrosé). Bunlar bir dakika ya da daha az süreli filmlerdir (Kılıç, 2008, s. 208).

Lumiere kardeşlerin gösterime giren filmleriyle birlikte çoğaltılabilen resmetme teknikleri gündelik yaşamda yer almaya başlamış ve Sanayi devriminin yoğun olduğu bu dönemde kitle pazarı kültürü oluşmaya başlamıştır. Sinemanın ortaya çıkışıyla canlı gösteriler artmış ve kaydedilen görüntüler artmaya başlamıştır. Zaman geçtikçe gösteri dünyasına dönen sinema teknolojinin gelişmesiyle birlikte büyümeye devam etmiş ve Lumiere kardeşlerin başlattığı bu yeni dönem ile kameralar mekân sınırlılıklarından kurtularak dış dünyaya açılmaya başlamıştır. Devrim niteliği taşıyan bu buluş teknoloji ile birlikte hayal edildiğinden çok daha fazlasını sunması ilginin devam etmesine neden olmuş ve yaşamın dış gerçekliğinin anlaşılması yönünde katkı sağlamıştır.

İnsanlar için bilgilenme ve eğlenme ortamı sağlayan sinema, Edison'un uğraşlarının aksine geniş kitlelere kısa zamanda yayılmayı başaran aygıtlardan biri olmuştur. Ancak Lumiere kardeşlerin fotoğrafa olan ilgileri onları hareketli görüntüleri sanki bir fotoğraf makinası kullanır gibi çekmeye yönlendirmiştir. "Lumiere Fabrikalarından Çıkış ve Trenin Ciotat Garı'na Varışı filmlerinde olduğu gibi, beyazperdedeki görüntülerle insanlar ve nesnelere, fiziksel çevreleri içinde etkileyici bir şekilde gösterilmektedir" (Kılıç, 2008, s. 208-209). Sinemayı geleceği olmayan bir keşif olarak tanımlayan Lumiere kardeşlerin aksine sinema zamanla sanatın içerisine de dâhil olmayı başarmış ve gelecekteki yerini kalıcı hale getirmiştir.

2.2.4. Georges Méliés: Sihirbaz

Méliés'a kadar hareketli nesnelere beyazperdede yansıtılmasından ibaret olan sinema, onun sayesinde gösteri dünyasında kendini daha belirgi hale getirmiş ve Méliés'in tiyatro geçmişi sinemayı daha canlı hale getirmiştir.

Lumiere kardeşlerin fotoğrafçılıktan gelen geçmişleri kamerayı fotoğraf makinası gibi gerçekçi olarak kullanmalarına sebep olurken, Méliés'in tiyatro geçmişi görüntülere sihirbazlık gösterileri katarak renklendirmesine sebep olmuştur. Tiyatronun temel yapı taşları olan oyunculuk, dekor ve makyaj gibi unsurlar Méliés için sinemada da geçerli olmuştur. Méliés kamera önünü tiyatro sahnesi gibi tasarlayıp mizansen anlayışını beyazperdeye uyarlamış ve sinemanın sihirbazlık numaralarını yapabileceği bir yer olarak görmüştür.

Bu yüzden 1896'da ilk sihir numaralarının gösterildiği 'Kaybolan Hanımefendi' adlı filmi çeker. Sonrasında evinin bahçesinde film çekmek için stüdyo kurar ve burada yaklaşık beş yüz adet film üretir. "Méliés, sinema çalışmaları öncesinde gerçeküstü dünyası olan bir kişiydi. Bu dünyasını filmlerine de yansıtmıştır. Sihirbazlığını sinemada uygularken, yüzey üzerinde ortaya çıkan bir hareketli görüntüden, yani kameranın bir kez çalışarak ürettiği film parçası olan çekimden bir diğerine geçerken çeşitli geçiş teknikleri belirlemiştir" (Kılıç, 2008, s. 211). Méliés'in 1902 yılında çektiği 'Aya Yolculuk' adlı filmi günümüzde halen bir başyapıt olarak kabul edilmekte ve filmde yer alan dekor, kostüm gibi öğelerin özenle seçildiği gözlemlenmektedir. "Bu filmin en önemli sahnelerinden biri Ay'ın gülen bir insan yüzü olarak resmedildiği sahnedir. Ay, patlak gözlü ve kırık dişli bir insan, yıldızlar ise müzikhollerdeki aydınlık yüzlü dansçı kızların nişangâh şeklindeki yüzleridir" Kılıç, 2008, s. 211-212).

Sahne büyücüsü olarak tanınan Méliés sinema üzerindeki gerçeklik algısını değiştirmiş ve bugünde hala var olan kurmaca sinemanın temelini oluşturmuştur. Yaşam kesitlerini birebir vermek yerine kamera tekniklerini geliştirerek hileler yapan ve izleyiciyi şaşırtan Méliés sinemayı daha farklı bir boyuta taşımıştır. Hayal gücünün ve yaratıcılığın ön planda olduğu bu filmler bugün sinemayı 7. Sanat olarak tanımlanmasına katkı sağlamıştır.

2.3. Sinemanın Gelişim Süreci

Fotoğrafın icadıyla birlikte gelişen sinema ve zaman zaman film ya da hareketli görüntü olarak tabir edilen bu dönemde yeni bir resmetme yüzeyi ortaya çıkmasıyla aynı zamanda resmedilen bu görüntülerin yeniden çoğaltılıp üreterek kitlelere yayılması hedeflenmiştir. Sinemada aslında fotoğrafa benzer olarak bir aygıt aracılığıyla resmeden ibarettir ancak sinemanın kaydedilmesi ve çoğaltılması işlemi doğrudan teknolojinin imkânlarıyla ilgili bir durum oluşturmaktadır. Bu yönüyle bakıldığında sinema da fotoğraf gibi Sanayi devriminden sonra gelişen ve yaygınlaşan araçlardan bir tanesidir.

2.3.1. Sinemanın Dili: David Wark Griffith

Amerika’da bağımsız sinemacılar tarafından Hollywood yapım şirketinin kurulmasıyla birlikte sinema farklı bir yön izleyerek sanayileşme sürecine girmiş ve bu sadece Amerika değil diğer tüm ülkelerde de benzer durumlar söz konusu olmuştur. Sinemanın izleyiciler tarafından yoğun bir ilgi görmesiyle filmlerin merakla izlenmesi bu süreci hızlandırmış ve film üretiminin artmasına neden olmuştur. 1908 yılında Monte Cristo Kontu (1908;The Count of Monte Cristo) adlı filmin gösterimiyle Hollywood endüstrileşme yolunda ilk adımını atmış ve bu süreç içerisinde beyaz perdede hareketli görüntüleri kullanarak farklı anlatım biçimleri de denemiştir.

Bu nedenle sinema kendine özgü anlatım yolları aramış ve kamera önündeki düzenlemeler Méliés’ten gelen teatral etkide kalmıştır. Sinemanın ilk ürünlerin veren Méliés’ten sonraki bu süreçte David Wark Griffith önemli bir rol üstlenmiştir. Ufak yaşlarında tiyatroyla ilgilenen ve oyunculuk, oyun yazarlığı gibi deneyimleri olan Griffith aynı zamanda Edison’n şirketi için de senaryolar yazmıştır. 1908 yılında yönetmen olarak çalışmaya başlayan Griffith sinemadaki çıraklık dönemini Porter’in yanında geçirmiş ve Porter günümüzde film tekniğini ilk anlayarak üretim yapan Amerikalı yönetmenlerden bir tanesidir.

İçerik olarak farklı olan görüntüleri kurgu ile bir araya getiren ve filmlerinde bir öykü anlatmayı amaçlayan Porter melodramatik olayları sinemaya uyarlayan ilk yönetmendir. Porter’in yanında yetişen Griffith yönetmen olduğu dönemde kamera gibi çekim araçlarının belli bir seviyede olması onları çekimlerde daha yaratıcı olmaya sevk etmiştir. Bu nedenle kamerada yatay-dikey görüntü üzerine kompozisyonlar çalışan Griffith objektifler ve tripod (üçayaklar) gibi yan donanımları da araştırmıştır. Böylece farklı odak uzaklığındaki objektiflerle çalışırken diğer yandan da kameranın bulunduğu yeri değiştirmiştir. Bu sayede farklı kamera açılarıyla ikili çekimlere başlayan Griffith oyuncuların önüne sabit duran bir kamera yerleştirip farklı bir açığa geçmek için kamerayı hareket ettirmiştir.

Bundan dolayı hareketli görüntülerde yakın çekimden geniş plana doğru akan bir kamera hareketi ortaya çıkmıştır. Griffith bu kamera açılarını kullanırken iki boyutlu yüzeyde daha farklı bir anlatım gerçekleştirebileceğini farketmiş ve bunun

için sadece genel, orta ve yakın çekim ölçeklerini kullanırken panorama genel çekim ölçeğini de denemiştir.

Böylece oyuncunun oldukça uzakta görüldüğü kamera açısı elde etmiş ve elde ettiği bu açıyla nesnelerin içinde bulunduğu üç boyutlu ayrıntılarını da görüntülere yansıtmayı başarmıştır. Kullandığı çerçeve sayesinde konuyla ilgili de izleyicilerin bir bütünlüğe bakmasını sağlayan Griffith sinema diline kameranın mekân ile ilişkisine farklı boyut getirmiştir. İzleyicilere farklı mekânları aynı anda gösteren Griffith zaman-mekân ilişkisini görüntüleri ardı ardına koymasıyla elde etmiştir. Kamerasını farklı konumlara koyarak farklı zamanlarda çekim yapmasına rağmen bir bütün haline getirdiğinde sanki her şey o an gerçekleşiyormuş hissi verir. Onun izleyiciler üzerinde elde ettiği bu his, sinema diline farklı bir yenilik ve anlam kazandırmıştır. Kameranın çektiği görüntü kadar kurgu sürecinin de önemli olduğunu ispatlayan Griffith kurgunun farklı durumlar içinde kullanılabilir bir öge olduğunu göstermiştir. “Her çekimin beyazperdede kalış süresini belirleyerek sadece dram sinemasal zaman boyutu yaratmakla dramatik bir etki elde etmekle kalmamış, aynı zamanda sinemasal zaman boyutu yaratmakla ilgili ilk adımları da atmıştır” (Kılıç, 2008, s. 226). Dikkat edilmesi gereken diğer bir konu ise Griffith’in sinema diline kattığı zaman kavramıdır.

Filmlerde yer alan zamansal akışın önemli bir yer tuttuğunu gösteren Griffith’in çekim yaptığı dönemde takvimsel zamana uyum kabul gören bir anlayış olmasına rağmen o filmde doğrusal olarak hep ileriye doğru akan zaman anlayışını, zaman sırasını bozarak takvimsel zamanı sürdürebilme yeniliğini getirmiştir (Kılıç, 2008, s. 227). Böylece takvimsel zaman akışını flashback’lerle (geriye dönüşlerle) altüst eden Griffith farklı konularda işleyebilme olağanın olduğunu ortaya çıkarmış ve bu sayede diğer sinemacılara için örnek olmuştur. Çekim açıları dışında kurgu teknikleri ve kararırma-açılma gibi yöntemleri sinema dünyasına uyarlamış ve yönettiği filmlerde senaryo, oyunculuk, dekor ve kostüm gibi öğelerle de yakından ilgilenmiştir. Griffith’in bu şekilde bir filmin her alanıyla ilgilenmesi sinema dünyasında ‘yönetmenlik’ adı verilen bir mesleği ortaya çıkarmış ve yönetmenler filmin her karesinden sorumlu olan kişi olarak tanımlanmıştır. Sinemaya getirdiği birçok yeniliğin yanı sıra günümüzde en çok bilinen ‘Bir Ulusun Doğuşu’ (The Birth of a Nation, 1915) ve ‘Hoşgörüsüzlük’ (Intolerance, 1916) adlı iki farklı başyapıtı bulunmaktadır. Sinemanın tarihsel sürecine buraya kadar genel olarak

bakıldığında Lumiere kardeşler ve diğer ilklerin getirdiği yeniliklerle beraber resmetme tekniğinden hareketli görüntünün çoğaltılması ve bu hareketli görüntülerin beyazperdeye uyarlanmasına teknolojinin rolü önemli bir etken olmuştur. Ancak bu teknolojiyi bir sanata dönüştüren Méliés ve Griffith sinemayı tamamen başka bir yöne çevirmişlerdir. Bu yön ile sinema kendi dilini oluşturarak insanlara açıklama, yorumlama gibi olanaklar sağlamıştır. Tiyatro başta olmak üzere fotoğraf gibi farklı sanat alanlarından etkilenen sinema hızla büyümeye devam ederken ortak bir paydada buluşarak kendi anlatı dilini oluşturmuş ve insanları eğlendirmeye devam etmiştir

2.3.2. Avrupa Sineması

1900'lü yıllarda bir eğlence aracı olarak ortaya çıkan sinemanın yanı sıra Sanayi devriminin yarattığı sömürge ülkelerinin paylaşımı sorunu 1. Dünya savaşına neden olmuş ve bunun sonucunda özellikle ekonomik anlamda demokratik süreci temsil eden Amerika tarihte bir süper güç olarak ortaya çıkmıştır.

Milyonlarca insanın hayatına mal olan bu savaştan sonra Amerika'nın karşısında Bolşevik Devrimi ile sosyalistleri temsil eden Sovyetler Birliği de ortaya çıkmıştır. Savaşın ardından siyasi ve ekonomik anlamda hissedilen bu güç dengeleri gündelik yaşamın konularıyla da ilgilenmiş ve sinema da bunlardan biri olmuştur. Özellikle Amerika'da Hollywood ile büyüyen bir sinema endüstrisi oluşmuş ve bunu hem ticari hem de sanatsal anlamda kullanmışlardır. Özellikle Hollywood ticari sinemanın ana merkezi haline gelmiş ancak Avrupa ülkelerinde sinemanın daha çok sanatsal anlamda kullanıldığı görülmüştür.

Henüz sesin olmadığı ve 'sessiz sinema' olarak tabir edilen bu dönemde Alman ve Fransız sinemacılar tarafından çeşitli çalışmalar olmuş ve 1919 yılında çekilen 'Dr. Caligari'nin Muayenehanesi' (Das Kabinet des Dr. Caligari) filmi toplumun buhranını yansıtan ve dışavurumcu akımın bir yansıması olarak örnek gösterilebilir. Alman sinemasının bir başyapıtı olarak kabul edilen bu film Robert Eiene tarafından çekilmiş ve 1. Dünya savaşı sonrası Almanya'nın çektiği sıkıntıları ışık-gölge oyunları ile yansıtmıştır.

Fransa'da ise insanların psikolojik durumları anlatılmaya çalışılmış, bilinçaltına değinen ve kapitalist filmleri eleştiren konular ele alınmıştır.

Gerçeküstüçülük olarak bilinen bu akımın en bilinen yönetmeni Charles Spencer Chaplin Şarlo ve onun filmleridir. Tüm ulusal sinemacıların bu alanda yaptıkları kuramsal çalışmaların etki kaynağı aslında Sovyet birliğinden gelmektedir. 1920’lerde devrimden sonra gelen yeni rejim sanat alanındaki birçok şeyin değişmesine sebep olmuş ve farklı yönelimler söz konusu olmuştur. Siyasi ve ekonomik sıkıntılar nedeniyle belli bir arayış ve yaratıcılık içerisinde olan insanlar bu olumsuz koşullara rağmen sinema üzerinde yoğunlaşmış ve sinemanın devletleştirilmesini sağlamıştır.

1919’da açılan ilk Devlet Sinema Okulu Sovyetler Birliği’nde açılmıştır. Film üretebilmek için ham filme ihtiyaç duyan bu okul, eski çekilmiş olan filmleri parçalamış ve çekim için tekrar birleştirmişlerdir. “Bu işlemi de filmlerin negatifi üzerinden yaptılar. Bu uygulama önceden tamamlanmış olan bir filmin yeniden kurgulanması demektir. Sovyetler Birliği’nde bu amaca yönelik kurgulama bölümleri oluşturulmuştur” (Kılıç, 2008, s. 234). Yapılan çalışmalar sonucunda film yapımlarında en belirleyici olan kısmın kurgu olduğu görüşü ortaya çıkmış ve Sovyetler Birliği’nin yaptığı bu çalışmalar kendi bünyesinde birçok sinemacının oluşmasına katkı sağlamıştır. Lew Vladimiroviç Kuleshov başta olmak üzere Pudovkin, Vertov ve Eisentein en tanınmış olanlarıdır.

2.3.3. Sovyet Sineması: Kuleshov, Pudovkin, Vertov ve Eisenstein

Sinema üzerine hem kuramcı hem de yönetmen olarak bilinen Kuleshov sinemada kurgu kavramını teknik anlamda kullanan ilk kişi olarak tanınmaktadır.

Kurgu teknikleri üzerine öğrencileri ile deneyler yapan Kuleshov bu çalışmaları kendi özel laboratuvarında gerçekleştirmiştir. Bu laboratuvarında yeni bir teknoloji olan sinemayı irdeleyerek yeni anlatım yolları aramıştır. “Kuleshov, farklı mekân ve zamanlarda gerçekleştirilmiş çekimleri değişik şekilde birbiri ardına sıralayarak, yani kurgulayarak, filmin nesnesi, oyuncularını, mekânları ve öyküleriyle ilgili yeni bir anlatımın ortaya çıkartılabileceğini söylemiştir” (Kılıç, 2008, s. 235).

Kuleshov kurgunun bir film için en önemli nokta olduğunu vurgularken görüntülerden sanatsal bir anlam oluşturmak için kurgunun psikolojik etkilerini ortaya çıkartabilecek teknikler geliştirmiştir. “Ona göre çekimlerin tek tek ne

anlattığı belirleyici değildir. Belirleyici olan bu çekimlerin ne şekilde bir araya getirildiği, yani nasıl kurgulandığıdır. Tek ve temel belirleyici şey kurgudur.” (Kılıç, 2008, s. 235). Kuleshov sinemaya bu şekilde yaklaşmasının iki sebebi olduğunu vurgular ve birisinin Griffith’in filmleri diğerinin ise Rus edebiyatına ait bir yazar olan Aleksandr Puşkin olduğunu söylemiştir. Amerikan filmlerine karşı gösterdiği tepkilerin nedenini yakın çekimler ve kurgu olarak gördüğünü söyleyen Kuleshov, edebi eserlerdeki etkilendiği noktanın kurgusal yapısı olduğunu vurgular.

