

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



***MANZARA***

YÜKSEK LİSANS TEZİ

CENGİZHAN ULUOCAK

Haziran, 2016

Cengizhan Uluocak

Yüksek Lisans Tezi

2016

*Manzara*

CENGİZHAN ULUOCAK

Sinema ve Televizyon Programı'nda Yüksek  
Lisans derecesi için gerekli kısmi şartların  
yerine getirilmesi amacıyla  
Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne  
Teslim edilmiştir.

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ

HAZİRAN, 2016

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

*Manzara*

CENGİZHAN ULUOCAK

ONAYLAYANLAR:

Yard. Doç. Dr. Defne Tüzün (Danışman).....

Yeşim Ustaoglu .....

Yard. Doç. Dr. Ayhan Akman.....



ONAY TARİHİ: 10.06.2016

---

'Ben, Cengizhan Uluocak, bu Yüksek Lisans Tezinde sunulan çalışmanın şahsıma ait olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.'

.....  
CENGİZHAN ULUÖCAK

# İÇERİK

Özet.....	7
Abstract.....	9
Teşekkür Notu.....	11
Çekim Senaryosu.....	12
Resimli Öykü ( <i>Storyboard</i> ).....	15
<i>Manzara</i> .....	18
<b>I. Giriş</b> .....	19
<b>II. <i>Manzara</i> Filmine Başlarken</b> .....	20
1.1 Filmin Senaryo Çalışması.....	21
1.2 Çekim Süreci.....	25
<b>III. <i>Manzara</i> Filminde Kurgu</b> .....	26
2.1 Filmde Kurgu Stratejisi.....	27
2.2 Filmin Ses Kullanımı.....	29
2.3 Filmin Görsel Stratejisi.....	33
2.4 Filmin Renk Kullanımı.....	36
2.5 Filmin Işık Kullanımı.....	37
2.6 Filmde Müzik Kullanımı.....	39
<b>IV. <i>Manzara</i> Filminin ismi</b> .....	41
3.1 Filmin Adının Konması.....	42
Sonuç.....	44
Kaynakça.....	46

## ÖZET

### YÜKSEK LİSANS TEZİ

Cengizhan Uluocak

Sinema ve Televizyon, Yüksek Lisans

Danışman: Yard. Doç. Dr. Defne Tüzün

Haziran, 2016

*Manzara* filmi, Kınalıada'da geri dönüşüm alanı olduğu söylenen bir mekandaki canlı ve cansız varlıkların hayatı üzerinedir. Film, bu mekanda kadrajın içine aldığı ve kaydettiği canlı, cansız her şeyi ritmik bir kurguyla değişen farklı ölçekteki görüntülerle sunar. Filmin kamerası mekana mümkün mertebe müdahale etmeden buradaki olağan ve sıradan akışı kaydetmiştir. Kurgu esnasında ise, kamera ölçeklerinin en küçük çerçeveden en büyük çerçeveye doğru ilerleyerek çekilmiş görüntüler üzerinden bir anlatı kurulmuştur.

Farklı ölçeklerde çekilmiş görüntüler filmin başlarında bir varlığı hatta onun oldukça mikro bir detayını göstererek onu etrafındaki diğer varlıklardan tamamen soyutlamış, böylece kadrajdaki varlığın ya da nesnenin ne olduğu hakkında seyircinin bir fikir edinmesi dahi neredeyse imkansız kılınmıştır. Ancak aşırı yakın plandan orta çekim ve uzak çekime doğru ilerleyen görüntüler izleyicileri bu kez bu varlıkları diğer varlıklar ve bu mekan ile ilişkilendirmesi doğrultusunda yönlendirmiştir. Dolayısıyla, görüntülerin kaydı esnasında mekanın iç işleyişine müdahale etmemeye gayret edilmiştir ancak kurgu bu sürecin tam aksi yönünde ilerlemiştir. Kadraj içindeki bir varlık hatta onun aşırı yakın plandaki bir detayı önce tamamıyla ait olduğu bütünden ve mekandan soyutlanmış, sonra belirli bir ritim içinde ilerleyen kurgu bu varlığı bulunduğu mekanın bir parçası kılmış, dolayısıyla bu varlıkların görüntüleri oldukça müdahaleci bir kurgu sürecine tabii tutulmuşlardır.

Film, kameranın müdahale etmeden kaydetmeye çalıştığı oldukça rutinleşmiş bir geri dönüşüm sürecini kurgu aşamasında bozarak ve yeniden kurarak sıradan, sıra dışı ve şaşırtıcı yönlerini göstererek, canlı, cansız, enteresan, banal, alışıldık, şaşırtıcı ve benzeri birçok zıtlığın bir arada olduğu bir manzara sunar. Bu tez *Manzara* filminin çekim esnasında ve sonrasında işe koştığı biçimsel stratejileri analiz ederek yönetmenin nasıl bir manzara ortaya koymaya çalıştığı üzerinedir.

Key words: Manzara, Döngü, Rutin, Sıradanlık, Sıra dışılık, Kamera Ölçekleri





## **ABSTRACT**

### ABSTRACT GRADUATE DISSERTATION

Cengizhan Uluocak

Cinema and Television Graduate Programme

Advisor: Asist. Prof. Defne Tüzün

The film *Landscape* narrates the animate and inanimate beings in a place in Kinaliada which is said to be a recycling center. The film shows every animate and inanimate beings through a rhythmic editing. The camera avoids as much as possible to intervene the flow of the location, recording only the regular flow there. During the editing, a narration that is initiated by smaller camera angles and continues with the bigger ones is established.

The opening scenes of the film shows abstracts in extreme close up to complicate the way of spectators thinking about the film. However, spectators could give some meaning and find some relationship between the location and the other objects when they see these footages in medium and long shots. Even if there was not any intervention on the footages when they were being shot, the editing had a reverse method in the process of the film. At first, editing shows abstract footages in extreme close up and then when the spectators see the medium and long shots within a rhythm the editing connects every shot with each other. This method demonstrates us an interventionist strategy.

In the editing process the film deconstructs and then reconstructs the shots of the routine of the recycle center which have been shot without any intervention in the first place. Through this way, it shows a landscape where many oppositions such as ordinary, extraordinary, usual, interesting, animate and inanimate beings exist

together. This thesis will analyze what kind of a *Landscape* is tried to be demonstrated by the director and the pre-production, the production and the post-production processes of the film *Landscape*.

Key words: Landscape, Routine, Extraordinary, Ordinary, Camera Angles, Loop



## TEŐEKKÜR NOTU

Bana kazandırdıkları bilgi, birikim, perspektif ve akademik katkılarından dolayı Defne Tüzün'e ve Yeşim Ustaoglu'na, çalışmamı destekleyerek beni onurlandıran Ayhan Akman'a sonsuz teşekkürler ederim...

# EKİM SENARYOSU

*MANZARA*

Yazan

Cengizhan Uluocak

Danışman: Yeşim Ustaođlu

**SAHNE 1 / TEPE****DIŞ /GÜN**

Kamera 16 mm lens ile deniz manzarasını görür. Kamerada hafif bir titreme vardır. Rüzgar eser. O sırada ekrana filmin adı düşer.

**FİLMİN ADI: MANZARA**

*Manzara* yazısı ekrana düşer düşmez rüzgar şiddetini arttırır. Sonra rüzgarın şiddeti yavaşça azalır.

**GEÇİŞ: SOLUCAN'A****SAHNE 2 / GERİ DÖNÜŞÜM ALANI****DIŞ /GÜN**

Kamera 100 mm *macro* + 4x *zoom* filtreli lens ile alandaki ayrıntıları görür. Kamera ufak hareketler haricinde film boyunca sabit bir yapıdadır. Kamera, topraktaki solucanı ve karıncıları görür. Ardından, benzer ölçeklerde birbiri ardına bir çok detayı görür.

**SAHNE 3 / GERİ DÖNÜŞÜM ALANI****DIŞ/GÜN**

Kamera 100 mm *macro* lens ile bir çok ayrıntıyı görür. Kamera yine sabittir. Rüzgarın sesi duyulur.

**SAHNE 4 / GERİ DÖNÜŞÜM ALANI****DIŞ/GÜN**

Kamera 50 mm makro ile alandaki detayları görür.

**SAHNE 5 / GERİ DÖNÜŞÜM ALANI****DIŞ/GÜN**

Kamera 200 mm lens ile alandaki ayrıntıları görür.

