

T.C.
MALTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ DOKTORA PROGRAMI

**BELGESEL VE KURMACADAN HAREKETLE “GODFREY REGGIO VE
RON FRICKE SİNEMASI” VE SİNEMADA YENİ DİL ARAYIŞLARI**

DOKTORA TEZİ

BARIŞ TOLGA EKİNCİ

101153203

Danışman Öğretim Üyesi
Prof.Dr. SELAHATTİN YILDIZ

İstanbul, Aralık 2014

T.C.
MALTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ DOKTORA PROGRAMI

**BELGESEL VE KURMACADAN HAREKETLE “GODFREY REGGIO VE
RON FRICKE SİNEMASI” VE SİNEMADA YENİ DİL ARAYIŞLARI**

DOKTORA TEZİ

BARIŞ TOLGA EKİNCİ

101153203

Danışman Öğretim Üyesi
Prof.Dr. SELAHATTİN YILDIZ

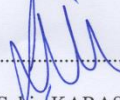
İstanbul, Aralık 2014

T.C. Maltepe Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

25.12.2014 tarihinde tezinin savunmasını yapan Barış Tolga EKİNCİ'ye ait "Belgesel ve Kurmacadan Hareketle Godfrey Reggio ve Ron Fricke Sineması" ve Sinemada Yeni Dil Arayışları" başlıklı çalışma, Jürimiz Tarafından Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, İletişim Bilimleri Doktora Programında Doktora Tezi Olarak Oy Birliği/Çokluğu İle Kabul Edilmiştir.



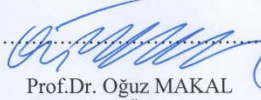
Prof. Dr. Selahattin YILDIZ
(Başkan)



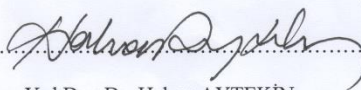
Prof. Dr. Şahin KARASAR
Jüri Üyesi



Prof. Dr. Esra BİRYILDIZ
Jüri Üyesi



Prof. Dr. Oğuz MAKAL
Jüri Üyesi



Yrd. Doç. Dr. Hakan AYTEKİN
Jüri Üyesi

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın amacı, iki farklı disiplin olan belgesel ve kurmacanın bir sentezini yaparak, çağdaş sinemanın anlatım diline zemin oluşturacak bir araştırma taslağı ortaya koymaktır. Bu kapsamda incelenen; Godfrey Reggio ve Ron Fricke sinemasının literatüre katkı sağlayacağına inanıyorum.

Bu tez çalışmasının tüm aşamalarında desteğiyle yol gösterici olan danışman hocam Prof. Dr. Selahattin Yıldız'a, tezin araştırma ve yazım sürecinde beni yönlendiren, yardımlarını ve anlayışını esirgemeyen Prof. Dr. Esra Biryıldız'a ve Yrd. Doç. Dr. Hakan Aytekin'e ilgi ve emekleri için teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca verdikleri destekle her zaman yanımda olan aileme teşekkür ederim.

İstanbul, 2014

Barış Tolga Ekinci

ÖZET

Bu çalışmada, belgesel ve kurmacadan hareketle çağdaş sinemadaki yeni anlatım yöntemleri incelenmiştir. Araştırmada, belgesel ve kurmaca ayrımında etkili olan gerçekçilik sorunu ele alınmış ve her iki türün benzerlikleri ve farkları ortaya konmaya çalışılmıştır. Belgesel ve kurmaca karşılaştırılmasında, akımlar ve anlatım yöntemleri yol gösterici olmuştur.

Çalışmada, sinemada gerçekçilik sorunu; Arnheim, Kracauer, Bazin ve Baudrillard'ın görüşleri kapsamında desteklenmiştir. Araştırmanın hipotezine göre; "Sinema sadece öykü anlatma sanatı değildir. Görsel ve işitsel öğelerin öykü anlatma amacı gütmeyen; yeniden sunumuyla da sinemasal bir dil yaratılabilir". Araştırma kapsamında; klasik anlatıya karşı, gerçek yaşamın içindeki anların, olayların ve durumların birleşiminden oluşan bir anlatı modeli önerilmiştir.

Bu bağlamda; örneklem seçilen Godfrey Reggio ve Ron Fricke sineması, mizansen eleştirisi yöntemiyle analiz edilmiş ve sonuç bölümünde özetlenmiştir. Araştırmanın sonuç bölümünde özetlenen veriler çağdaş sinemanın bir sentezi olarak öne sürülmüştür.

Anahtar sözcükler: Belgesel, Kurmaca, Godfrey Reggio, Ron Fricke, Sinemada Yeni Dil Arayışları

ABSTRACT

In this study, documentary and fiction cinema contemporary departing from the new expression methods have been studied. In the study, documentary and fictional distinction realism is effective in issue were discussed, and tried to reveal the similarities and differences between the two species. Documentary and the comparison of fiction and narrative flow methods have been guiding.

In this study, the problem of realism in cinema; Arnhem, Kracauer it is supported within the scope of Bazin and Baudrillard's opinion. According to the hypothesis of the study; "Cinema is not only the art of storytelling. Without any attempt to tell the story of the visual and auditory elements; cinematic language can be created in the re-presentation". Scope of Research the classical terms, the moment in the real world, a model that describes a combination of events and conditions are recommended.

In this context; Godfrey Reggio and Ron Fricke selected sample movie theater, the scene is analyzed and summarized in the Results section and criticism. The data summarized in the results section of the study has been proposed as a synthesis of contemporary cinema.

Key words: Documentary, Fiction, Godfrey Reggio, Ron Fricke, The Search For A New Language Cinema

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	x
TABLolar LİSTESİ.....	xx
GİRİŞ.....	1

1. BELGESEL SİNEMA VE ANLATIM YÖNTEMLERİ

1.1 Belgesel Tanımı.....	4
1.2 Belgesel Sinemanın Gelişimi ve Akımlar.....	6
1.2.1 Robert J.Flaherty ve Kuzeyli Nanook	9
1.2.2 Grierson ve İngiliz Belgesel Okulu.....	13
1.2.3 Dziga Vertov ve Sinema Göz Kuramı	15
1.2.4 Leni Riefenstahl ve Belgeselde Propaganda	18
1.2.5 Üç Şehir Senfonisi	20
1.2.6 Belgesel Sinemada Akımlar ve Farklı Yönelimler	22
1.2.6.1 Dolaysız Sinema ve Sinema Gerçek.....	22
1.2.6.2 Sinema Gerçek ve Verite Soap Opera.....	25
1.2.6.3 Dolaysız Sinema ve Rockumentary.....	25
1.2.6.4 Sahte Belgesel (Mockumentary)	26
1.2.6.5 Docu-drama (Documentary Drama)	27
1.2.6.6 Hayvan Belgeselleri	29

1.3 Belgesel Sinemada Anlatım Yöntemleri ve Gerçekçilik	31
1.3.1 Belgeselde Öyküleme	32
1.3.2 Belgeselde Görüntüleme	35
1.3.3 Belgeselde Ses.....	43
1.3.4 Belgeselde Oyuncu.....	48
1.3.5 Belgeselde Kurgu.....	51
2. KURMACA SİNEMA VE ANLATIM YÖNTEMLERİ	
2.1 Aristotelyen Yapı ve Kurmaca ilişkisi.....	63
2.2 Kurmaca ve Ana Akım Sinema.....	65
2.3 Brecht Estetiği ve Sinemada Yabancılaştırma	67
2.4 Yeni Gerçekçilik Akımı (Neo Realismo).....	69
2.5 Yeni Dalga Akımı.....	73
2.6 Akımlar Sonrası Çağdaş Sinema	75
2.6.1 Akımlar Sonrası Çağdaş Sinema ve Dogma 95 manifestosu	75
2.7 Kurmaca Sinemada Anlatım Yöntemleri ve Gerçekçilik.....	78
2.7.1 Kurmacada Öyküleme.....	79
2.7.2 Kurmacada Görüntüleme	83
2.7.3 Kurmacada Ses	91
2.7.4 Kurmacada Oyuncu	96
2.7.5 Kurmacada Kurgu	100
3. SİNEMADA GERÇEKÇİLİK VE SİNEMADA YENİ DİL ARAYIŞLARI	
3.1 Rudolf Arnheim ve Sinemada Gerçekçilik.....	109
3.2 Siegfried Kracauer ve Sinemada Gerçekçilik.....	114
3.3 Andre Bazin ve Sinemada Gerçekçilik	117
3.4 Jean Baudrillard ve Simulasyon Kuramı	119

3.5 Sinemada Yeni Dil Arayışları ve Anlatım Yöntemleri.....	122
3.5.1 Sinemada Yeni Dil Arayışları ve Öyküleme	122
3.5.2 Sinemada Yeni Dil Arayışları ve Görüntüleme	123
3.5.3 Sinemada Yeni Dil Arayışları ve Ses	127
3.5.4 Sinemada Yeni Dil Arayışları ve Oyuncu	133
3.5.5 Sinemada Yeni Dil Arayışları ve Kurgu.....	136

4. “GODFREY REGGIO VE RON FRICKE SİNEMASI” VE SİNEMADA YENİ DİL ARAYIŞLARI

4.1. Yöntem	143
4.2. Örneklem	148
4.3 Godfrey Reggio ve Sinemada Yeni Dil Arayışları	149
4.3.1 Godfrey Reggio ve Yaşamı	149
4.3.2 Filmografi.....	151
4.3.3 Koyaanisqatsi (1982) Filminin Çözümlemesi	167
4.3.3.1 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Öyküleme	167
4.3.3.2 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Görüntüleme	171
4.3.3.3 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Ses.....	174
4.3.3.4 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Oyuncu	177
4.3.3.5 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Kurgu.....	178
4.3.4 Visitors (2013) Filminin Çözümlemesi	182
4.3.4.1 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Öyküleme	182
4.3.4.2 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Görüntüleme	188
4.3.4.3 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Ses.....	194
4.3.4.4 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Oyuncu	197
4.3.4.5 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Kurgu.....	200

4.4 Ron Fricke ve Sinemada Yeni Dil Arayışları.....	204
4.4.1 Ron Fricke ve Yaşamı	204
4.4.2 Filmografi.....	205
4.4.3 Baraka (1992) Filminin Çözümlemesi	213
4.4.3.1 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Öyküleme	213
4.4.3.2 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Görüntüleme	216
4.4.3.3 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Ses.....	222
4.4.3.4 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Oyuncu	225
4.4.3.5 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Kurgu.....	227
4.4.4 Samsara (2011) Filminin Çözümlemesi	235
4.4.4.1 Yönetmenin tercihlerine Göre Filmde Öyküleme	235
4.4.4.2 Yönetmenin tercihlerine Göre Filmde Görüntüleme	239
4.4.4.3 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Ses.....	243
4.4.4.4 Yönetmenin tercihlerine Göre Filmde Oyuncu	246
4.4.4.5 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Kurgu.....	248
SONUÇ	258
KAYNAKÇA.....	263
EKLER	273
ÖZGEÇMİŞ.....	292

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: <i>Man of Aran</i> (1934).....	12
Şekil 2: Vertov <i>Kameralı Adam</i> (1929) açılış sekansı koltukların açılması.....	34
Şekil 3: Vertov <i>Kameralı Adam</i> (1929) izleyicilerin filmi izlemesi.....	35
Şekil 4: <i>Kuzeyli Nanook</i> (1922) açılış sekansı.....	36
Şekil 5: <i>Berlin Kent Senfonisi</i> (1927)	37
Şekil 6: <i>Microcosmos</i> (1996) öznel kamera.....	37
Şekil 7: Leni Riefenstahl <i>İradenin Zaferi</i> (1935) havadan çekim.....	38
Şekil 8: <i>Microcosmos</i> (1996) belgeselde kameranın kullanımı.....	39
Şekil 9: <i>Microcosmos</i> (1996) kameranın kullanımı.....	39
Şekil 10: Leni Riefenstahl <i>İradenin Zaferi</i> (1935) Hitler alt aç çekim.....	40
Şekil 11: <i>Berlin Kent Senfonisi</i> (1927) aydınlatma.....	40
Şekil 12: Leni Riefenstahl <i>İradenin Zaferi</i> (1935) aydınlatma.....	41
Şekil 13: Leni Riefenstahl <i>İradenin Zaferi</i> (1935) aydınlatma.....	41
Şekil 14: Godfrey Reggio <i>Visitors</i> (2013)	42
Şekil 15: Nanook ve Ailesi Iglo içinde ve Nanook eşya takasında.....	48
Şekil 16: Vertov <i>Kameralı Adam</i> (1929).....	49
Şekil 17: <i>Vertov Kameralı Adam</i> (1929) çoklu bindirme örneği.....	50
Şekil 18: Leni Riefenstahl <i>İradenin Zaferi</i> (1935) oyunculuk.....	50
Şekil 19: Pelin Esmer <i>Koleksiyoncu</i> (2003).....	51
Şekil 20: Dziga Vertov <i>Kameralı Adam</i> (1929) paralel kurgu ve zıtlık.....	52
Şekil 21: Dziga Vertov <i>Kameralı Adam</i> (1929) insan gözü kamera benzerliği....	53
Şekil 22: Vertov <i>Kameralı Adam</i> (1929).....	53
Şekil 23: <i>Compositing</i> (dijital birleştirme).....	54

Şekil 24: <i>LBJ</i> (1968) gerçek görüntülerle kurmaca görüntülerin kurgulanması...	54
Şekil 25: <i>No End in Sight</i> (2007) bölünmüş ekran.....	55
Şekil 26: <i>Berlin Kent Senfonisi</i> (1927) zıt yönlü görsellerin kurguda kullanımı....	56
Şekil 27: <i>Berlin Kent Senfonisi</i> (1927) başlangıç sekansı ve kurgu.....	57
Şekil 28: <i>Berlin Kent Senfonisi</i> (1927) kurgu.....	57
Şekil 29: <i>Kuzeyli Nanook</i> (1922).....	57
Şekil 30: <i>Microcosmos</i> (1996) tırtıl ve bitkinin grafiksel uyumu.....	58
Şekil 31: <i>Microcosmos</i> (1996) çiçeklerin hareket uyumu.....	58
Şekil 32: <i>Microcosmos</i> (1996) atlamalı kurgu.....	58
Şekil 33: <i>Berlin Kent Senfonisi</i> (1927) zincirleme geçiş.....	59
Şekil 34: Vertov <i>Kameralı Adam</i> (1929) bindirme örneği.....	59
Şekil 35: Vertov <i>Kameralı Adam</i> (1929) çoklu bindirme örneği	60
Şekil 36: <i>Kuzeyli Nanook</i> (1922) ara yazı.....	60
Şekil 37: <i>Kuzeyli Nanook</i> (1922) grafik kullanımı.....	61
Şekil 38: Berlin Kent Senfonisi (1927) gazete küpürü üstünde hareketli görsel....	61
Şekil 39: <i>Umut</i> (1970) ve <i>Bisiklet Hırsızları</i> (1948)	72
Şekil 40: Orhan Eskiköy ve Özgür Doğan <i>İki Dil Bir Bavul</i> (2008)	78
Şekil 41: <i>North by Northwest</i> (1959)	80
Şekil 42: Birinci öyküdeki karakterler <i>Chungking Express</i> (1994)	82
Şekil 43: İkinci öyküdeki karakterler <i>Chungking Express</i> (1994)	82
Şekil 44: Andrey Tarkovsky <i>Nostalghia</i> (1983) plan-sekans örneği.....	84
Şekil 45: Alfred Hitchcock <i>Notorious</i> (1946).....	85
Şekil 46: Stanley Kubrick filmleri ve çizgisel perspektif.....	86
Şekil 47: <i>Yurttaş Kane</i> (1941)	87

Şekil 48: Leni Riefenstahl <i>İradenin Zaferi</i> (1935) alan derinliği.....	87
Şekil 49: <i>Yurttaş Kane</i> (1941)	89
Şekil 50: Sergei M. Eisenstein <i>Potemkin Zırhlısı</i> (1925)	89
Şekil 51: Pawel Pawlikowski <i>Ida</i> (2013)	90
Şekil 52: <i>Chungking Express</i> (1994).....	92
Şekil 53: Andrey Tarkovsky <i>Solaris</i> (1972).....	92
Şekil 54: Alfred Hitchcock <i>Psycho</i> (<i>Sapık</i> , 1960) duş sahnesi.....	94
Şekil 55: Kuleshov'un deneyi.....	96
Şekil 56: <i>Potemkin Zırhlısı</i> (1925).....	97
Şekil 57: Pelin Esmer <i>11'e 10 Kala</i> (2009)....	99
Şekil 58: Aslı Özge <i>Köprüdekiler</i> (2009).....	99
Şekil 59: Jean Jacques Annaud'un <i>Ayı</i> (1988).....	100
Şekil 60: <i>V for Vendetta</i> (2005).....	103
Şekil 61: <i>Mon Oncle Damerique</i> (1980).....	104
Şekil 62: <i>Grev</i> (1925).....	104
Şekil 63: <i>Melancholia</i> (2011) atlamalı kurgu örneği.....	106
Şekil 64: Charlie Chaplin <i>The Immigrant</i> (1917)	110
Şekil 65: Sergei M. Eisenstein <i>Staroye i novoye</i> (1929)	110
Şekil 66: Sergei M. Eisenstein <i>Staroye i novoye</i> (1929)	111
Şekil 67: Sergei M. Eisenstein <i>Potemkin Zırhlısı</i> (1925)	112
Şekil 68: <i>Chronos</i> (1985) time lapse ve ışık.....	124
Şekil 69: <i>Chronos</i> (1985) time lapse ve gölge.....	125
Şekil 70: <i>Chronos</i> (1985).....	125
Şekil 71: <i>Chronos</i> (1985) balık gözü lens ile alt açılı çekim.....	126

Şekil 72: <i>Powaqqatsi</i> (1988) yakın plan.....	126
Şekil 73: <i>Powaqqatsi</i> (1988)	127
Şekil 74: <i>Moebius</i> (2013).....	128
Şekil 75: <i>Man of Aran</i> (1934).....	129
Şekil 76: <i>Rasa Yatra</i> (2012) diyalog sahnesi.....	129
Şekil 77: <i>Rasa Yatra</i> (2012) time lapse tekniği.....	130
Şekil 78: <i>Jin</i> (2013).....	130
Şekil 79: <i>Kim Ku Duk Pieta</i> (2012).....	131
Şekil 80: <i>Powaqqatsi</i> (1988).....	131
Şekil 81: <i>Baraka</i> (1992)	134
Şekil 82: <i>Samsara</i> (2011)	135
Şekil 83: <i>Samsara</i> (2011) oyunculuk.....	135
Şekil 84: <i>Visitors</i> (2013) oyunculuk.....	136
Şekil 85: <i>Powaqqatsi</i> (1988) A görüntüsü.....	139
Şekil 86: <i>Powaqqatsi</i> (1988) B görüntüsü	139
Şekil 87: <i>Powaqqatsi</i> (1988) C görüntüsü	139
Şekil 88: <i>Chronos</i> (1985) öne kaydırma.....	140
Şekil 89: <i>Chronos</i> (1985) time lapse.....	140
Şekil 90: <i>Chronos</i> (1985) geriye kaydırma.....	141
Şekil 91: <i>Koyaanisqatsi</i> kapak.....	151
Şekil 92: <i>Powaqqatsi</i> kapak.....	153
Şekil 93: <i>Powaqqatsi</i> (1988) açılış sekansı.....	155
Şekil 94: <i>Songlines</i> kapak.....	156
Şekil 95: <i>Anima Mundi</i> kapak.....	157

Şekil 96: <i>Anima Mundi</i> (1992) çok yakın plan.....	158
Şekil 97: <i>Evidence</i> kapak.....	159
Şekil 98: <i>Evidence</i> (1995)	160
Şekil 99: <i>Visitors</i> (2013)	161
Şekil 100: <i>Naqoyqatsi</i> kapak.....	161
Şekil 101: <i>Naqoyqatsi</i> (2002) sayısallaşma.....	163
Şekil 102: <i>Naqoyqatsi</i> (2002) sayısal görüntü.....	164
Şekil 103: <i>Naqoyqatsi</i> (2002) hipergerçek imge.....	164
Şekil 104: <i>Visitors</i> kapak.....	165
Şekil 105: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982).....	168
Şekil 106: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) fabrika.....	169
Şekil 107: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) binalar.....	170
Şekil 108: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) uzay mekiği.....	170
Şekil 109: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) yakın planın kullanımı.....	173
Şekil 110: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) Ay metaforu.....	173
Şekil 111: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) uzun plan kullanımı.....	174
Şekil 112: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) havadan yapılan çekim.....	174
Şekil 113: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) doğal sesler ve müzik.....	175
Şekil 114: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) üretim bantı müzik ilişkisi.....	176
Şekil 115: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) Hopi petroglifi.....	176
Şekil 116: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) yakın planın kullanımı.....	177
Şekil 117: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) yabancılaştırma	178
Şekil 118: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) fabrikalar ve insanlar A planı.....	179
Şekil 119: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) fabrikalar ve insanlar B planı.....	179

Şekil 120: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) alt açI gökdelenler C planı.....	179
Şekil 121: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) A planı.....	180
Şekil 122: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) B planı.....	180
Şekil 123: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) C planı.....	180
Şekil 124: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) bindirme.....	181
Şekil 125: <i>Visitors</i> (2013) alt açI çekim (<i>Novus Ordo Seclorum</i>)	183
Şekil 126: <i>Visitors</i> (2013) kafesten dünya.....	184
Şekil 127: <i>Visitors</i> (2013) popüler kültür.....	184
Şekil 128: <i>Visitors</i> (2013) hipergerçeklik ve dokunma.....	185
Şekil 129: <i>Visitors</i> (2013) fetişleşen imgeler.....	185
Şekil 130: <i>Visitors</i> (2013) fetişleşen imgeler.....	186
Şekil 131: <i>Visitors</i> (2013) martılar.....	186
Şekil 132: <i>Visitors</i> (2013) ölü mekanlar	187
Şekil 133: <i>Visitors</i> (2013) ölü mekanlar	187
Şekil 134: <i>Visitors</i> (2013) Ay ve Dünya.....	187
Şekil: 135 <i>Visitors</i> (2013) Triska ve başa gönderme.....	188
Şekil 136: <i>Visitors</i> (2013) kamera hareketi.....	189
Şekil 137: <i>Visitors</i> (2013) alt açI çekim.....	190
Şekil 138: <i>Visitors</i> (2013) kaydırma planı.....	190
Şekil 139: <i>Visitors</i> (2013) aydınlatma.....	191
Şekil 140: <i>Visitors</i> (2013) time lapse çekim ve aydınlatma.....	191
Şekil 141: <i>Visitors</i> (2013) aydınlatma.....	192
Şekil 142: <i>Visitors</i> (2013) aydınlatma.....	192
Şekil 143: <i>Visitors</i> (2013) renk düzeltme.....	193

Şekil 144: <i>Visitors</i> (2013) görüntünün ham hali.....	194
Şekil 145: <i>Visitors</i> (2013) görüntünün sunulan hali.....	194
Şekil 146: <i>Visitors</i> (2013) müzik kullanımı.....	195
Şekil 147: <i>Visitors</i> (2013) müzik kullanımı.....	195
Şekil 148: <i>Visitors</i> (2013) işaret dili.....	196
Şekil 149: <i>Visitors</i> (2013) canlı orkestra.....	196
Şekil 150: <i>Visitors</i> (2013) dişi goril Triska.....	197
Şekil 151: <i>Visitors</i> (2013) insanlar.....	197
Şekil 152: <i>Visitors</i> (2013) siberetik organizmalar.....	197
Şekil 153: <i>Visitors</i> (2013) manzaralar.....	198
Şekil 154: <i>Visitors</i> (2013).....	199
Şekil 155: <i>Visitors</i> (2013) alan derinliği.....	200
Şekil 156: <i>Visitors</i> (2013) plan sekans.....	200
Şekil 157: <i>Chronos</i> (1985) kapak.....	205
Şekil 158: <i>Chronos</i> (1985) heykel.....	206
Şekil 159: <i>Sacred Site</i> (1986) kapak.....	207
Şekil 160: <i>Baraka</i> (1992) kapak.....	209
Şekil 161: <i>Samsara</i> (2011) kapak.....	211
Şekil 162: <i>Baraka</i> (1992) kadının meta olarak kullanılması.....	215
Şekil 163: <i>Baraka</i> (1992) yoksulluk.....	215
Şekil 164: <i>Baraka</i> (1992) militarizm.....	216
Şekil 165: <i>Baraka</i> (1992) yakın plan kullanımı.....	217
Şekil 166: <i>Baraka</i> (1992) <i>time lapse</i> çekim.....	218
Şekil 167: <i>Baraka</i> (1992) <i>slow motion</i> çekim.....	218

Şekil 168: <i>Baraka</i> (1992) <i>time lapse</i> çekim.....	219
Şekil 169: <i>Baraka</i> (1992) <i>slow motion</i> , alan derinliği ve kaydırma hareketi.....	219
Şekil 170: <i>Baraka</i> (1992) <i>time lapse</i> alt açılı çekim.....	220
Şekil 171: <i>Baraka</i> (1992) <i>time lapse</i> gölge ve ışık.....	221
Şekil 172: <i>Baraka</i> (1992) ses kullanımı	222
Şekil 173: <i>Baraka</i> (1992) doğal ses kullanımı.....	222
Şekil 174: <i>Baraka</i> (1992) ses köprüsü A.....	223
Şekil 175: <i>Baraka</i> (1992) ses köprüsü B.....	223
Şekil 176: <i>Baraka</i> (1992) ses köprüsü A.....	224
Şekil 177: <i>Baraka</i> (1992) ses köprüsü B.....	224
Şekil 178: <i>Baraka</i> (1992) <i>time lapse</i> ses ilişkisi.....	224
Şekil 179: <i>Baraka</i> (1992) oyuncu kullanımı.....	225
Şekil 180: <i>Baraka</i> (1992) oyuncu kullanımı.....	226
Şekil 181: <i>Baraka</i> (1992) Japon tiyatro sanatçıları.....	226
Şekil 182: <i>Baraka</i> (1992) A planı.....	227
Şekil 183: <i>Baraka</i> (1992) B planı.....	228
Şekil 184: <i>Baraka</i> (1992) C planı.....	228
Şekil 185: <i>Baraka</i> (1992) D planı.....	228
Şekil 186: <i>Baraka</i> (1992) E planı.....	229
Şekil 187: <i>Baraka</i> (1992) F planı.....	229
Şekil 188: <i>Baraka</i> (1992) G planı.....	229
Şekil 189: <i>Baraka</i> (1992) A planı.....	230
Şekil 190: <i>Baraka</i> (1992) B planı.....	230
Şekil 191: <i>Baraka</i> (1992) C planı.....	230

Şekil 192: <i>Baraka</i> (1992) D planı.....	231
Şekil 193: <i>Baraka</i> (1992) A planı.....	231
Şekil 194: <i>Baraka</i> (1992) B planı.....	232
Şekil 195: <i>Baraka</i> (1992) C planı.....	232
Şekil 196: <i>Baraka</i> (1992) D planı.....	232
Şekil 197: <i>Baraka</i> (1992) E planı.....	233
Şekil 198: <i>Baraka</i> (1992) F planı.....	233
Şekil 199: <i>Baraka</i> (1992) G planı.....	233
Şekil 200: <i>Baraka</i> (1992) alan derinliği.....	234
Şekil 201: <i>Baraka</i> (1992) <i>time lapse</i>	234
Şekil 202: <i>Samsara</i> (2011) Mandala.....	236
Şekil 203: <i>Samsara</i> (2011) modernlik ve ölüme bakış.....	237
Şekil 204: <i>Samsara</i> (2011) aşırı tüketim ve obezite.....	238
Şekil 205: <i>Samsara</i> (2011) ikizlik.....	238
Şekil 206: <i>Samsara</i> (2011) hava çekimi.....	240
Şekil 207: <i>Samsara</i> (2011) alt açığı çekim.....	240
Şekil 208: <i>Samsara</i> (2011) ön-arka ilişkisi.....	241
Şekil 209: <i>Samsara</i> (2011) ön-arka ilişkisi.....	241
Şekil 210: <i>Samsara</i> (2011) simetrik çerçeve.....	242
Şekil 211: <i>Samsara</i> (2011) alan derinliği.....	242
Şekil 212: <i>Samsara</i> (2011) <i>time lapse</i> ve ışık kullanımı.....	242
Şekil 213: <i>Samsara</i> (2011) cezaevi sahnesi ve müzik kullanımı.....	244
Şekil 214: <i>Samsara</i> (2011) fabrika sahnesi ve müzik kullanımı.....	244
Şekil 215: <i>Samsara</i> (2011) doğal sesler ve müzik.....	245

Şekil 216: <i>Samsara</i> (2011) robot sahnesinde sesin kullanımı.....	245
Şekil 217: <i>Samsara</i> (2011) oyuncu kullanımı.....	247
Şekil 218: <i>Samsara</i> (2011) oyuncu kullanımı.....	247
Şekil 219: <i>Samsara</i> (2011) Mark Magidson, Olivier de Sagazan ve Ron Fricke...	248
Şekil 220: <i>Samsara</i> (2011) <i>jump cut</i> kullanımı.....	249
Şekil 221: <i>Samsara</i> (2011) kurgu planı A.....	250
Şekil 222: <i>Samsara</i> (2011) kurgu planı B.....	250
Şekil 223: <i>Samsara</i> (2011) kurgu planı C.....	250
Şekil 224: <i>Samsara</i> (2011) kurgu planı D.....	251
Şekil 225: <i>Samsara</i> (2011) kurgu planı E.....	251
Şekil 226: <i>Samsara</i> (2011) kurgu planı F.....	251
Şekil 227: <i>Samsara</i> (2011) kurgu planı G.....	251
Şekil 228: <i>Samsara</i> (2011) kurgu planı A.....	252
Şekil 229: <i>Samsara</i> (2011) kurgu planı B.....	253
Şekil 230: <i>Samsara</i> (2011) kurgu planı C (<i>jump cut</i> sahne).....	253
Şekil 231: <i>Samsara</i> (2011) kurgu planı D.....	253
Şekil 232: <i>Samsara</i> (2011) kurgu planı E.....	253

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1: Godfrey Reggio kesme oranları.....	138
Tablo 2: Sinemada yeni dil arayışları bağlamında kurgu.....	142
Tablo 3: Mizansen eleştirisinde analiz edilen unsurlar.....	147
Tablo 4: <i>Koyaanisqatsi</i> (1982) planların dağılımı.....	171
Tablo 5: <i>Visitors</i> (2013) planların dağılımı.....	188
Tablo 6: <i>Baraka</i> (1992) planların dağılımı.....	216
Tablo 7: <i>Samsara</i> (2011) planların dağılımı.....	239

Giriş

“Rastlantısal olaylar fotoğrafların eti kemiğidir; has fotoğraflar konuları yoldan geçerken seçilivermiş gibi görünürler. Keza sinemacılar gelip geçici izlenimleri ve öngörülemeyen karşılaşmaları aktarmaya düşkündür”

Siegfried Kracauer¹

Sinema sanatının gelişimi iki ana kategoride ilerlemiştir: belgesel ve kurmaca. Belgesel gerçekçilikle ilişkilendirilmiştir. Belgeselde; ses, kurgu, öyküleme, oyuncu ve görüntüleme gibi unsurların gerçeklikle bağlantılı olduğu varsayılır. İlk belgeselciler bu unsurları göz önünde bulundurmuş ve yeni anlatım yöntemleri aramıştır. Robert Flaherty, John Grierson, Dziga Vertov, Leni Riefenstahl, Alberto Cavalcanti, Walter Ruttmann ve Joris Ivens gibi ilk belgeselciler; çalışmalarında dramatik yapıyı reddetmiş ve gerçekliği yeniden inşa etmenin yöntemlerini aramıştır. Bu yöntemler çalışmanın birinci bölümünde özetlenmiştir.

Belgeselde gerçekçilik arayışları zaman içinde değişmiştir: sinema gerçek ve dolaysız sinema türleri gibi. Belgesel tanımlanması en zor film türü olarak görülmüştür. Günümüzde melez yapımlar olarak sınıflandırılan belgeseller bunu daha da zorlaştırmıştır. Çalışmanın amacı gereği, bu türlere değinilmemiştir.

Kurmacanın gelişimiye roman ve tiyatroyla ilişkilendirilmiştir. Kurmacanın mimetik yapısı, diğer sanat dallarının etkisinde kalmasına neden olmuştur. Bu yönelim hayali öykülerin, abartılı oyunculukların ve diyalogların oluşmasına neden olmuştur. Kurmaca içinde de farklı dönemlerde yeni arayışlar ve akımlar zaman içinde meydana gelmiştir: Yeni Gerçekçilik, Yeni Dalga ve Dogma 95 manifestosu gibi. Bu akımlar ikinci bölümde özetlenmiştir.

¹ Siegfried Kracauer (2014) Tarih Sondan Bir Önceki Şeyler. (Çeviren: Tuncay Birkan). İstanbul: Metis Yayınları. s.78.

Günümüzde sinemanın diğer sanatlardan beslenecek bir kaynağı kalmadığı öngörülebilir. Tiyatro, roman, fotoğraf, resim ve müzik etkisiyle gelişen sinema; olgun bir sanat olarak kendi dilini oluşturabilir. Çalışmanın hipotezine göre; sinema sadece öykü anlatma sanatı değildir. Görsel ve işitsel öğelerin öykü anlatma amacı gütmeyen; yeniden sunumuyla da sinemasal yeni bir dil yaratılabilir.

Araştırmanın kuramsal dayanağını; Rudolf Arnheim ile Siegfried Kracauer'ın görüşleri oluşturmuştur. Çalışmada; Arnheim'in söz kullanımını reddeden yaklaşımıyla, Kracauer'ın görüntünün fotoğrafik sunumuna dayanan yaklaşımları temel alınmıştır. Üçüncü bölümde bu yaklaşımlar özetlenmiştir. Çalışmanın önerdiği yeni dil arayışlarının belgesel ve kurmacanın kaynaşmasından oluştuğu varsayılmıştır. Bu bağlamda araştırmada gerçekçilik ve sinematografi önemli unsurlar olarak incelenmiştir. Sinemada sinematografik gerçekçilik konusunda Bazin'in görüşlerinden yararlanılmıştır.

Çalışmanın sorunsalı; modernizmin bir eleştirisi olarak önerilmiştir. Sinemayla toplumsal yapı arasındaki ilişki, Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı ile çözümlenmeye çalışılmıştır. Baudrillard, simülasyon kuramını tüketim toplumundan yola çıkarak açıklamıştır. Tüketim toplumunda gerçeklik evresi sona ermiş yerini bir simülasyon evrenine bırakmıştır. "Gerçekliğin kendisini metafizik yani düşünsel, zihinsel bir süreç olarak yorumlayan Baudrillard, Modern toplumlarda bu ilkenin son iki yüzyıl içinde ortaya çıkmış olduğunu belirtmiştir" (Adanır, 2010: 51).

Bu bağlamda dördüncü bölümde Godfrey Reggio ve Ron Fricke sineması; çalışmanın sorunsalını çözümlemek için örneklem seçilmiştir. Reggio ilk filmi *Koyaanisqatsi* (1982)'den başlayarak tüketim toplumunu eleştiren filmler yapmıştır. Reggio filmlerinde modernizmin bir eleştirisi olarak sözlere yer vermemiş ve klasik anlatıyı reddetmiştir. Reggio sadece görüntüler ve müziklerden oluşan hipergerçek bir sinema dili geliştirmiştir. Reggio oluşturduğu sinema diline, (*Cine-monad*)² adını vermiştir. Örnekleme Reggio'nun ilk filmi *Koyaanisqatsi* (1982) ve son filmi *Visitors* (2013) dahil edilmiştir.

² Monat, felsefede basit ve bölünmez birlik anlamına gelmektedir. Godfrey Reggio, Nonfics.com'daki röportajında sinema dilini (*Cine-monad*)'a benzetmiştir (<http://nonfics.com/godfrey-reggio-visitors-special-effects-driven-documentary-slow-motion-versus-time-lapse>).

Benzer anlatım yöntemlerini kullanan Ron Fricke çalışmanın ikinci örneğini oluşturmuştur. Fricke, *Baraka*'dan (1992) başlayarak, klasik anlatıyı reddeden, sözsüz bir sinema dili geliştirmiştir. Fricke, özellikle *Baraka* ve son filmi *Samsara* (2011) da kendi sinemasal özelliklerini ortaya koymuştur. Fricke, Reggio gibi sözlere yer vermemiş, eleştiri olarak doğal sesleri ve müziği kullanmıştır. Fricke kendi sinemasını bir tür meditasyon biçimi olarak tanımlamış (*meditation cinema* veya sine-med)³ özellikle görsel ve işitsel akışa odaklanmıştır.

Bu bağlamda örneklem seçilen filmler; “Yönetmenin Tercihleri ile Filmi İrdelenmek için Mizansen Eleştirisi” yöntemiyle analiz edilmiştir. Örneklem seçilen filmler önceki bölümlerde oluşturulan kategoriler çerçevesinde derinlemesine çözümlenmeye tabi tutulmuştur. Sonuç bölümünde elde edilen veriler, çalışmanın kuramsal zeminiyle ilişkilendirilerek, özetlenmeye çalışılmıştır.

³ Meditasyon ruhun içsel sakinliğini deneyimlemek için, içimize doğru yaptığımız bir yolculuktur. Meditasyon eylemsizlik, seyretmek ve huzur anlamına da gelmektedir. Ron Fricke, (http://www.cinemien.nl/sites/pers_persmappen/6371_persmap.pdf) ve (Dorhmehl, 2012: 23) kaynaklarında sinema dilini “akış veya rehberli meditasyona” benzetmiştir. Çalışmanın örneğinde seçilen filmlerde; öyküleme, görüntüleme, ses, oyuncu ve kurgu düzenlemelerinin durağanlığı ve ağırlığı bu kavramı doğrulamaktadır. Bu bağlamda; örneklem seçilen filmlerin anlatım dili “*Cine-med* (Sine-Med)” kavramıyla ilişkilendirilmiştir.

1. BELGESEL SİNEMA VE ANLATIM YÖNTEMLERİ

1.1 Belgesel Tanımı

1800'lerin sonlarında "Oxford İngilizce Sözlüğünde" belgesel kelimesi ders (bir öğüt ve uyarı) anlamında geçmiştir. Akademisyenler için belge temel bilgi kaynağıdır; avukatlar için belgesel delil kulaktan duyma ve görüş şeklinde olandan daha güvenilir diye tanımlanmıştır (Adalı, 1986: 13).

Sinemada ise, temel film türleri kendine ait özelliklerle tanımlanmıştır. Genel görüş; belgeseli kurmacadan, deneysel sinemayı ana akımdan ve canlandırmayı da canlı-aksiyon filmlerden ayırma eğilimindedir. Bu tanımlamalar yapılırken; filmlerin anlatım yöntemleri dikkate alınmıştır. "Belgesel" (*documentary*) olarak adlandırılan film türü çok çeşitli biçimlerde tanımlanmıştır. En yaygın tanımı; "Kurmaca olmayan" (*non-fiction*) filmidir.

Belgesel tanımını, ilk olarak 1930'ların başında İngiliz John Grierson, kullanmış ve sinema sanatına yeni bir terim kazandırmıştır. Aslında terim pek yeni değildir. Aynı dönemde; Fransızlar, "*Documentaire*" terimini gezi filmleri için kullanmıştır. Ancak, Grierson 1926 Şubatında *New York Sun*'da yayınlandığı bir eleştirisinde bu terime o güne kadar alışageldiğinden farklı bir anlam kazandırmıştır. Grierson belgesel için; "gerçeğin yaratıcı bir biçimde işlenmesi" ya da "gerçeğin yaratıcı bir biçimde yorumlanması" olarak ifade etmiştir (Adalı, 1986: 13). Dönem için Grierson'ın yaklaşımı, belgesel hakkında tartışmaların odak noktası olmuştur. Elbette Grierson Fransızca da ciddi gezi ve etnografya filmlerini diğer doğal görüntüler barındıran filmlerden ayırt etmek için kullanılan belgesel kelimesini de düşünüyor olabilir. Her iki şekilde de Grierson kelimeyi bugünkü kullanımından geçmişteki öğretmek ve propaganda yapmak, modern yaşamın belgelerini kaynak olarak kullanıp sosyal demokrasi ruhunu yaymak şeklindeki anlamına geri döndürmüştür.

Günümüzde; belgesel tanımı konusunda tartışmalar devam etmektedir. Tartışmaların odak noktası; daha çok belgeselin yapım yöntemleri üzerine olmuştur. Belgesel bir biçim mi? Anlam mı? Tür mü? Yoksa gerçekliğin filme alınması mı? Olduğu konusunda sınırlar çizilememiştir.

Öykülü filmin öncesinde ve sonrasında pek çok kurmaca olmayan film biçimi meydana gelmesine rağmen belgesel, zamanla sinema sanatının ve endüstrisinin ana hattı konumuna gelmiştir. Belgesel türü, yirminci yüzyılın sanatsal ihtiyaçlarını karşılamak için oluşmuştur. Belgesel amaca yöneliktir; kalabalıkları eğlendirmek ve para kazanmak yerine, bir şeyler başarmak amacıdadır. Yönetmen Suha Arın'a göre belgesel; belgelere dayanarak, etik ve estetik değerlerle, evrensel bir mesaj içerecek şekilde gerçeğin yeniden yorumlanmasıdır (aktaran Demoğlu, 2010: 35).

Geleneksel belgesellerin özellikleri ortaktır. Fakat onlar diğer film türlerinden özellikle kurmacadan ayrılmıştır: (1) Konu ve ideolojiler; (2) amaçlar, bakış açıları veya yaklaşımlar; (3) biçimler; (4) üretim yöntemleri ve teknikleri ve (5) filmin içeriğinden kaynaklanan tepkilerle, izleyicilere sundukları deneyim türleri ve sonuçları gibi. İşledikleri konu itibarıyla belgeseller bireyin; duygu, ilişki ve eylemlerini kapsayan genel insan durumlarından farklı konular üzerinde durmuştur; bu konular kurmaca ve dramının da içeriğidir (McLane, 2012: 1).

Günümüzde belgesel sinema; doğal, kurumsal ve politik olayların yanı sıra sosyal, kültürel ve kişisel sorunları da kayıt edebilir. Bunu yaparken belgeselciler, işledikleri konu hakkında ilgimizi ve belki gelecekteki eylemlerimizi arttırmak eğilimindedir. Her ne olursa olsun, pek çok belgeselcinin amacı veya yaklaşımı, gerçekliği kamera ve mikrofon önünde kaydedip yorumlayarak bizleri konularına ilişkin olarak bir tutum sahibi olmaya veya harekete geçirmeye ikna etmektir. Bir diğer yönelimde biçimdir. Belgeselcinin özgünlüğü, içerik için seçilen manzara ve sesleri, sanatsal görüşünü içeren ve tüm bunların düzenlendiği bir biçimlendirme süreci sonucunda ortaya çıkar.

Belgeseller ister senaryosu önceden yazılsın, ister anlık eylemlerin kaydından oluşsun, gerçeklik ile sınırlanmışlardır ve gerçeklikten meydana gelmişlerdir. Belgeselciler içeriği kurgulamaktan ziyade kendilerini, gerçeği düzenlemek ve ortaya çıkarmakla sınırlandırmıştır. Tanınmış belgesel uzmanı Bill Nichols, her filmin belgeseli çağrıştıran nitelikler taşıdığını öne sürmüştür (aktaran Clarke, 2012: 119).

Belgeselciler gözlemediklerini yeniden düzenleyebilirler fakat hikaye yazarlarının yaptıkları gibi tamamen hayal ürününe dayanarak düzenlemezler. Belgeselciler kronolojik bir sıralamayı takip edebilirler ve filmlerinde insanlara yer verebilirler fakat kurmacadaki gibi mekan (kapalı ya da açık alan) kiralamazlar veya klasik yapılardaki gibi karakter inşa etmezler. Belgesel formları hikaye, roman ve diğer oyunlarla kıyaslandığında daha fonksiyonel, çeşitli ve esneklerdir (McLane, 2012: 3-4).

İstisnalar için tartışılabilir fakat belgesellerin temel gereksinimlerinden biri oyuncuların (rol için hazırlanmış kostüm giyen kişiler) yerine kendini oynayan gerçek kişileri kullanmaktır. Belgesellerde çok nadir olarak set inşa edilir. Bu genellemelerin istisnaları elbette vardır, ama genelde görüntü ve seslerin manüplasyonu geniş çaplı olarak sınırlanmıştır.

1.2 Belgesel Sinemanın Gelişimi ve Akımlar

Farklı görüşler olmasına rağmen belgelemenin ortaya çıkışı, filmin doğuşu ile gerçekleşmiştir. *West Orange*'daki Edison laboratuvarı teknisyenlerinin deney kayıtları bu kategoride nitelendirilmiştir. Örneğin, 1893'de Fred Ott adlı işçinin hapşırığı ve 1896'da iki Edison çalışanının fonograf müziği eşliğindeki dansı, filme alınmıştır. Her ikisi de eğlenceli belgesel denemeleridir. August ve Louis Lumiere tarafından çekilen ilk filmler ile 28 Aralık 1895 de *Paris Cafe* de izleyiciler için ücretli olarak gösterilen filmler içerik ve yaklaşım olarak sonraki belgesellere daha yakın bir örnek teşkil etmiştir (McLane, 2012: 9).

Belgesel, birden bire ortaya çıkmamış, tersine belli bir süreç içinde ve somut nedenlerden ötürü gelişerek doğmuştur. Paul Rotha, belgesel olarak adlandırdığı film yönteminin sinema tarihi içinde herhangi bir zamanda apayrı özellikleri olan bir tür olmadığını manifesto şeklinde, belirli bir üretim biçimi olarak çıkmadığını belirtmiştir (Rotha, 2000: 49). Yedinci sanat olan sinemanın gelişim çizgisi incelendiğinde 1920'lerin başı bir doğum belgesi olarak alınabilir. Lumiere Kardeşler ve Edison, on dokuzuncu yüzyıl sonundan Birinci Dünya Savaşına dek yüzlerce film çekmiştir ve neredeyse tamamı bir ya da birkaç sahneden oluşmuştur. Süreleri de bazen bir dakikayı geçmemiştir. Bu filmler belgesel tanımını karşılamasa da; önemli belge filmlerdir (Akbulut, 2012: 9-10).

Birinci Dünya Savaşı sonrasında gelişen; yaşadığımız dünyayı tanıma ve sorunlara sahip çıkma isteği öykülü filmlere olan ilgiyi azaltırken, belgesel sinemanın gelişimine katkı sağlamıştır. Gezi filmlerinden haber filmlerine, doğa araştırmalarından biyoloji ve mikrobiyoloji çalışmalarına kadar pek çok alanda birtakım işlevler yüklenen sinema yalnızca bir öykü anlatma biçimi olmaktan kurtulmuştur. Öykülü sinema, sanat olarak kendi dilini ve olanaklarını ne kadar geliştirirse geliştiresin, temelde tiyatro ve edebiyattan aldığı özellikler gelişmiştir (Adalı, 1986: 23).

1914 yılında, Edward S.Curtis'in çektiği *In the Land of the Head Hunters* (*Kafa Avcıları Diyarında, 1914*) filmi Kanada'da yaşayan yerli bir kabilenin gündelik yaşamını belgeleyen önemli bir örnektir. Bir kısmı kurmaca olarak, çekilen film, aynı zamanda; egzotik görüntüleri ve kurmaca sahneleriyle, belgeselle melodram arasında sinemasal bir yapıttır (Akbulut, 2012: 10). 1911'in başlarında Amerika Birleşik Devletleri İçişleri Bakanlığı doğulu çiftçileri batıda açılan yeni topraklara göçe ikna etmek için filmler yaptırmış ve dağıtmıştır. 1912 yılında Amerika Birleşik Devletleri Sivil Servis Komisyonu *Won Through Merit* adlı filmi bir askere alma kampanyasında kullanmıştır. Bu dönemde; savaş belgeselleri Amerika Birleşik Devletleri'nde oldukça popülerleşmiştir. Haber bültenleri propaganda boyutuna bürünmüş ve bir önceki savaşa nazaran savaş hakkındaki belgeseller daha kapsamlı, becerikli ve gerçekçi bir hal almıştır. J.B.McDowell ve Geoffrey Malins'in çektiği *The Battle of the Somme* (1916) önemli İngiliz belgesel örneklerinden biridir (McLane, 2012: 13-14).

"Birinci Dünya Savaşı devam ederken, canlandırma tarzı belgeseller ortaya çıkmıştır. *Somme Muharebesi* bugüne kadar yapılmış en önemli savaş belgesellerinden biridir. İngiltere Kraliyet Savaş Müzesi filmi, video arşivindeki mücevherlerden biri olarak, 2005 yılında Unesco Dünya Belleği kayıtlarına yazılan ilk İngiliz belgesel mirası olmasıyla resmîyet kazanmıştır. Bu büyük onurun pek çok sebebi vardır. Savaş alanında gerçek kayıtları bulunan ve vahşeti kayıt eden ilk filmidir ve tüm zamanların en çok izlenen belgeselleri arasında yer alır. Elbette bu filmlerin yalnızca ticari sinema salonlarında izlenebildiği bir dönemdir. Geoffrey Malins ve J.B. McDowell tarafından 1916'da çekilen *Somme Muharebesi*, Müttefik ve Almanların 5 sefil ay boyunca süren mücadelelerine ve öldürücü çamur kaplı, zehirli gaz dolu siperlere tanıklık etmiştir. İngilizlerin kaybı 420.000 askerdir, 20.000'i ilk günün kaybıdır, Fransızlar 195.000, Almanlar ise 650.000 kayıp vermiştir" (McLane, 2012: 14).

Bu gelişmelere rağmen; çağdaş belgeselin başlangıcı için bir tarih belirlemek gerekirse, Robert Flaherty'nin *Nanok of the North* (*Kuzeyli Nanook*, 1922) filmi örnek verilebilir. Aynı dönemde, Dziga Vertov'un Rusya'daki çalışmaları ve Fransa'da Cavalcanti'nin *Rien que les heures* (1926) filmi ile İngiltere'de Grierson'ın çalışmaları değerli örneklerdir (Rotha, 2000: 52). Paul Rotha kitabında belgeselleri; gerçekçi gelenek, haber-gerçek gelenek, doğalcı (romantik) gelenek ve propaganda geleneği olarak dört kategoriye ayırmıştır.

Bill Nichols ise belgeseli biçimsel yapılarına göre beş kategoride incelemiştir:

1) Açıklayıcı Belgesel: Açıklayıcı belgesel, bir dizi görüntünün dış ses yardımıyla kullanıldığı belgeseldir. Dış ses, doğrudan izleyicilere hitap eder ve görüntülerle argümanı sunar. Genelde televizyon belgesellerinde kullanılan yaygın belgesel türüdür. John Grierson'ın *Drifters* (1929) ve Alberto Cavalcanti'nin *Coalface* (1935) belgeselleri bu türün içindedir (Buckland, 2010: 163).

2) Gözlemsel Belgesel: Gözlemsel belgesel, belgeselcinin olaylara müdahil olmaması ile karakterize olur. Dış ses yoktur, ara başlıklar ve görüşmeler yoktur. Hayattan bir kesit sunmaya vurgu yapar. Belgesel yönetmeni tamamen görünmez olmaya çalışır. Teknik açıdan, gözlemsel belgesel bazen uzun çekimleri kullanma eğilimini gösterebilir. Gözlemsel belgesel, izleyicilere filmin hayattan bir kesit olduğunu inandırmaya çalışır. Başka bir deyişle, nötr ve yargıdan uzaktır (Buckland, 2010: 169).

3) Interaktif Belgesel: Interaktif belgesel, gözlemsel belgeselin tam tersine; belgeselcinin varlığını olaylara ve insanlara etkileşimini belirgin kılar. Interaktif belgesel görüşmelere dayanır. Bazen yönetmen, belgeselin bir arada tutulmasına hizmet eden ana kişidir (Buckland, 2010: 171). Michael Moore'un belgeselleri bu türe örnek verilebilir: *Roger and Me* (1989) ve *Fahrenheit 9/11* (2004) gibi.

4) Refleksif Belgesel: Refleksif belgesel, gerçeklikten bir kesit sunar gibi yapmaz. İzleyicilere film görüntülerinin nasıl oluşturulduğunu göstermeye çalışır. Interaktif belgeseller, belgesel yönetmenin varlığını izleyicilere gösterirken, refleksif belgeseller tüm belgesel yapım sürecini gösterir. Refleksif belgesel, belgesellerin objektif olma statüsüne meydan okur ve film yapımında sübjektif tercihlerin yapıldığını gösterir. Dziga Vertov'un *Man with a Movie Camera* (1929) belgeseli refleksif belgesellerin en ünlü örneklerinden biridir. Vertov olayları kaydeden kamerayı, kurgu masasında çekimleri yeniden düzenleyen editörü, perdeye yansıtılan filmi ve sinemada filmi izleyen insanları göstermiştir. Ayrıca izlenen

görüntünün, film aracılığıyla aktarılan yeniden yapılandırılmış bir gerçeklik olduğunu hatırlatmak için; kurgu, hızlı ve yavaş çekim, görüntüyü dondurma, odaksız çekim, ikizleme ve tersine çekim gibi sinemasal teknikleri kullanmıştır. Vertov'un *Kameralı Adam* belgeselini refleksif kılan da bu özelliklerdir (Buckland, 2010: 177- 178).

5) Edimsel Belgesel: Edimsel belgeseller, kurmacada geleneksel olarak bulunan havayı ve atmosferi uyandırır. Hollywood filmlerindeki havayı ve atmosferi yaratırlar. Yüksek düzeyde stilize edilmiş görüntüler, canlandırmalar ve müzik eşliğinde sunulur. Edimsel belgesellerde konu, dokunulmadan kalır, ama anlamının değişken olduğu gösterilir (Buckland, 2010: 179).

Belgeselleri türlere, kategorilere ayırmak çoğu zaman zordur. Çünkü bazı belgeseller bir türe ait gibi görünürken, diğer türün de özelliklerini gösterir. Bu bağlamda çalışmada belgeseller; yönetmenlerin tercihleri, akımlar ve ideolojik unsurlar göz önüne alınarak ayrı başlıklarda incelenmiştir.

1.2.1 Robert J.Flaherty ve Kuzeyli Nanook

1910 ile 1915 arasında Edward R. Curtis Batı Kanada'da *In The Land Of Head Hunters*'i filme almış, bir başka Amerikalı, Robert J. Flaherty ise Kanada Hudson Körfezi bölgesini keşfetmiş ve haritalandırmıştır. Flaherty, Kanadalı tren yolu işletmecisi Sir William Mackenzie tarafından, demir cevheri araştırmakla görevlendirilmiştir. Seyahatleri esnasında Flaherty, grubun Hudson Körfezi'ndeki ana adasını tekrar keşfetmiş ve sonrasında bu adaya ismi verilmiştir. Flaherty sıklıkla kendini kaşif olarak tanımlamıştır. Fakat onun seyahatlerindeki en önemli keşfi sinema için yeni bir tür bulmasıdır. Bu keşif ile kuzey ülkelerinin ve yerlilerinin, Eskimoların yaşamını, dünyanın dikkatine sunmuştur (McLane, 2012: 23).

Flaherty'nin ilk filmi *Kuzeyli Nanook* açlık ve yiyecek bulma sorununu konu almış ve dramını gerçek olaylardan ve gerçek açlıktan yaratmıştır (Adalı, 1986: 25). Musser'e göre; *Nanook* oldukça çelişkili bir filmidir: Günümüzün yenilikçi ve ilerici sinemacıları tarafından kutsanan güçlü ve katılımcı sinemacılık öğelerini sergilemiştir. Birçok bakımdan *Nanook*, kurmaca ile belgesel arasındaki sınırdan dolaşmıştır (2008: 117).

Belgesel sinema tarihine geçen *Nanook of the North* sponsor desteği ile çekilmiş bir filmidir. Revillion Kürkleri ismi filmin sonunda gösterilmek yerine, belgesel içinde bir kızağın üzerine yazılarak sunulmuştur. Bu açıdan belgesellerdeki kurumsal reklamın da ilk örneğidir.

Flaherty, *Nanook*'un tamamlanmış bir kopyasını film dağıtımçılarına sunmuş, fakat her seferinde olumsuz yanıt almıştır. Hakim görüş Eskimolarla ilgili, yıldızlardan ve öyküden yoksun bir filmi kimsenin görmek istemeyeceği şeklindedir. En sonunda Fransız kökenli *Pathe* şirketi dünya çapında dağıtımını üstlenmiştir. Film, önemli bir gişe yapımı olmuştur. *Pathe* ile yapılan dağıtım anlaşması gereği olarak gelirden çok az bir miktar Flaherty'ye dönmüştür. Bu belgeseller için sık rastlanan bir durumdur. Şahsi olarak *Nanook* hiç bir ödeme almamış, film sonucu dünyaca bilinen bir yüz olmuş fakat filmin yayınlanmasını takip eden 2 yıl içinde açlıktan hayatını kaybetmiştir (McLane, 2012: 24-25).

Nanook of The North'un başarısının başlangıç sürecinde filmin dağıtımını ilk reddeden, ünlü *Players-Lasky Şirketi*'nin⁴ başı Jess L.Lasky, Flaherty'e ulaşmıştır. Aynı hatayı tekrarlamak istemeyen Lasky, bir sonraki filmi çekmesi için Flaherty'e açık çek önermiştir. Flaherty, yeni bir *Nanook* getirmek için dünyanın herhangi bir yerine gidebilecektir. Frederick O'Brien'in Güneybatı Pasifik Bölgesi ile ilgili popüler kitabı *White Shadows in The South Seas*'deki tasvirleri sonucu, Flaherty'nin bu bölgenin halklarına ilgisi artmıştır. Flaherty, eşi Frances, üç kız çocuğu, dadıları, kardeşi David ile beraberlerinde film yapım malzemeleri ve bir piyanoyu da içeren ev gereçleri ile güney denizlerine yelken açar. Flaherty, Hollywood'un kendisinden ne beklediğinin farkındadır. Flaherty, kariyeri boyunca ana akım film endüstrisi ile çetrefilli bir ilişki içinde olmuştur. Para bulmaya çabalamıştır. Fakat diğer yönden de onun ticari kurallarına göre bu oyunu oynamayı reddetmiştir. Flaherty, haftalar boyunca verandada uzanıp, elma birası içerek, karamsar bir şekilde Samoalılar hakkındaki filme nasıl bir biçim vereceğini düşünmüştür (McLane, 2012: 25-26).

'...öykünün bir yerde ele alınması mutlak bir prensibe dönüşmüştür ve öykünün geçtiği yer büyük bir önem taşımaktadır. Dram, günlerin ve gecelerin dramıdır, yılın mevsimlerinin yaklaşmasının dramıdır, insanların yaşamlarını sürdürebilmenin temel kavgalarının dramıdır ya da kabilenin değerlerinin oluşturulmasının dramıdır' (Rotha, 2000: 56).

⁴ Günümüzde *Paramount Pictures* adını almıştır.

Yöre kültürüne ait gayri resmi arařtırmaları esnasında, Flaherty ilgisini çeken fakat artık yapılmayan bir ritüele rastlamıřtır. Önceden, genç Samoalılar vücutlarının büyük bir kısmına oldukça ayrıntılı ve karmařık dövmele yaptırarak erkeklige ilk adımlarını attığını öğrenmiřtir. Flaherty, Samoalıların varlığına yalnızca birkaç fiziki tehdit olduđu için, böylesi belirgin ađrı içeren bir dayanıklılık testi geliřtirdiklerini düşünmüřtür. Filminin amaçları dođrultusunda yerlileri organize ederek, genç Samoalı Moana'nın erkeklige bařlangıç töreninde bu geleneđi yeniden canlandırmıřtır. Dövme töreni görüntüleri öncesinde, denizden ormanın iç kısımlarına tařınan yiyecekler, sahil boyunca kıyafet ve takı eřyalarının yapımı, ziyafet için hazırlanan yemekler ile yöresel Siva dansının Moana ve müstakbel eři tarafından yapıldığı görüntüler yer almıřtır. Dövme iřlemi tamamlandıktan sonra Moana'nın cesareti řerefine řefler tarafından törensel olarak Kava⁵ içilmekte ve köyün erkekleri tarafından da kutlama dansı yapılmıřtır. Bu eski ritüelin diriliřinde Flaherty, büyük olasılıkla farkında olmayarak ilk etnografik filmin örneđini vermiřtir (McLane, 2012: 29-31).

Nanook of The North ve *Moana* konu ve amaçları dođrultusunda Flaherty'i film biçiminde yenilikler yapmaya sevk etmiřtir. Flaherty, klasik hikayelerden, basit güncel haber bültenleri ve gezi yapımlarından hatta Curtis'in gerçek insanların gündelik yařantılarını ekrana tařıdığı yapımlardan tamamen farklı bir yorum bulmuřtur. Onun, filmlerinde sezgisel ve pragmatik tutum hakimdir, konu aldıđı kültürleri derinlemesine inceleyerek ortaya koymuřtur. Flaherty gerçek bir film sanatçısıdır. Günlerce film řeritleri ve farklı lensler ile denemeler yaparak istediđi görüntüyü yakalamaya çalıřmıřtır. Flaherty'nin çalıřmaları sonucunda belgesellerdeki "gerçeklik" "dođruluk" ve "yanılsama" gibi temellere sahip çıkılmaya bařlanmıřtır. *Nanook of The North* çekimleri yaklaşık bir yıl sürmüř ve ilkbaharın ılık günlerinden kışın en çetin sođuklarına kadar geçen bu süre zarfında Flaherty Eskimoları hiç terketmemiřtir. *Moana*'nın çekimleriyse, kahramanlık ayini ve festival sürecini de içeren 30 ile 45 günlük bir süreyi kapsamıřtır. Bir biri ardına sıralanan bölümlerde, farklı zaman aralıklarında bu insanların her birinin çeřitli uğrařları sunulmuřtur. Nanook'un kızađı uzak kuzeyin buz kaplı sularında gezinmek için biçilmiş kaftan olarak sunulmuřtur. Flaherty, Eskimolardan kullanıřlı ve konforlu bir iglo⁶ inřa etmelerini istemiřtir, iglonun bir kısmı ise kameranın yeterli iřığı alması adına açık bırakılmıřtır (McLane, 2012: 24-26).

⁵ Çalı biberinin ezilmiş kökünden elde dilen fermente bir içecek.

⁶ Eskimoların buz kütlelerinden yaptıđı evlere iglo adı verilmektedir. Bu evler, tamamen kardan yapılmaktadır. Ve iglolar kış mevsiminin çetin geçtiđi ya da kar tabakasının kalın

Flaherty, ses kurgusunun mümkün olduđu dönemde, sesi görüntünün yardımcı ögesi olarak kullanmış, doğal sesler ile gerçeklik boyutu oluşturmuştur. Flaherty'nin ilk sesli filmleri; *Man of Aran* (1934) ve *Louisiana Story*'de (1948) diyaloglar seyrek olarak kullanılmıştır (McLane, 2012: 27 -31).

Nanook of The North da bir ailenin kutup soğuşu ve ıssızlık ile mücadelesi yer almıştır. *Moana*'da ise verimli tropik bir cennetin ılık atmosferinde, icat edilmiş suni acılarla bir adamın mücadelesi anlatılmıştır. Flaherty'nin sonraki yapımı *Man of Aran*'da ise bir adam ve kadının Batı İrlanda kıyılarının ıssız adalarında kayalarla ve dev Kuzey Atlantik dalgalarıyla mücadelesi yer almıştır. Flaherty çoğunlukla insan ruhu ile meşgul olmuştur ama sunmayı tercih ettiğı şey yalnızca onun basit fiziksel belirtileridir. Filmlerinde ne toplumun kendisini yönetme şekline ne de insanların manevi hayatına dair izler olmasına önem vermiştir. Seçtiğı toplumlarda dinin önemi göz önüne alındığında inançların ve uygulamaların filmlerindeki eksikliği göze çarpar. Ne öfke ne de keder yer alır. Karakterler arasında belirgin bir sevgi mevcutken, cinselliğe değinilmemiştir. Kişisel hisler, bireysel duygular Flaherty'nin ilgi odağında yer almamıştır. Bunun yerine bir adam, kadın ve çocuğun yaptıkları genel kavramlar içerisinde sunulmuştur.



Şekil 1: *Man of Aran* (1934)

olduđu bölgelerde, belirli bir uğraş sonucunda yapılabilmekte ve içerisinde konaklanabilmektedir.

Flaherty'nin kamerası çoğu durumda bir tripod (kamera ayağı) üzerindedir. Onun doğal oyuncularını, Flaherty'nin gözlemlediği yaşantıları objektif önünde yeniden tekrar tekrar sergilemiştir. Flaherty, önceden yazılmış senaryolar kullanmamıştır. Zaman zaman farklılıklar olsa da, bölümler sabit, hareketler uyumlu, etkileyici uzak, orta ve yakın çekimler üzerine inşa edilmiştir (Armes, 2011: 37).

Aynı dönemde Amerika'da Flaherty Kuzeyli Nanook'u çekerken, Rusya'da Vertov belgesel için zemin oluşturmaya başlamıştır. 1920'nin başlarında sinemacılar; abartılı tiyatro uyarlamalarından farklı filmler oluşturmak istemiştir. Fakat daha fazla şey hakkında fikir birliği sağlayamamıştır.

1.2.2 Grierson ve İngiliz Belgesel Okulu

İngiliz Belgesel Okulu'nun kurucusu John Grierson'dır. Onun ortaya koyduğu ilkeler, yetiştirdiği öğrenciler ve kendinden daha sonra gelen belgeselcileri derinden etkilemiştir (Rotha, 2000: 24). Grierson, belgesel sinemanın temel prensiplerini ve nasıl algılanması gerektiğini göstermiştir. Grierson için sinema bir sanat eseri gibi görülmemelidir. Zira, öncelikle bir iletişim biçimidir ve sosyolojik bir araç olarak modern dünyanın karmaşıklığını anlaşılır kılmalıdır. Sinema sanatının hizmetinde olmak zorunda değildir. Tam tersi; ekonominin, politikanın, ideolojinin ve ahlakın hizmetine girmelidir. Grierson'ın fikirleri onunla aynı dönemde film yapan Eisenstein ve Flaherty'yi de derinden etkilemiştir. Öyle ki, Flaherty, kısa bir süre de olsa, İngiliz Belgesel Hareketi içinde yer almış ve Grierson'ın yapımcılığında film çekmiştir (Akbulut, 2012: 22).

Grierson İngiliz hükümetinden aldığı destekle ilk filmi *Balıkçı Tekneleri*'ni çekmiştir. Filmde Kuzey Denizi'nde ringa balığı avlayan balıkçıların yaşamı konu edilmiştir. Adalı'ya göre; "Grierson yaklaşım olarak, dramatik iletişim araçlarıyla ve yorum yaparak yola çıkmanın bireyleri ortak bir duygu ve düşünce ortamına götürebileceği, bunun da uygar yaşamın karmaşık yönlerini değerlendirmede toplumsal yarar sağlayabileceği yönündedir" (1986: 47). Kuzey Denizi'ndeki ringa balığı avcılığının öyküsünü anlatan *Balıkçı Tekneleri (The Drifters, 1929)* görüntülerin ritmik bindirmesi, biçimsel kurgu tekniğiyle avangart bir yapımdır. Grierson filmde, basit bir temayı ele almış ama bu temadan dramatik bir film ortaya çıkarmıştır. Grierson, *Balıkçı Tekneleri* filminden sonra İngiliz Belgesel Hareketi'nin temellerini şekillendirmiştir (Rotha, 2000: 75).

Grierson'ın öncülük ettiği okulda öne çıkan isimler; Basil Wright, Arthur Elton, Edgar Anstey, Stuart Legg, Paul Rotha, Harry Watt, Alberto Cavalcanti, Humphrey Jennings, Benjamin Britten ve Robert Flaherty'dir (Akbulut, 2012: 24).

İngiliz belgesel okulunun ilkeleri şu şekilde özetlenmiştir:

- Bizler sinemanın çevresini gözlem ve hayatın içinden seçim yapabilme kapasitesinin yeni bir yaşamsal sanat formu olarak kullanılabileceğine inanıyoruz. Stüdyo filmleri çoğunlukla gerçek dünyayı kadraja alma imkanını gözardı etmiştir. Yapay arka planlarla sergilenen hikayeleri fotoğraflamışlardır. Belgeseller ise yaşamdan hikayeleri ve sahneleri sergiler.
- Bizler orijinal (veya yerel) oyuncu ve orijinal (veya yerel) sahnelerin modern dünyanın ekran yorumu için daha iyi rehberler olduğuna inanıyoruz. Onlar sinemaya müthiş bir kaynak sunmuştur. Onlar gerçek dünyanın karmaşık ve şaşırtıcı oluşumlarına, stüdyonun yapay sahnelerinden ve stüdyo makinistinin yaratıcılığında daha fazla yorum gücü vermiştir.
- Biz ham olarak alınan materyalin hikayelerden daha uygun (felsefi yaklaşımda daha gerçekçi) olduğuna inanıyoruz. Doğal mimiklerin ekranda özel bir değeri vardır. Sinema geleneğin biçimlendirdiği veya zamanla yıpranmış bir hareketi canlandırmak için sansasyonel bir kapasiteye sahiptir. Kameranın dikdörtgen kadrajı hareketi açığa vurur, ona zaman ve mekanda maksimum görüş kazandırır. Bunlara ek olarak belgesel samimi bir bilgi arşivi toplar, stüdyonun yap boz mekaniği ve şehrili aktörlerin yorumları için bu etki imkansızdır (aktaran McLane, 2012: 16).

Bu ilkeler ışığında Grierson, tüm hükümet kuruluşlarından bağımsız, kendine ait bir "*documentary center*" kurmuştur. Başka bir deyimle, protestan kökenli ve çağdaş İngiliz dünyasının endüstriyel mirasını vurgulayan belgeseller yapmıştır. Onaran'a göre; "Grierson, Bela Balasz'ın doktrinine uyararak, belgeselin estetikten çok toplumsal misyonu bulunduğunu, asıl işlevin de bu olduğunu; ancak bir sanatçının bu yönelime, gerekli yaratıcı sıcaklığı ve soyluluğu getirebileceğini vurgulamıştır" (1999: 118).

Uysal'a göre; "Grierson, bireysel yaşamın artık gerçekliğin tipik örneği, kesiti olamadığını düşünür. Ona göre, onun yakınmaları karmaşık ve kişisel olmayan güçlerin yönettiği bir dünyada hiç önem taşımaz. Ve kendine yeterli bir dramatik figür olarak bireyin modası geçmiştir" (2012: 168-169). Flaherty daha insancıl ve toplum odaklı filmler çekerken, John Grierson daha politik konu ve yaklaşımları esas almıştır. Bu yaklaşım sonraki dönemlerde Amerika'da *Dolaysız Sinema* olarak da isimlendirilen film türünün temellerini oluşturmuştur (Clarke, 2012, 121).

1.2.3 Dziga Vertov ve Sinema Göz Kuramı

İtalya ve Fransa'da yayılmaya başlayan fütürizm akımı, değişen dünyanın dinamizmini ve teknolojiyi temel alarak bütün sanatları etkilemiştir. Rusya'da da bu akımı destekleyenler, daha sonra bazı noktalarda İtalyanlardan ayrılırlar bile, F.T. Marinetti gibi estetik değerlerin hız, güce ve hareketliliğe dayandığına inanmıştır. Onlar için teknolojik gelişmeler sanatın gelişmesini sağlamıştır. Onlar, sanatsal üretimin merkezinde insan kişiliğinin bulunduğu inancına karşı çıkmıştır. Sanatsal çalışma içinde, kişisel düşüncelerin ve doğruların karmaşıklığı yerine, bilimsel bir sistem kullanılmasını desteklemiştir (Ulutak, 2007: 81).

Fütürizm akımının da etkisiyle, Sovyet Sinemasının ilk döneminde, gerçekçi ve biçimci denemeler yapılmıştır. Sovyet film yönetmenleri Birinci Dünya Savaşı sonrasındaki kötü koşulları içinde, tıpkı Flaherty gibi bir öncü olarak benzer biçimlerde çalışmıştır. 1920'li yılların başında, asıl ismi "Denis Arkadievch Kaufmann" olan olan Dziga Vertov'un haber-filme olan ilgisi, dramatik sunumun yeni tekniklerini arayan Lev Kuleshov'un kurgu deneyleri ile paralellik göstermiştir (Armes, 2011: 41).

Vertov'un deneysel çalışmaları Sovyet belgesel sineması için bir açılım olarak ele alınmıştır. Vertov, "*Kinoki*" (Sinema-Göz Grubu) ismiyle bir grup kurmuştur. Grup sık sık filmlerdeki tiyatro etkisini protesto eden bildiriler yayınlamıştır. Vertov 1922'de "*Kino Pravda*" (Sinema-Gerçek) adı altında haftalık haber görüntüleri yayınlamaya başlamıştır. Vertov, burjuva sinemasına olan eleştirisini göstermek için; Moskova'nın barlarını, kafelerini, bazı büyük mağazalarını, pazar yerlerini çoğu kez izinsiz ve gizli kamerayla filme almıştır (Akbulut, 2012: 28-29).

Vertov'un sinema yaklaşımı, sinemanın amacına ulaşabilmesi için öykülü film ve burjuva senaryolarının ortadan kaldırılması gerektiği yönündedir. 1918'de doğal seslerin kaydedilerek değişik anlamlar üretilmesiyle ilgili çalışmalar yapmış olan Vertov, sesli sinemanın doğuşuyla yakından ilgilenmiş ve 1934'te daha önceden çekilmiş 150 filminden aldığı parçaları kurgulayarak *Tri Pesnio Leninye (Lenin'in Üç Şarkısı)* filmini yaratmıştır (Adalı, 1986: 32). Ancak, onun en önemli filmi *The Man with the Movie Camera (Kameralı Adam, 1929)* belgeselidir. Vertov, bu film ile başından beri savunduğu sinema yaklaşımını manifesto haline getirmiştir.

"Sinemadaki bu yeni biçim, devrimci bir içeriğe ve tekniğe sahip olan kurmaca olmayan sinemadır. Vertov kurmaca sinemanın gerçekle yüz yüze gelmeyen bir kaçış biçimi olduğunu belirtir; sinema ona göre, ham malzemesini mutlaka gerçek insanlar, gerçek mekanlar gibi gözlemlenebilen maddi dünyadan almalıdır. Vertov gözlemlenebilen maddi dünyadan alınan ham malzemenin; mizansenini, senaryoyu, dekorları, oyuncularını, kostümleri terk etmeye dayandığını, böylece kurmaca sinemanın temelinde bulunan tiyatro ve yazın etkisinin ortadan kaldırılabilirdiğini belirtir" (aktaran Ulutak, 2007: 82).

Vertov ve Sinema-Göz'cülerin en önemli slogan ve ilkesi; yaşamı hazırlıksız yakalamaktır. Örneğin, işine giden bir insanın çekiminin önceden hazırlık yapılmadan gerçekleştirilir. Bir diğer önemli ilke de gizli kamera çekimlerinin kullanılmasıdır. Gizli kamera kullanımı Vertov'un oyunculuğa karşı yaptığı eleştirinin yeni bir boyutudur (Ulutak, 2007: 83).

Vertov, sinemanın öykü anlatmak dışında da kullanılabileceğini göstermiştir. Özellikle, *Kameralı Adam* ile izleyicilere kameranın varlığını hissettirmiş ve yeni bir sinema dilinin temellerini atmıştır. Kullandığı kurgu teknikleri (özellikle paralel kurgu ve bindirme) ile gerçek görüntülerin uyumundan bir sinema dili oluşturmuştur. Bu sinema dilinin merkezinde; gerçeği gösteren kamera ve kurgu ile görüntüleri birleştirip yeniden yorumlayan yönetmen vardır. Vertov'un öykü ve oyunculuğu reddeden kuramı, dönem içinde yoğun eleştiriler almıştır. Özellikle, Vertov'un manifestosu öykülü sinemayı savunan sinemacılar tarafından basite indirgenmiştir. Sadoul'a göre; "Çünkü sözünü ettiği şeyler o zamanlar 'Science Fiction' görünümündeydi ve gerçekleştirmeleri için o zamanlar daha çok yetersiz olan bazı tekniklerin gelişmesi, yaygınlaşması gerekiyordu" (aktaran Saliji, 2007: 93).

Kameralı Adam görülen olayların sinema yoluyla anlatılması konusunda gerçekleştirilmiş bir deneydir; ne ara başlıklardan yararlanılmış, ne de senaryo ya da oyunculuğa yer verilmiştir. Bu deneyin amacı tam anlamıyla evrensel bir sinema dili yaratmaktır (Saunders, 2014: 114). *Kameralı Adam* filmi bir manifestodan çok; belgeselin ilke ve yöntemlerini formüle eden bir çalışmadır. Vertov filminde hızla giden arabaların tramvaylarla kesiştiği ve dönen viteslerin yüksek hızlı makine görüntüleri ile izleyiciyi şoke eden endüstri çağını betimlemiştir (Hicks, 2007: 16).

Kameralı Adam belgeselinde ilk çekim yakın plan bir kamerayı göstermiştir. Üst üste bindirilmiş görüntüler ile Vertov, çok genel planda dev kameranın üzerine çıkarken görüntülenmiştir. Vertov, kamerasını tripod üzerine yerleştirmiş ve bir süre sonra aşağıya inmiştir. Bu plan; Vertov sinemasının görsel gücünü göstermiştir. Filmde sinematografik özel efektler kullanılmıştır. Vertov bu efektleri çekim ve çekim sonrasında kurgu aracılığıyla yapmıştır.

Vertov ve sinema dili yaşadığı dönemde eleştirilse de, 1960'larda dünyayı etkileyecek olan Sinema-gerçek (*Cinema-Verite*) akımına zemin hazırlamıştır (Armes, 2011: 46). Böylece sinemada belgesel ve kurmaca olarak sınıflandırılan filmler, gerçekçilik merkezinde incelenmeye başlanmıştır. Vertov'un anlatım yöntemleri daha sonrasında birçok sinemacıya, esin kaynağı olmuştur. Alberto Cavalcanti'nin *Rien que les heures* (*Yalnızca Saatler*, 1926) ve Walter Ruttmann'ın *Berlin, Symphony of a Great City* (*Berlin Büyük Bir Kent Senfonisi*, 1927) gibi. Yakın tarihte ise, Godfrey Reggio'nun *Koyaanisqatsi* (1982) ve *Powaggatsi* (1988) filmleri bu akımın devamı niteliğindedir. Reggio'nun filmlerinde özel duygular yaratan ve belirli düşünceleri akla getiren görüntüler müzik eşliğinde art arda kurgulanmış ve özellikle dış-ses anlatımından kaçınılmıştır (Bordwell ve Thompson, 2012: 423).

1.2.4 Leni Riefenstahl ve Belgeselde Propaganda

Propaganda, birey ya da toplulukların belli bir görüş ya da amaç doğrultusunda etkileyecek biçimde bilgilendirilmesidir. Değişik dönemlerde çeşitli tanıtma, bilgilendirme ve amaçlanan doğrultuda etkileme görevlerini yüklenen belgesel sinema çalışmalarının büyük bölümü, propagandist filmler başlığı altında toplanmıştır (Adalı, 1986: 32-33). Özellikle Sovyet Sineması, İngiliz Sineması ve Alman Sineması gibi bölge sinemalarında propaganda amaçlı yapılan sayısız film çekilmiştir. Çalışmanın sorunsalı bu filmleri sınıflandırmak olmadığı için, sadece bu belgesel türünün önemli bir örneği olan *Triumph of the Wall* (*İradenin Zaferi*, 1935) filmi ve erken dönem Alman belgesel sineması örnek alınmıştır.

“İradenin Zaferi” (*Triumph of the Wall*, 1935)

Alman sinemacılar 1930'larda açık Nazi propagandasından uzak duran yüzlerce belgesel yapmıştır. Ama Hitler'in Şubat 1933'te iktidara gelmesiyle solcu film yapımı olanaksızlaştırılmıştır (Musser, 2008: 377). Almanya'da 1933'te iktidara geçen Naziler, Weimar Cumhuriyeti'nden geniş olanaklı bir sinema endüstrisi devralmıştır. Nazi Almanya'sında propaganda bakanı olan Gobbels, belgesel sinemanın propaganda açısından taşıdığı önemi keşfetmiştir. Gobbels, Nazi propagandası açısından geniş halk yığınlarına gerçeği göstermenin ne kadar etkili olacağını bilincindedir. Gerçeği göstermede en etkili yol belgesel sinemadır (Adalı, 1986: 36).