Bunlardan yola çıkarak yaptığı çalışmalarda birbirinden ayrı yerlerde gerçekleşen olayların ya da oyuncuların adeta yan yanaymış gibi gösterilebilir olduğunu kanıtlamıştır. Her sanatın kendine özgün bir dili olduğunu ve her sanat eserinin farklı bir etki bıraktığını söyleyen Kuleshov bu niteliklerden oluşan parçaların birleşmesiyle daha farklı bir etki ortaya koyabileceğini vurgular. “Ona göre, bir filmi oluşturan parçalar da çekimlerdir. Bu parçaların birbiri ardına yaratıcı bir şekilde eklenmesiyle sinema sanatı ortaya çıkar. Bu sanatı ortaya çıkaran kurgudur” (Kılıç, 2008, s. 236).

Kuleshov sinema ile ilgili bu düşüncelerini sayısız çalışmalarıyla filme dökmüş ve sonraki yıllar da belgesel görüntüler ile oyuncuların bir arada kullanıldığı ‘Kızıl Cephede’ (Na Krasnom fronte, 1920) adlı filmi çekmiştir. 1940 yılına kadar ‘The Great Consoler’, ‘The Extraordinary Adventures of Mr. West in the Land of the Bolsheviks’ ve ‘By the law’ gibi bir çok film üreten Kuleshov’un kendi yaratıcı kişiliği yanı sıra yanında bir çok yaratıcı sinemacıyı da yetiştirmiştir. Bu gençler arasında sinema yönetmeni, oyuncu ve kuramcı olarak ön plana çıkan Vsevolod İllarionoviç Pudovkin’dir.

Kuleshov’un öğrencisi olan Pudovkin her sanat alanının kendine özgün bir malzemesi olduğu görüşünü kabul etmekte ve sinema içinde aynı şeyi vurgulamaktadır. Yazmış olduğu ‘Sinemanın Temel İlkeleri’ kitabında filmle gerçek arasındaki ilişki, filmsel uzay ve filmsel uzay kavramlarının hareketli görüntülerin arasında nasıl işlendiği konusunu ayrıntılı olarak ele almıştır. İzleyicileri psikolojik olarak etkilediğini düşündüğü kurgunun Kuleshov’a benzer olarak sinemanın en temel yapı taşlarından biri olduğu görüşündedir. Ona göre film yönetmenin yaratıcılığına bağlı olarak parçaları nasıl birleştirdiğine göre ortaya çıkmaktadır. Kurgunun izleyici üzerindeki psikolojik etkisini yönlendirdiği

görüşünde olan Pudovkin'in kuramı dışavurumcu olarak kabul edilmektedir. "Kurguyla ilgili görüşlerini 'bağlantılı kurgu' adını verdiği bir kavramla açıklarken izleyiciyi etkileme açısından beş farklı kurgu tipinden söz eder: Karşıtlık, koşutluk, sembolizm, birlikte oluş, temanın tekrarı" (Kılıç, 2008, s. 237). Kitabında ek olarak görüntülerin biçim üzerinde düşünmek olgusu üzerinde duran Pudovkin, sinema dilinin oluşturulmasıyla ilgili önemli olduğunu vurgular. Kuleshov gibi kuramsal çalışmaları yanı sıra filmlerde çeken Pudovkin'in bilinen eserleri arasında roman uyarlaması olan 'Ana' (1926) filmi ve devamında çektiği 'Petersburg'un Sonu' (1927), 'Asya Üzerindeki Fırtına' (1928) filmlerinden oluşan üçleme bulunmaktadır. 20'li yıllarda Kuleshov ve Pudovkin dışında sinemayla ilgilenen ve sinema dili ile ilgili araştırmalar yapan farklı akımları temsil eden gruplarda vardır. Bundan biri sinema-göz akımı sanat alanında yer alan sinemayı kendi değerlendirmeleriyle anlamaya ve açıklamaya çalışmıştır.

Dziga Vertov ve Denis Arkadyeviç Kaufman önderliğinde kurulan kamera-göz grubu kameranın kendisiyle ilgilenmiş ve kameranın nesnel kalması gerektiğini savunmuşlardır. Onlara göre kamera yaşamı olduğu gibi kaydetmeli ve üzerinde düzenleme yapılmamalıdır. Kameranın insan gözüne benzer olduğunu ve gerçek olayları incelemek için kullanılması gerektiğini savunmuşlardır. İnsan gözünün kusurlu olduğunu her zaman mükemmeli göremediğini ancak kamera gözünün bunu başarabileceğini vurgulamış ve insan gözü gibi görmeye yönlendirilmesinin doğru olmadığını savunmuştur. Vertov bu konuya ilişkin şu sözleri söylemektedir:

"...Ben sinema-gözüm. Ben mekanik gözüm. Ben makinayım, size dünyayı gösteriyorum, yalnız benim gösterebileceğim şekilde. Bugünden başlayarak sonsuza kadar, insanın hareketsizliğini aşıyorum, ben kesiksiz bir hareketim. Cisimlere yaklaşıyorum, cisimlerden uzaklaşıyorum, cisimlerin altına kayarım, cisimlerin üstüne tüneryim, dörtnala giden bir atın burnuna yaklaşıyorum, bir kalabalığın ortasına dalarım, hücumu kalkan askerlerin önüne düşerim, sırtüstü düşerim, uçaklarla havalanırım, düşen ve kalkan vücutlarla düşüp kalkarım" (Vertov, 1968, s. 297'den aktaran: Kılıç, 2008, s. 239).

Sinema-göz insanların gözünün göremediği şeyleri göstermeyi sağlayan araç olarak düşünülmektedir. Vertov'a göre sinema-göz sinematografide her türlü öğeyi ve unsuru inceleyebilecek bütün süreçleri kapsamaktadır. Sinemanın bir gerçek olduğu düşünüldüğünde sinemanın gerçeği izleyicilere sunması gerekir.

Yönetmenlerin ise görevi gerçeği bozmak değil gerçeği kaydetmektir. Kaydettiği görüntüleri kurgu sırasında gerçekleri ön plana çıkartacak şekilde birleştirmelidir. Vertov genel olarak hem kuramcı hem de yönetmen olarak sinemanın teknolojisi ile yakından ilgilenmiş ve sinemaya sosyal ve siyasi anlamda ideolojik açılardan da yaklaşmayı denemiştir. İdeolojik anlayışını kendi manifestosuna dönüştürmüş ve kendi kurallarını yaratmıştır. Sinemada tragedya ya da dramalara karşı olan Vertov halkın bu şekilde uyutulduğunu düşünmektedir. Senaryoların sadece uydurmacadan ibaret olduğunu söyleyen Vertov, sinemacılarının işinin bu olmadığını, asıl işlerinin hayatı yansıtmak olması gerektiğini söyler. Kendi sinema anlayışını sergilediği filmler de çeken Vertov kaynağını doğrudan yaşamın kendisinden almıştır. “Yavaşlatılmış çekimler, hareketli kameralar, çok yakın çekimler, ritmik kurgu onun filmlerinin belirleyici özelliklerindedir” (Kılıç, 2008, s. 239. 240. 241). ‘Kameralı Adam’ (1929) ve ‘On Birinci Yıl’ (1928) filmleri sinema dünyasında en bilinen filmleridir.

Sovyetler Birliği’nde sinema dünyasında Kamera-Göz grubu dışında ve Kuleshov ve Pudovkin’in yanı sıra deneysel sinema ile uğraşan bir yönelimde söz konusu olmuştur. Bu yönelimde kuramsal ve uygulamalı çalışmalar bulunmaktadır. Deneysel sinemada kuramcıları arasında aynı zamanda da yönetmen olan Sergei Mikayloviç Eisenstein bulunmaktadır.

Sinema Griffith’in filmleri sayesinde sanat ortamına girmiş ve bu ortamda ortaya farklı yönelimler söz konusu olmuştur. Doğrudan insanın görme duyusuna hitap eden sinema nesnelere doğal ortamları içerisinde beyaz perdeye aktarırken ses özelliğine henüz sahip değildir. Sesin sinemaya girmesine kadar olan döneme bu yüzden ‘Sessiz Sinema’ denmektedir. Ses ile ilgili olarak o tarihe kadar sinema da iki farklı uygulama bulunmaktadır. Biri genellikle piyano olan çalgı aletlerinden oluşan müzik ya da gösterim sırasında perdenin yanında duran bir sunucunun açıklamaları kullanılmaktadır. 20’li yıllarda sinema mekanik bir çoğaltım makinesi gibi kullanılmaya ve aynı zamanda da sanatsal başarı örnekleri vermeye devam etmiştir.

Fransa’da, Almanya’da ve Sovyetlerde farklı akımlar görülürken Amerikan sineması ise farklı bir yön izleyerek sadece ticari sinema üzerinde yoğunlaşmıştır. Güldürüler ve daha çok kovboy filmlerinin ağırlıkta olduğu sessiz sinema dönemi

toplum tarafından bir güldürü aracı olarak kabul edilmiş ve gün geçtikçe yaşama daha fazla dâhil olmaya başlamıştır.

Geleneksel resmetme teknikleri ve tiyatro sahnelerinden alıntılanan yöntemler sinemaya uyarlayan bir çok yetenekli sanatçı ortaya çıkmış ve bunlardan biri de dönemin en çarpıcı başyapıtlarına sahip olan Sergei Mikhailovich Eisenstein'dır. Eisenstein Çarlık Rusya döneminde burjuva sınıfında yer alan bir ailede yetişmiştir. Ekim Devrimi'nde orduya katılan Eisenstein, devrimin ardından ülkedeki genel buhranın etkisiyle tiyatroya yönelmiştir.

1920'lere kadar sinema fotoğrafla, çekim açılarıyla ve kurguyla açıklanmıştır ve bu sayede yönetmenler filmlerini yaparken toplumsal görüşlerini gösterme şansı elde etmiştir. Eisenstein'a göre de sinema bir kurguda farklı görüntülerin birleşmesinin farklı algıları yansıtabileceğini düşünmüştür. Bu kırmızı ve mavi renkleri karıştırıldığında mor rengin ortaya çıkması olarak düşünülebilir. Eisenstein da filmlerde yer alan farklı görüntülerin bir araya getirildiğinde farklı bir anlam ortaya çıktığı vurgular ve bunu 1925 yılında çektiği 'Potemkin Zırhlısı' filmi ile göstermiştir.

Çarlık rejiminin yıkılışını konu alan bu filmde birbiriyle alakasız görüntüleri yan yana getirilerek izleyicinin algısıyla oynar ve farklı anlamlara yönlendirmektedir. "Görüntünün işlenmesi, sözcük ya da sesin işlenmesinden çok daha bağımlıdır. Bundan dolayı görüntü ile kurgunun karşılıklı işleyişi, bütün sanatlarda aslında var olan bir sürecin ölçeğinin gerçekten genişletilmesidir. Ne var ki filmde bu süreç öyle bir kerteğe yükselmiştir ki, yeni bir nitelik kazanmış gibi görünür" (Eisenstein, 1985, s. 17). Çekimler kurgunun malzemesi ve çekimler özgün görüntülerden oluşmaktadır. Bu kurgu tekniklerini ve biçimlerinin çeşitliliğini belirler ve kurgu elde edilen bu görüntüleri yeniden yaratmak ya da biçimlendirmek için kullanılmaktadır.

Eisenstein böylece insanların sanat alanında kendini daha iyi açığa vurabileceğini söylemiştir. Bu görüşlerinden dolayı Sovyet sinemasında dikkat çeken isimlerden bir tanesi olan Eisenstein 1925 yılından sonra belgesel film kuramlarının önünü açmıştır. Gerçekçiliğin ilkeleri olan parçaların bozulmadan birleştirilmesi gibi yasal zorunluluk yerine kurgu kavramlarını desteklemiş ve sinemaya yeni bir biçim vermeyi amaçlamıştır. Bu süreçte Sovyetler sinemanın

özgün bir sanat olduğunu kabul etmiş ancak öncesinde sinemacılar tiyatro alanında araştırmalar yapmış ve Eisenstein da ilk kuramını bir tiyatro oyunu üzerinden oluşturmuştur. ‘Her Akıllının Saf Yanı’ adlı oyunun Çarpıcı Kurgu (Montazh atraksionov, 1923) adlı makalesinde sanata dair olan düşüncelerini yayımlayan Eisenstein, bu makalede tiyatronun en temel amacının izleyicinin istediğini vermek olduğunu söylemiştir. Oyuncunun sesi kostümden daha önemli olduğunu ve yöneltme araçlarının olduğunu vurgular. Tiyatronun her saldırgan anıdır; yani izleyiciyi duyumsal ya da ruhbilimsel bir eyleme yönelten her öğedir. Bu öğeler, izleyicide kimi coşkusal şokları oluşturmak için deney yoluyla doğrulanabilir ve matematiksel olarak hesaplanabilir (Eisenstein, 1985, s. 16-17).

Mühendislik eğitimleri de bulunan Eisenstein sinemaya matematik kurallarına benzer bir sistem getirmek istemiştir. Dramatik sanatın mantıksal bir hale gelmesiyle ilgili Kılıç şu sözler söylemektedir:

“...dramatik sanatın etkinliğini mantıklılaştırmak için yaptığı ilk girişimdir. Böylece, bir ‘ortak payda türü’ olan izleyicinin üzerindeki farklı güçlerin etkisini azaltmayı hedeflemektedir” (Kılıç, 2008, s. 242).

Eisenstein 1924’te Gaz Maskesi adlı oyunu gerçekçi bir anlatıyla sunmak ister ancak tiyatro sahnelerinin gerçekçi anlatım için müsait bir alt yapıya sahip olmadığını anlar. Bu yüzden sinemanın gerçekçi anlatım için daha uygun bir sanat dalı olduğunu farkederek Eisenstein’in sinema alanına yönelme sebeplerden biriside budur. Eisenstein’in başyapıtında konu edildiği çarlık rejiminin yıkılışı gerçekleşmeden önce 1905 yılında bir grup Çar’a dileklerini sunmak için Kış Sarayı’na yürüyüş yaparlar. Ancak saray önünde bekleyen askerler halka ateş açarak binlerce insanın ölümüne sebep olurlar. Bundan dolayı Çar ile halkın arası açılmış ve Rusya’da genel grevler boy göstermiştir.

Aynı sene içerisinde adı ‘Potemkin Zırhlısı’ olan bir gemide denizciler bir isyan başlatır ve bu isyan Çar’ın subaylarına ve askerlerine bir başkaldırı olarak nitelendirilmektedir. Gemide çıkan isyanı bastırabilmek için önderlerini öldürmek isterler ancak denizciler isyanı subayları denize atarak sonuçlandırır. Ölen denizcilerin cenazeleri Odessa’da gerçekleştirilirken katılan halk Çar tarafından kurşuna dizilir. Bunun üstüne Potemkin Zırhlısının tayfası Çar’ın askerlerini topa

tutar ve bağı olduğu filodan ayrılarak Karadeniz'e açılır. Erzağı biten Zırhlılar sonunda Romenler'e teslim olurlar.

Bu öykü dünya tarihinde yer edinmiş en büyük isyanlardan bir tanesi olmuştur ve Eisenstein'den bu olayın 20. Yıldönümü kutlamaları için filmini çekmesi istenmiştir. Eisenstein kendisine sipariş edilen film yerine Potemkin Zırhlısı üzerinde yoğunlaşır ve o anı adeta tekrar yaşatan kalabalık bir kadro kullanır. Daha önce hiç kullanılmamış kamera hareketleri kullanan Eisenstein'in 'Potemkin Zırhlısı' toplamda beş bölümden oluşmaktadır: İnsanlar ve Kurtlar, Kılıç Güvertesindeki Facia, Kan 'İntikam' diye Bağırıyor, Odessa Merdivenleri, Filonun Arkasına Geçiş. Bu bölümlerin olay örgüsü giriş, gelişme, doruk noktası, çatışma ve sonuç olarak anlatılmıştır.

Bu anlatım biçimi Eisenstein'in diyalektik anlayışına ve kurgusuna dikkat ettiği görülmektedir. "Eisenstein duygusal bir etki oluşturabilmek için, filmin bazı sahnelerinde nesnel zamana uyarken bazı sahne ya da çekimlerde nesnel zamanı uzatarak ya da kısaltarak estetik bir güç oluşturmuştur. Potemkin Zırhlısı'nın birçok sahnesinde bu konu açık bir şekilde görülür" (Kılıç, 2008, s. 249). Potemkin Zırhlısının yaşanmış bir olaydan alıntılanması ve birebir canlandırılması hareketli görüntülerin sanat ortamındaki önemini kanıtlar niteliktedir ve filmde kurgunun ritmik bir düzende olması, görsel düzenlemedeki titizlik ve izleyici tarafından anlaşılabilir olması filmi Bolşevik anlayışını yansıtan siyasal çalışmalardan bir tanesi haline getirmiştir. Sinema tarihinde sanat filmi olması yanı sıra bir propaganda filmi olarakta nitelenen Potemkin Zırhlısıyla ilgili Eisenstein şunları söylemiştir:

"Potemkin Zırhlısı'nın çevrilişi, yaratmanın gerçek sarhoşluğunu tattırır bize. Herkes bilir ki, yaratmanın sarhoşluğunu bir kez tadan insan bir daha kendini onun pençesinden kurtaramaz" (Eisenstein, 1984, s. 229'dan aktaran: Kılıç, 2008, s. 250). Sessiz sinema döneminde yaptığı bu başarılı çalışmadan sonra Amerika'ya giden Eisenstein geri döndüğünde 'Aleksandr Nevski' (1938) ve 'Korkunç İvan' (1945-1946) filmlerini çeker. Aleksandr filmi konusunu Rus tarihinden almış bir kahramanlık öyküsünü ele almakta ve bu tarihsel öykü aşk temasıyla karıştırılarak sunulmuştur. Renk ve çizgiler üzerinde detaylı çalışan Eisenstein örneğin yurtsever Rusları siyah rengin içerisinde serbest şekillerle gösterirken, işgalcileri beyaz ve geometrik şekillerle göstermeyi tercih etmiştir. Bu filmin başka bir özelliği ise

baştan sonra sesli çekilmesidir ve bu yüzden filmde yoğunlaştığı yer müzik olmuştur. İşitsel olarak müzik ile görüntü arasındaki uyum ilişkisini görmek istemiştir.

Diğer filmlerinden biri olan Korkunç İvan ise iki bölümden oluşur ve 16. Yüzyılda yaşamış olan bir Çar'ı konu edinmiştir. İvan tarihte halkına karşı acımasız ve şiddet yanlısı birisi olarak bilinmektedir ancak Eisenstein onun kişiliğine yönelik bir çalışma yapmamıştır. “O, bu filmin çekimi öncesinde sayfalarca notlar tutmuş, çekim ölçekleri, mekânlar ve tiplerle ilgili yüzlerce çizim yapmıştır. Çekim öncesi oyuncuların yapacağı hareketleri, aydınlatma ve müziği en ince ayrıntısına kadar tasarlamıştır. Filmin bütün sahnelerini kâğıt üzerinde en ince ayrıntısıyla görülecek şekilde çizmiştir.