**SAHNE 6 / GERİ DÖNÜŞÜM ALANI****DIŞ/GÜN**

Kamera 150 mm lens ile alandaki ayrıntıları görür.

**SAHNE 7 / GERİ DÖNÜŞÜM ALANI****DIŞ/GÜN**

Kamera 100 mm lens ile mekandaki ayrıntıları görür.

**SAHNE 8 / GERİ DÖNÜŞÜM ALANI**

**DIŞ/GÜN**

Kamera 85 mm lens ile mekandaki ayrıntıları görür.

**SAHNE 9 / GERİ DÖNÜŞÜM ALANI**

**DIŞ/GÜN**

Kamera 50 mm lens ile mekandaki ayrıntıları görür.

**SAHNE 10 / GERİ DÖNÜŞÜM ALANI**

**DIŞ/GÜN**

Kamera 35 mm lens ile mekandaki ayrıntıları görür.

**SAHNE 11 / GERİ DÖNÜŞÜM ALANI**

**DIŞ/GÜN**

Kamera 21 mm lens ile mekandaki ayrıntıları görür.

**SAHNE 12 / GERİ DÖNÜŞÜM ALANI**

**DIŞ/GÜN**

Kamera 16 mm lens ile mekandaki ayrıntıları görür.

**SAHNE 13 / TEPE**

**DIŞ /GÜN**

Kamera genel bir plan ile manzarayı görür. *Tilt down* yapar ve tepenin dibindeki geri dönüşüm alanını görür. Müzik yükselir. Filmin adı ekrana düşer.

**FİLMİN ADI: MANZARA**

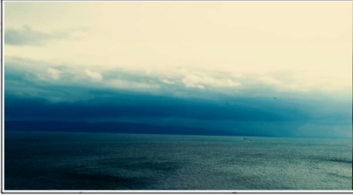




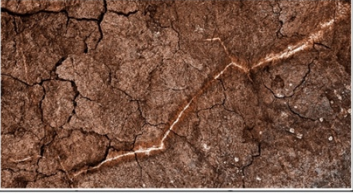



Ekran siyaha düşer. Ana jenerik başlar. Film sona erer.






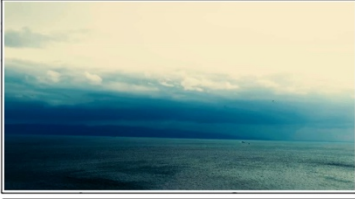

## **RESİMLİ ÖYKÜ (*STORYBOARD*)**

I see photographs everywhere, like everyone else, nowadays; they come from the world to me, without my asking; they are only 'images,' their mode of appearance is heterogeneous.

Roland Barthes

Scene 1	Panel 1	Duration 00.00.37	Scene 2	Panel 1	Duration 00.01.12	Scene 3	Panel 1	Duration 00.02.00
								
<b>Action notes</b> Uçurumdan deniz manzarası gözükür. Sadece rüzgar sesi duyulur. MANZARA yazısı ekrana düşer.			<b>Action notes</b> Ard arda ekstra yakın planlar gözükür. Yanık küller, oyuncak bebekler, karıncalar, sülükler, çöpte kola şişeleri vb.			<b>Action notes</b> Ard arda yakın planlar gözükür. Pet şişeler, teller, tavuk ayakları, bebek yüzleri, yerdeki yanıklar, kartonlar vb.		
<b>Camera notes</b> Kamera 16 mm geniş açı lens ile manzarayı görür.			<b>Camera notes</b> Kamera 100 mm macro lens ve 4X zoom filtre ile ayrıntıları görür.			<b>Camera notes</b> Kamera 100 mm macro lens ile ayrıntıları görür.		
Scene 4	Panel 1	Duration 00.03.00	Scene 5	Panel 1	Duration 00.03.45	Scene 6	Panel 1	Duration 00.04.07
								
<b>Action notes</b> Ard arda yakın planlar gözükür. Bir oyuncak, bisiklet tekerleği, bir su yansıması, çöpler, kartonlar vb.			<b>Action notes</b> Ard arda yakın planlar gözükür. Bir sepet, otlar, poşetler, çuvalar, oyuncaklar vb.			<b>Action notes</b> Ard arda yakın planlar gözükür. Bir toprak, oyuncak ördek, bir elin demir kesmesi, bir insan yüzü vb.		
<b>Camera notes</b> Kamera 50 mm macro lens ile ayrıntıları görür.			<b>Camera notes</b> Kamera 200 mm lens ile ayrıntıları görür.			<b>Camera notes</b> Kamera 150 mm lens ile ayrıntıları görür.		
Scene 7	Panel 1	Duration 00.04.49	Scene 8	Panel 1	Duration 00.05.48	Scene 9	Panel 1	Duration 00.06.13
								
<b>Action notes</b> Ard arda yakın planlar gözükür. Bir tavuk, oyuncak araba farı, teller, çöpler, koyunlar, yerdeki yanık yatarlar vb.			<b>Action notes</b> Ard arda orta ölçek planlar gözükür. Bir oyuncak, bir insan, çöpleri ayıran kimseler, yığın halindeki çöpler, kargalar vb.			<b>Action notes</b> Arda arda geniş planlar gözükür. Yerdeki çöpler, bir kamyon, istiflenen nesnelere, kuzular, plastik sepetler vb.		
<b>Camera notes</b> Kamera 100 mm lens ile ayrıntıları görür.			<b>Camera notes</b> Kamera 85 mm lens ile ayrıntıları görür.			<b>Camera notes</b> Kamera 50 mm lens ile ayrıntıları görür.		



Scene 10	Panel 1	Duration 00.06.55	Scene 11	Panel 1	Duration 00.07.05	Scene 12	Panel 1	Duration 00.07.19
								
<b>Action notes</b> Ard arda oyuncak bölümü, koyunların yemlenmesi, tavuklar, birikmiş çöp yığınları, atıklar gözükür.			<b>Action notes</b> Ard arda istif yapan insanlar, tavuk bölümü, torna bölümü, yığın çöpler gözükür.			<b>Action notes</b> Ard arda çalışmalar yapan insanlar, tekne bölümü, ozakta gözüken Türk bayrağı, koyunlar, su yansımaları gözükür.		
<b>Camera notes</b> Kamera 35 mm lens ile ayrıntıları toplar.			<b>Camera notes</b> Kamera 21 mm lens ie ayrıntıları toplar.			<b>Camera notes</b> Kamera 16 mm lens ile ayrıntıları geniş açıda görür.		
Scene 13	Panel 1	Duration 00.07.24	Scene 13	Panel 2	Duration 00.07.40			
								
<b>Action notes</b> Deniz manzarası gözükür.			<b>Action notes</b> Film mekanı gözükür. Üzerine MANZARA yazısı düşer.					
<b>Camera notes</b> Kamera 16 mm lens ile manzarayı görür, ardından tilt-down yapar.			<b>Camera notes</b> Kamera 16 mm lens ile tilt-down yaptığıında, alanı tamamiyle görür.					



## *MANZARA*

Şimdi, beklenmedik bir anda, patlayan bir kabarcık gibi içimde bir şey iyice belirginleşiyor... Yeni bir  
acı.

Roland Barthes

## GİRİŞ

Filmde her şeyi tamamen kontrol altına almayı amaçlarken insanlara, hayatlara, alanın dokusuna ve tüm bunların oluşturduğu manzaraya dair ayrıntıları kaçırdığımı keşfettim. Hatta manzaraya uzun uzun bakmama rağmen, oranın bir manzara olduğunu bile unutmuşum. Deniz manzarası ve hemen dibindeki geri dönüşüm alanı bana asıl manzarayı gösterdi. İnsanlar oradaydı. Elleri, türküleri, gözleri, sesleri vb. bütün bu parçalar bir manzara oluşturuyordu. Yani manzara sadece gördüğüm deniz manzarası değildi. Manzara kabul etmekte zorlandığım ama mekanda olan her şeyden meydana geliyordu. Bir bütün. Tek bir kare. İşte bu farkındalık tüm filmi binlerce parçadan ibaret bir yapbozu birleştirir gibi birleştirdi. Bunu fark ettiğim an kendimi filmin dışına çıkartmaya zorladığım andı. Ve anladım, kabul ettim. *Manzara'yı buldum. Manzara oradaydı.*

Bu metinde ilk olarak çekim süreci ve senaryo çalışmasından bahsedeceğim. Ardından ayrıntılı bir şekilde filmdeki ses ve müzik kullanımı, görüntü, kurgu stratejisi gibi filmin biçimsel özellikleri üzerinde yorumda bulunacağım. Bu biçimsel tercihler karşısında tutunduğum tavrın beni film ile nasıl bir vücut haline getirdiğinden söz edeceğim. Filme isim verilmesinin neden sancılı bir süreç haline geldiğinden de söz edeceğim. Sonuç bölümünde ise genel hatlarıyla tüm bu süreçte edindiğim izlenim ve düşünceleri paylaşacağım.