Gobbels'in ilk işi düşmanlarının gerçekleştirdiği *Bronyenosyets Potyomkin* (*Potemkin Zırhlısı*, 1925) filmi örnek almak olmuştur. *Potemkin* benzeri belgesel çalışmalarla bir yandan komünizm kötülenecek ve diğer taraftan Nazi propagandası yapılacaktır (Rotha, 2000: 76-77). Gobbels, Almanya'da dağ belgeselleriyle adını duyurmuş Helene Berta Amalie Riefenstahl'ı görevlendirmiştir. Riefenstahl'ın aynı zamanda bir fotoğrafçı olması etkili kareler çekmesini sağlayacak, böylece belgesellerin görsel etkisi artacaktır (Akbulut, 2012: 43). Bu bağlamda Riefenstahl'ın çektiği en önemli film; Hitler'in 1934'deki büyük konuşmasını belgesel olarak filme almasıdır. Film, Nazi propagandası dışında, Hitler belgeseli olarak da ele alınabilecek bir filmidir.

İradenin Zaferi, 1934 yılında, tarihi mimarisiyle ünlü Nürnberg kentinde çekilmiştir. 114 dakika uzunluğa sahip filmin yapımı Riefenstahl'ın kendi şirketi Leni Riefenstahl Prodüksiyon tarafından gerçekleştirilmiştir. Ancak arkasında UFA'nın⁷ sağladığı dev bir kameraman ve teknik kadro desteği vardır. Hava çekimleri, aynı sahneye ait genel plan, yakın plan ve geniş açı çekimleri gerçekçi bir estetik yaklaşımla ele alınmıştır. Filmin adını Hitler koymuştur.

“Filmin, Hitler'i ve Nazi rejimini muhteşem görsellikte yücelttiğine şüphe yok. Özellikle stadyumda, farklı birimlere ait askeri birliklerin geçiş töreni ve çevredeki kalabalık, yüksek bir noktada selam duran Hitler'i adeta bir Roma İmparatoru gibi gösterir. Ve bunun adı her ne kadar “faşist estetik” de olsa sinema adına bir tam başyapıttır” (Akbulut, 2012: 44).

Filmde anlatıcı kullanılmamıştır. Ancak, Hitler'in filmin içine serpiştirilmiş beş ayrı konuşması vardır. Hitler'in halka hitaben yaptığı bu konuşmaların etkisi ve gücü filmde yer alabilecek metinden daha az değildir. Hitler'in konuşmasında heyecan unsuru arttıkça genel plandan yakın plana aşama aşama geçilmiştir. Konuşmaların büyük bölümünde Hitler, alt açıdan ve oldukça yüksek bir kürsüden halka hitap etmiştir (Ulutak, 2003: 32-33).

Hitler'in alt açı ile daha cüsseli ve ulu gösterilmesi ve uçaktan yapılan gökyüzü çekimi ile Hitler'e tanrısal bir mit yüklenmiştir. Ayrıca, film içinde *acting* (oyunculuk) yapıldığına dair izler vardır. Örneğin, Hitler'in halkı selamladığı sahnede halk elindeki küreği silah gibi omzuna almıştır. Hem oyuncular (gerçek oyuncular) hem de kamera öykü çerçevesinde kurulmuştur. Filmde kullanılan görsel biçimler ve dramatik öğeler ile tarihi gerçeklik bir sahne gösterisine dönüştürülmüştür (Ulutak, 2003: 33).

Filmin içinde belgesel ve kurmaca yapılar iç içe sunulmuştur. Ancak bu filmi kurmaca olarak sınıflandırmamızı sağlamamıştır. Riefenstahl'ın filmi bazı açılardan Vertov'un estetik anlayışı ile de benzerlik göstermiştir. Özellikle kurgusu ve görüntü geçişleri dönem içindeki estetik unsurları yansıtmıştır. Filmin gerçekliği, Riefenstahl'ın kamerası ve kurgusu ile yeniden yorumlanmıştır. Dönem içinde, yenilikçi ya da ilk sayılabilecek kamera kaydırmaları, havadan çekimler, tele objektifler, perspektif bozulmaları ve etkileyici kompozisyonlara tempolu bir kurgu eşlik etmiştir. *İradenin Zaferi*, Nasyonal Sosyalist Devleti yücelten ve görkemini yansıtan propagandist bir filmidir.

⁷ Açılımı “*Universum Film-Aktien Gesellschaft*” (merkezi Potsdam'da olan Alman film yapım şirketi)

Riefenstahl'ın film için tasarladığı ve denemeler yaptığı bazı araçlar günümüz sinemasına ışık tutmuştur. Bugün sinema alanında kullanılan *Crane*, *Jimmy jib*, *dolly* gibi birçok kamera sistemi Riefenstahl'ın filmlerinde denenmiştir. Aynı anda birden fazla kamerayla farklı açılardan çekim yapmak pek çok sinemacıya esin kaynağı olmuştur. *Olympia* (1938) filminde bugün için bile başarılı olduğu söylenebilecek bir robot kamera sistemi koşu pistine paralel kurulmuş bir yay üzerinde kaydırarak koşan atletleri yanlarından takip etmiştir. Özellikle sıyrıla atlama görüntüleri için stadyumun bazı yerlerine çukurlar kazarak kameramanları oraya yerleştirip etkileyici alt çekimler yapılmıştır (Ferhat, 2013: 134).

Riefenstahl, estetik yaklaşımıyla ırkçılık ve faşistlikle suçlanmışsa da, 2002 yılına kadar film yapmaya devam etmiştir. 2002 yılında *Impressionen unter Wasser* (*Underwater Impressions*, 2002) denizaltı yaşamını konu eden belgeseli çekmiştir. Riefenstahl 8 Eylül 2003 de hayata veda etmiştir. Riefenstahl faşist estetiği temsil etmesine rağmen, filmleri ve kullandığı sinemasal teknikler; belgesel sinemanın gelişimine katkı sağlamıştır. Bu bağlamda filmleri çağdaş sinema için değerli örneklerdir.

1.2.5 Üç Şehir Senfonisi

Belgeselin erken dönemlerinde, şehir temasına ve şehir belgesellerine ilgi artmıştır. Alberto Cavalcanti'nin *Sadece Saatler* (1926) ve Walter Ruttmann'ın *Berlin: Büyük Bir Şehrin Senfonisi* (1927) ile Joris Ivens'in Amsterdam hakkında olan *Yağmur* (1929) belgeselleri dönemin şehir senfonileri içinde yer almıştır. Alberto Cavalcanti, Parisli avangartın parçası olan, Brezilyalı bir göçmendir. *Sadece Saatler* belgeselinde kendi gözünden Paris'i filme almıştır. *Sadece Saatler*, estetik ve toplumsalın merak uyandırıcı ve büyüleyici bir karışımıdır. Belgeselde, gündüzden geceye kadar Paris'in yaklaşık olarak yirmi dört saati görüntülenmiştir. Belgeselin genel atmosferi biraz karamsardır; tatlı bir üzüntü, duygusal kabalık vardır. Yine de, Cavalcanti'nin tutumu tarafsızlık, belki de kinizm olabilir; söylemeye çalıştığı şey "hayat budur" gibi gözük müştür. Sınıf ayrımına ve sosyal meselelere çekilen dikkat belirgin olsa da çok iyi biçimlendirilmiş özel efektlerin çeşitliliği; hızlı sahne değişimleri, çoklu ışıklandırma, hızlı hareket, dönen resimler, bölünmüş ekranlar, dondurulmuş görüntü gibi uygulamalar kullanılmıştır (Aitkin, 2000: 45).

Walther Ruttmann da, Alberto Cavalcanti gibi 1920'lerin başında belgesel mimari ve resmi eklemiştir. Özellikle onun ustası olan Viking Eggeling'in yaptığı gibi soyutlama hareketle geometrik şekilleri oluşturmaya önem vermiştir. Bu uygulamalar; *Berlin: Büyük Bir Şehrin Senfonisi*'nde, *Sadece Saatler*'de olduğundan daha belirgindir. *Berlin, Fox-Europa Film* için üretilmiştir, senaryosu Ruttmann ve Karl Freund tarafından yazılmıştır. Görüntü yönetmeni Freund, dönemin önemli kurmaca görüntü yönetmenleri arasında yer almıştır. Orijinal müziği Edmund Meisel tarafından bestelenmiştir. Kurgusu Ruttmann tarafından yapılmıştır (Aitkin, 2000: 74).

Berlin belgeselinde, Berlin görüntülenmiştir ancak sunulan Ruttmann'ın Berlini'dir. Belgeselde ayrıntılar önemlidir; sekans aralarında saatler beşi, sekizi ve on ikiyi gösterir. Ana bölümler sabahın erken saatlerini (canlanan şehir), sabahı (iş ve genel canlılık), öğle yemeğini (yeme ve dinlenme), öğleden sonrayı (işin sona ermesi, eğlencenin başlaması) ve geceyi içerir. Bu bölümlerin içindeki materyalin seçiminde ve düzenlenmesinde görsel benzerliklerden ve zıtlıklardan yararlanılmıştır (Aitkin, 2000: 76).

Berlin'de sınıflar vardır: işe giden işçiler, okula giden işçiler, temizlik yapan kadınlar, çeşitli ulaşım araçları, öğle yemeğini yiyen insanlar, hayvanat bahçesinde beslenen hayvanlar gibi. Ana sekanslar/bölümler içindeki her bir bölüm ve ya alt bölüm için model sıklıkla eylemin başlaması, tempolu olarak artması, sonra durması şeklinde oluşmuştur. İnsanlara, nesnelere olduğu gibi muamele edilmiştir. *Berlin*'de, işçi sınıfının üyelerinin aksine; zengin ve güçlü olanlar görüntülenmiştir. *Berlin*'de bireyler, *Kino-Pravda* da olduğundan daha az dikkate alınmıştır. Ruttmann'ın estetik ustalığı, sadece Sovyet bakış açısından değil İngiliz belgesellerinin izini de taşımıştır (Aitkin, 2000: 73). Jack Ellis ve Betsy McLane'in de işaret ettiği üzere; "bu yaklaşım Berlin'in toplumsal anlamda bir gündemi ve bir tarafı olan belgesel filmlerden daha fazla belgesel değer taşıdığı anlamına gelebilir..." (aktaran Saunders, 2014: 52).

Bir diğer kent senfonisi yönetmeni Joris Ivens'dir. Ivens, Lumiere gibi fotoğraftan sinemaya geçiş yapmıştır. Büyük babası Alman fotoğrafçılığının öncülerindendir. Babasının fotoğraf makinesi dükkanları zinciri vardır. Almanya'daki Zeiss fotoğraf makinesi fabrikasında stajyer olarak çalıştıktan sonra, Ivens, babasının Amsterdam'daki şubesinin müdürü olmak için 1926 yılında Hollanda'ya geri dönmüş ve *Yağmur* (1929) ile *Köprü* (1928) belgesellerini çekmiştir (Boker, 1981: 83).

Yağmur'da Ivens'in ışık ve gölgeyle olan oyunu ve fotoğrafların düzensel ilişkileri *Köprü*'de olduğundan daha belirgindir. *Yağmur* kübistten ziyade empresyonist; analitikten ziyade şiirseldir (Boker, 1981: 82-84). *Yağmur*, limanların, çatıların, gökyüzünün, bir uçağın, tramvayın ve trafiğin, çamaşır ipinde asılı duran çarşafın ve salıncakların görüntüleri ile başlamıştır. Gördüğümüz ilk insan yağmur damllarını hissetmek için kafasını uzatırken görüntülenmiştir. Ivens, filmde gerçek hayatta var olan sanatsal görmek için, tentelerdeki yağmur, caddelerdeki su birikintileri, şemsiyeler ve yansımalar gibi günlük yaşamdaki görüntüleri sunmuştur. (Boker, 1981: 80-84). Musser'e göre; "Makine estetiğinden etkilenen Ivens, konusunu hareketlerin, tonların, şekillerin, kontrastların, ritimlerin ve bunlar arasındaki ilişkilerin laboratuvarı olarak görmüştür" (2008: 119).

Cavalcanti, Ruttmann ve Ivens, anlık olay ve durumların, estetik unsurlar çerçevesinde nasıl filme alınabileceği hakkında önemli bilgiler vermiştir. Bu bağlamda ele alınan örnekler; belgesel sinemada cansız nesnelere, ruhsal durumları göstermede oyuncular kadar etkili olduğunu göstermiştir. Damdan akan yağmur tanesi, açılan kapı pencere veya çalışan bir motor pistonunun görüntüsü, canlı bir oyuncunun mimiği kadar anlamlı sunulmuştur.

1.2.6 Belgesel Sinemada Akımlar ve Farklı Yönelimler

Bu başlıkta, belgesel sinemaya etki eden alternatif akımlar ve melez belgesel türler özetlenmiştir.

1.2.6.1 Dolaysız Sinema ve Sinema Gerçek

Birinci Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkisiyle sanatta bir kırılma noktası oluşmuştur. Amerikan filmlerinde 1920'lerde sürrealist ve avant-garde çalışmalar yapan Man Ray, Marcel Duchamp, Charles Sheeler ve Luis Bunuel filmlerini Paris, Berlin ve New York şehirlerinde gösterime sunmuştur. Bu filmlerde kullanılan teknikler ve gerçekçilik anlayışları Amerika'da birçok yönetmeni etkilemiştir. 1920 ve 1930'daki etkiler 1960'larda kurmaca olmayan filmlerde kendini göstermiştir. Andy Warhol, *Sleep* (1964) ve *Empire* (1964)'de kamera kayda girilerek saatlerce kayıttan çıkmadan çekimler yapmıştır (Vogels, 2005: 11). *Sleep* yaklaşık 321 dakika ve *Empire* yaklaşık 485 dakikadan oluşmuştur. Amerika'da ortaya çıkan bu yönelim dolaysız sinema (*direct cinema*) ismini almıştır. Amerika'da kullanıldığı adıyla dolaysız sinema, film yapımı için bir yöntemden ziyade doğal çekim yöntemine

dayanan bir film stilidir. Dönemin usta sinemacılarına göre; deneysel çalışmaların bir sonucu olan dolaysız sinema kurmacasının sonu demektir.

Dolaysız sinemada, sinemacılar neredeyse gazeteciler kadar özgür birer muhabir haline gelmiştir. Akımın ilk öncülerinden olan Robert Drew, Maysles Kardeşler, Ricky Leacock ve Don Pennebaker hafif kameraları ve senkronize teypler kullanarak film çekmeye başlamıştır. Onların kullandıkları yöntemler, belgesel sinemada radikal bir yönelime gidişe neden olmuştur. Maysles Kardeşler, kurmaca olmayan filmler serisi içinde bu tekniği kurumsal alana adapte etmiştir. Böylece, Dolaysız sinema akımı Amerika'da yönetmenin aksiyona karışmasına olanak tanımıştır (Monaco, 2009: 302-303).

1960'larda Fransa'da sinema gerçek (*cinema verite*) akımı hakim olmuştur. Sinema gerçek, dolaysız sinemadan, kameranın varlığının bir farklılık yarattığını ve bundan faydalanmayı kabul etme konusunda ayrılmıştır. Antropolog Jean Rouch ile toplumbilimci Edgar Morin'in yaptığı *Bir Yaz Kroniği* (1960) sinema gerçeğin ilk örneğidir. Onaran'a göre; "Rouch, Vertov'un belgesel kuramını sentezleyerek, sinema gerçek akımı yeniden yorumlamıştır" (1999: 117).

Dolaysız sinema ve sinema gerçek, sinemada mümkün olanın sınırlarını genişlettikleri için, bu stiller içinde değerlendirilen filmler üzerinde çok derin bir etkide bulunmuştur (Monaco, 2009: 304). Bu açıdan Amerika'da ortaya çıkan dolaysız sinema akımı ve Fransa'da ortaya çıkan sinema gerçek akımını değerlendirirken ortak bir başlık altında ele alınmıştır. Ancak iki akımı birbirinden ayıran özellikler vardır. Dolaysız sinema yönetmeni, kamerasıyla aksiyonu beklemiş ve çekimini yapmıştır. Sinema gerçek yönetmeni ise, aksiyonu başlatan kişidir. Dolaysız sinema yönetmeni arka planda yer almıştır ama sinema gerçek yönetmeni aksiyona dahil olmuştur. Dolaysız sinema akımı, gözlemsel belgesel türüne dahil edilebilir. Dolaysız sinemada izleyicilerle konu arasında ilişki kırılmıştır. Sinema gerçek akımındaysa yönetmenin belgeselci yönü vurgulanmıştır.

Her iki akımda ortak olan öğeler şu şekilde sıralanabilir:

- Hantal 35 mm kamera kullanımı reddedilmiş yerine 16 mm'lik hafif kamera kullanılmıştır.
- Dublaj kullanımı yerine, görsel ve işitsel hammaddenin aynı anda kaydı tercih edilmiştir.
- Küçük ekiplerle çalışılmıştır (Kameraman, sesçi ve yönetmen gibi).
- Filmin kurgusunu yönetmen yapmış ya da kurgu aşamasının tümünde yönetmen tek belirleyici unsur olarak yer almıştır (görüntü temizleme ve kaba kurgu dahil).
- Öykü sırasız olaylarla inşa edilmiştir.

Çeşitli nedenlerden ötürü dolaysız sinema ve sinema gerçek, genç sinemacılara en cazip seçenek gibi görülmüştür. Dönem içinde sinema gerçek şöyle tarif edilmiştir: “Daha az manipülatif daha insancıl, daha gerçek ve direktir. Klasik belgesele göre; sıkıcı diyaloglar yoktur ve çekim öncesinde bir hazırlık yapılmaz sadece kamera alınır ve çekim yapmaya gidilir. Ve en önemlisi film planlanmadan kurgu masasında şekillenir” (Rosenthal, 2002: 267).

Sinemada yeni teknolojilerin kullanımı bu akımı etkilemiştir. Hafif el kameralarının ortaya çıkması, ses kayıt cihazlarının daha pratik hale gelmesi, sinemacıları yeni arayışlara itmiştir. Fransa’da Afrika kabile yaşamını çeken Jean Rouch sinema gerçek stil için kilit isim olmuştur. Rouch estetik kaygılara önem vermeden, karakterleri film yapımına dahil etmiş ve onun kullandığı yöntemler birçok yönetmeni etkilemiştir. Kurmaca olmayan bu stil birçok kurmaca yönetmenine de esin kaynağı olmuştur. Dış-ses ya da ekran içi anlatım Jean Luc Godard gibi yönetmenlere cazip gelmiştir. Godard 1960’larda sinema gerçek mizanseninde filmler çekmiştir. *Erkek-Dişi* (1966), *Ona Dair Bildiğim İki-Üç Şey* (1967) tamamen sinema gerçek akımına uyan filmlerdir. Modernizmin diğer biçimleriyle oluşmuş sinema gerçek stil 1960’larda otoriteler tarafından hoş karşılanmadığı Sovyetler Birliği’nde bile örnekler vermiştir: Vasili Shukshin’in *Pechki-lavochki* (*Happy Go Lucky*, 1972) filmi gibi (Kovacs, 2009: 181).

1.2.6.2 Sinema Gerçek ve Verite Soap Opera

Bu filmlerde sinema gerçeğin teknik özellikleri kullanılmıştır. Biçimsel özellikleri, sinema gerçek özelliklerini taşısa da içerik, popüler amaçlarla boşaltılmıştır. *Verite soap operalar* ilk olarak 1992'de MTV müzik kanalı aracılığıyla yayınlanmıştır. Paul Watson'ın *Sylvania Waters* (BBC ve ABC 1993) *verite soap opera* örneği olarak dönem içinde en çok izlenen yapımlar arasında yer almıştır. Film bir buçuk saatlik seriler halinde hazırlanmıştır. Ve dönem içinde popüler kültür tarafından gerçekliği sınanmadan kabul edilmiştir. Günümüzde halen televizyon ve sinemada yayınlanan *verite soap operalar* çekilmektedir. Bu filmlerde; taksit sürücülerinin hayatı, hastaneler, hayvanların yaşamı, gibi gündelik konular işlenmiştir. Günümüzde bu yapımlar gerçekliği sunduklarını iddia etse de, melez yapımlar olarak sınıflandırılabilir. Bu yapımların büyük bölümü 1960'ların sinema gerçek akımının etkilerinden çok uzaklaşmıştır (Rosenthal, 2002: 274-275).

1.2.6.3 Dolaysız Sinema ve Rockumentary

Rockumentary, en yalın anlamı ile rock belgesellerine verilen isimdir. 1960'ların başında Amerika'da dolaysız sinema akımının etkileri televizyon gibi mecralarda da kendini göstermeye başlamasıyla, halk arasında *rockumentary* olarak adlandırılan bir belgesel türü ortaya çıkmıştır. *Rockumentarylerin* en önemli özelliği görselliği ön plana çıkarmalarıdır. Bir diğer özelliği ise, performans sergileme (*documentary performative display*) odaklı olmalarıdır. Amerika'da ortaya çıkan bu türün ilk öncülerini, belgesel yönetmenlerinden ziyade, Hollywood yönetmenleri ve bağımsız kurmaca sinemacılar olmuştur. Hal Ashby (*Let's Spend the Night Together*, 1982), Jim Jarmusch (*Years of the Horse*, 1997) ve Martin Scorsese (*The Last Waltz*, 1978) gibi yönetmenler bu türün öncülleri arasında sayılır (Beattie, 2010: 100).

Kristin Thompson ve David Bordwell gibi sinema tarihçileri *rockumentary* türünü dolaysız sinemanın en geniş kullanım alanlarından biri olduğunu savunmuştur. Kurmaca olmayan sinemanın sınırlarının ötesinde, *rockumentary'nin* yükselişi Hollywood stüdyo sistemi ve onun barındırdığı türlerin kaderleriyle olan ilişkisinde açıklanabilir. Bu bağlamda, Maysles Kardeşler'in 1964 yapımı *What's Happening! The Beatles in the USA* filmi ilk örneklerden biri olarak sayılabilir. Dolaysız sinemayla ilişkisini koruyan bu yeni tür, söylemeyi değil göstermeyi

yeğlemiştir. Görüntü üzerine dış ses ya da söyleşiler yerine görsel bir tarz benimsenmiştir. *Rockumentarylerin* görsel cazibesi işitsel öğelerle artırılmıştır. Ancak müzik görsellerle kıyaslandığında ikinci plandadır. Bu türe ait yakın tarihli örnekler içinde; *Woodstock* (1970), *I am Trying to Break Your Heart* (2002) ve *Metallica: Some Kind of Monster* (2004) gösterilebilir (Beattie, 2010: 102).

Rockumentarylerde gerçeklik ile performans diyalektik bir etkileşim içindedir. Bu etkileşime müzik de eklenerek yeni bir türün oluşması sağlanmıştır. Ancak konser görüntülerinin kurgulanarak planlanması dolaysız sinema ile çelişmiştir. Örneğin, Martin Scorsese *The Last Waltz* filminde iki yüz sayfalık bir senaryo hazırlamış ve her gitar solosunu, tefin her şingirtısı önceden planlamıştır. Bu yaklaşım dolaysız sinemanın sahnenin gerçekliği ilkesiyle ters düşmüştür. Scorsese filmde görselliği ön planda tutarak filmin aksiyonunu sağlamış ve görüntülerle ses kayıtlarından gerçekliğe dayanan bir öykü oluşturmuştur (Beattie, 2010: 121).

Rockumentary içerik olarak zaman zaman dolaysız sinemadan uzaklaşmış olsa da, dolaysız sinemanın izlerini yaşatan bir film türü olmaya devam etmiştir. Bu bağlamda ele alınan *rockumentaryler* seyretme arzusunun sahneye konulduğu kısır döngüsel bir düzenleme, bir tür iletişim anti-tiyatrosunun yeniden sunumu olarak görülebilir. Gerçekliğe dayanan *rockumentary* iletişim kurmak yerine sahnelediği iletişim oyunu içinde televizyonun büyüdü dünyasında kaynayıp gitmektedir (Baudrillard, 2010: 117).

1.2.6.4 Sahte Belgesel (Mockumentary)

Sahte belgesel (*mockumentary*), belgeselin anlatı yöntemlerini taklit eden ve genellikle absürd öyküleri ele alan filmlere verilen isimdir. Sahte belgeseller; belgeseller gibi eleştiri amacı taşımaz ya da bir yoruma sahip değildir. Sahte belgeseller izleyicileri eğlendirme amacı taşır. Sahte belgesellerin en önemli özelliği belgesellerin eylemi ortaya çıkarma ilkesini, eylemi eğlenceye dönüştürme şeklinde değiştirerek sunmasıdır (Austin ve de Jong, 2008: 205).

“Sahte belgeselin ‘belgesel’ kısmı biçimidir, sahte kısmı ise, kurmacanın kendisidir. Belgeselin malzemesi gerçeklerdir. Sahte belgeselin malzemesi ise gerçek gibi gösterilen sahte belgelerdir. Tarihsel bir olaydan bahsediliyorsa, sahte fotoğraflar, video kayıtları, olay kişileriyle yapılmış eski ya da yeni (gibi görülen) röportajlardır” (Demoğlu, 2010: 36).

Sahte belgesellerin başında ve sonunda filmin sahte olduğuyla ilgili bir açıklama yoktur. İzleyici, izlediği filmin gerçek olmadığını anlamaz. Sahte belgeseller biçimsel olarak belgesel gibidir. Ancak kurmaca gibi öykü yapıları vardır ve gerçek değildir. Sahte belgesellere örnek olarak; Rob Reiner'in yönettiği *Spinal Tap (This is Spinal Tap, 1984)* filmi verilebilir. Filmin açılış planında belgesel yönetmeni olduğunu söyleyen bir kişi stüdyo ortamında hem kendisini hem de biraz sonra izlenecek olan rock belgeselini tanıtmış ve bu belgeselin neden yapıldığını açıklamıştır. Filmin bu tanıtım bölümü seyirciyi az sonra izlenecek olan belgeselin gerçekliğine hazırlamaktadır (Demoğlu, 2010: 39). Filmin sonuna kadar izlenen filmin kurmaca olduğu söylenmemiştir. Filmin sonundaki jenerikte, başlangıçta kendini tanıtan yönetmenin yerine, başka bir yönetmenin adı yazmıştır. Baudrillard gerçekmiş gibi, sunulan bu imgelemleri sahte bir yeniden canlandırma biçimi olduğunu ifade etmiştir. Baudrillard'e göre bu imgelemlerin gerçeklikleri şöyle özetlenebilir:

- Derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge
- Derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge
- Derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge
- Gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imge (2010: 20).

Bu bağlamda sahte belgeseller izleyicileri kurmaca bir öyküyle kandırarak, belgeselmiş gibi bir tuzağa çekmiştir. Filmin kurmaca olduğu, ancak filmdeki absürtlüklerden anlaşılmıştır. Bu bağlamda sahte belgeseller, Baudrillard'in simülasyon kuramındaki modern simülakrlar olarak sınıflandırılabilir.

1.2.6.5 Docu-drama (Documentary Drama)

Gerçek kurmaca, gerçeğe dayanan drama veya *docu-drama* olarak isimlendirilen bu tür 1980 ve 1990'larda popülerleşmiştir. Aslında *docu-dramanın* geçmişi eskiye dayanır yeni bir tür değildir. Harry Watts'ın (*North Sea* 1938), Humphrey Jennings'in *Fires Were Started* (1943), Peter Watkins'in *Cullodon* (1964) ve *The War Game* (1965) ve Ken Loach'ın *Cathy Come Home* (1966) filmleri; önemli *docu-drama* öncüleridir. 1960'larda sinema gerçek akımı ve ardından 1980 ve 1990'larda sinemadaki gerçeklik arayışları bu türü popüler hale getirmiştir. *Lorenzo'nun Yağı* (1992), *The Hurricane* (1999) ve *Schindler'in Listesi* (1993) gibi *docu-drama* örnekleri sinemada yer almıştır (Rosenthal, 2002: 277).

Docu-drama türü, kurmaca ve kurmaca olmayı tek bir noktada birleştirmiştir. İlk örneklerde, gerçek kişilerin hayatı, belgesel gerçeklik sınırlarında ele alınmıştır. Belgeselden farkı, gerçek kişiler yerine oyuncuların kullanılması ve gerçekte yaşanmış olayların ise öyküleştirilerek sunulmasıdır. Daha sonrasında ise bu türün öyküleri kurmacaya yaklaşmış ve giderek belgeselden uzaklaşmıştır. Özellikle son yıllarda kurmaca türün içinde kaynaştığı gözlemlenmektedir.

Argo (2012)⁸ filmi bu türün popülerleşmiş bir örneğidir. Bu bağlamda *docu-drama* türünün popülerleşerek kurmacanın içinde kaynaşmaya başladığı ön görülebilir (Ekinci, 2013: 14).

Docu-drama'nın genel özellikleri şöyle özetlenebilir:

- Aksiyonunun gelişiminde; öykünün dönemi, zamanı ve karakterlerin özellikleri gerçekteki haline uygun oluşturabilir.
- Öykünün içeriği gerçeğe dayanabilir ve öykünün ilerleyişi kurmaca yöntemlerle inşa edilebilir.
- Docu-dramalar gerçeğe odaklanmıştır (Karakter öyküsü, biyografi, politik olay gibi).
- Karakterler (gerçekte yaşamış karakterlerden biri seçilir ve karaktere yorum katılarak, öyküye uygun yeniden oluşturulur) olduğundan daha güçlü ya da daha zayıf sunulabilir.
- Kurmaca anlatım yöntemleri kullanılabilir (Diyaloglar, mizansen, dekor, kostüm vs.) (Rosenthal, 2002: 279).

Docu-dramalar için yapılan en büyük eleştiri; oyuncuların performansdır. Yarı kurmacada kullanılan oyuncunun gerçekte yaşamış kişiyi abartarak veya yetersiz oynaması, filmin gerçekliğini zedeleyebilir. Bu da izleyicilerde bir biçim bozumuna neden olabilir. Ancak, Austin ve de Jong bu yanılsamanın izleyiciler tarafından hoş karşılandığını belirtmiştir (Austin ve de Jong, 2008: 192).

⁸ *Argo* (2012), filmi kurmaca olarak sunulmuştur. Ancak, filmin öyküsü ve karakterler gerçeklik üzerine inşa edilmiştir. Filmin jeneriğinde gerçek kişilerle, filmde yer alan karakterler beraber gösterilmiştir. Film, sinema eleştirmenlerince *docu-drama* unsurlar içerdiği yönünde eleştiriler almıştır.

Bu konudaki yorumlar, sanatsal kaygılar dışında etik sorunları da beraberinde getirmiştir. Etik sorunların başında, gerçek olayın öykü haline getirilerek değiştirilmesi ve aşırı yorum katılarak gerçekmiş gibi sunulmasıdır. İzleyici bu durumda, filmi belgesel olarak mı yoksa kurmaca olarak mı yorumlamalıdır? Bu filmlerin güncel hayattaki olayları manipüle etme amacı sorgulanmakta ve tartışılmaktadır.

1.2.6.6 Hayvan Belgeselleri

Belgeseli, insan ilişkileri ya da insan yaşamı üzerine argümanlar sunan filmler gibi düşünürsek; Claude Nuridsany ve Marie Perennou'nun belgesellerinin bu kategoriye uymadığı görülebilir. Nuridsany ve Perennou filmlerinde, belgelenmiş insan varlığını en aza indirgemiş ve argüman olarak hayvan yaşamını konu edinen temaları tercih etmiştir.

Carl Plantiga, "*Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*" adlı kitabında kurmaca ve kurmaca olmayan filmler arasındaki ayrımın gerekliliğini savunmuştur. Sınıflandırmanın sadece teorik ve pratik kullanım değerine sahip olmadığını aynı zamanda da insanların etrafındaki dünyanın anlamını kavrama yönünün merkezi olduğunu ifade etmiştir. Plantiga, bazı filmlerin kurmaca ve kurmaca olmayan arasında mahsur kalmış gibi görüldüğünü ifade etmiştir (Plantiga, 1997: 17).

Bill Nichols, belgesellerin ortak özelliklerinden birinin dünya hakkındaki argümanları geliştirmek olduğunu iddia etmiştir (1991: 111). Plantiga ise Nichols'ın belgeseli yargılama fikri üzerine çok fazla ağırlık verdiğini savunmuş ve gerçek dünyayı betimleyen fakat bu konu hakkında az iddiası olan Joris Ivens'in *Yağmur* (1929) belgeselinin de dahil olduğu birkaç temel filmi göz ardı etmiştir (Nichols, 1997: 103).

Nuridsany ve Perennou'nun *Microcosmos* belgeselinde böcekler uçarken kamerada onlarla birlikte hareket halinde sunulmuştur. Küçük bir kamera ile donatılmış minyatür uzaktan kumandalı bir helikopterle alınan çekimler, böcekleri dar odak noktasında tutmuş fakat etrafındaki her şeyi bulanık göstermiştir. Genel olarak filmin her çekimi anlamsız bir şekilde kusursuz sunulmuştur. Kamera bu gizli dünyayı çalılarının arasından yakalamak için neredeyse duygusal olarak yavaşça hareket ederken görüntülemiştir. Belgeselin büyük bölümünde insan sesinin eksikliği daha güçlü görüntüler veriyor algısı oluşturmuştur. Filmin gerçek dünya hakkında

savunduğu şey nedir? Daha önemlisi bunu nasıl yapmıştır? Film nasıl bu kadar iyi biçimlendirilmiş ve bazı bağlantılarla profilmik (kusursuz görüntü) gerçeği nasıl korumuştur? Çoğu sahnede, gerçekliğin manipülasyonu etkileyici sebeplerle sürdürülmüştür. Filmin yağmur fırtınası sıralaması esnasında, su damlaları gökyüzünden *slow motion*⁹ çekimde düşerken gösterilmiştir. Bu sahnede, ses efektleri yavaşlatılmıştır. Bu sayede her bir yağmur damlası sesi, yeryüzüne çarpan bir bomba gibi sunulmuştur.

Nuridsany ve Perennou izleyicilere böceklerin dünyadaki deneyimlerini ve duygularını aktarmayı istemiştir. Böceklerin omurgasızlar gibi hemen hemen kesinlikle duyguları olmasa da, *slow motion* çekimler küçük bir ölçekte zamanın ve fiziksel gerçekliğin deneyimi hakkında bizi düşündürmek için yapılan bir girişim olarak görülmüştür (Carrol, 1997: 173). Belgesel yapımcısı Oliver Pike, *slow motion* sinemacılığın kullanımını "*Nature and My Cine Camera*" adlı inceleme yazısında tavsiye etmiştir. Pike'a göre; "*Slow motion* sinemacılık, doğanın pek çok gizli sırrını ortaya koyacaktır. Günümüzde memeli hayvanların koşarken veya yürürkenki hareketleri, kuşların uçtuklarındaki hareketleri bu uygulamalar sayesinde daha iyi anlaşılmıştır (1946: 198).

Farklı türden sunum tarzlarının denendiği bu yeni akım filmler, gözlemsel amaçlarla oluşturulmuştur. Bu filmlerde doğada yaşayan canlılar, makro çekimler ve gözleme dayalı kurmaca anlatılarla inşa edilmiştir. Günümüzde belgesel kanallarında ve beyaz perdede bu türün popüler örnekleri gözlemlenebilir. Bu türe örnek olarak; *Genesis (Yaratılış Büyük Sır, 2004)*, *Le peuple migrateur (Kuşlar Kanatlı Uygarlık, 2001)*, *Oceans (2009)* belgeselleri örnek verilebilir.

⁹ Saniyedeki kare sayısı ile ilgili bir çekim tekniğidir: çekimi yapan kameranın kare/saniye hızının artırılmasıyla olur. Böylelikle aynı zaman dilimi içinde kamera her saniye için normalin üzerinde resim karesi kayıt eder, bu kareler sabit hızda oynatıldığında ise izleyicilerde yavaşlatılma algısını doğurur.

1.3 Belgesel Sinemada Anlatım Yöntemleri ve Gerçekçilik

Yaşadığımız çağ, teknoloji ve üretim araçlarının etkisiyle görsellik tarafından ele geçirilmiştir. Gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir (Baudrillard, 2010: 15). Bu bağlamda sanat bir tüketim metası haline gelmiştir.

Belgesel de kurmaca gibi, bir sanattır. Ve sanatın toplumda önemli bir işlevi vardır. Belgesel veya sanat formundaki gerçekçilik, güncel hayattaki gerçeklikten farklıdır. İfade edilen gerçekçilik, sanat formunun içinde veya süreç ile birlikte oluşur. Bir başka deyişle, belgeselin konusu gerçek olabilir ama gerçekçiliği sunumuyla ilişkilidir. Belgeselde gerçekçilik kaygan bir zemin üzerindedir ve nereye kadar gerçek olabileceği belirsizdir. Tıpkı Vertov'un *Kameralı Adam* filminde, kameranın gösterdiği görüntülerin, araçsal sınırları gibi.

Sinemada gerçekçilik kavramı, seyirlik haline dönüşmüştür. İzleyicilerin beklentisi de buna bağlı olarak yön değiştirmiştir. Gerçeğin kendisi eğlenmek hoşça vakit geçirmek haline gelmiştir. Bu bağlamda belgesel, kültür endüstrisinin bir eleştirisi olabilme vazifesini üstlenebilir mi? Bu sorunun cevabı için belgesel gerçekçilik ilişkisi sorgulanmalı ve belgeselin unsurları belirlenmeye çalışılmalıdır. Bu açıdan, bir filmin belgesel tanımına girmesi için üç temel yaklaşım da incelenebilir:

- Gerçeği açıklama,
- Gerçeği yeniden inşa etme,
- Gerçeği soruşturma,

Gerçeği açıklama, yeryüzünü en yalın biçimiyle olduğu gibi göstermeyi amaçlayan bir gelenektir. Gerçeği yeniden inşa etme, gerçekle doğrudan kurulan bağlantıyı bir yana bırakıp gerçek yaşamın inandırıcı bir benzerini yansıtmayı amaçlar. Bu daha çok kurmacada rastlanan bir gerçekçilik anlayışıdır. Gerçeği soruşturma ise, ulaşılmak istenen, görünen gerçeğin altında yatanın yani gerçeğin özünün araştırılmasıdır (Adalı, 1986: 15-16). Yönetmen gerçeği alıp, ekran ya da beyaz perdenin anlatı olanaklarının içerisinde gerçeği kendi bakış açısıyla yeniden kurup izleyicilere sunabilir.

Belgesel yapımı düşünce aşaması ile başlar. Düşünce bir anlamda filmin amacını da belirler. Bu amaç doğrultusunda, var olan gerçekçilik yönetmenin öznel bakış açısı ile inşa edilir. Yönetmen ham görüntüler içinden seçimler yapar ve kurgu yoluyla gerçekliği yeniden kurar. Ancak belgesel yapımında bazı sınırlamalar vardır. Bu sınırlamalar, gerçekçiliğin doğrudan aktarımı üzerinde etkilidir.

- Teknik sınırlamalar: Ekipmanlar, özel ışıklar, makyaj ve kostüm gibi tekniğe yönelik sınırlamaların tümü.
- Yönteme dayalı sınırlamalar: Yazım, oyunculuk, yönetim gibi filme yönelik sınırlamalar.
- Yapım sonrası kısıtlamalar: Kurgu kararları ve görsel işitsel düzeltme (renk düzeltme, müzik kullanımı, dublaj vs.) sınırları ve biçimsel sınırlamalar (Pembecioğlu, 2005: 85-86).

Bu sınırlamalar ışığında yönetmen, öznel tercihlerini (metin, mercek, ışık ve kamera düzenlemeleri) kullanarak filmin gerçekliğini yeniden yaratabilir. Belgesel yapımı; estetik, ekonomik, teknolojik ve hatta politik boyutları olan bir süreçtir. Bu süreçte, belgesel yönetmeni bu etkilerden en az miktarda etkilenerek gerçekliği korumaya çalışabilir (Pembecioğlu, 2005: 85-86). Belgesel sinemada gerçekçiliği ele alırken, gerçekçiliğe etki eden unsurlar incelenmelidir. Bu unsurlar; öyküleme, görüntüleme, ses, oyuncu ve kurgudur.

1.3.1 Belgeselde Öyküleme

Bir filmin meydana getirilişi üç safhadan oluşur: ilki, temanın seçimi (senaryo safhası), diğeri çekim senaryosunun filme alınması (çekim safhası) ve filme alınan parçaların birleştirilmesidir (kurgu safhası) (Onaran, 1999: 7). Senaryonun en temel ögesi temadır. Her film belli bir şeyi anlatır; tema işte o 'şey'dir. Filme temel olan düşüncedir tema; sanatçının ele almak, anlatmak, başkalarıyla paylaşmak istediği düşünce, duygu ya da kavramdır. Öykü bu düşünce üzerine kurulur; filmde bu düşünce işlenir (Şenyapılı, 2003: 55).

“Türk Dil Kurumu’na göre öykü ayrıntılarıyla anlatılan olay demektir. Edebiyatçılar ise olay kavramını tanımın başka bir yerinde kullanır: olmuş ya da olması mümkün olayları anlatan kısa yazı... Yani öykünün kalbinde “olay” vardır” (Aytekin ve Eroğlu, 2014: 17-18).

Bu bağlamda; ister kurmaca olsun, isterse de belgesel, her filmin bir olaydan oluştuğu ve her filmin de bir öyküsü olduğu düşünülebilir. Ancak senaryonun gelişiminde her zaman dramatik unsurlar yer almayabilir. Cereci'ye göre; "bir senaryo sadece bir durum, bir konum veya bir problemi ortaya koymakla da yetinebilir. Fakat senaryo her durumda bir anlamı dışı vurmali, gelişim çizgisini, çözümlerini, gerilimlerini, birleşmelerini ve çatışmalarını tek bir bütün oluşturacak biçimde başlatıp sona erdirmelidir" (1992: 36). Dramatik kurallarla öykü anlatma, belgeselin çalışma alanı değildir; ama belgeselin bir öyküsü olmayacağı manasına gelmez. Belgeselin ön yapım ve yapım aşamasında tüm araştırmaların bir araya getirilip bir programa dönüştürülmek üzere biçimlendirilmesi gerekir. İlk aşamada bu bir senaryo taslağı halini alır. Ne tür bir belgesel çekildiğine bağlı olarak, bir yorum ya da üst ses metninin de yazılması gerekir. Bazı belgeseller için üst ses yapımın erken aşamalarında şekillenirken bazılarında yapım sonrasında yazılır. Senaryo, geleneksel formatta ya da sayfanın ikiye bölündüğü çift sütünlü formatta yazılır. Sağ taraf sesi, sol taraf ise görüntüyü anlatır (Worthington, 2011: 85).

Berlin Kent Senfonisi'nde öykü, sekanslara bölünerek sağlanmıştır. Belgesel beş sekanstan oluşmuştur. İlk sekansda şehrin uyanışı görüntülenmiştir. Boş sokaklar, kapalı kepenkler ve sokak hayvanları güne yeni başlayan şehri sunarken, giriş bölümünü oluşturmuştur. Sekanslar arasında saat görüntüsü gösterilmiş, böylece zaman algısı yaratılmıştır. Belgeselde oyuncular, Berlin'in mekanlarında gezinen insanlar oluşturmuştur. Halkın farklı zaman dilimlerinde yaptıkları öyküleştirilmiştir. Kent yaşamında, burjuva ve işçi sınıfının güne başlayışı, işe giderken kullandıkları araçlar ve durumlar verilmiştir. Toplumun tüm tabakalarının sürekli kullandığı tren ise, öykünün sürekliliği için simgesel bir anlam taşımıştır.

Kuzeyli Nanook'ta öykü, ara yazı ve müzik yardımıyla kurulmuştur. Belgeselde Eskimoların yaşamı, Nanook karakteri ve ailesiyle empati kurularak sağlanmıştır. Belgeselde çatışma, insanın doğa ile mücadelesi çerçevesinde oluşmuştur. Belgeselde iklim koşullarının ve hayatta kalmanın zorlukları öyküde aksiyonun ilerlemesine zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda, öykünün ilerleyişi neden-sonuca dayalı bir yolda gelişmiştir. *Nanook*'ta öykü; parçalara ayrılmış sekanslarla bütünlük oluşturmuştur: Takas, mors avı, kış vb gibi. Filmin her bir sekansında Eskimoların doğayla mücadelesi ele alınmıştır.

Microcosmos'un anlatısı, kurmacayla benzerlik göstermiştir. Sekansların çoğunda bir öykü anlatılmıştır. Bazı sekanslarda bir böceğin doğayla mücadelesi neden-sonuç sıralaması ile verilmiş ve bazı sekanslarda sonuca bağlamak için dramatikleştirilmiştir.

Vertov, *Kameralı Adam* belgeselinde geleneksel bir öykü sunmamıştır. Ancak, daha önceden hazırladığı bazı mizansenlerle süreklilik sağlamıştır. Filmin başında, boş sinema salonuna gelen izleyicileri simgeleyen koltukların açılma görüntüleri ard arda düzenlenmiştir. Filmin sonlarında da perdede akan filmin görüntüleri arasında filmi izleyen izleyicilerin görüntüleri konmuştur. Bu sahneler önceden planlanmış (senaryolaştırılmış)'tır. Filmin bütününde anlatılmak istenen öykü, kurgu yoluyla yaratılmıştır.

“...gerçek film nesnelerinin yerine film öykülerinin konmasını kabul etmemiştir. Ancak Vertov'un kendiliğinden ortaya çıkan olayları kaydetme isteği ve yazılı senaryoya karşı tutumu plansız çalışma anlamına da gelmez” (Işıkman, 2013: 139).



Şekil 2: Vertov *Kameralı Adam* (1929) açılış sekansı koltukların açılması



Şekil 3: Vertov *Kameralı Adam* (1929) izleyicilerin filmi izlemesi

1.3.2 Belgeselde Görüntüleme

Sinema bir dildir ve içinde objektif, kompozisyon, görsel tasarım, aydınlatma, görüntü denetimi, devamlılık, hareket ve bakış açısına ait diller vardır (Brown, 2010: ix). Kamera kullanımı, görsel düzenleme, aydınlatma gibi unsurlar görüntülemeyle ilişkilidir. Görüntüleme, kamerayla öykü anlatma sanatıdır. Görüntüleme, görüntü yönetmeni ve yönetmenin ortak çalışmalarının tümü olarak ifade edilir. Görüntüleme genel anlamıyla kurmaca için düşünülmüştür. Ancak öykü anlatma amacı taşımayan filmler için de görsel düzenleme önemli bir unsur olarak yer alır. Bu başlıkta, geleneksel belgesellerde kullanılan görüntüleme teknikleri incelenmiştir.

Görsel Düzenleme ve Kamera Kullanımı

Bir görsel sanat dalı olan sinemada düşüncenin somutlaşma seyri görsel düzenlemeden başlar. Kompozisyon ilkeleri, aydınlatma yöntemleri, kamera hareketleri ve bunlarla ortaya konan yaratıcı hileler... İşin geri kalan kısımları (içerik, oyuncuların mahareti, kurgu, drama unsurları, ana düşünce vb.) sürecin devamında, eş zamanlı olarak gelişir (Mükerrem, 2012: 14). Çağdaş sinema için bu doğru bir saptama gibi görünebilir. Ancak, sinemanın ilk yıllarında görsel düzenlemeye ve kamera kullanımına günümüzdeki kadar dikkat edilmemiştir.

Ondokuzuncu yüzyılın sonunda sinema kamerası icat edildiğinde ilk çalışmalar doğrudan basit olayları görüntülemiştir: bahçeyi sulayan adam, fabrikadan çıkan işçiler, istasyona giren bir tren gibi. Bu filmler belge filmlerin ilklerini oluşturmuştur. Herhangi bir öykü anlatma amacı yoktur (Brown, 2010: 2). Daha sonraları dramatik yapıların gelişmesiyle görsel düzenlemenin önemi ortaya çıkmıştır. Görsel düzenleme, sinemacılara sahneye nereden bakacaklarını belirlemeyi ve görülecek bölümü çevresinden ayırmayı sağlamıştır. Çerçeveleme sanatçının üslubu haline gelmiştir. Sinemacılar, nesneyi (canlı ya da cansız) farklı kamera açılarıyla, farklı kamera konumlandırmalarıyla ve farklı çekim ölçekleriyle kullanmaya başlamıştır. Çerçeveleme üslupları dolayısıyla görselleştirme biçimleri kendi sinema dillerini yaratmalarını sağlamıştır. Geleneksel belgesellerde çerçeveleme, bilgi verme amacıyla sadece olayı anlatma amacı taşımıştır. Sinema gerçek ve dolaysız sinema akımlarında bu tür uygulamalara rastlanmıştır. Erken dönem belgesellerde ise bu estetik bir karar olarak sunulmuştur. *Kuzeyli Nanook* belgeselinin açılış sekansında, hareketli kamera kullanılmıştır. Dönemin belgesel çekim olanaklarının kısıtlılığı Flaherty'yi bazı sahneleri aktüel olarak çekmeyi zorunlu kılmıştır. Kameranın hareketli olması belgeselin gerçeklik duygusunu arttırmıştır.



Şekil 4: *Kuzeyli Nanook* (1922) açılış sekansı

Berlin Kent Senfonisi'nde kamera kaydırdan aşağı süzülürken gösterilmiştir. Ruttmann, bu sahnede kamerayı hareketli kullanarak kent yaşamının dengesizliğini ve yaşamın hızını eleştirmiştir.



Şekil 5: Berlin Kent Senfonisi (1927)

Microcosmos belgeselinde, sıklıkla öznel kamera tekniği kullanılmıştır. Yönetmen, ilk görüntüde bir arıyı çiçeğe konarken göstermiş ve ardından arının gözünden kırdan uçuşunu sunulmuştur. Bu yolla izleyicilerle özdeşleştirme oluşturulmuştur.



Şekil 6: Microcosmos (1996) öznel kamera

Kameranın hareketli olması, kameranın sabit olmadığı durumları belirtir. Bu hareketler; pozisyon, açı, uzaklık ve konunun görünen miktarına bağlı olarak değişir. Belgeselde yaygın olarak kullanılan kamera hareketleri dört grup altında toplanabilir:

- Çevrinme: Kameranın sehпасının sabit kalarak, sadece kameranın sağa-sola yatay (*Pan Left/Right*) ya da aşağı-yukarı (*Tilt Up/Down*) dikey hareket etmesidir.
- Kaydırma: Kameranın gövdesinin altındaki sehpayla birlikte ileri-geri (*Tracking Front/Back*), sağa-sola (*Tracking Left/Right*) yaptığı harekettir.
- Yükselme-Alçalma: Kamera gövdesinin altındaki sehpayla birlikte yükselip alçalmasıdır. Genelde, *Jimmy Jib* vb. araçlarla yapılır.
- Zoom (Optik Kayma): Kamera objektifinin optik olarak ileri-geri (*Zoom In/Out*) hareketidir (Kılıç, 2003: 58).

Bu kamera hareketleri hem belgeselde, hem de kurmacada kullanılabilir. Ancak, kurmacada farklı anlamlar yaratmak için, zaman zaman abartılabilir ya da etkisizleştirilebilir. Bir diğer teknik uygulama, havadan çekimlerdir. Havadan çekim (panoramik çekim), belgeselin anlatım diline etki eden önemli unsurlardan biridir. Özellikle Tanrının bakışı olarak ifade edilen bu yöntem, farklı filmlerde geçmişte kullanılmıştır. Leni Riefenstahl'ın *İradenin Zaferi* (1935) belgeselinin giriş sekansı uçaktan yapılan sıralı çekimlerle başlamıştır. Riefenstahl, havadan yaptığı çekimlerden Nazi Dönemi Almanyasına ve oradan da Hitler ve kurmaylarının uçaktan inişine geçiş yapmıştır. Böylece, Tanrısallık ve ilahi güçlerle Hitler dönemi arasında sembolik bir anlam yaratılmıştır. Bu uygulama gerçekliğin biçimsel bir yönlendirilmesi olarak görülmüştür.



Şekil 7: Leni Riefenstahl *İradenin Zaferi* (1935) havadan çekim

Filmlerinde, görüntülemeye önem veren bir diğer belgeselci Flaherty'dir. Flaherty *Kuzeyli Nanook*'un çekimleri için *Akeley* kamerayı kullanmayı tercih etmiştir. *Akeley* kamerası, sert iklim şartlarında esneklik sağlamıştır. *Akeley* kamera belgesel yapıcılığında devrim etkisi yaratmıştır. Tekli yuvarlak şekli nedeniyle "pancake" takma ismiyle anılmıştır. Kamera *gyroscopic*¹⁰ pan-tilt kafası ve bir gövdeye sahiptir bu sayede vizör sabit kalırken dik ekseninde işlem yapılabilir. Ön kısımda iki adet lens bulunur: bir tanesi vizör (*viewfinder*) diğeri ise film lensidir. Anlık görüntü odaklamaya ve çekmeye imkan tanır. *Akeley* kamera kullanıcıya 15 saniyeden kısa bir sürede film plakasını (magazin) değiştirme imkanı sağlamıştır. Flaherty, kariyeri boyunca teknolojik yenilikler için çalışmaya devam etmiştir. Son büyük filmi, *Louisiana Hikayesi*'nde, bataklıktaki petrol sondaj çalışmalarının çarpıcı görüntülerini oluşturmak için *Akeley* kamerayla ve usta görüntü yönetmeni Ricky Leacock ile çalışmıştır (McLane, 2012: 30).

¹⁰ Açısal dengenin korunması ilkesiyle çalışma.

Kamera açısı, yönetmenin kişisel üslubudur. Bu üslubun ortaya çıkışıyla izleyicilerin göreceği alan belirlenir. İzleyicilerin konuya yaklaşması, uzaklaşması, yüksekte ve alçaktan bakmasını kamera açısı belirler. Güç-ezilmişlik, neşe-bunalım, varlık-yokluk vb. temalar sadece kamera açısının düzenlenmesiyle sağlanır (Kılıç, 2003: 54). *Microcosmos* belgeselinde kamera genel plan bozkır görüntüsündeyken; öne kaydırma ve aşağı tilt hareketi yapmış ve dalların arasındaki böceği çerçevelemiştir. Çerçeve içinde bir nesne vurgulanırken, kameranın hareketi çerçeveye estetik bir görünüm kazandırmıştır.



Şekil 8: *Microcosmos* (1996) belgeselde kameranın kullanımı

Belgeselde kameranın konumu (alçaklığı, yüksekliği, eğikliği) farklı anlamların ortaya çıkmasına neden olabilir. *Microcosmos*'un sahnelerinin birinde karıncalar üstten gösterilmiştir. Çerçeve büyük bir kuş gölgesi görüntüsü verilmiştir. Bir sonraki planda alt açı çekimde kuş görüntüsü yer almıştır. Bu yolla kuş tarafından avlanan karıncaların çaresizliği ve doğal yaşamın acımasızlığı vurgulanmıştır. Üst ve alt açı çekim, kurmaca kadar belgeselinde kullanım alanında yer almıştır.



Şekil 9: *Microcosmos* (1996) kameranın kullanımı

Benzer bir uygulama, Leni Riefenstahl'ın *İrade'nin Zaferi* belgeselinde kullanılmıştır. Filmde, Hitler'in görüldüğü çoğu sahnede Hitler, alt aç çekimle yüceltilmiştir.



Şekil 10: Leni Riefenstahl *İradenin Zaferi* (1935) Hitler alt aç çekim

Aydınlatma

Belgeselde ışık çoğu zaman göz ardı edilmiştir. Ancak ışığın yoğunluğu ve yetersizliği kimi durumlarda çok farklı anlamlar verebilir. Örneğin, *Berlin Kent Senfonisi*'nde gece yaşamının sunulduğu sekans, siyah-beyaz filmde ışığın etkisini örnekleyebilir. Belgeselde gece yaşamının eğlenceli ve karanlık yönü ışık sayesinde görselleştirilmiştir. Binaların önünden geçen insanlar yüzleri gözükmeyecek şekilde karanlıkta bırakılmıştır. Çerçeveyi aydınlatan tek ışık kaynağı dükkânlardan gelen ışıktır. Bu sahneden sonra burjuvanın eğlenceye dayalı gece yaşantısı verilmiştir.



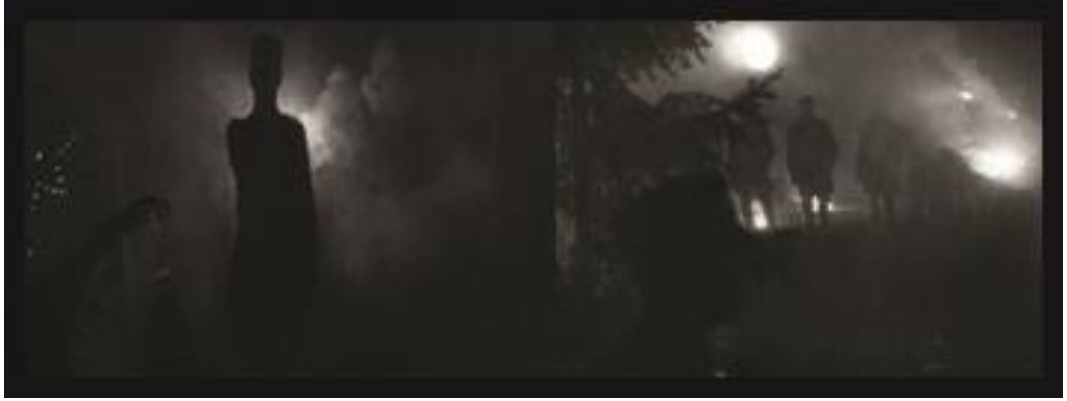
Şekil 11: *Berlin Kent Senfonisi* (1927) aydınlatma

Riefenstahl ise, ışığı oyuncuların önemini belirtmek için kullanmıştır. *İradenin Zaferinde*, ışık düzenlemesi konuşan subayların yüzünü sanki Hz.İsa'nın klise kabartmalarındaki gibi yansıtmıştır. Benzer bir aydınlık alan çalışması, genç almanların Führer'i dinlediği sahnelerde de vurgulanmıştır. Bu yolla, temiz, aydınlık bir geleceğin savunucuları görselleştirilmiştir.



Şekil 12: Leni Riefenstahl *İradenin Zaferi* (1935) aydınlatma

Riefenstahl, belgeselde aydınlatmayı ve gölgelendirmeyi kusursuz bir araç olarak sunmuştur. Siluet planlar ve aydınlık-karanlık uyumu filmin görselliğini zenginleştirmiştir. Bu yolla, film Nazi döneminin faşist mükemmeliyetçiliğini simgelemiştir.



Şekil 13: Leni Riefenstahl *İradenin Zaferi* (1935) aydınlatma

Renk

İlk filmler siyah beyaz çekilmiştir. Çünkü doğadaki renkleri film üzerine aktaracak yöntem henüz bulunamamıştır. Renkli film yöntemleri ilk çıktıklarında, siyah beyaz filmin ağırlığı yine de sürmüştür. Sinemada aydınlatma iyi kullanıldığı sürece filmlerin siyah beyaz ya da renkli olmasına dikkat edilmemiştir. Bu nedenle, ilk filmlerde aydınlatmaya özellikle önem verilmiştir. İlk belgeselerde her şey siyah beyaz çekilmiştir. Ancak, nesnelerin ve karakterlerin biçiminin anlaşılması için, aydınlık ve gölgeli alanlar özellikle vurgulanmıştır.

1950'li yıllardan başlayarak rengin sinemada yetkin kullanılmış örnekleri ortaya çıkmıştır. Buna karşın siyah beyaz film yine de yerini tam tamına renkli filme bırakmamıştır (Özön, 2008: 154). Dördüncü bölümde, mizansen eleştirisi yöntemiyle incelenen Godfrey Reggio'nun *Visitors* (2013) filmi siyah beyaz çekilmiştir.



Şekil 14: Godfrey Reggio *Visitors* (2013)

“Renkli filmde gözönüne alınması gereken en önemli nokta, siyah beyaz ile renkli filmin yerlerinin ayrı ayrı oluşlarıdır. Renkli çevrildikleri için hiçbir şey kazanmayan, hatta aksine kaybeden filmler olduğu gibi, asıl değerini ancak renkli olduğu zaman bulan filmler vardır” (Onaran, 1999: 41).

Renk gerçekte öncelikle ışığın özelliğidir. Kırmızı bir top dediğimizde beyaz ışığın içinden kırmızıya yakın dalga boyutunu geri yansıtan, diğerlerini ise emen bir boya ile kaplı bir toptan söz edilir. Ancak aynı topa ay ışığında bakarsanız siyah olur (Canıklıgil, 2007: 94). Sinemada rengin kullanımı aydınlatmayla ilişkilidir. Renk de, ses gibi gerçek yaşamın bir parçasıdır. Sinemada rengin kullanımı tıpkı seste olduğu gibi gerçekçilik ve doğallık ihtiyacından doğmuştur. Çeşitli renklerin ve bu renklerin sayısız nüanslarının yer aldığı doğayı siyah beyaz yardımıyla yansıtmak ve görmek zorunluluğu, bir bakıma belli bir tarihe dek aracın sinemacıya koyduğu bir sınırdır (Özön, 2008: 154). 1970'lere kadar sinemacılar, siyah beyaz filmin renkli filmde daha dürüst, estetik açıdan daha güzel olduğunu ısrar etmiştir. Ancak, siyah beyaz film renkli filmde önemli ölçüde az enformasyon iletir ve bu sınırlamanın bizi bir seyirlik izlemek yerine filmin öyküsüne, diyaloglarına ve psikolojisine daha derinden sokmak gibi etkileri vardır (Monaco, 2009: 116).

Renkli belgeseller siyah beyaz olanlara göre daha fazla detay bilgisi taşır ve her bir renk farklı anlamlar taşıdığı için anlatım yöntemi olarak kullanılır. Ancak, filmlerin siyah beyaz ya da renkli olması filmin gerçekliğine gölge düşürmez. Belgeselciler rengi sadece doğaya bağlı bir araç olarak kullanmak zorunda değildir. Bir ressam doğadaki renkleri nasıl yeni baştan ve kendi renk anlayışıyla düzenleyebiliyorsa, belgeselcide siyah beyaz renklerden yararlanabilir. Grierson'ın belirttiği gibi belgesel; gerçeğin yaratıcı bir biçimde işlenmesi ya da gerçeğin yaratıcı bir biçimde yorumlanmasıdır. Belgeselci de gerçeği yaratıcı bir biçimde yorumlarken rengi, kendi üslubuna uygun olarak sunabilir.

1.3.3 Belgeselde Ses

Filmlerde görüntü kuşağının yanında ses kuşağı da yer alır. Görüntü kuşağı görme duyumuzu, ses kuşağı ise işitme duyumuzu etkiler. Görüş alanımız sınırlı, sesleri algıladığımız alan ise daha geniştir. İnsan gözü, olağan olarak 120 derecelik bir alanı kapsar; bu alanın dışında kalan yerleri görebilmek için o yöne bakmamız gerekir. Ancak, işitilebilir ses nereden gelirse gelsin, işitme duyumuzla algılanabilir. Sinemada işitme duyumunun özellikleri dramatik etki yaratmak için kullanılır. Ancak, izleyiciler görüntüleri seslerden önce algılar. Bundan dolayı izleyici kendini görüntülere kaptırsa sesi yeterince algılayamayabilir veya sesi anlamaya çalışırsa görüntüleri kaçırabilir (Özön, 2008: 143-145).

Sinemada görüntü sestem daha önemlidir. Ancak, sesin sinemaya kazandırdığı birçok özellik vardır. Ses her şeyden önce sinemayı gerçeğe yaklaştırmıştır. Özellikle diyaloglar ve doğal sesler belgesellerin gerçekliğini oluşturan en önemli unsurlardır. Sessiz sinema döneminde bu boşluğu ara yazılar gidermiştir. Sesin bir diğer önemli özelliği, sessizliğin de kendi başına dramatik bir öğe olarak kullanılmasına olanak vermesidir. Yine dış-ses anlatımı ve müzik kullanımı da hem belgesel hem de kurgu için önemli anlatım olanaklarını beraberinde getirmiştir. Belgesel sinema için sesin yerleşmesi uzun yıllar almıştır. Az sayıda belgesel, müzikal eşleşmelere uygun bir yapıda gelişmiştir. Bütün sorun, ses ile görüntünün kaydedilmelerinin mekanik özelliklerinden kaynaklanmıştır. Sorun hammaddenin toplanması ya da sesin kaydedilmesinde değil, mikrofonun yeniden üretimden farklı olarak yaratıcı şekilde kullanılmasında yatmıştır. Sesin çeşitli türleri; söz (dış-ses, iç-ses anlatımı, diyalog), doğal ses, müzik (iç/dış) ve stüdyo ekipmanları ile kaydedilen tüm sesler; genel olarak hammadde olarak sınıflandırılmıştır (Rotha, 2000: 134).

Bu bağlamda belgesel sinemada sesin kullanımını üç başlık altında incelenebilir:

1) Söz: Bir filmde kişilerin düşünce, istek ve duygularını belirtmek için çıkardıkları seslerin hepsi sözü oluşturur. Sözler de kullanımına göre ayrılırlar. Birincisi; içinden konuşmaktır. Kadrajda konuşan kişinin görüntüsü vardır. Kişi bir şeyi düşünür ve dudakları kıpırdamadığı halde aklından geçenleri duyarız. İkincisi açıklamadır. Belgeselde konu edilen kişinin ya içinden ya da dışından konuşma olarak yer alabilir, ya da kendisini belki de bütün film boyunca hiç görmeyeceğimiz bir üçüncü kişinin sesi filmde olup bitenleri anlatabilir. Bu tip sesler de iki kategoride incelenmiştir: birincisi dış ses (*off voice*) ve diğeri ise iç ses (*voice over*)'tir (Özkoçak, 2014: 153). Dış ses hem belgesel hem de kurmacada kullanılan bir anlatım yöntemidir. Bir diğeri söz türü de söyleşmedir. Söyleşme, belgeselde karşılıklı konuşma şeklinde yapılan diyalogların tümüdür. Soru-cevap şeklinde olabildiği gibi, kişilerin kamera karşısında yaptığı diyalogları da kapsayabilir (Özön, 2008: 145-146). Belgesellerde, görüntü ile ses uyumlu olarak kurgulanması gerekir. Sesin görevi açıklama ve yönlendirmedir. Hayali olgulara yer yoktur (Rotha, 2000: 137).

2) Doğal Sesler: Belgeselde insan sesinin ve müziğin dışında yer alan bütün sesler; doğal seslere girer: bir kapının kapanması, ayak sesi, gök gürültüsü, hayvan uluması gibi. Belgeselde bu sesler çekim esnasında mekanda üretilebilir. Ancak günümüzde doğal sesler, bilgisayar ortamında sonradan da eklenebilir. Bu durumun belgeselin gerçekçiliğini zedelediği düşünülebilir. Çünkü; sonradan eklenen doğal sesler; izleyicileri yanıltabilir. Birçok eleştirmene göre ise doğal sesin nasıl sağlandığı önemli değildir. Önemli olan filmde kullanım biçimi ve belgeselin gerçekliğini zedelememesidir. Özellikle belgeselde görüntünün gerçekliği, canlılığı görüntüler kadar bunlarla eşlemeli olarak yer alan seslere de bağlıdır. Örneğin balta girmemiş bir ormanın görüntüsünde hiçbir hareket olmasa bile, burada kaynaşan çeşitli yaratıkların sesleri bu görüntüye büyük bir zenginlik katabilir (Özön, 2008: 148-149).

3) Müzik: Sahne içindeki bir ses, kaynağından (mekan içinde çalan müzik gibi) geliyorsa iç müzik (*diegetic music*), filme sonradan eklenmiş ve sahnedeki bir ses kaynağından gelmiyorsa, dış müzik (*non-diegetic music*) adı verilir (Toprak, 2013: 130). Belgeselde müzik, anlatıyı desteklemek için yer alır. Genelde klasik parçalardan alıntılar yapılır ve bazen de ses efektleri kendi başlarına kullanılır. Hangi yöntemle olursa olsun müzik, gereksinim duyduğumuz tüm duygularımızla iletişim kuran görünmez bir anlatıcıdır (Tonks, 2010: 10). Belgesel kavramının bile, tartışıldığı günümüzde, belgesel müziğinin özelliklerinin neye denk geldiği, hangi

estetik ve teknik kriterleri taşıdığı eleştirel bir gözle tartışılmalıdır. Belgesel sinemada müzik denildiğinde ilk özellik; gerilimsiz bir form, armoni mantığı ve görüntüyü dramatize etmeyecek arka plan tınıdır. Müzik görüntü ile uyum sağlamalı ve filmdeki mekan, bölgesel kültür özelliklerini yansıtmalıdır. Örneğin, Afrika'daki yerli halkın hayatını anlatan bir filmde o bölgenin kültürünü yansıtan müziklerin kullanılması gibi. Belgesel yönetmeni bu aşamada bir müzik danışmanı ile çalışabilir. Bu danışman, müzik yönetmeni-besteci-etnomüzikolog gibi bir uzman olabilir. Meselemiz belli bir ideoloji, hakim söylemi veya görünmeyi göstermekse doğru müziğin varlığı belgesele çok şey katabilir (Maral, 2008: 205-207).

Maral, belgeselde müziğin kullanımına örnek olarak; *Night Mail (Gece Postası, 1936)* filmini örnek vermiştir:

“Film Birleşik Krallıklar'daki demiryolu posta dağıtım sistemini anlatan belgeseldir. Filmin açılış jeneriğinde; izleyicinin dikkatini çeken trompet fanfarları duyarız; kıvrak, tekrarlı, çıkıcı sekizlik notalar ileri iten, yükselten ve kendini yineleyen bir hareket hissi verir. Arada sırada konuşan karakterler ve bizi posta dağıtım sürecine dahil eden dış ses dışında duyduğumuz sadece enstrümanlar olmaksızın üretilmiş, müzik dışı seslerdir: Metal tangırtıları, buhar tıslamaları, tren düdüklere, makineler, çanlar, trene alınan ve trenden atılan deri posta çantalarının tok tınıları, arada rayları çekiçleyen metal alet edevatın sesleri, trenin hızıyla oluşan rüzgarın uğultusu... Kimi zaman bu seslerin etkisi, araya hızlı kesmelerle kurgulanan, bu ses kaynaklarının uzağında olduğu izlenimi veren manzara görüntülerine denk gelen kısa sessizliklerle artırılır. Tüm bu seçki ve konumlandırılmalarla sesler, izleyiciyi normalde tanımadığı ya da üzerinde düşünmediği trenlerin gece postasının dünyasına sokarken filmin ses izi görevini en etkili şekilde yerine getirir” (2008: 208-209).

Harry Watt, *Night Mail (Gece Postası, 1936)* filminde sesin kullanımını şu şekilde açıklamıştır:

“Uzun metraj filmlerde kullanılan sallanmaya yarayan ekipmanlara paramız yetmiyordu. Biz de kadraja girmemeye dikkat ederek ellerimizle iterek, yukarıdan aşağı ipler sarkıtarak trenin hareket halinde olduğu izlenimini vermeye çalıştık. Çalışanlardan da oldukları yerde sallanmalarını istedik. Tren seslerini de görüntünün üstüne bindirince gerçeğinden neredeyse hiçbir farklı kalmamıştı” (aktaran Saunders, 2014: 135).

Kurgu yoluyla herhangi bir ses herhangi bir görüntü ile beraber uyumlanabilir. Alternatif olarak bazı seslerin tonu yükseltilebilir ya da diğer seslerin tonu azaltılabilir. Böylece ön plan ve arka plan olarak iki oluşum elde edilir. Belgeselde ses, görüntü ile bütünleyici bir parça olarak kullanılmalıdır. Ancak bu yolla filmde güçlü bir konu bütünlüğü sağlanabilir. Bu açıdan belgesellerde genellikle ses köprüleri (*sound bridge*) tercih edilir. Ses köprüsü, bir sahneye ait sesin başka bir sahneye taşırılmasıdır. Sahneye ait görüntü bitip yeni sahnenin görüntüsü geldikten sonra eski sahnenin sesinin bir müddet daha devam etmesi şeklinde olabileceği gibi, yeni sahnenin görüntüsü gelmeden birkaç saniye önce sesinin duyulmaya başlanması şeklinde de olabilir (Toprak, 2013: 135). Bazı durumlarda yönetmenler değişik etkiler yaratmak için sesle görüntü arasında bağı koparabilir, sesin görüntüye göre daha erken veya gecikmeli olarak gelmesini sağlayabilir. Çerçeve de görünen ses kaynağına ait olan ancak birkaç saniye erken veya gecikmeli olarak duyulan bu sesler, “eşzamansız ses” olarak adlandırılır (2013: 138). Bu tip sesler belgeselde genelde tercih edilmez. Eşzamansız ses, öznel bir durumu anlatmak için tercih edilir. *Microcosmos* belgeselinde böceklerin düşme anında veya yoğun yağmur altındaki çekimlerde dramatik etki yaratmak için kullanılmıştır.

Rotha'ya göre; “belgeselde ses tekniği iki yönde gelişmiştir: hayali ve atmosferik ses” (2000: 142). Sesin düşsel kullanımında önemli bir nitelik vardır. Bu şekilde gerçekliğin dramatikleştirilmesine büyük bir etki katar. Bir gemi sireni yalnızca bir geminin sembolü değildir aynı zamanda bir uyarma simgesidir. Tren istasyonundaki bir çan sesi, umudun ya da stratejinin simgesi olabilir. Sesin düşsel kullanımına örnek olarak Wright'ın *Seylan Türküsü* (1934) filmi verilebilir. Filmde bir dağ treninin ritmik gürültüsü, bir ağacı sürükleyen filden sonra gelmiştir. İki olgunun beraber verilmesi bir yorum oluşturmuştur (2000: 145). Atmosferik ses ise, çapraz keşişim ilkesi üzerine kuruludur. Bazen bir konuşma, bazen dans müziği bazen bir dua etkileşim halinde verilir. Örneğin, şehir ve kırsal alandaki çarpıklıklar gibi sosyolojik bir tema; sesin atmosferik kullanımı yoluyla vurgulanır (2000: 146).

Fransız yönetmen Georges Franju, *Hotel Des Invalides* (1951) filminde Napolyon'un düzmece zaferine ve savaşın sahteliğini eleştirmek için, tek bir sözcük bile kullanmamıştır. Fransız okul çocuklarına ezberletilen popüler bir askeri marşın basılı sözleri görünürken, kamera oldukça küçük bir Napolyon büstünün üstüne sabitlenmiş ve dramatik bir müzik kullanılmıştır (Armes, 2011: 51).

Belgesel müzik ilişkisi, sesin filme dahil olmasından önce de varolmuştur. Yönetmenler, ses unsurunu filmlerde kullanma denemeleri yapmıştır. Walter Ruttmann'ın *Berlin Bir Kent Senfonisi* (*Berlin die Symphonie Einer Grosstadt, 1927*) filminin canlı bir senfonik müziği vardır (Monaco, 2009: 58). *Microcosmos* (1996) belgeselinin birçok sahnesinde söz veya müzik yoktur. Böceklerin yürümesi, arıların kanat çırpışı veya hayvanların doğal sesleri müzik gibi sunulmuştur. Bu bağlamda belgesel sinemada sesin, senfonik ve şiirsel kullanımı yoluyla zenginleşeceği düşünülebilir.

Belgeselde sesin kullanımı ve katkıları şu şekilde özetlenebilir:

- Belgesel önceden tasarlanmış bir metne bağlı olmadığı için dış ses ve dış müzik kullanılabilir.
- Belgeselde gerçekçiliği zedelememek için iç müzik tercih edilebilir. Ancak bazı durumlarda dış müzik kullanımıyla izleyicilerle film arasında empati (özdeşleşme) kurulabilir.
- Belgeselde çekim ve sahneler arasında ses köprüleri kullanılarak devamlılık oluşturulabilir.
- Belgeselde müzik, sahnenin geçtiği mekanı veya dönemi tanıtmak için katkı sağlayabilir.
- Belgeselde müzik karakterlerin konuşmaları yerine kullanıldığında, tek düzeliği ortadan kaldırır ve böylece filmde aksiyon sağlanabilir.
- Belgeselde müzik ses kusurlarını örtebilir. Özellikle belgesellerde ses mekanda çekilir ve çoğu durumda aynı çekimi bir daha yapmak olanaksızdır. Sonradan eklenen bir müzik belgeselin görsel ve işitsel yapısına katkı sağlayabilir.
- Belgeselde sessizlik de ses kadar önemli bir işleve sahip olabilir.
- Belgeselde ses sonradan olacak olayları önceden izleyicilere sunabilir. Örneğin, Irak savaşı hakkında konuşan bir kişinin görüntüsüyle diyalogları arasına yerleştirilen bir savaş sesi, belgeselin gerçekçiliğini bozmayacağı gibi, olay örgüsünün devamı hakkında ip uçları verebilir.

1.3.4 Belgeselde Oyuncu

Oyunculuk, sanatların en eskilerindedir. İlkel insan, mağarasının duvarına resimler çizmeden çok uzun zaman önce, Amerikan yerlisinin ondokuzuncu yüzyıla kadar yaptığı türden topluluğa kabul törenleri düzenlenmiştir. Ayrıca savaş ya da avda savaşçının gösterdiği yiğitlik ve cesareti topluluk karşısında oynayarak anlatması, genellikle ağır bir oyunculuk içermiştir (Dmytryk, 2011: 137).

Belgesel sanatında da insan unsurunun önemli olması, oyunculuk sorununu beraberinde getirmiştir. Bu açıdan, belgeselde oyunculuk sorunuyla ilgili düşünceler değişiklik göstermiştir. Belgesellerde gerçek insanlar ekrana yansıtılabilir. Çünkü, doğal oyunculukta her şey anlık olarak gelişir. Sorun, bunun nasıl gerçekleştirileceğinden kaynaklanır. Belgeseller için seçilen doğal oyuncuların, doğal tutumlarından daha fazlasını yapmalarını beklenmez. Belgeselde profesyonel oyunculuk genelde kabul edilen bir uygulama değildir. İzleyiciler gerçek kişilerin (oyuncuların), mimiklerini, diyaloglarını ve kamera önündeki performanslarını değerlendirir. Belgesel her ne kadar öykülediği kişileri gerçekten alsa da; bazı durumlarda oyuncular, yönetmenin manipüle ettiği düşünülmüştür. *Kuzeyli Nanook* belgeselinde, Nanook ve ailesinin yaşamları kameraya alınmıştır. Ancak karakterlerin çoğu sahnede bilinçli olarak yönlendirilmiş ve mizansen yapılmıştır. Özellikle Nanook ve ailesinin eşyalarını takas yaptığı sahnede ve soğuk iklim şartlarında iglo inşa ettikleri sahnelerde mizansenin etkisi görülmüştür.

“Belgeselciler, her zaman için oyuncuların bakış açılarından düşünürler. Heykeltıraş ve ressamlar gibi içten dışarı dönük olarak düşünmek zorundadırlar. Kameranın hareket ve konumundan, çekimde, psikolojik tutumdan doğal oyuncunun zihninin yorumlanmasına kadar her şeyin göz önünde bulundurulması gerekir. Flaherty, bu yorumlama konusundaki en yetenekli yönetmendir” (Rotha, 2000: 122-124).



Şekil 15: Nanook ve ailesi iglo içinde

Nanook eşya takasında

“Dahası Nanook bu manipülasyon ruhunu sürdürmek ve mitik bir etkiyi daha da yoğunlaştırmak adına yönetmenin taktığı bir isimdir (gerçek adı nispeten kullanışsız Allakariallak'tı); tıpkı gerçek adı Alice Nuvalinga olan (ve aslen Allakariallak'ın eşlerinden yalnızca bir olan) Nyla'nın durumunda olduğu gibi” (aktaran Saunders, 2014: 102).

Grierson, belgesellerde kitle çizgisini takip etmiştir. Grierson 1932'de yayınladığı manifestosunda, sinemasının gereği üzerine, kısaca şunları söylemiştir: “Özenci oyuncunun ve doğal görünümün, çağdaş dünyanın perde üzerindeki yorumunda daha iyi rehberlik sağlayacağına inanıyoruz. Onlar sinemaya çok daha fazla gereç verir...” (aktaran Uysal, 2012: 168). Grierson her şeyden daha çok özenci oyuncu kuramına bağlanmıştır, çünkü o bireyciliğe karşı çıkmıştır. Grierson, kitlesel yaşamın, gerçekliğin tipik örneği olduğunu düşünmüştür. Bu bağlamda, Flaherty'nin belgesel anlayışından ayrılmıştır. Grierson'ın belgesel yaklaşımı; ideolojik ve içeriksel olarak Sovyet okuluna yakınlaşmıştır. Sovyet belgesel ekolünde ise, oyunculuk tamamen reddedilmiştir. Vertov, bizzat oyuncu kavramını (bir tehlike, bir hata) ve bir öykü çizgisine sahip oyun-filmler düşüncesini tamamen reddetmiştir (Işıkman, 2013: 139). Ancak, Film *Kameralı Adam* (1929) belgeselinde, pek çok canlandırmanın olduğu hatta oyunculuga yer verildiği yönünde eleştiriler almıştır (Işıkman, 2013: 141). Bankta uyuklayan kadının uyanması ve kameraman Kaufman'ın görüntülerinin bulunduğu çekimlerde oyunculuga ilişkin eleştiriler gelmiştir.