Bu çizimlere bakıldığında karakterlerin yüz ifadelerinden neredeyse ses vurguları bile anlaşılır” (Kılıç, 2008, s. 253). Eisenstein istediği mizansenini kâğıt üzerinde çizerek gerçekleştirmiş ve bu işlem görselleştirme süreci olarak tanımlanmıştır. Bu süreç uzun metrajlı filmlerde senaryoyu küçük parçalara ayırarak ayrıntılı bir plan oluşturmak için kullanılmaktadır. Bu planda kameranın hangi açıyla çekim yapacağı ya da oyuncunun nerde ne konuşacağı gibi tüm unsurlar göz önüne alınıp değerlendirilmektedir. Korkunç İvan filmi bu sürecin içerisinden geçmiş ve Eisenstein bu çalışmayı başarıyla ortaya koymuştur. Bu yüzden Eisenstein'in çalışmalarına bakıldığında bir yönetmenin nasıl çalışması gerektiği ve nelere dikkat etmesi gerektiği gibi detaylar kolaylıkla öğrenilmektedir. Korkunç İvan sinema dünyasındaki bütün bilgi ve deneyimlerini ortaya koyduğu bir eser olarak görülmektedir. Filmin içerisinde resim, tiyatro ve edebiyat gibi alanlardan da edindiği bilgilerden yola çıktığını göstermekte ve sinemanın tüm sanat alanlarına açık bir ortam olduğunu ispatlamıştır.

2.4. Sinemada İmge

İnsanoğlu gelişen teknoloji ve yaşamın getirdiği felaketlerden korunabilmek için yaratıcı çalışmalar yapmış ve doğa koşullarına daha az bağımlı olma konusunda ilerleme kaydetmiştir. Bu süreç içerisinde toplumsallaşmaya başlayan insanların şuan ki durumu geçmişe göre çok daha ileride olan bir teknoloji ile doğru orantılı ilerlemektedir.

Sanayi, bilim ve ekonomi gibi hayatım tüm alanlarında sürekli devam eden çabalama ve çalışma hali bugün toplumların daha iyi şartlarda yaşamasına sebep olmuştur.

Bu yüzden 20. yüzyılda toplumsal yapılanma adı altında bir kavram ortaya çıkmış ve meslek gruplarında uzmanlık alanları artmıştır. “Hayatı ve yazgıyı belirleyen şey mesleğe bağlılık olmaya başladı. Çok daha dar çerçeveli ve çoğu kez belli bir programı olan, kapalı devre bir hayat sürer oldu insanlar” (Tarkovski, 2017, s. 79). İletişimsizlik ve tekdüzelik kavramları yükselişe geçerken bilgi alışverişleri ve imkânları azalmaya başlamıştır.

Kişilik ve bireysel niteliklere bakılmaksızın standartlaşan bireyler yaşadıkları toplumda tekdüze bir hayat yaşarken sinema doğmuş ve ekonominin kazançlı sektörlerinden biri haline dönüşmüştür. Milyonlarca izleyici için görsel ve işitsel yeni bir teknoloji olan sinema, tiyatro ve edebiyattan sonra insanların içerisindeki manevi boşluğu ve yetersizliği unutmak adına farklı bir yönelim olmuştur. 1920’li ve 30’lu yıllarda izleyiciye gerçek bir sanat sunulması ve insanların oldukça fazla ilgi görmesinin sebebi henüz yeni ve daha önce hiç görülmemiş bir teknoloji ile karşılaşmaları olmuştur. 30’lara kadar farklı arayışlar ve yenilikler içerisinde olan sinema sanatının içerisine ses ögesi eklenmiş ve gerçekliğin boyutlarını anlatmak için yeni bir imkân doğmuştur. “Yepyeni bir bütünsellik ve imgesellik içinde gerçekliğin yeni boyutlarını açmılayan bu yeni sanat, seyirciyi bütünüyle avucunun içine aldı, onu kopmaz bağlarla kendine bağladı: Öyle ki, seyircinin bir entusiastaya dönüşmemesi imkânsızdı artık” (Tarkovski, 2017, s. 81).

O dönemde gerçek sanat filmleri ve ticari filmler arasında karmaşık bir yola giren sinemanın arasındaki derinlik günümüzde daha derin bir şekilde devam ettiği görülmektedir. İzleyicinin filmlere olan bakış açılarının değişmesiyle sinemadan beklentileri yükselmiş ve bu durum yönetmenlerin kendilerine ait bir izleyici kitlesine sahip olmaya başlamasına neden olmuştur. “Beri yandan yönetmenlerin de gerçekliğin kendilerini daha fazla ilgilendiren yönlerini ele almaya, bunlarla daha derinden, uğraşmaya başladıkları görülüyor. Sadık seyirciler ve sevilen yönetmenler ortaya çıkıyor; bu bakımdan, sinema sanatının ticari bir seyirlik olarak değil de bir sanat olarak gelişmesine ilgi duyuluyorsa eğer, seyirci nezdinde toplam başarı elde etmek gibi hesaplara girmeye hiç gerek yoktur. Dahası, bugün bir filmin kitlesel bir başarıyı yakalaması, sanat ürünü olmaktan ziyade kitle kültürü ürünü

olabileceğini göstermesi bakımından kuşkuyla karşılanmaktadır” (Tarkovski, 2017, s. 82).

Teknolojinin ilerlemesi, eğitim düzeyinin artması ve insanların sinema filmlerine alışması izleyicilerin filmleri seçmesine ve sinema dilinin sürekli talebe göre değişmesine sebep olmuştur. Günümüzde başyapıt olarak görülen bir filmde bile genel çoğunluğun aynı tepkiyi vermeme ihtimali bu karmaşaya örnek gösterilebilir. Estetik ve sanat anlayışlarının insanlar üzerindeki çok farklı etkilere sahip olması ve sanatın tüm alanlarında farklı zihniyetlerin olması kimine göre iyi olan bir eserin kimine göre kötü olduğu gerçeğinin çözümü bulunmamaktadır. “Çok farklı yazgıları olan, birbirine hiç benzemeyen, karakterleri birbiriyle çelişen çok çeşitli insanı, bu insanların en çetrefil sorunlarını ele alıyor, böylece kendisinin de biçimi karmaşıklaşıyor.

Günümüzde ışıltısı, derinliği olan, deha ürünü olduğunda herkesin birleştiği bir sanat eseri karşısında bile, herkesten aynı tepkiyi vermesini beklemek tümüyle imkânsız hale geldi” (Tarkovski, 2017, s. 83). Sanattan haz alma yetisine sahip olan insanlar sevdikleri eserleri kendi beğenisine göre seçer ve sınırlar. Oysaki estetik bir duruşa sahip, iç dünyasını geliştiren birinin nesnel değerlendirme içerisinde düşünceleri herhangi bir şeyden etkilenme olmamalıdır.

Sinema sanatı ise bir açıdan yönetmenlerin gelir elde ettikleri kadar güçlü oldukları filmler üretmeyi tercih etmektedirler. Diğer bir açıdan ise yönetmen bireyselliği ve dünyayla olan ilişkisini belirlemektedir. Kendi ilişkileri doğrultusunda sergilediği özgünlüğü derinleştiren bir sanat eseri ortaya koymak için uğraşır. Sinemada imge ise gerçekliği ulaşılabilen ya da somut bir olgu değildir. İmgeler yönetmenin bireysel o an ki durumunu ve bundan kaynaklanan bir sebeple gerçekleşen bir seçimin öznelliğini yansıtmaktadır. Bireyin kaygıları ya görüşleri gibi kendi düşüncelerinden oluşan en özgün biçimi ifade eden imgeler yönetmenler tarafından bir araya getirilmeleriyle ortaya çıkmaktadırlar. Son çözümlemede günümüz insanının eksikliklerini genelleştirmek ve en kapsamlı deneyimlerini sunabilmek adına sinema sanatı bulunmaktadır.

Sanatsal imgenin kolay anlaşılabilir tarafının olmamasıyla birlikte bir tanım ile sunabilmek mümkün ve gerekli değildir. İmge ile ilgili ‘sonsuzla ulaşmaya çalışan’ ya da ‘mutlaka doğru gitmeye çalışan’ tanımları daha uygun olmuştur.

“İmgenin düşüncesi diye adlandırabileceğimiz şeyi de, çok boyutluluğu ve çok anlamlılığı içinde sözcüklerle anlatabilmek ilkesel bakımdan imkânsızdır. Bunu pratikte sanat yapar” (Tarkovski, 2017, s. 103-104).

Bir fikrin sanatsal imgeyle ilgili ifade biçimi tamamen yazarın düşünceleriyle ve hayal gücüyle ilgili yapıların bütün halini yansıtmaktadır. İnsanoğlunun yaşam tecrübesine bağlı olarak oluşturduğu bir algı sistemi oluşmuş ve otomatik olarak iletişim kurmadığı kişi ya da nesnelere güven duymaktan vazgeçmektedir. İmge sistemi insan yapısına benzemektedir. Bazı insanlar yalan söylemeyi bile beceremezsen bazı insanlar daha kurnaz, daha hırslı yapıdadır. İmgelerde bu şekilde ele geçirilemeyen bölünmeyen ama var olan şeyleri temsil etmektedirler.

Dünyanın gizemli olduğu varsayımından yola çıkıldığında imgelerinde gizemli olduğunu söylemek yersiz sayılmamalıdır. “İmge hakikat ve gerçek ile bizim Öklid uzamıyla sınırlı bilincimiz arasındaki ilişkiyi tanımlayan bir eşitliktir. Bizim dünyayı bütünselliğiyle algılayamıyor olmamıza karşın, imge bu bütünselliği ifade edebilme yeteneğine sahiptir” (Tarkovski, 2017, s. 105). İmgeler gerçeğin bir izlenimi olarak ifade edilebilir ve Vyacheslav İvanov imgenin simge ile ilişkisini şu sözlerle tanımlamaktadır:

“ Simge ancak sınırsız bir anlam bütünselliğine sahip olduğunda, kelimeleri anlatmakta, açıklamada kifayetsiz kaldığı şeyleri, ima ve telkinin o mahrem diliyle(o büyü, aziz dille) açıkladığında hakiki bir simgedir. Çok yüzlü, çok anlamlıdır, simge; buna karşın en derin anlamları hep karanlıkta kalır. Billür gibi organik bir yapıdadır, hatta bir tür monad olduğu bile söylenebilir... ve onu karmaşık yapılı, çok katmanlı alegorilerden, bulmacalardan, karşılaştırmalardan ayıran da budur... Simgeler ne anlatılabilir, ne açıklanabilir; onların bütünsellikleri ve gizemli anlamları karşısında insan daima çaresizdir” (Tarkovski, 2017, s. 105).

İmgeler gözlem doğrultusunda ters orantıda işlemektedir. Gözlemler ne kadar doğru yapılırsa imge o kadar benzersizdir ve benzersiz olması onu imge yapan temel yapı taşıdır. Dostoyevski hayatın fantastik olduğundan bahseder ve sinemada imgenin temelinin gözleme dayandığını ve ilk gözlemin fotoğraf yoluyla gerçekleştiğini söyler. Sinemada imge gözün algıladığı bir boyuttadır ancak sinemasal her fotoğrafta dünyaya ait olan bir imge taşımak gibi bir durum söz konusu değildir. Bunun yerine yönetmenin dünya tanımını somut olarak yansıtır ve bir nesne ile ilgili duyguların gözlemi olarak yaratılmaktadır. Sanatsal imgeler bazen izleyicinin kafasını karıştırıp daha çelişkili bir sunum sergileyebilir ve hatta

bazen birbirini görmezden gelen duygular yaratılabilmektedir. “Sonsuzluk, imgenin yapısına içkindir; ama insan gündelik hayat pratiğinde sürekli seçimler yapar, ayıklar, bir şeyi ötekine yeğler ve bir sanat eserini de kendi bireysel deneyimleri bağlamında değerlendirir” (Tarkovski, 2017, s. 109). Bireyler çoğu zaman nesnellikten istemsizce uzak kalır ve taraf tutarlar. Bu yüzden bir sanat yapıtı karşısında insanın ona bakışı hayattaki ihtiyaçlarıdır. Kendi ihtiyaçları doğrultusunda değerlendirme yaparlar ve bu yüzden başyapıt olarak görülen eserler tek bir anlama sahip değildir. Birden fazla çok yaklaşım ve yorumlama ile karşı karşıya kalmışlardır.

Diğer tarafından sinemada yönetmenin bir film için neye başvurduğu önceden bilirse izleyicinin filme olan bakış açısı değişir ve duygusal olarak katılım gerçekleşmez. Bundan dolayı beyazperdeye yansıtan karakterle özdeşleşme sağlamaz, öyküden kopar ve bunun yerine yönetmenin ne düşündüğünü, filmi nasıl gerçekleştirdiğini değerlendirmeye başlar.

“İmge, Gogol’ün de dediği gibi, hayat telakkilerini ve tasavvurlarını değil, hayatın kendisini ifade etmek durumundadır. İmge, hayata delalet etmez, hayatı sembolize de etmez; imge, hayat anlamında değildir, ama onun emsalsizliğini dile getirerek hayatın timsali olur, onu cisimlendirir, canlandırır. Peki, o zaman tipik ne demektir? Sanatta emsalsizlik ve tekrarlanamazlık ile tipiklik arasında nasıl bir ilişki vardır? İmgenin doğuşu emsalsizin doğuşuyla özdeş olduğuna göre burada tipikliğe yer var mıdır, varsa o yer neresidir?” (Tarkovski, 2017, s. 113).

İmgede bulunan emsalsizlik ya da tekrarı olmayan tuhaflığın tipikleşmesi kendi içerisinde paradoks oluşturmaya sebep olur ve bu garipliğe tipikliğin benzerliğine ya da öznelliğine direkt olarak bağlıdır. Tipik olan gözlemlenen sanıldığı aksine belirli olguların ortak olduğu yerlerde değil, olguların ortaya çıktığı yerlerde başlamaktadır. “Bireysellikte ısrarcı davranıldığında, genel olan sanki gözden kaçırılmakta ve doğrudan yeniden üretimin çerçevesi dışında kalmaktadır. Başka bir deyişle, genel olan, en benzersiz olguların varlık sebebi şeklinde anlaşılmalıdır” (Tarkovski, 2017, s. 113). Genel olarak bakıldığında bir sanat eserinin amacına ulaşabilmesi için bir takım uyarılarda bulunmamalı ve sinema da izleyicinin başka yönlere izleyicinin kaymasına izin vermemelidir. İzin verdiği takdirde sanat eserinden çok sanatçı dikkate alınacak ve sanatçı irdelenecektir. Sanatsal imge daha öncede söylendiği gibi tekrarlanamaz bir

olgudur ve aynı zamanda sıradan bir olgudur. Bu bakımdan Haiku'nun şiirinin bir kıtasına benzemektedir: “Bana değil, hayır, komşuya/ Gitti hışırdarak o şemsiye” (Tarkovski, 2017, s. 113). Şiirde bahsi geçen şemsiyenin farklı bir anlamı yoktur ve aslında anlatılmak istenen çok basit ve imgenin varlığı kolayca belli olmaktadır. İnsan yerine şemsiye diyerek insanı imgelemiştir. Şemsiye olarak kastettiği aslında yağmurda korunmak için insanın eline aldığı bir eşyadan fazlası değildir. Gitti hışırdarak o şemsiye derken insanı niteler ve sanatçı için bu ifade onun yaratıcılığını temsil etmektedir. Sanatsal anlatının hayranlık hissi verdiği nokta tam olarak bu imgelerde sağlanmaktadır.

İmgeler tipikliğin en kapsamlı ifadesi olmasıyla bilinmekte ve imge ne kadar çok tipik olursa o kadar benzersiz ve özgün olmaktadır. Her sanat eseri özgün ve en yalın ifade ile kendini anlatmak ister. Bu yüzden anlatılmak istenen şeyin üretimi tamamlayana dek ve son hali imgelerle kesinleşir. Sadeliğe ya da yalınlığa doğru en uygun ifade biçimini seçmek birçok sanatçı için en zor kısımdır.

Bir yandan da sanatçıyı mükemmelliğe ulaşmak ve keşiflerde bulunmak gibi ahlaki çabalar göstermek zorunda bırakmaktadır. İnsanın kendini geliştirebilmesi için gerekli olan gerçekliğe ulaşma arzusu bu çaba ile doğru orantılı bir ilişki sergilemektedir. “Sanat, ahlaki bir ideali ifade etmeye çabaladığında gerçekçidir. Gerçeklik, gerçeğe doğru atılma, gerçeğe ulaşma çabasıdır. Ve gerçek, her zaman güzeldir. Estetik ve etik bu noktada uyum içindedir” (Tarkovski, 2017, s. 114. 115).

2.4.1. Zaman, Ritim ve Kurgu Üzerine

Sinemada imge ve zamanın bir biçimi olan ritim bu hareketli görüntülerin baskın öğelerini oluşturmaktadır. Zamanın akışı, bireylerin ihtiyaçları ve davranışları, geri dönüşler ya da yorumlar, ses ve kurgu gibi öğeler sinemanın vazgeçilmez yapı taşlarından biridir ancak bunlardan birinin olmaması dâhilinde bile eserin varlığı kaybolmamakta, film yine bir sanat eseri olarak düşünülmektedir. Çünkü oyuncu, müzik ve hatta dekor olmadan bir film üretilebilir ancak vazgeçilmez tek nokta sinemasal zamandır. “Lumiére kardeşlerin daha önce de sözünü ettiğim Tren Geliyor filmi örneğin böyle bir filmidir. Amerikan ‘underground’ sinemasında da bu tür filmler vardır” (Tarkovski, 2017, s. 116). Yine bu bağlamda Pascal Aubier’in tek bir sahneden oluşan filmi örnek gösterilebilir.

Film dođa gösterimiyle başlar ve kameranın hareket sonucunda kadraja giren bir görüntünün giderek bir adama dönüşmektedir. Dramatik kurgu yavaş ilerler ve gerilim fazladır. Kamera yaklaştıkça yerde adamın öldürülmüş olduğu fark edilir. Film içerisinde kurgu, oyunculuk ve dekor bulunmamakta ancak zaman ögesinden vazgeçilmemiştir. Dramatik olarak filmin bir ritmi bulunur ve o ritim izleyiciyi sürüklemektedir.

Kısa bir film olmasına rağmen onu bir sanat eseri yapan parçaları değil bir bütün olmasıdır. Bir filmin ancak teorisini ve amacını ele almak amacıyla parçalara bölünebilir. Filmi ortaya çıkaran parçaların hiçbirisi tek başına düşünüldüğünde bir anlam ifade etmemektedir. Bu yüzden sinema gibi tüm sanatların kurguya ihtiyacı olduğu duymakta ve bu parçaların arasında seçimler yapmak ve bu seçilen parçalardan bir bütün ortaya çıkartmak gerekmektedir.