**BİRİNCİ BÖLÜM**  
**MANZARA FİLMİNE BAŞLARKEN**

He is dead and he is going to die...

Roland Barthes

## Birinci Kısım

### Senaryo Süreci

*Manzara* filmi için senaryo çalışmalarına Yeşim Ustaoglu danışmanlığında ve Defne Tüzün'ün bilgisi dahilinde başladım. Hikaye ilk çalışmalarda erkek bir baş karakter üzerinden akıyordu. Bu hikaye karakterin paranoyak dünyasında kurguladığı cinsel fanteziler sonucunda karısını öldürmesiyle sona eriyordu. Bu versiyon üzerinde kısa bir zaman sonra değişiklik yaptım ve finalde ana karakterin paranoyak dünyasının içinde gerçek bir kadının olmaması gerektiğine kanaat getirdim. Bir tekstil fabrikasının kimyasal atık deposunda çalışan ana karakter gerçekte var olmayan ancak kendi dünyasında var ettiği hayali karısını öldürecekti. Finalde ise bu hayali kadını değil kendisini öldürdüğünü bir görsel oyun ile seyirciye göstermeyi planlamıştım. Ancak bilgisayarımda eski fotoğraflara bakarken, tüm fikrimi altüst eden bazı fotoğraflar ile karşılaştım. Bunlar birkaç yıl önce çektiğim bazı fotoğraflardı.



1.1



1.2



1.3



1.4

Bu fotoğraflarda beni en çok etkileyen, fotoğraflardaki ‘kayıp’ insanlardı. Terk edilmiş, sadece bir anı olarak kendisini gösteren nesnelere deniz kenarında ve sahipsizdi. (Görsel 1.2’deki beyaz tekne *Manzara* filmindeki teknedir.) Sanki bir zamanlar bu nesnelere sahipleri varmış ancak uzun bir süre önce orayı terk etmiş gibilerdi. Bu mekanı tekrar gidip görmem gerektiği düşündüm. Gittiğimde birçok şeyin değişmiş olduğunu ancak zihnimde bu fotoğrafların bıraktığı izlenimin pek de değişmediğini fark ettim.

Çekmeyi tasarladığım filmin senaryosu nasıl olmalıydı ki hikaye böyle bir mekanda geçebilirdi. Bu soru üzerine düşündüm. Bu kadar dağınık bir mekanı nasıl olacak da istediğim şekilde yönlendirebilirdim. Bir çok şeyin beni buraya çekmesine ve burada olmak istememe rağmen, kurmaya çalıştığım hikaye ile bu mekanı bir türlü birleştiremedim. Buranın dokusu beni oldukça etkilemişti ve buraya özgü bir hikaye oluşturmaya karar verdim. Büyük yamaçların dibindeki evler (Görsel 1.2), kıyıda oraya buraya atılmış kıyafetler, eskimiş sandalyeler, masalar (Görsel 1.1), yerdeki otlar (Görsel 1.4) ve tüm bunların yanında muhteşem bir deniz manzarası vardı.

Kınalıada’da keşif çalışması devam ederken *Manzara* filminin mekanı olan alanı fark dahi etmeyerek adanın en tepesine çıkıp, muhteşem deniz manzarasını en yukarıdan, çıkabileceğim en üst noktadan görmek istedim. Aklımda coğrafi bir uçurum görmek ve yeni oluşturacağım hikayeye dramaturji yaratmak vardı. Çıktığım tepeden gördüğüm ilk manzara *Manzara* filminin ilk karesini oluşturan plan oldu. *Manzara* filmindeki geri dönüşüm alanı olduğu iddia edilen yerde, düzen, düzensizlik, bir dolu karşıtlık ve bunların akla getirebileceği farklı bakış açıları üzerine düşündüm. Tüm bunlar başım ile yaptığım basit bir yukarı-aşağı hareketi ile gördüklerim karşısında aklıma üşüştüler. Dosdoğru karşıya bakarsam müthiş bir manzara

karşısında hayranlık, ancak aşağıya doğru baktığımda ise bu manzarayla bağdaşmayacak bir çok his uyanıyordu içimde.

Sonunda bu mekanda geçmesini tasarladığım bir senaryo üzerinde çalışmaya başladım. Önceki hikayedeki ana karakteri bu mekanda yaşayan biri olarak hayal ettim. Salih adındaki karakter çekçeğiyle kağıtları toplayarak bu mekana gelecek ve oradakiler gibi topladıklarını bir düzene sokacaktı. Düzen konusunda takıntılı bu karakter oradakilerin yaptığı gibi koyunlara, tavuklara bakacak, kamyon ile gelen karton, bidon vb. malzemeleri titizlik ile düzenleyip yerlerine yerleştirecekti. Film boyunca tüm bu titiz çalışmasına ve gayretine rağmen mekana istediği düzeni getiremeyen Salih, mekanda bulunan oyuncaklardan birisinin çalınmasıyla alt üst olacaktı. Salih bu durumu düzeltmek için oyuncağın çalınmadan önce alanda durduğu yere gelecek ve tam oyuncağın olduğu noktaya kendisini yerleştirecekti. Salih daha önce donuk ifadeleri görülen çalınan oyuncağın ifadesine benzer bir ifade ile alandaki varlığını devam ettirecekti. Burada gördüğümüz kurgu bir düzen takıntısı ile sürekli nesnelere istifleyerek hayatına devam eden Salih'in, filmin sonunda bu uğurda kendisini de nesnelere biri gibi alanda istiflemesiyle bitecekti. Ancak düzen takıntısı ile alana gelen nesnelere istifleyen Salih karakteri üzerinden akan kurgusal hikaye yetersiz kaldı. Bunun nedeni, film mekanının kendi işleyişinin çok güçlü olmasıydı.

Yaratılan Salih karakterinin filmdeki nesnelere istifleme motivasyonu ile alanda yaşayan kişilerin günlük yaşantısında yaptıkları şeyler fiili olarak aynıydı. Film mekanında yaşayan insanlar her gün alana gelen onlarca nesneyi birbirinden ayırarak bir istif yapıyorlardı. Aynı zamanda koyunlara, tavuklara bakarak alandaki yaşamlarını sürdürüyorlardı. Her gün bu işlemleri yapan insanların yaşadığı bir mekana kurgusal hikayeye yaklaşmak başından beri yanlışti. Çünkü karşımda sinematik kurgu olmadan bu işlemleri yapan insanları vardı. Sıradan bir tavırda rutin

bir döngünün içindeydiler. Alandaki insanların her gün yaptığı motivasyonları bir film karakterine yüklemek bir anlamda mekana ve burada yaşayan insanlara haksızlık olacaktı. Mekanda yaşayan insanları taklit etmeme gerek yoktu. Bu taklittin üstüne kurgusal bir zemin hazırlayıp dolambaçlı bir yoldan ilerleyip mekanın dokusuna ihanet edemezdim. Geri dönüşüm alanının işleyişi, mekandaki nesnelere ve bunların sıradan dokusu benim böyle düşünmemi istedi diyebilirim. Bu açıdan bu çıkarımımı film mekanı bana dayatmış oldu. Bu düşünceyle film çekimlerinden iki gün önce hikayeyi bir kez daha revize ederek, mekandaki en yakın plandan başlayarak, en uzak plana doğru bir kamera ölçek dizgisi kurmaya, oyuncular olmadan, sadece nesnelere üzerinden bir anlatı oluşturmaya karar verdim.