Şekil 16: Vertov Kameralı Adam (1929)



Şekil 17: Vertov Kameralı Adam (1929)

“Burada Vertov’u idealine yaklaştıran, canlandırmanın minimum düzeyde sayılabilecek olmasıdır. Çünkü bu insanlar gerçek insanlardır ve her zaman yaptıkları normal şeyleri yapmaktadırlar” (Işıkman, 2013: 141-142).

Benzer bir eleştiri, zıt ideolojilere sahip *İradenin Zaferi* belgeseli için de düşünülebilir. Filmde, Hitler kürsüde konuşmasını yaparken gösterilmiş ve ardından sırayla Alman erkekleri nereden geldiğini söyleyip başını çerçeveye dönerken sunulmuştur. Bu sahne çekim öncesinde planlanmıştır.



Şekil 18: Leni Riefensthal *İradenin Zaferi* (1935) oyunculuk

Bazı belgesellerde, ana karakter kendisini oynayabilir. Bu durumun genellikle gerçekçi bir performans oluşturduğu düşünülebilir. Pelin Esmer’in *Koleksiyoncu* (2003) belgeselinde Mithat Esmer, filmin hem bir kişisi hem de ana karakteridir.



Şekil 19: Pelin Esmem Koleksiyoncu (2003)

Belgeselde oyuncu kullanımında gerçeğe benzerlikten yararlanır. Belgeselde oyuncular stilize karakterler olarak sunulmaz. Belgeselde yönetmen basitçe bir oyuncuya gözlerini daha fazla açmasını veya çerçevedeki konumu hakkında yönlendirebilir. Veya kamera açısı ve kamera düzenlemelerine göre; hareket etmesini isteyebilir. Aynı şey, insan dışındaki oyuncular içinde geçerlidir. Yönetmen bir aslanı çekiyorsa onu kızdırarak hareketlendirebilir, ancak, “meraklanmış görün” diyerek etkileyemez. Belgeselde oyunculuk sınırsız farklı olasılıklar sunar; gerçekçilik bu olasılıkların sadece bir tarafıdır.

1.3.5 Belgeselde Kurgu

Alfred Hitchcock bir notunda; “Sinema, duygu ve düşüncelerden oluşan çekimlerin basit parçalarının bir araya getirilmesidir” diye belirtmiştir. Bu aynı zamanda kurmaca olmayan filmle ilgilidir (aktaran Spence ve Navarro, 2011: 161). Belgesel kurgusu, kurmaca kurgusundan genellikle çok farklıdır. İlki, boş bir tuval gibidir, yaklaşım ve öykü ilgili olasılıklar sonsuz sayıdadır. Kurmaca ise tam tersine yapısının büyük kısmına daha önceki senaryo yazımı ve öyküleme evrelerinde sahip olmuştur” (Glynne, 2011: 197).

“Kurmaca ve belgesel iki farklı türde kurgulanır: derleme kurgu ve kesintisizlik kurgusu¹¹ (*continuity editing*) yöntemleriyle. Derleme kurgu, analizler, raporlar, belgeler gibi kaynaklara dayanır. Genellikle bir dış ses, görsel malzemeyi açıklar, anlamlandırır ve bir arada tutar. Anlatım anlamlı olduğu ve tutarlı bir öykü anlatıldığı sürece, kurgu kurallarının çoğuna uyulması gerekmez” (Toprak, 2013: 73).

¹¹ *Continuity Editing*'in yaygın kullanılan Türkçe çevirisi “Devamlılık Kurgusu”dur. Bazı kaynaklarda “Kesintisizlik Kurgusu” olarak da geçmektedir.

Kurmacada derleme kurgu genelde kısa bölümlerin sunumunda tercih edilir. Belgesel ve sinai yapımlarda bilgi verici olur ama daha çok kısa bölümler halinde bir hava yaratmaya ya da bir durum yahut işlem hakkında genel bir izlenim vermeye yarar. Sovyet sinemacılar derlemeleri sıklıkla kullanmış ve planların sıralama ve uzunluklarının içerikleri kadar önemli olduğuna inanmıştır (Brown, 2011: 35).

Belgeselde kurgu, kabaca görüntüleri belli bir düzene göre sıralamak anlamına gelmez, kurgu öykünün olduğu evredir. Belgesel kurgu ilişkisinde Vertov'un dramatik bir öyküyü ele almadan çektiği *Kameralı Adam* filmi örnek gösterilebilir. Filmde tematik olarak birbirleriyle bağlantılı görüntüler kurgulanmıştır. Filmde burjuva ve işçi sınıfı paralel olarak düzenlenmiştir. Burjuva yaşamında kadınların kaşlarına sürülen makyaj boyası görüntüsünü, elindeki çamurla sıva yapan işçi kadının görüntüsü takip etmiştir. Birbiriyle zıt yaşamlar paralel olarak kurgulanmış ve ideolojik bir anlam ortaya çıkarılmıştır.



Şekil 20: Dziga Vertov *Kameralı Adam* (1929) paralel kurgu ve zıtlık

Benzer bir kurgu tekniği filmin başlangıç sekanslarında tekrarlanmıştır. Güne yeni başlayan şehir görüntülerini bir kadının uyanışı takip etmiştir. Yataktan kalkan kadın yüzünü yıkarken gösterilmiş, bir sonraki görüntüde de suyla temizlenen bir çöp kutusuna bağlanmıştır. Bu sahnede arınma, temizlenme, uyanış benzerlikler yoluyla yaratılmıştır. Bir diğer simgesel anlatım yöntemi de, farklı nesnelerin biçimsel benzerliklerinden yararlanma yoluyla kurulabilir. *Kameralı Adam*'da insan gözü ve göz kırpması perde ve kameranın lensine benzetilmiş bu yolla kamera göz manifestosu vurgulanmıştır.



Şekil 21: Dziga Vertov *Kameralı Adam* (1929) insan gözü kamera benzerliği

Vertov, *Kameralı Adam*'da birden fazla görüntüyü üst üste bindirerek görsel bir efekt yaratmıştır. Vertov, filmde kamerasıyla bir bira bardağının içinde görüntülenmiştir. Melies'den günümüze gelen bu yöntem günümüzde dijital birleştirme (*compositing*) olarak tanımlanmıştır. Yurdigül ve Zinderen'e göre; *compositing* işlemi birden fazla görselin dijital ortamda birleştirilerek bir araya getirilmesini ifade eden bir özel efekt uygulamasıdır. Ancak *compositing* bu kadar dar kapsamlı bir işlem değildir. Aksine gerçek görseller ile diğer tüm özel efekt uygulamalarının birleştirilmesini ifade eden geniş kapsamlı bir tekniktir (2013: 55).

Şenyapılıya göre; *compositing* (*composite effects*, birleşik hileler) geçmişte de kullanılmıştır. Mavi kutu (*blue box*) sisteminin henüz bulunmadığı ve bilgisayar teknolojisinin henüz gelişmediği dönemlerde, kamera objektifinin örtülmesi yoluyla aynı kareler üzerine ayrımlı görüntüler çekilmiş, böylece birden çok görüntü birleştirilmiştir (2003: 101). Vertov sinemanın erken döneminde, birçok efekt denemesi uygulamıştır. Ancak, *Kameralı Adam* belgeselinde bu efektler; izleyicileri yanıltmak için değil, gerçeği yorumlamak için kullanılmıştır.



Şekil 22: Vertov *Kameralı Adam* (1929)



Şekil 23: Compositing (dijital birleştirme)

Belgeselin söylediği şeyi açıklamaya ve netleştirmeye gereksinim duyduğu anlar vardır. Çoğu zaman; bir veya iki görüntü eklemek buna yardımcı olabilir. Örneğin; Santiago Alvarez 1968 yılında çektiği; *LBJ (Lyndon Baines Johnson)* belgeselinde seslendirme yorum kullanılmamıştır. Film, LJB'nin küçük torununu eğlendirdiği seri fotoğraflarıyla bitmiştir. Son fotoğraf, herkesçe bilinen yanan Vietnamlı çocuğun görüntüsüdür (Spence ve Navarro, 2011: 182).



Şekil 24: LBJ (1968) gerçek görüntülerle kurmaca görüntülerin kurgulanması

Charles Ferguson, *No End in Sight* (2007) belgeselinde; bölünmüş ekranlar, geriden gösterim, elektronik açıp kapama farklı resimlerin eş zamanlı olarak aynı çerçevede bir arada sunulması gibi teknikleri uygulamıştır. *No End in Sight*'da gerçekler bölünerek, tek bir fotoğrafın bir parçası haline gelmiştir. Filmde, saygı duyulan haber kaynaklarıyla ayrıntılı röportajlar yer almıştır. Film, Donald Rumsfeld'in vasat bir yakın çekimi ile açılmıştır. Jenerikten sonra, görüntüler savaşın hasarını göstererek 2006'daki Bağdat'a geçiş yapılmıştır. Irak'ın fazladan yer çekimleri, aktör Campbell Scott tarafından okunan seslendirme yorumuyla neyin ne zaman meydana geldiğini kronolojik sırayla verilmiştir. Örneğin, Marc Garlasco'dan sonra, Savunma İstihbarat Teşkilatı için çalışan kıdemli bir Irak

analizcisinin grubunun Saddam ve El Kaide arasında hiçbir bağlantı bulamadığını teyit ederken görüntülenmiş ve birkaç tane Amerikan bayrağı arasında durup duyuru yapan Chanley gösterilmiştir. Sonra birkaç hükümet yetkilisi, bir deniz yüzbaşısı ve birkaç gazeteci Pentagon'un planlama eksikliğinden ve Bağdat'ın düşmesinden sonra sıkıyönetim bildirisini reddetmesi sunulmuştur. Ferguson ve kurgucuları; Chad Beck ve Cindy Lee söylenen şeyin doğruluğunu yargılamak amacıyla çelişkileri vurgulayan bir sıraya göre filmi kurgulamıştır (Spence ve Navarro, 2011: 175).

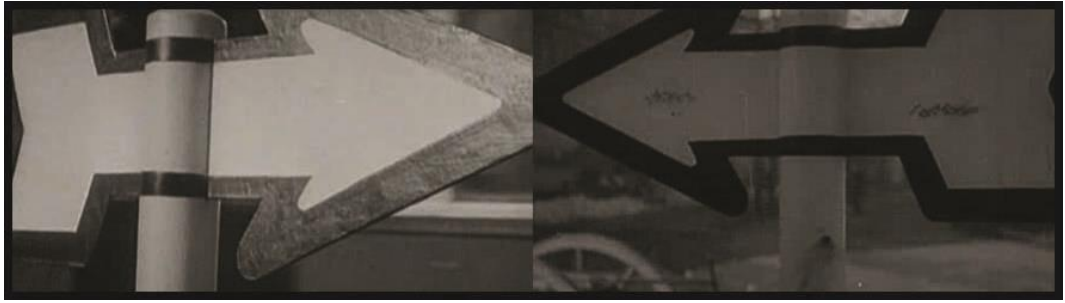


Şekil 25: *No End in Sight* (2007) bölünmüş ekran

Belgesellerdeki kurgu düzenlemeleri her zaman bu kadar karmaşık olmayabilir. Belgesellerde, kesmenin en yaygın yolu bir çekimden diğerine ilerlemektir. Ancak, süreklilik sadece çekim ölçeklerinin uyumunda aranmaz. Devamlılık belgeselin dayandığı bir ilke değildir ancak, devamlılık kurmaca olmayan sanatında da önemli bir parçasıdır. Pare Lorentz'in *The River* (1938) belgeselinde, estetik ve biçimsel yapılar filmin argümanını oluşturmuştur. Filmden kütüklerin sıralanması, örneğin, kerestenin yontulma eksenlerinin yakın çekimi ve batıya doğru genişletilen mevcut kerestenin bütünlüğünü öven yorum ile başlamıştır. Sonra yorum durduğu için, çerçevenin sol köşesinden çerçevenin sağ içine doğru çaprazlama düşen bir ağacın uzak çekimi gösterilmiştir. Daha sonra sağdan sola, diğer çapraz boyunca, sık ormanda zıt yönden düşen ağaçların iki çekimi kurgulanmıştır. Ardından uzun çekimde ağaç, soldan sağa doğru tekrar nehrin içine suya vuruyormuş gibi sunulmuştur. Ağaç kesme (kesip taşıma) kutlaması sadece canlı müzikle değil, aynı zamanda tempolu kurguyla oluşturulan çerçevelerle sunulmuştur.

Sıralama ağaçlarla ve kütüklerle dolu ekranın birkaç çekiminin hemen ardından testere ağzı boyunca geçen kütüklerin çok yakın üç çekimiyle başlamıştır. Geçişler hızlıca değişen görüntülerde kesilmiştir. Ağaç kesmeden sonra, filmin daha yavaş bir kısmında, siyah ağaç kökleri üzerinde yavaş panoramik çekim ile hüznü çağrıştıran görüntüler kurgulanmıştır. Filmde anlatıcı son olarak ağaçların isimlerini listelemiştir: kara ladin ve Norveç çamı, kızıl meşe ve *shag bark hickory* kabuklu Kuzey Amerika ceviz ağacı... Bu sıralamalara, zamansal ve mekansal yerler dahil edilmiştir. Bu düzenleme filmin kurgusal sürekliliğini bozmuştur. Ancak duygusal ve mantıksal ilişkiler bu nedenle anlaşılır hale gelmiştir. *The River* zaman ve mekanın sürekliliğini ihlal ederek, izleyicileri duygusal ve mantıksal bağları oluşturmaya davet etmiştir (Spence ve Navarro, 2011: 171-173).

Belgeselde, benzer görüntülerin kurgulanması kadar, zıt yönlü görüntülerin kurgulanması da görsel anlamı güçlendiren bir yöntem olarak kullanılabilir. Ruttmann kent yaşamındaki huzursuzlukları, karşıtlıkları zıt yönlü nesnelere ard arda kurgulayarak oluşturmuştur. Zıt yönde giden hayvanlar, kavga eden hayvanlar ve zıt yönlü tabelalar gibi. Belgeselde, zıt yönlü nesnelere yinelenerek kurgulanması simgesel bir anlam yaratmıştır.



Şekil 26: *Berlin Kent Senfonisi* (1927) zıt yönlü görsellerin kurguda kullanımı

Berlin Kent Senfonisi belgeselinin başlangıç sekansı, bir trenin hareketiyle başlamış ardından tren rayları ve trenin tekerleklerinin yakın planına geçilmiştir. Görüntüler giderek hızlanmıştır. Bir başka sahnede de köprünün üzerindeki kadın denize bakarken gösterilmiştir. Önce deniz üst açıdan çerçevelenmiş sonra kadının korkan yüz ifadesi ve ardından kamera kaydırdan aşağıya süzülürken görüntülenmiştir. Belgeselin bütününde, Sovyet kurgusunun etkileri gözlemlenmiştir. Özellikle Eisenstein'in ritmik ve metrik kurgu yöntemleri filmde sıklıkla tekrarlanmıştır.



Şekil 27: Berlin Kent Senfonisi (1927) başlangıç sekansı ve kurgu



Şekil 28: Berlin Kent Senfonisi (1927) kurgu

Kuzeyli Nanook belgeselinde, avlanan fokun parçalandığı sahnede, aksiyon uzun bir genel çekimde gösterilmiştir. Bu uzun çekimin arasına kurt köpeğinin görüntüleri konarak açlık duygusu vurgulanmıştır.



Şekil 29: Kuzeyli Nanook (1922)

Microcosmos belgeselinde grafik eşlemenin farklı bir türü kullanılmıştır. İlk görüntüde dal üzerinde bulunan tırtıl, kafasını kaldırarak daireler çizerken gösterilmiş, ikinci görüntüdeyse, *slow motion* çekimde bitkinin dal etrafındaki hareketlerine kesme yapılmıştır. Bu yolla yönetmen, görüntü içindeki nesnenin grafik özelliğinden yararlanmıştır. Filmin ilerleyen sekanslarında benzer uygulamalar kullanılmıştır.



Şekil 30: *Microcosmos* (1996) tırtıl ve bitkinin grafiksel uyumu



Şekil 31: *Microcosmos* (1996) çiçeklerin hareket uyumu

Microcosmos'ta kullanılan bir diğer kurgu yöntemi de (*Jump cut*)¹² atlamalı kurgudur. Filmde ölü zamanın atılması olarak da ifade edilen atlamalı kurgu; Fransız Yeni Dalga akımı ile öne çıkmıştır. Sinema-gerçek ve dolaysız-sinema akımlarının ilk çıktığı dönemde röportajlarda sıkça kullanılmıştır. *Microcosmos* belgeselinde, yumurtasından çıkan böceğin kendi kabuklarını yediği sahnede atlamalı kurgu tercih edilmiştir. Belgeselin ilerleyen sekanslarında da benzer örnekler uygulanmıştır.



Şekil 32: *Microcosmos* (1996) atlamalı kurgu

¹² *Jump cut*'ın yaygın Türkçe kullanımı "atlamalı kurgu"dur. Bazı kaynaklarda "sıçramalı kurgu" olarak da kullanılmaktadır. Çalışmada "atlamalı kurgu" kavramı uygun görülmüştür.

Belgeselde Görüntü Geçişleri

Temel görüntü geçiş yöntemleri; kesme, zincirleme, kararma ve açılma, bulanıklaşma ve netleşme, donma, bindirme, silinme, iris ve ani pan olmak üzere dokuz tanedir (Toprak, 2013: 48). Belgesellerin genelinde en çok kullanılan geçiş türü kesmedir. Ancak kesme dışında, iki çekimi birbirine bağlamak için farklı geçişler de tercih edilebilir. *Berlin Kent Senfonisinin* birçok sahnesinde zincirleme noktalama burjuva ve işçi sınıfının yaşamlarının geçtiği binalar, sokaklar ve mekanlar arası geçişte sıklıkla kullanılmıştır. Vertov ise silme, zincirleme gibi temel görüntü geçişlerini uzun planları birleştirirken tercih etmiştir.



Şekil 33: *Berlin Kent Senfonisi* (1927) zincirleme geçiş



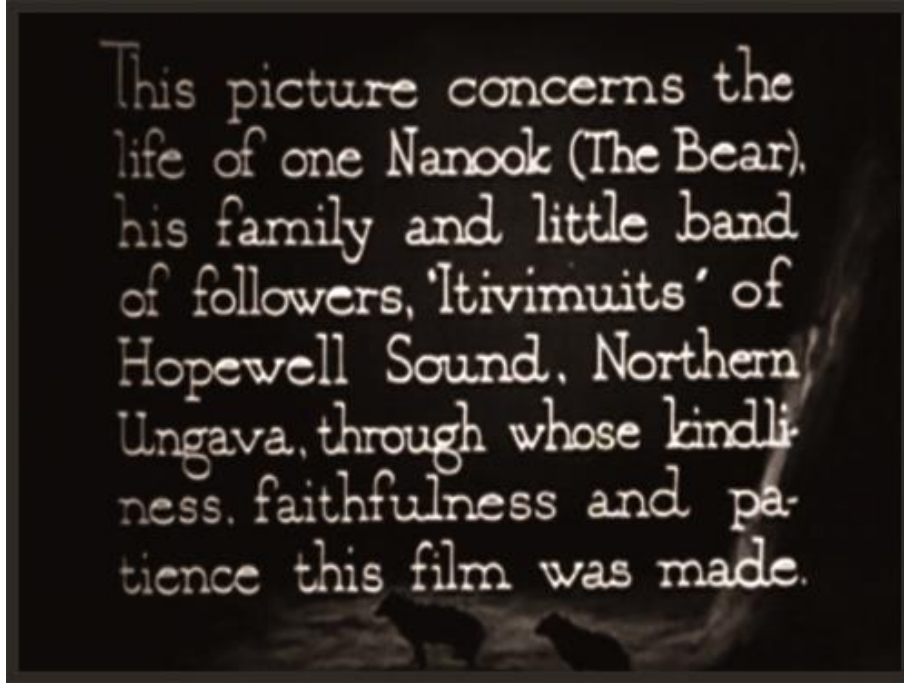
Şekil 34: *Vertov Kameralı Adam* (1929) bindirme örneği



Şekil 35: *Vertov Kameralı Adam* (1929) çoklu bindirme örneği

Grafik ve Ara Yazı Kullanımı

Kuzeyli Nanook belgeselinin çekildiği dönem, sessiz sinema dönemidir. Bu nedenle belgeselde ara yazılar sıklıkla kullanılmıştır. Ancak, sesin sinemaya katılmasıyla ara yazının kullanımı giderek azalmıştır.



Şekil 36: *Kuzeyli Nanook* (1922) ara yazı

Belgeselde hareketli görüntü yerine; donuk kare, grafik veya fotoğraf tercih edilebilir. Bu uygulamaların belki de ilki, *Kuzeyli Nanook* belgeselinde kullanılmıştır. *Nanook*'ta öykülenen mekan, temsili bir harita ile sunulmuştur. *Berlin Kent Senfonisi*'nde de, görsel düzenlemeler dışında, grafik ve animasyonlar kullanılmıştır. Berlin halkı için toplumsal yaşamın bir parçası olan gazetenin, hazırlanışı ve dağıtım aşamaları detaylı olarak verilmiştir. Gazetede yer alan haber ve haber başlıkları grafik animasyon teknikleri kullanılarak görselleştirilmiştir.



Şekil 37: *Kuzeyli Nanook* (1922) grafik kullanımı



Şekil 38: *Berlin Kent Senfonisi* (1927) gazete kúpürü üstünde hareketli görsel

Belgeselde kurgunun özellikleri şu şekilde özetlenebilir:

- Devamlılık temel bir ilke değildir, ancak kurgulanan görüntülerin gerçekliği yansıtması gerekir. Çünkü izleyiciler görsel devamlılıktan çok, görsel gerçekliğe odaklanmıştır.
- Tek başına anlam taşımayan görüntüler, farklı görüntülerle bağlanarak sembolik anlamlar oluşturabilir. (Sovyet kurgu modeli)
- Tek başına anlam taşımayan görüntüler, dış ses yardımıyla anlam kazanabilir.
- Derleme kurgu tercih edilebilir. (Fotoğraf, belge, analizler vb.)
- Eleştirel bir gerçeklik yaratmak için efektlerden yararlanılabilir (İzleyicileri gerçeklikten uzaklaştırmayacak oranda).
- *Continuity editing* (devamlılık kurgusu) gibi, *complexity editing* (karmaşık kurgu) yöntemleri de kullanılabilir (*jump cut*, *match cut*¹³, derleme kurgu, *split screen*¹⁴ vb).
- Kurguda, ara çekimler (*cut-away*) dış ses veya dış müzik yardımıyla sunulabilir.

Değerlendirme

Kuzeyli Nanook, *Kameralı Adam*, *İradenin Zaferi* ve şehir senfonileri (*Berlin*, *Yağmur*, *Sadece Saatler*) filmleriyle başlayan belgesel sinema, giderek daha çok kaynaktan beslenmeye (dolaysız sinema ve sinema gerçek gibi) başlamış ve kendi anlatım yöntemlerini geliştirmiştir. Akımlar ve dönemler arasında kimi zaman belgesel ve kurmaca yakınlaşmıştır. Bu yakınlaşmadan; *docu-drama*, *rockumentary* ve sahte belgesel gibi melezler türemiştir. Ancak belgesel “gerçeğin yaratıcı bir biçimde işlenmesi” misyonunu terk etmemiştir. Anlatısını gerçeklikten inşa eden belgesel sinema, mizansenini oluşturmak için gerçek yaşamın içindeki anlara odaklanmıştır. Belgesel sinemacılar; profesyonel oyuncular, dramatik anlatılar ve uzun diyaloglar yerine, yaşamın içindeki gerçek kişilere, doğal diyaloglara ve anlamını gerçeklikten inşa eden derin anlatılara odaklanmıştır. Bu bağlamda belgeselin gerçeklikten oluşan anlatı yapısı, sinematografik tercihlerin (görüntüleme ve kurgu gibi) bir yansımaları sunar. Aynı zamanda bu yaklaşım kurmacanın çalışma alanında da yer almaktadır.

¹³ *Match cut*, uyum kurgusu olarak da kullanılmaktadır. *Match cut* da birbirine benzeyen iki nesne ya da kişi fiziksel benzerliklerinden yararlanılarak, geçiş yöntemi olarak kullanılır.

¹⁴ Türkçe kaynaklarda “bölünmüş ekran” kavramı da kullanılmaktadır.

2. KURMACA SİNEMA VE ANLATIM YÖNTEMLERİ

Bu bölümde kurmaca sinemanın özellikleri incelenmiştir. Kurmacanın geleneksel öyküleme modeli Aristotelyen yapıyla ilişkilendirilmiş ve Brechtyen yapılarla alternatif akımlar karşılaştırılmıştır.

2.1 Aristotelyen Yapı ve Kurmaca ilişkisi

Batı'da sanat üzerine düşünmenin tarihi, ondokuzuncu yüzyılın romantizmine değin uzanır. İdealar kuramının tersine giden ve öykülemeyi yana kesin tavır koyan Aristoteles, Platoncu öğretinin katılığına karşı mutlu bir ağırlık olarak kendini dayatmıştır. Aristoteles, yalnızca akıl ve duyguyla algılanabilen dünya arasındaki ayrılığı reddetmekle kalmamış, doğaya sanatsal olarak öyküyle zevk arasında ortaklık kurmuştur. Aristoteles'e göre; epos ve tragedya, komedyalar, dithyrambik şiir, flüt sanatının büyük bir kısmı birer taklittirler, mimesislerdir. Fakat taklit olan, mimesis olan yalnız bu adı geçen sanatlar değil, diğer tüm sanatlarda mimesise dayanır (aktaran Tunalı, 2012: 98). "Mimesis Aristoteles için önemli ve temel bir faaliyettir; o kadar ki, insanın homo-sapiens olarak meydana getirdiği her şeyin; kültürün, bilginin, sanatın temelinde hep bu mimesis bulunur" (2012: 98).

Mimesis taklit ya da bir kopya faaliyeti değildir. Nitekim bu görüşü Aristoteles *Poetika* da şöyle tanımlamıştır;

"Hikayenin gerek düzenlenmesinde gerekse dil yönünden işlenmesinde düzenleyen, her şeyi kontret olarak göz önüne koymalıdır. Eğer olayları, sanki gerçekten meydana gelirken onlarla beraber (onları bizzat görmüş) gibi mümkün olduğu kadar açık bir şekilde gözünün önüne getirirse, o zaman en uygun şekli, kolayca bulur" (2012: 102).

Bu açıdan, kurmacanın mimesis ile olan ilişkisi bir yaratma faaliyeti olarak ele alınabilir. Örneğin, gerçek yaşamda hoşumuza gitmeyen bir olay, sinema perdesinde izlediğimizde hoşumuza gidebilir. Savaş, şiddet, cinsellik gibi negatif temalar gerçek hayatımızda hoş karşılanmayabilir. Ancak film izlerken haz alınabilir. Gerçekte hoşumuza gitmeyen bir objenin bir mimesis objesi olunca hoşumuza gitmesi, Aristoteles estetiğinin en can alıcı noktasıdır (Tunalı, 2012: 103).

Kurmacanın mimetik gücü, kendi dilinin gerçekçi bir anlayışını doğrulama isteğiyle oluşmuştur. Pasolini'nin ortaya koyduğu gibi; "O halde sinema, gerçekliğin yazılı dilinden başka bir şey değildir... Bu onun ne öznel ne de sembolik olduğunu gösterir; dolayısıyla o gerçeklik üzerinden temsil eder" (aktaran Pezzella, 2006: 44).

Bu görüşün bir benzeri, belgesel için de öne sürülebilir. Örneğin, bir tarihi mekanın belgesel tasvirini, yani gerçekliğin parçalarıyla uyumlu bir kopyasını üretmek istiyorsak, bu bir dereceye kadar yapılabilir. Kamerayı belli bir çerçeveye ayarlayarak tarihi mekanın ortasına koyarsak ve gerçek zamandaki nesnel durumunu çekebiliriz. Bu durumda saf nesnellik sadık bir yeniden üretim olması gerekirken tam tersi meydana gelmiş olur. İzleyici, çerçeveye girip çıkan insanların ve nesnelerin karmaşasını, sadece kısa ömürlü parçalardan oluşmuş eylemleri ve ulaşılamaz bir yaşama dönük jestleri izler. Bu durumda rastgele seçilmiş bir çerçeve de saf gerçekliği oluşturmaz. Mimesis ister gerçeğe, isterse de hayali olana yönelmiş olsun, bütün objeler mimetik veya poetik bir realite ortaya koyar (Tunalı, 2012: 102).

Aristoteles sanatçının mimetik faaliyetinin karşısına, sanat eserini seyreden, sanat eserini algılayan, süjede meydana gelen bir başka faaliyet ortaya koymuştur. Bu süjede meydana gelen faaliyete Aristoteles katharsis (arınma) adını vermiştir (Tunalı, 2012: 106). Bu bağlamda mimetik faaliyetler, izleyicilerde meydana gelen bir katharsis faaliyeti ile tamamlanmaktadır. Kurmacada, izleyiciler katharsis aşamasına yoğunlaşmaktadır.

Aristoteles'in mimesisi savunan yaklaşımı; şiir, roman, edebiyat ve tiyatrodan çağdaş sinemaya kadar devam etmiştir. Sinema perdesindeki görüntü bedenden yoksundur, ışık ve gölgeden oluşmuş bir simülakrdan ibarettir, ama yine de seyirci kameranın az ya da çok geçmiş bir zamanda, gerçek yaşamdan çektiği bedenleri, jestleri ve nesnelere ayırt edecek hiçbir şey olmasa da, gerçekliğin bazı değerlerini ona atfetmeye ikna edilir (Pezzella, 2006: 39). Bu bağlamda kurmacada, kendi modern tekniklerinin derinliklerinde mimetik bir gücün varlığından etkilenmiştir.

2.2 Kurmaca ve Ana Akım Sinema

Kurmaca birçok biçimde tanımlanmıştır: öykülü film, kurmaca, hayale dayalı film gibi. Ancak, kurmacanın tanımı da belgesel gibi çoğu durumda bulanıklaşmıştır. Doğru bir tanım için kurmacanın Aristoteles'ten beri gelen öykülü yapısı incelenebilir.

Uysal, kurmacayı şu şekilde tanımlamıştır:

“Tüm bu türlerin üzerinde, onları doğuran bir ana örnekçe olması gerekir; buna öykülü film adını verelim ve tanımını yapmaya çalışalım: Öykülü film, bireysel kişiler olarak kabul edilen insanların davranışlarının sunumudur. Aristoteles'in *Poetika*'da bunu, eylem içindeki insanların yansıtılması, taklidi olarak tanımlamıştır. Ancak böylesi bir tanımlama, yine insanların eylemlerinin, davranışlarının betimlenmesi olarak düşünebileceğimiz tarih disiplinini de içine almaktadır. Öykülü filmin işlediği, ele aldığı eylemlerin geniş ölçüde yazarın hayal gücünün tasarladığı, uydurduğu eylemler oluşunu belirtir. Bir başka deyişle, bu eylemlerin belli başlı niteliği, gerçeklikten kaynaklansalar da, büyük ölçüde hayali oluşlarıdır. Oysa tarihin gereği olan eylemler, belirtiler, kanıtlar, belgeler gerçek ve somut olmak zorundadırlar” (2012: 17).

Genel ifadeyle kurmaca, bireysel insan varlıklarının eylemlerinin, düşüncelerinin ve davranışlarının öyküsünü sunan filmler olarak tanımlanmıştır. İlk bakışta kurmacada en önemli unsur gözlerimizin önünde cereyan ettiğini gördüğümüz öyküymüş gibi görünür. Öykülemeci şema, genellikle, dengeli bir başlangıcı öngörür, daha sonra bir çatışkı ya da çatışkılar dizisine dönüşür ve en sonunda uyumlu bir duruma gelir (Pezzella, 2006: 57).

Alfred Hitchcock'un kurmaca için; “sıkıcı parçaları kesip çıkarılmış yaşam tanımlaması” 1930 ile 1940'lı yıllar boyunca Hollywood da doruk noktasına erişen kurmacanın en yerinde ifadesini sunar (Armes, 2011: 93).

Bu bağlamda, ana akım sinema genel anlamda bir estetiği temsil eder. Bu estetik burjuva sinema estetiği olarak ifade edilmiştir. Hollywood sineması “*narrative*” yani anlatan bir sinema olma özelliğiyle tanımlanmıştır. Parkan, Hollywood sinemasının estetik anlayışını şöyle özetlemiştir; “Plot/senaryo bir öykü anlatır. Öykü ilkece üç aşamalı bir düzlemde hareket eder: kurulu düzen, kurulu düzenin bozulması ve düzenin yeniden kurulması. Genellikle olması gereken, beklenmedik, sıra dışı bir olay girişte bu düzeni bozar” (2004: 14).

Bu doğrusal yapı Hollywood'un *Altın Çağ*'ndan günümüze kadar gelmiştir. Ancak, bu yapının temelleri 1900'lere dayanmaktadır. 1904'ten itibaren kurmaca sinema, ticari endüstride film yapımının en önemli biçimi haline gelmiştir. 1903'te Edwin. S. Porter klasik Amerikan sinemasının ilk örneği olan *Büyük Tren Soygunu* (*The Great Train Robbery*) filmini çekmiştir. Filmde paralel anlatı biçimi kullanılmıştır. Bu yöntem Amerikan sinemasında uzun yıllar tercih edilmiştir. 1915'te David W. Griffith, *Bir Ulusun Doğuşu* (*The Birth of a Nation*, 1915) da ilk kez yakın planlar kullanmıştır (Bordwell ve Thompson, 2012: 459).

Griffith, *Intolerance* (1916) filminin Babil kentine yapılan saldırıyı gösteren sahnelerinde, insanların yüksek bir duvarın tepesinden yere düşmesini göstermiştir. Bu iki çekimde yapılmıştır. İlk çekim, küçük bir figürün duvarın tepesinden fırlatılıp boşluğa düştüğünü gösteren bir uzak çekimdir. Griffith, birinci çekimden ikinciye uygun bir anda kesme yaparak, gerçekte olmamış tam bir eylemin, izleyiciye, çok canlı bir izlenimini sunmuştur (Uysal, 2012: 63).

"Griffith, çekim ölçeklerini belli bir kurala göre ve bütün içinde birbirini izleyen bir süreklilik olarak kullanmıştır. O, çekim ölçeklerine göre çekimleri bir filmde ard ardına sıralarken çok rahat davranmıştır. O güne kadar izleyenler, tiyatro ya da sahne gösterilerinden gelen bir alışkanlık sonucu, sahneyi bir bütün olarak, yani genel çekim ölçeğinde görmüştür. Oysa Griffith farklı bir şey sunmuştur. Onun sunduğu şey, olayın sadece bütün olarak, yani genel çekim ölçeğinde değil, sinemaya özgü bir çerçeveleme düzenlemesidir" (Kılıç, 2006: 224).

Griffith'in kurmacaya katkıları, öykü anlatma dışında, soyut kavramları da ortaya koymada etkili olmuştur. Sinema artık öykünün değil, kavramların, düşüncelerin taşıyıcısı olmuştur. Kurmacanın yarattığı ilk büyüleme, onun, izleyicilere mutlak narsistliğinde yolculuk yapmak için sunduğu öyküdür. Öykünün olabildiğince görünmez olan ve minimize edilen kurgusu, starların güven veren ve tanıdık yüzleri; mimesisten katharsise uzanan aşamaya geçişi kolaylaştırmıştır.

Birinci bölümde belgesel başlığında ele alınan, Flaherty ve Vertov'un çalışmaları dolaylı olarak öyküyü görmezden gelmiştir. Ancak belgesel sinemacılarda, her parçanın yerli yerinde olduğu, fazlalıkların atıldığı, eksiklerin, gereksiz şeylerin bulunmadığı bir biçim yaratmıştır. Bu biçimsel tür kendi öyküsünü gerçeklikten oluşturmuştur. Bu bağlamda, belgeselinde kurmaca gibi mimesise dayandığı sonucuna varılabilir. Aynı dönemde, farklı coğrafyalarda belgesel ve kurmaca sinemacılar ortak paydada birleşmiştir. Kurmacada Porter ve Griffith; belgeselde Flaherty ve Vertov yeni anlatım yöntemleri geliştirmeye çalışmıştır.

2.3 Brecht Estetiđi ve Sinemada Yabancılařtırma

Estetik sözcüđü, Grekçe “*aisthesis* ya da *aisthanesthai*” sözünden gelmiştir. *Aisthesis* sözcüđü, duyum, duyulur algı anlamına geldiđi gibi *aisthanesthai* sözcüđü de, duyu ile algılamak anlamına gelir. Estetik bu anlamda duyulur algının, duyusallığın sağladığı bilgi ile ilgili bilim olduđu düşünölmüştür (Tunalı, 2007: 13).

Estetikle ilgili birçok görüş ortaya atılmıştır. Estetiđin asıl kurucusu Kant olarak görölmüştür. Ancak estetiđin konu ve sınırlarını ilk çizmeye çalıřan Baumgarten olmuştur (Jimenez, 2008: 19). Baumgarten’a göre estetik; “bir çeřit mantıktır, onun deyimini ile “mantığın küçükkızkardeři”dir. Mantığın yukarı (düşünsel) bilginin yetkinliğini, dođruluđu (hakikat) arařtırmasına paralel olarak, estetik de, ařađı (duyusal) bilginin dođruluđunu yani güzelliđi arařtırır” (aktaran Tunalı, 2007: 14-15).

Sinemada estetik, uzun yıllar Aristoteles’ten beri gelen mimetik yapıyla iliřkilendirilmiştir. Uysal’a göre: “Sinemada bir filmi izlerken karakterler ile aynı olayları yařadığımızı, onlarla sevinip üzüldüğümüzü ve korktuğumuzu biliriz. Biz onların tüm duygularını duyarız. Böylece, bařka birisinin duygusal yařantısını fark etme ve yařama biçiminde soyutlanır, genelleřtirilirse, bir özdeřleyim (empati) örneđine dönüşmüş olur” (2012: 7). Sinemada Aristoteles’ten beri gelen öyküli yapı özdeřleřtirmeyle iliřkilendirilmiştir. Bu estetik anlayıř, dönemler içinde deđiřerek sinemaya hakim olmuştur. Ancak, dönemler içinde de karřı sinemalar ve karřı estetik anlayıřlar sinemayı etkilemiştir (Parkan, 2004: 23).

Bu bağlamda ele alınan Brecht estetiđi, 1930’larda epik tiyatro’da ortaya çıkmıştır. Brecht estetiđi olarak tanımlanan kuramın fikir babası Bertolt Brecht’tir. Brecht estetiđinin kökeninde, Aristoteles’in *Poetika* adlı yapıtında tragedyanın işlevine iliřkin olarak ortaya attığı ve binlerce yıldır gösteri sanatlarında kullanılmakta olan “katharsis” kavramının seyirci için tehlikeli bir kavram olduđu düşüncesi yatar (Parkan, 2004: 48).

Bertolt Brecht sinemada deđil, tiyatrodaki çalıřmalar yapmıştır. 1920’lerden itibaren Brecht oyunlar yazmış kendi epik tiyatro kuramını geliřtirmiştir. Örneđin, *Üç Kuruřluk Opera*’da Brecht oyuna, oyunu icra etmeyi isteyebilecek ve genel olarak tiyatroya ilgi duyan insanlara yöneltilen bir dizi ifadeyi dahil etmiştir (Wayne, 2011: 50). Böylece tiyatro bir eleřtiri alanı haline gelmiştir. Brecht’in kuramında, eleřtiri tiyatronun kendisine yönelmiştir. Eleřtiri geleneksel oyunculuk biçimleri ve sahne tasarımlarına yönelik geliřmiştir. Brecht geleneksel tiyatroya karřı yabancılařtırma

yöntemlerini savunmuştur. Bu bağlamda eleştiri, izleyicilerin geleneksel rolünü de etkilemiştir. Brecht tiyatro sahnesinin bundan böyle yaşamın yanıltıcı bir diliminin oynanma alanı olmaması gerektiğinde ısrar etmiştir (Wayne, 2011: 51).

Brecht'in kuramı tiyatrodaki yaşam bulmuştur. Ancak, kuram sonrasında bir karşı sanat yaklaşımı olarak sinemayı etkilemiştir. Özellikle Brecht'in yabancılaştırma yöntemleri, ana akım sinemaya karşı bir model geliştirilmesini sağlamıştır (Brecht, 2012: 63).

Brecht, oyunun akışını kırmak için, birçok yabancılaştırma yöntemi kullanmıştır. Bu yöntemleri, Parkan kitabında sekiz temel kavramda özetlemiştir:

1) *Naivete*: Brecht'in estetik kuramının temelini bu kavram oluşturur. Epik tiyatrodaki seyirci karşısına çıkarılan yapıtın konusu, insanlar arasındaki toplumsal ilişkilerden oluşan bir örgüdür. Olağandışı bir gözle görülmediği sürece, alışılmadık nitelik taşıyan böylesine bir yapıtın kavranılması düşünülemez. İnsanlar arasındaki toplumsal ilişkilerin illüzyon yaratan bir form ya da görünüş haline gelmiş olduğu düşünülürse, gerçeği açıklama ve dönüştürme hedefine yönelik estetik uygulamanın temel koşulunun böylesine bir bilimsel *naivete* olduğu anlaşılır.

2) Mesel çalışması: Mesel bir yapıtın ilk bakışta ve düz bir okumayla bulgulanması mümkün olmayan toplumsal anlamıdır. Mesel çalışması boyunca sürdürülen naiv tutum aracılığıyla toplumlar ve insanlar arası ilişkileri yöneten yasalar tanınır kılınır.

3) Epizodik anlatım: Özdeşleşmeye dayalı dramatik anlatıma karşılık, epizodik anlatımda özdeşleşme denetim altına alınmıştır. İzleyiciler özdeşleşmeyle tutsak edilmemiştir. Bir başka deyişle, özdeşleştirme izleyicileri katharsise götürecektir boyutlara ulaşmamıştır.

4) *Gestus*: Beyaz perdede oyuncular rolünün sahne üzerinde sözle ifade ettiği bütün duygu ve düşüncelere katılmak zorunda değildir. Bu bağlamda, söze dayalı ve ona uygun bir taklit çağdaş bir oyunculuk anlayışı değildir ve izleyicilere eleştirel bir bakış açısı getirmez.

5) Yabancılaştırma: Bir olayı ya da karakteri yabancılaştırmak, onu öncelikle kendiliğinden, görünür şeklinden uzaklaştırıp, şaşkınlık ve merak uyandıracak bir duruma sokmaktır. Yabancılaştırma, oyuncuların yanı sıra ışık, ses, görüntü, dekor, kostüm, makyaj gibi sinemasal tekniklerin tümünde kullanılabilir.

6) Tarihselleştirme: Tarihselleştirme, mesel çalışmasıyla elde edilmiş toplumsal anlamın, tarihsel boyutunu vermenin sanatsal aracı olarak tanımlanmıştır.

7) Anlatımcı yapı: Yaşamın realitesi, sanatın realitesini yönlendirmelidir. İzleyicilerin deneyimleri, yapıtın içinde betimlemeler yoluyla yer almalı ve yaşamın realitesi tarafından yönlendirilen sanatın realitesiyle çatışarak, algısal bilgi düzeyinden bilimsel bilgi düzeyine sıçratılacaktır. Böylece, izleyiciler betimlemeye dayalı olmayan bu yapıyla özdeşleşmediği için aktif bir konuma gelerek, eleştirel bir tutum alır.

8) Göstermecî oyunculuk: Bu anlayışta, oyuncular ile izleyiciler arasındaki bağlantı telkinle değil, başka yollardan gerçekleştirilmelidir. Oyunculuk, özdeşleşmeyi tümüyle reddetmeyip, sadece denetim altına almayı sağlayacak diyalektik bir oyunculuk anlayışı düzeyinde gelişmelidir (Parkan, 2004: 50-68).

Bu yöntemler, Brecht'in yazdığı, Slatan Dudow'un yönettiği; *Kuhle Wampe oder Wem gehört die Welt?* (1932) filminde irdelenmiştir. Filmde kahraman ve çözüm yoktur. Film dünyanın dayanışma yoluyla iyileştirilebileceği önerisiyle bitmiştir (Wayne, 2011: 54). Filmde görüntü ve ses birbirine zıt olarak oluşturulmuştur. Böylece izleyicilerin öykünün içinde kaybolması yerine eleştirel düşünmeye sevk edilmiştir. Ayrıca filmde, oyuna dayalı sahneler dışında, gerçek yaşam durumlarının kullanılması da bir yabancılaştırma biçimi oluşturmuştur. Bu bağlamda, belgeselin gerçekliği ile Brecht estetiğinin kaynaştığı düşünülebilir. Birinci bölümde ele alınan Dziga Vertov, Alberto Cavalcanti, Walter Ruttmann ve Joris Ivens'in kullandığı yöntemlerle Brecht'in estetik anlayışı, benzerlik göstermiştir. Bu örnekler; yeni bir estetik çizginin oluşmasına katkıda bulunmuştur.

2.4 Yeni Gerçekçilik Akımı (Neo Realismo)

İtalyan Yeni Gerçekçiliği günümüz sinemasındaki gerçekçiliğin çıkış noktası olarak kabul edilir. Bu akıma Yeni Gerçekçilik denilmesinin nedeni sinemada daha önceden gerçekçi yöntemlerin kullanılmış olmasıdır (İri, 2010: 32). Savaş sonu İtalya'sında edebiyatla başlayan "verismo" akımı, gerçeği tüm olarak ancak kendisinin yansıttığı iddiasıyla ortaya çıkmıştır. Yeni Gerçekçilik, bu akımın sinemaya intikal etmesiyle varlık kazanmıştır. Onaran'a göre; "Yeni Gerçekçilik sinemadaki bütün gerçekçilik akımlarının, bu arada en çok; Fransız doğalcılığı, Sovyet toplumcu sineması, İngiliz Belgesel Okulu ve İtalyan edebiyatındaki *verismo* (gerçekçilik) akımının savaş sonrası İtalyası'nın bütün toplumsal sorunlarına uygulanışından meydana gelmiştir" (1999: 131). Bu bağlamda, birinci bölümde ele alınan belgesel sinemacılar da, ilk gerçekçiler olarak görülebilir.

İtalyan sinemacılar, savaş sonrası ortaya çıkan kaos, işsizlik, açlık, yoksulluk ve faşizme karşı yeni bir sinema yaratmaya çalışmıştır. Bu sinemanın merkezinde ise, gerçekçilik vardır. Yeni Gerçekçi sinemacılar, yaşamın gerçeğe en yakın görünümünü yakalayıp sunmayı amaçladıklarından, stüdyo yapaylığına, ünlü oyunculara, alışagelmış senaryolara, karşı çıkmıştır (İri, 2010: 33).

Gerçekçiliğin sürekliliğini sağlamaya çalışan Yeni Gerçekçiler, kurgudan ve dışavurumculuktan kaçınmış, uzun ve kesintisiz çekimler kullanmıştır. Yeni Gerçekçi sinemacı Zavattini, en büyük düşünün herhangi bir adamın yaşamının doksan dakikasını kesintisiz çekmek olduğunu söylemiştir. Bu, filmlere belgesel ve kurmaca karışımı vermek isteyen sinemacılara engel değildir. Çünkü Yeni Gerçekçiler, gerçekçiliği belgeselin o andalığını taklit için kullanmıştır. Ayrıca, Yeni Gerçekçiler olabildiğince az profesyonel oyuncu kullanmıştır. Zavattini amatör oyuncu kullanımı için; “Yaşamlarına doğrudan katılabileceğim, canlı karakterleri, gerçekliği vermek için kullanırsam duygularım moralman daha güçlü, daha etkili ve daha yararlı hale gelir” diye yorumlamıştır (İri, 2010: 34).

Amatör oyuncu kullanımı, ayrıntı çekimler yerine, bel ve boy çekimlerin tercih edilmesine neden olmuştur. Çünkü profesyonel olmayan oyuncular kamera karşısına ilk kez çıkmıştır. Bu bağlamda, bu filmler birinci bölümde ele alınan sinema gerçek filmleriyle de benzerlikler taşımıştır. Kurgunun yapısı, öykünün kurulumu, mekanların sunumu, çekim ölçekleri ve uzun çekimlerin fazlalığı gibi ortak biçimsel özellikler kullanılmıştır. Sinema gerçek akım, her ne kadar 1960'larda Fransada hakim olmuşsa da, yeni gerçekçi akımdan etkilenmiştir (Kovacs, 2010: 295).

Yeni Gerçekçi mizansen gerçek mekanlara bağlıdır ve akımın görüntü çalışması belgesellerin ham kabalığı yönünde eğilim göstermiştir. Rosselini negatif ham film parçalarını sokak fotoğrafçılarından satın aldığını ve *Roma Açık Şehir*'in (1945) büyük bölümünün farklı görüntüsel nitelikleri olan filmlerle çektiğini söylemiştir (Bordwell ve Thompson, 2012: 473).

Biryıldız'a göre: “Öykülemeler gevşektir, dolaysız olarak tüm öyküleyici kalıplara bağlanmamıştır. Ön gereksinimli mutlu sonlar bırakılmış; hayatın acı tecrübesine yakınlık kural haline gelmiştir” (2000: 67). Yeni Gerçekçiler kameralarını gerçek mekanlara götürmüş, doğal ışık ve ses kullanmış, karakterlerini sentetik yollarla güzelleştirmekten kaçınmış ve yıldızların dikkatlice hesaplanmış üsluplarından sakınmak için sık sık profesyonel olmayan, genç tanınmayan oyuncular kullanmıştır. Roberto Rosselini *Roma Açık Şehir*'in çoğu sahnesinde gerçek mekanlar kullanmıştır. Almanların boşalttıkları apartman sakinlerini

canlandırılanlar sıradan Romalıdır (Nochimson, 2013: 160). Rossellini'nin bu filmde rol verdiği az sayıda profesyonel oyuncudan biri olan Anna Magnani (Pina) tek yıldız oyuncudur. Ancak, o da filmin ortalarında öldürülmüştür. Ana akım sinemada yıldızlar filmin sonuna kadar yaşarlar ya da ölseler bile bu filmin sonunda zirve anında gerçekleşir. Filmin ortalarında Pina'nın ölümünün yarattığı şok bize Yeni Gerçekçi gündem hakkında bilgi vermiştir. Yeni Gerçekçilik bireyleri, etraflarındaki toplumsal ve kültürel baskıları görmezden gelerek anlatmayı reddetmiştir. Bu nedenle Yeni Gerçekçilik sıklıkla *pathos*, yani aşırı duygusal etki kullanmakla eleştirilmiştir. Bu akım derdini anlatmak için basit kutuplaşmalara, iyi ve kötü arasındaki belirgin zıtlıklara dayanmakla suçlanmıştır. Ancak, Vittorio De Sica'nın *Bisiklet Hırsızları*'nda (1948) basit kutuplardan bahsedilmeyebilir. Çünkü, Antonio'nun hem sempati yarattığı hem de suça karıştığı söylenebilir. Dahası, Antonio'nun bisikletini çalan kişinin Antonio'dan bile daha büyük dertleri vardır. Bu karmaşıklık filmin finalinde, yani tam da Hollywood'da olay örgüsünün basitleştiği noktada inşa edilmiştir (Nochimson, 2013: 165). Ana akım sinemada, filmin sonunda kazananlar ve kaybedenler açıkça ortaya konur. Ancak, *Bisiklet Hırsızları*'nın finalinde, Antonio ve Bruno sokağın kalabalığına karışmış ve gelecekleri belirsiz bırakılmıştır.

Bisiklet Hırsızları'ndaki öyküleme ve gerçekçilik ulusal sinemaları da etkilemiştir. Örneğin, Yılmaz Güney'in *Umut* (1970) filminin, *Bisiklet Hırsızları*'nın (1948) öyküsüyle benzerlik taşıdığı öne sürülebilir. Filmde arabacılık (faytonculuk) yapan Cabbar karakteri kıt kanaat geçinirken gösterilmiştir. Filmin ilerleyen sekanslarının birinde; Cabbar'ın geçimini sağladığı atlarından birine araba çarpar. Öykünün devamında, Cabbar'ın yeni bir at ve fayton almak için düzenle mücadelesi konu edilmiştir. Cabbar da, Antonio gibi düzen tarafından sürekli susturulmuştur. Bu bağlamda, Yeni Gerçekçilik akımının farklı coğrafyalarda ve farklı dönemlerde etkili olduğu sonucuna varılabilir.



Şekil 39: *Umut* (1970)

Bisiklet Hırsızları (1948)

De Sica *Umberto D* (1952)'de Yeni Gerçekçiliğin farklı bir biçimini sergilemiştir. İtalyan Yeni Gerçekçiliği, geliştikçe biçim değiştirmiş, hikayelerini İtalyan toplumunun en alt sınıfının çemberinden çıkartmış ve Yeni Gerçekçi kameranın dikkati orta ve üst sınıflara çevirmiştir. Bir diğer Yeni Gerçekçi yönetmen Luchino Visconti *Yer Sarsılıyor* (1948) filminde amatör oyuncular kullanmıştır. Visconti profesyonel oyuncu kullanmadığı gibi Sicilya taşrasının ham güzelliğini belgeleyerek ve köyün evlerinin içinden, meydanlarından ve açıklıklarından faydalanarak her sahneyi Acitrezza'da, gerçek mekanda çekmiştir (Nochimson, 2013: 166). Burjuva bir aileden gelen Visconti daha sonraki filmlerinde üst sınıfın çöküşünü anlatan filmler yapmıştır. *Yer Sarsılıyor*'dan sonra Yeni Gerçekçi sayılacak tek filmi *Rocco Kardeşler*'dir (İri, 2010: 42).

Yeni Gerçekçilik akımın genel özelliklerini şu şekilde özetlenebilir:

- Amatör oyuncu kullanımı
- Toplumsal ama basit yalın temalar
- Son derece yalın karmaşık olmayan çekim açıları (özellikle boy ve genel çekim)
- Sade bir kurgu
- Belgesele yakın doğal ışıklandırma
- Gerçekçi öyküler

2.5 Yeni Dalga Akımı

Yeni Dalga akımının başlangıç noktası, 1951 yılında Andre Bazin tarafından çıkartılan *Cahiers du Cinema* dergisinin çıkışıyla anılmıştır. Bazin Katolik düşünür Emmenuel Mounier'den etkilenmiştir. Bazin'in gerçeğin asıl sürekliliğini yakalama, dolayısıyla kurguyu kullanmama konusundaki tutumu; François Truffaut ve Jean Luc Godard'ı etkilemiştir. Yeni Dalga'nın kuramsal temelleri ise, Alexandre Astruc'un 1948'de ortaya attığı "*Camera Stylo*" (*kamera-kalem*) kavramına dayanır (İri, 2010: 47).

Yeni Dalga yönetmenleri, gerçek yaşamın akışına olabildiğince müdahale etmeyecek bir sinema dili arayışına girmiştir. Yeni Dalga yönetmenleri, Yeni Gerçekçilere (özellikle Rossellini'ye) özenmiştir ve stüdyo film yapımının tersine, kendilerine mizansen olarak Paris'teki ve civarındaki gerçek mekanları tercih etmiştir. Dış mekanda çekim yapmak kural haline gelmiştir (Bordwell ve Thompson, 2012: 476).

Bu akımda, görüntüleme de değişmiştir. Kamera, karakterleri izlemek ya da bir mekan içindeki ilişkilerin izlerini sürmek için bol miktarda pan ve kaydırma hareketi yapmıştır. Dahası, dış mekanda ucuz bir şekilde çekim yapmak ve esnek çalışmak için el kameraları kullanılmıştır. Aynı dönemde belgeselcilerde sinema gerçek ve dolaysız sinema tarzlarında çalışmıştır. Birinci bölümde ele alınan, sinema gerçek ve dolaysız sinema örnekleri biçimsel olarak Yeni Dalgayla benzerlik taşımıştır.

İri, Yeni Dalga sinemacıların özelliklerini şöyle özetlemiştir:

"Doğrusal zamana karşı çıkmaları, yani zaman içinde ileri ve geri büyük sıçramalar yapmaları, öykü bütünlüğüne önem vermemeleri, eliptik bir anlatım yeğleyerek, anlam bozulmaksızın öykünün bazı öğelerini dışarıda bırakmaları; aynı film içinde kendilerini hiç kısıtlamadan belgesel yapıntıya dek çeşitli sinema stillerini kullanmaları; çekim sırasında doğaçlamaya önem vermeleri: Yeni Dalga yönetmenlerin ortak özelliklerini oluşturmuştur" (2010: 48).

Biryıldız'a göre; "Fransa'da birçok sinemacı Yeni Dalga'da çalışmış fakat sadece üç yönetmen en kompleks filmleri oluşturmuştur: Alain Resnais, François Truffaut ve Jean Luc Godard" (2000: 92). Godard Yeni Dalgayı tüm dünyaya kabul ettiren *Serseri Aşıklar* (1960) filmini çekmiştir. Öykü gerçek bir olaydan yola çıkılarak Truffaut tarafından tasarlanmıştır. Film stüdyo dışında çekilmiş ve olabildiğince doğal ışık kullanılmıştır. Kamera ayağı ve şaryo kullanmaktan kaçınılmıştır. Buna

karşın kamera hareketleri ya kamera omuzda kullanılarak ya da kameraman tekerlekli sandalyeye oturtularak sağlanmıştır. Filmde senaryo kopuktur, tamam değildir ve yinelemeler kullanılmıştır. Savaş'a göre: "Godard'ın *Sersemi Aşıklar* filmi, biçeminde taşıdığı yeniliğin özünde paradoks olduğu söylenebilir. Söz konusu bu paradoksun nedeni ise kurmaca olanla gerçeklik arasındaki ayırım, gerilimdir" (2003: 200).

François Truffaut, Yeni Dalga hareketinin öncülleri arasında görülmüştür. Ancak bir yönetmen olarak Truffaut, hiçbir zaman ve yerde klasik biçime karşı çıkan bir eleştirmen olduğu kadar radikal olamamıştır. Truffaut'un filmlerini tanımlayan kişisel kendini ifade etmenin niteliği onun sinema kariyerinde başından sonuna değil, yalnızca başlangıçta, özellikle *400 Darbe*'de (1959) vardır. Truffaut atlamalar, ironik anlatısal göndermeler, hızlandırılmış devinim kullandıysa da, onun anlatısı ve görsel stili ilk iki filminden sonra, giderek muhafazakarlaşmıştır (Kovacs, 2010: 183).

Yeni Dalga yönetmenlerinden Alain Resnais ise, *camero stylo*'yu farklı bir biçimde kullanmıştır. Resnais, *Hiroşima Sevgilim* (1959) filmine kadar kısa filmler ve belgeseller çekmiştir. Resnais *Hiroşima Sevgilim*'de, geçmiş ile şimdiki anın, rüya ile gerçeğin kompleks bağlantılarını oluşturmuş ve genelde insan tecrübesinin ayrı parçaları olarak düşünülenleri biraraya getirmeye çalışmıştır. *Hiroşima Sevgilim*'de kadın karakterin uyuyan Japon sevgilisinin elini tutmasını, eski Alman sevgilisinin aynı tür görüntüsü izlemiştir. Geçmiş, şimdiki zaman olmuş, gerçek hafızaya kazanmıştır (Biryıldız, 2000: 98).

Resnais'in diğer önemli filmi *Mon Oncle Damerique* (1980) yapısal olarak en karmaşık filmidir. Bir yandan bir bilim adamının doğrudan kameraya yaptığı açıklamalar içerir, öte yandan değişik toplumsal katmanlardan üç ayrı karakteri ilgilendiren bir öykü anlatılmıştır. Karmaşıklığı arttıran bir diğer özellik de, karakterlerin kendilerini fantezilerinde özdeşleştirdikleri film yıldızlarının görüldüğü siyah-beyaz film parçalarının filme katılmasıyla oluşmuştur. Filmde, bilimsel yorumlar, bunlara ilişkin belgesel görüntüler, sonradan birleşse de üç ayrı öykü ve siyah-beyaz film parçaları ana akım sinemanın ötesinde bir karmaşıklıkta işlenmiştir.

Yeni Dalga akımında, Aristotelyen dramaturji terkedilmiştir. Bu yeni dramaturji, mantıksal olarak özdeşleşim ve duygusal süreçleri ortadan kaldırmasa da, bunları sınırlayan ve yanlarına düşünsel süreçleri yerleştiren bir yapıda gelişmiştir. Daha doğrusu bu yapı, Brechtien anlamda "yabancılaştırma etkileri" olarak işlev görmüştür. Filmlerde süreksizlik hakimdir, bu nedenle *jump cut*'lar (atlamalı kurgu) sıklıkla kullanılmıştır. *Jump cut* Yeni Dalga akımıyla özdeşleşmiştir.

Genel olarak Yeni Dalga'nın 1968'de sona erdiği düşünölmüştür. Ancak, Yeni Dalga'nın kalıcı etkisi çağdaş sinemada etkili olmaya devam etmiştir. Bu bağlamda ele alınan *Dogma 95* manifestosunda, Yeni Dalga'nın etkilerinin devam ettiği düşünölebilir.

2.6 Akımlar Sonrası Çağdaş Sinema

İtalyan Yeni Gerçekçiliği 1950'lerde, Fransız Yeni Dalga akımı ise 1968'lerde etkisini kaybetmiştir. Ancak bu akımlar dünyanın başka yerlerinde gerçekçi film yapımının kalıcı bir parçası haline gelmiştir. Yeni Gerçekçilik akımı, dünya sinemasını yenilikçi set tasarımı yaklaşımıyla etkilemiştir. Yeni Dalga sayesinde ise, mekanda çekim, profesyonel olmayan oyunculara ve doğal ışığa duyulan ilgi artmıştır (Nochimson, 2013: 64).

Bu akımlar sonrası sinemacılar, yeni dil arayışlarına girmiş ve manifestolar yayınlamaya devam etmiştir. Başlıkta, bu arayışlardan *Dogma 95* manifestosu incelenmiştir.

2.6.1 Akımlar Sonrası Çağdaş Sinema ve *Dogma 95* manifestosu

Çağdaş sinema biçiminin ilk örnekleri, Michelangelo Antonioni'nin filmlerinde görölmüştür. Antonioni'nin *Çığlık* (1957) ve sonraki filmlerinde her şey saf bir estetik yüzey üzerinde temsil edilmiştir. Filmlerinde, uzun çekimlerin olduğu sert düzenlemeler ve bazı durumlarda karmaşık ve uzun kamera hareketleri önemli rol oynamıştır. Antonioni'nin gezinen karakterlerinin arka planı olarak manzaraları kullanması onun stilinin en dikkat çekici unsurlarından biri olmuştur (Kovacs, 2010: 157-158). Antonioni gibi Bergman da sinemasal dil yaratmak için farklı yöntemler geliştirmiştir. Bergman, Antonioni'den farklı olarak manzara kullanımına ve dış çekimlere fazla yönelmemiştir. Onun filmleri çoğunlukla iç mekamlarda geçmiştir ve yakın ve yarı genel çekimler kullanmıştır. Bergman'ın üslubu İskandinav film geleneğinin etkilerini sunmuştur. Bu nedenle, kadrajında boş mekanlar yer almıştır ancak görüntü gerilim ve dram doludur. Andrei Tarkovski ise, çağdaş sinemada çok nadir görölen ve genellikle yapısalcı avangard filmlerde bulunan bir düzenleme mantığı kullanmıştır. Tarkovski uzun çekimleri ve yavaş kamera hareketlerini tercih etmiştir.

Tarkovski'nin uzun çekim üslubunun en dikkate değer örneklerinden bazıları *Ayna* (1975) filminde kullanılmıştır. Tarkovski gerçeküstücü düzenleme ile belgesel tarzı yan yana getirmiştir. *Ayna*'daki stil aynı anda devamlı ve parçalıdır; gerçekçidir ve yapay bir şekilde teatral ve dekoratiftir (Kovacs, 2010: 414).

Tarkovski *Ayna* filmi için;

"...çünkü her şeye karşın, kurmaca ve belgesel öğelerin aklımdan geçirdiğim gibi organik olarak birbirine bağlanmayacağını hissetmiştim. Bu iki öge birbiriyle daha çok çatışma halindeydi ve onların kurgusu bana salt biçimsel, spekülâtif ve ideolojik bir birleşmiş gibi geliyordu, yani son derece şüpheli bir birlik. Bunun nedeni her iki ögenin de birbirinden uzak malzeme taslaklarıyla, belirlenmesiydi. Değişik gerilim altındaki farklı zamanlar söz konusuydu: konuşmanın belgesel kesinlikteki gerçek zamanı ile yazarın, kurmaca yoluyla yeniden ürettiği anılardan oluşan episodlardaki zaman. Ayrıca bütün bunların Jean Rouch'un sinema gerçeğine benzeme olasılığı vardı ki, bunu da hiç istemiyordum. Biçim bozukluğuna uğramış, öznel zamandan gerçek, belgesel zamana geçişler bana her zaman son derece şüpheli, sıradan ve oldukça tek düze gelmiştir. İki ayrı düzlemde çekilmiş filmin kurgulanmasına karşı çıkmakla, kurmaca ve belgesel malzemenin kurgulanması esas olarak olanaksızdır demek istemiyorum. Aksine, kanımca özellikle *Ayna*'da haftanın olayları belgesellerinden yapılan alıntılarla, sinema sahneleri arasında son derece doğal gözükken bir karışım elde edilmişti"

diye belirtmiştir (1986: 139).

Antonioni, Tarkovski ve Bergman gibi ilk çağdaşlar; ana akım sinemaya karşı, gerçekçi ve saf bir sinema yaratmaya çalışmıştır. Ancak 1970'lerden bu yana sinemada radikal bir çıkış gerçekleşmemiştir. Manifestolar sinemada büyük uyanışları beraberinde getiren mihenk taşlarıdır. Gelenekselin tek düzeliğine karşı, ileriye sürüklerler. Danimarkalı yönetmen Lars von Trier'in hazırladığı manifesto bu açıdan önemli bir örnektir.

"Manifesto, Yeni Dalga'ya yer veriyor ve bu akımın amacının doğru, ancak kullanıldığı aracı yanlış olduğunu iddia ederek Yeni Dalga'nın bireyselliği yüceltmesine ve auteur kavramına karşı çıkıyor. Dogma sinemasının bireysel bir sinema olmadığını, filmleri tek biçim içine sokmak gerektiğini ilan ediyordu. Bu tek tipliği sağlamak için Dogma filmi çeken yönetmenler, on maddeden oluşan birçok kısıtlama getiren Erdem Yemini'ne uymak zorundaydılar" (Topçu, 2013: 193).

Dogma 95 manifestosunun kapitalizm karşıtı bir duruşu vardır. Dogma kuralları üretim biçimine ve otoriteye (Hollywood sinemasına) yöneliktir. Bu bağlamda, Dogma 95 filmleri ana akım sinemanın film yapım standartlarına karşı bir üretim sistemi önermiştir.

Dogma 95 manifestosunda, kamera aktüel olarak kullanılmış, film renkli ve 35 mm formatında çekilmiş (bu kural daha sonra filmin dijital ile çekilebileceği ama 35 mm gösterilmesi gerektiği şeklinde düzeltilmiştir), mizansenin önemli unsurları yasaklanmış, gerçek mekanda çekim yapma ve mekandaki eşyalarla yetinme şartı getirilmiştir. Danimarkalı yönetmenler, Dogma kurallarıyla saf sinemayı elde etmeyi amaçlamıştır (Topçu, 2013: 193).

Dogma'da anlatım yöntemi gerçeklik üzerinden kurulmuştur. Dogma kuralları, auteur sinemasına karşısında yer almıştır. Auteur sineması yönetmene merkezi bir rol biçtiği için gerçeğin arayışını tehdit etmiştir. Kameranın aktüel kullanımı, dekor ve setin yasaklanması, yönetmen kontrolünü azaltarak gerçeği kendi görüşüyle sunmasını zorlaştırmıştır. Manifestonun amacı yönetmeni bu güçlerinden arındırarak daha iyi öykü, daha iyi oyunculuk gibi şeylere odaklanmayı sağlamıştır (Topçu, 2013: 209).

Dogma 95 manifestosu kurmaca için önerilmiştir. Dogma tarzının gerçekçi yönü belgeselin uzun yıllardır önerdiği bir biçimdir. Dogma 95 akımının ortaya attığı düşünceler; belgesel bölümünde yer alan Dziga Vertov'un manifestosundan, sinema-gerçek ve dolaysız sinema akımlarına kadar uzanmıştır (Topçu, 2013: 203). Dogma'nın sunduğu görsellik ve gerçeklik izlenimi, belgeseli çağırıştırır. Manifestonun vurguladığı saf görüntü gerçekliği ve kurallar (aktüel kamera, atlamalı kurgu, doğal ses, aydınlatma, dijital kamera kullanımı), kurmaca için çelişkili görünmüştür. Dogma'nın önerdiği anlatım yöntemleri, izleyicilerde özdeşleşmeyi kırmak için kullanılmıştır. Bu anlatım yöntemleri geçmişte, belgesellerde ve belgeseli taklit eden (*Mockumentary*, *Verite Soap Opera*) filmlerde de kullanılmıştır. Tüm Dogma kurallarına uymasa da, görsel estetiğiyle; Çağdaş Türk Sinemasında da örnekler gözlemlenmektedir. Orhan Eskiköy ve Özgür Doğan'ın *İki Dil Bir Bavul* (2008), Pelin Esmer'in *11'e 10 kala* (2009), Aslı Özge'nin *Köprüdekiler* (2009) filmleri, Dogma filmlerine benzerlik gösteren belgesel yapıda çekilmiştir.



Şekil 40: Orhan Eskiköy ve Özgür Doğan *İki Dil Bir Bavul* (2008)

2.7 Kurmaca Sinemada Anlatım Yöntemleri ve Gerçekçilik

Çalışmanın kurmaca akımlar bölümünde; 1950'lerde İtalya'da ortaya çıkan ve Fransa'da gelişen gerçekçilik arayışları incelenmiştir. Bu bölümde, sinemasal gerçekçilik ve anlatım yöntemleri özetlenmiştir. Della Volpe'ye göre; işin teknik ve biçimsel yanı, dil yanı filmi yorumlayan tarafından hep ayrı bir konu olarak ele alınmıştır. Anlatılan öykü öne çıkarılıp, filmin içeriği ayrıcalıklı bir yere konmuştur. Eleştirmenin ve seyircinin dikkati, filmin konusu, anlattığı olaylar üzerine yoğunlaşmıştır. Aynı zamanda bu tutum, öykünün film haline gelirken geçirdiği çeşitli işlemleri ihmal etmiştir. Anlatı yapısı, aydınlatma, oyuncuların çalışması, kurgu, kamera kullanımı ve ses gibi unsurlar önemsenmemiştir (aktaran Vincenti, 2008: 129-130). Kurmacada gerçekçilik kavramını incelemek için öncelikle bu anlatım unsurlarının incelenmesi gerekir. Bu başlıkta; kurmaca anlatım yöntemleri, gerçekçilikle ilişkilendirilerek özetlenmiştir.

2.7.1 Kurmacada Öyküleme

Bazılarının, söylem, dramatik kuruluş diye adlandırdığı anlatı; söz konusu öykünün anlatış biçimiyle ilgilidir (Chion, 2003: 79). Anlatıda, öykülemeledeki detayların nasıl biçimlendiğine, nasıl bir iletişim sağlandığına ve izleyicilere nasıl bir anlam ilettiğine vurgu yapılır (Hunt, 2012: 30). Anlatı (*Narrative*) teorisyeni Tzvetan Todorov senaryoyu tanımlarken, anlatıyı üç aşamaya ayırmıştır: denge durumu, bu dengenin bir olay nedeniyle bozulması ve dengenin yeniden sağlanmasına yönelik başarılı çaba. Todorov'a göre bir aşamadan diğerine geçiş, anlatının "dönüm noktası" olarak adlandırılmıştır. Bu dönüm noktalarında, önemli olaylar anlatı eyleminin yönünü değiştirir (aktaran Buckland, 2010: 39).

Nijat Özön'e göre; "bu dengenin bozulması, yani bunalımların, çatışmanın ortaya çıkması anlatının olgusunu oluşturur. Kurmaca, bu çeşit olguların birbiri ardından sıralanışıyla oluşmuştur" (2008: 122). Bob Foss'a göre; "sergileme çatışmalara ilişkin koşulların sunulmasıdır. Çatışmanın başlangıç noktası, dengenin bozulduğu, artı ve eksi güçlerin birbirlerine karşı tepki göstermeye başladığı, zincirleme tepkilerin oluşmasına yol açtığı noktadır" (2009: 154). Çatışma kavramı dramatik öyküyü oluşturan unsurdur. Öyküde, hakikat her zaman gerçek kahramanın (*protagonist*) yanındadır. Bunun bilincinde olan karşıt karakter (*antagonist*) hakikati çarpıtmaya çalışır. Çoğu zaman kahraman da karşıtı da aynı hakikatten endişe duyar. Öyküde, kahraman ile karşıt kişilik birbirlerine ne kadar denk olursa aralarındaki çatışma da o kadar büyük olur. Kahramanın kendi sıradan dünyasından en çok değer verdiği ve *antagonistin* kazanması durumunda kahramanın kaybedecek olduğu şeyler, erkenden ve açıkça sunulursa, kahraman açısından nelerin tehlikede olduğu ortaya çıkar. Öyküde çatışma yoksa bunun sebebi ya kahraman açısından tehlikede olan şeyler zayıf tanımlanmıştır. Ya da *antagonist* yeterince tehditkar değildir (Landau ve Frederick, 2011: 68-73). Griffith'ten beri ana akım sinema, bu öykü modeline doğrudan ya da dolaylı olarak sadık kalmıştır. David Bordwell ve Kristin Thompson "Film Sanatı" isimli kitapta bu öykü modelini "Klasik Anlatı"¹⁵ olarak tanımlamıştır (2012: 396).

¹⁵ Neden-sonuca dayalı öyküleme modeli.

Klasik anlatı örneklerinden; Hitchcock'un *North by Northwest* (1959) filminde, nedensel bütünlük sağlanarak, olay örgüsü yaratılmıştır. Filmde, sürekli şüpheli beklenti ve sürprizi öne çıkan bir anlatım sunulmuştur. Hitchcock, tek bir sahne içinde şüpheli beklenti oluşturmak için sınırlanmamış anlatıyı da kullanmıştır. Filmin neden-sonuç mantığı klasik anlatı yapısının bir başka ilkesini de göstermiştir: "Final". Filmin finali Rushmore Dağı'na oyulmuş başkan yüzleri önündeki takip ile son bulmuştur.



Şekil 41: *North by Northwest* (1959)

Kovacs'a göre; "Klasik sahne önceki sahneden sarkan neden-sonuç gelişmelerini sürdürür ya da bunlara son verirken, aynı zamanda gelecekteki gelişmeler için yeni nedensel yollar açar. Göreceli olarak bir noktadan diğerine doğru giden düz bir hat olarak kavranan doğrusallığın öykünün tam olarak anlaşılmasıyla yakın ilişkisi vardır (2009: 83). Olay örgüsünün doğrusallığı öykünün başında sunulan sorunun çözümüyle ilişkilidir. Filmin sonunda başlangıca göre daha fazla bilgi edinilir ancak olay örgüsünü ilerleten ana sorunun çözüldüğünü asla bilmediğimiz öyküler de vardır. Bu durumda öykü finalde bir çözüm olmadan kendi başlangıcına döner.

Kovacs bu tür öyküler için "dairesel ya da spiral anlatı" terimlerini kullanmıştır. Bu öykü modelleri, geleneksel öykü biçimlerine, alternatif olarak ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda önceki başlıklarda işlenmiş Brechtien yapı ve akımlar; kurmacada, geleneksel anlatıya alternatif yeni modeller sunmuştur.

“Çağdaş sinemada olay örgüsünden, yani olayların neden-sonuç ilişkisi ile birleştirilmesinden, uzaklaşıldığını gözlemliyoruz ve sözünü edeceğimiz yapı ağırlığı mekana, çevreye veriyor; mekanla karakterler arasında sıkı bir ilişki var, geleneksel sinemada olduğu gibi yalnızca karakterleri içinde barındıran bir yer değil mekan, onlara ışık tutan bir anlamı var. Anlatının çevreyle birleşmesi ilkin, çağdaş sinemanın başlangıcı sayabileceğimiz Yeni Gerçekçilerde (1945) görülüyor ve 1960’ların İtalya’daki yönetmenlerinin çoğu bu gelenekten gelme” (Uysal, 2012: 32).

Jean Luc Godard’ın *Serseri Aşıklar* (1960) filmi, Kovacs’ın ve Uysal’ın önerdiği dairesel veya parçalı anlatı yapılarına örnek verilebilir. *Serseri Aşıklar* filminin, anlatı ve biçimi geleneksel kurmaca yapılarla zıtlık içermiştir. Klasik anlatı modelinde öykü anlatımının kuralları, anlatıyla netlik ve birlik yönünde ilerlemiştir. *Serseri Aşıklar*’da, anlatı tersine uyumsuz ve rastgele sunulmuştur. Kısa sahnelerin çoğu, büyük ölçüde hedeflerle ilişkisizdir, filmin devamında görünüşte ilgisiz diyalogların olduğu sahneler takip etmiştir. Filmin yirmi iki sekansından çoğu dört dakika ya da daha az sürmüştür. Olay örgüsünü başlatan olay olan trafik polisinin öldürülmesi çok eksiltili (*elliptical*) bir tarzda çekilmiştir. Bu stilistik garip gerçekçilik, hareketli Paris’te film çekmenin belgesel kabalığına uymuştur (Bordwell ve Thompson, 2012: 409).

Serseri Aşıklar filminden sonra da çağdaş sinemacılar alternatif öykü yapılarını sıkça kullanmıştır. Bu açıdan Wong Kar Wai’nin *Chungking Express* (1994) filmi örneklenebilir. Filmde iki farklı öykü iç içe değil, yan yana kullanılmıştır. Birinci öyküde, kız arkadaşından ayrılmış polis memurunun uyuşturucu satıcısı bir kadına aşık olması anlatılmıştır. Bu öykünün içinden ikinci öyküye geçilmiştir. İkinci öyküde de hostes kız arkadaşından ayrılan ikinci polis memurunun büfede çalışan bir kızla olan aşkı sunulmuştur. Birinci öykü, Hong Kong’un Kowloon yarımadasında; Chungking Mansion’da, ucuz otellerin, dükkânların ve Hint restoranlarının bulunduğu semtlerde geçmiştir. İkinci öykü ise, aşkın yaşanabildiği ve devriyedeki polisin hafif yiyecekler için ara verebildiği Midnight Express’te sunulmuştur. Filmin İngilizce adı iki öyküde geçen mekanların isimlerinden oluşmuştur. Geleneksel anlatı açısından iki öykü birbirine zıt oluşturulmuştur. İki polis memurunun da aşk ilişkileri biter: her biri şans eseri bir kadınla tanışır; hızlı ya da yavaşça her biri bir kadına bağlanır ve aniden ayrılır. Yeme içme alışkanlıkları; iki öykü içinde merkezdedir ve bu Chungking konakları boyunca yapılan hızlı kaydırma çekimlerde ve müşterilerin doldurduğu kafelerde daha baştan ilan edilmiştir.

Birinci öyküde polis memuru, ananas konservelerini toplayıp kız arkadaşını bekler ve her gün bir tane son kullanma tarihi 1 Mayıs olan konserve alır. Son gün sakladığı 30 konserve kutusunun hepsini yer. Benzer biçimde ikinci öyküdeki polis memuru her zaman Midnight Express'te şefin salatasını sipariş eder ve sürekli konserve sardalya yer. Yiyecek motifi erkeklerin değişime yönelik tutumlarını tanımlamıştır. Ayrıca iki bölümde de el kamerası sıkça kullanılmış, öykünün sürekliliği müzik ve dış ses yardımıyla sağlanmıştır (Bordwell ve Thompson, 2012: 418-420). Nochimson'a göre; "Wong filme tamamlanmamış bir senaryoyla başlamıştır, oyuncular ve malzemeleri keşfettikçe senaryoda değişikliklere gitmiştir" (2013: 334). Bu nedenle, *Chungking Express*'de aksiyon hatları nedensel olarak ilişkili sunulmamıştır.