Bu parçalar bir araya getirilirken imgeler ortaya çıkar ve sahne içerisinde yer alırlar. “Kurgu burada zamanı sabitlemiş sahneleri bir araya getirir, birbirine ekler; damarlarında, kendisine hayat veren farklı ritmik basınçlarla zamanın nabzının attığı filmin bütünsel ve canlı organizmasını oluşturur” (Tarkovski, 2017, s. 117). Kurgu sineması böylece iki farklı parçalardan birleştirdiği görüntülerle yeni bir anlam ortaya çıkartır ve aynı zamanda bunu yaparken doğru ve bilinçli kurgu anlayışı gerekmektedir. Bunun için en ideali birbiri peşi sıra gelen çekim planlarını birleştirmek olabilir. Bilinçli kurgu anlayışı çekimler arasındaki bağlantıyı ya da ilişkiyi ve ritme müdahale etmez. “Filmin ritmini, sahne içinde akan zamanın karakteri belirler; bu zamanla uyum içinde ortaya çıkan ritim.

Sözün özü, filmin ritmini monte edilen parçaların uzunlukları belirlemez, onlardan akan zamanın gerilim düzeyi belirler” (Tarkovski, 2017, s. 120). Bir yönetmenin kurguda dikkat edeceği en önemli unsur aslında sadece durağan zaman ve bu zamanın filmsel akışıdır. Yönetmen hangi kurgu tekniğini kullanacak olursa olsun her sahne zamana dayalıdır ve sabitlenen zaman dışında kullandığı görüntüler ne kadar birbiri ardına eklense de bir sonuç alınmaz. Bu farklı kalıplarda olan boruları birbirine geçirmeye çalışmaktan farksız bir uğraştır. Filmsel zamanın içerisinde düşünülen kurgu her sahnede olan zamanı hesaplayarak parçaları birleştirme eyleminden oluşmaktadır. Farklı sahnelerde oluşan duygu bütünlüğü filmin ritmini belirler ancak ritim bu parçaların belli bir düzende birbirini takip

etmesi demek değildir. Aksine ritim sahnelerdeki yoğunluğu yaratır ve bir filmdeki en can alıcı öge anlamına gelmektedir.

Sinemada ritim sahnelerde görülen ve durağan hayatı film kamerası ile aktarır ve çekilen sahnelerde hayat akışı yeniden düzenlenmektedir. Böylece zamanın hareketi hakkında izleyiciye bilgi verir. Yönetmen kendi özgünlüğünü zamanı ritim ile açığa çıkartır ve kendi biçimi ile filmi süsler. “Yönetmenin kendine özgü hayat telakkisini, hayatı duyumsayış biçimine ve kendine özgü zaman arayışına uygun, doğal biçimde, organik yapıda ortaya çıkar, ritim” (Tarkovski, 2017, s. 124).

Sinemadaki ritim duygusu edebiyattaki sözcüklerin uyumuyla eş bir hissiyata sahip olduğu gibi görüşlerde bulunmaktadır. Tarskovski bununla ilgili şu sözcükleri söylemektedir: “Edebiyatta doğru seçilmemiş sözcük, sinemada doğru ayarlanmamış ritim... Her ikisi de eserin gerçekliğini yerle bir etmektedir” (Tarkovski, 2017, s. 124). Bazı yöntemlerde filmi parçalara ayırıp kurgulamak sinemasal zaman akışını bozmakta ve kesintiye uğratmaktadır ancak nitelik bakımından yeni bir zaman döngüsü ortaya çıkar.

Sahnelerin birbirinden ayırarak parçalamak aslında rastlantısal değil, yönetmenin seçimleri anlamına gelmektedir. Bu seçimler ise filmin bütünlüğünü sağlamak ile ilgilidir. Eğer ki yapılan geçişlerde bu bütünlük sağlanmamışsa yönetmenin seçimlerindeki anlamsızlık ortaya çıkar ve bu izleyici fark etmektedir. Sinemasal zaman ile ilişkili olarak film içerisinde yapılan yavaşlatmalar ya da hızlandırmalar gibi ritim içerisinde yapılan değişiklikler sahnede bir anlamsızlık yaratırsa izleyici özdeşleşimden ayrılarak filmi sorgulamaya başlar.

Bu durum ritmin aksaması olarak bilinmektedir. “Zamansal gerilimin ne çok farklı biçimi var! Sembolik bir ifadeyle dere, sel, ırmak, çağlayan, okyanus... Bunların birleştirilmeleriyle ortaya çıkan müthiş ritmik tablo, sanatçının zaman duygusunun yeni bir organik yapılanış olarak hayat bulmasıdır” (Tarkovski, 2017, s. 125). Zaman duygusunun yönetmene ait bir hayat algısı ile oluştuğu düşünüldüğünde kurgulanan parçalar birer ritmik baskı anlamına gelir ve yönetmenin imzasını oluşturan olgu ise bu ritmin nasıl kurgulandığına göre ortaya çıkmaktadır. Bilinçaltındaki düşünceye karşı yönetmenin seçimi kurgu yoluyla anlaşılabilir ve filmlerini kolay biçimlerde kurgulayan yönetmenler derinlikli yönetmen değil olarak vurgulanmaktadır. Bergman ve Kurosawa gibi

yönetmenlerin kurgu biçimlerinden filmin kime ait olduğu kolayca anlaşılır çünkü kendilerine ait bir kurgu dili oluşturmuşlardır. Kendi oluşturdukları ritim ve zaman algıları değişmemektedir. Hollywood filmlerinde de aynı şekilde hiç bozulmadan bir kurgu yapısı ve ritim bulunduğu görülmektedir.

2.4.2. Ana Fikir ve Senaryo

Filmin ana fikri ile ilgili olarak en önemli görünen sorun aslında fikrin oluştan sonra filmin gerçekleşme sürecinde bozulmamasını sağlamaktır. Filmin üretimiyle ilgili yapılan çalışmalar yüzünden ana fikrin bozulması ya da kirlenmesi riski fazladır. Bu nedenle bu süreç içerisinde ana fikir hala aynı olsa bile deforme olmaktadır.

Ana fikrin bilinçaltında oluşmaya başladığı andan itibaren stüdyoda filmin tamamlandığı ana kadar birçok kısımda deformelere uğramak zorunda kalan ana fikir bazen yönetmenin tam olarak istediğini filmde yansıtamamasına sebep olabilir. Bunun nedeni genellikle maddi olarak teknolojik yetersizlikler ya da birçok insanla yapılan fikir alışverişleridir. Yönetmen hayalinde canlandırdığı bir karakteriyle ilgili oyuncuyla çalışırken uyum sorunu yaşıyorsa karakter üzerinde ufak çaplı değişiklikler yapabilir.

Kameraman eğer çektiği sahneyi tam algılayamamış ve yönetmenin hayal ettiği hissiyatı yakalayamamışsa film sekteye uğrar. Filmin sanat yönetmeni, yönetmenin istediği gibi bir hazırlık yapması gerekir ancak istenilen şekilde dekor ya da kostümleri hazırlamaz ise bu durum filmin başarısızlığa uğratan bir etkene dönüşür. Sesçi yönetmenin arzusu dışında kendi beğendiği ya da birçok kişinin kulağına hoş gelen bir müzik oluştursa da yönetmen hayal ettiğini duymuyorsa bu durum ortaya çıkarmaya çalıştığı şeye engel olur. Bu bahsi geçen birkaç örneğin filmin yapım aşamasındaki belli parçaları olduğu düşünülecek olursa, hepsinin yönetmenin bilinçaltında yatan ana fikri gerçekleştirmek için bir bütün olması gerekmektedir. Bu yüzden bir yönetmenin auteur olabilmesi ve kendi düşüncesini hayata geçirmesi sıklıkla zor bir durumdur. Film üretilme aşamasında sıklıkla sekteye uğrar ve elde olanlar ile ana fikir yansıtılmaya çalışılmaktadır.

Senaryo ise edebi türle zaman zaman karıştırılan ya da karşılaştırılan bir sinematografi unsurlarından biridir.

Gerçek edebiyat ile film senaryosu birbirinden çok farklı olmasına rağmen sadece zaman zaman etkileşim içerisine girmişlerdir. Bir romandan ya da bir öyküden alıntılanan konuların senaryolaştırılması günümüzde de sıklıkla yapılan metinlerarası bir alışveriştir. Bu yüzden yazılan senaryoların edebi metin olduğunu söylemek doğru değildir.

Bir filmin ana fikrinden yola çıkarak işlenmesi ve olay örgüsünün dramatik olarak kurulması senaristin ya da yönetmenin işidir. Yönetmen bu süreç içerisinde herhangi bir beğendiği ya da düşüncelerine önem verdiği bir yazardan esinlenebilir ya da yardımını isteyebilir ancak bu işlem sadece katkı sağlamak anlamına gelmektedir. Yazar eğer yönetmen değilse sadece yönetmenin kafasında oluşturduğu öyküyü zenginleştirmek için çalışmalar yürütebilmektedir. Yazarın yazdığı eser edebiyat diliyle yazılmış düz bir metin ise ve bu yazı filmin temeline dönüştürülmek isteniyorsa ilk önce sinema metnine dönüştürülmesi gerekmektedir. Böylece edebi metin sinemasal düzeyde eşdeğer kazanmış yeni bir metin haline gelir.

Senaryo başından itibaren herhangi bir edebi metne bağlı değil ise sadece nasıl çekileceği üzerinde düşünülmesi gerekir. “Mükemmel bir edebiyat biçimindeki senaryo yalnızca, yapmayı düşündüğünüz filmin gerçekten dört dörtlük bir film olacağına yapımcıyı ikna etmekte işe yarar. Aslında dürüst olmak gerekirse, hiçbir senaryo, yapacağınız filmin başarısının güvencesi olamaz.

İyi senaryoları olan onlarca kötü film yapılmıştır; bunun tersi de geçerlidir kuşkusuz” (Tarkovski, 2017, s. 129). Bir filme başlarken senaryonun önceden belli ya da satın alınması filmin gizemliliğini ortadan kaldırır. Bu yüzden yönetmen ya kendisi tek başına senaryoyu yazmalı ya da yazar olan kişilerle bir çalışma yürüterek ortak bir ürün ortaya koyması daha uygun bir seçenektir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ESTETİK FİLM YAPIMI VE CANLANDIRMA SİNEMASI

3.1. Film Yapımının Teknik Uygulamaları

Bir film incelemesinde farklı yaklaşımlar göz önüne alınmaktadır. Bunlar set tasarımı gibi mizansen öğeleri, çekim açıları ve rengi ele alan mizanşat öğeleri, kurguda devamlılık ilkeleri ve ses gibi öğelerden oluşmaktadır. Bir film estetiğinin teorik olarak incelenmesi ise kendi içerisinde ikiye ayrılır: Bazin ve Kracauer'den gelen Gerçekçilik, Eisenstein ve Arnheim'den gelen Biçimcilik anlayışları. Sinemanın incelenmesiyle ilgili çok çeşitli yaklaşımlar söz konusudur. Bu yüzden Charles Altman tarafından oluşturulan listeyi kullanarak göze çarpan on farklı yaklaşımdan söz edile bilinmektedir.

1. Lumière kardeşler ve Edison gibi sinema önderlerinin sesi kullanması ve rengin geliştirilmesi gibi tekniklerin getirdiği yenilikleri vurgulayabilen bir tarihçe.
2. Var olan tekniklerin incelenmesi: Tarihsel olarak, örneğin ilk ayrıntı çekiminin ne zaman kullanıldığına dair sorular sorarak ya da sinemacıların kullanabileceği tekniklerin neler olduğunu sorarak.
3. Stüdyoların önde gelen isimleri ve yıldız oyuncuların kişiliklerin incelenmesi.
4. Film ile başta tiyatro veya roman olmak üzere diğer sanatlar arasındaki ilişkinin incelenmesi.
5. Klasik veya önemli filmlerin kronolojik tarihçesi. Bu tür tarihçeler, küçük bir film gruplarını (Yurttaş Kane, Orson Welles, 1941 gibi en olağan dışı filmleri) kanon haline getirmiştir ve filmlerin büyük bir çoğunluğunu (genellikle tipik veya sıradan filmleri) incelemenin dışına itmiştir.
6. Filmin toplum ile ilişkisinin incelenmesi.
7. Hollywood stüdyolarının bir tarihçesi.
8. Yönetmenlerin incelenmesi.
9. Biçimsel olarak ya da bir toplumsal ritüel olarak janrların incelenmesi
10. "Sansür ve anti-tröst (veya anti-tekelleşme) yasaları aracılığıyla endüstrinin düzenlenmesi çalışmalarının incelenmesi (Altman, 1977, s. 1-25'ten aktaran: Buckland, 2013, s. 2).

Altman tarafından oluşturulan bu eleştirel ve analitik inceleme yaklaşımları filmin yapım sürecinin başlangıcıyla başlar ve film pratiği ile film estetiğini kendi içerisinde birleştirmektedir. Çünkü bir film yapım sürecinde kullanılan tercihler ve uygulanan teknik yöntemler izleyiciler tarafından çözümlenmektedir.

3.1.1 Mizansen

Sahnelemek ya da sahneye koymak anlamlarına gelen mizansen kelimesinin kökeni aslında tiyatroya dayanmaktadır.

Sahne üzerindeki her şeyi temsil eden mizansen tasarımı bir yanıyla ışığı ve karakter hareketlerini tanımlamaktadır. Film incelemelerinde ise mizansene karşı farklı yaklaşımlar söz konusudur. Mizansen film çekimlerinde kurulan set ortamındaki her şeyi göz önüne almaktadır. Aynı zamanda filme alınan durumları nasıl filme kaydettiğini kastetmek geniş anlamda kullanılırken dar anlamda çekim kadrajına giren öğeleri tanımlamaktadır.

Ancak genel anlamıyla filmin nasıl çekildiği ile ilgili olayları mizansen yerine mizansat denilen terimle ifade edilir. Bu yerim ‘çekim yapmak’ ya da ‘film çekmek’ anlamlarını taşımaktadır. Mizanseni oluşturan set tasarımları jenerikte bulunan ‘Sanat Yönetmeni’ unvanına sahip olan kişi tarafından oluşturulmaktadır. Sanat yönetmenleri filmlerin yapım süreçlerinde seti ve sette bulunan dekorları seçen kişiler olarak tanımlanmaktadır.

Sinemanın doğuşundan 1950’lere kadar olan dönemde özellikle Hollywood döneminde bu kişiler arka planın düzenlenmesinden sorumlu iken günümüzde bazı yönetmenlerin yapım tasarımcıları olarak koordine etme görevini de üstlendiği görülmektedir. Prodüksiyon tasarımcıları setlerde bulunan kişilerin birlikte çalışabilmeleri için ortak görsel bir kavram geliştirir ve bu çalışma sonucunda mizansene karar verirler.

Mizansene önem veren yönetmenlerden biri olan Ridley Scott bazı projelerinde sanat yönetmenliği görevini üstlenmiş ve bu yüzden sanat yönetmenliği eğitimi de almıştır. ‘Blade Runner’ (Bıçak Sırtı, 1982) filmi için sanat ekibiyle birlikte çalışan Scott, filmin tüm ambiyansını ve mizansenini kendi tasarlamıştır. Tasarımcılar setleri oluşturmadan önce örnek modellemeler üzerine çalışır ve bu yüzden sıklıkla çizim yeteneklerini kullanırlar. Bu ekonomik açıdan

filme büyük bir katkı sağlamaktadır. Çünkü bir filmde çok sayıda set kurulumu söz konusu olduğunda seti kuracak ekibin ücretlendirmesi de doğru orantıda artmaktadır. Masraflar nedeniyle kurulacak olan setin önceden çizilmesi ve kesinleştirilmesi yapım süreci içerisinde önemli bir yer tutmaktadır.

Hollywood sinemasında göze çarpan iki büyük firmanın yaptığı set tasarımları filmlerde en çok kullanılan stüdyolar haline gelir ve bunlardan biri Warner Bross, diğeri ise MGM'dir. İkisi de filmlerin büyük oranda görüntülerini daha iyi hale getirip, filmlerin stüdyo kimliğini daha etkin hale getirmiştir.

1930'lu yıllarda Warner Bross gazete ve dergi gibi iletişim araçlarından edindiği öykülerden alıntılacağı temalarda düşük bütçeli filmler üretir. Bu yıllarda toplumun yapısını yansıtan temalardan olan 'gangsterlik' konusu söz konusu olduğu için çok sayıda gangster filmleri üzerine çalışmıştır. 'The Public Enemy' (Halk Düşmanı, 1931) ve 'Little Caesar' (Küçük Sezar, 1932) adlı filmler gangster filmlerine örnek gösterilebilir. Başlarda ekonomik nedenlerden dolayı düşük bütçeli filmler politikası içerisinde olan Warner Bross kamerasını daha basit mizansenler içerisinde kullanmıştır.

Bu durum Warner Bross stüdyolarında çekilen filmlerinin istemsizce görsel stilini oluşturmaya sebep olmuş ve yönetmenlerde bu durumu kendi çıkarlarına göre çevirmeye çalışmışlardır. Öyle ki yönetmenler bu yüzden zaman zaman sadece orta ve yakın plan kullanarak film çekmek zorunda kalmıştır.

Işık yetersizliğini gizlemek adına yapılan bu teknik setin büyük bir bölümünün karanlık olduğunu belli etmemiştir. Setin durumunu gizlemek adına kullanılan sis makineleri ise stüdyo içerisinde kullanılan ilk sis makinesi olarak dışarıya yansımıştır. Bu setler içerisinde çekilen filmlerde yer alan karakterlerin öyküleri ve koşulları birbiriyle uyumlu olarak görünür. Gangster filmlerinin hepsi bu yüzden yoksul arka planda geçmektedir. 1930'larda Warner Bross düşük bütçeli çekimler yapmasına rağmen seti ve ışığı daha özgün ve yaratıcı bir şekilde kullanarak hem kendi stilinin oluşmasını sağlamıştır.

MGM Stüdyoları ise Warner Bross'un tam aksine setlerde oldukça fazla para harcamıştır. O dönemde Hollywood'un sahip olduğu en büyük kostüm, dekor gibi mizansen parçalarının bulunduğu stüdyo olan MGM, kendi sanat yönetmenleriyle oldukça detaylı projelere imzasını atmıştır. "MGM sanat yönetmenleri, tam ve

yüksek ışıkla aydınlatılan çok ayrıntılı setler yaratmış ve çok az gölgede kalan ya da hiç gölgede kalmayan çok parlak bir görüntü oluşturmuştur.