## İkinci Kısım

### Çekim Süreci

Mekân o kadar güçlü bir şekilde karşımda duruyordu ki kafamı nereye çevirsem yepyeni anlamlar keşfediyor, yeni hikayeler görüyordum. Bu mekana dair sayısız senaryo yazılabileceğimi düşündüm. Ancak en yakından en uzağına ölçeklenen planların ötesinde hiç bir şey yapamıyordum. Çekim için ayırdığım bir çok nesne çekim günü yerlerinde yoktu. Bu, mekanın kendi işleyişi için çok sıradan, bizim için ise hayret vericiydi. O nesnelere nereye gittiğini bilmiyordum. Ama yerlerine yenileri gelmişti. Bu durumda yeni gelen bir nesne aniden çekim gündemimize dahil olabiliyordu. Bu açıdan planlanması çok zor bir çekim olacağı belliydi. Planlanmadan çekilecek bir filmin akıbetinin ne olacağı her zaman tahmin edilemeyebilir. Bende çekimi yaparken filmin neye benzeyeceği düşünüyordum. Acaba her şey yolunda mıydı değil miydi bilmiyordum. Güvendiğim tek şey gördüğüm tüm nesnelere



kameraya almak ve kendimi alanın akışına bırakmaktı. Kamerayı doğru noktaya bırakıp bekliyordum. Sonra bir anda bir kamyon geliyordu ve başka nesnelere görüyordum. İnsanları kamyonu boşaltırken çekmek için kamerayı kamyonu yakın bir noktaya yerleştiriyordum. Bu sefer de orada bekliyordum. Orada yeteri kadar bekledikten sonra kaldığımız noktaya geri dönüyordum. Bekleyip anla bütünleşmem, o anın içinden bir hikaye çıkartmam ve çıkan bu hikayenin mekanın yapısına uygun olması gerekiyordu. Bu üçlünün birleşmediği anda bu mekan içinde çok kolay 'kayıp' olabilirdim. Tüm çekim boyunca bu üçlünün birlikteliğinin peşinden gittim. Böylesine zor bir mekanda bunun peşinden gitmek demek sadece sezgilerimi takip etmek demektir. Riskli ama değerdi. Bu risk ile birlikte nesnelere farklı ölçülerde basit bir matematik ile büyütürken çıktım.

Bu kararın peşinden giderken mekanın tüm nesnelere ile birlikte bir sonuçtan ibaret olabileceğini düşündüm. Çünkü buradaki sirkülasyona ne oradaki yaşayan karakterler, ne alana gelen nesnelere, ne de ben müdahale edebiliyordum. Bu anlamda hepimizin bir sonucun içinde ve her şeyin bittiği bir noktada olduğunu düşündüm. Bu nedenle tasarladığım kurguya ait matematik hesaptan başka çekime dair hiçbir şeyi bilmiyordum.



**İKİNCİ BÖLÜM**  
***MANZARA FİLMİNDE KURGU***

If I believe myself about to be ratified, the object will be favorable; if I see myself as abandoned, it will be sinister.

Roland Barthes

## Üçüncü Kısım

### Filmde Kurgu Stratejisi

Mekanın kendi ritmine ve kurgusuna mümkün olduğu kadar dokunmadan çektiğim bütün görüntüler kurgu aşamasında karşımda duruyorlardı. Elimdeki görüntülerin hepsinin sinematografik ve dramatik olarak ifadeleri güçlüydü. Buna güvenerek görüntüler üzerinde birkaç kurgu versiyonu denemeye karar verdim. Bu yöndeki ilk kurgu versiyonu *linear* olarak büyüyen bir ölçekleme tekniğiyle ortaya çıktı. Bu versiyonda her bir plan bir saniyeden az gözüküyordu. *Jenerik* ile birlikte toplam dört dakikalık bir versiyonu. Ancak bu versiyonda unutulmuş bir şeyler olduğunu her zaman hissettim. Dolayısıyla bu versiyon üzerinde çalışmayı bıraktım.

İkinci versiyonda deneysel bir kurgu denedim. Ancak bu kurgunun görüntülerin dokusuyla uyumlu olmadığını ve filmi istemediğim bir noktaya çektiğini gördüm. Görüntülerin içindeki zıtlık, yaşanmışlık vb. motifleri kaybetmiş oldum. Bu versiyonu üzerine ekip arkadaşlarımız ile yaptığımız görüşmede ortak çıkarım şuydu: Bu versiyon herhangi bir filmin fragmanı gibi olmuştu. Dolayısıyla ortada olmayan bir filmin fragmanını kurgulamış gibi oldum.

Çekim sürecinde mekana baktığımda yazılabilecek yüzlerce hikayenin olduğunu görmüştüm. Benzer ön görüyü kurguda elimdeki malzemeye bakınca da gördüm. Tekrar tekrar izlediğim görüntülerin üzerinden yüzlerce versiyon film üretilebilirdi. Bu durumda senaryo ve çekim aşamasında verdiğim kararın benzerini kurgu aşamasında vermek zorundaydım. Bu anda kamera arkası görüntülerini izlemeye başladım. Ardından filmin kurgusuna bu doğrultuda yeniden yöneldim.

Fark ettiğim en önemli şey filmi çekerken alandaki tüm nesnelerin ve insanların varlıklarının sıradanlığıydı. Fazlasına asla gerek yoktu. Çok basitti. Kurguyu ve görüntüleri zorlayarak yapmaya çalıştığım kurgu versiyonlarının gereği

yoktu. Asıl film monolog sesleri olan karakterin bahsettiği gibi ekmek davasıydı. Bu noktada bir kaç yıl önce yaşlı bir adamın bana söylediği bir söz aklıma geldi. Yaşlı adam ‘asıl korku halkın evine ekmek götürememesi’ demişti. Bu söz kurgunun bu aşamasında çok anlamlı bir hale geldi. Özellikle monolog sesleri olan karakterin söylediğine benzer bir söz olması, bana kurgunun nasıl olması gerektiğini hatırlattı. Ancak bahsettiğim sıradanlığı kurgu yoluyla seyirciye aktarabilmek için çekim sürecinde yaptığımın tersine çok keskin müdahaleler ile bir kurgu yapmam gerektiğini biliyordum. Ve bu kurgu öyle bir kurgu olmalıydı ki, insanlara alandaki nesnelere çıplak bir şekilde olan zıtlığını anlatabilecek, canlı ve cansız varlıkların şaşırtıcı taraflarını vb. de hissettirebilecekti. Bu sayede kurgu seyirciyi film boyunca sürekli anlam kurmaya iten bir düşünce sürecine sürükleyebilmeliydi. Ancak önemli noktalardan bir tanesi de şu olmalıydı: mekandaki her şeyi göstermek ama asla sadece bir tanesini ön plana çıkartmamak. Tüm bunları bir araya getirdiğimde *Manzara* filmine ulaşmış olacaktım.

Hiç bir plan ‘çöp’ olmamalıydı. Hepsi devinimin bir parçasıydı ve akışın zincirleri gibi birbirine bağlı olmalıydı. İnsanların ve nesnelere yaşam alanlarını iyice irdeleyerek bu düşünceler ışığında filmin kurgusuna başladım. Monolog sesleri olan karakterin, mekanın dokusunun ve benim anlatmak istediklerimin birleştiği bir noktada filmin kurgusunu bitirdim.

## Dördüncü Kısım

### Filmin Ses Kullanımı

Çektiğimiz tüm nesnelere *foley* sesleri, monolog sesler ve mekanın ortam sesleri çekim esnasında kayıt edildi. Ancak monolog sesleri olan karakter ile ilgili belirtmek gerekir ki, filmde duyduğumuz monologlar, çekim esnasında spontane olarak gerçekleşen konuşmalardı. Önceden yazılan bir senaryo olmadığı gibi, önceden yazılan bir monolog da yoktu. Bu açıdan bakıldığında bir çok şey duymaya çalıştığımız mekanda monolog sesler kaydımızın içine kendiliğinden dahil oldu. Çekim yaparken insanların rutin hayatları içinde yaptıkları konuşmaları filmin anlatımında çok önemli bir yere sahip olacağını, hatta görüntülerden bile daha çok söz sahibi olacağını ses operatörüyle paylaştım. İçine kamerayı yerleştirdiğimiz alanın rutin işleyişinin sesler üzerinden daha rahat ortaya çıkacağını biliyordum. Alanda yaşayan karakterlerin motivasyonlarını *foley* ses olarak ifade edebileceğimi düşündüm. Bunun sonucunda alandaki tüm sesleri dikkatlice kayıt ettik.