Şekil 42: Birinci öyküdeki karakterler *Chungking Express* (1994)



Şekil 43: İkinci öyküdeki karakterler *Chungking Express* (1994)

2.7.2 Kurmacada Görüntüleme

Tiyatroda izleyiciler sahnenin karşısında oturur ve sahnenin sağının solunun, önünün arkasının farkındadır. Yönler mekanda tüm oyun boyunca sabittir, değişmez. Sinemanın ilk yıllarında öykülü filmler, kamera önünde oynanan tiyatro sahneleri gibi çekilmiştir. (Brown, 2011: 7). Bu gelenekten ilerleyen dönemlerde vazgeçilmiştir. Sinemada üç boyutlu dünya, iki boyutlu bir sahne çerçevesinin içine yansır. Çerçeve insan gözü gibi hareket eder, istediği nesne ve kişilere odaklanır. Kamera hareketlidir, yön duygumuzu görsel düzenlemeler ve kamera kullanımı belirler. Çağdaş sinemada yönetmenler, gerçeğin en saf haline ulaşmak ve kadrajı belirlerken müdahaleyi ortadan kaldırmak için çeşitli deneyler yapabilir. Örneğin, Danimarkalı yönetmen Lars Von Trier, *Emret Komutanım (The Boss of it All, 2006)* filminde kamerasının etkisini en aza indirmeyi denemiştir. Kadrajın bir bilgisayar programı sayesinde rasgele belirlenmesini sağlayan “Automavision” tekniğini kullanarak kamerasının film üzerindeki etkisini azaltmaya çalışmıştır (Demoğlu, 2010: 33). Ancak bu yöntem bile saf gerçekçiliği yansıtmamıştır. Aynı mekan ve zamanda bulunan iki kişinin bir olayı algılaması bile aynı olmayabilir. Kameranın konumu gibi, kişilerin bakış açıları da gerçekliği yeniden yaratabilir.

Görsel Düzenleme ve Kamera Kullanımı

Sinemada görsel düzenlemenin amacı, izleyicilerin dikkatinin örgütlenmesi ve yönetilmesidir. Sıradan bir kamera açısıyla yapılan çekimlerin izleyiciler üzerinde kalıcı bir etkisi yoktur. Ancak, özgün ve kusursuz bir görsel düzenleme izleyicilerin dikkatini sürdürür (Mükerrem, 2012: 38).

Kurmacada karakterleri çözümlenmek gerektiğinde orta çekim tercih edilir. Orta ölçekle düzenlenen alandaki karakterler, dekorasyon ve ortamın öteki bileşenleri ayrıntılarıyla ortaya çıkar. Belgeselde ise, orta çekim herhangi bir işletmedeki araç gereç ve işlemleri sergileyebileceği gibi, ortamı ve eyleme katılan kişileri gösterebilir. Kurmacada çekim ölçeklerine ilişkin kararlar önceden planlanır. Belgeselde ise, çekim ölçekleri çoğunlukla çekim yapılırken kararlaştırılır (Mükerrem, 2012: 69). Kurmacada görsel düzenleme kararı, filmin konusu ve türüyle ilişkilidir. Psikolojik ve dramatik yapımlarda çoğunlukla yakın plan tercih edilir. Yakın planın amacı, izleyicilerle oyuncular arasında özdeşleştirme duygusunu en üst düzeye çıkarmasıdır. Mükerrem’e göre;” sinemada yakın çekim hayatın akışından alınmış bir zaman parçasıdır. Bu zaman parçası, kahraman ile diğer kişiler ya da nesnelere arasındaki neden sonuç ilişkilerinin bıraktığı izleri barındırır” (2012: 71).

Tarihi ve manzara ağırlıklı filmlerde, uzak çekimler tercih edilir. Konusu doğa olan bazı belgesellerde ise, tele objektifler aracılığıyla yapılmış çekimler kullanılabilir. Çağdaş sinemada görsel malzemenin güçlü olması, en önemli özelliktir. Anlatım gücü yüksek görüntüler, gerçekliğe zarar vermediği sürece tercih edilebilir. Bu bağlamda, sekansın ya da filmin bütününe yayılan gerçek zamanlı çekimler tercih edilir. Bu tekniklerden biri plan-sekansdır. Plan sekans, sahne bir koreografi gibi düzenlenerek tek planda çekilir. Aslında bu bir genel sahnedir ama genel sahnede araya açılma çekimler girdiği halde plan sekans böyle bir şey olmaz (Brown, 2011: 31).

Plan sekans, kurmaca sinemacılara, görsel düzenlemeyi çekim sırasında yapma fırsatı vermiştir. Yönetmenler, dramatik yapıyı uzun plan sekanslar kullanarak oluşturmuştur. Plan sekans, genellikle geniş açılı objektifler kullanılır. Uzun odaklı merceklerle yapılan çekimlerde, perspektif çizgileri geniş açı yaparak ufka uzanır. Bu durum ortaya, uzayın sıra dışı bir imgesel yorumunu çıkarır. Uzak odaklı merceklerin bu özellikleri sayesinde, gerçeklikten uzak imgelerin yer aldığı kompozisyonlar yaratılır (Mükerrem, 2012: 82). Kurmaca için bu olağan bir durumdur. Ancak, belgeselde böyle bir biçim bozulması genelde tercih edilmez.

Plan sekans; Michelangelo Antonioni, Andrei Tarkovsky, Theo Angelopoulos, Ingmar Bergman ve Kenji Mizoguchi gibi kurmaca yönetmenlerce sıklıkla tercih edilmiştir. Andrei Tarkovsky, ülkesinden uzakta bir Rus şairi anlatan *Nostalghia* (1983) filminin final sahnesinde, uzun bir plan sekans kullanmıştır.



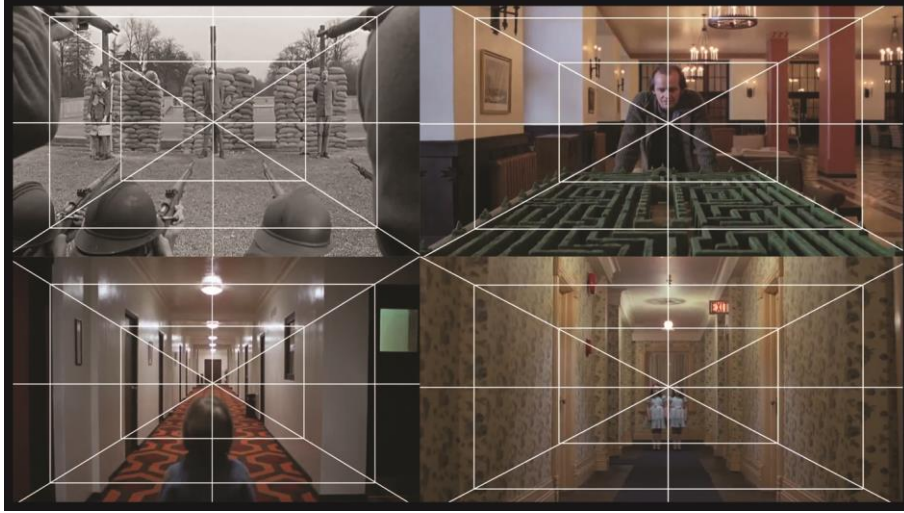
Şekil 44: Andrei Tarkovsky *Nostalghia* (1983) plan sekans örneği

Kurmacada, bazı görsel düzenlemeler dramatik etki yaratmak için vurgulanabilir. Eğik çerçeve (*Dutch tilt*, Hollanda çerçevesi) gerilim filmlerinde tercih edilebilir. Alt açı oyuncuların gücünü ve otoritesini ortaya koyabilir, üst açı ise zayıflık hissi uyandırabilir. Kameranın açısı kadar, çerçeve içi düzenlemede dramatik etki verebilir. Bu bağlamda, kurmacada çerçeve içinde ön/arka ilişkisi kurulabilir. Çerçeve içinde önde duran nesne, izleyicilere daha yakındır. Oyuncular veya cansız nesnelerin çerçevenin önünde veya arkasında bulunması farklı anlamlara gelebilir. Örneğin Alfred Hitchcock *Notorious* (1946) filminde, kompozisyon oluştururken ön-arka ilişkisini kullanmıştır. Filmde vurgu yüzünü görmediğimiz çerçevenin önündeki oyuncuya odaklanmıştır.



Şekil 45: Alfred Hitchcock *Notorious* (1946)

Ön/arka ilişkisi dışında, bir diğer görsel düzenleme yöntemi de perspektifle oynamaktır. Perspektif çizimler yapmanın kurallarını ilk kez, Brunelleschi'nin kendinden önceki gözlemlerini inceleyen mimar ve ressam Leon Battista Alberti (1406-1472) ortaya koymuştur (Brown, 2011: 44). Kurmacada çizgisel perspektifler oluşturmak, görsel düzenleme için tercih edilebilir. Stanley Kubrick, filmlerinin neredeyse tümünde çizgisel perspektife uygun çekimler kullanmıştır.



Şekil 46: Stanley Kubrick filmleri ve çizgisel perspektif

Kurmacada, durağan veya hareketli çerçeveler kullanmak; filmin gerçekçiliğini etkileyen önemli bir unsurdur. Durağan çerçeve, sahne önü bakışıdır. Sahnedeki hareket, tiyatro gösterisi gibi sunulur. Çerçevenin mesafe koyucu doğası, Brechtien anlamda, kendi amacına hizmet eder.

“Dünya durağandır; karakterler orada kendi yerlerini bulmaya çalışır. Kamera hareketi, plan kesme ya da perspektif değişikliği olmaksızın her sahne bütünüyle, bu sabit çerçevede oynanır. Çerçevenin bu şekilde kullanımı, senaryodan ya da oyuncuların hareketinden bağımsız bir bilgi zenginliği aktarır; filme yeni anlamlar ekler” (Brown, 2011: 55).

Kurmacada farklı optik sistemler kullanarak, sıradan olayların, akışını dönüştürüp onlara imgesel ve sembolik anlamlar eklenebilir. Optik sistemlerin bilinçli ve yaratıcı bir şekilde kullanılması, içinde yaşadığımız gerçekliğin bir kopyasını üretmek ya da olguların dışsal görünümünü sunmaktan öte, olayları yorumlayabilir. Örneğin, alan derinliği fazla olan (kısa odaklı) objektifler, çeşitli ölçeklerde, kameranın görüş alanının derinliğine uzanan kompozisyonların düzenlenmesinde geniş olanaklar sağlar (Mükerrem, 2012: 81). Orson Welles'in *Yurttaş Kane* filminde bu tür çekimler sıklıkla kullanılmıştır.

David Cook, alan derinliğini şu şekilde özetlemiştir;

“Welles, başlıca dramatik sahnelerde anlatım kesmelerine gerek kalmaması için filmi titizlikle hazırlanmış derinliğine kompozisyonlarla plan sekanslar olarak çekmeyi planlıyordu. Toland, Welles için o güne kadar yapılamamış ölçüde alan derinliği sağlayan bir görüntüleme yöntemi geliştirdi” (aktaran Brown, 2011: 57).

Yurttaş Kane'in ilk sahnelerinin birinde; ön planda bayan Kane, bay Thatcher, genç Charles Foster Kane'in velisi olarak onayladığını belirten belgeyi imzalarken gösterilmiştir. Sahne boyunca pencereden genç adamın, geleceği belirlenirken bile dışarıda kızağı ile oynaması verilmiştir. Çerçeve içindeki tüm oyuncular derin bir netlikle sunulmuştur. Filmin ilerleyen sekanslarında Welles geniş açılı objektifin mesafelerini abartmış ve Kane'i sahnedeki diğer karakterlerden ayırmak için net derinliğini bir tür yabancılaştırma efekti olarak kullanmıştır (2011: 58). Benzer uygulamalar belgeselerde de gözlemlenebilir. Aynı dönemlerde, Leni Riefenstahl *İradenin Zaferi* (1935) belgeselinde benzer bir alan derinliği çekimi kullanmıştır. Welles öyküyü oluşturmaya çabalamışken, Riefenstahl ise, gerçekliği estetize etmeye çalışmıştır.



Şekil 47: *Yurttaş Kane* (1941)



Şekil 48: Leni Riefenstahl *İradenin Zaferi* (1935) alan derinliği

Görüntüleme, kamera ve çekim olanaklarının gelişmesiyle önem kazanmıştır. Son dönemlerde *time lapse*¹⁶ ve *slow motion* çekimler yeni olanaklar getirmiştir. *Slow motion* çekim düşsel, “başka bir dünyada” etkisi yaratabilir. Hareketi hızlandıran *time lapse* çekimlerse, zamanın geçişini vurgulayabilir. Kameradaki filmin akış hızının artırılması ve yavaşlatılması, olayların niteliğinin değiştirilmesini sağlayabilir.

Çalışmanın örneklem bölümünde incelenen, Godfrey Reggio ve Ron Fricke sinemasında, bu çekim yöntemleri detaylı incelenmiştir. Bu uygulamalar, sinemada gerçekçiliğin inkarı anlamına gelmemiştir. Çünkü kameranın optik gözü dışındaki hiçbir göz, mekanı ve zamanı etkin bir şekilde değiştirerek saf gerçekliği sunma gücüne ulaşmamıştır.

Aydınlatma

Kurmacada aydınlatma, tarihsel olarak birkaç dönemden geçmiştir. Aydınlatma sinemanın erken dönemlerinde işlevsel amaçlarla kullanılmıştır. Duyarlılığı düşük negatifler, güçlü objektiflerin yokluğu, sinemacıları dış mekanda çıplak güneş ışığı altında çekim yapmaya zorlamıştır. Bu bağlamda kurmacada iki farklı aydınlatma yaklaşımı gelişmiştir. Birincisi, “doğal aydınlatma” olarak bilinen aydınlatma türüdür. Bu yaklaşımda, güneş, ay ya da bilinen herhangi bir yapay ışık kaynağından saçılan ışığın yarattığına benzer bir aydınlatma yapılır (Mükerrem, 2012: 44). Belgeselde, doğal aydınlatma türü tercih edilir. Bu yolla, filmdeki zaman ve mekan gerçekte olduğu gibi yansıtılır. İkinci tür aydınlatma ise, “psikolojik aydınlatma” olarak tanımlanan; karakterin ruh halini yansıtmak için yapılan aydınlatmadır.

Psikolojik aydınlatmada, doğal aydınlatma ilkelerinin ihlaliyle izleyicilerde belirli duygular uyandırılır (2012: 44). Kurmacada anlatım aracı olarak aydınlatmanın sıklıkla kullanıldığı dönem kara film çağıdır (Brown, 2011: 191). Kara film türünün en belirgin özelliği, loş aydınlatma ve *chiaroscuro* olmuştur: iyi ile kötü, aydınlık ve karanlık, ışıkla gölge arasında gidip gelmiştir. Tam olarak bir kara film olmamakla birlikte, *Yurttaş Kane*'de, aynı dönemlerde çekilmiştir. Filmde, gazetecinin Kane'in anılarının saklandığı mahzende bulunduğu sahnede aydınlatmanın etkisi vurgulanmıştır.

¹⁶ Zamanı hızlandırdığımız çekim tekniğinin adıdır.



Şekil 49: Yurttaş Kane (1941)

Renk

Kurmacanın ilk yıllarında filmler siyah beyaz çekilmiştir. Ancak, sinemacılar çeşitli yöntemlerle görüntüleri renklendirmeye çalışmıştır. Bu yöntemlerden ilki, film bandının tamamen boyanmasıdır. Filmin banyo edilmesi sırasında boyaların suya eklenmesiyle yapılan bu tekniğin öncüleri; Melies, Edwin S. Porter ve Griffith'dir. Filmlerin renklendirilmesinde kullanılan ikinci yol ise, her bir karenin elle tek tek boyanmasıdır (Toprak, 2013: 41). Bu uygulamada siyah beyaz görüntülerin bölümleri kare kare renklere boyanır. Sergei Eisenstein'ın *Potemkin Zırhlısı* (1925) filmindeki geminin bayrağı orijinal olarak mavi bir gökyüzüne karşı elle kırmızıya boyanmıştır (Bordwell ve Thompson, 2012: 134: 170).



Şekil 50: Sergei M. Eisenstein *Potemkin Zırhlısı* (1925)

Sinemanın gerçekte anlamda renklenmesi ise 1930'larda olmuştur. Bu döneme kadar pek çok renkli film denemesi yapılmış olsa da profesyonel anlamda ilk renkli film Disney animasyonu *Üç Küçük Domuz*'dur (1933). Ancak, 1950'lere kadar renkli film sektöründe tam olarak yerleşmemiştir (Toprak, 2013: 42). Bunun nedeni siyah beyaz filmde gelen alışkanlıkların devam etmesi olabilir.

“Renkli bir filmde yakın çekimler yaptığınızda, arka planda dikkati yüzden uzaklaştırma eğiliminde olan çok fazla görsel enformasyon vardır. Bu nedenle eski siyah beyaz filmlerdeki kadın oyuncuların yüzleri çok canlı bir şekilde hatırlanır” (aktaran Bordwell ve Thompson, 2012: 134).

Günümüzde renkli filmlerin baskın olduğu söylenebilir. İzleyiciler, rengi bir gelişme olarak algılamıştır. Özellikle görsel medya araçlarının renkli doğası (Televizyon, internet gibi), izleyicilerin ilgisinin bu yönde gelişmesini sağlamıştır. Ancak günümüzde, siyah beyaz filmler tamamen inkar edilmemiştir. Nuri Bilge Ceylan'ın *Kasaba* (1997) ve Pawel Pawlikowski'nin *Ida* (2013) filmleri yakın dönemdeki siyah beyaz çekilmiş film örnekleri arasına girmiştir.



Şekil 51: Pawel Pawlikowski *Ida* (2013)

Pawlikowski, *Altyazı* dergisindeki röportajında *Ida*'da kullandığı görüntüleme tekniklerini şu şekilde özetlemiştir:

“...Hikayenin duygusal gücünü ortaya çıkarmak için çok fazla yakın planın ve omuz kamerasının kullanılması beni çok rahatsız eden, hatta bana tehditkar gelen bir yaklaşım. Görüntülerin duygusal anlamda manipülatif olmadan duygusal bir etki bırakmasını istedim. Her kadraj aslında içinde çok fazla duygu barındırır. Sinema, duyguların altını çizen çok fazla numaranın kullanılabildiği bir alan” (aktaran Şensöz, 2014: 47).

2.7.3 Kurmacada Ses

Hareketli görüntünün ilk günlerinde, beyaz perdedeki sessiz hayaller, bir müzik eşliğinde sunulmuştur. Bazen de gösterim aracının çalışma sesini ya da beyaz perdedeki hayali izlemeyi olumsuz olarak etkileyecek gürültülere karşı, müzik kullanılmıştır (Kılıç, 2003: 63).

1927'den beri (*The Jazz Singer*, 1927) ses, sinemada görüntüden ayrılmaz bir öge olmuştur. Fakat tıpkı diğer öğeler gibi ses de ilk zamanlar gelişigüzel kullanılmıştır (Onaran, 1999: 42). Sessiz sinema sonrasında kurmacanın ilk yıllarında; ses kuşağının aktardığı enformasyon, görüntü kuşağının taşıdığı enformasyondan ayrı kullanılmıştır. Ses kuşakları ikinci derece önemli açıklayıcı ya da eşlik edici unsur olmak yerine giderek artan bir şekilde bağımsız bir enformasyon kanalı haline gelmiştir (Kovacs, 2010: 313). Sinemada ses, görüntünün yanına daha sonradan eklenmesine karşın, sinemanın görsel estetiğini yeniden düzenlemiştir. Kurmacada ses ögesi, bilgiden çok duygu aktarımı için kullanılmıştır.

Kurmacada ses, belgeselde kullanıldığı gibi üç başlık altında incelenebilir: Söz, Doğal Ses ve Müzik.

1) Söz: Kurmaca, planlanmış bir senaryoya dayandığından diyaloglar bellidir (Senaryosuz doğaçlama çekilen filmler hariç). Oyuncuların diyalogları filmin anlatım gücünü etkiler. Bu nedenle yönetmenler, söz unsuruna dikkat etmeye çalışır. Sesli sinemanın ilk dönemlerinde, uzun diyaloglar; kullanılmış, edebiyat ve tiyatro etkileri filmlere hakim olmuştur. Sinemada yer alan karakterlerin düşüncelerinin verilmesinde çeşitli uygulamalar geliştirilmiştir. Örneğin, Wong Kar Wai'nin *Chungking Express* (1994) filminin çoğu bölümünde dış ses kullanılmıştır. Filmin açılış sekansından sonuna kadar dış ses izleyicileri olay örgüsünün ilerleyişine hazırlamıştır. Anlatıcı kullanım, kurmacanın anlamını güçlendirmekle birlikte, dış ses yöntemi en çok belgesellerde tercih edilmiştir. Bu yöntemi, Japon sinemasında uzun yıllar kullanılan Benşi yöntemine de benzetmek mümkündür (Özkoçak, 2014: 153). Bu uygulamalar birinci bölümde belgeselde ses başlığında ele alınmıştır.



Şekil 52: *Chungking Express* (1994)

2) Doğal ses: Kurmacada doğal sesin kaynağı gösterilmeksizin kullanılabilir. Korkunç bir uğultunun, gürültünün herhangi nedenle birdenbire kesilivermesi ya da bunun tam tersine, derin bir sessizlik içindeki bekleyişin ani bir patlama gibi büyük bir gürültüye bırakması sıkça kullanılan sinemasal yöntemlerdir (Özön, 2008: 149). Bunun anlamı, doğal sesler çekim sonrasında üretilip, kurguda eklenebilir. Bu tip doğal efekt sesler (*Foley*) ismiyle anılmıştır (Hunt, 2012: 135). Bu yöntemde, filmin sahnelerindeki arka plan ses efektleri stüdyoda gerçekleştirilir. Kapı açma kapama, bardak doldurma, adım sesleri gibi. Bütün bu sesleri çıkarmak için *Foley Stage* (*Foley Sahnesi*) kullanılır. *Foley* sanatçısı filmin bütün seslerini gerçek zamanlı olarak film akarken yapar (Canıklıgil, 2007: 217). Bir diğer ses uygulaması da, belgesel bölümünde ele alınan olan ses köprüsü kullanımudur. Andrei Tarkovsky, *Solaris* (1972) de ses köprülerini, sıklıkla kullanmıştır.



Şekil 53: Andrei Tarkovsky *Solaris* (1972)

3) Müzik: Sinemanın ilk dönemlerinde müzik ve dolayısıyla işitsel malzeme filme eklenmemiştir. Filmlere perdede oynarken canlı orkestra eşlik etmiştir. Sinemanın ilk dönemi incelendiğinde Max Steiner'in imzasını taşıyan *King Kong* (1933) filmi bu açıdan örnek verilebilir. Bunun nedeni daha önceki film müziklerinden farklı olarak zengin ve dramatik bir usluba sahip olmasıdır (Tonks, 2010: 15). Sergei M.Eisenstein'in *Alexander Nevsky* (1938) ve *Korkunç İvan* (*Ivan The Terrible*, 1944) filmlerinde dramatik etkiyi yoğunlaştıran sözsüz müzikler kullanılmıştır. Yönetmen ve besteci ortaklığında oluşturulan müzikler, dönemin en iyi filmlerinin çıkmasını sağlamıştır.

Sinemada müzik kullanımına ilişkin örnekler sınırsızdır. Orson Welles'in yönettiği *Yurttaş Kane* (*Citizen Kane*, 1941) filmi; Xanadu'daki konakta bir araştırma gezintisiyle başlamıştır. Karanlık sahnelere eşlik eden nefesli enstrümanlara karışan inilti verilmştir. Mekana göre film müziği oluşturma bu filmde kullanılmıştır (Tonks, 2010: 25). *Ben Hur* (1959) filminin çoğu sahnesinde, müzik etkin kullanılmıştır. Kölelerin giderek artan bir tempoyla kadirgaların küreklerini çekmeleri, müzikal bir karikatürleştirmeye verilmştir. Filmde İsa'yı görmesek de, onun varlığı ilahilerle sürekli olarak hissettirilmştir. Filmde yarım düzine marş, yarış sahneleri için çok sayıda beste ve org eşliğinde ilahiler bestelenmiştir (Tonks, 2010: 33).

Filmde müzik kullanımı çoğu durumda yönetmenin tercihi olabilir. Alfred Hitchcock, *Vertigo* (1958) filminde; Scottie Ferguson'un fobisini, yalnızlığını ve delicesine olan aşkını diyalogların olmadığı sekanslarda sadece müzikle ifade etmiştir. Scottie'nin San Francisco sokaklarında Madelini (Kim Novak) arabayla takip ettiği uzun sahnelerde; diyalog olmadığı için kullandığı müzik bir tür özdeşleme aracı olarak filmde yer almıştır. Hitchcock'un *North by Northwest* (*Gizli Teşkilat*, 1959) filmindeyse, Cary Grant bir uçaktan takip edilmiş ve bu sahnede müzik kullanılmamıştır. Hitchcock, doğal sesin gerçekliği pekiştireceğini düşünmüştür. Filmin bu sahnesinde sadece uçak düştüğü zaman müzik çalmaya başlamıştır. *Sapık* (*Psycho*, 1960) filminin duş sahnesinde kullanılan müzik ise televizyon reklamları, diziler gibi sayısız popüler kültür aracında kullanılmıştır. Korku duygusunu gerektiren bu sahne için çığlık efekti, bir kemanın rutin akortundan gelmiştir.



Şekil 54: Alfred Hitchcock *Sapık (Psycho,1960)* duş sahnesi

Alfred Hitchcock'un *Thirty-Nine Steps (39 Basamak, 1935)* filmindeyse, ev sahibesi kadının çığlık atan yüzünün çekimine, bir trenin düdük sesi eşlik etmiş, daha sonra ise trenin görüntüsü verilmiştir. Her ne kadar düdük sesi, çığlık atan birinin gerçek sesi değilse de, bu teknik sayesinde dramatik bir geçiş yaratılmıştır (Bordwell ve Thompson, 2012: 284).

Yönetmenler görsel ve işitsel ritmi uyumlu hale getirmek dışında, tam tersi uyumsuz hale getirme eğiliminde de olabilir. Robert Bresson'un *Four Nights of a Dreamer (Bir Hayalperestin Dört Gecesi, 1971)* filminde; Seine nehri üzerinde yüzen büyük bir gece kulübü teknesi gösterilmiştir. Teknenin hareketi yavaş ve yumuşaktır, buna rağmen canlı kalipso müziği duyulmuştur. Hızlı ses temposuyla botun yavaş hareketi arasındaki garip birleşim gizemli ve yorucu bir etki uyandırmıştır. Sergei M. Eisenstein'in *Alexander Nevsky (1938)* filminin buz sahnesinde; ses yavaş tempodan hızlanmış ardından tekrar yavaş tempoya dönmüştür. Çekimler orta uzunluktadır. Müzik de nispeten yavaş, kısa ve birbirinden farklı akorlardan oluşmuştur (Bordwell ve Thompson, 2012: 283).

Kurmacada müzik unsuru, perdede sürüp giden macerayı destekleyen önemli bir unsurdur. Bestelenen müzikler olmaksızın filmleri izlemek çok farklı anlamların doğmasına neden olabilir. Örneğin, George Lucas'ın yönettiği *Yıldız Savaşları Serisi* filmlerinde müzik unsurunu kaldırırsanız iyi ve kötü savaş gemilerinin bile hangi tarafa ait olduğunu anlamanız zorlaşabilir (Bordwell ve Thompson, 2012: 275). Benzer örnekler, Hollywood'un sürekli tekrarladığı süper kahraman hikayeleri ve bireysel kahramanlık hikayelerinde sıklıkla görülebilir (*Superman, Batman, Rocky* gibi).

Belgesel bölümünde özetlenen dış müzik ve iç müzik kurmacada da sıklıkla tercih edilmektedir. Wong Kar Wai *Chungking Express* filminde, bir öyküden diğerine geçerken müziği tekrar ederek kullanmıştır. İlk öyküde “*Things in Life*” (hayattaki şeyler) isimli parça kullanılmıştır. Müzik izleyicilere tekrar tekrar “her gün aynı olacak diye bir şey yok, bakarsın bir şeyler değişir bir gün” der. İkinci öyküde çalan müzik Kaliforniya’da olmanın güzelliklerini anlatan *California Dreamin’*dir. İki müzik de iki öykü için farklı atmosferler yaratmıştır. İlk müzik yaşamın değişkenliğine odaklanırken, ikinci müzik ise hayalini kurduğumuz özel bir yere duyulan özlemi vurgulamıştır (Nochimson, 2013: 336). Wong filmin bütününde müziği dilsel bir öğe olarak kullanmıştır. Filmde müzikleri çıkarır ya da sahnelerdeki yerlerini değiştirirseniz filmin anlamında da büyük oranda değişiklikler oluşabilir.

Kurmacada sesin katkıları şu şekilde özetlenebilir:

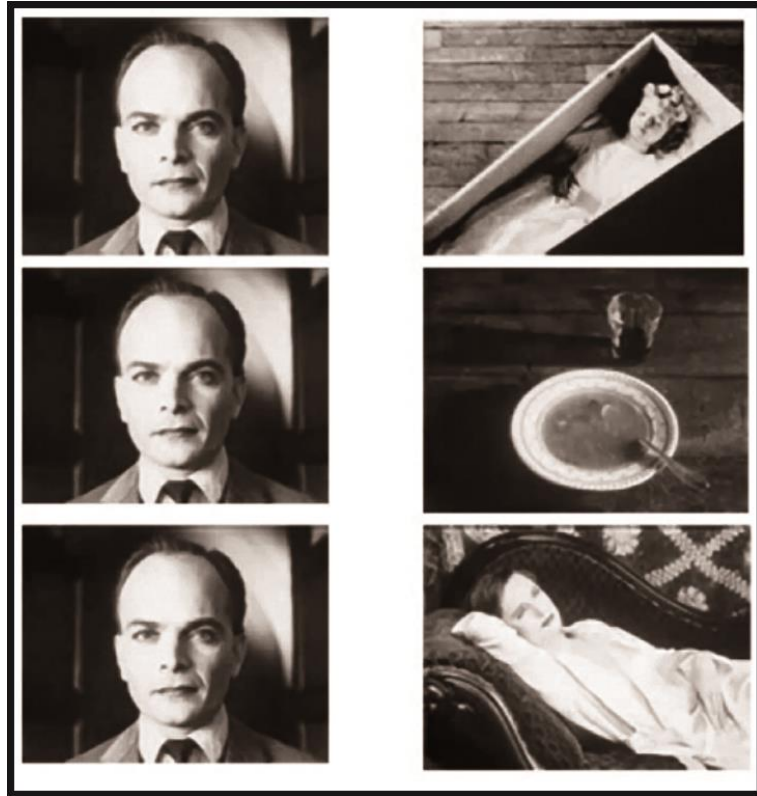
- Ses görüntüyü yönlendirebilir. Örneğin; *Sapık* filmindeki duş sahnesindeki gibi.
- Çağdaş sinemada, ses köprüsü kurgusal bir unsur olarak kullanılabilir. *Solaris* filminde bazı çekimler ses köprüleriyle birbirine bağlanmıştır.
- Ses, anlatıyı kurabilir ve olay örgüsünün sürekliliğini sağlayabilir. *Chungking Express* filminde müzik sadece yardımcı bir unsur değildir.
- Ses doğal yaşamın bir parçasıdır. Doğal sesler filmin ham maddesi olarak yer alabilir.
- Sessizlik de sesin kullanımı için önemli bir unsurdur. Hitchcock’un *Gizli Teşkilat* (*North by Northwest*, 1959) filminde, sahne içinde sessizliği tercih etmesi, sessizliğin de önemli bir unsur olduğunu vurgulamıştır.
- Mekan içindeki doğal sesler (çekim içinde yer alan müzikler) de birleşerek film müziği olarak kullanılabilir: *Chungking Express* filmindeki gibi.

2.7.4 Kurmacada Oyuncu

Kurmacada oyuncu, yönetmenin hem sessel, hem görsel en önemli anlatım aracıdır. Öyküyü yorumlar, sergiler, konuşur, haykırır, şarkı söyler, çeşitli hareketler yapar, sessiz ve hareketsiz kalır vb. Karakterleri oyuncular canlandırır, diyalogları oyuncular seslendirir (Özakman, 2009: 219).

Oyuncular, sinematografik görüntünün semiotik yapısı içinde olağanüstü bir yer tutmuştur. Lev Kuleshov'un ünlü deneyinde oyuncu Mosjukin'in baş çekimini, duygusal yönden karşıt etkide bulunan birkaç çekimle birleştirmiştir: Örneğin oynayan bir çocuk, bir tabut gibi. Bu deneyi izleyen seyirciler, oyuncunun aynı kalan baş çekimine dikkat etmeden, değişik duyguları dışavurum yeteneğine hayran kalmıştır. Burada seyircilerin yalnızca kurgusal etki karşısında gösterdikleri tepki değişmiştir (Lotman, 2012: 129).

Kuleshov'un deneyi kurgu kadar oyunculukla da ilişkilidir. Ancak bu dönem sessiz sinema dönemini kapsamıştır. Sessiz sinema döneminde, ana vurgu, esas önem verilen şey, duyguların sunumu olarak görülmüştür. Bu bağlamda, sesin sinemaya katılmasına kadar oyunculuk, karakterlerin çerçeve içindeki hareketleri ve mimiklerinden oluşmuştur.



Şekil 55: Kuleshov'un deneyi

Sovyet sinemacılar özellikle sessiz dönemde, profesyonel burjuva oyunculuğunu reddetmiştir. Sergei M. Eisenstein *Potemkin Zırhlısı* (1925) filminde amatör oyuncular kullanmıştır. Filmde yer alan çoğu oyuncu halkın içinden seçilmiştir. Oyuncuların büyük bir bölümü farklı mesleklerden gelmiştir. Eisenstein, burjuva oyunculuğu yerine, amatör oyuncu kullanımına önem vermiştir. Filmlerinin büyük bölümünde kahramanlar, yan karakterler halkın içinden çıkmıştır. Bu bağlamda, Vertov ile Eisenstein arasında diyalektik bir bağ olduğu sonucuna varılabilir.

“...Eisenstein, Hans Richter’e, montaj ilkelerinden bilinçli bir biçimde ayrılarak filmin temposunu ölçümlenmiş bir kesim hızıyla yönetme imkanını sağlayarak sinemada müziksel ritmin bulucusu olduğu için Vertov’a saygı gösterilmesi gerektiğini söyleyecektir” (Wollen, 2008: 37).



Şekil 56: *Potemkin Zırhlısı* (1925)

Evrensel, genel ve kişisel nitelikleriyle işlenen kişilere “karakter”; yalnız evrensel ve genel nitelikleriyle işlenenlere “tip”; kişisel niteliği olmayan, yalnız evrensel ve pek az genel nitelik taşıyanlara ise “figüran” denir (Özakman, 2009: 11). Belgeselde oyuncular çoğu durumda insan bile olmayabilir. Kurmacada ise, bütün karakterler aynı ölçüde işlenmez. Bazı karakterler ayrıntılı ve derinlemesine işlenir, bazıları ise daha sınırlı ve yüzeyseldir.

Foss'a göre; "karakterlerin dramatik bir yapı içinde faaliyet gösterebilmesi için çeşitli rollere ihtiyacı vardır. Kurmacada herhangi bir karakter aynı anda birden çok rol işlevine sahip olabilir: ana karakter, karşıt kişilik, yardımcı kişilik, gölge roller, kontrast roller, sempatizan, temsilci ve beş dakikalık roller gibi" (2009: 170-174). Sinemanın rol modelleri psikolojik olarak öylesine güçlüdür ki, model yaratmayan rolleri toplumun tek tek anlaması bile çok zordur (Monaco, 2009: 253).

Sesin sinemaya eklenmesiyle, tiyatrodan gelen oyunculuk alışkanlıkları, kurmacayı etkilemiştir. Klasik bir tiyatro oyunundaki, diyaloglar ve oyunculuk anlayışı sinemaya egemen olmuştur. Rotha'ya göre; "Amerikalılar halkın ilgisini kazanabilmek için yıldız oyuncu sistemini kullanmayı seçmiştir. Star sistemi iyi film materyali ve yaratıcı zekanın çirkin bir fahişeliğinden başka bir şey değildir" (2000: 90). Monaco'ya göre; "yıldız oyunculuğu kolektif olarak hayran olduğumuz kimi nitelikleri dışavuran politik ve psikolojik modellerdir ve halen de öyleler" (2009: 252). Özön'e göre; "yıldız oyunculuğu sinema oyununun gereklerinden değil, sinema işleyişinin belli koşullardaki gereklerinden doğmuştur, dolayısıyla sinema oyununun niteliklerine çoğunlukla aykırı düşer" (2008: 118).

Bu açıdan ana akım sinema, karakterlerin yaratılması ve oyuncuların film içindeki işlevlerine özellikle dikkat etmiştir. Bu nedenle; oyuncuların büyük bölümü profesyonel oyuncularından seçilmiştir. Ancak, profesyonel oyuncu dışında özenci (amatör) oyuncularla da çalışılmıştır. Nijat Özön'e göre; "Kimi zaman sinemacılar bütün bir film boyunca özenci oyuncu kullanmak zorundadır. Özellikle belgeselde bu kaçınılmazdır. Özenci oyuncu kullanımı filmin gerçekçiliğini inşa eder (2008: 117).

Bazı kurmacalarda, filmin bütününde, oyuncuları gerçek kişiler oluşturmuş veya gerçek kişilerle, oyuncular birlikte sunulmuştur. Aslı Özge'nin *Köprüdekiler* (2009) filminde oyuncular gerçek kişilerden seçilmiştir. Filmde, sadece polis karakterlerini, rol yapan oyuncular oynamıştır. Filmin sonunda; "657 sayılı devlet memurları yasası uyarınca, polis memurlarına oyunculuk yapma izni verilmemiştir" ibaresi gösterilmiştir. Pelin Esmer'in *11'e 10 Kala* (2009) da başrol oyuncusu Mithat Esmer filmin gerçek kişisi olarak kendini oynamıştır. *11'e 10 Kala* filmi, Pelin Esmer'in 2002 yılında çektiği *Koleksiyoncu* (2002) belgeselinin kurmaca anlatımla sunulmuş halidir. Ancak *11'e 10 Kala* ismiyle çekilen kurmaca sunumunda, profesyonel oyuncular da yer almıştır.



Şekil 57: Pelin Esmer 11'e 10 Kala (2009)



Şekil 58: Aslı Özge Köprüdekiler (2009)

Günümüzde, hem ana akım sinemada hem de çağdaş sinemada, profesyonel ve amatör oyuncular kullanılabilir. Bazı durumlarda ise, ana karakterleri belgeseldeki gibi hayvanlar sunabilir. Jean Jacques Annaud'un *Ayı* (1988) filminde, ana karakterler insan değildir. Filmin açılış sekansı boyunca belgesel gerçekçilikle, kurmaca mizansen iç içe geçmiştir. Annaud, filmdeki ayı karakteriyle izleyiciler arasında empati kurmaya çalışmıştır. Filmde hayvanlar dışında iki insan karakter (iki avcı) kullanılmıştır.



Şekil 59: Jean Jacques Annaud'un Ayr (1988)

Özetle; kurmacada profesyonel oyuncu kullanımı tercih edilebilir. Ana akım sinemada yıldız oyunculuk halen önemli bir unsurdur. Kurmacada, gerçekçiliği sunmak veya ideolojik amaçlar doğrultusunda özenci (amatör) oyuncu kullanılabilir. Bu yolla kurmaca öykünün inandırıcılığı artırılması amaçlanır. Bazı durumlarda ise, oyuncular insan dışındaki canlılar olabilir veya gerçek kişilerle, profesyonel oyuncular beraber kullanılabilir. Bu yolla gerçekçilik algısı yaratılmaya çalışılır.

2.7.5 Kurmacada Kurgu

Sinemanın erken dönemlerinde filmler, tek bir çekimde kayda alınmıştır. Bu sebeple kurguya gereksinim duyulmamıştır. Lumiere Kardeşlerin ve Edison'un ilk filmleri belge niteliğindedir ve tek çekimden oluşmuştur. Sonrasında, Amerika'da Edwin S.Porter ve David W.Griffith'in çalışmaları kurmaca ile kurgu arasında paralel gelişen bir yapıyı ortaya koymuştur. 1910'lu yıllarda Griffith, yakın çekim, açı-karşı açı gibi yöntemleri sinema diline eklemiştir. Porter'ın bağlantılı ve eş zamanlı eylemin alması kurgusunu deneme çalışmaları farklı bir boyut getirmiştir. Aynı dönemde; Sovyet sinemacılarından Lev Kuleshov, Pudovkin ve Sergei M.Eisenstein'in çalışmaları kurgunun sinema dili üzerindeki etkilerini ortaya çıkarmıştır (Monaco, 2009: 207).

Kuleshov, 1921 yılında yaptığı denemelerle kurgunun bir anlam yaratma aracı olabileceğini göstermiştir. Pudovkin ve Eisenstein'in çalışmaları da kurgunun sinema dili üzerindeki etkilerine vurgu yapmıştır. V.I.Pudovkine göre kurgu; "Ruhsuz fotoğrafları (ayrı ayrı çekimleri) yaşayan, sinematografik bir biçime dönüştürme kudretiyle, temel yaratıcı güçtür". A.Bazin'e göre kurgu; "Yaşayan zamanı yansıtan fotoğrafların düzenlenmesidir" (aktaran Bordwell ve Thompson, 2012: 223).

Bu bağlamda çalışmada kurgu uygulamaları, iki başlık altında toplanmıştır: Devamlılık kurgusu modeli (*continuity editing*) ve karmaşık kurgu (*complexity editing*) modelleri.

Devamlılık kurgusu (*Continuity Editing*)

Devamlılık kurgusu, Griffith'ten beri devam eden ana akım sinemanın uyguladığı kurgu modelidir. Devamlılık kurgusunda çekimler arası geçişler hemen hemen hiç fark edilmez. Sekansta yer alan tüm çekimler sürekli bir mekan etkisi yaratır. Bu etkinin yaratılmasında bazı temel prensiplere uymak gerekir.

Aleksey G. Sokolov, devamlılık kurgusunun on temel prensibini şu şekilde sıralamıştır:

- Planın ölçeğine kurgu
- Bir mekanda bulunan objelerin bakış yönüne göre kurgu (180 Derece Aks Kuralı)
- Objelerin hareket yönüne doğru kurgu
- Objelerin hareket evrelerine göre kurgu
- Hareketli objelerin temposuna göre kurgu
- Dikkat merkezinin yer değiştirmesine göre kurgu
- Aydınlatmaya göre kurgu
- Renge göre kurgu
- Çekim eksenlerinin yer değiştirmesine göre kurgu (30 derece kuralı)
- Hareket eden asıl kitlenin hareket yönüne göre kurgu (2007: 57-128).

On prensip çerçevesinde bağlanan filmler kurgulandığında kesintisiz bir görsellik sağlar. Ana akım sinema bu kurgu modelini benimsemiştir. Bu model öylesine güçlüdür ki, bugün bile dünyanın dört bir yanında anlatı sinemasıyla uğraşan herkesin bu stile aşina olması beklenir (Bordwell ve Thompson, 2012: 236). Devamlılığın temel amacı, çekimlerde mekan, zaman ve aksiyona ait kesintisiz bir akış sağlamaktır. Aydınlatma, renk, ritim dengeli ve simetriktir. Genel çekimler, orta

çekimlere göre ekranda daha uzun kalırken orta çekimler de, yakın çekimlere göre daha uzundur. Ayrıca, genel prensip sahnenin ilk çekimin genel çekimle (*establishing shot*, kurucu çekim) başlamasıdır. Kurucu çekimden sonra, çekim ölçekleri sırayla yakın çekime doğru yakınlaşır. Devamlılık modeline bağlı kalan pek çok yönetmen aksı (180 derece prensibi) atlamamayı tercih eder. Ancak, devamlılık modelini kullanan yönetmenler de zaman zaman, izleyicilerin kafasını karıştırmadan aksı atlatabilir.

Hitchcock *Gizli Teşkilat* filminde ana karakteri, uçsuz bucaksız bir düzlüğün ortasında bir otobüs durağında karşılaşacağını düşündüğü kişiyi beklerken göstermiştir. Ana karakter (Cary Grant), beklediği kişinin otomobil ile geleceğini düşünür gelip geçen otomobillere bakarken sunulmuştur. Bu arada aks atlanmış ve devamlılık bozulmuştur. Ancak, Hitchcock aksın bozulduğunu izleyicilerden ustalıkla gizlemiştir. Temel prensibe göre, bir çekimde bir kişi kendisinin sağındaki bir nesneyi görürse, bir sonraki çekimde, kişi ile bu konum ilişkisini sürdürmesi gerekir. Yani nesne sağında olmalıdır ya da çerçeveye sağdan girmelidir. Hitchcock filmde bu kuralı bilinçli olarak bozmuştur. Grant çerçevenin sağına bakar, otomobil soldan yaklaşır. Otomobil sağa doğru kaybolur. Grant ise, otomobilin ardından sola doğru bakmıştır. Günümüzde devamlılık kurgusu, ana akım sinema ve televizyonda başarıyla kullanılmaktadır. Bu model ilk dönem Hollywood'a göre dönem içinde değişmiş ve yeni kurgu teknikleriyle zenginleşmiştir. Ancak, devamlılık halen ana akım sinemanın vazgeçilmez unsurudur. Bu kurgu modeline uymayan yönetmenler ve sinema anlayışları da, dönem içinde var olmuştur. İtalyan Yeni Gerçekçiliği ve Fransız Yeni Dalga yönetmenleri bilinçli olarak devamlılığı bozarak yeni kurgu tiplerinin oluşmasını sağlamıştır. Bu kurgu biçimleri, karmaşık kurgu modelleri başlığı altında incelenmiştir.

Karmaşık kurgu modelleri

Kurmacada devamlılık kurgusu ne kadar baskın olursa olsun kesintisizlik tek model değildir. Birçok yönetmen mekânsal ve zamansal uyum kullanmak yerine, farklı kurgu teknikleri geliştirmiştir.

Grafik uyum ve uyumsuzluk

Grafik eşlemede mekânsal ve zamansal devamlılık yerine iki çekimdeki grafik benzerliklerden yararlanır. Örneğin, James Mc Teigue'nin *V for Vendetta* (2005) filminde hücrede kalan bir kadın, geçmişte aynı hücrede kalmış bir kadın tarafından yazılmış anılar bulurken gösterilmiştir. Yazıyı yazan kadından, okuyan kadına zincirleme geçiş yapılmış ve her iki görüntü arasında grafiksel bir bağ kurulmuştur. Her iki kadının bulunduğu çekimde, filmsel mekan ve zaman farklıdır. Ancak oyuncunun konumu, kameranın konumu ve çekim ölçeği benzerdir.



Şekil 60: *V for Vendetta* (2005)

Pek çok belgeselde çekimler arasındaki grafiksel ve ritmik ilişkiler, zamanı ve mekanı ikinci plana atmıştır. Kurmacada, grafiksel ve ritmik kesmeler, belgesele oranla daha az kullanılır. Stanley Kubrick'in *2001: Bir Uzay Macerası* (1968) filminde, havaya atılan kemik ve uzay gemisi arasındaki geometrik benzerlik, aralarında binlerce yıllık zaman dilimi olan iki sahne arasında yapılan kesmenin şiddetini azaltmış ve iki sahneyi görsel açıdan birbirine bağlamıştır (Toprak, 2013: 92).

Alain Resnais, *Mon Oncle Damerique* (1980) filminde, mekânsal ve zamansal olarak birbirinden bağımsız iki görüntüyü yan yana bağlamıştır. Masada oturan erkek karakter düşünceliyken gösterilmiş, bir sonraki plandaysa, başka bir filmde (filmle bağlantısız) alınan görüntüyle kurgulanmıştır. Resnais filmde birbirinden bağımsız belgesel ve kurmaca çekimleri birlikte kullanmıştır. Bu yolla filmde bir uyumsuzluk oluşturmuştur. İzleyiciler, farklı bir filmde alınan bu görüntüleri, karakterin iç dünyasıyla özdeşleştirmiştir.



Şekil 61: *Mon Oncle Damerique* (1980)

Çarpıcı kurgu

Sessiz sinema döneminde; Almanlar, Fransızlar ve Amerikalılar “ara yazı” yöntemini kullanarak öykülerini anlatmıştır. Sovyet sinemacılar, değişen rejim sonrası okuma yazma oranı düşük olduğu için, kurguda yeni anlatım dilleri aramıştır. Onların kurgu yönteminde öykü görüntülerle sunulmuştur. Sovyet kurgusu, biçim ve içerik olarak, klasik anlatı yapısına karşı çıkmıştır. Devamlılık kurgusuna göre görüntüler; birbirine bağlama üzerine kuruludur. Sovyet kurgu kuramına göre ise, anlam, görüntülerin birbirleriyle çarpışmasından doğmuştur. Bu yönü ile devamlılık kurgusuna karşıdır ve onun kurallarını zaman zaman çiğnemiştir. Sovyet sinemacı, Sergei M. Eisenstein’ın *Grev* (*Stachka*, 1925) filminde; işçilerin katledilmesiyle bir boğanın mezbahada kesilmesi görüntülerini içe içe kurgulamıştır. Temelde iki görüntü birbirinden mekânsal ve zamansal açıdan bağımsızdır. *Grev*’de iki olayın doğrudan bir bağlantısı yoktur, iki ayrı olaydır. Ne var ki, bu apayrı iki olgunun bir araya gelmesinden, kesişmesinden bir tek düşünce, kendiliğinden doğmuştur: İşçilerin acımasızca boğazlanması... İzleyici, bu kurguyu izledikçe, artık ne yaylım ateşini ne kesimevinindeki günlük çalışmayı düşünür. İzleyicinin gördüğü tek şey, yalnızca işçilerin acımasızca boğazlanmasıdır (Eisenstein, 1984: LI).



Şekil 62: *Grev* (1925)

180 derece yerine 360 derece

Devamlılık kurgusu prensibini uygulamayan yönetmenler, 180 derece prensibini tamamen bozmuş ya da görmezden gelmiştir. Jacques Tati, Yasujiro Ozu, Wong Kar Wai ve Lars Von Trier gibi yönetmenlerin kurgu tercihleri, 360 derece kuralı diyebileceğimiz bir sistem üzerine oturtulmuştur. Kameranın, hayali bir yarım daire içinde konumlandırılmasını emreden aksiyon aksı yerine, bu yönetmenler için aksiyon, bir çizgi değil, dairenin merkez noktasıdır ve kamera bu çember içinde istenilen her yere konabilir. Ozu filmlerinde kamerasını, devamlılık sisteminin ölümcül kurgu hatası olarak adlandırılacağı, 360 derecelik alana göre düzenlemiştir.

Bordwell ve Thompson'a göre; "...Ozu'nun filmlerinde tutarlı kamera konumlandırmaları ve ekran yönelimleri bulunmaz; bakış uyumu söz konusu bile değildir ve tek sürekli tutarlılık 180 derece kuralının ihlal edilmesidir..." (2012: 258).

Jump cut (Atlamalı Kurgu)

Atlamalı kurgu, sahne (veya çekim) içindeki zaman diliminin atılarak sıçrama hissini oluşturulmasıdır. Bu yolla ölü zaman sıkıştırılır, zaman ve mekanda sıçrama meydana gelir. Devamlılık geleneğine göre bu düzen bozucudur.

The 400 Blows başlıklı yazısında Ken Dancyger şöyle yazmıştır:

"Kurgudan kaçınmak için kamera kullanıldı. Ayrıca devamlılık kurgusundan kurtulmak için atlamalı kurgu yapıldı. Atlamalı kurgu, aralarında devamlılık bağı olmayan iki planı birbirine bağlamaktan başka bir şey değildir. Bu iki plan arasında ister yön değişikliği olsun, ister beklenmeyen bir olaya girmek ya da birinci planda izleyicilerin hazırlandığı bir olaya ikincide girmemek, atlamalı kurgunun sonucu, devamsızlığa yoğunlaşmaktır" (aktaran Brown, 2011: 117).

Fransız Yeni Dalga yönetmeni Jean Luc Godard, ana akım sinemaya bir eleştiri olarak atlamalı kurguyu *Serseri Aşıklar* filminde kullanmıştır. Godard'ın stilinden etkilenen sinemacılar, atlamalı kurguyu bir yabancılaştırma efekti olarak filmlerinde kullanmaya devam etmiştir. Dogma 95 manifestosunu öne süren Lars Von Trier, yabancılaştırma efekti olarak atlamalı kurguyu; filmlerinde sıklıkla kullanmıştır. *Melancholia* (2011) filminde, planlarla, sahneler arasındaki atlamalar birlikte bağlanmıştır.



Şekil 63: *Melancholia* (2011) atlamalı kurgu örneği

Kurmacada kurgunun özellikleri şu şekilde özetlenebilir:

- Ana akım sinemada, devamlılık kurgusu esas alınır. Kurgu, Aristoteles'ten gelen öykü anlatımına uygun olarak, izleyicilerde özdeşleştirme kurmayı kolaylaştırır. Kurgunun düzenlenişi, çizgisel öykü şemasıyla (giriş-gelişme-sonuç) uyumlu düzenlenir. Bu bağlamda, zamanda ve mekanda devamlılık ilkelerine bağlı kalınır.
- Dairesel (neden-sonuç ilkesine bağlı olmama) ve parçalı öykü yapılarında, kurgunun kullanımı da değişebilir. Atlamalı kurgu ve 180 derece ilkesinin ihlali gibi, uygulamalar tercih edilebilir. Bu tip kurgu uygulamaları yabancılaştırma amacı taşır.
- Kurmacada, diyalogların bulunmadığı ya da çok az bulunduğu sahnelerde, sembolik (simgesel) kurgu yöntemleri tercih edilebilir. Bu durumda, birbiriyle uyumlu ya da uyumsuz görüntüler zaman ve mekan uyumu aranmadan kurgulanabilir.
- Kurmacada derlemeler kısa sahneleri bağlamak için tercih edilir. Derlemelerin filmin bütününde tercih edildiği durumlarda, kurmacanın gerçekçiliği belgeseli çağrıştırmaktadır.

Değerlendirme

Kurmaca bölümünde ele alınan akımlar; birinci bölümde özetlenen belgesel akımlarla ilişkilendirilmiştir. Özellikle, sinema gerçek ve dolaysız sinema akımlarının biçimsel özellikleri Yeni Gerçekçiliğin izlerini çağırıştırır. Yeni Dalga'nın kökenleri; birinci bölümde ele alınan, dolaysız sinema, sinema gerçek ve Vertov sinemasına kadar uzanmıştır.

Aristotelyen yapı ana akım sinemanın anlatı yapısını etkilemiştir. Brechtyen yapılar ve akımlarda, kurmacanın geleneksel öykülemeye olan bağımlılığını azaltmıştır. Bu bağlamda çağdaş sinema, bazen Flaherty'nin *Nanook'u* gibi gerçekçiliği, romantik bir temayla sunmuş, bazen de Vertov'un *Kameralı Adamı* gibi öyküyü arka planı atmıştır. Hatta çoğu durumda *Microcosmos*'taki mükemmel görüntülemeye odaklanmıştır.

Kurmacanın giderek belgesel gibi geleneksel öykülemeden uzaklaşmaya başlaması, doğal seslerin ve müziğin sunumu iki türün kaynaşmaya başladığını göstermiştir. Bu bağlamda; devam eden bölümlerde öyküleme ve gerçekçilik kapsamında, sinemada yeni dil arayışları incelenecektir.

3. SİNEMADA GERÇEKÇİLİK VE SİNEMADA YENİ DİL ARAYIŞLARI

Sinemada gerçekçilik, 1930'ların sonuna dek John Grierson'un öncülük ettiği İngiliz belgeselcilerin yapıtlarından, 1940'lardaki İtalyan Yeni Gerçekçiliği'ne kadar kuramsal olarak ifade edilmemiştir. Bu yönelimin nedeni; gerçekçiliğin sanattan daha önemli olduğunu akla getirdiğinden, kuramcılar biçimci tutuma yönelmiştir (Monaco, 2009: 374). Monaco'ya göre; "Sinemada gerçekçilik kaygan bir terimdir. *Roma Açık Şehir*'in Rossellini'si gerçekçidir ama ya XIV. Louis'nin İktidara Yükselişi'nin Rossellini'si? Ya da Fellini? Belgeseller kurmacaya göre her zaman gerçekçi midir?" (2009: 376).

Sinema tarihinin başından beri, gerçekçilik doğrudan ya da dolaylı olarak ele alınmıştır. Birinci bölümde incelenen; İngiliz Belgesel okulu, Dziga Vertov, Sinema Gerçek ve Dolaysız Sinema akımlarıyla, ikinci bölümde yer alan Yeni Gerçekçilik, Yeni Dalga akımı ve Dogma 95 manifestosu; gerçekçilik arayışları olarak incelenmiştir. Bu bölümde ise gerçekçi kuramcılardan; Siegfried Kracauer, Andre Bazin ve Jean Baudrillard incelenmiş ve anti tez olarak olarak Rudolf Arnheim'in görüşleriyle karşılaştırılarak, sinemada yeni dil arayışları incelenmiştir.

3.1 Rudolf Arnheim ve Sinemada Gerçekçilik

Gerçekliđi düzenleme ya da yönlendirme konusunda ilk olarak yönetmenin gücüne güvenen kuramlar temelde biçimcidir, yani bu kuramlar gerçekliđin filme alınmasından çok yönetmenin ham malzemeyi işlemeyle neler yapılabileceđini göz önünde tutarlar (Monaco, 2009: 373). Sinemanın ilk yıllarında, sinemanın sanat olarak kabul edilmesine katkılar sađlayan Rudolf Julius Arnheim da, biçimci kuramcılar arasında yer almıştır. Arnheim; “gerçek, yaşamın sadece bir yeniden üretimi olsaydı sinema bir sanat olamazdı” görüşünden hareket etmiştir (Erdikmen, 2013: 35).

Kuramcıların büyük bölümü sinemayı bir anlamda gerçekçiliđin ifade aracı olarak görmüştür. Buna karşın Arnheim, filmin böylesi bir ifade aracını manipüle etmek için sanatçının gerçek bir olanađı olmadığından sanat olamayacağını iddia etmiştir (aktaran Andrew, 2010: 82). Arnheim, filme gerçek olmayan bir deneyim olarak yaklaşmıştır. Film, retina üzerinde görülebileceđi gibi selüloit üzerinde pek çok görsel olguyu yeniden üretir; fakat gerçekçilik için sahip olduğumuz hisler gerçekliđin retinal bileşeninden çok daha derindir (2010: 83).

Arnheim’in kuramının merkezinde sinema sanatının biçimi ve teknolojisinin sınırlamaları yer almıştır. Arnheim, altı temel prensip üzerinde durmuştur:

1) Cisimlerin Düz Bir Yüzeğe Yansıtılmasının Sanatsal Kullanımı: Bu prensipte, peliküldeki görüntünün aslında gerçeğin iki boyutlu izdüşümünden ibaret olduğu gerçeğinden hareketle, gerçekte üç boyutlu olan cisimlerin iki boyutlu bir yüzeğe yansıtılması sırasında kaybedilen derinlik bilgisi vurgulanmıştır (Erdikmen, 2013: 40). Arnheim, bu prensibi açıklamak için “Sanat Olarak Sinema” kitabında; Chaplin’in *The Immigrant* (*Göçmen*) adlı filmini örnek göstermiştir:

”Filmin açılış sahnesi; korkunç bir biçimde sallanan ve tüm yolcularını deniz tutan bir tekne gösterir. Yolcular elleriyle ağızlarını kapatarak teknenin bordalarına doğru sendelemektedirler. Sonra Charlie Chaplin’in ilk görüntüsü gelir: Seyircilere arkası arkası dönük olarak bordadan sarkmaktadır, kafası aşağıdadır ve bacakları çılginca geriye tekmeler savurmaktadır. Herkes zavallı kahramanı deniz tutmuş diye düşünür. Birden bire Şarlo kendisini yukarı çeker, döner ve bastonuyla büyük bir balığı yakaladığını gösterir... Eğer olay denizden çekilmiş olsaydı, seyirci Şarlo’nun hasta olmadığını, balık tuttuğunu hemen anlardı...” (2009: 36).

Bu sahnede çerçeveleme ve çekim açısı izleyicilerin algısını yönlendirmiştir. Sinema tekniğinin bu özelliği, çağdaş sinema dilinin etkisini vurgulamıştır.



Şekil 64: Charlie Chaplin *The Immigrant* (1917)

2) Azaltılmış Derinliğin Sanatsal Kullanımı: Sinemanın saf biçimsel nitelikleri, derinlik algısının olmamasından kaynaklanmıştır. Filmde yeniden üretilen her nesne katı ve aynı zamanda yassı görünmüştür. Derinliğin azalması, nesnelerin üst üste binmelerinin perspektife bağlı olarak vurgulanmasını sağlamıştır. Eisenstein'ın *Staroye i novoye* (1929) filminde makinenin çok büyük görünebilmesi için kamera daktilonun önüne yerleştirilmiştir. Arnheim'a göre; "...Daktilonun şaryosu çok büyük bir silindir gibi perdeden geçer; daktilocunun ve dikte eden adamın kafaları arkada çok küçük görünür. Sonra bir defterdar görünür: defter kocaman, kendisi çok küçüktür..." (2009: 52-56).



Şekil 65: Sergei M. Eisenstein *Staroye i novoye* (1929)



Şekil 66: Sergei M. Eisenstein *Staroye i novoye* (1929)

3) Renklerin Yokluğunun ve Işıklandırmanın Sanatsal Kullanımı: Arnheim'a göre; "Renk konusu da derinlik konusuna benzer. Yönetmen siyah ve beyaza bağlı kalmak zorunda olduğunda, özellikle canlı ve etkileyici sonuçlar yaratır" (2009: 58). Arnheim siyah beyaz filmin üstünlüğü konusunda; Walter Ruttmann'ın *Berlin: Büyük Bir Şehrin Senfonisi* (1927) belgeselini örnek vermiştir. Arnheim'a göre; "Berlin'in kuzeyindeki boş bir caddenin güneş doğarken gösterildiği, ünlü bir çekim vardır. Bu çekime cazibesini kazandıran, sabah gökyüzünün ilginç puslu olması ve binaların cephelerinin gizemli karanlığıdır; başka bir deyişle grinin değerlerinin paylaştırılmış olmasıdır" (2009: 60). *Berlin* belgeselinde böyle bir etkinin sağlanması, siyah beyaz filmin gerçekçiliğini zayıflatmamış, bilakis arttırmıştır.

4) Görüntünün Sınırlı Olmasının ve Nesneye Olan Uzaklığının Sanatsal Kullanımı: Çerçeve kenarlarla sınırlanmıştır. Yalnızca bu sınırlar içinde meydana gelen şeyler görünür. Yönetmen gerçek yaşamın sınırsızlığından seçimler yapma olanağına sahiptir (Arnheim, 2009: 64).

5) Zaman ve Mekan Sürekliliğinin Olmamasının Sanatsal Olarak Kullanılması: Arnheim'a göre; "Var olan görüntüleri yan yana koymak özellikle katı gerçekçi filmlerde genelde zorlama olarak görünür" (2009: 76). Birbirini izleyen çekimlerin zaman mekan ilişkisine değil, bir öze sahip olması önemlidir. Arnheim, film şeridinin durağan görüntülerin peş peşe gelmesiyle oluştuğunu, temelde filmin bu karelerin kurgusu olduğunu söylemiştir. Kurgulanan farklı görüntülerin oluşturduğu görsel etki, hareketli filmi oluşturan durağan karelerin peş peşe gelmesinden farklı değildir

Erdikmen, 2013: 42). Arnheim, kurguyu Eisenstein'in *Potemkin Zırhlısı* (1925) filminde kullanılan aslan heykeli sahnesinden örnelemiştir. Eisenstein, filmde peş peşe üç aslan heykeli görüntüsü kullanmıştır. Birinci heykelde aslan yatarken gösterilmiş, ikincisinde ayağa kalkmış ve üçüncüsündeyse kükrerken sunulmuştur. Arnheim'a göre böyle bir kurgu, filmin kökeninde yatan durağan karelerin peş peşe gösterilmesi prensibinden farklı değildir (aktaran Erdikmen, 2013: 42). Araştırmanın örnekleminde yer alan; Godfrey Reggio ve Ron Fricke sinemasında, *time lapse* ve *slow motion* çekimler sıklıkla kullanılmıştır. Reggio ve Fricke, *time lapse* çekimlerde, fotoğraf karelerini hızlıca göstererek, gerçekliğin hızına ve sonuçlarına odaklanmıştır. *Time lapse* ve *slow motion* çekim teknikleri Arnheim'ın durağan kareleri peş peşe gösterilmesi prensibiyle ilişkilendirilebilir.



Şekil 67: Sergei M. Eisenstein *Potemkin Zırhlısı* (1925)

6) Görsel Olmayan Duyum Deneyimlerinin Olmamasının Sanatsal Kullanımı: Arnheim'a göre; "bir resme bakmak ile gerçeğe bakmak arasındaki farklardan biri kinestetik deneyimlerdir. İzleyicinin kameranın pozisyonu hakkındaki bilgisi sadece görerek edindiği bilgidir" (aktaran Erdikmen, 2013: 43). Çekimde hareket eden bir nesne görünürse, izleyicilerin ilk sanısı kameranın sabit bir nesnenin önünden geçtiği değil, nesnenin gerçekten hareket halinde olduğu olabilir. Bu nedenle sıradan çekimler sessiz filmde fazlasıyla etkili olmuştur. *Dr. Mabuse* filminde esrarengiz bir adamın gücü vurgulanmak için, yüzü karanlık bir fonun önünde küçük gösterilmiştir. Yüz gittikçe büyüyerek, tüm perdeyi kaplayana kadar hızlıca öne sürülmüştür. Oysa çekim yapılırken, tahminen yüz kameraya doğru değil, kamera ona doğru ilerlemiştir (Arnheim, 2009: 86).

Kurgu ve görüntüleme yoluyla, zaman ve mekan sürekliliği bozulabilir veya alan derinliği değiştirilebilir. Gerçeklik; mercekler, aynalar, çoklu çekimler ya da farklı odak düzeylerinin yardımıyla açık bir biçimde tersyüz edilebilir, hızlandırılabilir, yavaşlatılabilir. Arnheim'in sinemayı bir estetik olarak, her şeyden öte, görsel bir araç olarak ele alması bu özelliklerdendir (Butler, 2011: 24-25).

Arnheim için yirmili yılların sessiz sineması, sinema tarihinde zirvedir. Sessiz filmde konuşmanın yokluğu, sinemayı sanat yapan önemli bir unsurdur. Edebiyat betimlemek için sözleri, sinema ise, görüntüleri kullanır. Ona göre; "filme senkronize sesin eklenmesi sinemaya çok az şey katmıştır, hatta bazı durumlarda ses görselin gücünü bile azaltabilir. Tembel ya da acemi bir film yönetmeni imgelerle aktarması gereken mesajını kolayca kaçarak bir diyaloga çevirebilir" (aktaran Erdikmen, 2013: 45).

Arnheim'a göre; izleyiciler filmlerin sessizliğini kabul etmiştir, çünkü gördüklerinin eninde sonunda yalnızca bir görüntü olduğu duygusunu asla tamamen kaybetmemiştir. Sessiz filmde sesin eksikliği ancak sözlü filmler ortaya çıktıktan sonra göze çarpar olmuştur (2009: 34). Sesli film her yönden bakıldığında bir sanat olarak başarısız olmuştur. Gerçekliğe yeniden yaklaşırken kendini aşmayı denemiş, organik bütünlüğünü kaybetme pahasına diyalogu kutsallaştırmıştır. Ses sinemanın bütün bileşenlerini senaryoya ve diyaloga hizmet etmeye zorlamış ve kendi içeriğinin gerçekliği üzerinde ısrar etmeye çalışmış ve sinemanın sanat olma vasfını yitirmesine neden olmuştur (Andrew, 2010: 93).

Arnheim, sinemada sözü tamamen reddetmiştir, ancak müzik kullanımı konusunda daha esnek davranmıştır. Arnheim'a göre; "Müzik perdedeki hareketin devinimsel karakterini çok etkileyici bir biçimde vurgulayabilir; çizgi filmlerin ısıklıklarında, işaretlerinde ve gümbürtülerinde olduğu gibi. Ayrıca müzik devinimin kanatlanmasını sağlar ve böylece sinema doğal olanı tüm özellikleriyle taklit etmeye başladığında yitirilen dans hissi veren stilizasyonun kısmen geri kazanılmasına yardım edebilir" (2009: 152).

Çalışmanın örnekleminde yer alan filmlerde diyalog yoktur. Ancak, örnek seçilen filmlerin sahnelerinde; doğal sesler ve konuşmalar (kültürel diller, şarkılar vb) diyalogların yerine kullanılmıştır. Araştırmada tamamen sessiz sinema biçimleri önerilmemiştir. Bunun yerine, doğal seslerin veya doğal diyalogların kullanıldığı gerçekçi anlatım yöntemleri savunulmuştur. Bu bağlamda, yapay ve teatral diyaloglar yerine; doğal sesler ve gerçekçi müzik kullanılabilir.

3.2 Siegfried Kracauer ve Sinemada Gerçekçilik

Siegfried Kracauer, 1960'da yayınlanan kitabı *Theory of Film* (Film Kuramı) ile gerçekçi sinema kuramına yeni bir bakış açısı getirmiştir. Kracauer kitabında, sinemanın araçlarını iki gruba ayırmıştır: temel özellikler ve teknik özellikler. Filmin temel özellikleri tamamen fotografiktir, sinemanın görünebilir dünyayı ve onun hareketini kaydedebilme yeterliliği ile ilgilidir. Kracauer için sinema fotoğrafik temellidir, ardından teknik temel gelir. Kracauer, teknik sınırları dikkate almamayı tercih etmiştir (Andrew, 2010: 195). Bu bağlamda, Arnheim'in görüşleriyle çelişmiştir. Arnheim fotoğrafı teknik bir unsur olarak görmüştür. Kracauer ise fotoğrafı gerçeklikle ilişkilendirmiştir.

“Temel özellikler fotoğrafınlarla özdeşdir. Başka bir deyişle, film fizik gerçekliği kaydetme ve açıklamayla donatılmıştır, dolayısıyla bu gerçekliğe yönelmektedir... Filmin bütün uygulamalı özellikleri arasında en genel ve vazgeçilmez olan kurgudur. Kurgu çekimlerin anlamlı bir sürekliliğinin kurulması işlevi görür, bundan dolayı da fotoğrafçılık için söz konusu bile olamaz... Daha özgül sinema uygulamaları arasında kimileri fotoğraftan devralmıştır, örneğin yakın çekim, yumuşak odak, görüntüler, negatiflerin kullanımı, ikizleme ya da çok çevrim vb. Öbürleri, zincirleme, yavaşlatılmış ve hızlandırılmış devrim, zamanın tersine çevrilmesi, belli 'özel etkiler', vb. ise açık nedenlerden ötürü tümüyle filme özgüdür” (aktaran Özarslan, 2013: 206).

Fotoğrafın ve dolayısıyla sinemanın işlevi, tarihinin işlevine benzetilebilir. Sinemanın görevi göze çarpan her şeyi ayırım gözetmeksizin yeniden üretmek değil, şeyin doğasında olanı keşfedip ortaya koymak, ayıklayıp vurgulamaktır. Sinema bir sanattır ama bir farkla; geleneksel sanatların (resim, heykel vb) tersine hammaddesini tümüyle tüketme amacı taşır (Kracauer, 2014: 71).

Arnheim, *time lapse* ve *slow motion* çekimleri, filmin oluşum süreçleriyle (saniyede yirmi dört fotoğrafın ard arda oynatılması) ilişkilendirmiştir. Kracauer ise, bu uygulamaları teknik özellikler arasına koymuştur. Buna ek olarak Kracauer, *time lapse* ve *slow motion* çekimlerde; gelip geçici şeylerin (bulut, rüzgar gibi) görünür hale geldiğini ve farklı bir boyuttaki gerçekliği, yani hareket halindeki evrilen gerçekliği gösterdiğini ileri sürmüştür. Kracauer, doğal, anlık, olay ve durumların çekimlerini fiziksel varoluş ve fizik gerçekliğiyle ilişkilendirmiştir (Özarlan, 2013: 209).

Kracauer, lenslerle yapılan biçim bozunumlarını, optikle yapılan efektleri ve benzerlerini eleştirmiştir. Onun için sinemanın konusu fotoğraflanabilir dünyadır, fotoğrafçıya kendisini doğal olarak veriyormuş gibi görünen gerçekliktir (Andrew, 2010: 196). Arnheim, sinemanın sanat olma işlevini gerçekliğin dönüştürülerek yorumlanmasıyla ilişkilendirmiştir. Kracauer ise, bu yönelimi kınamıştır. Ona göre, fotoğrafın gücü hem kaydetmekte hem de bu dünya ile ilişkili olan şeyleri gösterme yani hakikati temsil etme potansiyelindedir (2013: 202).

Kracauer modernliğin etkilerini, fotoğraf ve sinemayla ilişkilendirmiştir. İletişim araçlarıyla hesaplaşırken; gerçekçilik ile bunun insanlar tarafından teknik olarak sunulması ve gizlenmesi arasındaki ayrıma odaklanmıştır (Frisby, 2012: 194).

Kracauer, diğer gerçekçi kuramcılarının aksine, renkli filmin gerçekçi etkiyi azalttığına dikkat çekmiştir. Kracauer, siyah beyaz filmin fotoğrafçılıktan türediğini ve birçok sinemasal gelişmenin geleneksel formattaki siyah beyaz filmlerde bulunduğunu belirtmiştir. Bu açıdan, teknolojiyi savunan Bazin'in görüşlerinden ayrılmıştır (Özarlan, 2013: 204). Bu bağlamda, Arnheim ile ortak noktada bulunmuştur. Fakat Kracauer, Arnheim gibi katı bir şekilde renkli filmi reddetmemiştir. Kracauer'e göre; tüm renkli filmlerin gerçeklikten uzak olduğuna dair bir kanıt yoktur (1960: 137).

Kracauer filmde gerçekliği yakalamak için oyuncu olmayan, öykünün gerektirdiği ortamda yaşayan gerçek kişilerin kaydedilmesini savunmuştur. Ona göre filmde insanlar dışında başka bir sürü görünür olguda olduğu için, oyuncu anlatının merkezi değildir. Oyuncu olmayan kişilerin gerçekliği daha kolay sağlayabileceğini belirtmiştir (Özarlan, 2013: 212).

Arnheim için, 1920'ler biçimci sinemanın altın çağıdır. Kracauer içinse, 1940'lar ve 1950'ler gerçekçi sinemanın yükselişe geçtiği dönemdir. 1960'ların en önemli gerçekçi yönelimi, belgesel alanında ortaya çıkmıştır. Ancak, Kracauer belgesel filmle çok az ilgilenmiş, dikkatini kurmacaya yöneltmiştir (Monaco, 2009: 376-377). Ona göre, fizik gerçekliği en iyi sergileyen film türü belgeseldir; fakat aktüalite filmleri, sinema gerçek filmleri ve soyut belgeselleri hoş karşılamamıştır (aktaran Andrew, 2010: 207). Kracauer için bu tarz belgeseller bizi hayattan koparır, izleyicileri o kadar çok önemsiz gözleme boğar ki, izleyiciler önemli olana duyarsızlaşabilir (Frisby, 2012: 200-206).

Jori Ivens'in 1934 yılında Belçika'nın kömür bölgesinde madencilerle ilgili çektiği belgesel, fotoğrafik bir sadelik taşır. Film onun savunduğu fotoğrafik gerçekçilik anlayışını örneklemiştir (Kracauer, 2014: 111). Kracauer, belgeselde röportajı yetersiz bir yöntem olarak bir kenara koymuştur. Kracauer için gerçeklik bir inşadır. Hayatın vücut bulması için gözlemlenmesi gerekir. Ancak, röportajdaki bir dizi az çok keyfi gözlemlerle vücut bulmaz. Röportaj, toplumsal gerçekliğin yapısına dair içgörülerden kaynaklanan bir biçim kazanmadığı takdirde soyut içeriklerden ibaret olan bir derleme olarak kalır (aktaran Frisby, 2012: 206-207).

Kracauer sinemayı, görsel bir araç olarak yorumlamıştır. Bu nedenle dış ses kullanımını, görsel imgelemin başarısızlığı olarak görmüştür. Kracauer ile aynı düşünceleri paylaşan Andre Bazin ve öğrencileri ise dış ses kullanımını savunmuştur (Andrew, 2010: 222).

Filmde kullanılan müzik ise, ekrandaki sessiz imgenin devamlılık kazanmasını sağladığı için önemlidir. Müzik sadece görüntüyle senkronize edilmemeli, öyküyle de ilişkilendirilmelidir. Ayrıca, sokakta çalan bir ıslık gibi, tesadüfi müzikler de arka plan rolü oynayabilir. Ona göre, diğer öğeler gibi müzik de filmdeki gerçekçiliğe hizmet ettiği oranda anlam kazanır (aktaran Özarlan, 2013: 213).

Çalışmanın örnekleminde incelenen, Godfrey Reggio ve Ron Fricke sinemasında kullanılan müziğin yapısı Kracauer'in kuramıyla ilişkilidir. Reggio ve Fricke filmlerinde, dış ses ve röportaj kullanmamış, bazı sahnelerde dış müziği, bazı sahnelerdeyse iç müzik ve doğal sesleri (yerel şarkılar, konuşmaları) birlikte kullanmayı tercih etmiştir.

Kracauer, öykülemeye ilişkin *Bulunmuş Öykü (The Found Story)* olarak adlandırdığı bir yapıda kendi ideal sinema türünü keşfetmiştir. Kracauer, Robert Flaherty'nin filmlerini (özellikle *Kuzeyli Nanook* ve *Aranlı Adam*) ve İtalyan Yeni Gerçekçiliğinin erken örneklerinin öyküleri bu türün en iyi örnekleri olarak görmüştür (Andrew, 2010: 211).

Araştırmada; Kracauer'in "Bulunmuş Öykü" modeli esas alınmıştır. Kracauer'e göre; rastlantısal olaylar fotoğrafların eti kemiğidir; has fotoğraflar konuları yoldan geçerken seçilivermiş gibi görünür (2014: 78). Sinemada öyküye uygun kasıtlı seçimler (görüntüleme ve kurgu) yeni biçim ve anlamlar oluşturabilir. Ama ne kadar seçilmiş olursa olsun, görüntü yine de doğayı gerçek haliyle kaydeder ve asıl öykü, oluşan bu anlamda saklıdır.

3.3 Andre Bazin ve Sinemada Gerçekçilik

Andre Bazin, biçimsel geleneğe etkili bir şekilde kafa tutan ilk eleştirmendir. Onun oluşturduğu sinemasal gerçekçilik yaklaşımı 1945'den 1950'ye kadar Avrupa'da ses getirmiştir. Bazin'in kuramının merkezinde ikinci bölümde özetlenen İtalyan Yeni Gerçekçiliği vardır. Bazin'in kuramı bu akım ve filmlerle popülerliğe kavuşmuştur (Andrew, 2010: 226). Bazin, 1951 Nisan'ında *Les Cahiers du Cinema* dergisini kurmuştur. Bu dergi dönem içinde Avrupa'nın en etkili kuramsal yayını olmuştur. İkinci bölümde özetlenen Fransız Yeni Dalgasının doğumu bu dergiyle ilişkilendirilmiştir (Odabaş, 2013: 156).

Kracauer'in aksine, Bazin sinemasal gerçekçilik ile ne kastetmek istediğine açıklık getirmeye uğraşmıştır. Bazin, Kracauer'in maddi estetiğinin, gerçekçi içerik ve teknik estetiğinin ötesine geçmiş ve bir uzam estetiğini önermiştir (Andrew, 2010: 229). Bazin için, sinema gerçekliğin bir asimptotudur, sürekli daha da yaklaşırsınız, daima ona bağımlı olursunuz, ama hiçbir zaman ona ulaşamazsınız (2010: 233).

Sinemada gerçekçiliğe karşı çıkan biçimciler, Kracauer ve Bazin'i birbirleriyle ilişkilendirmiştir. Bazin ve Kracauer'in sinemasal gerçekçilik tezleri, onların savunduğu (Arnheim gibi) geleneksel görüşlerle çelişmiştir. Bazin, Arnheim'in savunduğu sessiz sinemayı eleştirmiş ve karşı çıkmıştır. Bazin'e göre; sessiz film başlıca mükemmellik değildir. Sinema dilinin merkez noktası görsel imajdır fakat gerçekliğe yaklaşabilmek için ses göz ardı edilmemelidir (2013: 36).