MGM'nin felsefesi, açık ve net görüntüler yaratmak olmuştur. Bunun ortaya çıkardığı bir problem, setin zaman zaman eyleme ve yıldızlara ağır basması olmuştur” (Buckland, 2013, s. 6). Sanat yönetmenlerinin detaylı çalışmalarına ilişkin örnek çalışma verilmesi gerekirse 1939 yılında gösterime giren ‘The Wizard of Oz’ (Oz Büyücüsü) filmi MGM stüdyolarında çekilen başarılı filmlerden biri olarak örnek oluşturmaktadır. Ek olarak müzikal çekimleri için uygun bir ortam sağlayan MGM stüdyolarına mizansen için maddi olarak büyük meblağlar harcanmaktadır. Bunun karşılığı olarak yönetmenler Warner Bross’un aksine ışığı istedikleri yönde kullanabilmiş ve karakterlerini çok geniş açılardan çevresindeki farklı dekorlarla birlikte beyaz perdeye yansıtabilmişlerdir.

3.1.2. Mizanşat

Mizansen film yapım süreçlerinde set içerisindeki tüm öğeleri ve oyuncu hareketlerini kapsarken mizanşet ise filme çekilme anındaki olayları ve nasıl filme alındığını konu edinir.

Filme çekme anını yani mizansenin filme dönüştüğü anı tanımlayan mizanşat (mise-en-shot) terimi Sergei Eisenstein tarafından geliştirilen bir söylemdir. Özetle mizansen ile nasıl filme alındığı ile ilgili mizanşatla arasında bulunan ilişkiyi içerir ve başarılı bir film üretebilmek için bu ilişkinin kurulması gerekmektedir. Mizanşatın tam anlamıyla anlaşılabilmesi için kameranın pozisyonu, hareketi, çekim ölçeği, çekimin süresi ve kurgulama hızı ele alınmaktadır. Yönetmenler filmlerinde sıklıkla kullandığı uzun çekimli planlar kullandığı görülmekte ve bu da çekim tekniklerinden bir tanesini oluşturmaktadır. Yanı sıra derin odaklı çekimler üzerinde duran yönetmenler aynı zamanda rengi de filmlerinde etkin bir biçimde kullanmayı tercih etmişlerdir.

Uzun süreli sekanslara verilen bir isim olan uzun çekimin sürenin belirsizliği nedeniyle tanımı bulunmamaktadır. Film analisti olan Barry Salt konuyla ilgili özellikle Hollywood filmlerini incelemiş ve her on yılda bir en uzun çekim süresini belirlemiştir. 1940’larda bu filmlerde 9 saniyede bir planın değiştiğini söyleyen Salt, uzun çekimlerin yönetmenin isteğine bağlı olarak değişebileceğini vurgular

(Buckland, 2013, s. 8). Uzun çekimlere genel olarak bakıldığında normalden daha uzun süre olan çekimleri işaret etmektedir. Bu çekimlerde dikkat edilmesi gereken diğer bir konu ise kurgu esnasında düzenlenen uzun çekimlerdir. Yönetmenler filmi montaj esnasında yeniden düzenlerken bazı sahneleri diğerlerine göre daha uzun ya da kısa bırakmaktadırlar. Bunun nedeni sıklıkla olay örgüsünün akışı ve sinemasal zamanda akan ritim duygusudur. Kurgu yönetmene tam bir kontrol sağlar ve filmi yeni baştan yaratabilir. Alfred Hitchcock bu konuyla ilgili şu sözleri söylemektedir:

“Uzun bir sahne çekmem gerektiğinde, sinematik bakış açısından hâkimiyetimi yitirdiğimi hissedirim. Kameranın arkasında öylece durur ve görsel açıdan bir şeyleri yakalamasını umut etmek dışında bir şey yapamazsınız... Ekranın kendi dilini konuşması, bunun yeni bir dil olması gerekir. Oynanan sahneyi bir hammadde olarak görmedikçe, bu mümkün olmaz. Bu hammaddenin parçalanması, parçalara ayrılması gerekir. Ancak ondan sonra etkileyici görsel bir motif dokunabilir” (Gottlieb, 1995, s.255-256’tan aktaran; Buckland, 2013, 17-18).

Kurgunun uzun çekimlerle ve derin odaklı çalışılmasının yönetmen tarafından en büyük avantajı izleyicinin eyleme daha kolay adapte olmasını sağlamasıdır. Hitchcock film kurgusunda yaptığı çalışmalarla ün kazanmış olmasına rağmen uzun çekimleri denediği film çalışmaları da olmuştur. Uzun çekimli çalışmaları arasında en popüler eseri ‘Rope’ (1948) adlı filmidir. Sadece bir kereliğine bobin değişimi yüzünden gerçekleşen kesme noktası Hitchcock tarafından ustalıkla gizlenmiştir. Bu yüzden film adeta o anda bile hiç kesme olmadan devam ediyor gibi görünmektedir. 40’larda çektiği bu tarz denemelerin ardından 50’lerde kurguyu yoğun olarak kullandığı filmleri üretmeye devam etmiştir.

Derin odaklı çekimler ise fotoğrafçılıktan gelen çekim açıları aynı şekilde sinemada kameraya uyarlanmıştır. Derin odaklı çekimler aynı fotoğraf sanatında da olduğu gibi ön, orta ve arka plan gibi mizansende yaratılan set ortamını aynı anda görebilmek için imkân tanımaktadır. Bu durum ayrı ayrı çekimler yapıp kurguda oluşan yoğunluğu azaltmak için önem taşımaktadır. Orsan Welles 40’larda Hollywood’da yaptığı çalışmalarda uzun çekimli ve derin odaklı çekimlerin bir arada kullanılması gerektiğini belli eden yönetmenlerden bir tanesi olmuştur. Welles bu iki çekimi ‘Yurttaş Kane’ (Citizin Kane,1941) filminde birçok sahnesinde bir arada kullanmıştır. Uzun ve derin odaklı çekimler Welles’in zamanla

üslübü haline dönüşmüştür. Kullanılan bu yöntem 40'larda ortaya çıkmış ancak günümüz çağdaş sinemasında da izlekleri görülmektedir. Örneğin Steven Spielberg, 'Jaws' (1975) filminde bu yöntemi kullanmış ve filmdeki zamanın dramatik etkisini arttırmıştır.

Çağdaş sinemacılar arasında hala gelişmekte olan renk unsuru mizansajın en önemli öğelerinden bir tanesidir. Filmlerin ortaya çıkmasından sonra ham gümüşü kaybetmesini sağlayan bir ağartma işlemi uygulanır. Bu ağartma işlemi filmin sabitlemesi, yıkanması ve kurutulmasını içermektedir. Renkli filmlerde ise bu ağartma işlemi uygulanmadan önce siyah-beyaz bir geliştiriciye geliştirilir ve bu durum siyah-beyaz geliştiricilerde ek gümüşün de geliştiği anlamına gelmektedir (Buckland, 2013, s.14). Bu teknik ile gerçekleştirilen filmler arasında 'Er Ryan'ı Kurtarmak' (Saving Private Ryan, 1998), 'Yedi' (Seven, 1995) ve 'Panik Odası' (The Panic Room, 2002) gibi filmler bulunmaktadır. Filmlerinin görünümünü iyi yönde ciddi anlamda etkileyen bu tekniğe karşılık olarak Khondji renkli filmleri siyah-beyaz yapmak istediğini söyler. Ağartma işlemi atlamak ise yoğun siyahlıkları elde etmenin ve kontrastı artırmanın farklı bir formülü olarak bilinmektedir. Yedi filminde işlenen suç sahnesinde setin tasarımları ve ışık ağartma işleminin yapılmaması sonucunda gerçekleştirilmiştir.

3.1.3. Devamlılık kurgusu

Devamlılık kurgusu 19. yüzyıl tiyatrosundan sinemaya aktarılan bir dizi tekniği olarak tanımlanır. Derin odaklı ya da uzun çekimlerin aksine devamlılık kurgusu tamamen tutarlılık ve uyum ile ilgili bir çalışma içermektedir. Bir yönetmenin birden fazla rastgele görüntüyü yan yana getirmesi durumunda izleyicinin kafası karışır ve filmi sorgulamaya başlar.

Filmsel zamanda görüntülerin birbiriyle alakasının olmaması izleyici için mantık hatası olarak algılanır ve film beklenen başarıyı sağlayamaz. İnsan zihni gördüğü görüntüleri bilinçaltında bir sıralamaya oturtmaya ve bir araya getirmeye çalışır. Devamlılık kurgusu bu noktada izleyicilerin beyazperdede gördüğü görüntüleri tutarlı bir şekilde birleştirmesine yardımcı olmaktadır. "Örneğin tiyatrodaki eylem üç duvardan oluşan bir sahne uzamında gerçekleşir ve izleyici, görünmez olan dördüncü duvarın uzamını teşkil eder. Devamlılık kurgusunun teknikleri, tutarlı bir sahne uzamı oluşturur ve izleyiciyi görünmez dördüncü

duvarın konumunu alacak şekilde konumlandırır” (Buckland, 2013, s.15). Daha teknik olarak anlatmak gerekirse her eser 180 derecelik bir eylem çizgisine göre izleyiciyi konumlandırmaktadır. Bu çizgiye sinema dilinde ‘aks çizgisi’ olarak adlandırılır. Aks çizgisiyle ilgili David Bordwell şu sözleri söylemektedir:

“Çekimlerin, izleyiciyi her zaman öykünün eylemiyle aynı tarafta konumlandırarak biçimde filme alındığı ve birleştirdiği varsayılır. Bazin, filme çekme eyleminden bağımsız olarak eylemin “objektif” gerçekliğinin, izleyicinin her zaman dördüncü duvarın ötesine konumlandırıldığı teatral sunumun sabit uzamına benzer olduğunu öne sürer. Eylem çizgisinin (ya da merkezdeki çizginin) eksenini, sahnedeki hareketlerin, karakter konumlarının ve bakışların hayali bir vektörü haline gelir ve ideal olarak, kamera bu eksenden ayrılmamalıdır” (Bordwell, 1985, s. 56’dan aktaran: Buckland, 2013, s.15-16).

Bu yüzden çekimlerde yapılan herhangi bir değişiklik izleyicinin görüş açısını da değiştirmektedir. Ancak aks eksenine göre hareket edilmesi durumunda bir açıdan diğerine geçerken izleyicinin konumu korunur. Oluşturulmak istenen bu tutarlılığı yaratmak ve izleyicinin konumunu sağlamak için göz hizası eşleşmesi, görüş açısı kesme, eylem kesmesinde eşleşme ve yön devamlılığı gibi unsurlara dikkat edilmesi gerekmektedir.

Göz hizası eşleşmesi oyuncuların çekim esnasında kadraj dışında bir oyuncuya bakarken ardından gelen görüntüde aynı oyuncunun başka bir yöne bakmaması gerekir. Ya da ardından gelen görüntünün baktığı nokta olması izleyici açısından daha tutarlı bir durum oluşturmaktadır. Karakterin bakışına göre iki çekim birleştirilir ve devamlılık kurgusu başarıyla sağlanmış olur. Görüş açısı bakımından kesme hareketi ise göz hizası eşleşmesine benzemektedir ancak yapısal olarak aynı olmalarına rağmen farkı oyuncunun ekran dışına bakması ve ardından gelen görüntünün baktığı nesnenin optik görüş mesafesinden gösterilmesidir. Özeyle oyuncunun gözünden gösterilmesi anlamına gelmektedir.

Eylemsel olarak kesme işleminde ise devamlılığın korunması için çekim esnasında bir oyuncunun herhangi bir eylemi ya da nesnelere hareketi sebebiyle konumlandırılması ardından gelen planda aynı şekilde devam etmesi beklenir. Örneğin bir sahnede bir oyuncu elindeki bardak varken merdivenlerden iniyorsa kamera alt kata indiğinde oyuncuyu gösterirken elinde bardağın olması

gerekmektedir. Devamlılık kurgusunda diğerk bir teknik ise yön devamlılığıdır. Oyuncunun sağ kadrajdan çıkması durumunda sonraki gelen planda oyuncu sol taraftan kadraja girmemelidir. Bu izleyicilerin yön duygusunda bir orantısızlığa sebep olur ve sorgulama başlar. Bu yüzden yön devamlılığı ekran yönünü de korumak adına önemli devamlılık ilkelerinden bir tanesidir. Yönetmenin bu teknikler ile sahne devamlılığına dikkat ederek kurgu yapması sahnelerin tutarlı bir şekilde devam etmesini sağlar ve estetik olarakta bu şekilde çekimlerin gerçekleştirilmesi doğru kabul edilmiştir. Bu yüzden kameraların setin dördüncü duvarı olması gerekirken çekimlerin üç duvar arasında gerçekleşmelidir.

3.1.4. Ses

Yönetmenlerin ses ögesini konumlandırma seçenekleri aynı görüntüler gibi oldukça çeşitlidir. Ancak sinemada ses ögesinin film yapım sürecindeki yeri kaynağa göre sınıflandırılmaktadır. Özetle bu sınıflandırma sesin orijinali tarafından belirginleşmektedir.

Öncelikle ses ögesini değerlendirirken belirtilmesi gereken sinema dünyanın birer anlatı dünyası olduğu ve kendi içerisinde ‘diegesis’ ile ‘mimesis’ olarak ayrılan öyküler içerdiğiidir. Diegesis anlatıcı öykü anlamına gelirken mimesis ise sadece taklit sanatını içermektedir. Diegesis anlatısında bulunan ‘anlatı sesi’ genellikle hikâye içerisinde yer alan karakterlerin ya da objelerin sesini içermektedir. Buna filmde yer alan enstrümanlar ile elde edilen müzikte dâhildir. Dış ve iç anlatı sesi olarak iki farklı gruba ayrılan anlatı seslerinin amacı izleyicilerin öyküyü daha net anlaması ya da etki altına alabilmesi için kullanılmaktadır.

Dış ses filmde bulunan karakterlerden birinin ya da bir objenin sesini içerirken iç ses daha çok film içerisinde oyuncuların zihinlerinde geçen konuşmaları kapsamaktadır. Filmin diğerk karakterleri tarafından duyulmadığı için içsel olarak nitelendirilen iç sesler hikâyenin içerisinde var olurlar. Örneğin Hitchcock çektiği ‘Sapık’ (Psycho, 1960) filminin sonunu bu şekilde açıklayıcı bir son ile bitirmiştir. 1940’larda çekilen kara filmlerin bir parodisi olan Carl Plaid tarafından çekilen ‘Ölü Adamlar Ekose Giymez’ (Dead Men Don’t Wear Plaid, 1982) filminde ise iç anlatı sesleri üzerine çalışıldığı görülmektedir. Son olarak ses

ögesi içerisinde anlatıcı sesi olmayan ve hikâye dışından üretilen seslerde bulunmakta ve genellikle belgesel niteliği taşıyan filmlerde görülmektedir.

3.2. Film Estetiğinin Teorik Çözümlemesi

Sinemayı bir sanat olarak tanımlayan ilk düşünce okulu Sergie Eisenstein ve Rudolf Arnheim tarafından kurulmuştur. Biçimciler tarafından oluşturulan bu okulda bir filmleri sanat olarak tanımlayabilmek için kısıtlama yoluna gitmiştir. Bu kısıtlamaların filmin anlatım yönünü tanımladığını vurgulamışlardır.

Çünkü filme konulan kısıtlamaların sanatsal nedenleri bozduğunu düşünmektedirler. Montaj ve diğer çekim tekniklerinin iki boyutlu bir yüzeye aktarılması dünyanın gerçek olan yaşamını taklit etmesine engel olmaktadır. Bu nedenle yapımcılar bu kısıtlamalardan yararlanır ve filmi özgünleştirerek izleyiciye yeni bir görsel hazırlarlar.

Sinema filmlerini diğer sanat eserlerinden ayıran en önemli özelliklerden biri olan kurgu, içinde bulunduğumuz dünyayı benzer ama farklı olarak bir gösterir çünkü biçimciler için sinema filmleri birer sanat eseridir. Filmde var olan kısıtlamalar yönetmenlerin kendi üsluplarını ifade etmek amacıyla kullanılır. Aksi yönde biçimcilerden farklı olarak Bazin ve Kracauer gibi yönetmenler filme görüntüleri kaydederken montaj ve ifade biçimlerini reddeder.

Filmin akışının düz bir şekilde kaydedilmesi nedeniyle gerçekliği daha net gösterebileceklerini ve taklit etme yeteneğinin bir sanatı tanımlayan bir durum olduğunu ileri sürmektedirler. Bu yüzden gerçekçiler filmi fotografik düzlemde ele alınması gerektiğine inanırlar. Derin odaklı ya da uzun çekimler gibi kamera hareketlerini kabul ederler. “Derin odak, aynı çekimde birden çok eylemin yansıtılmasına olanak tanır. Buna karşın, kurgu bu eylemleri ayrı çekimlerde birbiri ardına temsil eder. Derin odaklı çekim, uzun çekimlerin kullanımını destekler.

Bu iki teknik, kurgu ihtiyacını azaltır, sahnenin uzamsal ve geçici birliğini sağlar” (Buckland, 2013, s. 24). Bazin için kurgunun gerçekdışı olmasıyla ilgili 1951 yılında Harry Watt tarafından çekilen ‘Where No Vultures Fly’ filmi örnek gösterilebilir. Film, Güney Afrika’da vahşi doğada yaşayan bir aileyi ele almaktadır. Bir sahnesinde ailenin en ufak çocuğu bir aslan yavrusu bulur ve onu eve götürmektedir. Anne aslan ise çocuğunun kokusundan onları takip eder. Bu

sahne ayrı ayrı çekime alınır ve kurgu aşamasında planlar birleştirilir. Bu sahnenin önemli olmasının sebebi yönetmenin filmde yer alan tüm karakterleri aynı anda izleyiciye sunmasıdır. Bu örnekten yola çıkarak Bazin'in çekim gerçekliği uzamsal bir birlik meselesidir. Burada ki gerçeklik uzamın homojenliğini temsil etmektedir.

Filmlerin gerçekliği yansıtabilmesi için hareketlerin kaydedilmesi konusu biçimciler için her zaman önemli bir konu olmuştur. Bu yüzden olayların kaydedilmesi ile ilgili yeterlilik çalışmaları yapmış ve bu kayıtları sinema filmlerinin sanat olarak görülüp görülmemesinden daha fazla öncelik tanımışlardır. Gerçek estetikte ise Bazin filme alınan görüntülerin bu konuda belirleyici olduğunu düşünür. Görüntülerin kesintisiz bir şekilde akmasına imkan tanıyan uzun çekimlerin kullanımlarını destekler. Biçimcilerden biri olan Eisenstein ise görüntülerden ziyade filmlerin yapım süreçleri üzerinde durmuş ve özellikle kurgu olmak üzere hem teori de hem de uygulamada çalışmalarda bulunmuştur. Eisenstein için kurgu sadece çekimlerin bir araya getirilmesini ifade etmemektedir. Aynı zamanda görüntüleri sembolik ya da metafor anlamları yükleyebileceği bir ortam olarak görmüştür.