Yüzlerce kayıt edilmiş sese sahip olmamıza rağmen sesleri kayıt ederken bir sorun ile karşılaştık. Herhangi bir nesnenin sesini kayıt ederken monolog sesleri olan karakterin sözleri o anda kaydın içine girmektedir. Karakter sesli çekimin yaptığını bilmeden kendi rutinine devam etmektedir. Dolayısıyla onların sesleri başka seslerin üzerine düşmüştü. Benzer şekilde bidonların istiflenmesinin sesi kayıt edilirken ortaya çıkan bir kamyon sesi, bidonların sesinin üzerine binmekteydi. Arka tarafta testereyle kesilen demirin sesi başka bir sesin üzerine yapışmış bir şekilde ses kaydına dahil olmuştu. Sesçinin kayıt ederken bu açıdan çaresizliğini fark ettim. Kendince birbirinden ayrı ayrı temiz sesler alamamanın stresini yaşıyordu. Ses operatörüyle bunun üzerine yaptığım konuşmada, duyduğun her şeyi kayıt et ve gerisini düşünme dedim. Çünkü benim filmin ilk versiyonunun hikaye oluştururken yaşadığım deneyimin

benzerini yaşadığını gördüm. Bu durumun kurguda oluşturabileceği problemleri çözmek için müzik kütüphanesinden mekana uygun sesler alabilirdim. Ayrıca, film kurgusu bitmesinin ardından tüm sesleri yeniden kayıt edebilme ihtimalim de vardı. Ancak bunları yapmadım. Bunların yerine sesleri, iç içe geçmiş, birbirini kesen ya da üzerine binen halleriyle kullanmaya karar verdim.

Filmdeki duyulan ilk ses bir rüzgar sesidir. *Diegetic* ya da *non diegetic* bir yapıda olup olmadığı pek anlaşılmamaktadır. Bu, seyircinin film üzerine düşünme dürtüsünü harekete geçiren ilk film motifidir. Arka arkaya gelen *extreme close up* görüntüleri, duyulan rüzgar sesiyle birlikte pek çok kişiye pek çok hikayeyi andırabilir. Bu ses filmin süre olarak ortasına kadar devam etmektedir. Rüzgar sesinin bu şekilde kullanılması senaryo sürecinde yaşadığım deneyim göz önünde tutulduğunda daha rahat anlaşılabilir. Mekan ve nesnelere ilk tanımam esnasında oluşturmaya çalıştığım hikayeler gibi, seyircinin de filmin başında nesnelere ve mekanları gördüğünde kendi perspektifine göre nesnelere üzerine anlamlar kurmasını istedim. Bu açıdan seyirciyi kendi deneyiminin benzerine dahil ederek mekanda yaşayan insanları ve varlıklarını devam ettiren nesnelere daha iyi tanıma olasılıklarının peşinden gittim. Çünkü mekanı ve nesnelere yaşadığım deneyime benzer deneyimlerden geçmedikçe fark etmek güçtü. Alanda var olan tüm nesnelere ve insanlar ilk bakışta görmezden dahi gelinebilecek bir rutin deyidiler. Bu durum, film için mekan keşif çalışması yaparken çekim alanını görmeden Kınalıada'nın tepesine çıkmama benzetilebilir. Dolayısıyla rüzgar sesinin bu kullanımını, çekim sürecinde müdahale edemeden yaşadığım ve kabul ettiğim mekanın iç gerçekliğini seyirciye yansıtmak açısından gerekli gördüm. Bu noktadaki hissiyatımı kurguda seyirciye anlatabilmek için rüzgar sesi kullanmanın ve onu arka arkaya gelen nesnelere üzerine

düşürmenin uygun olacağını düşündüm. Bu nedenle rüzgar sesini *diegetic* ya da *non diegetic* olduğu pek anlaşılmayan bir noktada kullandım.

Rüzgar sesi filmin ortalarında biterken yavaş yavaş alanın ortam sesleri filmde duyulmaya başlar. Ortam sesleri kayıt edildiği gibi sürekli birbirinin üzerine düşen bir şekilde ve *extreme close up* görüntülerdeki birbirinden soyutlanmış içeriğin yerini *medium* açılarının aldığı bir anda duyulur. Bir biri ardına duyulan ortam sesleri iç içe geçerek alanda akıcı bir tempo yarattığı takip edilebilir. Rüzgar sesinden sonra seslerin böyle bir akıcılık ile duyulması, filmin ilk bölümü sayılabilecek rüzgar sesini duyduğumuz kısımdan rahatlıkla ayrılır. Bu açıdan ses kompozisyonunda film ikiye ayrılmıştır diyebiliriz. İkinci kısım ortam seslerinin ayyuka çıkarak filme yayılması çerçevelerin büyümesiyle de seyirciyi bir farkındalığa ulaştırmıştır diyebilirim. Bu benim çekim sürecinde ve senaryo aşamasında yaşadığım farkındalığa benzerdir. Rüzgar sesinin soğukluğu ve ürpertici yanı ortam seslerini duyduktan sonra bizi mekandaki nesnelere ve insanlara daha çok yaklaştırır. Alanda yaşayan nesnelere ve insanları ortam sesleriyle beraber daha yakından tanıma fırsatı bu anlamda ortaya çıkar.

Ortam seslerinin filmdeki kullanma şekli standart sinema ses kullanımından farklı bir şekilde duyulur. Filmdeki hiç bir görüntü ile ses eş değildir. Bu, genel geçer film anlatılarında uygunsuz bir durum olarak düşünülebilir. Görüntülerde görülen tüm aktivitelerin sesleri filmin farklı zamanlarında rastgele bir şekilde duyulur. Bu rastgele ortam sesi kullanımı ses ve görüntüyü birbirinden ayırıştırır. Filmde seslerin bu biçimde kullanımı, hem nesnelere hem de görüntülerin içerisindeki nüansı daha net bir şekilde ortaya döker. Seyircinin görüntüyle alakasız bir şekilde duyduğu sesler ile mekan motiflerine yaklaştığını düşünülebilir. Ses ve görüntünün uyumsuzluğunun seyirci ile film arasında bir uyuma yarayacağını iyi biliyordum. Bu nedenle bu tip bir

ses kurgusunu tercih edip, çekim sürecinde yaşadığım deneyime seyirciyi çekmeye çalıştım.

Filmde duyduğumuz monologlar geri dönüşüm alanında yaşayan bir adamın sesleridir. Bu monologları genellikle alanın rutin işleyişi içinde duyuyoruz. Ancak belli noktalarda doğrudan filmle bağlantı kurarak oluşturduğu ifadeler de var. ‘Gençler filmin konusunu değiştirin. Nedir filmin konusu biliyor musunuz? Türk insanları ekmek davasına koyunlara bakıyor, tavuklara bakıyor, geri dönüşüm yapıyor. Aslında konu odur yani.’ dediği kısmını örnek olarak düşünelim. Bu bir anlatıcı sesin filmi anlatması olarak düşünülemez. Çünkü filmi anlatmıyor. Kendi rutin konuşmasından çıkararak ses kaydının varlığını bilmeyerek kendince böyle bir söz söylüyor. Bu, ne rutinin içinde sıradan bir şekilde konuştuğu bir şey, ne de kurgusal bir metni okuyan bir film anlatıcısının sesidir. Öyleyse bu sözünü filmde konumlandırmak güçleşmektedir. Doğrudan film ekibine yönelik söylediği bu sözler alanda yaşayan insanların kendilerini film aracılığıyla ifade etmeye çalışması olarak yorumlanabilir. O an için kamera bu kişiyi çekmezken yanımıza gelerek söylediği bu sözler, karakterlerin hayatına dair beslediği birikmenin bir yansıması olarak düşünülebilir. Bu karakterlerin görünürlük kazanma ya da farkına varılmayı beklenen bir tarafını ortaya çıkartabilir.

Monolog sesleri olan karakterin bu ve benzeri monologlarını film boyunca kurguya koymama rağmen görüntüsünü görmüyoruz. Konuşan kişinin görülmemesi sayesinde film ile seyirci arasında seslerin uyumsuzluğunda olduğu gibi alışılmadık bir teknik kullandım. Bu durumda seyirci alışık olmadığını düşündüğüm bir ses-görüntü uyumsuzluğuna maruz kaldı. En nihayetinde seyirci monolog sesleri olan karaktere onu merak ettiği için daha fazla yaklaştı diyebilirim. Onun söylediklerini her an onu gösterme umuduyla takip ederken tüm ayrıntıları dikkatlice duydu. Bu strateji



sayesinde de monolog sesleri olan karakterin film ekibine söylediđi sözlerin altı çizildi ve karakterin önerdiđi alternatif film konusu dolaylı yoldan filme dahil oldu diyebilirim.