Sinemada 1920'den 1940'a kadar iki büyük karşıt eğilim vardır. İmgeye inananlar ve gerçekçiliğe inananlar. İmge'nin anlamı, temsil edilen şeyin ekran üzerindeki temsilinin her halidir: görüntünün plastiği ve kurgunun kaynakları gibi (Odabaş, 2013: 168). Bu bağlamda, diğer sinema kuramcılarından Bazin'i ayırtıran öteki farklılık kurguya yöneliktir. Bazin sinemada kurgunun iki şekilde kullanıldığını belirtmiştir. Birincisinin temeli sessiz sinemayla ilişkilidir: Sovyet sinemacıların (Kuleshov, Pudovkin ve Eisenstein) soyut ilkelerle oluşturduğu kurgu modeli. İkincisi ise, sesin gelmesinden beri yaygın hale gelmiştir. Bir olayın içinde fiziksel olarak varolan doğal olarak deneyimleyebildiğimiz dikkatteki değişiklikleri aynen yeniden üreten parçalara bölerek bir olayın kendi araçlarıyla yapılan (açı-karşı açı çekimi veya açılama çekim) psikolojik kurgudur (aktaran Andrew, 2010: 253). Bazin, kurguya karşı, alan derinliği ve plan sekansı önermiştir. Alan derinliği izleyicileri görüntü ile gerçeklikle olduğundan daha yakın bir ilişkiye sokabilir. Bazin için, alan derinliği yalnızca yeni bir sinemasal teknikten çok, sinema dilinde ileriye doğru atılmış diyalektik bir adımdır (Monaco, 2009: 386). Bazin, alan derinliğini nesnel gerçeklik olarak niteler, çünkü burada anlamlar kurguda olduğu gibi güçlü bir biçimde kodlanmamıştır (Hayward, 2012: 78).

Bazin, alan derinliğinin kullanımını *Yurttaş Kane* filminden örnek vererek açıklamıştır. *Yurttaş Kane* filminde hareketsiz kalan kameraya derinlik yeni bir dramatik etki sağlamıştır. Bu daha önce kurgunun sabit bir çerçeve içinde oyuncuların hareketleri ile yaratmaya çalıştığı etkidir (Bazin, 2013: 47). *Yurttaş Kane* filminde alan derinliği kullanımıyla kamera hareketsiz kalsa bile, tek çekimde kaydedilmiştir. Orson Welles'in görüntünün derinliğini oluşturma arayışı, dramatik uzamın devamlılığına ve süresine saygı göstermesini sağlamıştır (Odabaş, 2013: 174). Bazin'in kuramının merkezinde; alan derinliği, plan sekansı, uzun çekim ve sade kurgu vardır. *Yurttaş Kane* filmi bu açıdan kuramsal dayaniğının temelini oluşturmuştur.

Bazin, alan derinliđinin sinema dili üzerindeki etkilerini; “Sinema Dilinin Evrimi yazısında” řu řekilde özetlemiřtir:

- Alan derinliđi, izleyicileri görüntüyle gerçeikle olandan daha yakın bir iliřkiye sokar.
- Geleneksel kurguda izleyiciler, görmesi gerekeni sečen yönetmenin dikkatine kaydırmaktan başka bir řey yapmadıđı halde, alan derinliđi en azından kiřisel bir seçim gerektirir.
- Bu iki önermeden metafizik olarak nitelenebilecek bir üçüncüsü doğar (Bazin, 2013: 50).

Bazin’in kuramı uzamsal gerçekeklik oluřturmakla iliřkilidir. Uzamsal gerçekeklik, uzun çekim ve plans sekanslarla sahnelenebilir. Birinci bölümde ele alınan *Nanook* bu açıdan ele alınabilir. Filmde Nanook buzul üzerinden açılan bir delikte bir fokla mücadele ederken gösterilmiřtir. Bu sahneyi geleneksel modellere göre kurgulamak, yerine, Flaherty gerçekekçiliđi bozmamak için tek bir uzun plan kullanmıřtır (Andrew, 2010: 263). Flaherty gerçekek bekleme zamanını göstermeyi amaçlamıřtır. Avın uzunluđunu gerçekek zamanda olduđu gibi vermeye çalıřmıřtır (Bazin, 2013: 36-37).

3.4 Jean Baudrillard ve Simulasyon Kuramı

Kracauer ve Bazin sinemada gerçekekçilik üzerine kuramlar geliřtirmiřtir. Ancak onlar sınırlı bir alana odaklanmıřtır. Jean Baudrillard ise, gerçekeklikten yola çıkarak tüm toplum bilimleri etkileyen “Simülasyon Kuramı” öne sürmüřtür. Onun kuramında simülasyon, izleyicileri gerçekekğin ortadan kalktıđı ve onun yerini simülakrların aldıđı bir sürece götürmüřtür (Öker, 2005: 211-212). Simülasyon evreninde gerçekek, hipergerçekekğe dönüşmüřtür ve gerçekekle simülasyon arasındaki fark ortadan kalkmıřtır. Bu evrende, tüm iletiřim araçları kurmaca bir gerçekekliđi çağrıřtırmıřtır.

Baudrillard, simülasyon kuramını tüketim toplumundan yola çıkarak açıklamıřtır. Tüketim toplumunda gerçekeklik evresi sona ermiř yerini bir simülasyon evrenine bırakmıřtır. Gerçekekliđin kendisini metafizik yani düşünsel, zihinsel bir sürece olarak yorumlayan Baudrillard, modern toplumlarda bu ilkenin son iki yüzyıl içinde ortaya çıkmıř olduđunu belirtmiřtir (Adanır, 2010: 51).

Simülasyon evreninde farklı bir gerçeklikten bahsedilir. Bu gerçek işlevsel bir şeye dönüşmüştür. Asıl gerçek bu değildir, çünkü onu sarıp sarmalayan bir düşsellikten yoksundur. Bu durum bir simülasyon çağına girdiğimizizin göstergesidir (Öker, 2005: 213). Bu dünyada gerçek, ancak modelin kopyası olabilme özelliğine sahiptir. Baudrillard'ın simülasyon evreni dediği şey bir tür düşsel evrene benzer ancak bu evreni betimlemek ve çözümlmek amacıyla kullandığı dil sayesinde somut bir görünüme bir gerçekliğe kavuşur: tıpkı, kurmaca ve belgeselin kaynaşmasıyla oluşan sinemada yeni dil arayışları gibi.

Jean Baudrillard simülakrları üç grup altında ele almıştır:

- Doğal Simülakrlar: Tanrı'nın yaratmış olduğu ideal doğanın aynısını oluşturmayı amaçlayan imgeleme ve kopyalama ve taklit üzerine kurulmuş simülakrlar.
- Üretici Simülakrlar: Tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güç üstüne kurulmuş, makinelerin somutlaştırdığı üretici özelliğe sahip simülakrlar.
- Simülasyon Simülakrları: Bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan, toplam bir işlemsellik, hipergerçeklik ve toplam bir denetimi amaçlayan simülakrlardır. Kuramcıya göre bu üçüncü gruptaki simülakrlara özgü bir düşsellikten söz etmek zordur (Öker, 2005: 216).

Günümüzde dünya ve dünyaya bakış değişmiştir. Özellikle son zamanlarda tanık olunan aşırı hızla ilerleyen teknolojik gelişmeler ortaya imgenin gerçeği özgürleştirme ve sayısal teknolojinin de imgeyi özgürleştirmesi gibi saçma sapan bir fikrin çıkmasına yol açmıştır (Baudrillard, 2011: 20). Gerçeklik ilkesini, gerçekliğini yitiren bir toplumsal yaşam bir tür sanal yaşama dönüştüğünde ortaya çıkan sanal teknolojilerin yardımıyla toplumlar sanal değil gerçek bir yaşantı sürdürdüklerine inandırılmaya çalışılmakta ve bu uğurda muazzam çaba, enerji ve para harcanmaktadır (Adanır, 2010: 53).

Friedrich Nietzsche'nin dediği gibi; "Gerçek dünyayı bertaraf ettiğimize göre, geriye kalana ne dememiz gerekiyor? Görünüm dünyası mı? Kesinlikle hayır! Çünkü hakiki dünyayla birlikte görünüm dünyasını da yok ettik" (aktaran Adanır, 2010: 163). Bu evrende hakikat ve görünümün yerini Bütünsel Gerçeklik almıştır. Nietzsche'nin dediği gibi gerçek dünyayla birlikte görünüm dünyasını da yitirdiğimiz zaman içinde yaşadığımız evren olgusal, olumlu ve bu haliyle de gerçek olmasına gerek kalmamış bir evrendir (Adanır, 2010: 164). Böylesine yoğun gerçeklikle temsil edilen bir dünyaya tahammül etmenin tek yolu onu sürekli inkar etmek olabilir.

Gerçekliğin sistematik bir şekilde yok edildiğini gösteren, imgenin başına gelenlerdir. Nesnel gerçeklik teknolojinin yansıtma görevini üstleneceği nesnel bir hakikat arayışı peşinde koşan izleyiciler için son büyük buluş, değişik imge üretim teknikleridir. Günümüzde teknoloji, her şeye sanal, dokunmatik, enformatik, sayısal bir gerçeklik kazandırmıştır. Eskiden tanıklığı tartışılmayan negatif kopya artık özelliğini yitirmiştir (Baudrillard, 2011: 18-19).

Adanır'a göre; "Simülasyon gerçeğin karşıtı değildir böyle olsaydı çok basit bir şey olurdu. Simülasyon neyin sahte olduğunu söylemez ama ne hakiki ne de sahte olan ya da gerçekliğinden kuşku duyulan şeyden söz edebilir" (2010: 199).

Soyutlama sinemayı bir biçim olmaya itmiştir. Buna karşın sinema genel bir estetikleşme adına gerçekliği tercih etmiştir. Her türlü gerçekçilik, estetik alanın içine çekilmiş, gerçekçilik bir kural haline dönüşmüştür. Baudrillard'ın deyişiyle işlevini yitiren sanat sonuçta bütünsel bir gerçekliğe benzemiştir, çünkü kendisini yadsıyan, aşırıp geçen ya da biçimsel dönüşüme uğratan ne varsa hepsini emip tüketmiştir (Adanır, 2010: 222-223).

Baudrillard'e göre; fotoğraf bizim yokluğumuzda dünyanın durumunun hesabını verir. Objektif bu yokluğu araştırır. Heyecanlı ve dokunaklı yüzlerde ya da bedenlerde bile araştırdığı şey yine bu yokluktur (2013: 143). Baudrillard için önemli olan fotoğrafın öncesidir, fotoğraf çekmedeki zihinsel olaydır. Onun için Simulakr da böyledir (Baudrillard, 2012: 19). Kracauer ve Bazin'in fotografik imge konusundaki görüşlerine ek olarak; sentetik fotoğraf üretme işlemi sırasında referans görevi yapan bir şey olmadığı için gerçeğin var olmasına da gerek kalmamıştır (Baudrillard, 2011: 23).

Tüm bu gelişmeler Kracauer ve Bazin'in fotoğrafın gerçekliğine ilişkin görüşlerine, hipergerçeklik katmıştır. Fotografik görüntünün yoğunluğu, görüntünün süresizliğini ve gerçekçiliğini oluşturmuştur. Kracauer'in belirttiği gibi, sinemanın gücü fotografik yanıdır. Çağdaş sinemada, *time-lapse* ve *slow motion* gibi tekniklerin sıklıkla kullanılması fotoğrafın hipergerçekleşen görünümünü vurgulamaktadır.

3.5 Sinemada Yeni Dil Arayışları ve Anlatım Yöntemleri

Bu başlıkta Rudolf Arnheim, Siegfried Kracauer, Andre Bazin ve Jean Baudrillard'ın görüşleri çerçevesinde; sinemada yeni dil arayışları ve anlatım yöntemleri incelenmiştir. Kuramcıların yaklaşımları çerçevesinde ele alınan; öyküleme, görüntüleme, ses, oyuncu ve kurgu başlıklar altında özetlenmiştir.

3.5.1 Sinemada Yeni Dil Arayışları ve Öyküleme

Üçüncü bölümün başında Kracauer'ın kuramsal yaklaşımları özetlenmiştir. Kracauer, Flaherty'nin *Nanook* belgeselini ve İtalyan Yeni Gerçekliğinin bazı filmlerini örnekleyerek; *Bulunmuş Öykü (The Found Story)* modelini savunmuştur. Tanım gereği bulunmuş öyküler yaşamın içinde devindiği kaotik, kestirilemez girdabına bağımlıdır. Açık uçludurlar, sahnelenmemişlerdir ve belirlenimsizdirler (aktaran Andrew, 2010: 210-211).

Kracauer *Bulunmuş Öyküleri* şu şekilde tanımlanmaktadır;

“Bir nehrin ya da gölün yüzeyini yeterince uzun seyrettiğiniz zaman, suyun içinde bir esinti ya da burgaç tarafından yaratılan belirli şekiller olduğunu fark edeceksiniz. *Bulunmuş öyküler* de bu tarz modellerin doğasına sahiptir. Tasarlanmış olmaktan çok keşfedilmiştir, belgesel yapma niyetleriyle yaratılan filmlerden ayrıştılamazlar. Bununla uyumlu olarak, öyküsel olmayan filmin rahminde tekrar ortaya çıkan hikaye'ye duyulan talebi tatmin edebilmeye en yakın yere bunlar gelmektedir” (aktaran Andrew, 2010: 210-211).

Çağdaş sinemada senaryonun filme dönüşmesini sağlayan en önemli unsurlar görüntüler ve seslerdir. Araştırmada, gerçek yaşamın içindeki anlar, olaylar ve durumların öyküyü oluşturacağı öne sürülmüştür. Bu bağlamda, Kracauer'ın *Bulunmuş Öykü* modeli, sinemada yeni dil arayışlarıyla (örneklem: Godfrey Reggio ve Ron Fricke) uygunluk göstermiştir. Kracauer'ın savunduğu “*Bulunmuş Öykü*” modeli; öykü anlatma amacına karşı, gerçek yaşamın içindeki anlar, olaylar ve durumlardan yeni bir dil yaratmayı mümkün kılmaktadır.

Baudrillard'e göre; "Bir sistem gidebileceği en uç noktaya kadar giderek, doyuma ulaştığı, yani tükenmeye başladığı zaman bir tersine çevirme olayıyla karşılaşır (2010: 169). Simülasyon evreninde sinemanın dilinde de değişimler olmuştur. Sinemanın gelişimine kadar kurmacanın öyküseliği ağır basmıştır. Halbuki kurmacanın öyküseliğine bir anlam kazandıran şeyle gerçeklik arasında diyalektik bir yapı oluşmuştur. Çağdaş sinemada bu gelişim tersine dönmüştür. Bu durumda sinemanın saf ve özgürlük saçan roman olma özelliği yok olmuştur. Öykülerle ilgili tüm veriler boşlukta bırakılmıştır. Bu hem gerçek hem de gerçek dışı bir sinema dilini çağrıştırmıştır. Dördüncü bölümde, Godfrey Reggio ve Ron Fricke sineması bu dilin özelliklerini ortaya koymak için incelenmiştir.

Reggio, Zachary Wigon ile yaptığı röportajda *Visitors*'ın öyküsü için;

"Benim işim form oluşturmak. Sanatta, tüm anlamın formun içinde olduğunu düşünüyorum. Başka bir ifadeyle, sanat gerçek olursa, hataların, kusurların üstesinden gelir. Filmin amacı, sadece izleyicilerin kendisinin cevaplayabileceği sorular ortaya çıkarmak. Örneğin, Mona Lisa ne anlama geliyor? O, insanların onda görüp anlayabileceği kadar çok anlama sahip; yani bu tamamen onunla karşılaşmanın duyumuna bağlı... Öykü senaryoya bağlı değil, mantığa da bağlı değil, öyle dümdüz de değil. Tüm filmlerimde amacımın görsel bir anlatım yaratmak olduğu söylenebilir..."

diye belirtmiştir (<http://www.tribecafilm.com/stories/interview-godfrey-reggio-visitors-4k> erişim: 13.08.2014).

3.5.2 Sinemada Yeni Dil Arayışları ve Görüntüleme

Araştırmada; *time lapse* ve *slow motion* çekimler, önemli görüntüleme araçları olarak incelenmektedir. *Time lapse* çekim kısaca zamanı hızlandırdığımız çekim tekniğinin adıdır. Örneğin, kamera bir saniyede bir tane fotoğraf çekmek için ayarlanır. On dakikalık görüntü çekildiğini varsayalım ($60 \times 10 = 600$) altı yüz fotoğraf çekilir. Sinema perdesinde yirmi dört kare oynatıldığı için ($600/24 = 25$) yirmi beş saniyelik *time lapse* çekim elde edilir (<http://www.timescapes.org/time-lapse/> erişim: 23.08.2014). Dördüncü bölümde ele alınan Godfrey Reggio ve Ron Fricke, *time lapse* çekimleri hemen hemen tüm filmlerinde uygulamıştır.

Time lapse kullanımı, titizlik ve profesyonellik ister. Gökyüzü çekimi veya iskeledeki insanların çekimi için farklı değerler verilmesi gerekir. Bir diğer önemli hususta *time lapse* sırasında kameranın hareketli veya sabit olmasına dikkat etmek gerekir. Kamera sabitken, kayıt tuşuna basılır ve istenilen sürede çekim yapılır. Ancak *time lapse* çekimle beraber kamera hareketi de (*pan-tilt* gibi) kullanılacaksa, önceden *slider*¹⁷ kurmak gerekebilir (<http://www.learnlapse.com/time-lapse-photography-how-to-guide/what-is-time-lapse-photography/> erişim: 23.08.2014).

Ron Fricke, kendi geliştirdiği *time lapse* kamera sistemini neredeyse tüm filmlerinde kullanmıştır. Fricke, *time lapse* çekimlerde ışık ve gölgenin zamanlarıyla da oynayarak, zamansal çerçeveler elde etmiştir. *Chronos* (1985) da; Mont St. Michel sahnesinde tepeden gelen ışık, zamana bağlı olarak insanların üzerinde gezinirken gösterilmiştir. Bir diğer çekimde de gölgeler oyuncular gibi çerçevede hareket ederken sunulmuştur.



Şekil 68: *Chronos* (1985) *time lapse* ve ışık

¹⁷ *Time lapse* ve *slow motion* çekimlerde, *pan-tilt* hareketlerini kesintisiz bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlayan motorlu şaryo.



Şekil 69: Chronos (1985) time lapse ve gölge

Görüntüleme incelenen bir diğer uygulama da “*slow motion*” tekniğidir. *Slow motion* çekim *FPS* (saniyedeki kare sayısı) ile ilgili bir çekim tekniğidir. Televizyon da saniyede 25 (*Pa*) veya 30 (*Ntsc*) kare oynatılır. Sinemada ise, saniyede 24 kare tercih edilir. Örneğin bir saniyede, 600 fotoğraf çekilir. Bir saniyelik çekim sinemada oynatıldığında ($600/24=25$) yirmi beş saniye haline gelir. Ağır ağır düşen su damlaları veya gökyüzünde ağır ağır uçan kuşların görüntüleri bu yolla elde edilir. Kracauer için, kamera doğadaki bütünsel gerçekliği parçalara ayırır ve nasıl mikroskop bize göremediğimiz küçük parçaları gösteriyorsa kamera da makro çekimlerle, normalde çıplak gözle göremeyeceğimiz kadar küçük olan parçaları görünür kılar. O, bu durumu bulunmuş gerçeklik olarak adlandırmıştır (aktaran Özarslan, 2013: 209).

Kracauer sinemayı fotoğrafı ilişkilendirmiştir. Çalışmada, fotoğrafçılıktan gelen teknik unsurlar önerilmiştir: dengeli ve dengesiz kompozisyonlar, sudan ve aynadan yansıyan görüntüler, alt açı, üst açı çekimler, lense bağlı çerçeveler gibi.



Şekil 70: Chronos (1985)



Şekil 71: Chronos (1985) balık gözü lens ile alt aç çekim

İkinci bölümde Kurmaca başlığında ele alınan yakın plan, Griffith tarafından *Bir Ulusun Doğuşu* filminde ilk kez kullanılmıştır. Griffith'ten beri yakın plan, ana akım sinemada karakterlerin ruhsal durumunu göstermek ve izleyicilerle özdeşleştirme kurmak amacıyla kullanılmıştır. Reggio ve Fricke filmlerinin genelinde yakın planı “yabancılaştırma efekti” (Bu teknik, ikinci bölümde Brecht Estetiği bölümünde ele alındığı gibi “göstermecî oyunculuk” biçimleriyle ilişkilidir) olarak kullanmıştır. Reggio ve Fricke'nin filmlerinde yakın plan çerçevedeki oyuncuyu kameraya bakarken göstermiştir. Bu yolla izleyicilere kameranın varlığı hissettirilmiş ve izlediklerinin bir film olduğu hatırlatılmıştır.



Şekil 72: Powaqqatsi (1988) yakın plan

Arařtırmada, Arnheim'in "Azaltılmıř Derinlięin Sanatsal Kullanımı" prensibi önemli bir anlatım aracı olarak ele alınmıřtır. Modernlik sonrasında yeniden üretilen imgelerdeki derinlięin azalması perspektifi etkilemiřtir. Kamera ve lens sistemlerindeki teknolojik geliřmeler bu etkiyi arttırmıřtır. Reggio'nun *Powaqqatsi* belgeselinde, lense baęlı biçim bozunumları bazı sahnelerde kullanılmıřtır.



řekil 73: *Powaqqatsi* (1988)

3.5.3 Sinemada Yeni Dil Arayıřları ve Ses

Sinemada sese iliřkin kuramsal yaklařımlar, üçüncü bölümün bařında özetlenmiřtir. Kracauer sesin kullanımını gerçeklikle iliřkilendirmiř; minimal diyaloglar, doęal sesler ve müzięin kullanımını desteklemiř ancak dıř ses kullanımını bir başarısızlık olarak görmüřtür. Sinemada sesin kullanımına yönelik en büyük eleřtiri ise Arnheim'dan gelmiřtir. Kuramcı, sesli sinemayı bir kusur olarak deęerlendirmiřtir. Arnheim'in görüşlerine karřın günümüzde sinemanın sessiz olarak düşünülmesi mümkün deęildir. Ancak sesin sinema dilini kısıtladıęı durumlar da vardır. Vardar'a göre; "...bir filmin herhangi bir sahnesi veya çekiminde, oyuncu konuşarak merdivenden çıkıyorsa, sözü bitene kadar sahnenin veya çekimin devam etme zorunluluęu vardır" (2009: 11).

Arnheim'a göre; "Diyalogun ara sıra eşlik ettiği tam görsel temsil kısmen bir paralelliği temsil eder, birleşmeyi değil. Diyalogun doğası gereği kesik kesik olması temel bir kusurdur" (2009: 169). Bu durumda, Arnheim'ın görüşlerinin sesten çok diyaloga karşı olduğu anlaşılır. Diyalog kullanımı filmsele zamanı, dolayısıyla da sinema dilini kısıtlayan bir unsur olarak ele alınabilir.

Birinci bölümde belgeselde ses başlığında; dış ses ve iç ses kullanımı özetlenmiştir. Dış ses geleneksel belgesellerde sıklıkla kullanılan bir anlatım yöntemidir. İkinci bölümde ise, kurmacada ses başlığında; sözün kullanımı örneklendirilmiştir. Uzun yıllar söz, kurmacada önemli bir unsur olarak yer almıştır. Çalışmada, edebiyat ve tiyatrodan gelen uzun diyaloglar önerilmemektedir. Diyaloglar minimal seviyede kullanılmalı veya hiç tercih edilmemelidir. Diyaloglar ve dış ses, filmsele zamanı belirleyici bir unsur olarak kullanılmamalıdır. Örneğin, Kim Ku Duk, *Moebius* (2013) filminde söze yer vermemiştir. Diyalog, dış ses ve iç ses kullanılmamıştır. Filmde kullanılan doğal sesleri ve belli belirsiz müzikleri saymazsak, *Moebius* sessiz bir filmidir.



Şekil 74: *Moebius* (2013)

Çağdaş sinemada, sessizlik de önemli bir anlatım yöntemidir. Sessizlik bazı durumlarda dramatik etki yaratmak için kullanılabilir. Bazı durumlarda ise vurgu yapmak için tercih edilebilir. Görüntünün yetersiz kaldığı durumlarda müziğe başvurulmalıdır.

Birinci bölümde belgesel bölümünde ele alınan, *Man of Aran* (1934) belgeseli sesli çekilmiştir. Ancak *Man of Aran* *Nanook*'la kıyaslandığında doğallığını ve gerçekçiliğini yitirmiştir.



Şekil 75: *Man of Aran* (1934)

Godfrey Reggio ve Ron Fricke Sinemasından esinlenen Hintli Yönetmen Param Tomanec, 2012 yılında *Rasa Yatra* isimli belgeseli çekmiştir. Film, Reggio ve Fricke'in sinemasal üslubunun izlerini taşımıştır. Ancak Tomanec farklı olarak, bazı sahnelerde klasik belgesel geleneğine uygun olarak diyaloglara yer vermiştir. Özellikle, üç kadının birbirleriyle diyalog halinde oldukları sahnede bu etkiler görülebilir. Ancak filmin bütünde doğal sesler ve müzik baskın kullanılmıştır.



Şekil 76: *Rasa Yatra* (2012) diyalog sahnesi

Rasa Yatra'da timelapse tekniğinin kullanıldığı bazı bölümlerde ses unsuruna yer verilmemiştir. Tomanec bu sahnelerde sessizliği kullanmayı tercih etmiştir.



Şekil 77: *Rasa Yatra* (2012) time lapse tekniği

Tomanec bazı sahnelerde, müziğin kaynağını müzik başladıktan bir süre sonra göstermiştir. Filmde kullanılan müziğin geldiği kaynaklar; sokak müzisyenlerinin sözleri, sıradan insanların şarkıları ve dini müzik çalan kişiler gibi gerçek kişilerin sesleridir.

Reha Erdem, *Jin* (2013) filminde ana karakter Jin'in çobanla diyalogu, askerle karşılaşması ve yolculukları sırasında çok az diyalog kullanmıştır. Filmde genellikle fon müziği ve doğal sesler öne çıkarılmıştır. Filme sonradan eklenen doğal sesler (jetlerin geçişi, kurşun ve çatışma sesleri gibi) fon müziğiyle birleşerek görüntüyü desteklemiştir.



Şekil 78: *Jin* (2013)

Güney Koreli yönetmen Kim Ku Duk'un *Acı (Pieta, 2012)* filminde, Gang Do karakteri, mekandan mekana geçerken müzik ara ara kesilmiştir. Kim Ku Duk bu yöntemle filmde müziği bir tür yabancılaştırma efekti gibi kullanmıştır.



Şekil 79: Kim Ku Duk *Pieta* (2012)

Powaqqatsi (1988) de, çerçevede hurda halinde bir araç gösterilmiştir. Görüntüye kaynağı belli olmayan "Ezan Sesi" eşlik etmiştir. Ezan sesi fonda yer alırken, çerçevede başka görüntüler gösterilmiştir. Çerçeveye gelen her bir görüntü sanki ezanı dinliyormuş gibi sunulmuştur. Ezan sesi, evrensel bir müzikmiş gibi kullanılmıştır.



Şekil 80: *Powaqqatsi* (1988)

Çalışmada, filmde çıkarıldığında görüntünün anlamını etkilemeyen fon müziği kullanımı, destekleyici bir unsur olarak yer almaktadır. Ses duygulara, görüntüye zihne yöneliktir. Uygun bir fon müziği görüntülerin iletemediği duyguyu izleyicilere aktarabilir. Araştırmada örneklenen; Godfrey Reggio ve Ron Fricke'nin filmleri bu anlatım dilinin tüm özelliklerini içermiştir. Sözün önerilmediği dilsel anlatım, ikinci bölümde; ele alınan Bertolt Brecht'in yabancılaştırma araçlarına benzetilebilir. Bu yabancılaştırma efektleri; izleyicileri izlediğinin bir film olduğunu hatırlatarak gerçeğe yaklaştırmayı amaçlamıştır. Kullanılan fon müzikleri özdeşleştirme amacı yerine, sözün boşluğunda duyguların aktarımını üstlenmiştir.

Baudrillard'e göre; "Kendi lanetli yanını temizleyen her şey kendi ölümünü imzalar" (2013: 102). Sinemada kendi eksikliğini temizlediği sürece ölüme mahkumdur, ancak bu ölüm bir son değildir. Bu ölüm sinemanın küllerinden yeniden doğmasını sağlayarak yeni anlatım yöntemleri geliştirmesini sağlamıştır. Sinemada ses, Baudrillard'ın belirttiği gibi lanetli yanını simgelemektedir. Sesin sinemaya eklenmesiyle sessiz dönem bitmiştir. Kendi lanetli paylarını (devamlılık kurgusu, tiyatro oyunculuğu, klasik anlatı, uzun diyaloglar da bu sınıfta yer alabilir) temizleyen çağdaş sinemada ses, gerçekçiliği sağlamak için bir araç olarak ele alınmaktadır.

Sinemada yeni dil arayışları bağlamında sesin özellikleri şu şekilde özetlenebilir:

- Kracauer'in de belirttiği gibi dış ses ve iç ses önerilmemektedir.
- Ses duyguları iletmeli, görüntünün anlamını yönlendirmemelidir.
- Sessizlik önemli bir anlatım yöntemidir (Arnheim'in savunduğu sessiz sinema).
- Sözün tercih edilmemesi, bir yabancılaştırma yöntemi olarak ele alınabilir.
- Doğal sesler ve fon müziği kullanımı duygu aktarımını sağlayabilir.
- Doğal sesler ve fon müziği kullanımı kurgusal devamlılık sağlayabilir.
- Doğal sesler ve fon müziği kullanımı izleyicilerin dikkatini filmin teknik özelliklerinden uzaklaştırabilir.
- Sözün yerine, doğal sesler ve fon müziğinin tercih edilmesi, filmsel zaman ve filmsel mekan kullanımını esnekletirebilir (Arnheim'in önerdiği sözsüz sinema).

3.5.4 Sinemada Yeni Dil Arayışları ve Oyuncu

Yeni Gerçekçi ve Yeni Dalga sinemacılar, filmlerinde gerçekçilik sorunu olarak amatör oyuncular kullanmayı tercih etmiştir. Dogma filmlerinde, dekor, kamera ve set koşulları, oyunculuğun kalitesini arttırmak için etkisizleştirilmiştir. Sinema gerçek ve dolaysız sinema filmlerindeyse oyuncular, gerçekliğin tanığı olarak sunulmuştur. Amerikalı Dolaysız Sinema yönetmeni Albert Maysles bu yönelim için şöyle bir değerlendirme yapmıştır: “Her şeyin sahteleştiği bir çağda yaşıyoruz. Gerçekle yüz yüze gelmeli ve doğruyu bulmalıyız. Oyuncular, bizim insani yanlarımız. Belgesel insan olduğumuzu bize öğretmek için var” (Vogels, 2005: 6).

Sinemada sözün başlıca özelliklerinden birisi aksiyonu oyuncuyla kısıtlamasıdır. Bu bağlamda filmlerde görüntü söze eşlik etmek durumunda bırakılmıştır. Bu durum, görsel anlatıma oyunculuktan kaynaklanan bir sınırlama getirmiştir. Arnheim’a göre; “Konuşma sinemayı yalnızca dramatik portrelerin sanatı olmakla sınırlamaz, ayrıca görüntünün anlamıyla da çatışır” (2009: 182-183). Kracauer, sinemayı fotoğrafla ilişkilendirmiştir. Ancak, sözün fotoğrafa eklenemeyeceği de açıktır. Çünkü fotoğraf doğası gereği hareketsizdir.

“Oyuncunun nasıl iyi performans gösterebileceği konusundan daha önemli olarak bir filmin oyuncusuz olarak nasıl gerçekleştirilebileceği sorunu daha fazla üzerinde durulması gereken bir konudur... Oyuncunun filmde çıkarılması, filmin gerçek hayat ile olan bağlantısını kuvvetlendirirken, kurgulamanın önemi azalma göstermektedir” (Bazin, 2013: 179-180).

Baudrillard’e göre; “Günümüzde izleyicilerle oyuncu arasındaki diyalektik yapı son bulmuştur. 1940’lı ve 1950’li yılların sinemasındaki yüzlerde, kostümlerde, jestlerde görülen gündelik yaşamın etkisi azalmıştır” (2012: 75). Araştırmada, starlar, antagonist karakterler, protagonist karakterler, gölge roller, kontrast roller ve yardımcı karakterler gibi gerçekliği zedeleyen oyunculuk yöntemlerine karşı çıkmaktadır. Oyuncular, amatör ya da profesyonel olabilir veya gerçek yaşamın içinden rastlantısal seçilen kişilerden de seçilebilir. Bir sahnede vurgu yapılan oyuncu, sadece o sahnenin öznesi konumunda sunulabilir.

Bu bağlamda oyuncular; profesyonel oyuncular, amatör oyuncular, canlı ve cansız varlıklar, manzaralar ve gündelik yaşamın içindeki nesnelere oluşturabilir. Araştırmada, geleneksel kurmaca oyunculuğu ve geleneksel belgesel oyunculuğu reddedilmemektedir. Oyuncular, yüz ve mimikleriyle yabancılaştırma amacıyla yer alabilir.

Reggio, Zachary Wigon ile yaptığı röportajda *Visitors*'daki oyunculuğa ilişkin;

“Doğru mekanın sunumu olmadan, istenilen, doğru duygu aktarılamaz. Ben New Orleanslıyım ve o mekanların çoğu, Katrina'dan sonra New Orleans'ta çekildi. Hortumun hışmından yaralı çıkmış bu görsellerin kaos gibi görüntüsü olgunlaşarak modernitenin zararlarını göstermek istedim. Neredeyse, modern Pompeii gibi. Yani, bundan daha iyi bir setim olamazdı. Onlar aslında her zaman çekmek istediğim şeylerdi, *Visitors*'ta çektiğim karakterler oldular, fakat biraz rezil ve aşağılanmış şekilde. Filmdeki ağaç, çocukken oynadığım ağaç, yani ona alışığım. Her zaman devasa bir görünümü olduğunu düşünmüştüm...”

diye belirtmiştir (<http://www.tribecafilm.com/stories/interview-godfrey-reggio-visitors-4k> erişim: 13.08.2014).



Şekil 81: *Baraka* (1992)



Şekil 82: Samsara (2011)

Sinemada yeni dil arayışları bağlamında örneklem seçilen filmlerde, oyuncular kameraya bakarken gösterilmiştir. Bir insanın bakabileceği en ilginç şey bir başka insanın yüzüdür. Yüz, insanın içinde olan şeyi derinden açığa vurur ve kendimizi ancak başkalarının gözünden görebiliriz. Örneğin, gözlerimiz dışarıya bakar, içeriye değil. Araştırmada ele alınan oyunculuğun temel dayanağı bu karşılıklı bakışmadır. Yalnızca biz ekrana bakmıyoruz, açık bir şekilde ekran da bize bakıyor. Karşılıklı bakışma, oyunculuğa gerçekçilik sorunu olarak bir eleştiri biçimidir.

Çalışmanın örnekleminde seçilen filmlerde, kahramanların ve yıldızların yerini figürler almıştır. Kurmaca oyunculuğunun bir benzeri olan bu uygulamada, anlam aktarımı soyut karşıtlıklar yardımıyla sağlanmıştır. Örnek olarak, *Samsara*'daki Olivier de Sagazan'ın metafor sahnesi ve *Visitors*'taki maket oyuncunun düşüş görüntüsü verilebilir. Bu sahnelerde izleyicilerin gerçekliği sorgulamaları amaçlanmıştır. Bu bağlamda oyuncular, hipergerçekliğe temas eden gerçek dışı nesnelere de olabilir.



Şekil 83: Samsara (2011) oyunculuk



Şekil 84: *Visitors* (2013) oyunculuk

Sinemada yeni dil arayışları bağlamında oyunculuk şu şekilde özetlenebilir:

- Gerçekçi oyunculuk (Sözsüz oyunculuk, bakış, yüz hareketleri ve mimiklerin kullanılması).
- Profesyonel oyuncular, amatör oyuncular, canlı ve cansız varlıklar, manzaralar ve gündelik yaşamın içindeki nesnelere oyuncu olabilir.
- Oyuncular yabancılaştırma amacıyla kullanılabilir.
- Starlar, antagonist karakterler, protagonist karakterler, gölge roller, kontrast roller ve yardımcı karakterler yerine, oyuncular sahnelerde anlık figürler olarak sunulabilir.

3.5.5 Sinemada Yeni Dil Arayışları ve Kurgu

Arnheim, simultane kurguyu anlamlı bulduğunu belirtmiş ve birinci bölümde belgesel başlığında özetlenen, Vertov'un sinemasını kurgu açısından olumlu bulduğunu ifade etmiştir (2009: 101). Araştırmada kurgu, yardımcı unsur olarak ele alınmıştır.

Kracauer, kurguya karşı çıkmamış ancak biçim bozunumlarını ve simgesel çağrışımları eleştirmiştir. Kurguya en sert eleştiri Bazin'den gelmiştir. O, birinci bölümde özetlenen Flaherty'nin *Nanook* belgeselinde kullandığı gerçekçi kurgu modelini etkili bulmuş ve ikinci bölümde özetlenen Orson Welles'in *Yurttaş Kane* filmi ve alan derinliğini savunmuştur. Bazin, kurguya alternatif olarak, alan derinliği ve plan sekansı önermiştir.

Sinemada yeni dil arayışları bağlamında kurgu, kuramcılarının görüşlerinin bir sentezini oluşturmuştur. Kracauer'ın fotoğraftan örneklediği sinema aslında, filmin saniyede yirmi dört kez kesilmesidir. Her kare bir öncekinden farklıdır. Sinemada film, ister teknik nedenlerle, isterse de, plan ve sahnelerin bağlanması açısından kesilmek zorundadır. Walter Murch, kesme kararını Göz Kırpma faaliyetiyle ilişkilendirmiştir. Ona göre; başarılı bir filmde, izleyicilerin filmi izlerken gözünü kırptığı an doğru kesme anıdır (2007: 53).

Murch, bu saptamayı şu şekilde özetlemiştir; "Gündelik gerçeklik kesintisiz görünse de hayatlarımızın üçte birini geçirdiğimiz başka bir dünya daha var: rüyaların gecelik gerçekliği. Rüyalardaki görüntüler çok daha fazla parçalanmıştır ve gündelik gerçekliğe göre çok daha garip ve beklenmedik biçimde birbirleriyle kesişirler" (2007: 50). Bu bağlamda sinemada kurgu her iki gerçekliğin bilgisini de taşıyabilir.

Çalışmada önerilen kurgu, öncelikle gerçek yaşamdaki gibi saf ve yalın olmalıdır. Derleme kurgu, devamlılık kurgusu, sembolik kurgu gibi yöntemler tercih edilmemelidir. Bu yöntemler, edebiyat, tiyatro vs. gibi sanatların bir dayatması olarak yer almaktadır. Kurgunun işlevsel gücü, planların ve sahnelerin sıralanmasında ortaya çıkmalıdır.

Sinemada yeni dil arayışları bağlamında kurgu; alan derinliği, plan sekans ve *jump cut* gibi kurgu teknikleri kapsamaktadır. Bu teknikler kurgunun, izleyicileri yönlendirme işlevini minimal hale getirmektedir. Günümüzde en gerçekçi filmlerde bile az ya da çok gerçek dışılık olabilir: birinci bölümde ele alınan Vertov'un *Kameralı Adam* belgeselinde bira şişesi içindeki adamın görüntüsü ve bindirmeler gibi. Günümüzde bu yönelimde, televizyon reklamlarının etkisi olduğu düşünülebilir. Reklamlarda kurgu, izleyicilere en kısa sürede en fazla bilgiyi vermek için çok fazla kesme içerir. Bu bağlamda çalışmada; bir eleştiri olarak plan süresini uzun tutmak önerilmektedir.

Günümüzde, filmler genellikle dijital olarak çekilmektedir. *Color correction* (renk düzeltme) işlemleri; hem çekim aşamasında (kamera üzerinden) hem kurgu sırasında (kurgu yazılımı vasıtasıyla) hem de; kurgu sonrasında (renk yazılımıyla) yapılabilir. Günümüzde ham olarak çekilen filmin renklerinde düzeltme yapmadan sunumu genelde tercih edilmez. Bu durumda yönetmen kurgucuya veya *colorist'e*; "Bu gökyüzü hoşuma gitmedi" veya "Kış gibi görünmesi gerek, hadi şu yaprakları çıkaralım" deme özgürlüğüne sahiptir (Murch, 2007: 101).

Çağdaş sinemada kurgu, sadece planları ve sahneleri yan yana koyma işleminden ibaret değildir. Kurgu efekt uygulamaları dahil geniş bir alanı tanımlar. Vertov'un kurgu masasında yaptığı; bindirmeler ve efektler, günümüzde bilgisayar vasıtasıyla yapılmaktadır. Çağdaş sinemada bu uygulamaların amacı, gerçeği değiştirmek değil gerçeği kusursuzlaştırmaktır.

“..hipergerçekçi sanatçıların tüm derinlik ve enerjisiyle, tüm anlam ve çekiciliğini bir yeniden canlandırma süreci içinde yitirmiş olan gerçeğe akıl almaz bir şekilde benzettikleri gerçek işte böyle bir gerçektir. Böylelikle simülasyonun ürettiği hipergerçek, gerçeğin her yerde şaşırtıcı biçimde ona benzemesine neden olmaktadır” (Baudrillard, 2010: 44).

Godfrey Reggio “*Civil Net*”de yaptığı televizyon röportajında kesmenin; en önemli anlatım yöntemlerinden biri olduğunu söylemiştir. Reggio, kesme sayılarını belirtirken, filmde izleyicilerin rolüne de değinmiştir. Onun sinemasında, öykü, dil, anlam izleyicilerin deneyimi ile tamamlanmıştır. Bu bağlamda, kesmenin izleyicilerin deneyimlerini etkilediği düşünebilir. Reggio, *Visitors*'ta sadece yetmiş dört kesme kullanmıştır. Daha önceki filmlere nazaran kesme oranı yaklaşık altı yedi kat azalmıştır.

Tablo 1: Godfrey Reggio kesme oranları

Reggio'nun Filmleri	Toplam kesme sayısı	Süre
<i>Koyaanisqatsi</i> (1982)	384 kesme (<i>cut</i>)	86 dakika
<i>Powaqqatsi</i> (1988)	484 kesme (<i>cut</i>)	99 dakika
<i>Naqoyqatsi</i> (2002)	565 kesme (<i>cut</i>)	89 dakika
<i>Visitors</i> (2013)	74 kesme (<i>cut</i>)	87 dakika

Kaynak: (<http://www.youtube.com/watch?v=3gsCTkd3A5M> 28.07.2014).

Sinemada yeni dil arayışları bağlamında kurgu; $A+B = C$ (farklı A görüntüsü ve farklı B görüntüsünün kurgulanmasıyla üçüncü bir soyut anlam inşa etmek) düzenlenmesinden farklı bir yapıda ele alınmaktadır. Çağdaş kurgu düzenlemesi daha çok $(A+B+C+D+..... = X)$ gibi karmaşık bir yapıdadır (farklı A görüntüsü + farklı B görüntüsü + farklı C görüntüsü= X) Örneğin, Godfrey Reggio'nun *Powaqqatsi* (1988) belgeselindeki planların kurgulanışı gibi.



Şekil 85: *Powaqqatsi* (1988) A görüntüsü



Şekil 86: *Powaqqatsi* (1988) B görüntüsü



Şekil 87: *Powaqqatsi* (1988) C görüntüsü

A görüntüsünde, Kenya'da şenliklerde eğlenen insanlardan sonra, B görüntüsünde, Peru'da eğlenen insanların görüntüsü ve C görüntüsündeki Hindistan'da eğlenen insanların görüntüsü sıralı olarak (A+B+C) şeklinde verilmiştir. Sıraları karışık olarak araya bir D, E görüntüsü de katılarak kurgulanabilir. Bu kurgu modelinde amaç, sembolik bir anlam vermek değildir (Eisenstein ve Sovyet kurgu kuramcılarının uygulamalarındaki gibi). Burada amaç anlatının gelişimine katkı sağlamak olduğu iddia edilebilir.

Reggio, *Powaqqatsi*'de Üçüncü Dünya kültürlerin şenlik görüntülerinden; yerel eğlenme kültürüne temas etmiştir. Fricke'de, Reggio gibi, bu tip kurgu uygulamalarını filmlerinde sıklıkla kullanmıştır. Örneğin *Chronos* (1985)'de, kamera öne kaydırma hareketiyle ilerken, farklı bir mekana ait *time lapse* çekime kesme ile bağlanmış, bu görüntü de başka bir mekana ait geriye kaydırma hareketiyle kurgulanmıştır. B görüntüsü, A ve C arasında uyumsuzluk oluşturmuştur. Ancak, bu kurgu sıralaması anlatı gelişimine uygun olarak zamana gönderme yapmıştır.



Şekil 88: *Chronos* (1985) öne kaydırma



Şekil 89: *Chronos* (1985) *time lapse*



Şekil 90: Chronos (1985) geriye kaydırma

Üçüncü bölümün başında özetlendiği gibi Bazin'in eleştirisi Arnheim gibi sesli filmlere değil, tam tersi kurguya yönelik olmuştur. Kurgu, izleyicilerin talep ettiği hayali durumu koruyan soyut bir anlam yaratıcısı olarak görülmüştür. Bazin'e göre; "Olayın gerçek uzunluğu göz önünde bulundurulmalıdır. Sadece mantığın kabul edebileceği kesmeler kullanılmalıdır. Filmin kurgusuna gerçekten var olmayan bir şey kesinlikle eklenmemelidir" (2013: 185-186).

Bazin'in kuramında, yönetmen, temelde gerçekçiliğin iyi bir gözlemcisi olarak öne sürülmüştür. Flaherty, Vertov ve Yeni Gerçekçiler bu türün ilk öncülleri olarak ele alınmıştır. Sinema doğanın sanatıdır ve Kracauer'in savunduğu gibi sinemanın özü fotoğraftır. Bazin'in kurguya karşılık alan derinliğini önermesi bu olguyu desteklemiştir ancak, Bazin kurguyu tamamen reddetmemiştir. Çünkü kurgu da mizansenin parçasıdır. Bazin'in çabaları imgenin saf halinden yeni bir sinema dili yaratmaktır. Benzer şekilde, birinci bölümde ele alınan Vertov'un Sine-Göz kuramı; her türlü çekim tekniğinden yararlanmıştır: geriye hareket, canlandırma, kamera hareketi, ani küçültme gibi. Bunlar yanıltma efektleri olarak değil, tamamen gerçekçi anlatım yöntemleri olarak uygulanmıştır.

Tablo 2: Sinemada yeni dil arayışları bağlamında kurgu

Önerilen	Reddedilen
<ul style="list-style-type: none">• Alan derinliği ve plan sekans kullanımı• <i>Jump cut</i>• Yalın ve sade bir kurgu• Gerçekçi kesme.• Görüntü işleme; <i>Compoziting ve Color Correction</i>	<ul style="list-style-type: none">• Devamlılık kurgusu• Sembolik kurgu• Derleme kurgu• Efektli görüntü geçişleri• Gerçekliği bozan efekt kullanımı• Kısa kesme

Değerlendirme

Sinemada gerçekçilik kaygan bir zeminde yer almaktadır. Sinemasal gerçekçiliğe ilişkin; Arnheim, Kracauer, Bazin ve Baudrillard'ın görüşlerinden yararlanılmış ve sinemasal anlatım yöntemleri incelenmiştir (öyküleme, görüntüleme, ses, oyuncu ve kurgu gibi). Başlıklarda, çalışmanın hipotezi kuramsal yaklaşımlarla ilişkilendirilmiş ve çağdaş sinemanın anlatım yöntemleri ortaya konmaya çalışılmıştır.

4. "GODFREY REGGIO VE RON FRICKE SİNEMASI" VE SİNEMADA YENİ DİL ARAYIŞLARI

4.1. Yöntem

Çalışmanın hipotezine göre; "Sinema sadece öykü anlatma sanatı değildir. Görsel ve işitsel öğelerin öykü anlatma amacı gütmeyen; yeniden sunumuyla da sinemasal yeni bir dil yaratılabilir".

Birinci bölümde; belgesel akımlar ve belgesel sinemada anlatım yöntemleri, ikinci bölümde; kurmaca akımlar ve kurmaca sinemada anlatım yöntemleri, üçüncü bölümde; kuramsal yaklaşımlar çerçevesinde sinemada yeni dil arayışları incelenmiştir. Dördüncü bölümdeyse, Godfrey Reggio ve Ron Fricke sineması "Yönetmenin Tercihleri ile Filmi İrdelemek için Mizansen Eleştirisi" yöntemiyle analiz edilmiştir.

Mizansen (*Mise en scene*) sözcüğü "sahneye koyma" anlamına gelen teatral bir terimdir. Fakat terimin mecazi kullanımları uzun bir tarihe sahiptir. Örneğin Gibbs, sinemaya yönelik mizansen; karenin içeriği ve nasıl organize edildiği olarak tanımlamıştır (2003: 1). Bu formülasyonun iki yarısı da önemlidir: içerik ve organizasyon. Karenin içeriği nedir? Işık, kostüm, dekor, malzemeler ve oyuncuların kendisi. Karenin içeriğinin organizasyonu oyuncuları ve dekoru kapsamaktadır, fakat görüntüleme ve öyküleme de mizansen oluşturur. Bu nedenle mizansen incelendiğinde çerçeveleme, kamera hareketi, kullanılan özel lensler ve diğer fotoğrafik kararlar da dikkate alınmalıdır (Gibbs, 2003: 5).

Kameranın Konumu

Sinemada mizansen, yönetmen ya da yapımcının, izleyicilerin alımlamasını, yönlendirmek ve şekillendirmek üzere perde için oluşturduğu; set kurulumundan, oyunculara, aydınlatmaya, kamera açıları, kamera hareketleri, sesin kullanımı ve kurgu kararlarını kapsayan her şeyi içerir (Kabadayı, 2013: 45). Kameranın konumu aksiyona yönlendirir. Örneğin, bir nehir boyunca yürüyen iki oyuncunun yer aldığı bir sahne düşünelim. Olayı uzun bir çekimle, muhtemelen nehirin diğer yakasından, filme almak mümkün olacaktır. Bu durum gerçekte ve belki de duygusal olarak, seyirciyi belli bir uzaklıkta tutacaktır. Böylece bir karakter öne çıkarabilir veya çerçevenin dışına bakan bir karakter ile onun bakış açısını gösteren çekimler arasında gidip gelen bir sekans düzenlenebilir. Burada dikkat çeken kameranın

konumunun olay örgüsünü belirlediğidir. Kameraya “yol gösteren” bir karakteri izlememiz veya kameranın onun gidişini beklemesi gibi kararlar bile seyircinin karakter ve öykü ile olan ilişkisini şekillendirebilir (Gibbs, 2003: 20).

John Gibbs mizanseni “çerçevenin içeriği ve nasıl organize edildiği” olarak tanımlamaktadır. Onun bakış açısından, kavram sadece izleyicinin nasıl göreceğini değil, görmek için nasıl kandırılacağını da kapsamaktadır. Herhangi bir filmde, önünde sonunda mizanseni çeken kameradır: bir filmi izlerken, yalnızca mekanı, oyuncularını ve aydınlatmayı değil, aynı zamanda bütün öğelerin kaydedilişini ve perdeye yansıtılışını izlenir. Film görüntüsü aracılığıyla sahnenin düzenlenişi, sinemayı tiyatrodan ayıran şeydir (Corrigan, 2007: 80).

Mizansen mekanın sahne düzenlemesiyle ilgilidir ve bu esnada mekan, kamera için oluşturulur. Mekanın bu tarz kullanımı nasıl düzenlendiği ve içerisinde oyuncuların ve nesnelerin nasıl konumlandırıldığı filmle ilgili olarak, ilgi çekici ve yorumlara kaynaklık edebilir (Corrigan, 2007: 78). Bordwell ve Thompson’a göre; “mizansen bir planlamayı içerir, ancak yönetmen planlanmamış olaylara da açık olabilir. Bir oyuncu sette söyleyeceği diyaloglara ekleme yapabilir ya da ışıkta beklenmedik bir değişim dramatik etkiyi artırabilir” (2012: 118).

Sinema için en yaygın, karmaşık ve anlaşılmaz ölçütlerden biri gerçekçiliktir (*realism*). Gerçekçilik psikolojik veya duygusal kesinlik (oyuncularda) tanımlanabilir veya mantıklı eylemler ve gelişmeler (öyküde) ya da bu oyuncu veya olayların inandırıcı görüntüleri ve perspektifleri (görüntünün kompozisyonu) olabilir. Seçim ve sanatın bir kombinasyonu olan mizansen çoğunlukla şunlarla ilişkilidir:

- Arka planda yer alan, nesnelere ve diğer figürlerin fiziksel gerçekliği
- Arka planda yer alan, nesnelere ve diğer figürlerin kültürel gerçekliği
- Arka planda yer alan, nesnelere ve diğer figürlerin tarihsel gerçekliği (Corrigan ve White, 2012: 43-45).

Bu bağlamda, filmler dışında mizansen bizi her gün sarmalayan dünyayı kapsar. Bir kasabanın mimarisi bir kamu mizanseni olarak tanımlanabilir. Bir kişinin bir odayı düzenlemesi ve dekore etmesi kişisel bir mizansen olarak adlandırılabilir. Mahkeme salonları kurumsal otoriteyi ifade etmek için bir mizansen oluşturmaktadır. Bir mahkeme salonunda yargıcın ve kısmen kapatılmış alanda tanıkların durumu mizansende güç dağılımını ifade etmektedir. Bir katedralin boş ve karanlık bölümlerine ışığın akışı düşüncelere dalma ve tevazu oluşturmak amacıyla bir

atmosferik mizansen oluşturur. Bir kişinin giymeyi seçtiği giysiler, mücevherler ve makyaj, bir açıdan, tüm insanların fonksiyonel kostümleri kişisel bir mizansen oluşturma alışkanlığıdır. İş adamları takım elbise, rahipler siyah giysiler ve fast food restoranlardaki servis elemanları şirket logolu üniformalar giymektedir (Gibbs, 2003: 20).

Film çözümleme yöntemi olarak mizansen eleştirisi, oldukça geniş bir alanı kapsamaktadır. Kabadayı'nın aktardığına göre; "Thomas Elsaesser ve Warren Buckland, mizansen eleştirisinin genel olarak konu ve biçim arasındaki ilişkiyi yani "ne" ile "nasıl" arasındaki ilişkiyi işaret ettiğini belirtmiştir. Çekimin süresi, çekim ölçekleri, kamera hareketi, çekim açısı ve kesmenin ne zaman kullanıldığı gibi özellikler, mizansen eleştirisi içinde istatistiksel biçim analizi olarak adlandırılmıştır" (2013: 114). Mizansen eleştirisinde; hangi çekimden hangi çekime geçildiği, kamera hareketlerinin kullanıp kullanılmadığı, bu durumun türle bağlantısı olup olmadığı aydınlatmada ışığın nedenleri, hareketli çekimlerin sebepleri ve benzer sekansların teknik karşılaştırılması gibi noktalar ele alınır (Kabadayı, 2013: 115).

Yöntem olarak mizansenin anlamı ve öğeleri üzerine pek çok yaklaşım öne sürülebilir. Mizansen eleştirisi yöntemini ele alan kaynaklarda kurgu analiz edilmemiştir. Ancak sinemasal mizansen tiyatrodakinden farklıdır. Sinemada kurgu pek çok açıdan anlatıyla ilişkilidir. Bu bağlamda çalışmada mizansen eleştirisi yöntemine kurgu¹⁸ kararları da dahil edilmiştir.

Uzun Çekim ve Kurgu

Sinemada mizansen, oyuncular, setler, arka planlar, ışık, kamera hareketleri ve kurguyu içerir. Kurgunun tek tek imgelerinin mizansenini vardır ve mizansenini sergilerler. Araştırmada, kurgu gerçekçiliğin öğelerinden biri olarak sunulmuştur. Bu bağlamda, mizansen öğeleri arasına kurgu da eklenmiştir. Genel olarak imgenin gerçek işlenişi ve ifadesi aslında kurgunun ana kategorisi olan imgeler arasındaki ilişkilere karşıt olarak uzun çekimin süresini gerektirir (Henderson, 2011: 276).

¹⁸ Lale Kabadayı "Film Eleştirisi" kitabında mizansen eleştirisi yöntemine kurguyu da dahil etmiştir. Bu bağlamda araştırmacının yöntemine referans olmuştur.

Üçüncü bölümde ele alınan, Bazin'in kuramı uzun çekim ve mizansen ile ilişkilidir. Bazin, uzun çekimi zamansal gerçekliği yaratması nedeniyle savunmuştur. Mizansen eleştirisi gerçeklikle ilişkilidir. Yönetmen mizansenin gerçeklikte zaten varolan yapıları ortaya çıkarmak için kullanır. Bazin, mizansenin şu şekilde tanımlamıştır; "Gerçek aksiyon mizansenin aksiyonuyla kaplanır" (aktaran Henderson, 2011: 276).

Mizansen eleştirisi ve gerçeklik

V.F. Perkins, mizansen eleştirisi ve görüntülemeyi gerçekçi anlatımla birlikte değerlendirmektedir: bir kamera hareketi önemli olmadan önce inandırıcı olmalıdır; dramatik sonlara hizmet etmeye (örneğin aksiyon üzerine entelektüel olarak yüklenmenin tersine) yönelen öykü dünyasının içinde hareket etmelidir. John Gibbs ve Douglas Pye kamera hareketinin analizini genel tartışmalarla bir araya getiren *Bonjour Tristess* (1958)¹⁹ üzerine bir makalede özetlemiştir. Bu makale, mizansen eleştirisi ve görüntülemeyi birlikte ele alır: görüntüleme her sinematografik tercih mütevazı bir çekim değildir. Sinematografik tercihlerin (görüntüleme ve kurgu gibi) öyküsel tasarımda psikolojik ve duygusal durumların nüanslarında önemli işlevleri vardır (Nielsen, 2009: 11).

Çalışmada kullanılan mizansen eleştirisi, yönetmenin sekans içeriklerinde kullandığı çekim ölçeklerine, anlatıyı inşa etmesine, diyalog veya dış-ıç ses kullanmasına, filmde kullandığı müziklerin seçimine, aydınlatmaya, kamera hareketleri ve lensleri kullanımına ve kurgu kararlarına yönelik tüm unsurların analizlerini içermiştir. Araştırmanın örneklemindeki filmlerde diyalog kullanılmamıştır. Ancak sözsüz bir tepki için uzun çekimler, sanki bir diyalog varmış gibi ağır bir ritimle kurgulanmıştır. Bu bağlamda seçilen filmlerin anlatım dili meditasyon hareketlerine benzetilebilir. Örnekleme yer alan filmlerde; uzun çekimlerin kullanılması, uzun planların kurgulanması ve meditasyonu çağrıştıran anlatı yapısı, mizansen eleştirisi yönteminin tercih edilmesinde yol gösterici olmuştur. Mizansen eleştirisi yöntemiyle analiz edilen filmler, aşağıdaki başlıklar altında incelenmiştir.

¹⁹ Françoise Sagan'ın romanından uyarlanan Otto Preminger'in yönettiği film.

Tablo 3: Mizansen eleştirisinde analiz edilen unsurlar

1. Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Öyküleme	Öykünün işlenişi
2. Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Görüntüleme	Kompozisyon Kamera hareketleri Kamera konumu Çekimin süresi Çekim ölçekleri Lens seçimi Aydınlatma ve renk
3. Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Ses	Söz Doğal ses Müzik kullanımı
4. Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Oyuncu	Oyuncunun kullanımı
5. Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Kurgu	Kurgu kararları

4.2. Örnekleme

Çalışmada geleneksel filmlerdeki uzun diyaloglara ve geleneksel öykülemeye karşı, hipergerçek görüntünün sessizlikle direnmesi bir karşı eleştiri formu olarak ele alınmıştır. Bu form sinemada yeni dil arayışlarını ortaya çıkarmıştır. Araştırmada, klasik anlatıya, devamlılık kurgusuna ve geleneksel diyaloglara karşı, görüntünün içindeki saf sinemasal anlam önerilmiştir.

Çağdaş sinemada bu özelliklerin bir kısmını karşılayan ülke ve birey sinemaları mevcut olabilir. Ancak örnekleme seçilen, Godfrey Reggio ve Ron Fricke sineması bu türün öncüleridir. *Koyaanisqatsi* (1982) ile başlayan süreç, *Baraka* (1992) ile belirginleşmiştir. Bu bağlamda, örnekleme dahil edilen bu iki film, öncül oldukları için seçilmiştir. Aynı yönetmenlerin son filmleri, *Samsara* (2011) ve *Visitors*'ta (2013) bu dil arayışlarının güncel örnekleri arasında yer almaktadır.

Koyaanisqatsi'den *Samsara* ve *Visitors*'a uzanan süreç incelendiğinde, bu dilin özellikleri belirginleşerek gelişmeye devam ettiği sonucuna varılabilir. Farklı coğrafyalardan sinemacılar, bu anlatım yöntemlerinden esinlenmektedir: Param Tomanec ve Lola Creel gibi. Araştırmada sunulan dil arayışları, çağdaş sinemada yer alan, birçok filmde incelenebilir. Çalışmada örnekleme olarak seçilen Godfrey Reggio ve Ron Fricke sineması ise bu dilin en saf halini sunmaktadır.

4.3 Godfrey Reggio ve Sinemada Yeni Dil Arayışları

4.3.1 Godfrey Reggio ve Yaşamı

Reggio, yaşamının bir bölümünü keşif olarak geçirmiştir. Onun yaşamındaki bu süreç, filmlerindeki derin felsefeyi açıklayabilir. Reggio'nun filmlerinde, farklı kültürlerin yaşamı, modern hayat ve insanın çevresine yabancılaşması, din ve ritüeller, toplumun her kesiminden yaşamlar, yıkıcı afetler, savaş ve kıtlık gibi temalar işlenmiştir. 1940'da New Orleans'da doğan ve Louisiana'nın güney doğusunda büyüyen Reggio, 14 yaşındayken papanın buyruğu altındaki Katolik Hıristiyan Kardeşler'e katılmıştır. 14 yılını kapsayan ergenliğinin ve henüz yetişkin olmaya başladığı yıllarını oruç tutarak, sessizlik içinde ve dua ederek geçirmiştir. Reggio, 1960'larda mezhebenden ayrılmıştır (Goldmark ve Kramer ve Leppert, 2007: 120-122).

Reggio, 1963 yılında sokak çocukları çeteleri destekli bir toplum kuruluş projesinin, *Genç Eylemciler*'in kurucularından olmuştur. 1972'de Santa Fe'de kar amacı gütmeyen medya geliştirme, sanat, toplum organizasyon ve araştırmaya odaklı *Bölgesel Eğitim Enstitüsü* kurucu ortaklarına katılmıştır. Reggio 1974 ve 1975 yıllarında *Amerikan Sivil Özgürlükler Birliği* tarafından finanse edilen teknolojiye gizliliğin işgalini denetlemek için multi-medya kamu yararı kampanyası düzenlenmesine yardımcı olmuştur (www.koyaanisqatsi.com erişim:08.10.2013). Reggio'nun toplumsal içerikli filmlere olan ilgisi gençlik yıllarında çalıştığı *Institute for Regional Education (Dinsel Eğitim Enstitüsü – IRE)* da çekmiş olduğu belgesellerle başlamıştır (Clarke, 2012: 125).

Reggio'nun hem yönetmen hem de yapımcısı olduğu *Koyaanisqatsi* (1982), *Qatsi* üçlemesinin ilk filmidir. *Koyaanisqatsi*, modernleşmenin sonuçlarını ve teknolojinin insanlar üzerindeki etkilerini sunmuştur. *Koyaanisqatsi*'de bir öykü anlatılmamış, sadece doğal yaşamın anları gösterilmiştir. Reggio filmde, zamanla oynayarak modern yaşamın hızını eleştirmiştir. Filmde görüntülerin rolü sadece, izleyicilere cevaplayabilecekleri sorular sorarak zihinlerini kışkırtmaktır. Bu onun sanatının en önemli görevidir (<http://www.imdb.com/find?q=Godfrey+Reggio&s=all> erişim: 08.10.2013)

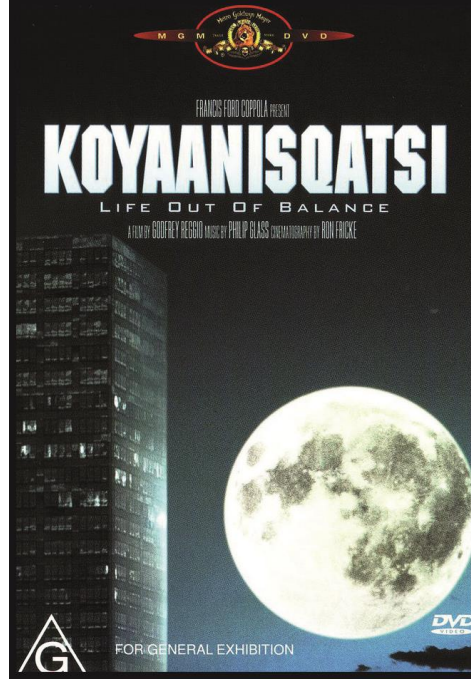
Reggio'nun sinema dili propaganda amacı taşımamaktadır. *Qatsi* üçlemesinin odak noktası, modernleşmenin sonuçlarıdır. *Koyaanisqatsi* "Hopi" dilinde; "*Life out of Balance*" (Dengesiz Yaşam), *Powaqqatsi* (1988) "*Life in Transformation*" (Yaşamın Dönüşümü), *Naqoyqatsi* (2002) "*Life as War*" (Yaşam Savaşı) olarak bölümlenmiştir.

Reggio'nun ikinci filmi *Powaqqatsi* (1988), hayatın sözde modernliğine, küresel köy kavramına, antik ve Üçüncü Dünya kültürlerinin farklı dokularının etrafı sarmasına odaklanmıştır. 1985 ve 1987 yılları arasında yapımcılığını ve yönetmenliğini Reggio'nun yaptığı *Powaqqatsi* filminin tüm müzikleri Philip Glass tarafından bestelenmiştir. Reggio 1991 yılında *Anima Mundi* (1992) filmini çekmiştir. *Anima Mundi* yetmişin üzerinde hayvan türünün dünya faunasının çeşitliliğini ve ihtişamını kutladığı samimi görüntüleri sunmuştur (<http://www.koyaanisqatsi.org> erişim:08.10.2014).

2002 yılında Reggio, *Qatsi*, üçlemesinin son filmi olan *Naqoyqatsi* (2002)'yi tamamlamıştır. Filmin müzikleri yine Philip Glass'a aittir. Sonrasında Reggio, Santa Fe ve New Mexico'da, felsefe ve film yapımı üzerine dersler vermeye devam etmiştir. Reggio, on bir yıl aradan sonra 2013'de son filmi *Visitors*'ı çekmiştir.

4.3.2 Filmografi

1) *Koyaanisqatsi*



Şekil 91: *Koyaanisqatsi* kapak

Künye

Tür: Belgesel

Yapım yılı: (1982)

Ülke: Amerika Birleşik Devletleri

Süre: 86 dakika

Sound Mix: Dolby

Film: Renkli

Görüntü oranı: 1.85: 1

Format: 35 mm

Yönetmen: Godfrey Reggio

Senaryo: Godfrey Reggio, Ron Fricke, Michael Hoenig, Alton Walpole

Yapımcı: Godfrey Reggio

Yardımcı Yapımcılar: Mel Lawrence, Roger McNew, Lawrence Taub, Alton Walpole

İdari Yapımcı: Francis Ford Coppola

Müzikler: Philip Glass

Görüntü Yönetmeni: Ron Fricke

Kurgu: Ron Fricke, Alton Walpole

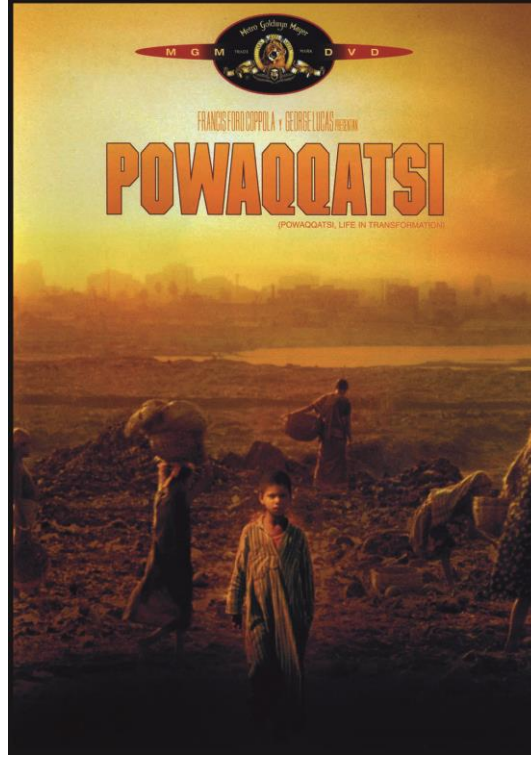
Filmin Konusu

Koyaanisqatsi, *Quatsi* üçlemesinin ilk filmidir. Reggio, 1982 yılında *Koyaanisqatsi*'yi genel yapımcısı Francis Ford Coppola ile birlikte sunmuştur. Reggio film için; "*Koyaanisqatsi*'nin değerinin ve anlamının izleyicilere bağlı olduğunu görüyorum... Dengesiz Yaşam anlamına gelen *Koyaanisqatsi* sözcüğü kentsel-teknolojik olanla doğal olan arasındaki uyumsuzluğa ve çatışmaya gönderme yapmaktadır" diye ifade etmiştir (Clarke, 2012: 125).

Koyaanisqatsi, 1983 yazında yayınlanmasının ardından gişe başarısının yanında eleştirel başarıyı da yakalamıştır. Film, ismini "dengesiz hayat" ya da "başka yaşam biçimini çağrıştıran bir yaşam biçimi" anlamına gelen Hopi Hint kelimesinden almıştır. Reggio, *Rhodes* röportajında eski kelimenin "çılgın" anlamına gelen "*koyaanis*" ve "hayat" anlamına gelen "*qatsi*"nin bir birleşimi olduğunu açıklamıştır.

Koyaanisqatsi, modern bir olaya değinmek ve endüstriyel kalkınma, modernizasyon ve gelişim hakkında bir görüş bildirmek için kullanılan eski bir kelimedir. Reggio, insanlara yaşadıkları dünya hakkında bir görüş bildirebilecek bir dünya sunmak amacıyla, içinde hiçbir söz bulunmayan bir filmin uygun olacağını belirtmiştir (Ramsey, 1986: 62). Bu bağlamda Reggio'nun filmi yapım amacının bir Hopi kehanetini yorumlamak değil de, *Koyaanisqatsi*'yi tanımlamak olduğu varsayılabilir. Reggio, *Koyaanisqatsi*'de bir yokluk biçimi meydana getirmiştir. Film, yabancılaştırılmış üretim, dolaşım ve burjuva kültürünün popüler mitlerini oluşturan bir toplumsal görüntü ağını sunmuştur. *Koyaanisqatsi*'de, hızlı ilerleyen teknoloji ve toplumunun parmaklıklarına sıkışmış modern yaşam eleştirilmiştir. *Koyaanisqatsi*, çözümleme bölümünde; mizansen eleştirisi yöntemiyle detaylı olarak analiz edilmiştir.

2) Powaqqatsi



Şekil 92: Powaqqatsi kapak

Künye

Tür: Belgesel

Yapım yılı: (1988)

Ülke: Amerika Birleşik Devletleri

Süre: 99 dakika

Sound Mix: Dolby SR

Film: Renkli

Görüntü oranı: 1.85: 1

Format: 35 mm

Yönetmen: Godfrey Reggio

Senaryo: Godfrey Reggio, Ken Richards

Yapımcılar: Godfrey Reggio, Mel Lawrence, Lawrence Taub

Uluslararası Yapımcılar: Shyam Benegal, Mandeep Kakkar

Yardımcı Yapımcılar: Tom Luddy, Marcel Kahn

İdari Yapımcılar: Francis Ford Coppola, George Lucas, Yoram Globus, Menahem Golan,

Ortak Yapımcı: Tom Garrett

Müzikler: Philip Glass

Görüntü Yönetmeni: Graham Berry, Leonidas Zourdoumis

Kurgu: Alton Walpole, Iris Cahn

Filmin Konusu

Koyaanisqatsi'de modernizm ve sonrasını konu edinirken, *Powaqqatsi*'nin konusu ise, Üçüncü Dünya'dır. Sekanslar yedi ülkenin (Peru, Brezilya, Kenya, Mısır, Hong Kong, Nepal, Hindistan) çeşitli yerlerinde çekilmiştir ve bunlara Kudüs, Berlin ve Chartres de eklenmiştir. Reggio, ekibini her yere yanında götürmüştür ve bazen de gittiği yerdeki insanları ekibine katmıştır. *Powaqqatsi*'de Üçüncü Dünya ele alınmıştır (MacDonald, 2009: 141).

Koyaanisqatsi'de, modern sanayileşmiş yaşamın aşırılığı *time lapse* çekimlerle sergilenmiştir. *Powaqqatsi*'de ise, özellikle *slow motion* çekimler kullanılmıştır. Güney Hemisphere'deki yaşamın saygınlığını belirtmek için sıklıkla havadan çekimler ve tele-foto çekimler filme alınmıştır. Filmin açılış sekansında, yüzlerce erkek, çok büyük bir maden ocağının toprağını taşıırken sunulmuştur. Birkaç istisna dışında yakın çekimler ve *slow motion* çekimler tercih edilmiştir (MacDonald, 2009: 142).



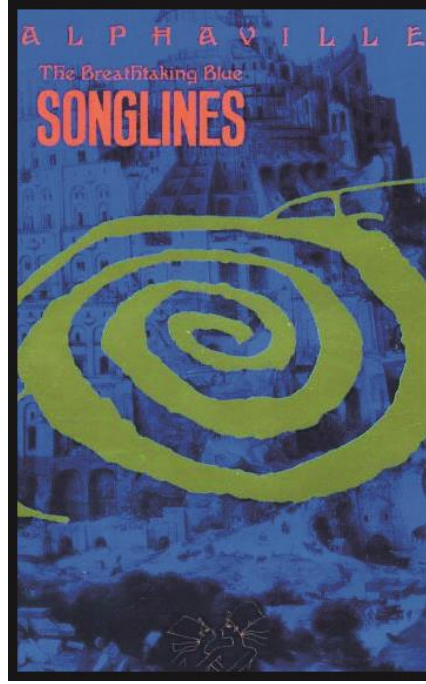
Şekil 93: *Powaqqatsi* (1988) açılış sekansı

Filmde insanlar, çoğu zaman görkemli manzara karşısında küçük ve anlamsız figürler olarak sunulmuştur. Filmde insanların kıyafetleri son derece parlak tonlarda verilmesine karşın, toprak ve doğa görüntüleri belirgin pastel tonlarda yansıtılmıştır (Clarke, 2012: 127).

Powaqqatsi'de anlatı, kırsal yaşam ile başlamış ve şehirlerde sona ermiştir, fakat *Koyaanisqatsi*'de olduğu gibi doğal çevre ve insanoğlu tarafından oluşturulan toplumsal zıtlıklar işlenmemiştir. *Powaqqatsi*'deki anlatı, kırsal bölgelerdeki yorucu iş gücünden şehirlerdeki gittikçe artan karmaşaya doğru gelişmiştir. *Powaqqatsi*'de taşralı insanlar ne kadar çok çalışırsa çalışsın çalışmalarının sonucunda aldıkları meyveler, bezgin şehirli insanların kendilerine bir yer edinmek için harcadıklarından daha güzelmiş gibi görüntülenmiştir.

Powaqqatsi'de anlatıyı üç bölüme ayırabiliriz; birinci bölüm Üçüncü Dünya kırsal yaşam, ikinci bölüm Üçüncü Dünya kent yaşamı ve hızlanan müzik ile görüntülerden oluşan kent yaşamı içindeki çelişkilerden (fakirlik, çarpık kentleşme gibi) oluşan ara bölüm. Film, yedi ülkeden alınan bağımsız görüntülerden oluşmuştur. Bu yüzden filmi, parçalar halinde incelemek zorlaşmıştır. *Powaqqatsi*'de montaj sekansa benzeyen reklam görüntüleri kurgusu, filmin diğer parçalarından farklılık arz etmiştir. Reggio bu görüntüleri filme katarak, modernliğin yapaylığını, hipergerçekliğini eleştirmiştir. Reggio *Powaqqatsi*'de, *slow motion* çekimi neredeyse her planda tercih etmiştir. Film, modernizm, zaman, mekan ve hız üzerine inşa edilmiştir. Üçüncü Dünya'da kültür; mekan, hız, sinema ve teknoloji kaynaşmıştır. Bu kültür gizemli ve hipergerçek bir yapıda sergilenmiştir.

3) *Songlines*



Şekil 94: *Songlines* kapak

Tür: Video

Yapım yılı: (1989)

Ülke: Batı Almanya

Süre: 50 dakika

Film: Renkli

Format: Video

Yönetmen: Godfrey Reggio, Aleksandr Kaydanovskiy, Ian Pringle, Christoph Lauenstein, Wolfgang Lauenstein, Slobodan D. Pesic, Ricky Echolette, Olaf Bessenbacher, Mao Kawaguchi, Susanne Bier, Alex Proyas

Yapımcılar: Rose Marie Couture, George Weiss

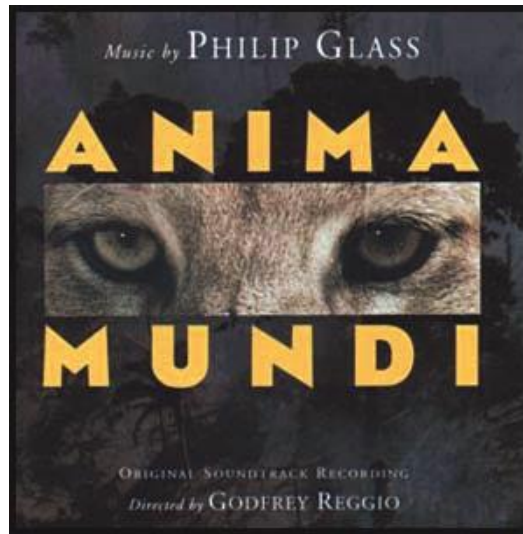
Yardımcı Yapımcılar: Tom Luddy, Marcel Kahn

Görüntü Yönetmeni: Ron Fricke, Christoph Lauenstein, Milos Spasojevic, Joachim Thimm, Yujiro Yajima

Filmin Konusu

1990 yılında Alphaville müzik grubunun *“The Breathtaking Blue”* albümünün dokuz şarkısına, on bir yönetmen ayrı ayrı video klipler hazırlamıştır. On bir yönetmenden biri olan Godfrey Reggio, *“Patricia’s Park”* isimli şarkıya video klip hazırlamıştır. Alphaville müzik grubu için hazırlanan; videonun görüntüleri *“Koyaanisqatsi”* ve *“Powaqqatsi”* belgesellerinden alınan görüntülerden oluşmuştur. Klip, dört dakika on dokuz saniye uzunluktadır.

4) *Anima Mundi*



Şekil 95: *Anima Mundi* kapak

Tür: Belgesel

Yapım yılı: (1992)

Ülke: İtalya

Süre: 28 dakika

Sound Mix: Stereo

Film: Renkli

Görüntü oranı: 1.85: 1

Format: 35 mm

Yönetmen: Godfrey Reggio

Senaryo: Godfrey Reggio

Yapımcı: Lawrence Taub

Müzikler: Philip Glass

Görüntü Yönetmeni: Graham Berry

Kurgu: Miroslav Janek

Filmin Konusu

Anima Mundi (1992), müziğini Philip Glass'ın bestelediği yaklaşık otuz dakikadan oluşan bir filmdir. Bu film, Dünya Vahşi Hayat Fonu tarafından hazırlanmıştır. Reggio hayvanların güzelliğini ve gücünü ortaya çıkarmak için, *slow motion* çekimler kullanmıştır. Reggio'nun deyiimiyle film; izleyicilerin müzik ve görüntüye tepki verebilmesi için sözlerden arındırılmıştır.

Filmde sıklıkla çok yakın planlar (*extreme close up*) kullanılmıştır. Özellikle; sekanslar arasındaki geçişlerde hayvanların çok yakın planları yerleştirilmiştir. Reggio bu tip uygulamalar için kısa alan derinliğini tercih etmiştir.