3.2.1. Montaj

Montaj içerisinde yapılan devamlılık kurgusu belli bir teknik ile sahnelerin tutarlı bir şekilde art arda diziliminden oluşmaktadır. Aks çizgisi gibi kesme tekniklerine uygun olarak gerçekleştirilen devamlılık kurgusu sıralı kesmelerden ibarettir. Devamlılık kurgusu sahne uzamı oluşturmaya çalışırken, montaj ise sembolik anlamlar yaratmaya çalışmaktadır. Bu yüzden tutarlı sahne uzamına çok fazla dikkat edilmemektedir. Eisenstein bu sembolik anlamları 'çağrışımlar' olarak tanımlar ve montajın bir tür çağrışımlar zinciri kurduğunu vurgulamaktadır. Eisenstein montajın bu etkisini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Şöyle ki en basit serilerden iki hiyeroglifin birleşimi, onların toplamı olarak değil, ürünü olarak kabul edilir: yani başka bir boyutun, başka bir derecenin değeri elde edilir: Bunlar ayrı ayrı ele alındıklarında bir objeye birleşimleri ise bir kavrama tekabül eder. Temsil edilebilir iki objenin birleşimi, grafiksel olarak temsil edilemeyen bir şeyin temsiline ulaşır. Örneğin; su ve bir gözün temsili “ ağlama “ eylemini anlatır. İşte-bu montajdır!” (Eisenstein, 1988, s.139'dan aktaran: Buckland, 2013, s. 26).

Montaj için oluşturulan sekanslar olay örgüsünün yaratılışında herhangi bir katkıya sahip değildir. Aksine devamlılık göz önüne alındığında filmin uzamını kısa süreliğine kesintiye uğratmaktadır. Gerçekçiler ise filme olayları kaydederken ortaya çıkan tek çekim mantığının önemini vurgularlar. Çekimi kesmenin ya da başka bir çekime geçmenin yanlış olduğunu düşünmektedirler. Gerçekçiler her zaman mekanik kayıtların filmde geçen olayları daha iyi yansıttığını ve sanat tarihinde bu şekilde yer alabileceklerini varsayarlar. Genel olarak bakıldığında biçimciler kendilerini daha çok modernist bir çerçevede sunarken gerçekçiler sanatın doğayı birebir taklit etmek olduğunu savunmuşlardır.

3.2.2. Filmin Yapısı: Anlatı ve Anlatım

Film tekniklerinin içeriğine bakıldığında anlatı yapılarının ikiye ayrıldığı görülmektedir: Mikro, Makro. Mikro daha çok küçük ölçekli anlatımları içerirken makro yapıları ise kendi içerisinde anlatı ve anlatım olarak ikiye ayırır. ‘Anlatı’ kavramı filmlerde ya da romanlarda nelerin betimlendiğine ve izleyicisine ya da okuruna nasıl yansıtıldığı ile ilgilenmektedir.

Bu yüzden anlatı karakterleri ve olayları ele alırken ‘anlatım’ ise bu olaylar ve karakterlerle ilgili edinilen bilgileri kontrol eden sistemi açıklamaktadır. Hollywood sinemasının yönetmenlerinden biri olan Spielberg anlatıların önemi hakkında şu sözleri söylemiştir: “İnsanların iyi bir öykü için televizyonlarının başına geçtiğini (ve sinemalara gittiğini) düşünüyorum. Yangın, gökdelenler, tayfunlar, uçak kazaları, lazer silahları ve uzay gemilerinden önce, iyi öyküler istiyorlar” (Buckland, 2013, s. 34).

Anlatılarda yer alan olaylar neden-sonuç ilişkisiyle birbirine bağlanan olaylardan oluşmakta ve bir filmin mantığı buna göre kurgulandıysa herhangi bir olayın sebebi önceki sahnelerde mutlaka yer almalıdır. Çünkü sahneler ve çekilen planlar bu anlatı sistemiyle bir araya getirilmektedir. Ancak filmde yer alan bütün çekimlerin neden-sonuç ilişkisine bağlı olarak bağlanması gerekmemektedir.

Olay örgüsünün temel çatışma noktalarının birbirine bağlanması yeterlidir. Örneğin dışarda bir baba çocuğu ile parkta dolaşırken hem baba ve çocuk ayrı ayrı çekilir ama kurguda hangisinin ilk önce gösterildiği önemli değildir. Farklı gösterilmeleri anlamda bir değişiklik yaratmaz çünkü iki plan arasında mantıklı bir neden yoktur. Bu tür çekimler daha çok betimleme adına yapılan kurgu sistemini

oluşturmaktadır. Filmlerde sıklıkla mekânı ya da nesneyi açıklamak ya da detaylandırmak için kullanılan çekimlerdir.

Sinema filmlerine genel olarak bakıldığında özellikle klasik anlatı yapılarında izleyicinin ilgisini kaybetmemesi için eylemlerin ve olayların arasındaki bağlantının tutarlı olması gerekir. Bu tutarlılık ise neden-sonuç ilişkisine dayandırılmaktadır.

Anlatı teorisi üzerine çalışmaları bulunan Tzvetan Todorov bu anlatıları denge durumu, dengenin bozulması ve dengenin yeniden sağlanması olarak üç aşamada açıklar ve bu aşama geçişlerine ‘dönüm noktası’ adını verir. Dönüm noktalarında ise eylemin yönünün değiştirildiğini vurgulamaktadır (Buckland, 2013, s. 40).

Todorov bu noktaların yapısını incelerken düz yerine dairesel bir yapı kullanır. Ona göre başlangıcına ilişkilerin durumlarını konular ve oluşan bu denge sonrasında bozulur. Daha sonra dengenin tekrar sağlanması adına yapılan çalışmalar anlatıya yeni bir yön verir ve sona ulaşılır. Önemli olan nokta ise başlangıçta oluşan denge ile sonunda olan dengenin birbiriyle aynı olmamasıdır. Anlatı yapısını etkileyen ek unsurlardan bir kaçısı ise serim, zaman sınırları ve diyaloglardır.

Serim filmin içindeki karakterler hakkında bilgi verir ve içerisinde buldukları durumu izleyicinin zihnine yerleştirir. Serim sıklıkla filmin başında yoğun bir şekilde görülmektedir ancak film boyunca devam eden bir süreci içermektedir. Özellikle Amerikan filmlerinde karşımıza çıkan serim bölümü filmi daha iyi analiz edebilmemiz ve karakterle bir bağ kurabilmemiz için açıklayıcı bir aşamadır.

Spielberg 2001 yılında çektiği ‘Yapay Zekâ’ filminin giriş kısmında izleyicilerine yoğun bir serim bölümü sunması örnek olarak gösterilebilir. Zaman sınırı ise ana karakterin film içerisinde amacına ya da ideale ulaşmak için mücadele ettiği süre sınırıdır. Bu konuyla ilgili Thompson iki farklı örnek vermektedir. “Zaman sınırı, filmin içinde son bulabilir. Örneğin Cuma Kızı (His Girl Friday, 1940) filminde, açılış sahnesi Walter Burns’ün bir sonraki sabah gerçekleşecek infazdan önce Earl Williams için bir tecil kararı çıkarmak için yoğun bir baskı altında olduğunu ortaya koyar. Veya zaman sınırı sadece kısa bir sürede son bulabilir. Örneğin Yaratık (Alien) filminin sonlarına doğru, Ripley uzay

gemisinin kendi kendini yok etme mekanizmasını ayarlar ve kaçmak için yalnızca 10 dakikası vardır” (Thompson, 1999, s. 16’tan aktaran: Buckland, 2013, s. 42-43).

Anlatı olaylarının düzenlenmesi doğrusal bir düzlemde devam eder ve olayları kronolojik bir sırada izleyiciye sunar. Ancak geriye dönüşler içeren görüntüler filmin doğrusal yapısını bozmaktadır. Çünkü flashback’ler neden-sonuç ilişkisini ve sahne sıralamamasını kesintiye uğratırlar. Özellikle kara filmlerde göze çarpan geriye dönüşler izleyici için daha karmaşık ve dikkat gerektiren eserler sunmaktadır. İzleyici anlatının getirdiği olay örgüsüne doğrudan erişim sağlayamaz ancak anlatım kavramı ile bu süreç filtrelenebilmektedir. Anlatım terimi ise anlatı yapısında bulunan bilgilerin izleyiciye ne şekilde aktarılacağına karar verir ve bu nedenle kendi içerisinde ikiye ayrılmıştır: Her şeyi bilen ve kısıtlanmış anlatım.

Kısıtlanmış anlatım sunumlar filmin içerisinde bulunan tek bir karaktere bağlıdır. İzleyici sadece bu karakterin deneyimlediği bilgilere ulaşabilir ve onun bakış açısıyla filme bakar. Kısıtlanmış olan bu anlatım türü bir çeşit filtre gibi düşünebilir.

Her şeyi bilen anlatım ise kameranın bir karaktere bağlı kalmadan özgürce hareket eder ve izleyicinin daha fazla bilgiye sahip olmasını sağlar. Her şeyi bilen anlatım şekli sıklıkla melodramlarda görülür ancak bunun yanı sıra 1959 yılında gösterime giren ‘Gizli Teşkilat’ filmi gibi her iki türünde bir arada kullanıldığı eserlerde karşımıza çıkmaktadır. Bazı durumlarda her şeyi bilen anlatım tüm karakterlerden uzaklaşır ve yönetmen tarafından kontrol edilir. Bu yüzden aslında yönetmen izleyiciden gizlemek istediği durumları bu şekilde etkiler. Aksi yönde ilerlemek istediğinde ise kamera birinden uzaklaşırken diğerine odaklanır. Böylece yönetmen iki karakter hakkında da izleyicinin bilgi edinimine olanak sağlamış olur. Filmin akışında yer alan gerilim bu bilgiler doğrultusunda ortaya çıkar.

Çünkü her şeyi bilen anlatım sayesinde izleyici karakterden daha fazla şey bilmektedir. Kısıtlanmış anlatım izleyiciyi daha farklı bir yol ile sürece dâhil etmektedir. Tek bir karaktere bağlı olarak hareket eden kamera sadece o karakterin bildiklerini bilir ve bu izleyici de gizem duygusunu harekete geçirmektedir. Kısıtlanmış anlatıma örnek olarak 1946 yılında Howard Hawks tarafından gösterime sokulan ‘The Big Sleep’ filmi örnek gösterilebilir.

3.3. Canlandırma Kavramının Genel Değerlendirilmesi

Canlandırmalar sıklıkla animasyonlarda ve çizgi filmlerde görülmektedir. Sabit duran nesnelerin veya resimlerin biçimlenip yeniden düzenlendikten sonra filme alınması işlemi aslında gözün retina tabakasına ait bir özellikten kaynaklanmaktadır. Belli bir hızda gözün önünden geçen nesnelere devam eden bir hareketmiş gibi algılanması ve boşluğu doldurma işlemi aslında gözün biyolojik olarak yaptığı bir canlandırma hareketidir.

Bu özellikten yola çıkan sinemacılar “bir devinimi parçalara ayırdıktan sonra her bir devinimi ayrı ayrı elle çizip hazırlamaktadırlar. Kamerayla art arda saptanan bu resimler, hızla gösterildiğinde izleyende devingen bir görüntü izlenimi yaratır” (Balaban, 2007, s. 17-18).

Canlandırma kavramına genel olarak bakıldığında resim ya nesnelerin hareketli oldukları yanılsamalarından tekrar düzenlenmesi işlemine denilmektedir. Canlı kelimesi resim ve karikatür gibi anlamlara gelen ‘cartoon’ sözcüğünden türemiş ve bu teknikle üretilen filmler bir film kuşağı üzerine konulan fotoğraf baskılarından oluşmaktadır. Bu kuşak beyazperdeye aktarıldığında üzerinde duran resimler hareketlilik kazanır ve yapay canlandırma gerçekleşmiş olur. İnsanın göz kusuru sayesinde canlanan nesnelerin görüntüsü perdeden kaybolduğunda sıradaki görüntü ile ilişki kurar ve tüm film bu şekilde ilerler.

Yapılan bu canlandırmanın temelinde bilgisayar üzerinde oluşturulmuş ya da tek tek fotoğrafı çekilmiş olan görüntüler bulunmaktadır. Art arda sıralanan bu görüntülerin kare sayıları değişkendir. Çizgi romanda bu sayı ortalama 12 iken, 25’e kadar çıkabilir. “Sinemadaysa saniyede geçen kare sayısı 24’tür. Sinema görüntüsünün oluşabilmesi için görüntülerin bir kamerayla çekilmiş olması gerekmektedir. Ancak animasyonun oluşması için böyle bir gereklilik yoktur” (Balaban, 2007, s. 19).

Hareketli görüntünün oluşum sürecinde anlatılan çalışmalara benzer olarak üretilen canlandırmalar aslında bilinen yanılsamaları hatırlatmaktadır. Sayfaların arka arkaya gösterilmesiyle çizilen resimlerin hareketli görüntüye dönüşmeleri ‘Flip Book’ adlı yonteme verilen isimdir. Sinemada ise gerçek nesnelerin doğrudan kaydedilmesi ile hareketli görüntüler elde edilmektedir. Bir sinemasal anlatıda hareketin görünmesi için farklı kamera teknikleri ve yöntemleri ile çalışılmaktadır. Canlandırmada ise ilk önce tüm kareler elle tek tek çizilmesi gerekmekte ve sonrasında filme aktarılmalıdır. Film sözcüğü akla genellikle sinema filmlerini

getirmektedir çünkü sinema filmleri aynı zamanda canlandırma filmleri de olabilmektedir. Tek farkı canlandırma filmleri cansız nesnelere üzerinde çalışırken, sinema filmlerinde sıklıkla canlı nesnelere üzerinde çalışılmaktadır.

Canlandırma filmlerinde bir nesneyi hareketlendirebilmek için ‘stop motion’ gibi çekim teknikleri kullanılır ve cansız varlıkların canlıymış gibi hareket ettiği gözlemlenir. Bu yöntemin yanı sıra üç boyutlu animasyon teknikleriyle nesne bilgisayar ortamında canlandırılabilir. Çizgi film ve animasyon birbirine yakın kavramlardır çünkü her ikisinde de canlandırma teknikleri uygulanır. Birbirlerinden farkı ise çizgi film sadece iki boyuttaki canlandırmaları ve elle çizilen resimler içerirken animasyon üç boyutta ve bilgisayar ortamında canlandırma işlemlerini içermektedir.

Sanıldığı üzere çizgi filmler animasyonların aksine sadece çocukları hedef kitle olarak seçmez. Aynı zamanda yetişkinler içinde hazırlanan çizgi filmler bulunmaktadır. Canlandırma sineması animasyon sineması anlamında kullanılsa da televizyon haberleri ya da belgeseller gibi birçok farklı alanda da kullanılmaktadır.

3.4. Canlandırma Alanının Gelişimini Etkileyen Kişiler ve Kurumlar

3.4.1. Winsor McCay

Amerikalı yetenekli bir gazete karikatüristi olarak tanınan McCay, siyasi ve resimli öyküler yaratmış ve aynı zamanda da animatörlük yapmıştır.

1905 yıllarında başladığı bu çalışmaların ardından 1911 yılında ilk çizgi filmini yapan McCay ‘Küçük Nemo’ (Little Nemo) adlı bu çizgi film gazeteye çizdiği karikatürlerden alıntılanmıştır. Yaşadıkları dönemde yapılan bu çalışmalar daha çok toplum tarafından sihircilik gibi algılanmakta ve bu yüzden izleyiciler normalden daha fazla ilgi gösterdiği gözlemlenmiştir.

McCay’in kendini izleyicilerine teknik bir adam olarak sürekli bilim adamlarıyla çalışan bir kişiymiş gibi yansıması 1914 yılında ‘Dinozor Gertie’ filminde yarattığı karakter ile uyum içindedir. Bu film aynı zamanda ilk karakter canlandırılması olarak görülmektedir. “1914 yapımı Dinozor Gertie filmiyle McCay’in ulaştığı başarıya, canlandırma dünyasında uzun bir süre ulaşamayacaktır.

Filmlerinde doğrudan görünmesinin ve yapım sürecini birebir açıklamasının önemli bir nedeni, McCay’in benmerkezci yaklaşım biçimi ve alçakgönüllü olmaya

gerek duymamasından kaynaklanmaktadır” (Balaban, 2007, s.37). McCay başka bir özelliği ise çalışmalarını hakkında filmlerin içerisinde bilgiler vermesidir.

Örneğin Küçük Nemo filminde karakterlerin yaratma süreçlerini ve yaratıcısını da gösteren sahneler eklenmiştir. McCay böylece izleyicilerine bu film için ne kadar çok uğraştığını da göstermek istemiştir. Sessiz dönemde ortaya çıkan canlandırma filmleri ilk başta ses olanağından mahrum kalmış ancak bunun için görüntülerine minik konuşma balonları eklemiştir. McCay ise bu baloncukları konuşma ya da diyalog yerine öyküyü anlatan açıklamalar için kullanmıştır. Filmlerinde daha çok gerçekçilikten yana olduğu görülen McCay daha çok tüm canlı cansız nesnelere oldukları forma yakın olarak çizmiştir. Dinozor filminde Gertie'nin kaslarının nefes alıp verirken belli olması buna örnek olarak gösterilebilir. McCay verdiği bir röportajda çektiği Dinozor Gertie için şu sözleri söylemektedir:

“Dinozorların iskeletleri sergileniyordu ve ben de bu hayvanları binlerce yıl önce nasıl görünüyorlarsa aynen öyle çizmek istedim” (Balaban, 2007, s.37-38).

Şekillerin gerçekçi ifadesi onun doğa ve fizik yasalarına karşı uygun bir dil ile çalıştığı anlamına gelmektedir. McCay çektiği bir sivrisinek filminde bile bu yasalara bağlı kalmış ve filmdeki kareleri izleyici tarafından fotoğraf olduğunu düşündürecek kadar gerçekçi çizimler resmetmiştir.