## Beşinci Kısım

### Filmin Görsel Stratejisi

Geri dönüşüm alanında gördüğümüz bütün nesnelere, insanlar ve hayvanlar yığılmış bir şekilde kendi rutinleri içindeydiler. Filmin görsel dünyası da bu duruma uygun olmalıydı. Çekim esnasında karar verdiğimiz nesnelere tamamen alana uygunluğu gözetererek kameraya almaya çalıştım. Alana uygun görsel imajın ne olduğunu paylaşmak istiyorum. Her planda nesnelere birbirlerini kesmesini ve derinlik oluşturmasını istedim. Yani birbirleriyle iç içe geçmesini istedim. Bir biri üzerine yığın halinde olan nesnelere sadece bir tanesini ön plana çıkartıp onu çekmek, onun hemen yanındaki nesneyi kenara atmak anlamına gelecekti. Üstelik alanın dokusuna baktığımızda bunun çok yanlış bir görsel arayış olduğu hemen ortaya çıkacaktır. Bu durumda iç içe geçmiş yığınları o halleriyle kameraya alıp birbirleri üzerine nesnelere düşmesini istedim. Bu o katrajda herhangi bir tarafından kesilen nesnenin geri kalanını düşünmemizi kolaylaştırdı. Çünkü kesilen ve katrajın sağında solunda üstünde ya da aşağısında olan nesnelere varlığına ilişkin ip uçları vermiş oldu.



2.1



2.2

Örneğin 2.1'deki plana baktığımızda, bidonu ileriye atan adam, sağ taraftaki ve alttaki plastik sepetler, sol taraftaki karton, en arkadaki kamyon ve ağaç, katrajda kesilmiş bir şekilde görülüyor. 2.2'deki plana baktığımızda, bir el, elle alınan motor parçası, sağ üst taraftaki siyah leğen, aşağı taraftaki plastik şişeler, sol taraftaki plastik plaka ve açık kahverengi tepsi aynı şekilde birbiri üzerine geçmiş, birbirini kesmiş bir şekilde görülüyor. Tamamını göremediğimiz bu motifler parça parça bir bütünü katraj içerisinde oluşturuyor. Bu hiç bir nesneyi tek başına ön plana çıkartmaz ama geri plana da atmaz. Bu bakış açısını filmdeki tüm planlarda görmek mümkündür. Dolayısıyla film ne tamamen nesnelere, ne tamamen insanları ne de hayvanları gösterir. Film her şeyden parçalar gösterir ve bu parçalardan bir bütünlük oluşturmaya çalışır. Tam bu nokta mekanın dokusuna uygun görsel imaj dediğim şeyin dramaturjisini oluşturur.

*Manzara* filminde kamera ölçekleri standart kamera ölçekleme tekniklerinden farklı oldu. Geri dönüşüm alanında yer alan nesnelere ve insanlar en yakın mikro düzey ölçekten çok geniş ölçeklere doğru ilerleyen bir dizgi içerisinde çekildi. Kamera ölçeklerinin bu şekilde olması mekan içindeki nesnelere en yakın ölçekte ve en uzak ölçekte görmemizi sağlarken, bu dizgi tüm nesnelere arasında bir bağlantı oluşturmuştur. Gittikçe büyüyen ölçekler birbirinden farklı olan nesnelere bir örgü gibi örmüştür. Bu teknik, alanın görsel değerini ortaya çıkartır ve alandaki tüm nesnelere oluşturduğu bütünlüğe hizmet eder. Kurgunun oluşturduğu ritim ile de bu bütünlük rahatlıkla takip edilebilir. Filmdeki hayvanlardan örnek verecek olursam, aşırı yakın

planda görülen karıncayla yakın planda görülen arıyı, oradan da geniş planda görülen koyunları bir ilişkiye itildiği düşünülebilir. Yani çok yakını görülen karıncanın en geniş hali görülmek yerine koyunların geniş açısı tercih edilir. Koyunların da mikro düzeydeki hiç bir planı filmde yoktur. Dolayısıyla filmdeki hayvanlar mikro düzeyden büyük ölçüklere doğru görselleştirilerek, bu anlamda tek bir vücuda getirilmeye çalışılır. Aynı şekilde insanlar ve nesnelere de yakın planlar içinde parçalar halinde görülür ve en geniş planda tek bir vücutta birleştirilir. Bu noktadan baktığımızda tüm filmi bir bütün olarak görmek çok zor değildir. Bu tekniği kullanmam alandaki atıkların birbirinden farklı olsalar bile tek bir isim ile çağrılacak birlikteliği elde etmelerinden dolayıdır, geri dönüşüm merkezi.

Filmin başında görülen *extreme close up* görüntüler, ne olduğu tarif edilemeyecek bir halde diğer nesnelere ayırıştırılmıştır. Bu ayırıştırılma, o nesnelere soyutlanmasıyla elde edilmiş ve seyirciye filmin ne anlattığını kurdurmaya çalışılmıştır. Katraj büyüdükçe de soyutlanan nesnelere ne olduğu anlaşılır ve seyirci kafasında bütünlüğe ulaşır. Bu yöntem ile ilerleyen kurgu sayesinde seyirci gittikçe filme ve karakterlere yaklaşır. Kurgu stratejisinin bu amacı nesnelere yarattığı zıtlık yalnızlık, sıradanlık, sıra dışılık, şaşırtıcılık vb. yönlerini keşfederek *Manzara*'yı bulmalarıdır. Nesnelere bu şekilde kullanılması, benim yaşadığım deneyimi kurgusal yolla seyirciye anlatmak istediğim yöntemdir. Filmin sonunda ise tüm görünen nesnelere tek plana indirildiğinden seyirci bir bütüne, yani *Manzara*'ya kavuşur. Artık seyirci de *Manzara*'nın fark etmiştir. Bu noktadan hareket ile filmin hemen başında görülen deniz manzarası da anlam kazanır.

Filmin sonunda gördüğümüz deniz manzarasının aynısını filmin başında da görüyoruz. Bunun nedeni, seyirciye anlatılmak istenilen *Manzara* detaylarının altını çizmektir. Bu açıdan bakıldığında seyircinin gördüğü ilk deniz manzarası asıl

manzarayı bulabilmesi için bir hazırlık görselidir. Aynı zamanda, deniz manzarasının rüzgar sesiyle birlikte filmde güçlü bir başlangıç oluşturur. Bu deniz manzarasından hemen sonra keskin bir şekilde bir solucana geçen görüntü nedeniyle de seyircinin ilgisi toplanır. Bu nokta benim çekim sürecinde eski fotoğraflarımda gördüğüm deniz manzarasının kıyısında görülen nesnelere kurduğum iletişime benzer. Çünkü deniz manzarasının kıyısında terkedilmiş o nesnelere merak uyandıran bir gizi içinde barındırıyor. Bu giz onları fark etmemize ve onların üzerinde fikirler üretmemize neden oluyor. Dolayısıyla ilk önce denizi, ardından denizin dibindeki nesnelere görmek nesnelere varlıklarını çok daha net bir şekilde ortaya dökmektedir. Tüm bunların sonucunda da, evet, artık çok güçlü bir şekilde tüm nesnelere orada olduğu fark edilir. Bu da bize *Manzara* filmi getirir.

## Altıncı Kısım

### Filmin Renk Kullanımı

Genel hatlarıyla gördüğümüz nesnelere çok keskin bir kırmızı, turuncu, yeşil vb. renkler alan üzerinde yoktu. Yani tüm renkler birbirine yakın, küçük farklılıklarla ayrışıyorlardı. Renklerin bu durumu alanın gerçekçiliğiyle örtüşüyordu. Alanda hakim hiç bir renk göremedim. Çok baskın bir renk olmadığı için de, filmdeki renkleri alanda olduğu gibi kullanmaya karar verdim. Tıpkı nesnelere fiziksel olarak iç içe geçmesi gibi renkler de iç içe geçsin ve tam anlamıyla çekimde nesneyi gördüğümüz renklerin aynısını ekranda görelim dedim. Riskli bir kamera ayarıyla nesnelere çekmeye başladık. Riskli olan kamera üzerinden yapılan renk düzenlemesiyle nesnelere o anda gördüğümüz renk ve *contrast* bilgisine göre çekmemizdi. Yani sonradan yapılacak bir renk çalışmasını hesaba katmadan, *color gradingi* sette filmi çekerken yapmış olduk.