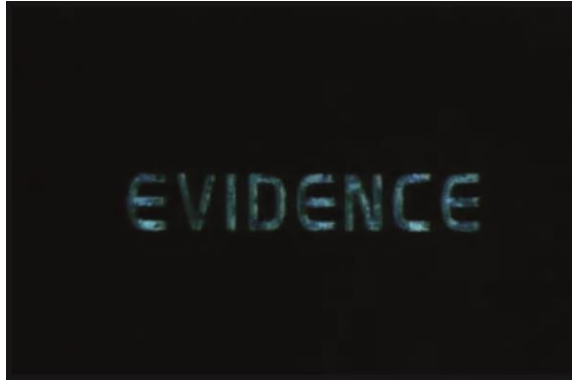


Şekil: 96 *Anima Mundi* (1992) çok yakın plan

Filmde Reggio sinemasının üslubuna uygun olarak, dış ses ve diyalog kullanılmamıştır. Filmin öyküsü incelendiğinde ise güne uyanış ve farklı hayvan türlerinin görüntüsü (kara hayvanları), çevre felaketleri (yangın vb), mikro canlılar (deniz yaşamı) ve vahşi yaşamda av ve avcılar gibi sekanslara ayrılabilir. Filmde doğal yaşam sunulmuştur. Ancak, belgesel kanallarındaki yapımlar gibi vahşi yaşamdaki avlanma ve yaşamda kalma çabalarına değinilmemiştir. *Anima Mundi* hayvanlarla ilgili bir belgeseldir. Ancak filmde, Claude Nuridsany ve Marie Pérennou belgesellerindeki gibi gözlemsel bir öyküleme yoktur. *Anima Mundi*'de, anlar ve olaylar vardır.

Anima Mundi, doğal yaşamı hümanist bir çerçeveden sunmuştur. Film Platon'un sözüyle (ara yazı) noktalanmıştır: "...Bu dünya; ruh ve zekayla donatılmış canlı bir gerçektir..." Platon, Timeus, 29/30; 4th century B.C.

5) Evidence



Şekil 97: *Evidence* kapak

Tür: Belgesel

Yapım yılı: (1995)

Ülke: Amerika Birleşik Devletleri

Süre: 8 dakika

Sound Mix: Stereo

Film: Renkli

Görüntü oranı: 1.85: 1

Format: 35 mm

Yönetmen: Godfrey Reggio

Senaryo: Godfrey Reggio

Yapımcılar: Steve Goldin, Rory Johnston

Müzikler: Philip Glass

Görüntü Yönetmeni: Graham Berry

Kurgu: Miroslav Janek

Filmin Konusu

Evidence, yaklaşık sekiz dakika süren deneysel bir çalışmadır. Belgeselde çocukların televizyon karşısındaki tutumları incelenmiştir. Filmde, doksanlı yıllarda medyanın çocuklar üzerindeki olumsuz etkisi eleştirilmiştir. Yaşamı televizyondan öğrenen çocukların durumu irdelenmiş ve modernlik sonrası izleme alışkanlıkları vurgulanmıştır.



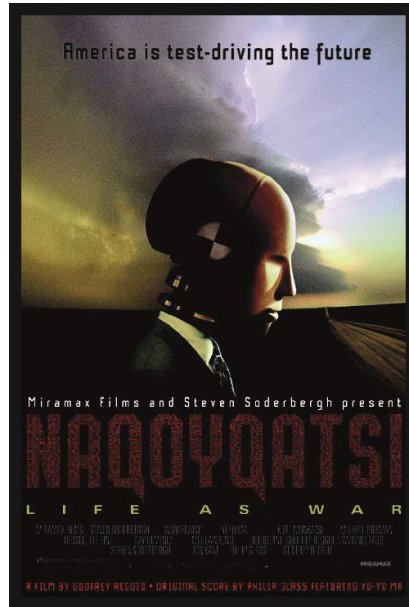
Şekil 98: *Evidence* (1995)



Şekil 99: *Visitors* (2013)

Reggio, *Evidence* filmiyle çocuk televizyon ilişkisini eleştirmiştir. Reggio'nun son filmi *Visitors* (2013) ise, izleyici sinema ilişkisine odaklanmıştır. Bu bağlamda, *Evidence* ile *Visitors* belgesellerinin anlatı yapılarının ortak olduğu düşünülebilir. İki filmde de medya ve izleme alışkanlıkları incelenmiştir. *Evidence*'da sadece çocukların bakışı verilmişken; *Visitors*'ta ise erişkinler ve çocuklar beraber sunulmuştur.

6) *Naqoyqatsi*



Şekil 100: *Naqoyqatsi* kapak

Tür: Belgesel

Yapım yılı: (2002)

Ülke: Amerika Birleşik Devletleri

Süre: 89 dakika

Sound Mix: Dolby Digital

Film: Siyah-Beyaz ve Renkli

Görüntü oranı: 1.78: 1

Format: 35 mm ve HD Video

Yönetmen: Godfrey Reggio

Senaryo: Godfrey Reggio

Yapımcılar: Godfrey Reggio, Joe Beirne, Lawrence Taub

Yardımcı Yapımcılar: Lauren Feeney, Steve Goldin

İdari Yapımcılar: Steven Soderbergh

Ortak Yapımcı: Mel Lawrence

Müzikler: Philip Glass

Görüntü Yönetmeni: Russell Lee Fine

Kurgu: Jon Kane

Filmin Konusu

Gençliğinde yaşadığı keşif hayatı Reggio'nun çalışmalarının bel kemiğini oluşturmuştur. Yaşamının on dört yılını keşif olan geçiren Reggio'nun esinlendiği ilk yönetmen Luis Bunuel'dir. Godfrey Reggio "*Civil Net*"te yaptığı televizyon röportajında; kendi sinema dilini oluşturmasında onu en çok etkileyen yönetmenin Luis Bunuel olduğunu belirtmiştir. Bunuel'in *Los Olvidados* (1950) filmi Reggio için, esin kaynağı olmuştur (<http://www.youtube.com/watch?v=3gsCTkd3A5M> erişim: 28.07.2014).

Bunuel'e hayranlığına rağmen Reggio, tam anlamıyla sürrealist bir film çalışmasında bulunmamıştır. *Quatsi* üçlemesinin sonuncusu olan *Naqoyqatsi*, diğer iki filme göre oldukça farklı yapıda oluşturulmuştur. *Naqoyqatsi*'de görüntüler, televizyondan yayınlanan sanal imajlar gibi sunulmuştur.

Filmde işlenen konular şu şekilde özetlenebilir:

- Dijitalleşme ve eskinin yok edilmesi
- Teknolojinin insanlar üzerindeki etkisi
- Klonlama ve ikizlik
- Kapitalizm, ekonomi, borsa, siyaset, militarizm ilişkisi
- Medya ve tüketim toplumu
- Popüler kültür ve moda
- Küreselleşme ve yeni iletişim teknolojilerinin etkisi
- Sanal gerçeklik
- Şiddet, cinsellik, bilgisayar oyunları medya ilişkisi
- Silahlanma ve nükleer tehlike
- Irkçılık
- Güven ve risk
- Sanatın yok oluşu

Naqoyqatsi diğer iki *Quatsi* filmiyle ilişkili temalar içermiştir. Film, dijitalleşmenin ve yaşamın "0" ve "1" haline gelmesini eleştirmiştir. Filmde bulunan çoğu çekim bilgisayarda yaratılmış veya bilinçli olarak bozularak (efekt ve renklerle) oynanmıştır.



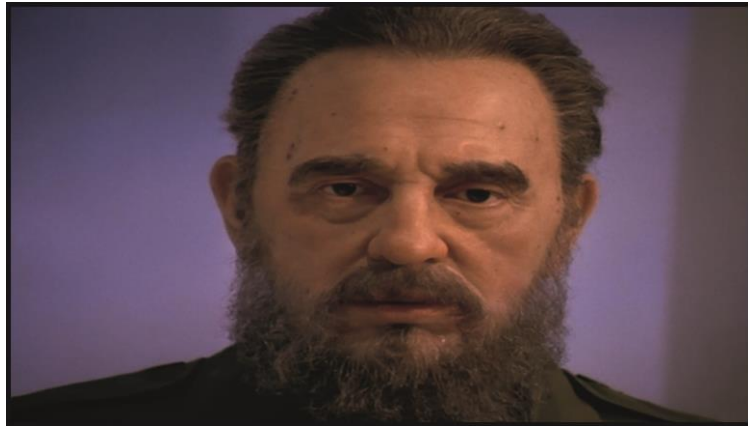
Şekil 101: *Naqoyqatsi* (2002) sayısallaşma



Şekil 102: *Naqoyqatsi* (2002) sayısal görüntü

Reggio, *Naqoyqatsi*'de fazlasıyla enformasyon kullanmıştır. İmgelerin sanallığı, imgelerin hızı ve mesajları ilk iki filme göre; oldukça yoğun işlenmiştir. Film izleyicilere simülasyon gerçekliğinin tahammül edilmez imkansızlığını sunmuştur. “Çağdaş sanatta, imgeler artık gerçekliğin aynası değildir, gerçekliğin bağrını kuşatmış ve onu hipergerçekliğe dönüştürmüştür. İmge artık gerçeği tahayyül etmez çünkü kendisi gerçeğin yerini almıştır” (Baudrillard, 2012: 37).

Reggio, *Naqoyqatsi*'de devlet adamları ve ünlülerin bal mumundan yapılmış heykellerini ve hipergerçekliklerini sunan görüntüleri kullanmıştır. Filmde, medya ekonomisi, klonlama, sanallık ve hipergerçeklik, risk ve güven gibi temalar işlenmiştir. Reggio, *Koyaanisqatsi* ve *Powaqqatsi*'de Üçüncü Dünya ve modernizm sonrasını işlemiş; *Naqoyqatsi* ise, Avrupa ve Amerikan kapitalist yaşamını eleştirmiştir. Bu bağlamda *Naqoyqatsi*, toplumsalı eleştiren kendine has gerçekçiliğe sahip bir film olarak görülebilir.



Şekil 103: *Naqoyqatsi* (2002) hipergerçek imge

7) *Visitors*



Şekil 104: *Visitors* kapak

Tür: Belgesel

Yapım yılı: (2013)

Ülke: Amerika Birleşik Devletleri

Süre: 87 dakika

Sound Mix: Dolby Digital

Film: Siyah-Beyaz

Görüntü oranı: 2.35: 1

Yönetmen: Godfrey Reggio

Senaryo: Godfrey Reggio

Yapımcılar: Godfrey Reggio, Lawrence Taub, Mara Campione, Penny Mancuso, Jon Kane, Phoebe Greenberg,

Yardımcı Yapımcılar: Craig Aspen, Federico Negri, Trevor Potts

İdari Yapımcılar: Dean Chenoy, Dan Noyes,

Ortak Yapımcı: Mel Lawrence

Müzikler: Philip Glass

Görüntü Yönetmeni: Graham Berry, Trish Govoni, Tom Lowe

Görsel Efektler: Max Blecker, Grier Dill, Manuel Gault, Sergey Polishchuk

Kurgu: Chris Besecker, Jon Kane

Filmin Konusu

Visitors, birçok yönden *Koyaanisqatsi*'den ayrılmaktadır. Film, 74 plandan oluşmuş ve planların büyük bölümünde *slow motion* tekniği uygulanmıştır. Reggio, filmde siyah fon kullanmıştır. Filmde manzaralar, aksiyonun arka planı gibi sunulmamıştır. Öykü ve plot düzenlenişinde hareketin ön planda olduğu gelenek, filmde bozulmuştur.

Geleneksel kurmaca ve belgeselerde, çekim süreleri 3 ila 6 saniye arasında değişebilir. Birkaç saatlik bir filmde binlerce plan gösterilebilir. *Visitors*'ta planlar, 70 saniyenin üzerinde sürmüştür. Reggio, modernizmin hızına uzun *slow motion* çekimlerle karşı çıkmıştır. Filmin ağır ritmi, izleyicileri germek için bilinçlice düzenlenmiştir. İzleyiciler, hem öykü anlatıcı, hem karakter, hem de filmin konusu olarak filme dahil edilmiştir (<http://www.tribecafilm.com/stories/interview-godfrey-reggio-visitors-4k> erişim: 13.08.2014). *Visitors*, çözümleme bölümünde; mizansen eleştirisi yöntemiyle detaylı olarak analiz edilmiştir.

4.3.3 Koyaanisqatsi (1982) Filminin Çözümlemesi

Koyaanisqatsi, mizansen eleştirisi yöntemi ile beş başlıkta incelenmiştir: öyküleme, görüntüleme, ses, oyuncu ve kurgu.

4.3.3.1 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Öyküleme

Koyaanisqatsi üçüncü bölümde örneklenen öykü modelinin ilk örneğini oluşturmuştur. Araştırmada, geleneksel kurmaca ve belgesel anlatılara karşı gerçek yaşamın içindeki anlar, olaylar ve durumlardan oluşan öyküler önerilmiştir. Bu öykü modelinde nedenler ve sonuçlar çizgisel bir yapıda gelişmez. Sahneler ve sekanslar dağınık kurgulanabilir. Bu da, parçalı öykülerin incelenmesini zorlaştırmıştır. Bu bağlamda filmi bölümlere ayırırken, tematik bir sınıflandırma yapılmıştır.

Koyaanisqatsi'nin öykü modeli incelendiğinde; film sekiz bölüme ayrılabilir:

- Birinci bölüm (Hopi petroglifi ve doğal yaşam)
- İkinci bölüm (Sanayileşme ve sonuçları)
- Üçüncü bölüm (Modern kent yaşamı)
- Dördüncü bölüm (Silahlanma ve sonuçları)
- Beşinci bölüm (Mimari yerleşimler, eski yeni yapılar, çarpık kentleşme)
- Altıncı bölüm (Gündelik yaşamda insanlar)
- Yedinci bölüm (Aşırı tüketim ve popüler kültür)
- Sekizinci bölüm (Modern yaşamda insanların durumu ve dengesiz yaşam)

Reggio, filmde Hopilerin “bilgeliği” ile “beyaz medeniyeti” karşılaştırmıştır. *Koyaanisqatsi* bir şeyin yer değiştirmesi olarak ifade edilir. Filmin etik yörüngesi ile bu yer değiştirme eşleşmiştir. Hopi’ler bunun insanlar tarafından mesken edilecek 4. dünya olduğunu söylemiştir. 1. dünya *Tokpela* yangında sona ermiştir. 2. dünya *Tokpa* buzda sona ermiştir. 3. dünya *Kuskirza* sel felaketi kaderiyle tanışmıştır. 4. dünya *Tuwaqachi*'nin kaderi “Dünya Tamamlandı” gerçekten de sona ereceği kesin olmasına rağmen henüz bilinmemektedir. Reggio, *Koyaanisqatsi* üzerine böyle karanlık bir işaret bırakmıştır.

“Reggio zaten o sırada iki Hopi kelimesini tanımlamak için iki film daha çekmeyi planlamıştır. O tanımlar ancak başka bir hikayededir” (Goldmark ve Kramer ve Leppert, 2007: 134). Filmin amacı teknolojinin insanların yaşamı üzerindeki etkilerini incelemek değil, bunun yerine onların zaten her zaman nasıl teknolojiye dalmış olduğunu göstermektir. Reggio, “Biz teknolojiyi kullanmıyoruz, teknolojiyi yaşıyoruz” sözleriyle ifade etmiştir (Goldmark ve Kramer ve Leppert, 2007: 122).

Filmin ilk bölümü, filmin sonuna kadar açıklanmayan gizemli bir açılış sekansıya başlamıştır. Sekans, güneybatı manzaralarının büyüleyici, *time lapse*, *slow motion* ve havadan çekimleriyle sunulmuştur. Bunlara Monument Valley'nin (Anıt Vadisi) olağanüstü görüntüsünde dâhildir ancak vadinin hatları John Ford'un birçok westerninde aynı alanları kullanma biçiminden çarpıcı bir şekilde farklı sunulmuştur. Bu yerlerin ihtişamını ve yüceliğini uyandırdıktan sonra Reggio, şehre doğru yönelmiştir (açık maden işletmeleri, nükleer tesisler ve trafolar yoluyla).

Reggio, havadan çekimler ile *time lapse* çekimleri bir arada kullanarak modern şehrin devasa bir makine olduğunu ve orada yaşayan insanların onun küçük hareket eden parçaları olduğunu açığa çıkarmıştır. Açılış bölümünün ardından, Hopi topraklarının kutsal boyutundan aniden koparak kamulaşmış iş gücünün dünyasına geçilmiştir. Dev bir iş makinesi görüntüsü dengesiz bir hayata yeni bir hayat sunma amacıyla, büyük mesafeler boyunca taşınacak kaynakları ele geçirirken gösterilmiştir.



Şekil 105: Koyaanisqatsi (1982)

Koyaanisqatsi teknoloji karşıtı bir filmdir ancak teknolojik araçlarla üretilmekle kalmamış, var olan en gelişmiş sinema teknolojileriyle üretilmiştir. Ancak, ticari sinemanın geleneklerini onaylamayı reddederek kendi görüşünü önemli bir kitleye sunmuştur. Örneğin izleyicileri el değmemiş alanların içine sokan doğa bölümünden sonra teknolojik dünyaya geçilmiştir. Bu da teknolojinin toprağı nasıl bertaraf ettiğini dile getirmiştir. Belirli çekimlerde makineler ve çalışanlar toprak çerçevesinde esir kalmış gibi sunulmuştur. Bölüm ilerledikçe, makineler ve çalışanlar neredeyse ekranı doldurarak, kapitalist ilişkilerin parmaklıklarındaki içkinliği betimlemiştir.

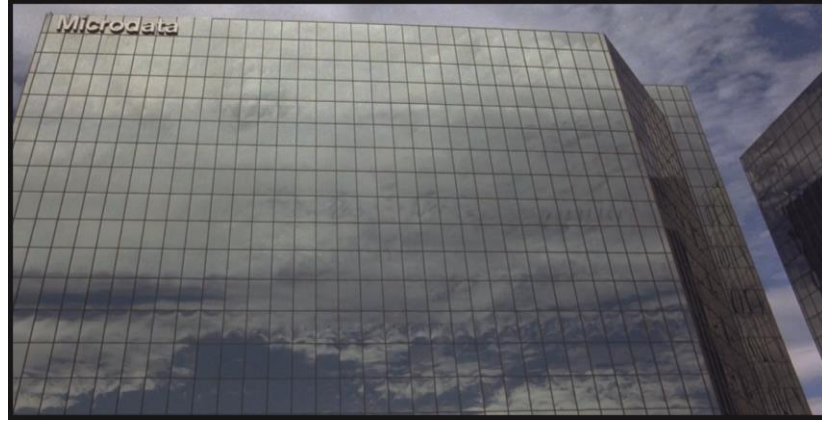
Filmin sekanslarının birinde, çok az insanın yaşadığı bir çölün ortasında çok büyük bir rafinerinin uğursuz bir havadan çekimi konmuştur. İçten içe anlaşılan, rafinerinin çölün dinginliğinin yanında korkunç görünen aşırı nüfuslu bölgelere hizmet ettiği eleştirilmiştir.



Şekil 106: *Koyaanisqatsi* (1982) fabrika

İlerleyen sekanslarda Los Angeles'taki gökdelen görüntüleri sık sık tekrarlanmıştır. Bunun nedeni aynalı cam sıralarıyla kutsal olmayan yekpare taşların kasvetli havasını vermektir. Daha önce doğa bölümünde gösterilen kutsal pencere kayaya²⁰ karşılaştırılan aynalı camların yapay özellikleri sergilenmiştir.

²⁰ Arizona'da bulunan "pencere kaya", Yerli Amerikan kültürlerin kutsal bir anıttır.



Şekil 107: *Koyaanisqatsi* (1982) binalar

Sekansın devamında kamera bir gökdelene odaklanmış ve çizgisel tasarımdaki boşlukları meydana çıkaran yakın çekime geçmiştir. Bu çizgisel tasarım, dengesiz hayatın sembolü olan her yerde rastlanan parmaklıkların amblemi olabilir. Çizgisel parmaklıklar binaların üzerinde, trafikte, bowling ve bilgisayar oyunlarında, asansörlerde kullanılan taşıma araçlarında ve popüler kültürün kalabalığı tarafından tüketilen *hotdog*,²¹ *twinkie*²² ve diğer araçların üretiminde sergilenmiştir.

Koyaanisqatsi'nin kapanışı gizemli açılış sahnesinin bir tamamlamasını sunmuştur. Roket çekimiyle sağlanan çerçeve ve açıklamada: (Hopi dilinden) *Koyaanisqatsi*: 1. Çılgın hayat, 2. Telaşlı hayat, 3. Dengesiz hayat, 4. Dağılan hayat, 5. Başka bir yaşam biçimini çağrıştıran bir hayat durumu filmin sonunda vurgulanmıştır. Reggio, ticari sinemanın iyimser kararlarını ve çağdaş yaşamın metalaştırılmasını eleştirmiştir.



Şekil 108: *Koyaanisqatsi* (1982) uzay mekiği

²¹ Amerikan popüler kültürünün en nostaljik eserini belirten fast food.

²² Bir çeşit kek türü.

“Reggio, *Koyaanisqatsi*'yi medya kamikazesinin bir hareketi gibi görmüştür. Kamikaze, Reggio açısından teknolojiyi mahkum etmekte teknolojiyi kullanarak sisteme kısa devre yaptırmak için tasarlanmış saldırı silahının simgesidir. Reggio'nun sineması, bu teknolojiye karşı bir Truva atı yaklaşımıdır, ama filmin izlenmesini sağlayan tek yol da budur” (Ramsey, 1986: 74).

4.3.3.2 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Görüntüleme

Koyaanisqatsi'de hiçbir şey geleneksel biçimde sunulmamıştır. Geleneksel hızdaki orta boy çekimlerin çeşitliliği, uzun çekimler ve çoğu film yapımının simgesi olan yakın çekimler (bu belgeselleri de içerir) kullanılmıştır. Reggio, filmde *time lapse*, *slow motion* ve havadan çekimleri kullanmayı tercih etmiştir.

Tablo 4: *Koyaanisqatsi* (1982) planların dağılımı²³

<i>Time lapse</i> ve <i>slow motion</i> planlar	Havadan çekim planları	Yakın ve detay planlar	Genel planlar	Toplam plan
249	33	112	272	384

Üçüncü bölümde özetlenen Kracauer'in fotoğraf ile ilişkilendirdiği sinema yaklaşımları, *Koyaanisqatsi*'de görselleştirilmiştir. Reggio'nun sinemasında, teknoloji ve doğa görüntüleri yanında kişi ve grupların portrelerine odaklanmak vardır. Bu bağlamda Reggio, filmlerinde yakın plan insan portrelerini sıklıkla kullanmıştır. Ancak Reggio'nun yakın plan kullanımı ticari sinemadaki gibi özdeşleştirme amacı taşımamaktadır. Ticari sinema, belirli yüzleri ve vücutları simgeleyerek, bireylerin karşılaştığı sorunların çözümlerini etkilemek için onların yeteneklerini yücelterek bireylere odaklanmıştır. Reggio yakın plan kullanımıyla popüler sinemanın bu önde gelen boyutunu eleştirmiştir.

²³ Tabloda genel planlara; uzak çekimler ve havadan çekimler de eklenmiştir. Diz, bel, göğüs ve omuz planlar, yakın planlarla birlikte hesaplanmıştır.

“İnsan bedeninin bütün parçaları arasında yüz en zor örtülen, kapatılabilendir. Mahremiyetin aşılması ve insanların birbirleriyle temasa girmesi yüz aracılığıyla gerçekleşir. Davranış bilimi araştırmaları, sözcüklerin yüz yüze iletişimde aktarılanların yalnızca %10'unu oluşturduklarını göstermiştir. Asıl mesajlar ses tonunda %38 ve yüz ifadelerinde %55 taşınıyordu. Yüz, duygulanımın temellerini açığa çıkarır; yakın çekim bu birincil dili taçlandırır ve ilgisiz işaretleri engeller” (Crowley ve Heyer, 2011: 289).



Şekil 109: *Koyaanisqatsi* (1982) yakın planın kullanımı

Arnheim'a göre; "...iyi bir sanat yapıtında her şey açık olmalıdır. Belirsiz bir şey gösterilecekse, belirsizliği de açık olmalıdır. Dolayısıyla perdede görülen insan ifadeleri sade olmalı ve yanlış anlamaya yer bırakmamalıdır” (2009: 112). *Koyaanisqatsi*'de kamera, yargılamadan kaydedip belgeleyen birinci kişi anlatıcının yerini almıştır. Filmde, kameranın görüş açısı kameranın ne düşündüğünün yani *mindscreen*'in²⁴ sunumudur (Ramsey, 1986: 65).

Filmde *time lapse* ve *slow motion* çekimler, gerçekliğin normal hızına işaret etmek için kullanılmıştır. Filmin yedinci bölümünde *time lapse* ve *slow motion* yaklaşık 165 plan kullanılmıştır. *Time lapse* çekimler, makineleşen modern dünyada insanların uyum sağladığı aşırı hareketi betimlemiştir. Filmde *time lapse* çekimler, yabancılaştırma efekti gibi sunulmuştur. İnsanların ve arabaların saplantılı hareketleri anlam boyutlarını yok etmesi eleştirilmiştir. Kapana kısılmışlık gerçeği, patlayan bombaların, uçakların ve hepsinden çok arabaların simgesel gösterimi, trafiğin aşırı derecede hızlandırılmış sunumu gibi. Bu görüntüler hipnoz edici bir kabusmuş gibi sunulmuştur.

²⁴ Bu alıntı kavram (Ramsey'in kullandığı) “*Mindscreen*” aklın görüş alanı olarak tanımlanmaktadır.

Baudrillard'e göre; sanat temelde formdur. Bu nedenle belki de bizim farklı bir illüzyonist türüne ihtiyacımız vardır. Saf form olayı meydana gelebilsin diye boşluğu yeniden yaratacak bir ilüzyona (2012: 93). Günümüzde, izleyiciler gerçeklik kaskını giymiş ve hipergerçekliğin araçlarıyla kuşatılmıştır. Bu bağlamda araştırmada önerilen *time lapse* ve *slow motion* çekimler; kusursuz gerçekliği destekleyen ve yeniden oluşturan yardımcı bir araç vazifesi görmüştür. Kuşkusuz sinemanın kitlesel üretimi içinde hız arayışı şimdiden momentuma içkin olan keyfi ve amaçlı ilerlemeyi yok ettiği bir aşamaya ulaşmıştır (Biro, 2011: 47).

Filmde kullanılan görüntüleme teknikleri, gerçekliğin ne olduğunu düşünmekten çok, gerçekliği daha net ifade etmemize olanak tanımıştır: tıpkı Vertov'un, Yeni Gerçekçilerin ve Yeni Dalgacıların yaptıkları gibi. Filmde doğanın dışarıda bir yerlerde olduğunu hatırlatan görsel bir metafor olarak, gökyüzünde büyütülmüş bir ay çekimi kullanılmıştır. Bu plan izleyicilere *Endülüs Köpeği*'ndeki, (*Un Chien Andalou*, 1929) Bunuel'in cinayete çağrısını hatırlatmıştır (*Endülüs Köpeği*'nde, bir bulut ayı keserken Bunuel bir kadının gözünü keserken verilmiştir. Metinler arası incelemede, *Koyaanisqatsi* ve Reggio'nun son filmi *Visitors*'ta, (2013) ay görüntüsü özellikle vurgulanmıştır).



Şekil 110: *Koyaanisqatsi* (1982) Ay metaforu

Koyaanisqatsi'de bazı planların süreleri oldukça uzundur. Uçağın kameraya *slow motion* çekimde yaklaştığı plan iki buçuk dakika sürmüştür. Üçüncü bölümde Bazin'in de savunduğu uzun plan kullanımı, filmin gerçekçiliğini arttırmıştır. Bu bağlamda, uzun plan geleneği izleyicilerin gerçek zamana farklı bir açıdan bakmasını sağlamıştır.



Şekil 111: *Koyaanisqatsi* (1982) uzun plan kullanımı

Koyaanisqatsi'de 33 plan havadan çekilmiştir. Bu planlarda, üst açı, *time lapse* ve *slow motion* teknikleriyle uzun kaydırma hareketleri beraber kullanılmıştır.



Şekil 112: *Koyaanisqatsi* (1982) havadan yapılan çekim

4.3.3.3 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Ses

Koyaanisqatsi'de modernliğe ilişkin söz kullanılmamıştır. Filmde kullanılan tek söz, *Koyaanisqatsi* sözcüğüdür. *Koyaanisqatsi* sözü filmin başında ve sonunda yer almıştır. Her sekansın müziği ve ritmi farklıdır. Örneğin, yedinci bölümde görüntülerin hızına bağlı olarak ritim artmıştır. Müziğin kullanılmadığı planlardaysa doğal seslere yer verilmiştir.

Koyaanisqatsi'de anlık mırıldanılan doğal sesler ve filmin başında ve sonunda yer alan *Koyaanisqatsi* sözcüğü dışında hiçbir diyalog yoktur. Bu törensel tınıya katkıda bulunmak için ses görüntüyü izliyor gibi sunulmuştur (Goldmark ve Kramer ve Leppert, 2007: 123). Reggio, *Koyaanisqatsi* sözü için; “Onların dillerinin kültürel yük olmadığını hissettim, *Koyaanisqatsi* dediğinizde hiç kimse ne anlama geldiğini bilmiyor, kulağa sanki Japonca bir kelimeymiş gibi geliyor” diye ifade etmiştir (Goldmark ve Kramer ve Leppert, 2007: 124).

“Amerika'daki yer isimlerinin birçoğu, yerli Amerikan dillerinden; *Cattaraugas*, *Pasquontak*, *Tallahatchic*, *Kaskasia* ve *Umpqua*'dan türemiştir. Bu yerlerin her biri ortadan yok olan ya da farklılığa maruz kalan ses ile ilgili bir bellek taşıdır. Onlar manzaranın karşısına kırık ok uçları ya da kırık çömlek parçaları gibi dağılmış, kendi varlıkları her ne kadar günlük Kuzey Amerika konuşmasında devam ediyor olsa da, geçerli olan dillerin başka bir yerden geldiğini üstü kapalı bir biçimde anımsatır” (Goldmark ve Kramer ve Leppert, 2007: 125).

Filmin müziğinde söylenen Hopi kehanetlerinin çevirileri filmin sonunda sergilenmiştir: “Çıkarırsak topraktan değerli şeyleri, davet ederiz felaketleri. Arınma Günü'ne yakın gökyüzünde örülecek örümcek ağları, bir ileri bir geri. Bir gün gökyüzünden inebilir bir kap kül ve okyanusları yakıp kül edebilir yerleri” (Ramsey, 1986: 65).

Doğal insan ritimlerini canlandıran sessizliğe ve boşluklara izin verildiğinde filmin "nefes aldığı" sessiz anlar vardır. Yarasaların ve kuşların içinde dönüp durduğu mağara sahnesinde müzik azaltılmıştır.



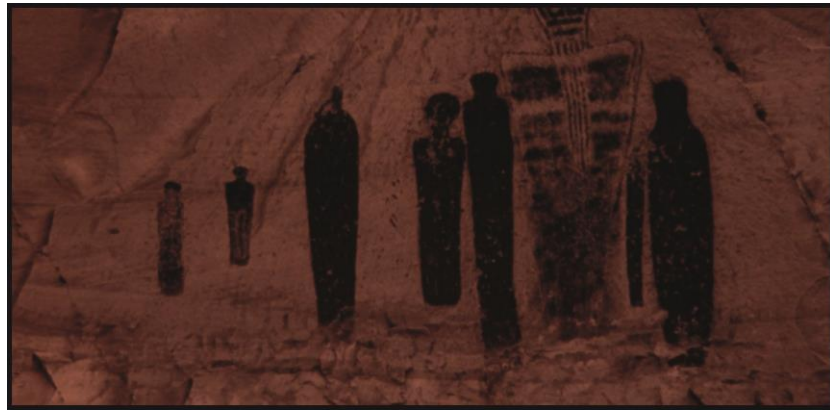
Şekil 113: *Koyaanisqatsi* (1982) doğal sesler ve müzik

İdeolojik bir temayı çağrıştıran üretim sahnelerindeyse müziğin etkisi arttırılmıştır. Örneğin aşırı üretim fazlalığı; *twinkies*, *hot dog* ve diğer tüketim ürünlerinin üretim bantlarının çekimleri ritmik bir müzikle sunulmuştur. İşçiler resmi beyaz önlükleriyle *hot dogları*, taşıyıcı bantlara yerleştirirken müziğin tonlarına vurgu yapılmıştır.



Şekil 114: *Koyaanisqatsi* (1982) üretim bantı müzik ilişkisi

Filmin son sekansında, atıkların ve küllerin arasından havalanan roket ve film boyunca şarkısı söylenen Hopi sözcüğü *petroglifin*²⁵ uzun çekiminde birlikte verilmiştir. *Petroglif* taşın üzerinde insana benzer figürler gösterilmiştir. Bu, modernlik şifrelerini çözmeyi ve kültürel ilişkileri anlamının gerekliliğini ima etmiştir. “Mekansal imgeler toplumun rüyalarıdır. Nerede bir mekânsal imgenin hiyeroglifi deşifre edilirse, orada toplumsal gerçekliğin temeli kendini gösterir” (Frisby, 2012: 185).



Şekil 115: *Koyaanisqatsi* (1982) Hopi *petroglifi*

²⁵ Kaya üzerine yontularak çizilen veya boyanarak yapılan arkeolojik resim.

4.3.3.4 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Oyuncu

Film, mizansen eleştirisi yöntemiyle çözümlenirken, geleneksel yapılarla karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırmada katharsise yönlendiren Aristotelyen oyunculuk biçimleri yol gösterici olmuştur. *Koyaanisqatsi*'nin başından sonuna kadar bireysel karakterlere yer verilmemiştir. İzleyicilere bir ya da iki an için güçlü bir şekilde bireyselleştirilmiş insanlar gösterilmiştir. İzleyiciler, filmin devamında onlarla bir daha karşılaşmamıştır.



Şekil 116: *Koyaanisqatsi* (1982) yakın plan kullanımı

İzleyiciler, onlarla göz göze geldiğinde, kitle kültürünün olmazsa olmaz özellikleri tarafından gizlenmiş bireyselliğini keşfetmiş ve her bireyin farklı olduğunu anlamıştır. *Koyaanisqatsi*'de oyuncuları; manzaralar, canlılar, cansız nesnelere ve doğanın kendisi oluşturmuştur. Ancak oyuncular birinci bölümde ele alınan Claude Nuridsany ve Marie Pérennou'un belgesellerindeki gibi sunulmamıştır. Birinci bölümde ele alınan *Microcosmos*, hayvan belgesellerinden biri olarak incelenmiştir. Bu yapı dahilinde; örümcek tarafından öldürülen ve yenilen bir çekirge, iki salyangozun duygusal olarak çiftleşmesi, bir bok böceğinin top şeklinde bir dışkıyı bir diken üzerine takılana kadar zemin boyunca yuvarladığını ve yağmur fırtınasının bir karınca yuvasını kaos içinde alt üst etmesi gibi sanal oyunculuk biçimleri (özdeşleşme amacıyla) kullanılmıştır.

Koyaanisqatsi'de oyuncuları; yaşamın içindeki anlık durumları aktarmak için dahil edilmiştir. Filmde oyuncuları, sekansla ilişki olarak kameranın varlığından habersiz sunulmuştur. Reggio, *Microcosmos* ve belgesel kanallarında sunulan filmlerden farklı olarak; ters bakış yaklaşımıyla oyuncuları hem özdeşleştirme hem de yabancılaştırma aracı olarak kullanmıştır.

İkinci bölümde belirtildiği gibi, Yeni Gerçekçi ve Yeni Dalga sinemacılar filmlerinde profesyonel oyuncular kadar, amatör oyuncularını da birlikte kullanmıştır. Bu yönelimde Bertolt Brecht'in mimesis karşıtı kuramı etkili olmuştur. "Brecht Estetiği ve Sinemada Yabancılaştırma" bölümünde bu etkiler özetlenmiştir.

Reggio, ilk olarak *Koyaanisqatsi*'de uyguladığı ters bakış yaklaşımıyla, yabancılaştırma etkisi yaratmıştır. Örneğin Reggio, filmde Las Vegas gazinosunun dışındaki, bir grup kadın gazino çalışanının çekimiyle kolektif kimliğimize meydan okumuştur. Gazino kadınlarının kumar oyunları ve saçlarının marifetiyle eşleştirilmesi, burjuva gerçekliğinin karanlık yüzünü gösteren bakış açıdır.



Şekil 117: *Koyaanisqatsi* (1982) yabancılaştırma

4.3.3.5 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Kurgu

Film, Arizona ve New Mexico'daki Hopilerin kutsal topraklarını keşfeden on beş dakikalık bir bölümle açılmıştır. Hopilerin dünya görüşü ve kapitalist dünya görüşü arasındaki zıtlık karmaşık bir kurguyla şifrelenmiştir. Bu kurgu izleyicilere filmi birlikte yaratmanın temelini oluşturan bir yapıyla sunulmuştur.

Filmin kurgusu gerçeklik çerçevesinde düzenlenmiştir. Filmde, planların ve sekansların kurgusu; burjuva kültürünün yapısına ilişkin temel konular etrafında bir araya getirilmiştir: fabrikalar, trafik, savaş makineleri, üretimle ilgili faaliyetlerin yanında binalar ve temsili bireyler gibi. Reggio şaşırtıcı biçimde çelişen sekansları, Brechtien tarzda bağlamıştır.



Şekil 118: *Koyaanisqatsi* (1982) fabrikalar ve insanlar A planı

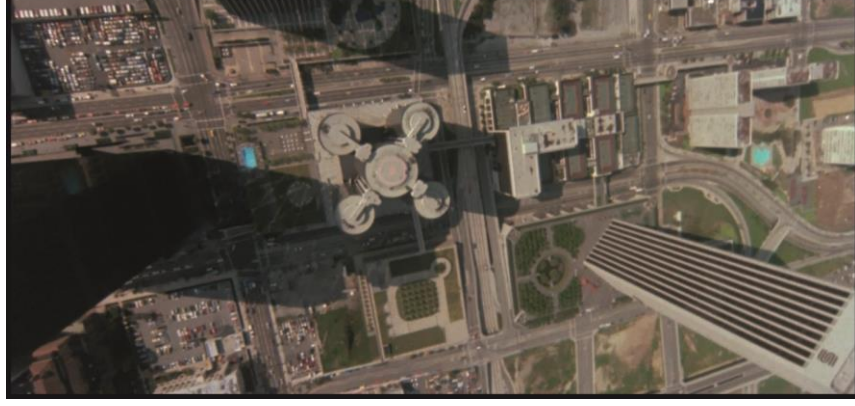


Şekil 119: *Koyaanisqatsi* (1982) fabrikalar ve insanlar B planı



Şekil 120: *Koyaanisqatsi* (1982) alt aç gökdelenler C planı

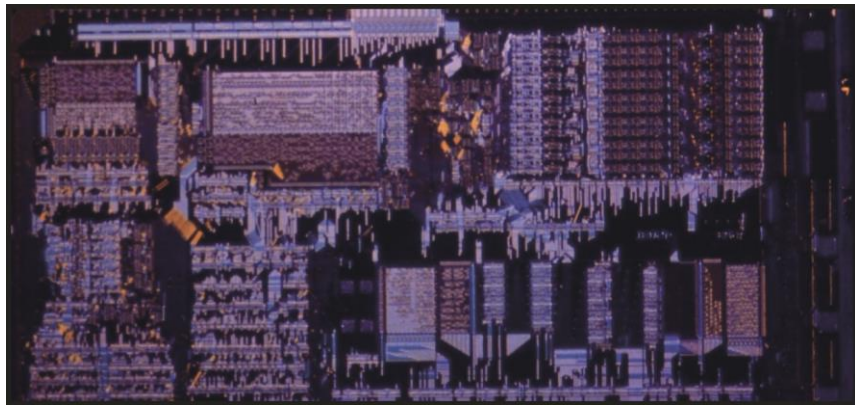
Koyaanisqatsi'nin son sekansına doğru ilerlerken metropol görüntüsü kuşbakışı harita görünümünde verilmiştir. Harita, boş bir bilgisayar devre kartına benzeyen bir doku kalana kadar sırayla içiçe geçmiştir. Biçimsel bir düzeyde çerçeve, yaşam gücünü boşaltan bir bilincin "*mindscreen*"i olarak sunulmuştur (Ramsey, 1986: 71).



Şekil 121: *Koyaanisqatsi* (1982) A planı



Şekil 122: *Koyaanisqatsi* (1982) B planı



Şekil 123: *Koyaanisqatsi* (1982) C planı

Koyaanisqatsi'de, Vertov, Ruttmann, Cavalcanti ve Ivens'in filmlerinde kullanılan bindirme planlara da yer verilmiştir.



Şekil 124: *Koyaanisqatsi* (1982) bindirme

Koyaanisqatsi'de, Amerika'nın güneybatısıyla örneklenen doğal yaşam ve çağdaş Amerikan metropollerine örneklenen modern teknolojik dünya arasında paralel bir kurgu yaratılmıştır. *Koyaanisqatsi*'nin kurgusu, birinci bölümde ele alınan; Alberto Cavalcanti'nin *Rein que les heures* (*Yalnızca Saatler*) (1926), Walter Ruttmann'ın *Berlin: Symphony of a Great City* (*Berlin: Büyük bir Şehrin Senfonisi*) (1927) ve Dziga Vertov'un *The Man with the Movie Camera* (*Kameralı Adam*) (1929) filmlerindeki kurguyu çağırıştırır.

Koyaanisqatsi, sinemada yeni dil arayışlarını çözümlmek için seçilen ilk örneği oluşturmuştur. Dempsey'e göre; "*Koyaanisqatsi*, *Berlin: Büyük Bir Şehrin Senfonisi* (1927) ve *Kameralı Adam*'ın (1929) da dahil olduğu geleneksel şehir senfonileri arasında yer alır" (1987: 378). Hem Vertov hem de Reggio belgesel sinemada öncü yönetmenlerdendir. Her iki yönetmen de sözsüz ve anlatısını gerçeklikten inşa eden bir görüntü sineması yaratmaya çabalamıştır. Günümüzde sinema, kapitalist endüstriyel süreçlere bağımlı kılınmıştır. *Koyaanisqatsi*'de ironik bir şekilde, sinemanın güçlü teknolojisi eleştiri amacıyla kullanılmıştır.

4.3.4 Visitors (2013) Filminin Çözümlemesi

Visitors, mizansen eleştirisi yöntemi ile beş başlıkta incelenmiştir: öyküleme, görüntüleme, ses, oyuncu ve kurgu.

4.3.4.1 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Öyküleme

Visitors, öykü bağlamında Reggio'nun en karmaşık filmlerinden biridir. Öncelikle filmin öyküsü, Reggio'nun daha önceki filmlerinden tamamen farklı yapıda inşa edilmiştir. Filmde yavaşlayıp bizi derine bakmaya zorlayan Reggio, yüzeysel duygu kırıntılarından daha derinlere bakmaya teşvik etmiştir. Filmde, sunulan kişilerin söyledikleri yerine bakışları vurgulanmıştır.

Reggio, *Visitors* için;

“*Ziyaretçiler (Visitors)* kelimesinin sevdiğim yanı her yerde olan bir terim olması; sözlü dilden medeniyete her kültürde var. *Ziyaretçiler* sözcüğü her zaman sizi görmeye gelen kişiler anlamına geliyor. Bunun uygun olacağını düşündüm. Üzerine istediğiniz her anlamı yükleyebileceğiniz kadar dolu bir kelime ve ben de bunu sevdim”

diye belirtmiştir (<http://nonfics.com/godfrey-reggio-visitors-special-effects-driven-documentary-slow-motion-versus-time-lapse/> erişim: 04.08.2014).

Reggio, *Visitors*'ı şu şekilde tanımlamıştır;

“Yaptığım filmleri nasıl sınıflandırmam gerektiğini bilmiyorum, bu yüzden onlara sine-monatlar diyorum. Monat, geleneksel tanımın üzerinde bir şeydir. Bir özü olduğunu biliyoruz, ama daha fazlasını bilmiyoruz. Bu nedenle, size bir öykü anlatan teatral filmlerin geleneksel sınıfına da bir bakış açısını tanımlamak için görüntüleri veya konuşan kafaları kullanan yaygın dok geleneğine de yerleştiremiyorum. Bu bakımdan sınıflandırılması zorlaşıyor. *Visitors*, yaptığım diğer tüm filmlerde olduğu gibi, listede nereye koymanız gerektiği konusunda tamamen sınıflandırılmazlar; bazıları müziğe, bazıları bağımsıza, bazıları belgesele, bazıları yenilikçilerin arasına girebilir. Nasıl adlandıracağınızı bilemediğinizde sayısız kategori var. Bu temel olarak bütün filmler için doğru. Ben filmlerimi kesinlikle belgesel olarak değerlendiriyorum. *Visitors*'ta dahil hepsi bir belgesel”

diye ifade etmiştir (<http://nonfics.com/godfrey-reggio-visitors-special-effects-driven-documentary-slow-motion-versus-time-lapse/> erişim:04.08.2014).

Bu bağlamda; “*Visitors*, kurmaca mı? Belgesel mi? Deneysel mi?” gibi bir soru sorulabilir. Çalışmanın sorunsalı, belgesel kurmaca ayrımı yapmak değildir. Önerilen her yeni sinema anlatısı, özünde deneyseldir: Yeni Gerçekçilerin, Yeni Dalgacıların ve hatta Dogma sinemacılarının ilk çabaları gibi.

Visitors’ın öykü modeli incelendiğinde; film beş bölüme ayrılabilir:

- Birinci bölüm (Giriş sekansı, beş planlık prolog)
- İkinci bölüm (Gündelik yaşam ve yenedünya düzeni)
- Üçüncü bölüm (Dünya’nın yok oluşu)
- Dördüncü bölüm (Anlamın yitirilişi)
- Beşinci bölüm (Çift yönlü bakış, ayna deneyimi)

Filmin giriş sekansı beş plandan oluşan bir prolog’dur. “*Novus Ordo Seclorum*” yazısının bulunduğu alt açılı çekimi, anlatının başlangıcını özetlemiştir. *Novus Ordo Seclorum*; “Yenedünya düzeni” anlamına gelir. Bir mason inanışına göre, kıyamet koptuğunda ruhun bedenden ayrılırken söylenen sözdür. Amerikan dolarının arka yüzünde de yer alır. Reggio, bu imaya vurgu yaparak küreselleşen ekonomik düzeni eleştirmiştir. Reggio daha önceki filmlerinde, antik kültürlerle ve üçüncü dünya kültürlerle odaklanmıştır. *Visitors*, kapitalizmin bir eleştirisidir. Yenedünya düzeninin modernlik fragmanlarını para, ekonomi politiği ve teknoloji oluşturmuştur. Reggio filmde büyük modern dikeylikler icat etmiş ve ultra modern, ultra işlevsel gerçekliğin yapaylığını göstermiştir. Bu görünüm bir kültür ve kültürsüzlük sorunu olarak sunulmuştur.



Şekil 125: *Visitors* (2013) alt açılı çekim (*Novus Ordo Seclorum*)

Visitors'ın giriş sekansının sonunda küreselleşen yenedünya, kafesten yapılmış ölü dünya imgesiyle betimlenmiştir. Yenedünya düzeni yeni bir bakış biçimidir. Bu imgenin küreselleşmesi sorundur. Günümüzde tüm imgeler kusursuz bir düzeltme estetiği taşır. Burada büyüleyici olan şey kesinlikle gerçeklik değil, gerçekliğin ortadan kayboluşudur (Baudrillard, 2011: 33).



Şekil 126: *Visitors* (2013) kafesten dünya

Filmin ilerleyen sekanslarında gündelik yaşamdaki insanlar gösterilmiştir. Filmin önermesi, artık yaşamı tecrübe etmiyoruz, kendimizi en derinlerden izliyoruz düşüncesinden çıkmıştır. Filmde belirli bir fiziksel alana ihtiyacımız yokmuş gibi, siyah bir boşluk tek başına anlamı oluşturmuştur. Filmde rahatsız edici bir şekilde; bilgisayar oyunu oynayanlar, televizyon veya spor karşılaşması izleyenler, orgazmik memnuniyetten saf tutkuya tüm duyguların yansıması gösterilmiştir.



Şekil 127: *Visitors* (2013) popüler kültür

Bir diğ er bölümde, daktiloda yazı yazan, cep telefonundan mesaj çeken, piyano çalan eller gösterilmiştir. Ancak bu çekimlerde aracın kendisi gösterilmemiş sadece hareketi vurgulanmıştır. Modernlik sonrası izleyiciler, her imgede kendi görünümünü arar duruma gelmiştir. McLuhan'ın deyiş iyle, hala bakış ı ve hayranlıđ ı üzerine çekebi len modanın tam tersine, "look" özel bir anlam taşımayan, katıksız bir sanallık, yüksek çözünürlüklü video görüntüsü, dokunmatik ekran görüntüsü gibi bir tür minimal imgeye dönüş müştür (Baudrillard, 2013: 28).



Şekil 128: *Visitors* (2013) hipergerceklik ve dokunma

Filmde, anlatı geređ i izleyiciler, oyuncuların gördüklerini görememiştir. Filmde izleyiciler ancak, ayna işlevinde kendini tahayyül edebilir. Görünmez bir bilgisayar faresini yönlendiren görünmez bir klavyede yazan, görünmez bir iPhone'u kurcalayan yakın çekimdeki parmaklar, beş ayaklı yaratıkların ritüelleş miş bir çiftleş me dansını sergileyen eller ve ayna karş ısında erotik hareketler yapan fetişleş en figürler olarak sunulmuştur.



Şekil: 129 *Visitors* (2013) fetişleş en imgeler



Şekil 130: *Visitors* (2013) fetişleşen imgeler

Günümüzde fotoğraf, her şeyin mikroskobik boyutlarda görüntülemeyi şart koştuğu, ne olursa olsun görülebilmeyi sağlayan bir teknoloji çılgınlığıyla her şeyi olağanüstü ayrıntılı bir şekilde sunarak yok edebilen bir araca dönüşmüştür (Baudrillard, 2011: 29). Baudrillard'e göre; "Fotoğraf sözde nesnel bir imgedir. Çünkü, fotoğrafik imge dünyanın nesnel olmadığını radikal bir biçimde ortaya koyar. Fotoğrafın teknikle oynayan yapısı (hareketsizlik, sessizlik, dekupaj) kendini en saf ve en yapay imge olarak dayatmasını sağlar" (2012: 141).

Filmin sekanslarından birinde havada salınıp duran martılar, birbirlerine hiç çarpmadan uyumlu bir şekilde aynı alanı paylaşarak mükemmel bir düzen oluşturmuştur. Sanki bizim asla sahip olamayacağımız bir bilgiğe ve sabıra sahipmiş gibi gösterilmiştir. Filmin devam eden sahnelerinde terk edilmiş lunaparklar, mezarlıklar, boş yankı yapan bir oyun salonu, dinazor iskeletlerine dönüşmüş fosillermiş gibi sunulmuştur.



Şekil 131: *Visitors* (2013) martılar



Şekil 132: Visitors (2013) ölü mekanlar



Şekil 133: Visitors (2013) ölü mekanlar

Filmin başında ve sonunda ay metaforu vurgulanmıştır. Ay'ın çorak ve ölü bedeni, dünyanın sonuyla simgeleştirilmiştir. Son bölümde renkli çekim ay ve dünya beraber gösterilmiştir.



Şekil 134: Visitors (2013) Ay ve Dünya

“Ayın fethi ne anlama gelir? Uzaya uydular yollamanın amacı nedir? Bütün bunların amacı evrensel bir yer çekimi modeli oluşturmaktır. Bütün bunların amacı, bir uydulaşma modeli, hiçbir şeyin rastlantısal olmadığı, programlanmış bir mikro evren haline getirilmiş uzay kapsülünün kusursuz bir çekirdek görevi yapması değil midir?...Zaten insanı büyüleyen şey de işte bu kusursuzluktur. İnsanları büyüleyen Ay'a ayak basmak değildir” (Baudrillard, 2010: 61).

Reggio, anlatı gereği, filmin sonunda başa gönderme yapmıştır. İlk bölümde sunulan dişi goril Triska'nın görüntüsü, filmin sonunda sinema salonundaki izleyicilerle beraber gösterilmiştir. Triska'nın görüntüsü, modern hayata kasti bir tepki olarak sunulmuştur.



Şekil 135: *Visitors* (2013) Triska ve başa gönderme

4.3.4.2 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Görüntüleme

Tablo 5: *Visitors* (2013) planların dağılımı²⁶

<i>Time lapse</i> planlar	<i>Slow motion</i> planlar	Yakın ve detay planlar	Genel planlar	Toplam plan
11	63	45	29	74

Sinemada yeni dil arayışları kapsamında incelenen filmler arasında *Visitors*, görüntüleme açısından en az plan sayısına sahip olan örnektir. Film 74 plandan oluşmuştur. 87 dakikalık filmin her bir planı yaklaşık bir buçuk dakikadır. *Visitors*, uzun planları ve *slow motion* çekimleriyle; geleneksel belgesel ve kurmacadan farklı bir yapıdadır.

²⁶ Tabloda genel planlara; uzak çekimler ve havadan çekimler de eklenmiştir. Diz, bel, göğüs ve omuz planlar, yakın planlarla birlikte hesaplanmıştır

Reggio'nun diğer filmlerinde *time lapse* çekimler ağırlıktayken, *Visitors*'ın büyük bir bölümü *slow motion* çekimlerden oluşmuştur. Reggio, *Visitors*'ta, *Koyaanisqatsi*'de uyguladığı ters bakış tekniğinden yararlanmıştır. Reggio, filmi siyah beyaz çekmeyi tercih etmiştir. *Visitors*, 4K²⁷ (*Red Cam*)²⁸ çözünürlükte dijital formatta çekilmiştir.

Visitors'ın bütününde oldukça uzun *slow motion* ve yakın çekimler kullanılmıştır. Ayrıca bu planlar oldukça durağandır (durağan gözüken çerçevelerde çok ağır kamera hareketleri kullanılmıştır). Birkaç sahne dışında hareketli çekimler izleyicilere hissettirilmemeye çalışılmıştır. Filmin sahnelerinin birinde kameraya bakan bir çocuk gösterilmiştir. Bu planda kamera 360 derece dönerken, ön planda çocuk sabit gösterilmiştir. Çerçeve dönen fon değil, kamera ve oyuncudur. Bu çekim Arnheim'in; "Görsel Olmayan Duyum Deneyimlerinin Olmamasının Sanatsal Kullanımı" prensibine uyan bir örnek olarak düşünülebilir.



Şekil 136: *Visitors* (2013) kamera hareketi

"Astronotlar yeryüzünün çevresinde dönmeye koyuldukları andan itibaren, herkes gizliden gizliye kendi etrafında dönmeye başlamıştır. Yörüngesel çağ başlamıştır; uzay bu çağın bir parçasıdır, ama asıl televizyon ve (dolayısıyla sinema) hücrelerimizin en gizli yerindeki DNA sarmallarının ve moleküllerin dansının da içinde yer aldığı daha bir sürü şey de bunun parçasıdır" (Baudrillard, 2013: 33).

²⁷ Yatay çözünürlüğü yaklaşık 4.000 pikselden oluşan dijital format.

4096 × 3112, 4096 × 1714, 4096 × 2304, 4096 × 2048 gibi farklı yatay ve dikey çözünürlüklerde tasarlanabilmektedir.

²⁸ Red marka yüksek çözünürlüklü dijital film kamerası.

Filmin genelinde planlar, göz hizasından çekilmiştir. Reggio, sadece 7 planı alt açıdan çekmeyi tercih etmiştir. Bu planlar genel çekim ölçeğinde manzara çekimleridir.



Şekil 137: *Visitors* (2013) alt aç çekim

Visitors'ta, planların süreleri oldukça uzundur. Bazı planlarda uzun kaydırma hareketleri kullanılmıştır. Uzun planlar ve kaydırma hareketleri Bazin'in önerdiği bir yaklaşımdır. Bu yolla filmde gerçekçi bir anlatım sağlanmıştır.



Şekil 138: *Visitors* (2013) kaydırma planı

Reggio, *Visitors*'ı siyah beyaz çekmiştir. Reggio'nun tercihi Arnheim'in "Renklerin Yokluğunun ve Işıklandırmanın Sanatsal Kullanımı" yaklaşımını çağrıştırmaktadır. Arnheim'a göre; "Siyah beyaz filmde yönetmen; nesnelerin hangi siyah beyaz değerlere sahip olacağına karar verme gücüne sahiptir. Işıkları nasıl yerleştirdiğine, gölgelerin düşeceği yerleri nasıl ayarladığına,...açık renk bir şeyi eşit derecede açık renk bir ortama yerleştirebilir ya da koyu renk arka planla kontrast yaparak göze çarpmasına izin verebilir" (2009: 58-59).

Reggio, siyah fonu tercih etmesini şu şekilde açıklamıştır;

“İki boyutlu alanda bir şey düzse, siyahlar çok siyah değilse derinlik çok sığ olabilir ve bu durum iki boyutlu ortamda derinlik yanılması oluşturabilir. Zaten şu andaki üç boyutlu biçimleri saymazsak sinema iki boyutluluktur. Aynı zamanda, siyah beyaz dikkati daha az dağıtıyor. Renkli bir şey gördüğümüzde göz bu farklı renklere takılıyor ve renk, görselin söylemeye çalıştığı, beyinde ön sezilebilen şeye üstünlük sağlayıp gözlerimizi çerçevenin her yerinde gezdirmenize neden oluyor. Aksine siyah-beyaz gözlere odaklanıyor” (<http://nonfics.com/godfrey-reggio-visitors-special-effects-driven-documentary-slow-motion-versus-time-lapse/> erişim:04.08.2014).

Visitors'ın planları, nesneden gelen ışık ile bakıştan gelen ışığın kesişiminden oluşmuştur. Filmde yapay ışık yerine, görüntünün kendi düşüncesini anlamlandıran siyahın ve beyazın gücünü muhafaza eden gerçekçi saf ışık kullanılmıştır: *Yurttaş Kane*'de kullanılan aydınlatma gibi. Reggio, ışığın ve gölgenin zamana bağlı değişimini vurgulamak içinse, *time lapse* çekimleri tercih etmiştir. Bu çekimlerde beyazın tonlarındaki ani patlamalar gösterilmiştir.



Şekil 139: *Visitors* (2013) aydınlatma



Şekil 140: *Visitors* (2013) *time lapse* çekim ve aydınlatma

Filmin siyah fonu, *chiaroscuro* ayınlatma tekniğine benzer bir aydınlatmayı olanaklı kılmıştır. Filmde aydınlık yüzler karanlığın içinde gidip gelmiştir. *Visitors*'ta, dünyadaki modern yaşam, ayın atmosfersiz ölü yapısıyla ilişkilendirilmiştir. Bu bağlamda, ayın kurşuni yüzeyiyle, filmin siyah beyaz (bazı sahnelerde griye kaçan) dokusu betimlenmiştir.



Şekil 141: *Visitors* (2013) aydınlatma

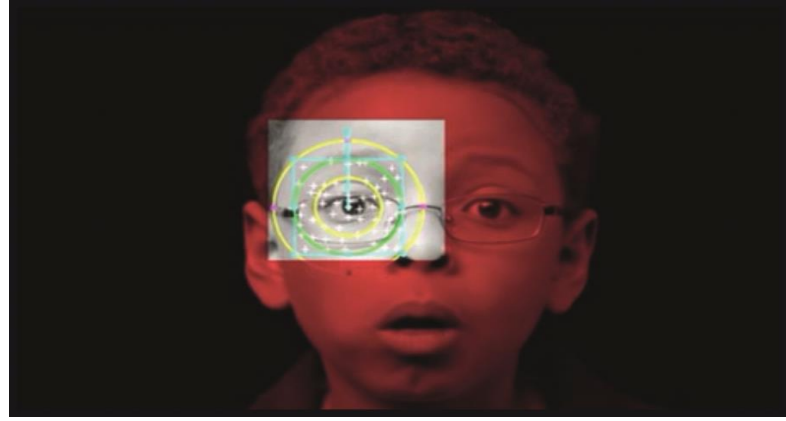


Şekil 142: *Visitors* (2013) aydınlatma

Visitors'ın çoğu sahnesi yeşil perde önünde çekilmiş ve filmdeki planların çoğunda düzeltmeler yapılmıştır. Ancak hepsi de çıplak gözle anlayamayacak şekilde uygulanmıştır. Reggio filmlerinde teknolojiyi eleştirmiştir. Ancak, *Visitors* ultra yüksek çözünürlüklü dijital kamerayla çekilmiştir. Ve filmin çoğu sahnesinde renk düzeltmeler yapılmış ve efektler eklenmiştir.

Reggio, gerçekçilik bağlamında yaptığı bu düzeltmeleri şu şekilde açıklamıştır;

“Filmde manipülasyonu mümkün olduğunca dikkat dağıtmayan mükemmelleştirilmiş görüntüler ortaya koymak için bir yöntem olarak kullandık. En azından bizim yaptığımız fotoğrafçılık türünde bu tamamen kamerayla gerçekleştirilemezdi. O duyguyu vermek için daha sonrasında üzerinde çalışmak gerekiyordu. Filmde kullanılan efektler, izleyicilere hissettirilmemeye çalışıldı. Biri eğer sadelik yanlıysa kendi düşünceleri olabilir. Aynı şekilde eğer biri boya yapıyorsa, genellikle boyamaya ilk başladığı yerin üzerinide boyamak zorunda kalır. Biz çok fazla tamamlayıcı boya kullandık, olan buydu. Fotoğrafik bir boyama gibi“ (<http://nonfics.com/godfrey-reggio-visitors-special-effects-driven-documentary-slow-motion-versus-time-lapse/> erişim:04.08.2014).

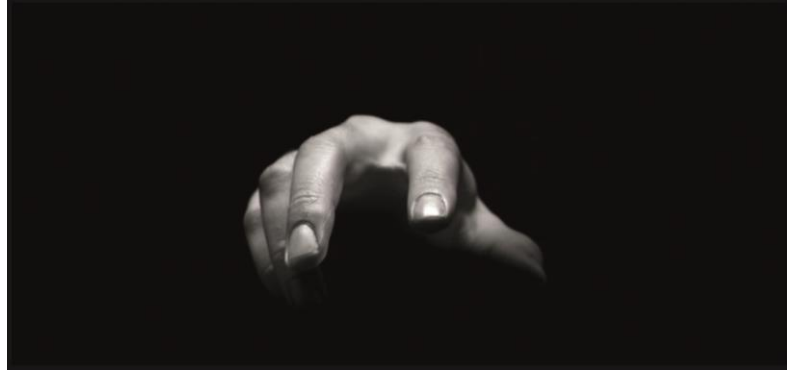


Şekil 143: *Visitors* (2013) renk düzeltme

Sinemada, nesnel gerçeklik aşamasından bir üst aşamaya, gerçeklik ve illüzyona son veren bir tür ultra-gerçeklik aşamasına geçilmiştir. Sesin her türlü gürültü ve parazitten arındırılıp kusursuz hale getirilmesi, ham görüntünün kusursuz teknik bir restorasyon işleminden geçirilmesi gibi. Baudrillard bu imgeleri sentetik imge olarak tanımlamış ve DNA üzerinde yapılan kusursuzlaştırma işlemlerine benzetmiştir. Baudrillard, bu imgeleri Bütünsel Gerçeklik kavramıyla ifade etmiştir (aktaran Adanır, 2010: 166-167).



Şekil 144: *Visitors* (2013) görüntünün ham hali



Şekil 145: *Visitors* (2013) görüntünün sunulan hali

Sinemada teknoloji geliştikçe, sinematografik etki kusursuzlaştıkça, yanılsama da çekip gitmiştir. Çağdaş sinemanın dili hiperteknik, hiperetkili, hipergörünür düzeydedir. Yüksek çözünürlükle, imgenin gerçekçi kusursuzluğuna ne kadar yaklaşırsa, yanılsama gücü de o ölçüde kaybolacaktır (Baudrillard, 2012: 29 -30).

4.3.4.3 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Ses

Orkestra eşliğinde film gösterimi sessiz sinema döneminden gelen bir alışkanlıktır. Lumiere Kardeşler'den Vertov'a kadar, filmler oynatılırken piyano eşlik etmiştir. Hem sessiz sinemada, hem de sesli sinemada müzik önemli bir anlatım yöntemi olarak kullanılmıştır. *Visitors*'ın ilk gösterimi de Toronto Senfoni Orkestrasının canlı sunumuyla, Elgin Tiyatrosu'nda yapılmıştır. Filmin müziklerini besteleyen minimalist sanatçı Philip Glass, filmin 6 aylık ham kurgusunu görene kadar film için müzik bestelememiştir. Glass her bir planı tekrar tekrar izlemiş ve 74 plana uygun ritimler yaratmıştır.

Glass röportajında; "...Anlam çekimlerde saklı, müzik sadece izleyicilerle görüntü arasında köprü görevi görüyor. Müziğin yönlendirme amacı yok..." diye ifade etmiştir (http://www.filmmakermagazine.com/76059-we-are-the-visitors-on-godfrey-reggios-masterwork/#.U9QM_bF_eSo).

Visitors, sözsüz, geleneksel öykülere dayanmayan ve *slow motion* çekimlerin ağırlıklı kullanıldığı bir film. Bu bağlamda, *Visitors*'ta kullanılan müziklerin filmin gerçekçiliğini zedelediği öne sürülebilir. Filmin sekanslarından birinde, erkek oyuncu ekrana bakarken gösterilmiştir. Bu sahnede oyuncunun yüz mimikleriyle müziğin tınısı eşlenmiştir. Müzik görüntüye ayrı bir anlam katmamış, sadece anlama vurgu yapmıştır. Filmde bunun gibi birçok plan kullanılmıştır.



Şekil 146: *Visitors* (2013) müzik kullanımı

Visitors'ta sözler ve doğal sesler de kullanılmamıştır. Film tamamen sessiz çekilmiştir. Filmde kullanılan tek ses müziktir. Filmde anlam görüntüler yoluyla oluşturulmuştur. Günümüzde izleyiciler için görmek, dokunmanın ve hatta işitmenin yerini almıştır. Dokunmatik bir telefon ekranına dokunan parmakların veya tablet bilgisayarlarla oynayan ellerin boşluğu işlevsizliği vurgulanmıştır.



Şekil 147: *Visitors* (2013) müzik kullanımı

“Yeni bilgisayarlardaki ya da hatta telefonlardaki ses, dokunsal, boş ve işlevsel bir sestir. Bu tam olarak bir ses değildir artık; tıpkı ekran için bakışın söz konusu olmaması gibi. Tüm duyarlılık paradigması değişti. Bu dokunsallık, dokunmanın organik anlamı değildir; gözle görüntünün yüzeydeki bitişikliğini, bakıştaki estetik mesafenin sonunu belirtir yalnızca. Ekranın yüzeyine sonsuzca yaklaşıyoruz, gözlerimiz görüntülerin içine serpiştirilmiş gibi” (Baudrillard, 2013: 55-56).

Filmin bir diğer sekansında da, işaret dilini kullanan bir kız çocuğu gösterilmiştir. Çocuk oyuncu, elleriyle ve yüz mimikleriyle bir şeyleri anlatmaya çalışırken görüntülenmiştir. Bu çekimde anlama ilişkin tüm kodlar görüntünün içine yerleştirilmiştir. Müzik sadece iletişimi sağlayan yardımcı bir araç vazifesi görmüştür.



Şekil 148: *Visitors* (2013) işaret dili



Şekil 149: *Visitors* (2013) canlı orkestra

4.3.4.4 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Oyuncu

Visitors'ta, sadece yüzler ve mekanlar sergilenmiştir. Bu yönüyle kalabalıkların akışını ve ışık çizgileri sunan ve *time lapse* çekimleri içeren *Qatsi* üçlemesiyle tezat oluşturmuştur. *Qatsi* üçlemesinde insanlar daha çok duvar kâğıdının bir parçası gibi sunulmuştur. *Visitors*'taysa, insanlar sahneye dâhil edilmiş ve bireylere odaklanılmıştır. Filmde dört temel karakter kullanılmıştır: Dişi goril Triska, insanlar, sibernetik organizmalar ve manzaralar.



Şekil 150: *Visitors* (2013) dişi goril Triska



Şekil 151: *Visitors* (2013) insanlar



Şekil 152: *Visitors* (2013) sibernetik organizmalar



Şekil 153: *Visitors* (2013) manzaralar

Sekanslarda kullanılan planların çoğunu, nispeten genç ya da çocuk olan çeşitli etnik çerçevelerden insanlar tasvir etmiştir (Bronx Hayvanat Bahçesindeki insana çok benzeyen dişi goril Triska ve erkek bir cansız manken dışında). Yüzler, düz siyah bir arka planda yakın çekimlerle öne çıkarılmıştır. Filmdeki oyuncular çift taraflı bir aynayla filme çekilmiştir. Oyuncular ya televizyon izlemiş ya da bilgisayar oyunu gibi gündelik faaliyetlerde bulunmuştur.

“Aynadan yansıyan ikiz saplantısı öznenin peşini bırakmamaktadır çünkü aynadaki görüntü onun için hem kendi benzeri hem de kendisiyle hiçbir ilişkisi bulunmayan bir şeydir. Bu yüzden kendi ölüsüne benzettiği, bir görünüp bir kaybolan bu aksini aynada gördükçe ondan şeytan görmüş gibi korkup, kaçmaktadır. Bu her zaman böyle değildir çünkü öznenin ikizi somutlaşıp görünür hale geldiğinde, bu ölümün soluğu ensesinde anlamına gelmektedir” (Baudrillard, 2010: 137).

Reggio, *Now* dergisindeki röportajında;

“Filmde, sadece biz ekrana bakmıyoruz, ekran da bize bakıyor. Doğrudan bir başka insanın gözlerinin içine bakıyorsunuz ve bu kişi de sizin gözlerinizin içine bakıyor ama aslında ikiniz de bir ekrana bakıyorsunuz. İzleyiciler, yani siz filmin konusunuz”

diye ifade etmiştir (<http://www.theepochtimes.com/n3/530487-godfrey-reggios-visitors-lets-us-watch-the-watchers/>)

Baudrillard'e göre bu durumda; “Sorulması gereken soru gerçek mi görüntünün, yoksa görüntü mü gerçeğin bir yansımasıdır” (2010: 192). Gerçek yerini gerçekten daha gerçek olan imgeye bırakmış ve izleyicilerle oyuncular yer değiştirmiştir.

Reggio filmdeki oyunculuğa ilişkin;

“Filmdeki oyunculara, hiç rol yapmamalarını söyledim. Ancak filme çekildiklerini biliyorlardı. Onlardan normalde ne yapıyorlarsa onu yapmalarını istedim. Yani ya oyun oynayıp televizyon izlemelerini ya da ilk portredeki gibi yalnızca bir portre için oturmalarını... Onları çift taraflı bir aynayla filme çekiyorduk ve herkes bunu biliyordu. Ama yine de TV açılır açılmaz başka bir yere geçiyorduk. Onlara onu ya da bunu yapmalarını söylemedim, ya da düşünmelerini de. Oyuncular ekrana bakıyorlar ama çift taraflı bir ayna aracılığıyla, daha çok televizyonlarındaki akıl defteri gibi. Siz ekrana bakıyorsunuz. Televizyon onların aşağısında fakat televizyonu yansıtan bir aynaya bakıyorlar, kameraysa direk baktıkları aynanın arkasında ve yüzlerini çekiyor”

diye belirtmiştir (<http://nonfics.com/godfrey-reggio-visitors-special-effects-driven-documentary-slow-motion-versus-time-lapse/> erişim:04.08.2014).



Şekil 154: *Visitors* (2013)

Oyunculuğa çoğu kez bir gerçekçilik sorunu olarak yaklaşmıştır. Ancak gerçekçilik anlayışları sinema tarihi boyunca değişmiştir. Brecht'e göre; sinemanın imkanları, belgeler toplama, felsefeler sunma veya hayatın bazı görüntülerini aktarma yeteneğinde yatar. Bu görüntü aktarma işiyse, hayal dünyasının bir zamanlar ilgisini çekmiş oyuncuları sunar (2012: 30). Bu bağlamda *Visitors*'ta oyunculuğun gerçekçi olup olmadığını araştırmak yerine, filmin yeniden ürettiği oyunculuk stiline analizi önemli bir ipucu olarak ele alınabilir.

4.3.4.5 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Kurgu

Reggio, *Visitors*'ta *Qatsi* üçlemesinden farklı olarak alan derinlikli çekimler, uzun planlar ve plan sekansları tercih etmiştir. Film, her biri ortalama bir buçuk dakika olan 74 plandan oluşmuştur. Planları birbirine bağlamak için daha çok açılma-kararma (*fade in-out*) ve kesme kullanılmıştır. Filmin kurgusu, geleneksel (devamlılık kurgusu, derleme kurgu gibi) kurmaca ve belgesel kurgularıyla tezat oluşturmuştur. Manzara çekimlerinde özellikle alan derinlikli çekim; portre çekimlerindeyse oldukça uzun planlar kullanılmıştır. Yeni Gerçekçi ve Yeni Dalga sinemacılar; filmlerinde alan derinliği ve uzun planları, gerçekçiliği inşa etmek için uzun yıllar kullanmıştır.

Visitors'ta çoğu plan oldukça uzundur, sahneler ve sekanslar birbirinden bağımsızmış gibi sunulmuştur. Filmde kullanılan bağımsız uzun planlar, plan sekans görevi görmüştür.



Şekil 155: *Visitors* (2013) alan derinliği



Şekil 156: *Visitors* (2013) plan sekans

Reggio filmin kurgusu için;

“Bugünlerde bilimin bir çeşit kurgusunu yaşıyoruz. Filmin kurgusu izleyiciler için iddialı ve zorlu bir tecrübe. Diğer bir deyişle, film izlemeye gittiğinizde size bir öykünün anlatılacağı beklentisiyle gidersiniz, filmin kurgusu karışık gelebilir. Çünkü filmde daha çok seyredilecek bağımsız görüntüler var. Hepimiz yoğun bir yaşam trafiğinde geleceğin peşinden hızla koşuyoruz. Bazıları için “Peki bu ne anlama geliyor?” sorusuna takılıp kalanlar için filmin ritmi, acı verecek derecede yavaş gelebilir. Görsellerin ne anlam ifade ettiklerini çözmeye çalışmak yerine, sizinle konuşmalarına izin verin. Bu izleyicilerin dikkatini gerektiren bir şey”

diye ifade etmiştir (<http://nonfics.com/godfrey-reggio-visitors-special-effects-driven-documentary-slow-motion-versus-time-lapse/> erişim: 04.08.2014).

Visitors'ın kurgusu yaklaşık 8 ay sürmüştür. Filmin kurgu yönetmeni Jon Kane, 6 ay boyunca sadece sessiz planları birbirine bağlamıştır. Sekansların kaba kurgusu bittikten sonra; Philip Glass filmin her bir sahnesine uygun müzikler hazırlamıştır. Filme eklenen müzikler canlı orkestra kayıtlarından oluşmuştur. Filmde oldukça yalın bir kurgulama yapılmıştır. Filmde *slow motion* çekimlerin fazlalığı, plan sürelerinin uzunluğu ve kullanılan plan sayılarının az olması; kurgunun işlevini azaltmıştır. Ayrıca *Visitors*'ta, alan derinlikli çekim ve plan sekanslar kurgunun çekim sırasında uygulanmasını sağlamıştır. İlk olarak Orson Welles'in *Yurttaş Kane* filminde kullanılan bu yöntem; çağdaş sinemanın anlatım dilini oluşturmuştur.

“Orson Welles, *Yurttaş Kane* filminde geniş açı objektifini yoğun olarak kullanmış ve alan derinlikli çekim uygulamasını gerçekleştirmiştir. Kare kurgu²⁹ olarak da adlandırılan bu yaklaşımın temelinde görüntünün kendi içerisinde olan anlam gücüne inanç yatmaktadır. Bu yaklaşım sonraları plan sekans uygulamaları ile desteklenmiştir... Çağdaş sinemanın dili olarak şekillenen bu yöntemde mizansen son derece önemlidir” (Yıldız, 2010: 47).

Visitors'ta, Yıldız'ın da belirttiği “kare kurgu” yaklaşımı sıklıkla uygulanmıştır. Kare kurgu yaklaşımı, mizansen eleştirisinin analizinde kurgu kararlarının çözümlenmesinde yol gösterici olmuştur. Çalışmada kare kurgu, geleneksel kurgu yaklaşımlarına alternatif olarak incelenmiştir.

²⁹ Prof.Dr. Selahattin Yıldız'ın “Sinema Dilinin Evrimi: Bireysel Sinema” makalesinde önerdiği “Kare Kurgu” kavramı; kurgunun çekim esnasında yapıldığı bir yöntemdir. Kare kurguda; çerçeveleme, oyuncular, set tasarımı ve aydınlatma izleyicilerin kendi görmek istedikleri noktalara yoğunlaşabilmesi amacıyla çekim esnasında düzenlenir. Yıldız'ında belirttiği üzere, bu kurgu yöntemi sonraları plan sekans uygulamalarıyla desteklenmiştir.

Değerlendirme

Koyaanisqatsi'de, bireyselliğe ve günlük yaşamın hızına odaklanılmıştır. 2000'li yılların sanal imgelem tüketim çılgınlığı *Koyaanisqatsi*'de öngörülmüştür. Reggio, *Koyaanisqatsi* ve *Visitors*'ta, bu yönelimin sinemaya yansımalarını sunmuştur (<http://www.criterion.com/current/posts/2594-the-qatsi-trilogy-geologic-scale-and-human-scale> erişim: 14.09.2014).

Reggio, her filminde temaya ilişkin özel bir metafor işlemiştir. *Koyaanisqatsi*'de roket görüntüsü başta ve sonda kullanılmıştır. *Powaqqatsi*'nin konusu modern toplumu mümkün kılan Üçüncü Dünyadır. Filmdeki sahnelerden birinde ana yolda kameraya doğru yürüyen küçük bir çocuk görüntülenmiştir. İlk çekimde kamyon çocuğa çarpacak gibi gösterilmiştir. Kamyon geçtikten sonra çocuk bir toz bulutu içinde kaybolmuştur. Çocuğun yok oluşu doğal yaşamın endüstrileşme koşulları tarafından yok edildiğinin bir metaforudur. *Koyaanisqatsi*, *Powaqqatsi* ve *Naqoyqatsi* doğal çevrenin sınırsızca kötüye kullanımı hakkında bir uyarı niteliğindedir.

Visitors'ta hipergerçek portreler görüntülenmiş ve ay metaforu kullanılmıştır. Sessiz portrelere Glass'ın müzikleri eşlik etmiştir. Glass filmde kullanılan müzik için; "Görüntünün altında, görüntünün tepesinde ve görüntünün yanı başında" ifadelerini kullanmıştır. O aynı zamanda altında/tepesinde/yanıbaşında formülasyonunun ön plan ve arka plandaki müzik için de geçerli olduğunu ilave etmiştir" (<http://www.criterion.com/current/posts/2593-the-qatsi-trilogy-counterpoint-and-harmony> erişim: 14.09.2014).

Glass, bütün projeyi şekillendirmek için minimalist ya da post minimalist müzikal araçları tercih etmiştir. Sessiz portrelerin kameraya verdiği çeşitli reaksiyonlar, ana akım sinemanın Üçüncü Dünya karakterlerine bir eleştiri yöntemi olarak sunulmuştur.

Reggio, endüstriyel topluma meydan okumayı göstermek için teknolojiyi kullanmıştır. Bu bağlamda, *Visitors*, hipergerçek sinemanın kendisi üzerine bir yorumu olarak görülebilir. *Visitors*'ta tanıdık olan yabancılaştırılmış; yabancı olan ise tanıdıklaştırılmıştır. *Quatsi* üçlemesi endüstriyel gelişimin evrimine fizyolojik ve ruhani etkilere odaklanmışken, *Visitors* dijital teknolojilerin gelişile zirveye ulaşmış olan küresel deneyimin büyük ve devam eden dönüşümünü yansıtmıştır.

Reggio, *Koyaanisqatsi*'den başlayarak, geleneksel belgesellerden farklı yeni dil arayışlarına girmiştir. *Visitors*, *Qatsi* Üçlemesini hatırlatmasına rağmen, biçimsel olarak farklıdır. *Visitors*, 3K ve 5K yüksek çözünürlüklü video ile siyah beyaz çekilmiş ve 4K gösterime girmiştir. *Visitors*, insan portrelerinden oluşmuş ve neredeyse planların tümü, yakın plan ölçeğinde çekilmiştir. *Visitors*'ın yakın plan ağırlıklı siyah beyaz dokusu ve meditasyonvari sunumu; Warhol'un (1964-66) *Screen Tests*³⁰ filmlerini hatırlatmıştır.