Canlandırma filmlerini ilk kez ortaya koyan ve bunu bir sanat olarak gören McCay 1918 yılında ‘The Sinking of the Lusitania’ adlı bir propaganda filmi çekerek canlandırma filmlerin çok yönlülüğünü ispatlamıştır. Bu filminde nefret ve öfke gibi temaları işleyen McCay diğer filmlerinden dil olarak ayrılmakta ve 250.000 civarında çizimden oluşan bu eser çekilmiş en uzun canlandırma eseri olarak bilinmektedir. McCay’ın gerçekliğe yakın filmler üretme arzusu günümüzün üç boyutlu filmleri anımsatmaktadır. Gerçekliğe yakın olma ihtiyacı içerisinde olan filmlerin daha etkili olduğu ve izleyicilerin daha fazla ilgi gösterdiği günümüzde de halen gözlenmektedir.

Çünkü izleyici her zaman kendisine sunulan sanat eserlerinde gerçeklikten bir pay aramaktadırlar. Özdeşleşme sağlayabileceği bir benzerlik söz konusu olduğunda kendini filmin içerisinde hissetmesi daha olanaklı bir hale gelir. Canlandırmaların gerçekte var olma durumları ya da gerçek bir nesne ile olan yakınlığı izleyicinin daha yakından tanıklık etmesine ve daha gerçekçi bulmasını sağlamaktadır. McCay’ın bütün filmleri bu mantıkta ilerlemekte ve filmlerinde

bulunan hiçbir hayvanın konuşmaması buna örnek gösterilebilir. ‘Ev Hayvanı’ ya da ‘Uçan Ev’ filminden örnekle bir köpeğin olduğundan daha hızlı büyümesi ya da eve takılan pervane yüzünden evin bir an da makineye dönüşmesi gibi olaylar karakterlerin uykusunda gördüğü bir rüyaya çevrilerek mantıklı hale gelmiştir. McCay ürettiği canlandırma filmlerinde kendi varlığını belli etmesi ve filmi yapım sürecini doğrudan vermesi gönderme amaçlı yaptığı bir işaret değildir. Aksine kendi kişiliğinin filmlerine sadece düşünce olarak yansıttığını vurgulamaktadır.

3.4.2. Fleischer Kardeşler

Aslen Avusturyalı olan Max Fleischer bir çizgi roman ressamı olarak canlı resimlere 1921 yılında başlamış, ‘Mürekkep Hokkasından Çıkma’ (Out of the Inkwell) adlı bir çizgi diziyi kendi mizah anlayışı ile ele almıştır.

Bu diziyi anlatırken bir yandan da Amerikan’ın toplum sorunlarını anlatan Fleischer herkesin daha hırslı ve atılgan olduğu takdir de toplumun içerisinde yer edinebildiği düşüncesini eleştirmiştir.

Canlandırma alanındaki başarısından sonra kardeşleri ile canlı resim alanında çalışmalar yapan Fleischer, ‘Mutt ile Jeff’ ikilisini canlandırır. Bu canlandırmanın ardından kardeşleriyle birlikte farklı diziler üzerine çalışan Fleischer ilk başarısını ‘Temel Reis’ (Popeye) adlı karakteriyle kazanır. Temel Reis karakterleri ile vermek istediği mesaj aslında herkesin iradesini kullanarak her şeyi başarabileceği yönündedir. Temel Reis hemen hemen birçok ülkede gösterime girmiş ve birçok toplumun bir vazgeçilmezi haline gelmiştir.

Canlandırmalarıyla daha çok Amerikan toplumunun klasik klişelerini eleştiren Fleischer’in başka bir kahramanı ise ‘Betty Boop’tur. Dünyada oldukça ilgi gören bu karakter ise o dönemin sinemasında cinsellik saçan oyuncularına yönelik göndermeler içermektedir. Aynı zamanda canlandırma filmlerde elle çizimlerden dolayı oluşan hataları yok edebilmek için hareketleri birebir yansıtan bir makine geliştirmek isteyen Fleischer bunun için çalışmalara başlar ve ‘Hareket Takibi’ (Rotoskop) adlı makineyi icat ederek patentini alır. Makinanın çalışma ilkeleri şu şekildedir:

“Bir kamera gerçek olarak çekilmiş bir görüntüyü ışıklı bir yüzey üzerine yansıtır ve çizimde bu görünümü ışıklı masanın üzerine yapıştırdığı bir kâğıda kopyalardı. Doğal olarak tüm bu süreç kare, kare bir gelişim izlemekteydi.

Böylelikle gerçekte çekilmiş bir görüntü canlandırma ortamına aktarılmış olurdu ve tam anlamıyla gerçekçi bir görünüm sağlanmaktaydı. Artık canlandırma karakterler de gerçek karakterler gibi hareket edebileceklerdi” (Samancı, 2004, s.25’ten aktaran: Balaban, 2007, s. 41).

Fleischer aynı zamanda kahramanlarına kendi hayatlarını belirleme ve kendi seçimlerini yapma fırsatı da sunmuştur. Örneğin Koko’nun Kontrol Kulesi isimli canlandırmada Koko bahsi geçen kuleyi görüp içine girmek ister ancak kule içindeki düğmeler ile oynayarak hava durumunu birbirine karıştırır. Amaçsızca kardan sonra bir anda yağmur yağmasını sağlayan Koko, gece gündüz dengesini bozar. İzleyiciye adeta canı istediğini yapıyormuş havası vermektedir. Bu tip örneklerle canlandırma alanına katkı sağlayan Fleischer sinemaya ses ögesinin gelmesiyle daha gerçekçi işler ortaya çıkarmıştır. Öyle ki canlandırma ile gerçek görüntüleri bir arada beyazperdeye yansıtan Fleischer diğer canlandırmacılara göre filmi daha fazla detaylandırmış ve günümüzde çekilen animasyonla karışık sunulan filmlerin ilham kaynağı olmuştur.

3.4.3. Walt Disney

Walt Disney genel izleyici kitlesi durumundan dolayı canlandırma filmleriyle Disney ile özdeşleştirilmiştir. Aslında yapımcılık üzerine çalışan Disney’i izleyici canlandırma yapan kişiymiş gibi algılamıştır. Disney kendi görüşüyle canlandırma dünyasını uzun bir süre elinde tutmuş ve bunu kısa bir süre içerisinde başarmıştır. Genel olarak bakıldığında Disney canlandırma filmlerle ilgili düşüncelerini şu sözlerle açıklamaktadır:

“1920’de Kansas City’de karikatürist olarak çalışırken çizgi filmle ilk kez ilgilenmeye başladım. O zamandan beri de büyülemiştir bu sanat beni. ‘İşte yepyeni bir anlatım aracı, sınırsız bir öykü anlatma olanağı’ demiştim kendi kendime. Pek çok tip yaratmış ve onlara kişilik vermiştim. Şimdi bunlara enerji ve hareket katmak, onları canlandırmak olanağı çıkmıştı karşıma. Bu tiplerin en ünlüsü Mickey Mouse oldu. Onun çok sevilmesi, stüdyomuzun tanınmasına ve sevilmesine yol açtı. İlerledik, yeni fikirler geliştirdik. Bu sanatta yeni ufuklar keşfettik. Yalnız karikatür tiplerinin başından geçen komik olayları canlandırma aracı değil, yaşam ve hareketi resim sanatına sokan bir aracıydı da animasyon” (İnanç, 1981, s. 33’ten aktaran: Balaban, 2007, s. 42).

1901 yılında kurulan Disney ilk önce çocukların yaratıcılığı ve hayal dünyasına yönelik gözlemler yapmıştır. Canlandırma alanında buna yönelik çalışmalar yapan Disney ilk denemelerinin ardından başarıya ulaşmış ve buna küçük bir reklam şirketinde canlandırma yaparak başlamıştır.

Fleischer gibi ekonomik sorunlar sebebiyle gerçek çekimlerle animasyonu bir arada kullanan Disney'in ilk işi 'Alice Canlı Resim Dünyasında' (Alice in Cartoonland) adlı çizgi dizi olmuştur. Bu dizide gerçek bir kişi canlandırmanın içerisinde yer almış ve Disney bu canlandırmadan sonra Fleischer kadar ün kazanmıştır.

1928 yılında Mickey Mouse'u yaratan Disney ilk sesli canlandırmasında bu karakterini kullanmıştır. Kendine özgün bir kişilikte, sevimli, dürüst ve iyimser halleriyle Amerikan vatandaşını temsil eden Mickey Mouse dünyanın tanıdığı bir karaktere dönüşmüş ve seride zamanla yanında arkadaşları da yer almaya başlamıştır; özellikle nişanlısı Minnie ve Donal Dock... Robert Benayoun'a göre Mickey yeni Amerikan'ın ve yeni düzenin fırsatçılığı ile özdeşleşmektedir ancak gerçekte Disney sadece Mickey'e insana benzer bir form verip, karakterine duygu ve davranış eklemiştir. Disney, Micky Mouse ve arkadaşlarının serüvenlerinde insanların iç dünyalarına erişmeyi amaçlamış ve bunu yaparken de hayvanları kullanmıştır. Mickey'n ilk sesli canlandırma filmi 'Steamboat Willie' 1928 yılında beyazperdeye yansıtılmış ve filmin oluşturma sürecinde olan hatalar filmde güldürü ögesi olarak kullanılmaya çalışılmıştır. Ariel Dorfman 'Emperyalist Kültür Sanayi ve W.Disney' adlı kitabında bunları söylemektedir:

“Disney şirketinin en popüler çizgilerinde Varyemez Vakvak Amca, Donald, üç sevimli yeğen, Daisy ve Şansıbol'dan kurulu iyiler kadrosunun eğlenceli maceralarını okuruz. Vakvak bu maceraların hepsinde servetini biraz daha arttıracaktır. Şansı bol, tanrının ona bahsettiği şansı sayesinde elini kıpırdatmadan sürdürür hayatını. Saf ve temiz Donald ise amcasının her türlü işin yükünü sırtlasa bile – zekâ, yetenek ve kara talihi nedeniyle – yoksul kalmaya mahkûmdur. O her zaman amcasına el açacaktır. Kapitalist ahlak mizah yoluyla sevimlileştirilip, toplumsal eşitsizlik kolaylıkla meşrulaştırılmıştır bu hikâyelerle” (Balaban, 2007, s. 43).

Disney'in kendi yarattığı bu canlandırma dünyasını bir erdemlilik cenneti olarak göstermekte ve bu dünya zekânın, servetin olduğu bir cennet olarak yansıtılmaktadır. Bu dünya da kötüler ya da hırsızlar da vardır ancak iyi-kötü

savaşında daima yenilmektedirler. Sürekli her şeyi tüketmelerine rağmen iyilerin kazanmasının tek sebebi erdemli olmalarıdır. Disney'in karakterleri uzaktan bakıldığında tozpembe olarak yorumlansa da canlandırmaları gerçeğe yakın çalışmalardır. Karakterlerin duygu derinlikleri ve fiziksel olarak çizgilerin doğa yasalarına uygunluğu sağlanmış ve abartılı çizimler tercih edilmemiştir.

Renk kullanımının başlaması ile Disney sulu boyalardan yağlı boyaya geçmiş bu çizilen resimlerin daha gerçekçi görünmesi sağlamıştır. Disney çizimlerinin daha gerçekçi gözükmeleri için iki boyutlu olan çalışmalarında her zaman üç boyutmuş gibi görünmeleri için uğraşmıştır.

Yağlı boya kullanması bu konuda ona yardımcı olmuş çünkü yağlı boyanın en büyük avantajı dokusu, parlaklığı ve katılığı diğer boyalara göre çok daha üstün olmasıdır.

Üç boyutlu görünümü elde edebilmek için aynı zamanda çok katmanlı çekim yapabileceği bir kamera geliştiren Disney, hareket analizlerini derinleştirebilmek için rotoskobu da kullanmıştır. Disney Stüdyolarında gerçekleşen ilk uzun metrajlı yapım bu yöntem ile çekilmiş olan 'Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler' (Snow White and Seven Dwarfs) adlı çizgi filmidir. Filmin yapım sürecinde ilk önce oyuncular canlandırmacıların isteği doğrultusunda rollerini oynamış ve çekimler sonrasında referans olabilmesi için fotoğraf karesi haline getirilmiş.

Filmin rotoskopa çekilmeyen yerleriyle uyumlu olabilmesi için canlandırmacılar oyuncuların hareketlerini birebir çizmemişlerdir. Disney bu alanda yaptığı çalışmalarla ilgili genel olarak şu sözleri söylemektedir:

"İlerleyen yıllar sanatımızı ve tekniğimizi geliştirmek için yaptığımız sürekli araştırmalarla geçti. Her filmde ancak 'deneme – yanılma' yöntemiyle çözülebilecek yeni sorunlar çıkıyordu karşımıza. Pek çok yanlışlarımız başarısızlıklarımız oldu, ama öğrendik. İnanıyorum ki öğrendikçe yapıtlarımızın kalitesi yükseldi. Ve böyle bir noktaya geldik ki, artık animasyona rahatlıkla yaşayan, hareket eden resim sanatı diyebiliriz" (İnanç, 1981, s. 33'ten aktaran: Balaban, 2007, s. 45).

Disney'in canlandırmalarındaki anlatımı göz önüne alındığında hayatın içinden olanları anlatmak amacı edindiğini ve bunu yaparken gerçeğe yakın olanını yakalamaya çalıştığı belirgindir. Disney'in bu alandaki yaptığı çalışmalar bir çok yeni gelişmenin öncüsü olmuş ve ilk tam renkli, ilk uzun metraj konulu ve ilk sesli gibi örnekler bunlardan sadece bazılarıdır. Günümüzde kullanılan canlandırma

filmlerinin yapım süreçlerinin temeli ilk olarak Disney tarafından düzenlenmiştir. Filmlerinde başarı elde edebilmek için canlandırmacılarına stüdyo içerisinde resim dersleri verdirmek ve oyuncularına pandomim gibi hareket egzersizleri aldirtmak Disney'in fikridir.

Öyle ki Disney 1942'de çektiği 'Bambi' filminde yer alan hayvanların bir kısmını anatomisini doğru çizebilmek için stüdyosunda beslemiştir. Stüdyosunda besleyemeyeceği hayvanların ise fotoğraflarından model kaynak kitapları oluşturmuştur.

Karakterlerinin gerçek dünya ile birebir olması adına ise suyun kaldırma kuvveti, yer çekimi gibi doğa kanunlarına uygun sahneler gerçekleştirmiştir. Tüm bunlar göz önüne alındığında örneğin Bambi filmi abartıdan uzak olduğu görülmektedir ve karakterlerin verdiği tepkiler ise aynı normal yaşamda insanların vereceği tepkilere benzemektedir. Disney bu filminde de yeni oyunculuk anlayışlarını bulmak geliştirmek yerine sinemada da kabul gören dramatik oyunculuk ilkelerinden faydalanmıştır.

1933 yılında çektiği 'Üç Küçük Domuz' filmi ise o dönemde Amerika'da yaşanan ekonomik bunalımına gönderme yapmaktadır. Jimmy kardeşleriyle birlikte Kurt'tan korunmak için samandan ev yapar ve Kurt'a karşı direnir. Elbette ki sonunda düşmanını yenilgiye uğratar. Filmde izleyiciye iyimser bir bakış açısı sunmakta ve var olan sıkıntılardan elbet bir gün el birliği ile kurtulacakları mesajını vermek istemiştir.

Disney'in ilk uzun metraj filmi olan Pamuk Prenses ise fantastik masallardan alıntılacağı bir karakterdir. Herkes tarafından bilindiği gözlemlenen bir masalı ve malzemesini kullanarak tüm dünyada başarı elde eden Disney bu başarısını aslında Pamuk Prenses' in yedi cücesine borçludur. Tiplerlerin ve karakterlerin oldukça başarılı sunumu ile masalın bilinirliği birleştiğinde toplum algısında bir merak yaratmış ve sonunda ise ilgi görmesine sebep olmuştur.

Disney gelen bu başarıdan dolayı tekrar masal anlatılarına başvurmuş ve 'Kül Kedisi (Cinderella, 1950)' ile 'Uyuyan Güzel' (Sleeping Beauty, 1959) filmlerini canlandırırken yan karakter kullanma tekniklerinin üstünde durmuştur. Bu üç masaldan farklı olarak Disney başka masalarda denemiş ancak örneğin 1940'ta çekilen 'Pinokyo' (Pinocchio) diğer çekilen masallar kadar başarı elde edememiştir. Disney Stüdyolarının aynı yıl içerisinde amacı müziği kullanarak yaratıcı bir eser vermek olan 'Fantasia' adlı eseri beyazperdeye yansıtmıştır ancak bu film beklenen

ilgiyi görmek dışında bir çok müzik ve film eleştirmeni tarafından kötü yorumuna maruz kalmıştır. O dönemde beğenilmeyen bu film Amerika'da tutulmamış ve Avrupa'da gösterime girmemiştir. Bu yüzden ekonomik açıdan zarara uğrayan Disney Stüdyoları, bu sıkıntıdan kurtulmaya çalıştığı dönemde Amerika İkinci Dünya savaşına girer ve bu yüzden Disney Amerikan ordusu için canlandırma filmleri yapmaya başlar. Koşullar gereği ordu için üretilen filmler arasında 'Hava Kuvvetleriyle Zafer' (Victory Through Air Power, 1943), 'Yeni Ruh' (The New Spirit, 1942) ve 'Führer'in Yüzü' (The Fuhrer's Face, 1942) gibi eserler bulunmaktadır.

Ordu filmlerinden farklı olarak Disney 1944'te 'Renkli Mucizeler' adlı filmde kahramanlarını gerçek insanların arasında göstermiş ve ilgi çekmiştir. Bu durum gerçek kahramanların canlandırma kahramanlara göre daha fazla ön planda olmalarına neden olmuş ve istenilen etki yaratılamamıştır. Aradan yirmi sene sonra 1965'te 'Mary Poppins' adlı filmde aynı yöntemi uygulamış ve bu kez gerçek karakterler ile canlandırma karakterler eş değerli bir uyum içerisinde görünmüştür. İkinci Dünya savaşının sona ermesiyle Disney'in stüdyoları tekrar canlanmış ancak canlandırma sinemasının son hali gerçek dünya ile çizgi dünyası iç içe geçmiş durumda olmasındır.

Disney ve ekibinin sıklıkla çalıştığı masal alıntılarında oluşan canlandırmaları 20. yüzyılın fabl yazarlarından olan Ezop'un tanınmasını sağlamışlardır. Giderek standartlaşan çalışmalar çıkaran Disney anlatılarında biçim değiştirmeyi denemiş ancak kısıtlı olanaklar yüzünden büyük bir farklılık yaratamamıştır.

Bu dönemde 'Toot', 'Whistle' ve 'Plunk and Boom' adlı çalışmaları beyazperdeye yansıtmış ve izleyicinin beklentilerini karşılamamıştır. Bu yüzden Disney stüdyoları yıllardır süregelen çizgilerine geri dönmüş ve insanları andıran hayvanlar dünyasından kopmamıştır.