Bu durumda ham görüntülerimizin renkleri filmin renkleri oldu. Bilgisayarda üzerine yerleřtirdiđim ufak dokunuřlarla da renk alıřmasını tamamlamıř oldum. Mekana ve filmin genel yapısına uygun renk kullanımının bu olduđunu dūřundum.

## Yedinci Kısım

### Filmin Iřık Kullanımı

Filmde tamamen *flat* bir iřık istemiřtim. Gūneř iřıklarını kontrol ederek nesnelere uzerine yumuřak bir iřık dūřmesini istemiřtim. Yumuřak ve beyaz bir iřık nesnelere in ok sert gūlgeler oluřturmasına engel olacaktı. Bir taraftan oluřan bu sođuk beyaz iřık alandaki nesnelere in iyi řekilde ekmemizi sađlayacaktı. Bunun peřinden giderek iřık ekipmanını kullanmayarak sadece gūneři belli noktalarda yumuřatarak ve dengeli bir iřık kurarak ekimi yapmak istedim. Ancak hava durumu istediđim iřık ayrıntısı iin ok nemli bir haldeydi. ok sert bir gūneř bizim istediđimiz yumuřak ve beyaz iřık ile filmi ekmemizi zorlayabilirdi. Būyuk *Butterflys* (4 metreye 6 metre difūzyon) ekipmanları ile yūkssek gūneřli bir iřıđı kontrol edebilirdik ama bu ekipman ile alana giremezdik. ūnkū bu bizim mekanını olduđu gibi ekmemizi engellerdi. Diđer taraftan, algısal olarak bu ekipman orada bir film ekimi olduđunu bizim dıřımızdaki insanlara sūrekli hatırlatacak būyūklūkte olacaktı. Bu durumda nesnelere in, insanların ve hayvanların rutin yařamlarını bizlere yansıtamama, sahteleřme riskini dođururdu. Bunu bildiđimden dolayı ok pratik, gūrsel anlamda dikkat ekmeyen ve kendisini gizleyebilen kūuk strafolarla filmi ekmemiz gerektiđini dūřundum. Bu nedenle ekim gūnūnūn hava durumu bizim iin ok nemli bir hale geldi. İstedediđimiz iřık bilgisine hava durumu uygun olursa ulařabilecektik. Bu noktada bulutlarla kaplanmış ama beyaz iřık yayan bir havaya ihtiyaımız vardı. Bu iřık, *flat* ve yumuřak bir řekilde

nesnelerin üzerine düştüğü için kamera ayarlarında yaptığımız destekler ile istediğimiz noktaya gelmiş olacaktı. Bizde böyle bir günü çekim günü olarak kararlaştırıp filmi çektik. Işığın eksik kaldığını düşündüğüm açılarda ise *reflector* kullanarak minimal bir ışık ekipmanı ile istediğim ışıkları elde etmiş olduk.

Bu ışık kullanımı alanın dokusuna uygun bir seçim oldu. Sert gölgeleri olan nesnelere çekmek tam anlamıyla görsel bir karmaşaya neden olabilirdi. Çünkü alanda yeteri kadar seyircinin algısını meşgul edecek ayrıntılar vardı. Tüm bu nesnelere çekip ardından sert bir ışık nedeniyle oluşacak gölgeleri çekmek, seyircinin algısını görsel anlamda yormak demektir. Bu açıdan *flat* olması bir ferahlık hissi verdi. Bu his ile nesnelerin algılanması daha kolay ve yoruculuktan uzak oldu. Üstelik sert bir ışık ile çekmek nesnelerin varlıklarını kaybetmesine, gölgelerinin de farklı bir anlam kurmaya başlamasına yol açabilirdi. Mesela oyuncak bir bebeğin gölgesi onun üzerine kurulan başka bir anlamı seyirciyi itebilirdi. Bu durumda seyirci nesneyle gölgesi arasında bir ilişki kurmaya çalışabilirdi. Diğer taraftan, oluşacak gölge arka tarafta kalan başka bir nesnenin üzerine düşeceği için, o nesnenin ayrıntılarını yok edecekti. Bu durumda o nesnenin ayrıntılarını filmin dışına atmış olacaktım. Yani belli motifleri gösterip, belli motifleri yok etmem ile sonuçlanacaktı. Çekim sürecinde bahsettiğim doğrultuda her ayrıntıyı olduğu gibi kameraya alabilmem için, sert güneşli bir günü çekim günü olarak seçmemeliydim.

## Sekizinci Kısım

### Filmin Müzik Kullanımı

Filmde *diegetic* müzikler duyulmaktadır. Bu müzikler genel hatlarıyla türkü ve alaturka tarza yakın motiflere sahip müziklerdir. Filmde bu müziklerin kullanılması alan içindeki yaşam hikayesinin birer parçaları olması nedeniyle önemlidir. O şarkılar eşliğinde yaşanan rutin hayatlar, filmde duyulduğu gibi alanda yaşayan insanlar ile bütünlük içerisindedir. Dolayısıyla bende bu bütünlüğü bozmak istemedim ve türküleri *diegetic* olarak film içerisinde kullandım. Tüm müzikler eski bir televizyon ve VCD oynatıcı üzerinden çalıyordu. Müziklerin *diegetic* olduğu belirtirken müziğin çalındığı oynatıcıyı görmememizin bir anlamı var. Alanda doğrudan böyle bir oynatıcıyı görmek çalan müzikleri daha belirgin bir şekilde ortaya çıkartabilirdi. Ancak bunu göstermeyerek, yine uyumsuz bir durumla seyirciyi karşı karşıya bırakmak istedim. Bu sayede müziklerin alandaki manasını sıra dışı ya da olağanın aksine bir teknik kullanarak sıradanlaştırmanın peşinden gittim. Çünkü orada yaşayan hiç kimse bu müzikler ile doğrudan ilişki kurmamış sadece bir dinleti olarak bu müzikleri kabul etmiş gibi görünüyordular. Bu açıdan müzik onlar için belki de fark edilmeyecek bir rutin içindeydi. Yani duydukları sesleri, melodileri yoğun bir şekilde hissettiklerini gözlemedim. Sadece çalıyordu. İçlerinden neler geçtiğini bilemem ama ben seyircinin de buna benzer bir ilişki ile alandaki duyulan müzikleri duymasını istedim. Dolayısıyla sadece çalmalıydı sesler. Bu nedenle *diegetic* sesin nereden geldiği kurguya koymadım. Bu geri dönüşüm alanındaki nesnelerin nereden geldiklerini ve nereye gideceklerini bilmeden sadece alandaki halleriyle bir iletişim kurarak kameraya almama benzetilebilir. Müziğin de nereden geldiği ve ne anlama geldiğinden çok, sadece duymanın yeterli olacağını düşündüm.

Duyduğumuz müziklerin genel hatlarıyla 1990 öncesine ait olması, geri dönüşüm alanındaki insanların nostaljik bir tavra sahip olduğunu düşündürebilir. Bu düşünce açıkçası ben müzikleri ilk duyduğumda aklıma geldi. Ancak bu bende geçmişe özlem olarak değil de, alandaki insanların hafızalarına dair düşünmeme yol açtı. Bir sirkülasyonun içinde sürekli gördükleri nesnelere değişmesi hafızalarının durumunun nasıl olduklarını düşündürdü. Ve öyle bir hafıza ki dakikalar içerisinde kayıt ettiği bilgiyi kaybedebilir. Buna rağmen rutin içinde kalarak hiç bir müdahalede bulunamaz. Alana gelen yeni oyuncaklar, pet şişeler, kartonlar hafızadaki bilgiyi sürekli günceller. Diğer yandan filmde bir kaç karakter görmemize rağmen sadece iki insan konuşmaktadır. Bunlardan bir tanesinde sadece bir cümlesi duyulur. Dolayısıyla neredeyse bir insan konuşur. Diğerleri işlerinden başka bir şey ile ilgilenmezler. Bu insanların iç dünyalarına, hafızalarına, anılarına dair düşünceler üretmemize, tahminlerde bulunmamıza zemin oluşturan bir durumdur. Ancak belki de konuşacak bir şeyleri yoktur. Nasıl ki müzik sadece duyulur. Onlar da sadece vardır.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### *MANZARA* FİLMİNİN İSMİ

All that is needed is the knowledge bound up with our perception.