Quatsi Üçlemesi'nde çoğunlukla *time lapse* çekimler kullanılmış ve seyirciler görüntü bombardımanına tutulmuştur. *Visitors*'taysa *slow motion* çekimlerin yoğunluğu, uzun planlar, plan sekanslar ve minimal kesme geçişleri kullanılmıştır. *Visitors*'ta, kullanılan *slow motion* çekimler, siyah beyaz renk seçimi ve plan sürelerinin uzunluğu izleyicileri görüntülerle psikolojik bir bağ kurmaya zorlamıştır.

Visitors'ta, izleyicileri iletişime zorlayan durağan portreler, sanal iletişim araçlarını çağrıştırmaktadır. *Visitors*'ın meditasyona benzeyen anlatımı, ana akım sinemanın seyirlik hedeflerinin ötesine geçen bir sinema dilini sunmaktadır. Bu bağlamda Reggio'nun sinema dili, (Kracauer'in kuramındaki gibi) fotoğraf karelerindeki durağan çerçevelere benzetilebilir.

³⁰ *Screen Tests* saniyede 24 kare çekilmiş, fakat saniyede 16 kare gösterilmiştir.

4.4 Ron Fricke ve Sinemada Yeni Dil Arayışları

4.4.1 Ron Fricke ve Yaşamı

Ron Fricke, Amerika'da uzun yıllar belgesel yönetmenliği ve görüntü yönetmenliği yapmıştır. Fricke, özellikle, *time lapse* fotoğrafçılığı ve görüntü yönetmenliğinde uzmandır. Fricke, *Chronos* (1985), *Sacred Site* (1986), *Baraka* (1992) ve son olarak *Samsara*'yı (2011) çekmiştir. *Baraka*'nın tasarım aşaması beş yıl sürmüş ve on dört ayda çekilmiş ve 1992'de gösterime girmiştir. Fricke, *Baraka*'da kullandığı tekniklerin bir bölümünü *Samsara*'da geliştirmiştir. Fricke, *Samsara*'da “Doğum, Ölüm ve Yeniden Doğum” gibi temaları işlemiştir (<http://www.imdb.com/name/nm0294825/erişim:08.10.2013>).

Fricke, *Baraka* ve *Samsara* için; “Her iki film sinema dili olarak birbirine benzemektedir. Her iki filmde de insan yaşamının derinliği ve yaşamın gizemi sorgulanmıştır” diye ifade etmiştir (<http://www.spiritofbaraka.com/ron-fricke/erişim:01.11.2013>).

Baraka, Montreal Dünya Film Festivalinde, “En İyi Belgesel Kurgu” olmak üzere çeşitli festivallerde sayısız ödül kazanmıştır. Fricke, *Baraka*'nın ardından on yıl boyunca; Isuzu, Holland America, Star Alliance ve Nokia gibi firmaların reklamlarını çekmiştir. Francis Ford Coppola'nın *Megalopolis* isimli film projesindeyse görüntü yönetmenliği yapmıştır.

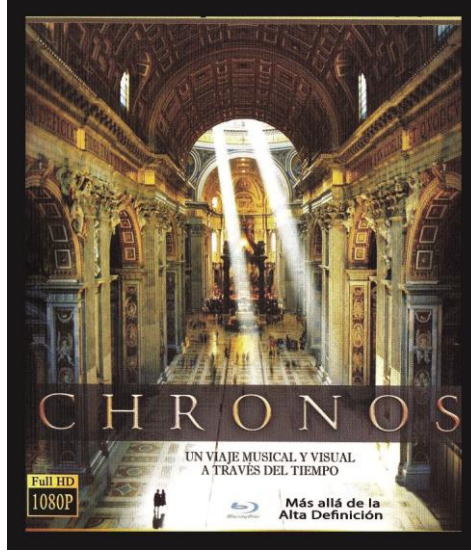
Fricke, filmlerinde *time lapse*, *slow motion* çekimleri panoramik çekimlerle birlikte kullanmış ve sözlü anlatıma yer vermemiştir. Onun sinemasında sözün yerini, doğal sesler ve müzikler almıştır. Fricke'nin sinema dilini benimseyen sinemacılar benzer anlatım yöntemlerini kullanarak filmler çekmeye başlamıştır. Bu sinemacılardan bazıları aşağıda özetlenmiştir;

- Patrice Leconte *Dogora* (2004)
- Harold Monfils *Laya Project* (2007)
- Martin H. Schmitt *Highway World* (2008)
- Param Tomanec *Rasa Yatra* (2012)
- Lola Creel *Journey of Hanuman* (2013)
- Daniel Smukalla *Sedae* (2014)
- Petur K. Gudmundsson *Heild* (2014)

(<http://www.spiritofbaraka.com/independent-films/erişim:01.11.2013>).

4.4.2 Filmografi

1) *Chronos*



Şekil 157: Chronos (1985) kapak

Künye

Tür: Belgesel

Yapım yılı: (1985)

Ülke: Kanada

Süre: 43 dakika

Sound Mix: IMAX 6-Track (dbx)

Film: Renkli

Görüntü oranı: 1.78: 1

Format: 65 mm (15/70 and 8/70)

Yönetmen: Ron Fricke

Senaryo: Constantine Nicholas, Genevieve Nicholas

Yapımcı: Ron Fricke, Jeffrey Kirsch

Yardımcı Yapımcılar: Steven Marble

İdari Yapımcı: Mark Magidson

Müzikler: Michael Stearns

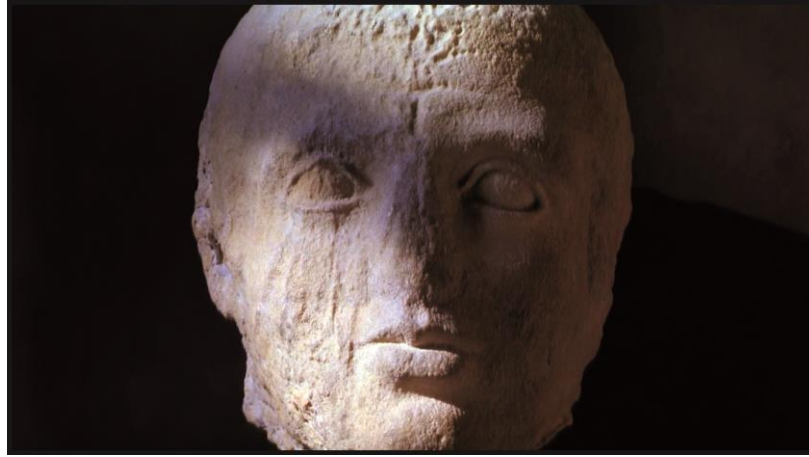
Görüntü Yönetmeni: Ron Fricke

Kurgu: Ron Fricke, Alton Walpole

Filmin Konusu

Chronos (1985) Fricke'nin yönetmenlik yaptığı ilk filmidir. *Chronos* izleyicileri Büyük Kanyon'dan, Stonehenge'e³¹, Yunan Tanrılarının heykellerinden, Piramitlere, Louvre Müzesinden, Vatikan gibi sayısız mekana götürmüştür. Film, zamanın inşa ederken yavaş, yıkarken hızlı olan gücünü farklı mekanlardan alınan çekimlerle sunmuştur. Filmin başlığı, Yunan Mitolojisinde yer alan zaman tanrısı "Chronos"tan esinlenerek konmuştur. Zaman kavramı, Yunan, Roma, Mısır kültürlerinden, Hristiyanlığa kadar geniş bir perspektiften ele alınmıştır.

Chronos'ta, zaman ve mekan deneyimi salt olay deneyimine indirgenmiştir. Zamanın ve mekanın mekanikleşmesi, insan varoluşunun Taylorlaşması sunulmuştur (Frisby, 2012: 233).

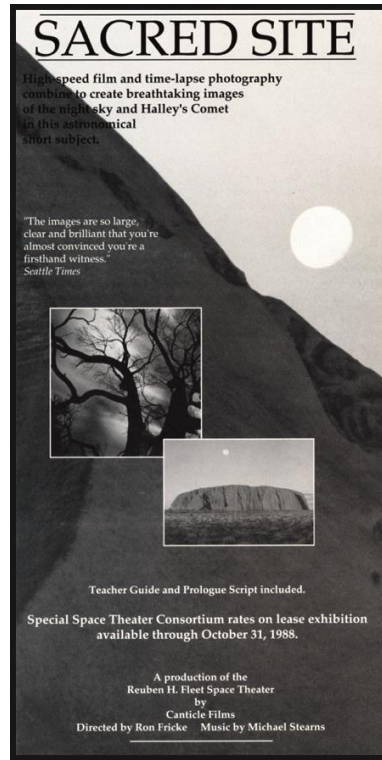


Şekil 158: *Chronos* (1985) heykel

³¹ Antik dönemde yapılmış, "asılı taşlar" anlamına gelen yapı.

Chronos, *Baraka*'ya esin kaynağı olmuş deneysel bir çalışmadır. Filmde kullanılan birçok teknik *Baraka* ve *Samsara*'da uygulanmıştır. *Chronos*'ta zamanın akışı *time lapse* çekimlerle sunulmuştur. Filme hakim olan anlatım yöntemi, *time lapse* fotoğrafçılıktır. Fricke, *time lapse* çekimleri, *pan-tilt* ve kaydırma hareketleriyle beraber kullanmıştır. Fricke, *Baraka* ve *Samsara*'da *slow motion* tekniğini ekleyerek; iki uygulamayı birleştirmiştir (<http://www.spiritofbaraka.com/chronos038> erişim: 06.06.2014).

2) Sacred Site



Şekil 159: *Sacred Site* (1986) kapak

Künye

Tür: Belgesel

Yapım yılı: (1986)

Ülke: Amerika

Süre: 7 dakika

Sound Mix: 6 kanal Stereo

Film: Renkli

Görüntü oranı: 1.44: 1

Format: 65 mm

Yönetmen: Ron Fricke

Yapımcı: Ron Fricke

İdari Yapımcı: Jeffrey W Kirsch

Müzikler: Michael Stearns

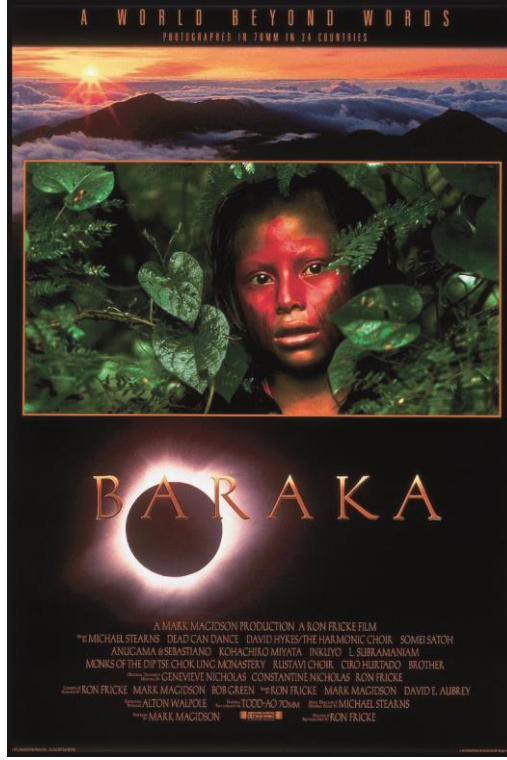
Görüntü Yönetmeni: Ron Fricke

Filmin Konusu

Sacred Site yedi dakikalık bir belgeseldir. Belgesel, *time lapse* fotoğrafçılık ve *slow motion* çekim tekniklerinin harmanlandığı; gece, gökyüzü ve Halley Kuyruklu Yıldızının kısa görüntülerinden oluşan bir çalışmadır. Fricke, film için dört hafta boyunca Aborjinlerin kutsal bölgesi Ayers Rock³² da çekimler yapmıştır (<http://www.parksaustralia.gov.au/uluru> 25.07.2014).

³² Uluru olarak da tanımlanır. Avustralya çöl bölgesinde kum taşından oluşan dünyanın en büyük kaya formasyonu.

3) Baraka



Şekil 160: *Baraka* (1992) kapak

Künye

Tür: Belgesel

Yapım yılı: (1992)

Ülke: Amerika

Süre: 96 dakika

Sound Mix: 70 mm 6-Track

Film: Renkli

Görüntü oranı: 2.20: 1 ve 2.35: 1

Format: 65 mm (Eastman EXR 100T 5248, EXR 500T 5296)

Yönetmen: Ron Fricke

Senaryo: Ron Fricke, Mark Magidson

Yapımcı: Mark Magidson, Alton Walpole

Müzikler: Michael Stearns

Görüntü Yönetmeni: Ron Fricke

Kurgu: Ron Fricke, David Aubrey, Mark Magidson

Filmin Konusu

Baraka'nın ismi, eski bir Sufi kelimesinden alınmıştır. Genel olarak, evrimsel sürecin geliştiği yaşamın nefesi, özü veya kutsaması olarak çevrilebilir. *Baraka*'nın *Koyaanisqatsi*'nin devamı olduğu düşünülebilir. Ancak *Baraka*'nın sinema dili *Koyaanisqatsi*'ye göre oldukça gelişmiştir.

Fricke, *Baraka* için; “*Baraka*, insanlığın sonsuzla olan ilişkisini sunar. Ben filmi, oyuncular, diyaloglar ve bir öykü olmadan sadece izleyicilere rehberlik eden bir meditasyon olarak meydana getirdim... Birçok insan bunu rahatsız edici bulabilir, çünkü *Baraka*'nın biçim verilmiş bir öyküsü yok. Eğer diyaloglara dayanan hikayeler hakkında sabit fikirli bir kişiyse filmi hoşlanmayacaksınız” diye ifade etmiştir (Dorhmehl, 2012: 23).

Baraka'nın yapımında 4.000.000 dolar harcanmıştır. Film 6 kıtada, 24 ülkede, 150'den fazla yerde 14 aylık bir süre içinde yapılan çekimlerden meydana getirilmiştir. Son olarak, *İntikam Kılıcı* (1971, James Clavell) filmi için kullanılmış olan, 70 mm geniş ekran *Todd-AO* ile fotoğraflanmıştır. Yapımcı Mark Magidson'ın ifade ettiği üzere; “*Baraka* en üst düzeydeki formatta en üst düzeydeki sözsüz film'dir” (Dorhmehl, 2012: 24). *Baraka* çözümlene bölümünde mizansen eleştirisi yöntemiyle detaylı olarak analiz edilmiştir.

Filmin Konusu

Samsara, uzakdođu dinlerinde yaşam döngüsünü tanımlayan; reenkarnasyonla ilişkili bir sözcüktür. Ölüm ve yeniden doğum döngüsü Budizm ve Hinduizm'in esas konulardan biridir (Williams, 2003: 254).

Samsara hayatın, ölümün ve yeniden doğuşun Hinduizm, Budizm ve diğer kültürlerdeki dinlerin devamlılığını tanımlayan bir öyküden oluşmuştur (<http://www.staticmass.net/documentary/samsara-documentary-2011-review/> erişim 21.08.2014). *Samsara*, öykü bağlamında izleyicileri aşırı bir gerçekliğe sürüklemiştir. *Samsara*'da, insanlığın eski ve modern parçalarından, doğal dünyanın insan eli değmemiş ihtişamına, eski etnik gruplardan, dini ritüellere ve modern toplumumuzun tüketimciliğine geniş bir tema işlenmiştir.

Fricke, *Cinemien*'deki röportajında; “*Baraka* insanlığın ebediyetle olan ilişkisine odaklıydı. *Samsara*'ysa başka bir meditasyon biçimi” diye belirtmiştir (http://www.cinemien.nl/sites/pers_persmappen/6371_persmap.pdf. erişim:25.08.2014). *Samsara*'da, *Baraka*'da başlayan öykü tamamlanmıştır. Fricke, birinci öyküde boşlukta kalan yerleri *Samsara*'da doldurmuştur. Fricke'nin ruhsal ve görsel meditasyon olarak tanımladığı sinema dili; anlık olaylar ve durumlarla ilişkilidir. Bu bağlamda, araştırmanın hipoteziyle de paralellik gösterdiği öne sürülebilir. *Samsara* çözümleme bölümünde, mizansen eleştirisi yöntemiyle detaylı olarak analiz edilmiştir.

4.4.3 Baraka (1992) Filminin Çözümlemesi

Baraka, mizansen eleştirisi yöntemi ile beş başlıkta incelenmiştir: öyküleme, görüntüleme, ses, oyuncu ve kurgu.

4.4.3.1 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Öyküleme

Baraka'nın öykü modeli incelendiğinde, geleneksel belgesel yapılardan farklı olduğu söylenebilir. *Baraka*'da öykü; gerçek yaşamın içinden alınan olaylar ve durumların yeniden sentezlenmesiyle oluşmaktadır. Kracauer'in bulunmuş öykü adını verdiği bu anlatı modelinde, öykünün zihinde olduğu öne sürülmektedir. Fricke, bu yapıya rehberli meditasyon adını vermiştir. Mizansen eleştirisi yöntemi, geleneksel anlatılardan farklı olan bu öykü modelinin incelenmesinde yol gösterici olmuştur.

Geleneksel belgesel ve kurmacada, anlatı ya nedenseldir ya da açık uçlu. *Baraka*, nedenler ve sonuçlar yerine; anlamlara ve duygulara yöneliktir. Bu bağlamda, *Baraka*'nın merkezinde felsefe vardır. *Baraka*'nın anlatısı dünya üzerindeki başlıca dinleri ve küreselleşmenin sonuçlarını sunmaktadır. Filmde, kutsal mekanlarda dua eden, meditasyon yapan, diz çöken ve ya kutsal nesnelere saygı gösteren insanların sayısız bölümleri yer almaktadır. Filmin sunduğu, eski kültürlerden, Budizm, Hinduizm, İslam ve Hıristiyanlık gibi eski dini sistemlere saygı dolu yaklaşımların sinemasal aktarımıdır.

Baraka'nın öykü modeli incelendiğinde; film yedi bölüme ayrılabilir:

- Birinci bölüm (Giriş sekansı: Dağ görüntülerinden maymun görüntüsüne)
- İkinci bölüm (Dinler ve ilkel kültürler)
- Üçüncü bölüm (Modern kent yaşamı ve kaos)
- Dördüncü bölüm (Ötekiler; evsizler, geçimini çöplerden sağlayan insanlar, *underground* yaşam, "kadının meta olarak kullanılması")
- Beşinci bölüm (Silahlanma ve sonuçları)
- Altıncı bölüm (Dinler, kadim kültürler ve ölüm)
- Yedinci bölüm (İlk bölüme gönderme, dinler ve yaşamın gizemi)

Baraka'nın finalinde bir güneş tutulması, dönen Sufiler, Mekke'deki Kabe etrafında dönen müslüman hacılar, İstanbul'da Aya Sofya'nın Bizans dönemi kubbeli bazilikaları ve dönen yıldızlar ile doğa/kültür arasında ileri ve geri ilerleyip duran baş döndürücü bir serüvenle dairesel şekiller ve evrenin dairesel doğası vurgulanmıştır. Perişanlık, fakirlik, fahişelik, yabancılaşma, savaş ve ölüm sekansları daha önceki bölümlerdeki ruhsal nirvana durumunu kesintiye uğratmıştır. Yeraltına inişimiz (tahminen) Amazon yağmur ormanlarında bir ağaç gövdesini kesen bir elektrikli testerelerin yakın çekimi ile başlamıştır. Bu sekansın ardından bir Kayapo erkeğinin üzgün bir bakışı (aynı ağacın düşüşüne biz de tanık oluyormuşuz gibi) gelmiştir. Daha sonra dinamit patlamalarının, madencilik çalışmalarının ve harap edilmiş yağmur ormanlarının havadan çekimleri art arda kurgulanmıştır. Bir Kayapo genci orman yaprakları arasından dehşetle bize bakarken gösterilmiştir (bir poster görüntüsü veya Hollywood Kızılderililerini andıran mecaz). Rio de Janeiro'daki kentsel şekilleri basmakalıp görsel bir klişe gibi bir şehir mezarlığına benzeyen uzayıp giden apartmanların görüntülerinden rahatsız olmuş gibi sunulmuştur. Montaj hattındaki işçiler, metrolarda tren istasyonlarında ve trafik ışıklarında işe giden insanların görüntüleri gerçekçi bir bakışla filme alınmış (Vertov, Ruttmann Cavalcanti ve Ivens gibi) ve uzun süreli eylemler birleştirilmiş ve sonraki planda organik bir ritimle tempolu olarak hızlandırılmıştır. Bu sahneler mekanize bir üretim tesisinin kalabalık kafeslerinden, konveyör kemer sistemine takılı ufak bir civcivin ve bir tavuğun yaşamsız döngüsünü gösteren bir seri görüntüyle iç içe geçmiştir

Baraka'nın kötülediği tam olarak kapitalist düzendir. Yoksulluk, göç, mülteciler, uluslararası terörizm, çalışma şartları, çocuk işçilik ve fuhuş gibi. Sömürgecilik sonrası dünya düzeninin rahatsız edici gerçekleri, filmin sosyolojik unsurlarını içermiştir. *Baraka*'da, hoş olmayan gerçekler görüntülenirken aslında Dünyanın iletişim araçları tarafından her geçen gün yozlaştırıldığı hatırlatılmıştır.



Şekil 162: Baraka (1992) kadının meta olarak kullanılması

Baraka, izleyicilere tüketimciliğin laikleştirilmiş dünyasında kutsal olan için açlığa dayanma gücüne tepki vermeye; kutsalın kendisinin metalaştırdığı deneyimin böylesi bir dünyada nasıl başarılı olduğuna ve hepsinden önce, modern toplumlarda sinemanın kutsalı yerinden etme aşamasına yönlendirmiştir (Roberts, 2000: 103).



Şekil 163: Baraka (1992) yoksulluk

Baraka, gerçeği göz ardı etmemiştir. Dachau tarlaları yakan Kamboçyalıların, Kuveyt'in yanan petrol alanlarının, Tiananmen Meydanı'nın, Endonezya sigara fabrikasında çalışan kadın işçilerin ve ya Taylandlı hayat kadınlarının görüntülerinde olduğu gibi. Film dünya düzeninin negatif taraflarını sunmuştur (savaş, yoksulluk, fuhuş gibi). Küresel evsizliğin, yoksulluğun, fuhuşun veya yabancılaştırılmış işçiliğin bölümlerindeki baskın hal, kızgınlıktan ziyade üzüntüyü çağırıştırılmıştır. Filmin söylemeye çalıştığı şey, "Eğer fark edebilirsek, bizler aynı ailenin üyeleriiz. Bu evrensel kardeşliğin hayal ürünü dünyası için, sözde gerçek dünya'nın bir itirazı gibidir (Roberts, 2000: 107).



Şekil 164: Baraka (1992) militarizm

Roberts'a göre; "*Baraka* gibi filmlerin günümüz, aşırı sinemalarının bir yansıması olup olmadığını sorgulamamız gerekir. Birinci Dünya toplumlarının kendilerini, Üçüncü Dünya göçü ile bölünmüş, kültürel homojenliklerinin bozulmuş ve eski kolonilerinin kültürleriyle bir yarış içinde olduklarını kabul ettikleri post kolonyal bir dünya düzeni içinde. *Baraka*'nın küresel görüşü, böyle bir dünyanın Avrupa-Amerikan kültürel otoritesine karşı bir tepki olarak sunuşudur" (1998: 77).

4.4.3.2 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Görüntüleme

Baraka'da yaklaşık 400 plan vardır. Filmde kullanılan planların büyük bölümünü, sabit çekimler oluşturmuştur. Fricke, genellikle geniş açı ve genel planları tercih etmiştir. Filmdeki, hareketli planların büyük bölümü; *time lapse* tekniğiyle çekilmiştir. Filmin yaklaşık plan dağılımları aşağıdaki tabloda özetlenmiştir.

Tablo 6: Baraka (1992) planların dağılımı³³

<i>Time lapse</i> ve <i>slow motion</i> planlar	Havadan çekim planları	Yakın ve detay planlar	Genel planlar	Toplam plan
81	21	155	245	400

³³ Tabloda genel planlara; uzak çekimler ve havadan çekimler de eklenmiştir. Diz, bel, göğüs ve omuz planlar, yakın planlarla birlikte hesaplanmıştır.

Baraka'da 184 hareketli plan kullanılmıştır. Bu planların, 131'inde kaydırma (öne, arkaya, sağa, sola) ve 53'ünde *pan* ve *tilt* hareketleri tercih edilmiştir. Geriye kalan 216 çerçevede kamera sabittir. Ayrıca filmde, 33 alt açı çekim ve 51 üst açı plan kullanılmıştır. Fricke, *time lapse* ve *slow motion* çekimlerde daha çok kaydırma hareketi ve alt açığı kullanmayı tercih etmiştir. Havadan yapılan çekimlerin süreleri oldukça uzundur.

Fricke, yakın planların büyük bölümünde portre fotoğrafçılığına benzer bir yöntem uygulamıştır. Bu planlarda, çerçeve içindeki oyuncular kameraya bakarken gösterilmiş ve bu planların süreleri oldukça uzun tutulmuştur. Bu yolla Fricke, yakın planı yabancılaştırma efekti gibi sunmuş ve izleyicilere filmin gerçekliğini hatırlatmıştır.



Şekil 165: *Baraka* (1992) yakın plan kullanımı

Fricke'nin en çok kullandığı yöntem, *time lapse* çekimlerdir. Fricke, *time lapse* çekimlere kamera hareketini de eklemiştir. Çerçeve içindeki görüntüler hızla akarken; kamera hareketleri (*pan-tilt-kaydırma*) sabit bir hızda gösterilmiştir. Bu çekimlerin büyük bölümü uzun plan sekanslardan oluşmuştur. Bu uygulama, Arnheim'in "Zaman ve Mekan Sürekliliğinin Olmamasının Sanatsal Olarak Kullanılması" ilkesini yansıtmıştır. *Time lapse*, fotoğraf sanatından gelen bir tekniktir. Kracauer, fotoğraftan gelen uygulamaların, fiziksel varoluşu ve fizik gerçekliği yansıttığını belirtmiştir.



Şekil 166: *Baraka* (1992) *time lapse* çekim

Fricke'nin *time lapse* dışında uyguladığı bir diğer teknik; *slow motion* çekimlerdir. Fricke, kent yaşamını sunan çekimlerde *slow motion* tekniğini tercih etmiştir.



Şekil 167: *Baraka* (1992) *slow motion* çekim

Fricke, bazı planlarda *time lapse* ve yakın planı beraber kullanmıştır. Bu planlarda ön planda oyuncular kameraya bakarken, fonda görüntülerin hızlı akışı verilmiştir. Kameraya sabit bakan yüzler, izleyicileri, hızla akan gerçeklikten kopartmış ve Brechtien tarzda ele alınmıştır.



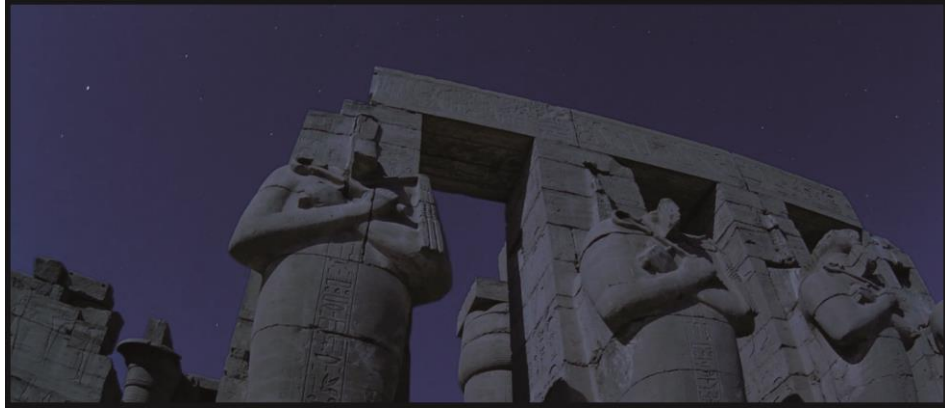
Şekil 168: Baraka (1992) time lapse çekim

Baraka'da *slow motion* çekimler alan derinliğiyle beraber kullanılmıştır. Bu çekimlerde *slow motion*'a; alan derinliği, geniş açı ve uzun kaydırma hareketleri de eklenmiştir. Bazin'in de ileri sürdüğü gibi alan derinliği ve uzun planlar filmin gerçekçiliğini arttırmıştır.



Şekil 169: Baraka (1992) slow motion, alan derinliği ve kaydırma hareketi

Baraka'da üst açı ve alt açı çekimler, geleneksel kurmaca ve belgeselden farklı biçimde kullanılmıştır. Bu çekimlerin bazıları, 360 derecelik dairesel kamera hareketleriyle birleştirilmiştir.



Şekil 170: *Baraka* (1992) *time lapse* alt açılı çekim

Filmin *time lapse* tekniği saatleri yalnızca birkaç saniyeye indirmiştir. Fricke'nin *Baraka*'dan önce çektiği belgeseli *Chronos*, 70 mm film formatında çekilmiştir. Fakat *IMAX/Omnimax*³⁴ sinema salonlarının aksine klasik salonlara dağıtımı yapılmıştır. *Baraka*'nın tanımladığı dünya, görüntü boyutunun sanallığını sunmuştur. Bu sanal gerçeklik Baudrillard'ın simülasyonunu hatırlatan olağan dışı bir durumdur.

Baraka'da kullanılan bir diğer sinematografik unsur; havadan yapılan çekimlerdir. Belgeselde havadan çekimlerin (panoramik çekimler) ilk örnekleri; birinci bölümde Riefenstahl'ın çalışmalarında özetlenmiştir. Riefenstahl gibi, Fricke'de filmlerinde havadan çekimleri sıklıkla uygulamıştır. Fricke, havadan yaptığı çekimlerde; *time lapse*, *slow motion*, alan derinliği ve plan sekans uygulamalarını birlikte kullanmıştır. *Baraka*'da panoramik görüntü kendi gerçekliğini oluşturmuştur. "Panoramik görüntünün tarihi eskidir. Sanatçılar, uçak icad olmadan önce şehirlerin kuş bakışı görüntülerini resmetmiştir. Panoramaların tarihi, 19.yy boyunca fotoğrafçılık ile adeta beraber gelişmiştir, her biri, diğerinin gelişiminde önemli bir rol oynamıştır" (Roberts, 2000: 105).

"*Baraka*'nın geniş açılı objektifi tüm dünyanın bir panoramasını sunar. Panoramik bakış, gezegenin kendisinin tüm yüzeyini kapsamak ister gibidir. Aslında fanilerin sınırlarını aşarak bazen göllerin üzerinde süzülüp bazen onlar hayatlarını devam ettiren dünya insanların arasında görünmeden dolaşarak, her şeyi bilen bakışıyla Tanrı'nın gözünden başka bir şeye benzemez. Tanrı'nın nesnelere görüşü, uygarlıkların tarihiyle çeşitlenerek tarih öncesi devirlerden post modern metropolise kadar yalnızca boşluğu değil, zamanı da kavramıştır" (Roberts, 2000: 106).

³⁴ Yüksek görüntü netliğine sahip film gösterim sistemi. IMAX salonları mimetik araçlar arasında en gelişmiş teknolojidir, Walter Benjamin'in modernitedeki "optik bilinçaltı" olarak adlandırdığı şeyin keşfedildiği yeni bir sahnedir.

Baraka'da ışık ve gölge *time lapse* tekniğiyle anlam yaratmak için birlikte kullanılmıştır. Bu yolla çerçeve içinde ışık ve gölgenin zamansal hareketi vurgulanmıştır. Işık ve gölgenin zamansal sunumuyla durağan çerçevelere dinamizm katılmıştır. Filmde, doğal mekanlar ve dolayısıyla doğal aydınlatma teknikleri tercih edilmiştir.



Şekil 171: *Baraka* (1992) *time lapse* gölge ve ışık

Baraka, Fricke tarafından tasarlanmış 65 mm'lik *time lapse* kamera sistemiyle çekilmiştir. Bu kamera, zamanlayıcı bir mekanizma sayesinde tripod üzerinde dönerken, filmin estetik cazibesinin büyük bir kısmını oluşturan etkileyici *time lapse* çekimleri oluşturmuştur.

Baraka, birinci bölümde yer alan Dziga Vertov'un *Kameralı Adam* filminin etkileyici anlatım diliyle benzerlik göstermektedir. *Kameralı Adam* ve *Baraka*'yı karşılaştırsak; iki filmin bazı ortak yanları vardır. Tamamen teknik bir bakış açısıyla, her şeyden önce Vertov ve Fricke'nin ikisi de kendi mesleklerinde öncüller olarak gösterilebilir, aynı zamanda her ikisi de kendi araçlarının sınırlarını zorlamıştır. Vertov, *slow motion*, dondurulmuş görüntü, geriye hareket, bölünmüş ekran, ve daha fazlasını kullanmıştır. Fricke'de *time lapse*, *slow motion*, havadan çekim gibi teknikleri filmlerinde sıklıkla uygulamıştır. Farklı açılardan, Vertov ve Fricke kamerayı bir nesne gibi fetişleştirdiği düşünülebilir (Örneğin, Vertov'un filminin sonundaki hareketli kamera ve tripod kesitini ya da kamera objektifinin insan gözünde büyütülmesinin yakın çekimleri gibi). Vertov, belgeselin öncüllerinden biri olarak görülmüştür. Bu bağlamda, Fricke'nin Vertov'un post modern varisi olduğu öne sürülebilir.

4.4.3.3 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Ses

Fricke, *Baraka*'da doğal ses ve müzik dışında, işitsel malzeme kullanmamıştır. Fricke, sözün izleyicileri yönlendireceğini düşünmektedir. Fricke, bazı sahnelerde müziği ön plana çıkarmış, bazı sahnelerdeyse doğal sesleri müzik gibi kullanmıştır. Örneğin, yerlilerin, tapınma töreni sahnesinde yerlilerin çıkarttıkları sesler müziğin yerini almıştır.



Şekil 172: *Baraka* (1992) ses kullanımı

Fricke, çoğu sahnede doğal sesleri kullanmaya özen göstermiştir. Müziğin olduğu sahnelerde bile, ortam sesleri kullanılmıştır. Dağ görüntülerinin ve bulut görüntülerinin, bulunduğu sahnelerde ortam sesi (rüzgar sesi gibi) müziği bastırmıştır.



Şekil 173: *Baraka* (1992) doğal ses kullanımı



Şekil 174: *Baraka* (1992) ses köprüsü A



Şekil 175: *Baraka* (1992) ses köprüsü B

İkinci bölümde özetlenen ses köprüleri; *Baraka*'nın çoğu sahnesinde uygulanmıştır. Örneğin, yerlilerin av öncesi töreninde, elinde mızrağı yere saplayan yerlinin görüntüsünden, ikinci plana ses köprüsüyle bağlanmıştır. Bir diğer sahnede, ilk planda uçağın uçtuğu bir çekim gösterilmiştir. Bu plandan sonra tütün saran işçi kadınların planına geçilmiştir. Fricke, bu sahnede modernliğe (kapitalist yaşama) geçişi vurgulamak amacıyla; doğal sesleri kullanmıştır.



Şekil 176: *Baraka* (1992) ses köprüsü A



Şekil 177: *Baraka* (1992) ses köprüsü B

Baraka'nın *time lapse* çekimlerine, müzik ve doğal sesler eşlik etmiştir. Fabrikada çalışan işçilerin mekanik hareketleri, müzik ve doğal seslerle eşlenmiştir. *Time lapse* çekimlerin neredeyse tümünde bu düzenleme korunmuştur.



Şekil 178: *Baraka* (1992) *time lapse* ses ilişkisi

4.4.3.4 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Oyuncu

Baraka'da, kahramanlara, anti kahramanlara, yardımcı karakterlere yer verilmemiştir. Filmde oyuncular gerçekliği sunmak için dahil edilmiştir. Filmde diyalog ve dış-iç ses kullanılmamıştır. *Baraka*'da oyuncular sadece görüntüleriyle yer almıştır. *Baraka*'nın çoğu sahnesinde oyuncular, yakın plan çerçeveye bakarken gösterilmiştir. Fricke, oyuncular vasıtasıyla kameranın varlığını izleyicilere hatırlatmıştır.



Şekil 179: *Baraka* (1992) oyuncu kullanımı

İlk belgeselciler, (Flaherty, Vertov ve Riefenstahl) belgeselde oyunculuğun izleyicilere hissettirilmesinden kaçınmıştır. Onlar oyuncuları pasif olarak sunmayı tercih etmiştir. *Baraka*'da, oyuncular hem gerçekliği sunmuş hem de kameraya varlığını hissettirerek yabancılaştırma amacıyla kullanılmıştır. Filmde, oyuncular izleyicilere filmin gerçekliğini hatırlatmak için gösterilmiştir. Bu bağlamda, sadece kameraya bakan portreler olarak gösterilmiştir. İlk olarak *Koyaanisqatsi*'de kullanılan ters bakış yöntemi, Fricke'nin tüm filmlerinde yer almaktadır.



Şekil 180: *Baraka* (1992) oyuncu kullanımı

Baraka'da yer alan diğer oyuncular, kamerayla etkileşime geçmeyen doğal yaşamdaki insanlar, hayvanlar ve nesnelere oluşturmıştır. *Baraka*'nın çoğu sekansında, insanlar gündelik yaşamdaki durumlarıyla sunulmuştur: kırsal ve kent yaşamında ibadet edenler, çöp toplayanlar gibi. Bunun dışında, önceden planlanmış çekimlerde (Japon tiyatrocularının çekimleri gibi) sözsüz kurmaca oyunculuk yöntemleri, betimleme amacıyla kullanılmıştır.



Şekil 181: *Baraka* (1992) Japon tiyatro sanatçıları

4.4.3.5 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Kurgu

Baraka'da kare kurgu olarak tanımlanan plan sekanslar ve alan derinliği ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Fricke, devamlılık kurgusu veya sembolik kurgu gibi uygulamaları tercih etmemiştir. Fricke'nin sinemasında kullanılan uzun planlar ve alan derinliği, üçüncü bölümde Bazin'in önerdiği kurgu modelini çağrıştırmaktadır. Onun filmlerinde kurgu sahnenin bütününe yayılmıştır. Üçüncü bölümde özetlenen kurgu modeli, Fricke'in üslubunu tanımlamıştır.

Fricke, filmlerinde sembolik kurgu yerine, sekansların sıralı veya karışık bir şekilde bağlanmasına dayanan kurgu yapısını kullanmıştır. Örneğin, *Baraka*'da ağacın kesilmesini gösteren planlardan sonra, kameraya bakan yakın plan bir yerli görüntüsü gösterilmiştir. Bu planda dinamitle patlatılan bir alanın görüntüsüne bağlanmıştır. Ardından tahrip edilen doğa görüntüleri çekimleri sıralanmış ve sonunda da ağaçlar arasındaki bir yerli çocuğun yakın planına bağlanmıştır. Kurgu sıralaması A, B, C, D, E, F, G şeklinde düzenlenmiştir. Bu tarz bir kurgulama daha önce de belirtildiği gibi, Sovyet sinemacıların (Kuleshov, Pudovkin, Eisenstein) uygulamalarını andırabilir. Ancak bu kurgu sıralaması propaganda yapmak veya semboller oluşturmak amacıyla tasarlanmamıştır. Fricke, farklı zaman ve mekanlarda çekilmiş görüntülerden, yeni bir anlam yaratmaya çalışmamıştır. Bu kurgulamada, anlık olay ve durumlar sunulmuştur. Fricke, izleyicilere filmin öyküsünü bir bulmaca çözer gibi birleştirmeleri fırsatını vermiştir.



Şekil 182: *Baraka* (1992) A planı



Şekil 183: *Baraka* (1992) B planı



Şekil 184: *Baraka* (1992) C planı



Şekil 185 *Baraka* (1992) D planı



Şekil 186: *Baraka* (1992) E planı



Şekil 187: *Baraka* (1992) F planı



Şekil 188: *Baraka* (1992) G planı

Baraka'nın ilerleyen sekanslarında benzer uygulamalar kullanılmıştır. Örneğin, kent kalabalığında ilerleyen rahibin görüntüsünden, su içinde dinlenen vücudu dövmele kaplı bir kişiye ve oradan da yüzü boyalı yerli çocuğun görüntüsüne geçilmiştir.



Şekil 189: *Baraka* (1992) A planı



Şekil 190: *Baraka* (1992) B planı



Şekil 191: *Baraka* (1992) C planı



Şekil 192: *Baraka* (1992) D planı

Bu planların kurgulanmasında, doğal sesler ve müzikler eşlik etmiştir. Rahibin elindeki zil sesi, planların ve sahnelerin birleştirilmesinde etkili olmuştur. Fricke'in kullandığı paralel kurgu modeli; Sovyet sinemasından, Griffith'e kadar uzanan kurgu modelinin bir yansımasıdır. Fricke filmde diyalog kurgusu, sembolik kurgu, devamlılık kurgusu gibi uygulamaları tercih etmemiştir.

Baraka'da kurguya dair bir diğer örnek; fabrikadaki civcilerin etiketlenip, bir ürün olarak hazırlandığı sahne verilebilir. Bu sahnede, civcivler cansız bir nesne gibi mekanik bir düzende gezinirken gösterilmiştir. Bu planların arasına, modern yaşamdaki insanların görüntüsü kurgulanmıştır. İzleyicilerin dikkatini çeken, civcivlerin duygusuzca savrulma görüntüleridir. Sahnenin tümü yorumlandığında, modern yaşamdaki insanın çaresizliği tasvir edildiği sonucuna varılabilir.



Şekil 193: *Baraka* (1992) A planı



Şekil 194: *Baraka* (1992) B planı



Şekil 195: *Baraka* (1992) C planı



Şekil 196: *Baraka* (1992) D planı



Şekil 197: *Baraka* (1992) E planı



Şekil 198: *Baraka* (1992) F planı



Şekil 199: *Baraka* (1992) G planı

Paralel kurgulanan planlar; birinci bölümde ele alınan Vertov'un kurgusuyla benzerlik taşımaktadır. Ancak, Fricke Vertov'un mekanik kurgulamasına ilaveten özellikle E ve F planlarında Bazin'in önerdiği alan derinliğini ve kaydırmalı uzun planları tercih etmiştir. Fricke, filmin bütününde devamlılık sağlamak amacıyla hareketleri kesmemiş; bunun yerine alan derinliğini ve kaydırmalı uzun genel planları kullanmıştır: Kabe sahnesinde namaz kılan müslümanların görüntülerindeki gibi. Özellikle *time lapse* çekimlerde planların süreleri oldukça uzundur. Plan sekans sayılacak ölçüde uzun olan çekimlerde kesme süreleri olağan süreden uzun tutulmuştur.



Şekil 200: *Baraka* (1992) alan derinliği



Şekil 201: *Baraka* (1992) *time lapse*

4.4.4 Samsara (2011) Filminin Çözümlemesi

Samsara, mizansen eleştirisi yöntemi ile beş başlıkta incelenmiştir: öyküleme, görüntüleme, ses, oyuncu ve kurgu.

4.4.4.1 Yönetmenin tercihlerine Göre Filmde Öyküleme

Samsara, pek çok açıdan *Baraka*'ya benzetilebilir. Ancak *Samsara*'da daha kasvetli bir tema işlenmiştir. *Samsara*, “*Sanskritçe*” de “Durmadan Dönen Yaşam Çarkı” anlamına gelir: doğum, yaşam, ölüm ve yeniden doğum döngüsü. Film beş kıtada ve yirmi beş ülkede yapılan çekimlerden oluşmuştur. 70 mm formatında çekilen görüntüler; izleyicileri kutsal mekânlardan, afet bölgelerine, endüstriyel bölgelerden doğa harikalarının farklı dünyalarına götürmüştür.

Samsara'nın öykü modeli incelendiğinde film yedi bölüme ayrılabilir:

- Birinci bölüm (Giriş sekansı:Yaklaşık 18 planlık kısa açılış)
- İkinci bölüm (Dini ritüeller ve yaşam çarkı)
- Üçüncü bölüm (Doğa, boşluk ve terkedilmişlik)
- Dördüncü bölüm (İlkel kültürlerle modern kültürlerin karşılaştırılması, üretim ve tüketime yönelik hızlı kent yaşamı)
- Beşinci bölüm (Öteki yaşamlar; evsizler, geçimini çöpten sağlayan insanlar, zor şartlar altında çalışan işçiler ve cezaevindeki yükümlüler)
- Altıncı bölüm (Ölüm, silahlanma, militarizm ve orta doğu)
- Yedinci bölüm (İlk bölüme gönderme, yaşam döngüsü)

Filmin ilk sahnelerinde, budist rahiplerin Ladakh'da bin bir güçlkle karmaşık bir Mandala kum resmi yaparken gösterilmiştir. Her bir canlı renkteki tane, mükemmel bir doku uyumu ortaya çıkana kadar dikkatlice yerine yerleştirilmiştir. Filmin sonunda ise, Mandala basitçe bir kenara süpürülmüştür (tabiki ileride başka bir tanesi yapılacağı için). Bu sahnede, içinde oyuncusu olduğumuz varoluşsal gizemin özü sunulmuştur. Dünyada neden bu kadar acı, keder, aşk, güzellik olduğunu; tüm ihtişamın ve hüznün *Samsara*'nın ima ettiği gibi devam edebileceğini açıklamada yardımcı olmuştur.

Gerçeklik, tıpkı mandala gibi azami bir ahenk ve birlik durumu olan bir olağandışılık gibi sunulmuştur. Bunu düşünülebiyecek tüm ölçütlerde kendini düzenlemek, ahenge ve birliğe dönmek için kozmik bir emri yerine getirme öykülenmiştir. Bilinç, belki de bu kozmik dürtüyü başka bir olağandışılığa yöneltmek için asıl araç olarak ortaya çıkmıştır. Filmin sonundaki, Buda'nın her şeyi gören ermiş bakışını gösteren *Samsara*'nın son görüntüsüyse; Herman Hesse'nin kitabı *Siddharta*'daki bilgeliği çağrıştırmıştır.



Şekil 202: *Samsara* (2011) Mandala

Fricke röportajında;

“...Harika bir öykü anlatıcı olup olmadığını bilmiyorum, bana göre bu sadece rehber eşliğindeki meditasyon. Sözsüz anlatıda güçlü bir şeyler olduğunu seziyorum. Benim seçtiğim anlatı, sadece sözlerle ifade edemeyeceğiniz güçlü bir şeyleri ifade ediyor. Bir sanat galerisine gidip etrafta dolaşıp o harika tablolara ya da fotoğrafçılığa baktığınızdaki gibi, bunları görebilirsiniz”

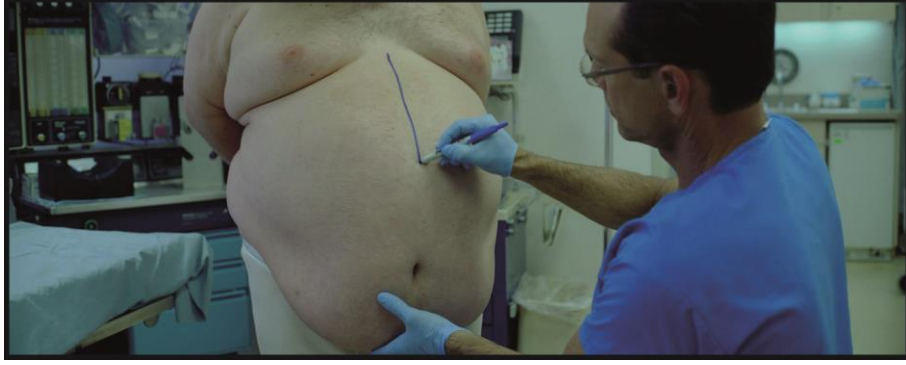
diye ifade etmiştir (http://www.eonefilmsmedia.ca/pdfs/Samsara_Final.pdf 11.08.2014).

Filmin beşinci bölümündeki sahnelerden birinde; gündelik araçları (araba, uçak, silah gibi) temsil eden tabutlar sunulmuştur. Sahnenin devamında ölen bir kişinin bu tabutlardan biriyle gömülmesi gösterilmiştir. Baudrillard, ilkel toplulukların insani açıdan modern toplumdan daha modern sayılabilecek değerlere sahip olduğunu öne sürmüştür. İlkel toplumlara göre sahip oldukları şeyler özetle tanrılar ya da tanrısalmiş ölü atalarına aittir. Onların izni olmadan tek buğday başağı yetişmez ve ölü atalara hakları verilmedikçe yeryüzünde rahat ve mutlu şekilde yaşayabilmek mümkün değildir. Mülkiyet ve kavramı ve sınıfsal yapılanmadan bihaberdirler ancak hiyerarşik bir toplumsal yapıları vardır (Adanır, 2010: 40). “Modern toplumlar ölümü yadsıyıp yalnızca yaşam üstünde yoğunlaşmıştır. Dolayısıyla Modern toplumlar bir bakıma gerçekten yaşayan toplumlar değil ölü toplumlardır, zira ölümü ve ölümlerini dışlayan toplumların yaşadıklarına inanmak güçtür” (Adanır, 2010: 42).



Şekil 203: Samsara (2011) modernlik ve ölüme bakış

Adanır'a göre; “Çağımıza özgü temel bir hastalık varsa o da; gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denilen şeydir... Uzun yıllardan bu yana toplumun hiç durmadan üretip, yeniden can vermeye çalıştığı şey işte o elinden kaçırmış olduğu gerçektir. İşte bu yüzden maddi üretimin bizzat kendisi günümüzde hipergerçek bir şeye dönüşmüştür” (2010: 154). Adanır'ın belirttiği gibi; çağın hastalığı yeniden üretim ve dolayısıyla yeniden tüketimdir. Kapitalist düzende maddi üretim ve tüketim hipergerçekleşmiştir. *Baraka*'nın eleştirisi aşırı üretime yöneliktir. *Samsara*'da, aşırı üretime ek olarak; aşırı tüketim ve aşırı tüketimin sonuçları da işlenmiştir. Hipergerçeğe dönüşen aşırı tüketim, beraberinde bazı sorunlara neden olmaktadır: obezite ve çevre kirliliği gibi.



Şekil 204: Samsara (2011) aşırı tüketim ve obezite

Günümüzde gerçekliğin kendisi de simülasyon oluşturma özelliği kazanmıştır: sanal gerçeklik ve onun teknikleri gibi. Simülasyonun altın kuralı ikiliktir. İkilik denilen şeyle her yerde karşılaşmak mümkündür. İkilik ne unutulabilir ne de yok edilebilir. Baudrillard'e göre; "Eğer insan kendine özgü ikilik kuralı tarafından terk edilmişse bu durumda roller değişmekte, yani makine yolunu şaşırmakta, kusurlu ve sapık, şeytani, karnından konuşan bir şeye dönüşmektedir" (2012: 35).

Samsara'nın sahnelerinin birinde, gerçek insan ve onun kopyası (ikizi) beraber verilmiştir. Filmde, insanın ikizini, kopyasını onun robotu temsil etmiştir. Düzen, klonlama ve yeniden üretim teknolojileriyle bireylerin ikizini kolaylıkla oluşturabilmektedir (http://www.realitysandwich.com/159853/samsara_movie/).



Şekil 205: Samsara (2011) ikizlik

"Kracauer, bu durumun kökenini kapitalizmde teknolojinin ve mekanikleşmenin tahakkümünde bulmuştur. Zamanın ve mekanın mekanikleşmesi, insan varoluşunun taylorlaşması ve rasyonelleşmesi bireyleri paradoksal bir duruma sokmuştur" (aktaran Frisby, 2012: 232-233).

Samsara'nın yapımcısı Mark Magidson filmin öyküsü için;

“*Samsara*'nın sonunda en baştaki görüntüleri yeniden görüyorsunuz, ama daha gelişmiş bir şekilde. Bunlar tüm filmlerde ortak olan anlatı yapısını oluşturuyor. Tamamen öyle olmasa da filmin sizi bir yolculuğa çıkardığı duygusuna kapılmanız gerekiyor ve filmin sonunda yolculuğun bittiğini hissetmek istiyorsunuz. Bu kolayca yazıya dökülebilecek bir şey değil. Görüntüler yazıyla hiçbir şekilde oluşturamayacağınız bağlantılar oluşturuyor. Mesela Afrika'nın uzak bir bölgesindeki bir Himba kadınının portresi var, sanki gözlerinden Los Angeles'ın o hayali çevre yolunu açıyor. O bakışın ona kendisini öylesine modern hissettirmesini seviyorum. Böyle bir bakışı satırlara ve sözlere dökebilmeniz hiçbir yolu yok. O yüzden en sonda, filmi topladığınız ve yolunda gittiğini anladığınız kısımda ekrana gelmeli”

diye ifade etmiştir (http://www.eonefilmsmedia.ca/pdfs/Samsara_Final.pdf erişim:11.08.2014).

4.4.5.2 Yönetmenin tercihlerine Göre Filmde Görüntüleme

Üçüncü bölümde sinema kuramcılarının; sanata ve gerçekçiliğe yaklaşımları özetlenmiştir. Bu yaklaşımlar (özellikle Bazin) mizansen eleştirisi yöntemiyle filmlerin çözümlenmesine ışık tutmuştur. Mizansen eleştirisi yöntemiyle incelenen *Samsara*'da anlatı, filmin ilk sahnesinden son sahnesine kadar sinematografik bir dille sunulmuştur. *Samsara*, geleneksel kurmaca ve belgesellere nazaran; kendine özgü 70 mm formatında çekilmiştir. 25 ülkeden sahneler sunan filmin tamamlanması beş yıl sürmüştür.

Tablo 7: *Samsara* (2011) planların dağılımı³⁵

<i>Time lapse</i> ve <i>slow motion</i> planlar	Havadan çekim planları	Yakın ve detay planlar	Genel planlar	Toplam plan
126	23	180	304	484

³⁵ Tabloda genel planlara; uzak çekimler ve havadan çekimler de eklenmiştir. Diz, bel, göğüs ve omuz planlar, yakın planlarla birlikte hesaplanmıştır.

Samsara'da 177 hareketli plan kullanılmıştır. Bu planların, 104'ü kaydırma (öne, arkaya, sağa, sola) ve 73'ü de pan ve tilt hareketinden oluşmuştur. Geriye kalan 307 planda kamera sabittir. Ayrıca filmde, 47 alt açı plan ve 145 üst açı plan kullanılmıştır. Havadan yapılan çekimlerin süreleri *Baraka*'daki gibi oldukça uzundur.



Şekil 206: *Samsara* (2011) hava çekimi



Şekil 207: *Samsara* (2011) alt açı çekim

Mekansal imgenin fotoğrafik sunumu konusunda çok az sinemacı Fricke kadar meşgul olmuştur. *Samsara*'da, her bir plan sözden ve öyküden arınmış ve anlamı kendi içinde oluşturmuştur. Filmde, planlar rastgele çekilmemiş, bilakis her bir çerçeve özenle oluşturulmuştur. Her bir plan ön ve arka fon ilişkisiyle düzenlenmiştir. *Samsara*'nın görüntü düzenlemesi kurgudaki gibi biçimsel değil, gerçekçidir. Örneğin, cezaevi sahnesinde kullanılan bir planda; ön planda düzeni simgeleyen gardiyanla, arka planda dans eden hükümlüler düzenlenmiştir. Benzer yapıda ilerleyen sekanslardan birinde; ön planda çarşaf giymiş kadınlar verilmişken, arka planda mayolu erkeklerin posterleri çerçevelenmiştir. Filmde bu tip sinematografik çerçeveler sıklıkla kullanılmıştır.



Şekil 208: *Samsara* (2011) ön-arka ilişkisi



Şekil 209: *Samsara* (2011) ön-arka ilişkisi

Mark Magidson röportajında;

”...Betimlemeleri yakalamak gerçekten zor ve bunlar filmdeki en güçlü çekimleri oluşturuyor. Bu da Ron’un çok duyarlı olduğu bir konu. Sadece dışarı çıkıp ben bugün harika betimlemeler yakalayacağım demek zor. Bu şekilde olmuyor. O tür anlar bu ortamlara iyice yoğunlaştığınızda gerçekleşiyor. Sürekli bu tür malzeme için etrafa bakınıyorsunuz. Her zaman gerçekleşmiyor ve bazen de umduğunuz bir anda gerçekleşiyor...”

diye belirtmiştir (http://www.eonefilmsmedia.ca/pdfs/Samsara_Final.pdf erişim: 11.08.2014).

Doğa ne kadar inşa edilmişse, imge de ancak o kadar inşa edilmiş olup bir manzaraya benzer, zira kendini bilinçsizce ortaya koyar. Nasıl görüldüğüne aldırış etmeksizin, zaman içinde parıldamaya devam eder (Frisby, 2012: 163-164). Kracauer’in yaklaşımlarının çıkış noktasını, gerçekliğin kusursuz örnekleri oluşturmuştur. Fricke’nin *Baraka* ve *Samsara*’da kullandığı fotoğrafik görüntüler; Kracauer ve Bazin’in yaklaşımlarıyla paralellik taşımıştır. Fricke, *Samsara*’da, fotoğraftan gelen; dengeli kompozisyonları, çizgisel perspektifleri ve alan derinliğini sıklıkla kullanmıştır.



Şekil 210: Samsara (2011) simetrik çerçeve



Şekil 211: Samsara (2011) alan derinliği

Fricke, röportajlarında en büyük ilgi alanının fotoğraf ve *time lapse* fotoğrafçılık olduğunu söylemiştir;

“Timelapse fotoğrafçılık ile sıradan görüntülere hiç de sıradan olmayan bakışlar ortaya çıkıyor. Bu fotoğrafçılığı o kadar uzun zamandır yapıyorum ki şu an üzerinde biraz daha fazla denetim sağlayabiliyor ve daha iyi anlıyorum. Sadece açan çiçeklerden ve ilerleyen bulutlardan ibaret değil ki bunlar da güzel akışı görebilmeniz için bir düzen oluşturmaya çalışıyor. Tek bir çekim bile bir akşam ya da bir gün alıyor. Daha sonra aynı mekan ve aynı duygu gibi görünmesi için bir görüntüyü diğerine bağlamak çekimin kendisinden daha çok uğraş istiyor” (http://www.eonefilmsmedia.ca/pdfs/Samsara_Final.pdf 11.08.2014).



Şekil 212: Samsara (2011) time lapse ve ışık kullanımı

Mark Magidson, Eric Hynes'la yaptığı röportajda;

“Timelapse fotoğrafçılığa hareket kontrolü getirmeye *Chronos*'la başladık ve *Barakayla* bunu daha da ileriye götürdük. O yüzden *Samsara*'da tamamıyla farklı bir durum olmadı ama bazı ilerlemeler kaydettik. Önceden *timelapse* fotoğrafçılıkla alıcıyı hareket ettirerek çekim, alttan çekim, kaydırmalı çekim ve zum çekimi gibi imkanlarımız vardı. Fakat Ron kamerayı hafif bir portatif ayaklığın üzerinde yükseltmenin bir yolunu buldu. Çok dikkatli olmamız gerekiyordu çünkü bunu hiçbir rüzgarlı ortamda yapamazsınız yoksa kamera kendi etrafında dönüp durur. Bütün bu teknoloji, görüntülerin duygusal etkisini arttırmak amacına hizmet etmek için vardı. Amaca giden yolda bir neden değil, bir araçtı. Hareketsiz obje fotoğrafçılığını gördüğünüzdeki gibi, konu olan objenin bir özü var ve biz size o özü göstermeye çalıştık”(http://www.eonefilmsmedia.ca/pdfs/Samsara_Final.pdf 11.08.2014).

“Kracauer için, yüksek hızlı ve kızılötesi bir kamera gerçekçi olmayanı gösteren bir dünyayı kaydedebilir, fakat bu dünya yine de doğrulanabilir bir şekilde oradadır” (Andrew, 2010: 198). Bu bağlamda, yönetmen hem gerçekçi hem de biçimci olabilir. Ancak, gerçekçilik daha baskın olmalıdır. Fricke'nin *time lapse* fotoğrafçılığı kullanımının amacı nüans olduğu söylenebilir. *Samsara*'da her görüntü hipergerçektir, her görüntü akıcıdır, her görüntü kusursuz gerçeklikle birleşirken gösterilmiştir.

Başka bir deyişle, gerçekliğe ilişkin anlık, gelip geçici ve tesadüfi deneyimin bir ifadesidir bu. Uğruna her türlü illüzyondan vazgeçmiş olduğumuz bu kusursuz gerçeklik, çaresizlik nedeniyle kendisine teslim olduğumuz bir gerçeklik hayaletinden başka bir şey değildir (Adanır, 2010: 174). Bu bağlamda, *Samsara*, simülasyon çağının bir eleştirisi ve sonucu olarak ele alınabilir.

4.4.4.3 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Ses

Samsara'nın sahnelerinden biri cezaevinde geçmiştir. Bu sahnede kalabalık mahkum grubu ritmik bir müzik eşliğinde dans ederken sunulmuştur. Sahnede müzik yabancılaştırma efekti gibi kullanılmıştır. Bir yanda cezaevinin katı soğuk yapısı sunulurken, öteki tarafta dans eden hükümlüler gösterilmiştir. Cezaevindeki sahne kurmaca bir düzenleme değildir. Hükümlüler spor yapmak yerine, disiplinli bir şekilde dansa yönlendirilmiştir. Sahnenin bütününde; hüznün, neşe, özgürlük, mahkumiyet, düzen ve düzensizlik iç içe sunulmuştur.



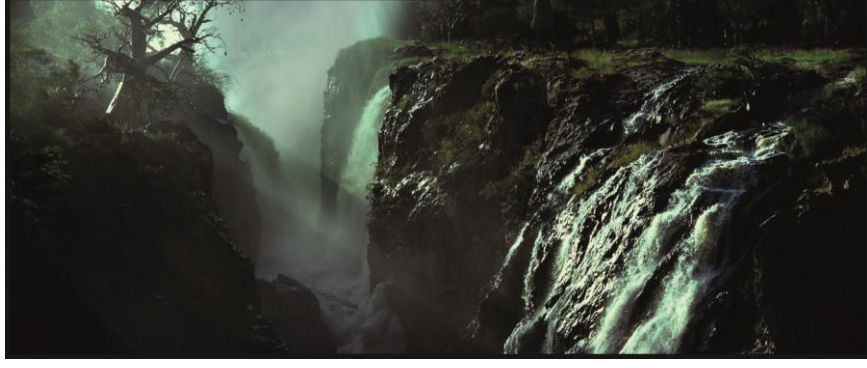
Şekil 213: Samsara (2011) cezaevi sahnesi ve müzik kullanımı

Filmin ilerleyen sahnelerinde de müzik benzer amaçlarla kullanılmıştır. Belirli bir düzen içinde, fabrikada çalışan işçilerin gösterildiği bir sahne vardır. Bu sahnede, sürekli aynı işi yapan bayan işçi *time lapse* çekimde gösterilmiştir. Bayan işçi, üretim bandından parçaların geçmesini beklerken elindeki poşetle oynamaktadır. *Time lapse* çekimde parmakların her biri müziğe eşlik ederken gösterilmiştir. Bu yolla mekanik çalışma koşulları, eğlenceli bir gündelik deneyime benzetilmiştir.



Şekil 214: Samsara (2011) fabrika sahnesi ve müzik kullanımı

Samsara'da, müzik sekanslar içinde değişmiştir. Doğa görüntüleri veya ilkel kültürlerin çekimlerinde müzik yerine doğal sesler tercih edilmiştir (Şelale sesleri, rüzgar sesleri, ağıtlar, mırıldanmalar gibi). Eski kültürlerin ve doğanın sunumunda doğal sesler baskın kullanılmıştır. Modernliğin temsil edildiği sahnelerde ise, müzik ön planda yer almıştır. Bu bağlamda, modernliğin doğal olan herşeyi, ses ve görüntü gibi (*time lapse*, *slow motion*) bozduğu ve onun yerine sanal ikizlerini koyduğu düşünülebilir.



Şekil 215: Samsara (2011) doğal sesler ve müzik

Fricke, “*The Epoch Times*” dergisindeki röportajında;

“Benim söylemeye çalıştıklarımın özü filmde sözsüz bir şekilde söylendi. Bu ruhani bir arayıştı. Hepimizin boşlukta dönüp duran bu çamur topuna davet edilmiş ayrıcalıklı misafirler olduğumuzu söyleyebilirsiniz. Hayat da ev sahipliğini üstleniyor. Hayat herkesi buraya davet etti ama hiç kimseden konuk listesini onaylamasını beklemedi”

diye ifade etmiştir (Savitz, 2013: 22).

Samsara'nın sahnelerinden birinde, insanların ikizi gibi sunulan robotlar filme alınmıştır. Robotların sözel yetileri yoktur, sadece başlarını ve yüzlerini hareket ettirirken gösterilmiştir. Çıkartıkları tek ses mekanik hareketlerine eşlik eden seslerdir. Gerçeğe yönelen duygusal aktarım için görüntünün karşı aktarımı olması gerekir. Gerçeğin yok oluşunun görüntülenmesi gerçeğin en saf haline sunar. Bu bağlamda, filmde sözün yok oluşu bir eleştiri olarak görülebilir.



Şekil 216: Samsara (2011) robot sahnesinde sesin kullanımı

Ron Fricke, Eric Hynes ile yaptığı röportajında;

“Hatırlıyorum da küçükken tiyatroya hep bir tapınakmış gibi bakıyordum. *Cinerama*’daki o geniş ekran filmlere bakarken, ne hakkında olduklarına dair bir fikrim olmazdı ama görsel olarak onlardan son derece etkilenirdim. Bana, sanki izleyiciler karanlıkta duyuları tetikte ve savunmasız bir şekilde otuyormuş hissi veriyorlardı. Kişiliklerini aşıp o içlerindeki varlığa hitap etmek için mükemmel bir fırsat. Aslında her şey *2001: Bir Uzay Macerası* filmiyle başladı. Ben daha kolejde bir çocukken, beni gerçekten beynimden vurdu ve sanırım asla unutmayacağım. Kelimeleri hiç kullanmadan bu kadar muhteşem sinema filmleri yapma fikri beni çekmişti. Ve *Koyaanisqatsi* filmiyle beni çekenin aslında bir çeşit rehber eşliğinde meditasyon olarak gördüğüm şey olduğunu farkettim. Bazıları bunu rahatına düşkünlük olarak görüyor ama bence eğer dikkatli yapılırsa duygusallıktan ve hor görmeden uzak etkileyici bir deneyim olabilir... Derinden hissettiğim bir duyguyla benzersiz ve anlamlı bir şey yapmak istedim. Hep sözsüz ve geleneksel öyküler anlatmayan filmler yaptım ve yapmaya da devam edeceğim” (http://www.eonefilmsmedia.ca/pdfs/Samsara_Final.pdf erişim:11.08.2014).

4.4.4.4 Yönetmenin tercihlerine Göre Filmde Oyuncu

Samsara’da oyuncular, yabancı bedenler, nesnelere, yaşamın kendisi ve hatta izleyicilerin kendisidir. Bu bağlamda *Samsara*’da roller sessizce çekip gitmiştir. Filmin, bireysel kahramanlara ihtiyacı kalmamıştır. Filmde her birey kendi senaryosunun öznesi durumuna gelmiş ve özne fetişleştirilmiştir.

Fricke *Samsara*’daki oyuncu kullanımını şu şekilde açıklamıştır;

“*Samsara*’da başrol oyuncular, karakterler, yardımcı roller, tipler yok. Geleneksel öyküler kullanmadığım için oyuncuları görseller oluşturuyor. O yüzden, gerçekten yüksek çözünürlükte filme alınmaları ve bir sürü ayrıntıyı göstermeleri gerekiyor” (http://www.eonefilmsmedia.ca/pdfs/Samsara_Final.pdf erişim:11.08.2014).

Samsara’da *Baraka*’daki gibi insanlar gündelik yaşamdaki durumlarıyla sunulmuştur: Fricke, filmde yakın plan insan portrelerini Brechtien tarzda kullanmıştır. Filmin ilk bölümündeki sahnelerden birinde yüzü çerçeveye dönük dua eden bir kadın gösterilmiştir. Kadın dudaklarını oynatırken gösterilmesine karşın kadının sesi verilmemiştir.



Şekil 217: Samsara (2011) oyuncu kullanımı

Samsara'nın sahnelerinin birinde, silahlanma teması işlenmiştir. Bu sahnede, beyaz adamdan silah ve teknolojiyi alan yerliler poz verirken gösterilmiştir. Günümüzde vahşiler bile objektife kendiliğinden poz verebilmektedir. Modernlik sonrasında her şey doğal bir şekilde poz verir, doğal yaşamda yanında antropoloğu olmayan ilkel kabile bile kalmamıştır (Baudrillard, 2012: 146). Filmde ekrana bakan yüzler; kitle iletişim araçlarını kullanırken maksimum zoom'daki bir objektif gibi sunulmuştur. *Samsara*'da, kendi dünyamızın gerçekliğine esir olduğumuz hatırlatılmıştır. Filmin önermesine göre; artık oyuncular bizlerizdir (özçekim "selfie" gibi).



Şekil 218: Samsara (2011) oyuncu kullanımı

Samsara'nın sahnelerinden birinde, Fransız *transfiguration* (şekil ya da görünüm değiştirme) sanatçısı Olivier de Sagazan'ın etkileyici performansı eşlik etmiştir. Filmin bu sahnesinde Sagazan; kil, boya ve çeşitli malzemelerle metaforik bir değişimi sunmuştur. Sagazan'ın oyunculuğu kurmaca yapıları çağrıştırmıştır.



Şekil 219: Samsara (2011) Mark Magidson, Olivier de Sagazan ve Ron Fricke
(http://www.barakasamsara.com/sites/default/files/styles/largest_orig_900/public/Oliver, Ron, Mark.JPG)

4.4.4.5 Yönetmenin Tercihlerine Göre Filmde Kurgu

Baraka'da görüntüler bitmiş müziğe göre kurgulanmıştır. *Samsara*'daysa tamamiyle müzikler eklenmeden kurgu yapılmıştır. Müzikleri oluşturan Michael Stearns, kesmelerin bir kısmını önceden görmüş olsa da, filmin kurgusu bitene kadar hiçbir müzik bestelememiştir. Fricke, filmin müziksiz kurgulanmış halinde anlamı oluşturabilirse; daha başarılı olacağını düşünmüştür.

"Durumu tamamen Budistlerin zen felsefesiyle ele almak istedim. Görsellerin ilerlemesine izin ver ve başlangıçta müziği ya da sesi düşünme. Bu bence bu tür bir film için harika bir yoldu; kurguyu yap sonra müziği belirle. Bence, siz filmi kurgularken, o kendisi topladığınız tüm görüntülerden ortaya çıkmaya başlıyor. Siz görüntülerin akışına eşlik ediyorsunuz. Hepsini belli bir şekilde bir araya getirmeye çalışmıyorsunuz ama bunu yapmak kolay değil. Sadece görüntülerle bir kurgulama yaptığınızda, siz onları birbirlerine bağlarken size bir şeyler söylemeleri gerekir ve bazen söylemelerini istemediklerinizi de söylemeye başlarlar. Siz yalnızca görünmelerini, özlerini yitirmelerini ve ilerlemelerini beklersiniz. Bir görüntüyle hissettiğiniz duygudan sadece anlamı yakalarsınız, bu da işin düşünce kısmıdır" (http://www.eonefilmsmedia.ca/pdfs/Samsara_Final.pdf erişim:11.08.2014).

Filmin yapımcısı Mark Magidson'da benzer görüşleri dile getirmiştir:

"25 ülkeye gittik. 25 ülkeye gideceğimizden emin değildik ama 20'nin üzerinde olacağını biliyorduk. 28 ya da 22 olabilirdi. Bunu 95 dakikaya bölüştürüyorsunuz ve her ülkeye, bazıları daha az ya da çok olsa da, ortalama 3 buçuk dakika ayırıyorsunuz. Ve filmin her çekimi epey iş gerektiriyor. Sadece birkaç saniye ayırdığımız yerler bile var. İki kez Arizona'da Betatakin adındaki Kızılderili harabelerine yürüyüş yaptık. Her iki yolda 100 derecede ekipmanlarla 2 saat sürdü ve yaklaşık 8 saniye kadarı ekrana yansdı. Filmin neredeyse çoğu sahnesi, böyle oluşturuldu" (http://www.eonefilmsmedia.ca/pdfs/Samsara_Final.pdf 11.08.2014).

Samsara'da *Baraka*'dan farklı olarak, birçok kurgu yöntemi kullanılmıştır. İkinci bölümde kurmacada kurgu bölümünde özetlenen *jump cut* (atlamalı kurgu) Olivier de Sagazan'ın oynadığı sahnelerin birinde kullanılmıştır. Filmin önermesine göre; modernizm keyfi bir şeydir. Bu bağlamda, modern dünya sistemli bir çılgınlığa benzer ve parçalıdır. Bu sahnede *jump cut*'ların kullanımıyla modernliğin parçalı yapısı eleştirilmiştir.



Şekil 220: *Samsara* (2011) *jump cut* kullanımı

Samsara'nın kurgusu Sovyet sinemacı Sergei Eisenstein'in (1898-1948) kurgu tekniklerini anımsatmışsa da, semboller yaratma veya propagandist amaçlar taşımamıştır (<http://www.staticmass.net/documentary/samsara-documentary-2011-review/> erişim 21.08.2014). Filmin kurgu düzenlemesi, farklı sahnelerin birbirine bağlanmasıyla sağlanmıştır. Fricke, ilk planda, manken bebek (*sex dolly*) üretimi atölyesinin görüntülerini göstermiştir. Ardından sırasıyla, gece klübünde dans esen seks işçileri verilmiş ve bir sonraki plandaysa; manken bebeklere tekrar dönülmüştür. En son olarak da, ağlayan bir Japon Geyşa'sı temsil edilmiştir. Japon Geyşa'nın çekiminde yoğun makyaj ve ışık kullanılmıştır.

Fricke, bu sahne için *Cinemien*'deki röportajında; "Bu sahne biraz uzun sürdü. Makyaj ve ışık yüzünden, oyuncunun gözleri yaşardı. Önceden planlanmamış olmasına rağmen, gerçekçi bir anlam kattı. Ben de bunu tanrının bir işareti olarak gördüm ve kullandım. Çoğu çekim zaten böyle oluştu" diye belirtmiştir (http://www.cinemien.nl/sites/pers_persmappen/6371_persmap.pdf.erişim:25.08.2014).



Şekil 221: *Samsara* (2011) kurgu planı A



Şekil 222: *Samsara* (2011) kurgu planı B



Şekil 223: *Samsara* (2011) kurgu planı C



Şekil 224: *Samsara* (2011) kurgu planı D



Şekil 225: *Samsara* (2011) kurgu planı E



Şekil 226: *Samsara* (2011) kurgu planı F



Şekil 227: *Samsara* (2011) kurgu planı G

Filmde gerçekte, pornografik bir gönderme yoktur, çünkü pornografi sanal olarak her yeredir. Modern yaşamda, pornografinin özü bütün görme ve uzaktan görme tekniklerimize nüfus etmiştir (Baudrillard, 2012: 50). Baudrillard'e göre; simülasyon, gerçeklik ile temsili, gerçek ile imgesi arasında bir tür kısa devredir. Sanatta ise simülasyon evreni büyüleyici ve fantazmagoriktir (2012: 50). Sahnenin kurgu düzenlemesi "pornografikleştirilmiş bir dünyada pornonun ne anlamı olabilir" sorusuna çağırıştırılmıştır.

Samsara'nın kurgu düzenlemesi kurmaca yapıları çağırıştırır ama sunduğu hipergerçekliktir. Batı (Amerika ve Avrupa) hipergerçek bir kültür olarak nitelendirilebilir. Batı kültürü bir korku kültürüdür. Metropollerde binalar çok yüksek ve ışıklar sürekli açıktır. Gece ve gündüz çalışma ve yaşam kesintisiz devam eder. Godfrey Reggio ve Ron Fricke, belgesellerinde Batı yaşamı ile Doğu yaşamını paralel bir kurguyla vererek, tüketim toplumunu eleştirmeye çalışmıştır. Özellikle, aşırı tüketim ve üretim, teknoloji ve makineleşme gibi temalar irdelenmiştir.

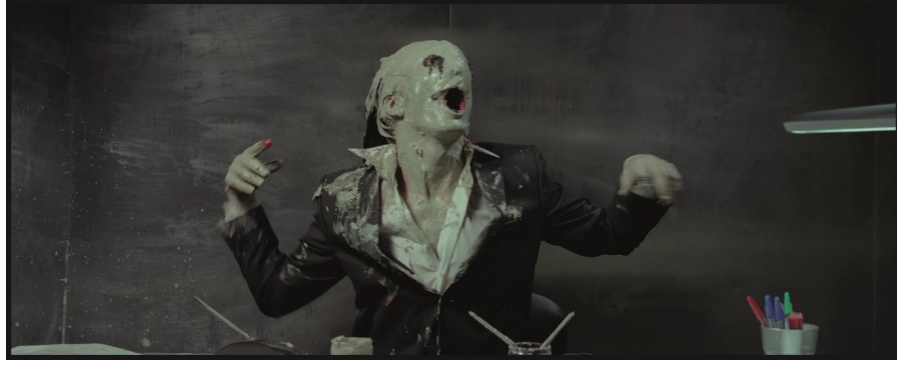
Samsara'da makineleşme ve insan doğasının yok oluşuna ilişkin planlar ve sahneler bağımsız görüntülerin birbirine bağlanmasıyla oluşturulmuştur. Fricke, robot görüntüsünden sonra, iş yerinde bilgisayar başında çalışan insanları göstermiş ve ardından Olivier de Sagazan'ın *jump cut* çekimlerini kurgulamıştır. Fricke, bu kurguya ek olarak; başka bir robotun görüntüsünden *time lapse* çekimlere geçiş yapmıştır. Fricke, (A, B, C (*jump cut* sahne), D, E.....) gibi bir düzenlemeyle; bugün kentlerde yaşadığımız, aşırı nüfus, aşırı bilgi, aşırı iletişim durumunu eleştirmiştir. Metropollerdeki kitle kültürünün durumu da böyledir, orada sadece ölü canlılar (robotlar, makineler) vardır (Baudrillard, 2012: 18).



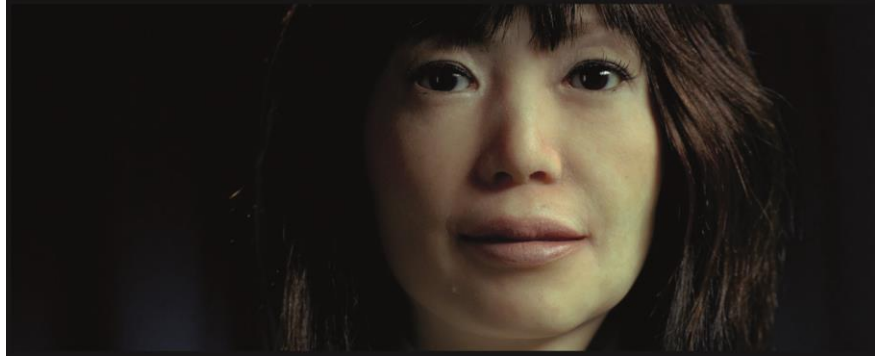
Şekil 228: *Samsara* (2011) kurgu planı A



Şekil 229: *Samsara* (2011) kurgu planı B



Şekil 230: *Samsara* (2011) kurgu planı C (*jump cut* sahne)



Şekil 231: *Samsara* (2011) kurgu planı D



Şekil 232: *Samsara* (2011) kurgu planı E

Değerlendirme

Reggio ve Fricke, *Koyaanisqatsi* sonrası yollarını ayırmıştır. Reggio, *Powaqqatsi* ve *Naqoyqatsi* ile birlikte, kendisinin *Qatsi* Üçlemesi olarak adlandırdığı projeyi tamamlamaya yönelmiştir. Fricke ise *Chronos*, *Baraka* ve *Samsara* filmlerini çekmiştir. Reggio ve Fricke, *Koyaanisqatsi*, *Visitors*, *Baraka* ve *Samsara*'da alışıl gelmişin dışında teknik araçlar kullanmıştır: time lapse, slow motion, hava çekimleri ve ters bakış gibi.

Fricke, *Samsara*'da çok az dolgu ışığı yapacak ekipman kullanmış ve çoğunlukla doğal ışıkla minimalist bir dil inşa etmiştir. Kamera asistanı J.C Earle; "Ron ve ben dansçıları bir saçağın altına yerleştirdik, böylece bulutlardan gelen yumuşak, doğal cephe ışığını aldılar. Şüphesiz doğal ışığın zorluğu, değişmesiydi; bu nedenle sahneyi yakından izlerseniz, kontrast oranı değişmektedir" diye ifade etmiştir (Stasukevich, 2012: 49). Fricke portre çekimleri için modifiye edilmiş *Schneider* 140-280 mm zoom lensi tercih etmiştir. Ayrıca, 50 mm, 75 mm, 100 mm ve 150 mm lensleri olan *Panavision* 65mm lens paketini kullanmıştır (Stasukevich, 2012: 50).