Bunun üzerine 1958 yılında 'The Sleeping Beauty' (Uyuyan Güzel) ve 1961 yılında 'One Hundred and One Dalmatians' (101 Dalmaçyalı) filmlerini çeker. Bu iki film Disney'in kendine özgün olan anlatı yapısını kaybetmediğini izleyicilere olan ispatı niteliği taşımaktadır. 1966 yılında Walt Disney'in vefatı üzerine ise yapım evi belgesel filmlere yönelerek çalışmalarını devam ettirir. Disney'in ölümü yapım evinin çalışmalarını değiştirmemiş ve Disney'in oluşturduğu kalıpları kullanarak film yapmaya devam etmişlerdir. "Yapım evi 1970'teki "Aristokratlar"

(The Aristocrats) adlı filminde bir kedinin öyküsünü anlatılmaktaydı. Bu filmde yine Disney ölmemiş gibi onun ilkelerine bağlı kalınarak gerçekleştirilmiştir.

Disney yapımevi Disney'in ölümünden bu güne yine Disney'in ilk başta koyduğu ilkelere bağlı kalarak çalışmalarını sürdürmektedir" (Balaban, 2007, s. 50). Sonrasında 'The Little Mermaid' (Deniz Kızı, 1989), 'The Beauty and Beast' (Güzel ve Çirkin, 1991) ve 'The Lion King' (Aslan Kral, 1994) gibi filmleri çeken Disney bu eserlerde belgesel türüne ait estetik değerleri de kullanmış ve sinema estetiğine bağlılığını gösteren çalışmalar ürettiğini göstermiştir.

Özellikle Aslan Kral filminde görülen belgesel esintileri teknik olarak kullanılan lenslerle ve kullanılan efektlerle anlaşılmaktadır. Bu filmin canlandırmacıları hayvanları doğa belgesellerinden aldıkları görüntüler doğrultusunda çizmişlerdir. Genellikle çizgi filmlerde görülmeyen hayvanların gerçekçi çizimleri dışında daha çok belgesellerde görülen lensin parlama efekti bu filmde kullanılmıştır.

Yaptığı bu gerçekçi çalışmalardan dolayı başarı elde eden Disney, canlandırma filmler söz konusu olduğunda daima birinci sırada yer almıştır. "1931-1969 yılları arasında toplam 35 Oscar kazanan çizgi filmin devi Walt Disney'in, Disney film stüdyosu bundan sonraki yıllarda da başarılı çalışmalarıyla birçok ödül almıştır" (Balaban, 2007, s. 51). Disney ürettiği filmlerle yakaladığı başarıyı büyütme istemişi ve dünyanın dört bir yanına içerisinde 'Disneyland' adında eğlence alanları açmıştır. Oyun alanları dışındaki içerisinde Disney karakterlerine ait kalem, defter, kitap ve oyuncak gibi eşyaların satıldığı alanlar yaratarak pazar alanını oluşturmuştur. Amerikan kültürünü yansıttığı düşüncesiyle Avrupa Disneyland'a ekonomi bahanesiyle tepki göstermiş ancak Disney'in ürünleri tüm Dünya'ya yayılmayı başarmıştır.

3.4.4. Norman McLaren

Canlandırmalar hareket eden çizimleri değil çizilenleri yansıtır ve bu çizilenlerin hareketi sanat anlamına gelmektedir. Örneğin iki kare görüntü arasında ne olduğu değil karenin üzerinde ne oldu daha önemlidir. Bu yüzden canlandırma için görüntüler arasında görünmeyen aralıkları oluşturma sanatı olarak bahseden McLaren canlandırma filmlerin ve deneysel sinemanın önemli isimlerinden biridir.

McLaren'in eserleri hareket oluşturulmuş resimlerden ve biçimlerden oluştuğu için soyut çalışmalar olarak bahsedilmektedir.

Aynı zamanda deneysel çalışmalar yaptığı bilinmesine rağmen kendine ait bir tür oluşturmayı başaran McLaren bir ilki gerçekleştirerek çizimlerini direk olarak filmin üzerine çizmeyi tercih etmiştir. Benzerini Melies filmlerini elle boyayarak hazırlamıştı ancak McLaren baştan sona tüm filmi bu şekilde yapmıştır.

“McLaren'in ‘canlandırma hareket eden çizimler değil, çizilenlerin hareketi sanatıdır’ görüşüne bağlı olarak yaptığı çalışmalarda düşündüklerini soyut bir biçimde aktarmıştır. İskoç asıllı Kanadalı McLaren canlandırmada her türlü denemeye girişmiştir. Filmlerinde en ince ayrıntıları bile işlemiştir. Bu olağanüstü canlandırmacının uyguladığı çeşitli teknik yöntemleri sıralamak, onları açıklamak olası değildir” (Arkın Sinema Ansiklopedisi, 1975, s. 328-329'ten aktaran: Balaban, 2007, 53).

McLaren 1947 yılında ‘La Poulette Grise’ (Gri Piliç) filmini kullandığı yöntem ile baştan üretmiş ve aradan on yıl sonra ‘La Merle’ (Kara Tavuk, 1957) filmini pastel tonlarında olan renklerle işlediği resimlerle çalışmıştır. Bir sene önce ‘Rhythmic’ (1956) filminde biçim değiştiren sayılarla uğraşmış; 1952’de ise ‘Neighbours’ (Komşular) ve 1957 yılında çektiği ‘A Chairy Tale’ (Bir İskemlenin Öyküsü) adlı filmlerinde kendi oluşturduğu çevrim tekniğini kullanarak insanları kukla gibi canlandırma üzerine çalışmıştır. McLaren'in kullandığı bu teknik canlandırma dünyasına süreklilik ve bir tür akıcılık kazandırmış ancak gerçek kişiler ile çalışıldığında bekleneni karşılamamaktadır. Şiddet gibi kötü anları yansıtmak istediğinde gülünç ve komik görülen bir sonuçta karşılaşan McLaren filmlerinin çoğunu deneysel kategorisine girecek şekilde çalışmış ve hemen hemen hiçbirinde kamera ya da ses kaydı kullanmamıştır.

Kamera ile çalıştığı filmlerde ise nesnelere çevrimi üzerine çalışmaya devam ederek üç boyutlu görüntüler üzerinde odaklanmıştır. ‘Bir İskemlenin Öyküsü’ eserini gerçeküstü bir üslup ile ele alan McLaren'in filminde bir adamın iskemleye oturmak istemesi ve iskemlenin ondan kaçması ile yaşanan komedi görülmektedir. Filmin sonu ise adamın iskemlenin üstüne oturup onun şekline girmesiyle bitmektedir. McLaren'in çevrim tekniğini kullanarak işlediği filmler arasında ‘Pas de Deux’ (İkili Adam, 1968) ve ‘Synchromie’ (Senkromi, 1971) adlı çalışmalarda bulunmaktadır.

McLaren 1941 senesinde National Film Board of Canada'ın canlandırma bölümünde çalışmaya başlamış ve 49'da Unesco'nun çağrısına karşılık vererek Çin'e gitmiştir. Dört yıl sonra aynı çalışmaları yürütmek için Hindistan'a giden McLaren, Disney gibi kendi sektörünü oluşturamamıştır. National Film Board of Canada okulunda yapılan çalışmalar genel olarak belirli bir kitleye hitap etmesi adına ele alınan çalışmalar değildir. Sanatçıların canlandırma alanında sunduğu olanaklarla birlikte ele aldıkları konuları ya da karakterleri grafik üzerinde çalışmalarını sağlamışlardır.



DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

18. yüzyılda ortaya çıkan estetik kavramı felsefenin içerisinde yer alan araştırma konularından biridir. Estetik ile birlikte mantık ve etik gibi kavramlarda felsefenin içerisine dâhil edilmiştir. Zamanla duyuşal ve estetik algının temelini oluşturan güzellik tartışmaları ortaya çıkan sanat felsefesinin temelini oluşturmuştur.

İlk başta felsefenin içerisinde yer alan bu kavramlar kendini ayırarak yeni bir bilimsel disiplin haline gelmiştir. Estetik güzel olanın yanı sıra daha kapsamlı bir sistemde yaratıcılığı ve gerçekçiliği sanat ile yansıtan tüm değerleri araştıran bir bilim olarak görülmektedir. Bu nedenle doğa estetik bilimi için önemli bir kaynak durumundadır.

Dolayısıyla doğa ve sanatla ilgili yapılan bilimsel incelemeler estetik ve güzellik kuramları içerisinde bir bütün olarak değerlendirilmektedir. Pythagoras'çılar, Sofistler, Sokrates, Platon ve Aristoteles gibi filozoflar estetik kuramının anlaşılabilir olması için farklı incelemeler yapmış ve güzel, idea, haz ve sanatın özü gibi kavramları açıklamaya çalışmışlardır.

Sanayi devriminin ardından gelen teknoloji ile iletişim araçları artmış ve insanların birbirleriyle olan ilişkileri farklı bir yönde ilerlemeye başlamıştır. Sanat yapıtlarının var olabilmesi ve üretilebilmesi için gerekli olan 'alet'leri teknoloji sayesinde çoğalmış ve insanların duygularını aktarma yöntemleri genişlemiştir. Bugün sanat eserleri göz önünde bulundurulduğunda bir alet ya da bir araç olmadan ortaya çıkmadıkları görülür. Yazar kalemini, ressam fırçasını, yönetmen ise kamerasını kullanmaktadır.

Teknoloji ile birlikte üretimin kolaylaşması sanat alanında yeni anlatım biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmuş ve içeriklerin genişlemesine katkı sağlamıştır. Yeni yüzyılın sanat disiplinlerinden biri olan sinema 19. yüzyılın başlarında fotoğraf tekniklerinin geliştirilmesiyle ortaya çıkmıştır. İlk olarak fotoğraf sanatının kullandığı görüntüleri hareketli hale getiren mucitler daha sonrasında bu hareketli görüntüleri büyüdü fener yardımıyla insanların görebileceği yüzeylere yansıtmıştır.

Birçok denemenin ardından Lumiere kardeşlerin sinematografi icat etmesi sinemanın ilk temel taşlarını atmış ve Melies kendine özgü yaptığı çalışmalarla

hareketli görüntülerden oluşan bu filmleri birer sanat eserine dönüştürmüştür. Zamanla insanlar için birer bilgi edinme ve eğlence aracına dönüşen sinema toplumların ilgi odağı olmuş ve kendi içerisinde görüş ayrılıkları yaşamıştır.

Gerçekçiler ve Biçimciler olarak iki farklı yoldan ilerleyen sinemanın insanların üzerindeki etkisini farkederek ülkeler durumu kendi çıkarları doğrultusunda kullanmak istemişlerdir. Özellikle ekonomik alanda kendini büyük bir ticaret merkezine dönüştüren Hollywood sineması Melies'in kurduğu temeller üzerinde kendini inşa etmiştir. Aristo'nun mimesis kuramından ve Melies'in kurmaca anlatılarından etkilenen Hollywood sineması ilk döneminde yüzyıllardır anlatılan masal anlatılarını birer filme dönüştürerek ekonomik anlamda büyük kazançlar sağlamıştır.

Avrupa sineması ise biçimcilerden farklı olarak gerçekçi kuram üzerine çalışmalar yapmış ve daha çok eserlerinde toplum odaklı konuları ele almıştır. Özellikle 1. Dünya savaşı sonrası Avrupa'da birçok sanat disiplini etkileyen bunalım ve ülkelerin birbirleriyle olan güç savaşları insanların farklı arayışlar içerisine girmesine neden olmuştur.

Bu yüzden sinema filmleri Avrupa'da daha çok insanların psikolojik durumlarına yönelmiş ve kapitalist eleştirilerle yer vermiştir. 1920'lerde Sovyetlerde yaşanan devrim ise sanat alanlarındaki algının ve bakış açısının değişmesine neden olmuştur. Ekonomik sıkıntılar nedeniyle yeni arayışlar içerisinde olan halk sinemaya yönelmiş ve sinemanın devlet bünyesi içerisinde tekelleşmesini sağlamışlardır.

Kuleshov, Pudovkin, Vertov ve Eisenstein gibi birçok yönetmen ve kuramcının ortaya çıkmasını sağlayan bu devrim ve onların yaptığı çalışmalar sinemanın bugünkü halini alması için katkı sağlamıştır. 30'lara kadar yenilikler içerisinde gelişen sessiz sinema dönemi, ses ögesini de bünyesine katarak gerçekliğin ve kurmacanın boyutlarını insanlara anlatmak için yeni bir imkâna sahip olur. Ancak gerçekçi sanat filmleri ve ticari biçimci filmler arasında ilerleyen sinemaya olan bakış açısı değişir ve izleyicilerin beklentilerinin arttığı gözlemlenir. Bu durum sinema alanında yönetmene bağlı olarak bir kitle oluşumuna sebep olur. Estetik kaygılar taşıyan yönetmenlerin film yapım süreçlerinde gerçekleştirdikleri

ve dikkat ettikleri mizansen, mizanşat, devamlılık kurgusu ve ses gibi ilkeler sinemanın teknik uygulamalarını ön plana çıkarmıştır.

Yanı sıra film estetiği açısından sinemayı teorik açıdan değerlendiren kuramcılar eserleri anlatı ve anlatım dili bakımlarından ele alarak imge gibi yönetmenin imzası denilen unsurları konu edinmişlerdir. Sinema filmlerine benzer olarak aynı yıllarda ortaya çıkan canlandırma sineması ise hareketli görüntülerin farklı bir türevidir. Hareketli görüntünün keşfiyle birlikte sinema filmlerine benzer olarak canlandırma filmleri de üreilmeye başlanmıştır.

Sıklıkla animasyon ve çizgi filmlerde görülen canlandırmalar aynı hareketli görüntüler gibi gözün retina tabakasından kaynaklanan bir özellikten faydalanmaktadırlar. Sinemadan farklı olarak canlandırma filmlerinin temelinde bilgisayarlar ve elle çizilen resimler bulunmaktadır. Bir sinema anlatısında hareketin görünmesi ya da yansıtılabilmesi için uygulanan kamera tekniklerinin aksine canlandırma sinemasında tüm kareler ilk önce tek tek elle çizilmesi gerekmektedir.

Genel olarak bakıldığında canlandırma sinemasının daha iyi anlaşılabilmesi için sinemanın teknik ve teorileri açıklanmış ve benzerlikleri ortaya konmuştur. Hareketli görüntülerden oluşan bu iki kavram birbirinin türevidir ve her ikisi de sanatın icrasında estetik kaygılar taşımaktadır.

Gerçekçilik ve biçimcilik üzerinde farklı sanat disiplinlerinden etkilenecek ele alınan ve üretilen bu filmler sanat düzlemine katkı sağlamıştır.

KAYNAKÇA

Kitap

- Berger, J. (1988). *Görme Biçimleri*. Yurdanur Salman (Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Buckland, W. (2013). *Sinemayı Anlamak*. Çev. Tufan Göbekçin. İstanbul:Optimist Yayım,.
- Cömert, B. (2008). *Estetik*. Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd.Şti.
- Eisenstein, S. M. (1985). *Film Biçimi*. Çev. Nihat Özön, İstanbul: Payel Yayınevi.
- Elsaesser, T., Hagener M. (2010). *Film Kuramı*. Çev. Berhan Soner-Bariş Yıldırım. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Güngör, A. Ş. (1994). *Sinemada Görüntü Yönetmeni*. Ankara: Kitle Yayınları.
- Hegel, G. W. F. (1994). *Estetik Güzel Sanat Üzerine Dersler*. Çev. Taylan Altuğ-Hakkı Hünler. İstanbul: Payel Yayınevi.
- Kagan, S.M. (1982). *Güzellik Bilimi Olarak Estetik ve Sanat*. Çev. Aziz Çalışlar. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Kanburoğlu, Ö. (2003). *Basında Haber Fotoğrafı Kullanımı*. Ankara: Gazeteciler Cemiyeti Yayınları.
- Kılıç, L. (2000). *Görüntü Estetiği*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Kılıç, L. (2008). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Lukacs, G. (2001). *Estetik III 2.b*, Çev. Ahmet Cemal. İstanbul: Payel Yayınevi.
- Monaco, J. (2002). *Bir Film Nasıl Okunur?*. Ertan Yılmaz (çev). İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Tarkovski, A. (2008). *Mühürlenmiş Zaman*. Füsün Ant (çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Tarkovski, A. (2017/6). *Mühürlenmiş Zaman*. Mazlum Beyhan (Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Toffler, A. (1981) *Üçüncü Dalga*, Ali Seden (Çev), İstanbul: Altın Kitaplar Basımevi.
- Ziss, A. (2016). *Estetik Gerçekliğin Sanatsal Özümseninin Bilimi*. Çev. Yakup Şahan, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Tezler

- Balaban, Y. (2007). *Üç boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Sinema Filmleri İçinde kullanılması*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kültür Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Dergiler

Künüçen, Ş. A. (2007). Sinema ve Televizyonda Teknolojinin Önemi. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, Cilt.5 Sayı.1. 224-228.



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı-Soyadı	Güngör ÇINAR
Doğum Yeri-Tarihi	Akçaabat/1959
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	19 Mayıs Üniversitesi / Güzel Sanatlar Bölümü / Resim-Heykel
Yüksek Lisans	Ordu Üniversitesi/Sinema-TV Anabilim Dalı
Bildiği Yabancı Dil Diller	Almanca
İş Deneyimi	
<i>1985</i> Arpaçay Koçköyü Nahiyesi Ortaokulu – Resim İş Öğretmeni	
<i>1987-2004</i> Reklam Ajansı Yöneticiliği, Fotoğrafçılık, Sanat Eğitimcisi, Sanat Danışmanlığı	
<i>2004- 2010</i> 19 Mayıs Üni. - M. Y. O. ve Eğitim fakültesinde Güzel Sanat-lar Eğitimi Bölümünde; Fotoğrafçılık, Reklam Fotoğrafçılığı, Bilgisayar Destekli Tasarım, Estetik ve Sanat Eğitimi alanların-da dersler verdi.	

Faaliyetlerim

- Aynı zamanda 2013 Yılından beri İFSAK İstanbul Fotoğraf ve Sinema Amatörleri Derneği üyesidir
- 2004 yılından beri de Samsun Büyük Şehir Belediyesinin önemli muhtelif Sanatsal Projelerinde Ressam - Heykeltıraş ve Tasarımcı olarak çalışıyor.
- Estetik, Felsefe, Fotoğrafçılık ve Sinema, Arkeoloji, Yazın alanlarında araştırmalar yapıyor.
- Muhtelif ulusal dergilerde fotoğrafları yazıları yayınlandı.
- Ulusal Karma Sergilere katıldı. Uluslararası yarışmalarda sergilemeler aldı.