Roland Barthes

## Dokuzuncu Kısım

### Filmin Adı

Filmin ismini senaryonun ilk versiyonlarında *Uçurum* olarak düşündüm. Bu isim karakterin iç dünyasındaki karmaşıklığı sembolleştiriyordu. Karakter her gün baktığı manzara karşısında kendisi ile mekan arasında büyük mesafeleri ve bu anlama gelebilecek *Uçurum* 'ları sembolik olarak takip edecekti. Ancak son revizeyle birlikte filmdeki karakter çıkartıldığından ve filmin nesnelere üzerinden bir anlatı oluşturduğundan dolayı *Uçurum* ismi filmin genel duygusunu anlatmakta yetersiz kaldı. Bahsettiğim mesafeler artık üst okuma yoluyla ortaya çıkabilecek hale geldiler. Dolayısıyla filmin isminin tüm bunlardan sonra *Uçurum* olarak kalması benim inadım ve filmin geneline erişimimin bir dönem kopması ile açıklanabilir. Ama bu durumdan filmi tekrar tekrar izleyerek çıktım. Filmin isminin artık *Uçurum* olamayacağına karar verdim.

Filmin yeni ismi gördüğümüz ve duyduğumuz tüm motiflerin ortasında durmalıydı. Filmin isminin döngü, sirkülasyon, devamlılık barındıracak bir içeriği olmalıydı. Çünkü alanda rutinleşen şeyler bir döngüyü, sirkülasyonu ve bu anlamlara gelebilecek devamlılığı barındırıyordu. Aklıma 'yığıntı' ismi geldi. 'Yığıntı' nesnelere tarif etmek için güçlü bir isimdi. Ancak eksik noktaları vardı. Bu kelime filmdeki insanları ve hayvanları ne kadar temsil ediyorsun? sorusuna cevap veremedi. Ayrıca içerisinde bir sirkülasyon yoktu. Donuk bir ifadesi vardı. Yığıntı. Bu açıdan alandaki nesnelere çöp demek kadar sığ idi. Üstelik filmin genelini temsil etmeyecek, bölgesel kalacak bir ifadeydi 'yığıntı'. Dolayısıyla bu isim üzerine düşünmekten vazgeçtim.

İkinci isim 'sarmal' idi. 'Sarmal' üzerine çok derin düşündüğüm bir isim oldu. Hem birbirini takip eden şeyleri karşılıyordu hem de bir döngüyü, akan bir zamanı içinde barındırıyordu. Bu açıdan baktığımızda beni oldukça etkilemişti. Ancak filmde

sadece döngü, sirkülasyon ve birbirini takip eden nesnelere mi vardı sorusunu kendime sormaya başladım. Burada içime sinmeyen bir şey oluştu. Yapbozun eksik bir parçası vardı. Ya da o parça yanlış bir yere konulmuştu. ‘Sarmal’ ismi bir türlü filmin üzerine yerleşmedi. Üstelik telaffuzu da zordu. Ancak sonradan filmin bir çok parçasının olduğunu ve bu parçaların oluşturduğu bütünlüğün bir sonucu oluşturduğunu tekrar düşündüm. Ve bu sonuç orada duruyordu. Yani mekan açık bir şekilde orada duruyordu. Filmi ekip arkadaşlarıma alanı tarif ederken kullandığım bir isim aniden filmin tüm planlarını, içeriğini, teknik detaylarını, kültürel taraflarını vb. birbirine bağladı. Sonunda doğru ismi buldum, *Manzara*. Filmin ismi artık *Manzara* oldu. Filmin ismini bulduktan sonra fark ettim ki, filmin üzerine kafamda kurarak mekana geldiğim hiçbir şey kalmamıştı. Önce senaryo değişti, sonra mekana bakış açım, ardından çekim yöntemim ve son olarak filmin ismi değişti.

## SONUÇ

*Manzara* filminin benim açımdan nasıl görüldüğünü biçimsel detaylar paylaşarak ifade etmeye çalıştım. Biçimsel tüm detayların mekanda gördüğümüz canlı ve cansız varlıkların kendi içindeki zıtlıklarını, detaylarını, anlamlarını vb. uygun bir şekilde anlatabilmek adına standart olmayan stratejiler kullandığım ortadadır. Seslerin uyumsuzluğu, görsellerin filmin başında birbirinden soyut oluşları ve sonrasında nesnelerin geniş ölçekte bütünleşmesi, net bir şekilde seyirciye ifade etmek istediğim *Manzaranın* bulunmasına hizmet eder. Benim manzaram mekandaki kişisel yolculuğumda hissettiklerimden ibarettir. Bu his, canlı ve cansız varlıkları tarif etmeye başladığımız anda ortaya çıkar. İletişim ve empati kurmanın, ön yargılı olmamanın, yargılamamanın, kalıp yargılardan uzak bir şekilde bu varlıklar üzerine düşünmenin, bize *Manzara* filmini getireceğini düşünüyorum. Bu açıdan bakıldığında benim niyetim: seyirciye bir çeşit iletişim kurma süreci yaşatmaktır. Zıtlıklar üzerinden giderek mekanın rutininde gördüğüm ve duyduğum detayları yeniden yaşadım. Ve bunu seyirciye iletmeye çalıştım. Dolayısıyla çekim ve senaryo sürecinde paylaştığım mümkün merteye müdahale etmeyen tavrım ile kurgudaki keskin müdahale yaşanılan deneyimler açısından aynı sonucu verir.

Film çekiminde bir çok zorluk yaşadım. Alandaki nesnelere idare etmek ve kameraya doğru aksiyonlar içinde kayıt etmenin, yaratılmış oyuncularını idare etmekten daha zor olduğunu düşünüyorum. Durumu zorlaştıran önemli noktalardan birisi de, benim mekanın yapısıyla girdiğim çetin mücadeleydi. Sonunda mekan ile iletişim kurarak filmi doğurmayı başardık. Mekan ile kurduğum iletişim benim bazı şeylerden feragat etmem anlamına da geliyordu. Birincisi, tutuk ve değiştiremez düşüncelerden uzaklaştım. Sadece kafamdakine odaklanan bir düşünce ile mekanda yapılabilecek hiç bir şey olamazdı. Çünkü mekanın ritmini orayı işleten kişiler dahi kontrol edemiyordu.

Bu durumda benim müdahalem söz konusu dahi olamazdı. İstedğim ayrıntıları kameraya alabilmem için mekanın yapısını kabul edip, bu yapıya uygun teknik alt yapıyla mekana giderek alanı olduğu gibi çekmeliydim. İkincisi, ön yargılı olmamak. Kafamdaki düşünceler değişince filmin berbat bir film olabileceğini düşünmem dahi mekana karşı duyduğum ön yargıdan kaynaklanıyordu. Kafamda gezen bu düşünceye ihtiyacım yoktu. Film tüm bu sürecin sonucunda tam olarak istediğim filme dönüştü. Son olarak ise filmin isminin uzun süre *Uçurum* olarak kalmasıydı. Bu konuda ısrar etmem hala mekanın yapısını tam anlamıyla çözemediğim gerçekliğini gösterir. Bunu düzeltmem zaman alsa da gerçekleşti. Bunun sonucunda da iletişim tam anlamıyla kuruldu ve bütünlüğe kavuştum. Feragat ettiğim noktalar ise bana en öğretici tarafları gösteren deneyimlere dönüştü. Yani sonuç olarak: *Manzara* açıkça oradaydı. Gördüm, ardından gösterdim.

Haziran 2016, İstanbul

## KAYNAKÇA

Barthes, Roland. 1977. *Image, Music, Text*. S. Heath (Translated by.). London, Fontana Press

Barthes, Roland. 2002. *A Lover's Discourse Fragments*. H. Richard (Translated by.). London, Vintage Press

Barthes, Roland. 2000. *Camera Lucida*. H. Richard (Translated by.). London, Vintage Press

Barthes, Roland. 2009. *Yas Günlüğü*. R. Mehmet, R. Sema (Çev.). İstanbul, Yapı Kredi Yayınları