Kamera asistanı J.C Earle

"*Scheider* lensi filmde farkedebilirsiniz, çünkü zoom lens Nambia'daki Himba kadının portresindeki gibi, hareket hissi vermektedir. Ne zaman içeri doğru girerseniz, lensiniz *Schneider*'dir. Görüntünün keskin olması için en azından f8, ideal olarak f11 istersiniz, bu nedenle bu lensi gerçekten aydınlık dış çekimlerde sadece kullanabildik. 65 mm lenslerde diyafram açık iken ve yakın netlikte görüntülemek zordur. Uzun odaklı lenslerde, alan derinliği birkaç milimetre kadar dar olabilir"

diye ifade etmiştir (Stasukevich, 2012: 50).

Fricke'nin portrelerinden biri Los Angeles'de yaşayan eski ganster, Marcos Luna'nın çekimidir. Fricke sahne için;

"Apartman dairesine başka bir bakış açısından çekim yapmak için gittik. *Panavision* kamerayı (bir 50 mm lensle), bir *Jimmy* kolu ve *pan-tilt* kafası ile bir *dolly* üzerine koyduk. Düşündüğümüz, kafasının üzerinden kayıp gözlerini bulmak için yüzünden aşağıya inmekti, fakat karısı kollarına bu güzel bebeği yerleştirdiğinde, ileri, geri sallanmaya, bebeği öpmeye ve bebeğe sarılmaya başladı. Dövmeli Adam (Dövmeli Baba) haline geldi"

diye ifade etmiştir (Stasukevich, 2012: 52-53).

Samsara'nın hazırlık aşamasında Fricke ve Magidson (yapımcı), *Baraka*'da kullanılan 5 perforasyonlu 65 mm formatı kullanmayı istemiştir. Fakat filmde kullanılan *Todd-AO AP 65* kamera sistemi artık ortadan kalkmıştır. Görüntü kaydı için dijital bir yaklaşım imkanı keşfetmeye çalışılırken, ASC'den arkadaşlarına uygun bir kamera bulmada yardımcı olması için başvurmuştur.

Chris Reyna film için;

“...Film ve dijital kameraları incelemeye başladık, fakat 2006'da tek bir 4K seçeneği vardı: *Dalsa Origin*. Testlerimize dayalı olarak *Dalsa* iyi görüntü kalitesi sundu, fakat Ron ondan hoşlanmadı, çünkü çok büyüktü ve ben de hoşlanmadım, çünkü hala çok fazla prototipti. Daha iyisini yapabileceğimizi biliyordum...”

diye belirtmiştir (Stasukevich, 2012: 47).

Magidson ise, “25 ülkeye gittiğinizde, gelecekte devam edecek bir formatta malzemeyi kullanmak istemiştik. Dijital başladığımızda henüz o seviyede değildi. Fakat filme çekmek ve onu birçok lokasyona getirip götürmek gibi sorunlara sahipti” diye eklemiştir (Stasukevich, 2012: 47).

Fricke ve Magidson dikkatini uygun bir 65 mm film kamerası bulmaya yöneltmiştir. Fricke, “Diyaloglar, öykü ve oyuncular olmadığından, görüntüleri ana karakterler halinde kullanmalıydık. 65 mm kamera bunun için en iyi araçtı” diye belirtmiştir. Ana çekimler, Kodak Vision2 500 T 5218, 250D 5205 ve 50D 5207 film stokları ile başlamıştır (Stasukevich, 2012: 47).

Samsara'da *time lapse* sekansları yaratmak için, Fricke tarafından tasarlanmış ikinci nesil, özel 65 mm hareket kontrollü bir kamera kullanılmıştır. İlk kamera *Baraka* için 5 perforasyonlu 65 mm format için *Moldex-Metric A.Ş.* tarafından üretilmiştir. Fricke, kamerasını özel tasarlanmış parçalar ile farklı kameralardan alınan parçaları birleştirip kendisi üretmiştir. Fricke, iki *400 Arri III 35* magazini almış, arkasını çıkarmış ve birini diğerinin önüne kaynak yapmıştır. Her iki kamera jenerasyonu hareket kontrol sistemini çalıştıran aynı program tarafından kontrol edilmiştir. Çekim sırasında Fricke kamerayı uzaktan kullanırken Magidson genellikle bilgisayar karşısında takip etmiştir. Türkiye Nemrut'taki heykellerin yüzlerini tarayan ay ışığı, Namibiya çölünde ölü akasya ağaçları arasında gezinen gece ışıkları ve Petra'daki Al Khazneh'in cephesini okşayan güneş gibi görüntülerin bazıları hareket kontrollü kamera ile filme alınmıştır (Stasukevich, 2012: 56-57).

Time lapse çekimlerin hızı genellikle özne veya aksiyon tarafından belirlenmiştir. Ancak *time lapse* çekimler *Samsara*'nın tüm süresinin sadece yüzde 10 kadarına karşılık gelmiştir. Karmaşık kum mandalası yapan rahipleri filme aldıkları Thiksey manastırına ulaşmak için 12.000'rakım gibi fiziksel olarak zorlu lokasyonlarda çekimler yapılmıştır. Fricke, Myanmar'daki Bagan Tapınağını sıcak hava balonu sepetinden filme almıştır. Los Angeles üstündeki hava çekimleri, Nettman Systems'den alınan bir *Gyron* mounta takılı *Panavision HSSM* ile bir helikopterden çekilmiştir. Film ekibi başlıca Fricke, Magidson, Earle, 2. Asistan Alex Falk (veya onun yokluğunda yerel bir asistan) ve uygulayıcı yapımcı Myles Connely'den oluşmuştur. Minimal bir ekiple çalışmak, Fricke'yi bazen yavaşlatmıştır (Stasukevich, 2012: 57-59).

65 mm negatifler *offline* kurgu³⁶ için *Cintel Millennium Datacine*'ye 1920x1080 çözünürlükte aktarılmıştır. 65 mm negatifler *Baraka*'nın 2008 restorasyonundan sonra modellenen bir post iş akışının ilk basamağı olan *Imagica 12K Bigfoot*'ta 8K olarak dijitalize edilmiştir. *Fotokem*'e *EDL*³⁷'leri göndermeden önce görüntüler, *Final Cut Studio*'da *ProRes 422 HQ* formatında kurgulanmış ve aynı zamanda görsel efektler ve temizleme işlemleri için 4K çözünürlüğe indirilmiştir. Kaliforniya'daki Griffiti Studios'da; *Apple*'ın *Shake*, *Blackmagic Design*'in *DaVinci* ve *Autodesk*'in *Inferno* setleri hava çekimlerini sabitlemek, *time lapse* artıklar ile tozları yumuşatmak ve maskeleye için kullanılmıştır. Temel olarak, 50 yıllık bir kamera sistemi ve dijital teknoloji birleştirilmiştir (Stasukevich, 2012: 58-60).

Fricke'nin sineması, (Vertov gibi) görüntüleme tekniklerinden oluşan, kameranın araçsal sınırlarıyla ilişkilidir. Onun sinemasında, öykü ve anlam hipergerçek görüntüler vasıtasıyla şekillenmiştir. Marshall McLuhan'ın, iletişim teknolojilerinin dünyayı küresel bir köyün boyutlarına indirgediğini belirten ünlü bildirisinden bu yana, dünya küçülmüştür. "*Understanding Media*"nın yayınlanmasından otuz yıl sonra, McLuhan'ın uzaklığın artık bir şey ifade etmediği bir dünyanın ileri görüşlü peygamberi olarak anılmasıyla birlikte, küresel köy basmakalıp bir söz olmuştur (Roberts, 1998: 62).

³⁶ *Offline* kurguda, bilgisayar deneme amaçlı olarak kullanılır. 35 mm olarak çekilen filmin, *Telecinesi* alınır. Genelde bu kayıt, uzun metraj çalışmalar için; analog *betacam* veya dijital *betacama* kayıt edilerek video haline dönüştürülür. (Son yıllarda bilgisayar teknolojilerinin hızla gelişmesi ile *HD* videolarda kullanılmaya başlanmıştır.)

³⁷ *Telecine* işleminde, her plan değiştiğinde plan başı "key kode" ve filmin feet vs. değerleri de vardır. Kurgucu bu değerleri, monitörde görür ve kurgusunu yapar. Kurgu bittikten sonra, görüntü ile ilgili olarak "*EDL LIST*" çıkarılır. Ve diskete kayıt edilir. *EDL* listesinde, kurgu boyunca seçilip kullanılan, planlar ve bunların uzunlukları yer alır. Ayrıca, planlar arasında geçiş yapılacaksa, bunların geçiş noktaları kare sayısı olarak belirtilir. Görüntü efektleri eklenecekse, bunlar yine elektronik ortamda hazırlanır.

SONUÇ

Çalışmada, çağdaş sinemada belgesel ve kurmaca yapıların kaynaştığı öngörülmüştür. Çağdaş sinemadaki kusursuz gerçekçilik arayışları, kurmaca öykülemeyi ve uzun diyalogları gereksiz kılmıştır. Görüntüleme tekniklerindeki gelişmeler (alan derinliği ve geniş açı gibi) çerçevedeki konuyu etkili bir şekilde yalıtım için arka planı bulanıklaştırmayı sağlayarak, öykünün dikkatini görüntüye odaklamıştır. Kracauer'ın fotoğraf ile ilişkilendirdiği çağdaş sinema, öyküsünü kendi malzemesinden inşa etmeye başlamıştır. Fotoğrafik görüntünün hipergerçekliği, görüntüleme tekniklerinin etkisini arttırmıştır. Çağdaş sinemada, plan sekans, alan derinliği, vinç, *steadicam*³⁸ ve benzer araçların kullanımıyla görüntülemenin sınırları genişlemiştir.

Araştırmada anti tez olarak ele alınan Arnheim'in biçime yönelik yaklaşımları, görsel ve işitsel öğelerin değişen hipergerçek yapısıyla kaynaşmıştır. Çağdaş sinemada, uzun odaklı objektifler, üst açıdan yavaş yavaş alt açığa geçen planlar, yüksek çekim formatları, renk düzenleme, *compositing*, maskeleme teknikleri ve *timelapse*, *slow motion* çekimler hipergerçekçi araçlar olarak ele alınmıştır. *Time lapse* ve *slow motion* çekimler, Arnheim'in durağan karelerin peş peşe gösterilmesi prensibi ve Kracauer'ın fiziksel varoluş ve fizik gerçekliği yaklaşımıyla ilişkilendirilmiştir.

Lumière Kardeşlerin *Cinématographe*'inin erken dönem izleyicisine, insanların ve mekanların belgelerini sunmalarından beri, belgesel ve kurmaca yapılar, birçok film yapımcısı tarafından periyodik olarak yeniden üretilmiştir. Araştırmada ele alınan; Godfrey Reggio ve Ron Fricke, bu eski formları hipergerçek bir sinema diliyle yeniden oluşturmuştur. Reggio ve Fricke, belgesel ve kurmaca yapıların fark ve benzerliklerinden gerçekçi bir sentez oluşturmuştur. Onların sinema dili boyamaya benzetilebilir. Bu görsel yapı, bir kavram ya da fikirle sunulmaktadır. Çağdaş sinemada, boyama ya da heykeltıraşçılık gibi işleyen ve kavram etrafında dönerek yeniden düzenlendikçe değişen yeni dil arayışlarına gidilmektedir. Bu dil, izleyen açısından yorumlamayabilmeyi ve kişisel bir açıdan bakmayı kolaylaştırmaktadır.

³⁸ Kameramanın giydiği özel bir yelek ve buna bağlı bir düzenele (90 derecelik bir açıyla) kameranın sabitlenerek sarsıntısız, akıcı çekim yapmayı sağlayan sistemdir. Bu şekilde aksiyon sahnelerinin daha net ve sarsıntısız görüntülenmesi sağlanmaktadır.

Çağdaş sinemada, belgesel yaklaşımla, kurmaca yapılar kaynaşmakta ve biçimsel değişimlere uğramaktadır. Gelişen teknolojik araçlar (*time lapse*, *slow motion*, lensler, bilgisayar sistemleri vb) kullanılarak yeni dil arayışlarına gidilmektedir. Godfrey Reggio ve Ron Fricke gibi yönetmenler, gerçek dünyayı imgeler aracılığıyla sorgulamış ve ürettikleri imgelerle bu gerçekliğe katkıda bulunurken bir yandan da onu dönüştürmeye ve zenginleştirilmiş bir gerçeklik haline getirmeye çalışmıştır. Bu yönetmenler, belgesel anlatım yöntemleriyle, Ultra Yüksek Çözünürlüklü (*IMAX*) film, *time lapse* ve *slow motion* çekim tekniklerini birleştirmiştir. Godfrey Reggio ve Ron Fricke, tıpkı ressamların gerçeğin kendisi yerine simülakrını koyarak resme gerçek bir değer kazandırmaya çalışmaları gibi; hipergerçek görüntüleme teknikleriyle, yeni bir dil arayışına girmiştir. Bu yönetmenlerin filmlerinde görüntüleme en önemli unsurlardan biri olarak ele alınmıştır: *time lapse*, *slow motion* çekim ve havadan çekim gibi.

Reggio ve Fricke, yaşamın içindeki anların, durumların kaydından öyküler oluşturmuştur. Reggio ve Fricke filmlerinde; bireysel kahramanlara yer vermemiş, gerçekçi oyunculuk yöntemlerini tercih etmiştir (Ana akım sinemanın yıldız oyunculuğu sistemine karşı çıkan, Yeni Gerçekçi ve Yeni Dalga sinemacılar gibi). Her iki sinemacı da, öykü anlatma amacı gütmeyen ve görüntülemenin baskın olduğu, hipergerçek anlatım yöntemleri oluşturmuştur.

Her iki yönetmenin anlatım dili; (Fricke'nin de belirttiği gibi) "İnsanlığı ebedi ile ilişkisini temsil eden veya en azından küresel bir bilinci anımsatan kültürel bölgelerin ve geleneklerin panoramalarını sunan meditasyona benzeyen bir sinema dilidir"(http://www.filmcomment.com/entry/interview-godfrey-reggioerişim: 07.10.2014).

Reggio, dış ses ve diyalog yerine, müzik kullanmayı tercih etmiştir. Ancak onun filmlerinde müzik özdeşleştirme amacı taşımamıştır. *Visitors*'ta izleyicileri yabancılaştırmaya zorlayan araçlar kullanılmıştır. Çoğu kişinin aklını karıştıran görüntülerin yoğunluğu ve duyguların ihtişamı özdeşleyim kurmayı zorlaştırmıştır. Ancak, hipergerçek görüntüyle ruhsal bir bağ kuran izleyiciler için, *Visitors* güçlü ve anlamlı bir dile sahiptir. Fricke'nin "doğal akış veya rehberli meditasyon" olarak adlandırdığı sinema dili, gerçek yaşamın anlarını sunan, sözsüz bir anlatıyla sunulmuştur. Ruhsal meditasyonu andıran bu dil, izleyicileri cennetten cehenneme götüren ve geri getiren bir ruhsal yolculuğa çıkarmıştır.

Araştırmada incelenen sinemada yeni dil arayışları, buzdağının görünen kısmını örneklemektedir. Ancak, buzdağının görünen kısmı kadar, görünmeyen tarafı da incelenmelidir. Sinemada gerçekçilik, somut görünümlere büründürülerek, zorla göstergeleştirilmiş bir biçim olarak sunulmaktadır. Saf gerçekçilik buzdağının görünmeyen kısmında maskelenmektedir. Bu bağlamda, Godfrey Reggio ve Ron Fricke sineması buzdağının görünmeyen kısmının bir eleştirisi ve sonucu olarak ele alınabilir. Fricke'nin sinema-meditasyon olarak tanımladığı anlatı modeli, izleyicilere bilinmeyen alanlarda rehberlik eden ve nesnel bir bakış açısıyla; gerçek yaşamın içindeki anları ve olayları sunan bir film biçimi olarak ele alınabilir. Örneğin, *Baraka* fenomolojik dünyaya karşı darbe yaratarak algının bu alışılmış yapılarını sorgulamıştır. Filmin mesajları bazen muğlak gözükürken, izleyicilerine filmin olası anlamlarını ve yapısını keşfetmede özgür olduğu kusursuz görüntü diliyle seslenmiştir. Geleneksel belgesellerde, izleyicilerin duyduğunu veya gördüğünü yorumlayan bir seslendirme veya yorumcu kullanılmaktadır. Reggio ve Fricke'nin sinemasını, yeni kılan da doğal sesler ve müzik dışında herhangi bir insanla alakalı diyalogu içermemesidir. Reggio ve Fricke'nin sinemasında, görüntüler vasıtasıyla insan odaklı olgular ve eğilimler sunulmuştur. Örneğin, *Baraka* ve *Samsara* herhangi bir insan dilinden mahrum olmasına rağmen tamamen sessiz değildir. Reggio ve Fricke'nin filmlerinde görüntülere, müzikler ve doğal sesler eşlik etmiştir. Reggio ve Fricke, yaşamın kendisi hakkında konuşmaktansa görüntülerle derdini anlatmayı tercih etmiştir.

Koyaanisqatsi, *Visitors*, *Baraka* ve *Samsara*, dünyanın nasıl bu derece büyüleyici ve karışık olduğunu söylemek için bir öyküye (geleneksel) gerek olmadığını göstermektedir. *Baraka*'nın mesajı; eski ve yeni, ilkel ve modern, manevi ve teknolojik arasındaki etkinin küresel güçler vasıtasıyla nasıl yok edildiğidir. *Baraka*'da dağların, ağaçların hem eski hem de modern kalıntıların, hayvanların ve insanların şaşırtıcı halleri sunulmuştur. Fricke *Baraka*'yı, doğal yaşamın sahnelerinden oluşturmuştur. *Baraka*'nın açılış sekansında; Fuji Dağının karlı zirvesinde hiyerarşi ağının en üst seviyesinde olan makaklar³⁹ ile hiyerarşinin en alt seviyesindeki topluluk, buz gibi havaya dayanmak zorunda gösterilmiştir. Bu bağlamda filmde, bir maymunla bir insanın düş alışının nasıl benzer ve farklı olabileceği gösterilmiştir.

³⁹Makaklar ekibin dışında kaldıklarında sözü geçen ekiple birlikte eğlenerek ekibin arasına girmeye çalışırlar, bu da her üyenin hiyerarşideki pozisyonunu tekrardan doğrular.

Birinci bölümde ele alınan Flaherty, Riefenstahl, Cavalcanti, Ruttman, Ivens ve Vertov gibi ilk belgeselciler, son derece kontrollü araçlarla önceden düzenlenmiş çekimler yapmış ve insan doğasının özüne eğilmiştir. Reggio ve Fricke de, filmlerinde insan odaklı temaları, felsefi bir anlatımla ele almıştır. Her iki yönetmenin ilk filmlerinde, Vertov ve Flaherty'nin kamerasını çağrıştıran düzenlemeler kullanılmıştır. Özellikle Fricke, Vertov gibi kamerayla organik bir bağ kurmuştur.

Samsara ve *Visitors*'ın anlatısı, öznenin kamera lensinin içine, konuşmadan ve çoğunlukla gözünü kırpmadan, baktığı, izleyicilerin kime baktığını düşünmeye başlayacağı çekimlerden oluşmuştur. Olabildiğince özneleri kendi doğal ortamlarında doğal ışıkla çekmeyi tercih eden Reggio ve Fricke, *Samsara* ve *Visitors*'ta hipergerçek görüntüler oluşturmaya çabalamıştır. Sinematografik açıdan hayli zoraki ve uzun süreli hareket eden öğeler, belirgin şekilde hareketsiz pozlar, heybetli yüzler, öznelerin seçimi, çekimlerin uzunluğu, mizansende görülen (bu öznelerin çoğu ilkel kadın veya çocuk kategorilerinde yer almaktadırlar) ile ruhsal bir bağlantı amaçlanmıştır. Bu uzun ters bakışlarda, gezegendeki kültürlerle temasa geçme çabalarımız doğası gereği geri çevrilmiştir. Çünkü sadece izleyiciler, bakışların gerçek gücüne erişebilmektedir (perdedekiler bizi görememektedir).

Meditasyonu andıran bu sinema dilinde, öznelerin sesleri kullanılmamış, kameranın bakışıyla yaratılan kültürel boşluğa ve öznelerin yabancılaştırmış yüzleriyle başbaşa bırakılmıştır. Reggio ve Fricke sineması, arzularımızın yeni öznesi ötekiyle görüntünün yer değiştirdiğini kanıtlamıştır: (Baudrillardın "iletişim coşkusu" olarak adlandırdığı) görsel keşif, gözlemcilik ve fiber optiklerin geleceğinde, aynı zamanda her yerde ve hiçbir yerde olabildiğimiz savı gibi.

Çalışmada incelenen sinemada yeni dil arayışları bir son mudur? Yoksa bir başlangıç mıdır? Çağdaş filmlerde öykünün ikinci plana atılması, minimal diyaloglar ve kusursuz gerçekçilik arayışları, görüntünün görüntü profesyonelleri tarafından sabote edilmesi, klasik anlatıların ortadan kalkışını haber vermektedir. Sinemada yeni dil arayışları bağlamında incelenen Reggio ve Fricke'nin filmleri bir başlangıcı tanımlamaktadır. Çünkü, çağdaş sinema, kendi dilini daha incelikli bir gerçekçilik yaratarak ortaya çıkarmaktadır.

Sinemada yeni dil arayışları bağlamında, çağdaş sinemanın anlatım dili ve özellikleri şu şekilde özetlenebilir:

- Çağdaş sinemada, belgesel gerçekçiliğe dönüşen gerçek ile kurmaca gerçekçilik salt bir gerçeklik içinde kaynaşmaktadır.
- Çağdaş sinemada, gerçekliğin sunumu da değişmektedir. Bu bağlamda, görüntüleme tekniklerinin etkisi de artmaktadır (plan sekans, *time lapse*, *slow motion*, *compositing*, panoramik çekim vb).
- Çağdaş sinemada, görsel ve işitsel öğelerin (gerçek yaşamın içindeki anların, olayların ve durumların) yeniden sunumuyla da öykü oluşabilmektedir.
- Çağdaş sinemada, diyaloglar azalmakta ve öykü (geleneksel öykü) geri plana atılmaktadır.
- Çağdaş sinemada, abartılı oyunculuklar, yerini gerçekçi oyunculuklara bırakmaktadır.
- Çağdaş sinemada, geleneksel kurgu yöntemleri terkedilmektedir.

Çalışmanın örneğinde yer alan Godfrey Reggio ve Ron Fricke, geleneksel öykü, diyalog, oyunculuk ve kurgu yerine, izleyicilerle görüntüler arasındaki iletişime dayanan bir anlatım yöntemini sunmaktadır. Bu yönetmenlerin öncül olduğu sinemasal meditasyon (*Cine-Med*) dili; çalışmanın önerdiği anlatı modellerinden sadece biri olarak öne sürülebilir. Sinemada yeni dil arayışları bağlamında incelenen anlatı modeli, çağdaş sinemanın diğer örneklerinde de gözlemlenebilir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Adalı, Bilgin. (1986). Belgesel Sinema. Hil Yayınları.

Adanır, Oğuz. (2010). Baudrillard. 1.Baskı. İstanbul: Say Yayınları.

Andrew. J. Dudley. (2010). Büyük Sinema Kuramları. (Çeviren: Zahit Atam). İstanbul: Doruk Yayınları.

Armes, Roy. (2011). Sinema ve Gerçeklik. (Çeviren: Zeynep Özen Barkot). Doruk Yayınları.

Arnheim, Rudolf. (2009). Sanat Olarak Sinema. (Çeviren: Rabia Ünal Tamdoğan). İstanbul: Hil Yayınları.

Akbulut, Durmuş.(2012). Belgesel ve Deneysel Sinema. Etik Yayınları.

Austin, Thomas and De Jong Wilma. (2008). Rethinking Documentary New Perspectives, New Practices. Open University Press.

Aitkin, Ian. (2000). Realism, Surrealism and National Cinemas.Trowbridge, Flicks Books.

Baudrillard, Jean. (2010). Simülakrlar ve Simülasyon. (Çeviren: Oğuz Adanır). Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard, Jean. (2002). Cool Anılar (1990-2000). (Çeviren: Yaşar Avunç). Birinci Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, Jean. (2013). Kötülüğün Şeffaflığı: Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme. (Çeviren: Işık Ergüden). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, Jean. (2011). Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?. (Çeviren:Oğuz Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Baudrillard, Jean. (2012). Sanat Komplosu: Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1. (Çeviren: Elçin Gen, Işık Ergüden). 4. Baskı. İstanbul: İletişim Yayınları.

Bazin, Andre. (2013). Sinema Nedir?. (Çeviren: İbrahim Şener). İstanbul: Doruk Yayınları.

Biryıldız, Esra. (2000). Sinemada Akımlar. İstanbul: Beta Yayınları.

- Biro, Yvette.(2011). Sinemada Zaman: Ritmik Tasarım; Türbülans ve Akış. (Çeviren: Anıl Ceren Altunkanat. İstanbul: Doruk Yayımcılık.
- Brecht, Bertolt. (2012). Radyo Kuramı ve Sinema Üzerine. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Brown, Blain. (2010). Sinematografi:Kuram ve Uygulama. 3.Baskı. (Çeviren: Selçuk Taylaner). İstanbul: Hil Yayınları.
- Bordwell David, Thompson Kristin. (2011). Film Sanatı. (Çeviren: Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat). De-Ki Yayınları.
- Boker, Carlos. (1981). Film maker:Facing Reality. Umi Research Press.
- Buckland, Warren. (2010). Sinemayı Anlamak (Çeviren: Mutlu Dinçer) Optimist Kitap (Orijinal yayıncı: Hodder Teach Yourself).
- Butler, M, Andrew. (2011). Film Çalışmaları. (Çeviren: Ali Toprak). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Canikligil, İlker. (2007). Dijital Video ile Sinema. 1. Baskı. İstanbul:Pusula Yayınları.
- Chion, Michel. (2003). Bir Senaryo Yazmak. (Çeviren: Nedret Tanyolaç Öztokat). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Carroll, Noël. (1997) Fiction, Non-Fiction, and the Film of Presumptive Assertion, in Richard Allen and Murray Smith, edition. Film Theory and Philosophy.New York: Oxford University Press.
- Clarke, James. (2012). Sinema Akımları: Sinema Dünyasını Değiştiren Filmler. (Çeviren: Çağdaş Eylem Babaoğlu). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Crowley, David ve Heyer Paul. (2011). İletişim Tarihi: Teknoloji, Kültür, Toplum. (Çeviren: Berkay Ersöz). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Corrigan, Timothy. (2007). Film Eleştirisi Kitabı. (Çeviren: Ahmet Gürata). Ankara: Dipnot Yayınları.
- Corrigan, Timothy ve White, Patricia. (2012). The Film Experience: An Introduction. 3rd Edition. Bedford,St. Martin.
- Dempsey, Michael (1987). "Quatsi Means Life." Spiritual mission, Critical Cinema: Interviews with Independent Filmmakers (University of California Press).

Dmytryk, Edward ve Dmytryk, Porter, Jean. (2011). Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu. (Çeviren: İbrahim Şener). 3.Basım. İstanbul: Doruk Yayınları.

Dorhmehl, Luke. (2012). A Journey Through Documentary Film. Camera Books.

Eisenstein, M. Sergey. (1984). Film Duyumu. (Çeviren: Nijat Özön). 1.Baskı. İstanbul: Payel Yayınları.

Foss, Bob. (2009). Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji. (Çeviren: Mustafa K. Gerçekler). İstanbul: Hayalbaz Kitap.

Frisby, David. (2012). Modernlik Fragmanları: Simmel, Kracauer ve Benjamin'in Eserlerinde Modernlik Teorileri. (Çeviren: Akın Terzi). İstanbul: Metis Yayınları.

Goldmark, Daniel. Kramer, Lawrence. Leppert, Richard. (2007). Beyond The Soundtrack: Representing Music In Cinema. California: The Regents Of The University Press.

Glyenne, Andy. (2011). Belgeseller...Nasıl Yapılır? Nasıl Dağıtılır?. (Çeviren: Zeynep Mertoğlu Oğur ve Nalan Işık Çeper). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Gibbs, John. (2003). Mise-en-Scène: Film Style and Interpretation. London: Wallflower Paperback.

Hayward, Susan. (2012). Sinemanın Temel Kavramları. (Çeviren: Uğur Kutay, Metin Çavuş). İstanbul: Es Yayınları.

Hicks, Jeremy. (2007). Dziga Vertov:Defining Documentary Film. I.B. Tauris. America.

Hunt, Robert Edgar. (2012) Kurmaca Yönetmenliği. (Çeviren: Defne Kırmızı). Literatür Yayıncılık.

İlker, Canıklıgil. (2010). Dijital Video ile Sinema. Pusula Yayıncılık.

İri, Murat. (2010). Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar. İstanbul: Derin Yayınları.

Jimenez, Marc. (2008). Estetik Nedir?. İstanbul: Doruk Yayınları

Kabadayı, Lale. (2013). Film Eleştirisi: Kuramsal Çerçeve ve Sinemamızdan Örnek Çözümler. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Kılıç, Levend. (2003). Görüntü Estetiği. Ankara: İnkılap Kitabevi.

- Kılıç, Levend. (2006). Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi. Ankara: Dost Yayınları.
- Kovacs, Andre. (2010). Modernizmi Seyretmek. (Çeviren: Ertan Yılmaz). De-Ki Yayınları.
- Kracauer, Siegfried. (1960). Theory of Film: The Redemption of Physical Reality. New York: Oxford University Press.
- Kracauer, Siegfried. (2014). Tarih Sondan Bir Önceki Şeyler. (Çeviren: Tuncay Birkan). İstanbul: Metis Yayınları.
- Landau, Neil. Frederick, Matthew. (2011). 101 Things I learned in Film School. Grand Central Publishing.
- Lotman, Yuriy, M. (2012). Sinema Göstergibilimi. (Çeviren: Oğuz Özügül). Ankara: Nirengi Kitap.
- MacDonald, Scott. (2009). Avant-Garde Film: Motion Studies. New York: Cambridge University Press.
- Mclane. Betsy. A. (2012). A New History of Documentary Film. Continuum Press London.
- Monaco, James. (2009). Bir Film Nasıl Okunur? (Çeviren: Ertan Yılmaz). Oğlak Yayınları.
- Murch, Walter. (2007). Göz Kırparken. (Çeviren: İlker Canikligil). 2.Baskı. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Mükerrem, Zaur. (2012). Sinematografi Üzerine Düşünceler:Kuram ve Uygulamalar. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Nichols, Bill. (1991). Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary. Bloomington: Indiana University Press.
- Nochimson, P. Martha. (2013). Bir Dünya Sinema. (Çeviren: Özgür Yaren). 1.Baskı. İstanbul: De-ki Yayınları.
- Onaran, Alim, Şerif. (1999). Sinemaya Giriş. 2. Baskı. İstanbul:T.C. Maltepe Üniversitesi Yayınları.
- Odabaş, Battal. (2013). Üçüncü Sinema. İstanbul: Agora Kitaplığı.

- Özakman, Turgut. (2009). Oyun ve Senaryo Tekniđi: Tiyatro, Radyo, Televizyon ve Sinema. 5. Basım. İstanbul: Bilgi Yayınevi.
- Özkoçak, Yelda. (2014). Ses'li Sinema. 1.Basım. İstanbul: Derin Yayınları.
- Özön, Nijat. (2008). Sinemaya Giriş. Agora Kitaplığı.
- Parkan, Mutlu. (2004). Brecht Estetiđi ve Sinema. İstanbul: Donkişot Yayınları.
- Pembeciođlu, Nilufer. (2008) Belgesel Film Üzerine Yazılar. Ebabil Yayınları.
- Pezzella, Mario. (2006). Sinemada Estetik. (Çeviren: Fisun Demir). Ankara: Dost Kitabevi.
- Plantinga, Carl. (1997). Rhetoric and Representation in Nonfiction Film. New York: CambridgeUniversity Press.
- Pike, Oliver. (1946). Nature and My Cine Camera. London: Focal Press.
- Rotha, Paul. (2000). Belgesel Sinema. (Çeviren: İbrahim Şener). İzdüşüm Yayınları.
- Rotha, Paul. (2000). Sinemanın Öyküsü. (Çeviren: İbrahim Şener).İzdüşüm Yayınları.
- Rosenthal, Alan. (2002). Writing, Directing and Producing Documentary Films and Videos. Third Edition. Southern Illinois University Press.
- Saunders, Dave (2014). Belgesel. (Çeviren: Ali Nejat Kaniyaş). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Savaş, Hakan. (2003). Sinema ve Varoluşculuk. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Spence,Loise ve Navarro Vinicius. (2011). Crafting Truth:Documentary Form and Meaning. Rutgers University Press London.
- Sokolov. Aleksey. G. (2007). Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu. 2.Baskı. (Çeviren: Semir Aslanyürek). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Şenyapılı, Önder. (2003). Sinema ve Tasarım. 2. Basım. İstanbul: Boyut Yayınları.
- Tarkovski, Andrey. (1986). Mühürlenmiş Zaman. (Çeviren: Füsün Ant). İstanbul: Afa Yayınları.
- Tonks, Paul. (2010). Film Müziđi. Es Yayınları.

- Toprak, Murat. (2013). Film Dili Kurgu. 2.Baskı.İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Tunalı, İsmail. (2012). Estetik Beğeni: Çağdaş sanat felsefesi üstüne. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Tunalı, İsmail. (2007). Estetik. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Uysal, Saydam, Ömer. (2013). Sinema Estetiğine Giriş. İstanbul: İkinci Adam Yayınları.
- Vardar, Bülent. (2012). Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri. 3.Baskı. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Vardar, Bülent.(2009). Sinemada Ses ve Müzik. İstanbul: Es Yayınları.
- Vogels, Jonathan, B. (2005). The Direct Cinema of David and Albert Maysles. Southern Illinois University Press.
- Vincenti, Giorgio. (2008). Sinemanın Yüzyılı. (Çeviren: Engin Ayça). İstanbul: Evrensel Basım Yayın.
- Yurdigül, Yusuf. Zinderen, İbrahim. (2013). Sinema ve Televizyonda Özel Efekt. İstanbul: Doğu Kitabevi.
- Wayne, Mike. (2011). Sinemayı Anlamak: Marksist Perspektifler. (Çeviren: Ertan Yılmaz). Ankara: Deki Yayınları.
- Worthington, Charlotte. (2011). Yapım. (Çeviren: Gözde Onaran). 1.Baskı. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Wollen, Peter. (2008). Sinemada Göstergeler ve Anlam. Üçüncü Basım. (Çeviren: Zafer Aracagök ve Bülent Doğan). İstanbul: Metis Yayınları.
- Williams, George, M. (2003). Handbook of Hindu Mythology. New York: Oxford University Press.

Makaleler ve Dergiler

Aytekin, Hakan ve Erođlu, İrfan. (2014). "Bir Anlatma Vaadi: Senaryo". Sinema Dili: Beyaz Perdeyi Yaratanlar. Editör: Selahattin Yıldız, 1.Baskı, İstanbul: Su Yayınevi. ss. 15-50.

Beattie, Keith. (2010). "Rock and Roll Deyip Geçme: Rockumentary, Dolaysız Sinema ve Performans Deđerlendirme. (Çeviren: Elif Özdemir Taş, Ebru Akay Pepedil). Sekans Sinema Yazıları Seçkisi 3 ss. 100-108. Ankara: Tan Kitapevi.

Beattie, Keith. (2010). "Rock and Roll Deyip Geçme: Rockumentary, Dolaysız Sinema ve Performans Deđerlendirme. (Çeviren: Ebru Akay Pepedil). Sekans Sinema Yazıları Seçkisi 4 ss. 118-129. Ankara: Tan Kitapevi.

Demođlu, Elif. (2010)."Kültür Endüstrisi ve Gerçeđin Sinemada Yön Deđiřtirmesi: Sahte Belgesel. Belgesel Sinema 2010. İstanbul: BSB Sinema Eseri Sahipleri Meslek Birliđi Yayınları. ss. 33-41.

Erdikmen, Arda. (2013). "Rudolf Julius Arnheim", Sinema Kuramları 1, Ed.Zeynep Özaslan, 1.Baskı, İstanbul: Su Yayınevi. ss. 35-49.

Ekinci, Barıř, Tolga. (2014). "Argo Filmi Bađlamında Hollywood Sinemasında Söylem ve Yeni Oryantalizm". T.C. Atatürk Üniversitesi İletişim Fakóltesi E-Dergi. Ocak, Sayı:6.

Henderson, Brain. (2011). "Uzun Çekim". Filmde Yöntem ve Eleřtiri.(Derleyen ve Çeviren Ertan Yılmaz). Ankara: De Ki Yayınevi. ss. 275-289.

Ferhat, Savař. (2013). "Cesur Güzel Bir Kadın, Bir Dahi, Bir Maceraperest!... Bir Nazi?..." Broadcasterinfo Sayı:111 Ekim.

Iřıkman, Gider, Nihan. (2013). "Dziga Vertov", Sinema Kuramları 1, Ed.Zeynep Özaslan, 1.Baskı, İstanbul: Su Yayınevi. ss. 133-149.

Maral, Alper. (2008). "Belgesel Filmde Müzik Kullanımı". Belgesel Sinema 2008. İstanbul: BSB Sinema Eseri Sahipleri Meslek Birliđi Yayınları. ss. 201-211.

Musser, Charles. (2008). "Belgesel", Dünya Sinema Tarihi, Ed.Geoffrey Nowell Smith, (Çeviren: Ahmet Fethi), 2.Baskı, İstanbul: Kabalcı Yayınevi. ss. 113-123.

- Musser, Charles. (2008). "Gerçeğe Tutunmak", Dünya Sinema Tarihi, Ed.Geoffrey Nowell Smith, (Çeviren: Ahmet Fethi), 2.Baskı, İstanbul: Kabalcı Yayınevi. ss. 377-385.
- Nielsen, Isak, Jakop. (2009). 16:9 in English: Camera Movement Revisited. February.
- Odabaş, Battal. (2013). "Andre Bazin", Sinema Kuramları 1, Ed.Zeynep Özasan, 1.Baskı, İstanbul: Su Yayınevi. ss. 155-183.
- Özarlan, Zeynep. (2013). "Siegfried Kracauer", Sinema Kuramları 1, Ed.Zeynep Özasan, 1.Baskı, İstanbul: Su Yayınevi. ss. 185-220.
- Öker, Zuhul. (2005). "Baudrillard", Kadife Karanlık: 21.Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar. Ed. Prof.Dr. Nurdoğan Rigel, 2.Baskı, İstanbul: Su Yayınevi. ss. 193-260.
- Ramsey, Cynthia. (1986). "Koyaanisqatsi: Godfrey Reggio's Filmic Definition of the Hopi Concept of Life Out of Balance", The Kingdom of Dreams in Literature and Film, Ed. Douglas Fowler, 1.Baskı, Tallahassee: Florida State University Press. ss. 62-79.
- Roberts, Martin. (1998). "Baraka": World Cinema and the Global Culture Industry. University of Texas Press. Society for Cinema & Media Studies. Cinema Journal, Vol. 37, No. 3 (Spring, 1998), ss. 62-82.
- Roberts, Martin. (2000). "Transnational Geographic Perspective On Baraka". New Exoticisms. Ed.Isabel Santaolalla. Amsterdam: Post Modern Studies. ss.97-115.
- Savitz, Masha. (2013). Samsara: A glimpse at the human experience. January 23. s. 22. The Epoch Times.
- Şensöz, Deniz, Ali. (2014). "Bir Travmanın Yansıması". Altyazı Dergisi. Mayıs. Sayı: 139. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Mithat Alam Film Merkezi Yayınları.
- Stasukevich, Iain. (2012). "Around the World in 65 mm". American Cinematographer, September. ss. 46-61.
- Topçu, Y, Gürhan. (2013). "Saf Sinemaya Dönüş Denemesi: Dogma 95", Sinema Kuramları 2, Ed.Zeynep Özasan, 1.Baskı, İstanbul: Su Yayınevi. ss. 193-220.

Ulutak, İlknur. (2003). "Leni Riefenstahl'ın Muhteşem ve Korkunç Filmleri". Belgesel Sinema 2003. İstanbul: BSB Sinema Eseri Sahipleri Meslek Birliği Yayınları. ss. 28-38.

Ulutak, Nazmi (2007). "Dziga Vertov". Belgesel Sinema 2007. İstanbul: BSB Sinema Eseri Sahipleri Meslek Birliği Yayınları. ss. 81-89.

Yıldız, Selahattin. (2010). "Sinema Dilinin Evrimi: Bireysel Sinema". Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi. Temmuz, Cilt:1, Sayı:1. ss. 45-48.

Tezler

Cereci, Sedat. (1992). Belgesel Filmde Senaryo. T.C. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Bölümü, Doktora Tezi.

Elektronik Kaynaklar

http://www.barakasamsara.com/sites/default/files/styles/largest_orig_900/public/Oliver_Ron_Mark.JPG Erişim tarihi: 19.05.2014

http://www.cinemien.nl/sites/pers_persmappen/6371_persmap.pdf Erişim tarihi: 25.08.2014

<http://www.criterion.com/current/posts/2594-the-qatsi-trilogy-geologic-scale-and-human-scale> Erişim tarihi: 14.09.2014

<http://www.criterion.com/current/posts/2593-the-qatsi-trilogy-counterpoint-and-harmony> Erişim Tarihi: 14.09.2014

http://www.eonefilmsmedia.ca/pdfs/Samsara_Final.pdf Erişim tarihi: 11.08.2014

http://www.filmmakermagazine.com/76059-we-are-the-visitors-on-godfrey-reggios-masterwork/#.U9QM_bF_eSo Erişim tarihi: 09.06.2014

<http://www.filmcomment.com/entry/interview-godfrey-reggio> Erişim tarihi: 07.10.2014

<http://www.imdb.com/find?q=Godfrey+Reggio&s=all> Erişim tarihi: 02.10.2013

<http://www.imdb.com/name/nm0294825/> Erişim tarihi: 08.10.2013

<http://www.indiewire.com/article/samsara-director-and-producer-ron-fricke-and-mark-magidson-on-globetrotting-for-five-years-to-not-say-anything-at-all>

Erişim tarihi: 10.07.2014

www.koayanisqatsi.com Erişim tarihi: 08.10.2013

<http://www.learntimelapse.com/time-lapse-photography-how-to-guide/what-is-time-lapse-photography/> Erişim tarihi: 23.08.2014

<http://nonfics.com/godfrey-reggio-visitors-special-effects-driven-documentary-slow-motion-versus-time-lapse/> Erişim tarihi: 04.08.2014

<http://www.parksaustralia.gov.au/uluru> Erişim tarihi: 25.07.2014

<http://www.spiritofbaraka.com/ron-fricke> Erişim: 01.11.2013

<http://www.spiritofbaraka.com/independent-films> Erişim tarihi: 01.11.2013

<http://www.spiritofbaraka.com/chronos038> Erişim tarihi: 06.06.2014

<http://www.theepochtimes.com/n3/530487-godfrey-reggios-visitors-lets-us-watch-the-watchers/> Erişim tarihi: 22.07.2014

<http://www.tribecafilm.com/stories/interview-godfrey-reggio-visitors-4k>

Erişim tarihi:13.08.2014

<http://www.timescapes.org/time-lapse/> Erişim tarihi: 23.08.2014

<http://www.youtube.com/watch?v=3gsCTkd3A5M> Erişim tarihi: 28.07.2014

EKLER

EK 1

Başlık: Godfrey Reggio

Görüşen kişi: Scott MacDonald

Çeviren: Barış Tolga Ekinci

Kaynak: (www.filmcomment.com/entry/interview-godfrey-reggio

Erişim tarihi: 05.02.2014)

***Naqoyqats'*yi bitirdiğinizden beri on yıldan fazla oldu. *Visitors*'ın ortaya çıkması ne kadar sürdü?**

Visitors, bir dizi gelişme vasıtasıyla oluşturuldu. *Naqoyqatsi*'den hemen sonra 2003'de başladım, fakat film için bütçe bulana dek yedi yıldan fazla geçti. İlk düşüncem, *The Border* adlı bir film yapmaktı. Özellikle insan yüzünün duygusal etkileriyle ilgili olarak Butoh tiyatrosuyla beraber çalışmak ilgimi çekiyordu, fakat filmi yapmak için gereken parayı bulamadım. *The Border*, *Savage Eden*'e dönüştü. Bir kilisede iki buçuk primat görüntüsü gözümün önüne geldi. *Savage Eden* için bir senaryo yazdım. "izm" ile ilgiliydi: düzeyi kazımak ve içimizdeki "izm"i görmek üzerine. Kitaplar, bayraklar, duvarlar ve ekranlarla ilgili anarşik, komik bir şey olacaktı. Daha sonra 2005'de Katrina oldu. New Orleans'lı olarak, bu beni derinden etkiledi; *Visitors*'takilerin çoğu sahne Katrina'yla ilişkilidir. Felaketi görmek için Louisiana'ya gittim, bu durum *Savage Eden* fikrini güçlendirdi, fakat o tarihte *Evidence* olarak adlandırdığım başka bir filme dönüştürdüm. Yine, bir belgeselden fazlasını oluşturacak kadar, yaklaşık bir milyon dolar bütçe bulabiliyordum. Bu kadar parayı reddetmenin gülünç olduğunu biliyorum, fakat istediğim şeyin ne kadara patlayacağını biliyordum ve geleneksel bir belgesel çekmek istemiyordum. Aynı zamanda başka insanlarda Katrina hakkında belgeseller yapıyorlardı (Spike Lee'nin *When the Levees Broke* filmini gördüm).

Kasırgadan sonraki dört yıl boyunca Louisiana'yı birçok kez ziyaret ettim ve farkettim ki ilk gördüğüm muazzam bir fırtınanın kanıtı, ziyaret ettiğim mekanlar hep yerlerinde kaldılar ve zamanla çürümeye başladılar, bu durum modernitenin çöküşü için büyük bir set, bir modern Pompeii haline geldi. Bu yavaş dönüşüm kasırgadan hemen sonra bütçe bulduğumda görmeyi başaramadığım bir şeyleri ortaya çıkardı. Filmin yapımının çoğunluğunda *Visitors*'un adı "*Holy See*" (kutsal bakış) idi. Duygularım şu şekildeydi: "Şüphe duyuyorsa kes at. "*Holy See*'yi filmin adı olarak sevdiğim halde Vatikan ile karıştırılmak, anlayışsız olmak veya yanlış anlaşılmak istemiyordum. Benim için sözcük, "*Holy smoke!*" "*Holy shit!*" "*Holy moly!*" "*Holy See!*" gibi geliyordu. *Visitors*, ne hakkında diye bakmak gözün göremediğini görmek, görünmezi görünüz yapmak, sade bakışın içinde gizli olanı görmektir.

Nihai bütçe ne kadardı?

4.6 milyon doların üzerinde, çoğunlukla bütçeyi aşmadık, yani hepsi filme gitti. Finansman 2010 yazının sonunda başladı. Bütçenin geri kalanının toplamadan önce Dan Noyes Louisiana'da bir miktar çekim yapmamızı sağladı, daha sonra Mart 2012'de tekrar bir araya geldik ve Mayıs 2011'e kadar çalıştık, New York'ta biraz daha çekim yaptık, daha sonra Mart 2012'de tekrar toplandık ve yılsonuna dek ve 2013'te üç ay çalıştık. Toplamda üç yıllık periyotta yaklaşık iki yıllık çalışma.

Hangi safhada Philip Glass çalışmaya katıldı?

Tüm projelerimde ona bilgi verdim. New York'a gittiğimde, genellikle onun mutfağında uyurum ve konuşuruz. 2003'ten itibaren *Visitors*'ta yer aldı. New Orleans ve Louisiana bataklıklarında 2012 sonbaharında *Visitors*'u çekmeye başladık. Philip'den mekanlarda bize katılması için yapımcılarından biri ile gelmesini istedim. Philip kameranın ne çektiğini kendisi görmekten hoşlanır. İlk olarak gorilleri çektiğimizde o da Bronx Hayvanat Bahçesi'ndeydi. Bu durum hoşuna gitmişti, bence. Video oyunları oynayan, TV izleyen insanları çektiğimiz stüdyoya da geldi. Mekanlara gelerek, orjinal bir yaklaşımla bağlantı sağladı. Daima Philip'den filmin ortamında, duygusal atmosferinde gerçekten yoğunlana dek bir nota yazmamasını isterim. Philip, gelir seçilen film parçalarını görür müzik ve görüntünün uyumunu yaratmak konusunda bizimle konuşur. Normalde besteciler sinema filmlerinde çalışırlar, çoğunlukla onbeşinci saniye ile bir dakika arasında müzikal ipuçları oluştururlar. Biz ise tamamıyla orkestral bir müzik istiyorduk: görüntülerin izleneceği film için bir anlatım. Bu durum zaman alıyordu. Philip'in ilk yazdıkları güzeldi, fakat çok senfonikti ve görüntüleri ezmeye eğilimliydi. Fikirlerimizi anladı ve yeniden başladı. Bir noktada, Eureka (buluş) anına ulaştı ve dedi ki: "Benden yapmamı

istediğiniz izleyicilerin dikkatini çekmeyecek şeyler yazmam, bunu yaparım". Stüdyosuna geri döndü, bir haftadan kısa bir süre içinde birkaç müzik parçası yaptı ve hepsi tam isabetti. Philip'in yazması ve müziği kaydetmesi yaklaşık altı ay aldı.

İlk çekim Louisiana'da mıydı?

Evet, 2010 sonlarına doğru yaklaşık altı hafta çekim yaptık. Üzerinde "Novus Ordo Seclorum" (Eski Çağların Yeni Düzeni) yazan, biz bu ismi önermiştik. Bina otuzlardan kalma *Art Deco*⁴⁰ tarzındaydı. Duvarında bir "ziyaretçiler" işareti vardı, meslektaşım Ray Hemenez ve ben onu çekmeye gerçekten meraklıydık ve sonunda filmin adı oldu. İzleyicilerin bunu bilmesi önemli değil, fakat duvarın üzerine işlenmiş "ziyaretçiler" yazısı en azından kurşun deliği idi. Bu bende gerçekten ne olduğumuz, "ziyaretçiler" olduğumuz duygusunu oluşturdu ve sözcüğün yaygınlığından hoşlandım, çünkü istediğiniz şekilde açıklanabilir.

Binanın *Art Deco* tarzı ve açılış başlıkları 20. Yüzyılın ilk yarısını, Amerika'nın kendini dünyanın lideri gördüğü dönemi anımsatıyor.

Bu yekpare yapı gerçek bir görünüşe sahipti. Kendi başına moderniteyi temsil edebileceğini düşündüm. Sesi ekranı doldurmaktadır.

Terk edilmiş lunapark görüntüsü de Katrina'dan mı?

Evet, Six Flags'ın malıydı Büyük çimento kaplı kaldırımlarıyla bataklık üzerindeki platformlara yapılmıştır. Kasırga geldiğinde su parkı basmış, artık timsahlarla ve yılanlarla dolu, çekim için kullanılıyor. Hayaletvari bir duyguya sahip.

***Visitors*'ta çok önemli olan aşırı yakın plan portreler çekmek çağdaş sinema filmleri için sıradışı. Andy Warhol *Screen Tests*'i hatırlattı bana.**

Warhol filmlerini görmedim, fakat bu referans daha önce belirtildi.

⁴⁰ Fransa kökenli mimari sanat akımı. *Art Nouveau*'nun hemen ardından gelen bu akım, ondan farklı olarak el emeğine değil, sanayiye dayalıdır. Desenleri geometriktir. *Art Deco*'da gotik süsleme öğelerinden yararlanır.

***Visitors*'ta en azından iki farklı yüz yakın planı varmış gibi gözükmekte, modern dijital teknoloji ile kullanılan jestleri taklit eden ellerin bir yakın plan sekansı ile birlikte. Başlangıçta yüzler bize bakıyormuş gibi, projenin bir parçası olduklarının bilincindeymişler gibi.**

Bu portreleri “içeriden yansıyanlar” olarak adlandırıyorum; insanlar bilinçli şekilde portreler için kamera karşısına geçiyorlar. Umutla tüm gerçekleştirmeye çalıştığım spontanlığın öne çıkması. Ve genellikle oluyor. Bir ekip olarak yüze doğru yavaş hareketin faydasını keşfettik, böylece çekimin başlangıcında gördüğümüz yüz sonunda gördüğümüz yüz olmuyor. Parmak oyunu bölümünün sonunda, “Gezegen dışı/oyun” diye adlandırılan, şarkı söyleyen bir küçük kıza gidiyoruz, daha sonra filmdeki en uzun tek çekim olan diğer bir küçük kıza, daha sonra televizyon izleyen dört çocuğa, arkasından Six Flags'daki Dev Palyaço, daha sonrasında video oyunları oynayan gençlerin diğer portre serilerine. Oyuncular filme çekildiklerini biliyorlardı, fakat bu oyunları oynarken normalde yaptıklarını yapmaları istendi. Dijital ekran gelir gelmez, herkes kendi dünyasına döndü, şiddetli görüntüyle ve oyunun beklentileri ile büyülendiler. Bu büyülenmeyi video oyun ekranını yansıtan bir ayna vasıtasıyla doğrudan kameraya alabiliyorduk. İçinden çekim yapabileceğimiz iki taraflı bir aynadan yansıtılan, dikkatlerinin yöneldiğini ekranı göremiyorsunuz. Bu tekniği Roma'da gerçekleştirdiğim *Evidence* (1995) adlı kısa film için kullanmıştım.

Filme çektiğiniz yüzlerin etrafındaki tüm mekan ayrıntılarını nasıl yok ettiniz?

Tüm portreleri “siyah zemin” diye adlandırdığım şeyin üzerinde çektik, projenin orjinal bir parçası olan bir şey. Filmi siyah beyaz ve enfraruj çekmek istedim. Renk filmin görüntüsünü modernleştirmektedir ve daha az duygusal hale getirecekti. Bazı durumlarda faydalı olabilir, fakat bu film için modernleştirmek istemedim. *Visitors*'u başka bir dünyadan gibi göstermek istedim. *Naqoyqats'i*yi çekerken bölünmüş ekranların bulunduğu bir film yapmak istediğimi farketmiştim, fakat basit çekimde gizlenebilecek şekilde bölünmüş ekran kullanacak bir yol bulmak istedim ve “siyah zemin” bunun için önemliydi. Kurgu masasında *pan* ve *dolly* çekimlerinde birçok yüzü yan yana, fakat yüzlerin gücünün görsel olarak dikkatini dağıtmayacak şekilde bir araya getirmeme imkan sağladı. Her portre ayrı şekilde oluşturuldu: sadece insanların belirgin şekilde bir grup halinde bulunduğu spor çubuğu dışında. *Visitors*'ta tek bir renkli plan var; sondaki dünyanın maviliği.

Ay çekimini nasıl yaptınız?

Ay çekimi NASA'nın haritalarına dayanmaktadır. NASA'nın Japon karşılığı olan JAXA'dan alınan ay görüntüsünü gördüm, ay çevresinde 2005'de bir dönüş gerçekleştirmişlerdi. Fakat bu görüntü 1080 çözünürlükteydi, büyük ekranda işe yaramazdı, bu nedenle 3D program kullandık ve altı aydan uzun sürede üç farklı ay inşa ettik. Zorlu bir işti. Şüphesiz, herhangi bir sanatta, özellikle bunu söyleyebilirim belgesel sinemada gerçekleştirilenlerden çok daha fazlası sunulur. Bu durumda anlam, bu filmin konusu, film izleyen insandır. Didaktik kısımlardan kaçınmak istesem de yaptığımın otodidaktik bir film olduğunu farkettim. *Visitors* gerçek bir anlama sahip değildir, tüm anlam izleyenin gözlerindedir. Her bir seyirci bir hikaye anlatıcı, karakter ve öykünün konusu haline gelmelidir. Kullandığım yöntem katılımcıdır. Her zaman kendimden daha yetenekli insanlarla çalıştım. Jon Kane ve Optik Nerve'in (Red Hook, Brooklyn'den) genç ekip, Philip Glass ile birlikte *Visitors*'u gerçekleştirmekte baş destekçilerimdir. Yaptıklarım da ben bizizdir.

Tüm filmlerinizi duygusal uyarılar gibi hissettiriyor, az veya çok hala zaman varken insan olmayı, hassas olmayı daha iyi öğreneceğimize dair bir etki tıpkı “Bak, ciddi ol” mesajı gibi.

Evet, aynen, söylediğin gibi tüm yaptığım filmlerde “mesaj” var. *Visitors*'ı bir ağıt gibi görebiliriz.

Goril Triskayı kullanmaya ne zaman karar verdiniz?

Birçok goril temsiline baktım, çoğu canavar gibiydi bazı filmlerde belki iç dünyaları gösteriliyordur, ama çoğunlukla vahşi görünümde dirler. Gerçekte, goriller sanidir, şempazelerle çalıştım, gorillere nazaran steroid almış gibiydiler. Ova gorili olan Triskayı seçme nedenim; dişi ova gorilinin yüzünün bize en benzer olanı olmasıdır. Neredeyse üç hafta goril gösterisindeydim, muhteşem bir deneyimdi. Tam olarak onbinlerce insan gorilleri görmeye geldi. Çok popüler bir bölgeydi. Kalabalıkların üzerindeki bir platformdan çekim yapmak zorundaydım. İnsanlar gorilleri maymun etmek için maymun oluyorlardı! İnanılmazdı. Loren Eiseley kendimizi başka bir hayvanın gözünden görene dek kendimizi görmediğimizi söylemiştir. René Dubos'un harika kitabı *So Human an Animal* da vardı. Ondan çok şey öğrendik. Triska'ya bakan ben insan yüzünü gösteren uzun pan çekimde bir insana dönüştü.

Triska'nın sinema perdesine yansıdığı sahnede, tahmin ediyorum ki orjinal *King Kong*'a gönderme yapıyorsunuz.

Çok da değil. Son çekim *Visitors*'un otodidaktik doğasına aitti. Buradaydık, perdeye bakıyorduk ve perde bize bakıyordu. Bu sayede film karşılıklı bakış haline geliyordu. Ayrıca, kitap desteklerine inanırım. Sanat olarak (veya öyle görünen) birşeyin hakkında bir kare koyduğunuzda insanlar sunulan sınırlar nedeniyle anlam oluşturmak için arzulu olacaktırlar. Triska ile başlamak ve bitirmek bu tür bir karedir.

New Orleans çekimleri, *Visitors*'un diğer filmlerinize göre daha kişisel olmasına yol açmış gibi.

Uzun zamandır Louisiana'yı filme çekmek istiyordum, fakat asla fırsatım olmadı. Filmde gördüğünüz bataklığın çevresinde büyüdüm, Babam Bayou Teche üzerindeki New Iberia ve Jeanerette arasında, Olivia olarak adlandırılan bir yerde, oradan iki milden daha az bir yerde doğmuştu. Ergenliğimin çoğu bu bataklıkta geçti. Onun gücünü biliyorum ve onu ayla birlikte sunmak harika bir ortaklık olacaktı. Bataklığın zıtlığı somut ilkel, diğer dünyaya ait bir görünüme sahipti. Bataklığı düşününce, onu yazın çekmenin doğru olduğunu biliyordum, renkli güzel çiçeklerle dolu olacaktı ve yeşiller muhteşem olacaktı, fakat su seviyesi çekim yaptığımız yerdeki 12 feet seviyesine çıkamadı. Özne bir bakış istedim, bu nedenle Kasım sonu çekmek en uygun zamanlamaydı. Çekim yaptığımız bazı yerlerde su çok alçalıyordu ve selvi ağaçlarının köklerini görebiliyordunuz.

Sisli ve gri görüntüyle, bu çekimler Cehennemvari gözüküyor mu?

Kamera bizim gözlerimizin görmediği bazı şeyleri gösterir. İlk hayallerimizin siyah ve beyaz olduğunu anlattım. Bunun gibi bir filmi çekmek, bakış açısı yakalamak, herkesin aynı sayfada ve bir solukta, bir kalp atışında olmasını sağlamak için söylenecek çok şey var, fakat gün sonunda resimsel bir kompozisyon, göz için bir sözdizimi yapıyorduk. Bu metinle ilgili değil, dokuyla ilgili. Film çekilene dek, kağıt üzerindedir, çekim yapıldığında kağıt pencereden uçar gider ve malzemeyle zamanın içinde görüntüyle baş başa kalırız ve tüm işimiz gücümüz budur.

Visitors'taki insanlar, size veya oyun oynayan insanlara bakanlar, bizim kim olduğumuzun yansıması. Günlük hayatta, gölgeler, yansımalar, ruhlar aracılığıyla kendimizi görüyoruz, fakat diğer insanlarla da kendimizi görüyoruz. Onların bakışları bizim kendimizle diyaloga girmemizi sağlıyor, fakat diyalogun özel doğası izleyicilere kalıyor.

EK 2

Başlık: *Samsara* Director and Producer On Globetrotting Across 25 Countries to Shoot Their Follow-Up to '*Baraka*' on Gorgeous 70 mm

Görüşen kişi: Gabrielle Lipton

Çeviren: Barış Tolga Ekinci

Kaynak: (<http://www.indiewire.com/article/samsara-director-and-producer-ron-fricke-and-mark-magidson-on-globetrotting-for-five-years-to-not-say-anything-at-all> Erişim tarihi: 10.07.2014)

Önceki iki filme ek olarak *Samsara*'da yeni olan nedir?

Magidson: Her iki filmde aynı dile ve yaklaşıma sahip, fakat baştanbaşa farklı konseptlere dayanıyor. Bu filmde, *Baraka* ya nazaran daha fazla yüz var. Yani insanlarla daha alakalı, sence de öyle değil mi?

Fricke: *Baraka* insanın sonsuzlukla ilişkisiydi. *Samsara*, için yol gösterici bir meditasyon diyebiliriz: doğmak, ölmek ve yeniden doğmakla alakalı: tamamen nesnelerin birbirleriyle nasıl bağlantılı olduğu gibi, yani bir akış.

Böyle bir fikri nasıl oluşturduunuz?

Fricke: Yani, aslında filmin öyküsünü nasıl başlatıp bitireceğimizi biliyorduk. Kumdan mandala yapan keşişler gibi. Bunu bir kere çektik mi, devamı geldi.

Magidson: Kitap laflarını almak teoride güzel, ama bunun ötesine geçmek ve filmi görsel bir yapıya ulaştırmak lazım. Ama sonuçta işe yaradı. Bir kere çektik, baya stresliydi, ama başardık. *Baraka*'ya nazaran, çok daha rahat, yumuşak bir yapım süreci geçireceğimizi anlamıştım. Artık iskeletin çantada olduğunu biliyorduk.

Fricke: Bu sadece kendi konumuzda çalışmak için dünyayı araştırmakla ilgili; çekim senaryosu yok, senaryo yok, kavram yok. Ama yapabileceğimizi biliyorduk.

Magidson: Biraz korkusuzduk.

Geleneksel bir öykü olmaksızın, oyuncu kullanmadan 5 yıl boyunca çekim yaptınız. Peki bu kadar geniş bir alanı bölümlendirmeye çalışırken, hiç kaybolmuş gibi hissettiniz mi?

Fricke: Aslında, görüntü bizim asıl karakterimiz. Mesele, bu mekan ve yüzlerin özüyle alakalı.

Magidson: Görüntüler fotoğraf gibi. Bu betimlemenin içinde bir enerji bir güç var, bu da yaptığımız asıl şey. Çok fazla dış mekanda çekim yaptık, ama ortalamasını alsan, mekan başına çok içerik düşmez. Ama 99 dakikalık bir filmi oluşturacak görsel betimlemeyi inşa etmek, çok zamanımızı aldı.

Fricke: İşte bu yüzden filmi 70 mm ile çektik. 70 mm formatı dijitalerin veremeyeceği sadakati verir.

70 mm film günümüzde nadir kullanılıyor ama siz dijitale rağmen çekmeye tercih ediyorsunuz?

Fricke: İki dünyanın da en iyisine sahip olmuş gibi olduk. Mark, sen açıkla, sen daha iyi açıklarsın...

Magidson: Yani evet, dijitaldeki çekincemiz, herşeyin dijital olması: iPhone ve herşey gibi. Bir sene sonra modası geçmiş olacak. Ve 25 ülke gezip film çekmek istiyorsan, kısa sürede demode olacak birşeyle çalışmak istemezsin. Film sonsuza kadar izlenebilmeli ve 70 mm öyle güzel, geniş bir ekrandır ki, "*Lawrance of Arabia*" formatında. Ama biz bunu *Baraka*'da yaptığımız gibi filmin dışında tutmak yerine, dijital bir çevreye koyduk ve ultra yüksek çözünürlükte, devasa betimleme dosyalarını taradık. Bu da bize, görsele filmde veremeyeceğimiz inceliği verme fırsatı verdi. Yani bu hem geçmiş hem de yeni teknolojinin en iyisi.

Tüm kurguyu kendiniz mi yapıyorsunuz?

Magidson: Tabi, evet. Biz kurguluyoruz: bu aslında, filmin ortaya çıktığı süreç.

Fricke: Bu tamamen kişisel.

Magidson: Film sessiz ve müziksiz kurguladık. Bu zen yaklaşımıyla filmi akışın ortasında tutmayı istedik.

Film bazen birşeylere yorum yapacak gibi oluyor, ama sonra görüntü aniden başka tarafa kayıyor. Gerçeten, dokunmak istediğiniz bir gündem yok mu?

Fricke: Görüntü direksiyonunu sık sık çevirdik, öyküye dayalı bir üslup olmasını istemedik. Geleneksel belgeseller gibi çekmedik. Burada, insanları kendilerini bulacakları ve kendileri üzerinde çalışıp yeniden doğacakları patikalara sokmaktan başka amaç yok. Tabi, burada iş yine izleyicilere düşüyor.

Magidson: Sadece hissedeceğimiz bir şey ortaya çıkarmaya çalışıyoruz. Hepimizin paylaştığı, hayatın özünüyle bağlantısı olan bir şey amaçladık. Herkesin, onun bir parçası olduğunu bilmesini, hissetmesini istediği bir dil.

Her bir görüntü arasında, hem fiziksel, hem de sosyal olarak, dağlar kadar fark var. Günlük hayatta karşılaşmadığımız bu görüntüleri, bu yerleri nereden, nasıl buluyorsunuz?

Fricke: *Youtube*'dan. *Youtube* en iyi arkadaşımız.

Magidson: Tüm ekibi ve ekipmanımızı, gerçekten üzerinde çalışmadığımız, güçlü bir çekim hedefi listemizin olmadığı bir yere götürmüyoruz tabiki. Ama, bazı anlar oluyor giderken hakkında bilmediğiniz şeyler görüyorsunuz. Bu da bunun büyük bir parçasını oluşturuyor.

Fricke: Mesela, hapisanede, tüm vücudu mürekkepli kalemle dövme yapılmış bir çete üyesi vardı. Onun Los Angeles'daki dairesinin önünde; lense bakacak yeni suretler arayışında nereye gideceğimizi düşlerken, adamın karısı kucağında bebeğiyle geliverdi. İnanılmaz bir andı. Bebek, dövmeli babasına döndü, yaklaştı. Hemen ekipmanımızı kurulabildiğimiz kadar hızlı kurduk. Adam bebeğiyle oynamaya devam etti. O an söyleyenecek bir söz yoktu. Bu işte, o tatlı kazalardan biriydi.

Bu filmin diğerlerine nazaran, insanla daha alakalı olduğunu söylediniz. Portreler de bunu gösteriyor zaten. Peki, onları da böyle tesadüfen mi buldunuz yoksa bir planınız var mıydı?

Fricke: Portreler, kameranın karşısında çekildi ve aslında sadece göz kırpmadan lense bakmaları istendi. Göz kırpanlar, sayılmayacaktı: Geisha'nın çekimindeki gibi. O bir profesyoneldi, onu kiraladık. Ama çekimin en tatlı yerinde, ışık ve makyajdan dolayı, gözyaşı salıverdi. Sadece düşünüyordum. Tanrım dedim, bu kız gerçekten ondan istediğini mi yapıyor. Kamera şimdi, seyirciyi onun gözyaşına ve gözyaşını tutmaya çalışmasına götürüyordu.

Böyle sanat projelerinde işin en zor kısımlarından biri nerede duracağını bilmektir. Siz nasıl bildiniz?

Fricke: Bu resim yapmak gibi bir şey. Haklısın, sadece devam edersin. Belki para saçıyorduk ama bilmiyorum devam edebilirdim aslında.

Magidson: Filmler insanın hayatında büyük yer kaplar. Ailenle, herşeyinle... Mesela, benim için, *Baraka* bittiğinde, bunu kesinlikle bir daha yapamayacağımı düşündürmüştü. Bu iş, tamamlanana kadar üzerinden atamayacağın, ateşten bir gömlek giymek gibiydi.

Fricke: Bu iş biraz farklı, bu projeler... Çok fazla emek demek.

Tüm bu zahmetten sonra şimdi, pişman olduğunuz bir şeyler var mı?

Fricke: Kuzey Kore. Halen orayı düşünüyorum.

Magidson: İki yıl boyunca oyun ve gösterileri çekmeye çalıştık. Aslında harika olacaktı. Ama olmadı, yapamadık. Yaklaştık ama olmadı. Birleşmiş Milletlerle çalışıyorduk, Amerikalı olmak bizi çoktan iki sıfır geriye düşürmüştü.

Fricke: Orada bir hazine yatıyor. Yaptıkları harika bir şey ve batı bunu daha görmedi. Ama Kuzey Kore bir yere gitmiyor ya.

Magidson: Belki bir dahaki filme...

EK 3

Samsara sahne arkası fotoğrafları



Samsara (2011)

(http://www.barakasamsara.com/sites/default/files/styles/largest_orig_900/public/ron_ladakh_hg.jpg)



Samsara (2011) Nemrut (Türkiye)

(http://www.barakasamsara.com/sites/default/files/styles/largest_orig_900/public/mt_nemrut_II_0.jpg)

EK 4

TEZDE ANILAN FİMLER

Film: *À bout de souffle (Serseri Aşıklar)*
Yönetmen: Jean Luc Godard
Yıl: 1960

Film: *Alexander Nevsky*
Yönetmen: Sergei M.Eisenstein
Yıl: 1938

Film: *Anima Mundi*
Yönetmen: Godfrey Reggio
Yıl: 1992

Film: *Ayna*
Yönetmen: Andrei Tarkovski
Yıl: 1975

Film: *Baraka*
Yönetmen: Ron Fricke
Yıl: 1992

Film: *Berlin, Symphony of a Great City (Berlin Büyük Bir Kent Senfonisi)*
Yönetmen: Walter Ruttmann
Yıl: 1927

Film: *Ben Hur*
Yönetmen: William Wyler
Yıl: 1959

Film: *Bir Ulusun Doğuşu (The Birth of a Nation)*
Yönetmen: David W. Griffith
Yıl: 1915

Film: *The Battle of the Somme*
Yönetmen: J.B.McDowell, Geoffrey Malins
Yıl: 1916

Film: *Bonjour Tristess*
Yönetmen: Otto Preminger
Yıl: 1958

Film: *The Boss of it All (Emret Komutanım)*
Yönetmen: Lars Von Trier
Yıl: 2006

Film: *Bronyenosyets Potyomkin (Potemkin Zırhlısı)*
Yönetmen: Sergei M. Eisenstein
Yıl: 1925

Film: *Cathy Come Home*
Yönetmen: Ken Loach
Yıl: 1966

Film: *Cool Face*
Yönetmen: Alberto Cavalcanti
Yıl: 1935

Film: *Chronique d'un été (Bir Yaz Kroniđi)*
Yönetmen: Jean Rouch ve Edgar Morin
Yıl: 1960

Film: *Chronos*
Yönetmen: Ron Fricke
Yıl: 1985

Film: *Chungking Express*
Yönetmen: Wong Kar Wai
Yıl: 1994

Film: *Culledon*
Yönetmen: Peter Watkins
Yıl: 1964

Film: *Citizen Kane (Yurttaş Kane)*
Yönetmen: George Orson Weles
Yıl: 1941

Film: *Çiđlik*
Yönetmen: Michelangelo Antonioni
Yıl: 1957

Film: *De Brug (Köprü)*
Yönetmen: Joris Ivens
Yıl: 1928

Film: *Dr. Mabuse*
Yönetmen: Fritz Lang
Yıl: 1922

Film: *Drifters (Balıkçı Tekneleri)*
Yönetmen: John Grierson
Yıl: 1929

Film: *The 400 Blows (400 Darbe)*
Yönetmen: François Truffaut
Yıl: 1959

Film: *Empire*
Yönetmen: Andy Warhol
Yıl: 1964

Film: *Evidence*
Yönetmen: Godfrey Reggio
Yıl: 1995

Film: *Fahrenheit 9/11*
Yönetmen: Michael Moore
Yıl: 2004

Film: *Fires Were Started*
Yönetmen: Humphrey Jennings
Yıl: 1943

Film: *Four Nights of a Dreamer*
Yönetmen: Robert Bresson
Yıl: 1971

Film: *Genesis (Yaratılış Büyük Sır)*
Yönetmen: Claude Nuridsany ve Marie Perennou
Yıl: 2004

Film: *The Great Train Robbery (Büyük Tren Soygunu)*
Yönetmen: Edwin. S. Porter
Yıl: 1903

Film: *Hiroshima mon amour (Hiroşima Sevgilim)*
Yönetmen: Alain Resnais
Yıl: 1959

Film: *The Hurricane (Onaltıncı Raund)*
Yönetmen: Norman Jewison
Yıl: 1999

Film: *Hotel des Invalides*
Yönetmen: Georges Franju
Yıl: 1951

Film: *I am Trying to Break Your Heart*
Yönetmen: Sam Jones
Yıl: 2002

Film: *Ida*
Yönetmen: Pawel Pawlikowski
Yıl: 2013

Film: *İki Dil Bir Bavul*
Yönetmen: Orhan Eskiköy ve Özgür Doğan
Yıl: 2008

Film: *2001: Bir Uzay Macerası*
Yönetmen: Stanley Kubrick
Yıl: 1968

Film: *Impressionen unter Wasser*
Yönetmen: Leni Riefenstahl (Helene Berta Amalie Riefenstahl)
Yıl: 2003

Film: *The Immigrant (Göçmen)*
Yönetmen: Charles Chaplin
Yıl: 1917

Film: *In the Land of the Head Hunters (Kafa Avcıları Diyarında)*
Yönetmen: Edward S.Curtis
Yıl: 1914

Film: *Intolerance*
Yönetmen: David W. Griffith
Yıl: 1916

Film: *Ivan The Terrible (Korkunç İvan)*
Yönetmen: Sergei M.Eisenstein
Yıl: 1944

Film: *The Jazz Singer*
Yönetmen: Alan Crosland
Yıl: 1927

Film: *Jin*
Yönetmen: Reha Erdem
Yıl: 2013

Film: *Kasaba*
Yönetmen: Nuri Bilge Ceylan
Yıl: 1997

Film: *King Kong*
Yönetmen: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack
Yıl: 1933

Film: *Koleksiyoncu*
Yönetmen: Pelin Esmer
Yıl: 2003

Film: *Koyaanisqatsi*
Yönetmen: Godfrey Reggio
Yıl: 1982

Film: *Köprüdekiler*
Yönetmen: Aslı Özge
Yıl: 2009

Film: *Kuhle Wampe oder Wem gehört die Welt?*
Yönetmen: Slatan Dudow
Yıl: 1932

Film: *Ladri di biciclette (Bisiklet Hırsızları)*
Yönetmen: Vittorio De Sica
Yıl: 1948

Film: *The Last Valley (İntikam Kılıcı)*
Yönetmen: James Clavell
Yıl: 1971

Film: *The Last Waltz*
Yönetmen: Martin Scorsese
Yıl: 1978

Film: *La terra trema (Yer Sarsılıyor)*
Yönetmen: Luchino Visconti
Yıl: 1948

Film: *Le peuple migrateur (Kuşlar Kanatlı Uygarlık)*
Yönetmen: Jacques Perrin, Jacques Cluzaud, Michel Debats
Yıl: 2001

Film: *Let's Spend the Night Together*
Yönetmen: Hal Ashby
Yıl: 1982

Film: *Lorenzo's Oil (Lorenzo'nun Yağı)*
Yönetmen: George Miller
Yıl: 1966

Film: *Los Olvidados*
Yönetmen: Luis Buñuel
Yıl: 1950

Film: *Louisiana Story*
Yönetmen: Robert J. Flaherty
Yıl: 1948

Film: *L'ours (Ayı)*
Yönetmen: Jean Jacques Annaud
Yıl: 1988

Film: *LBJ (Lyndon Baines Johnson)*
Yönetmen: Santiago Alverez
Yıl: 1968

Film: *Man of Aran (Aranlı Adam)*
Yönetmen: Robert J. Flaherty
Yıl: 1934

Film: *Man with a Movie Camera (Kameralı Adam)*
Yönetmen: Dziga Vertov
Yıl: 1929

Film: *Masculin Féminin (Erkek-Dişi)*
Yönetmen: Jean Luc Godard
Yıl: 1966

Film: *Melancholia (Melankoli)*
Yönetmen: Lars Von Trier
Yıl: 2011

Film: *Metallica: Some Kind of Monster*
Yönetmen: Joe Berlinger, Bruce Sinofsky
Yıl: 2004

Film: *Microcosmos*
Yönetmen: Claude Nuridsany ve Marie Perennou
Yıl: 1996

Film: *Moebius*
Yönetmen: Kim Ku Duk
Yıl: 2013

Film: *Moana*
Yönetmen: Robert J. Flaherty
Yıl: 1926

Film: *Mon Oncle Damerique*
Yönetmen: Alain Resnais
Yıl: 1980

Film: *Nanok of the North (Kuzeyli Nanook)*
Yönetmen: Robert J. Flaherty
Yıl: 1922

Film: *Naqoyqatsi*
Yönetmen: Godfrey Reggio
Yıl: 2002

Film: *No End in Sight*
Yönetmen: Charles Ferguson
Yıl: 2007

Film: *North Sea*
Yönetmen: Harry Watts
Yıl: 1938

Film: *North by Northwest (Gizli Teşkilat)*
Yönetmen: Alfred Hitchcock
Yıl: 1959

Film: *Nostalghia*
Yönetmen: Andrei Tarkovsky
Yıl: 1983

Film: *Notorious*
Yönetmen: Alfred Hitchcock
Yıl: 1946

Film: *Oceans*
Yönetmen: Jacques Perrin, Jacques Cluzaud
Yıl: 2009

Film: *Olympia*
Yönetmen: Leni Riefenstahl (Helene Berta Amalie Riefenstahl)
Yıl: 1938

Film: *Ona Dair Bildiğim İki-Üç Şey*
Yönetmen: Jean Luc Godard
Yıl: 1967

Film: *11'e 10 kala*
Yönetmen: Pelin Esmer
Yıl: 2009

Film: *Pechki-lavochki*
Yönetmen: Vasili Shukshin
Yıl: 1972

Film: *Pieta (Acı)*
Yönetmen: Kim Ku Duk
Yıl: 2012

Film: *Powaggatsi*
Yönetmen: Godfrey Reggio
Yıl: 1988

Film: *Psycho (Sapık)*
Yönetmen: Alfred Hitchcock
Yıl: 1960

Film: *Rasa Yatra*
Yönetmen: Param Tomanec
Yıl: 2012

Film: *Regen (Yağmur)*
Yönetmen: Joris Ivens
Yıl: 1929

Film: *Rien que les heures (Sadece Saatler)*
Yönetmen: Alberto Cavalcanti
Yıl: 1927

Film: *The River*
Yönetmen: Pare Lorentz
Yıl: 1938

Film: *Roger and Me*
Yönetmen: Michael Moore
Yıl: 1989

Film: *Rocco e i suoi fratelli (Rocco Kardeşler)*
Yönetmen: Luchino Visconti
Yıl: 1960

Film: *Roma città aperta (Roma Açık Şehir)*
Yönetmen: Roberto Rossellini
Yıl: 1945

Film: *Sacred Site*
Yönetmen: Ron Fricke
Yıl: 1986

Film: *Samsara*
Yönetmen: Ron Fricke
Yıl: 2011

Film: *Seven (Yedi)*
Yönetmen: David Fincher
Yıl: 1995

Film: *Schindler's List (Schindler'in Listesi)*
Yönetmen: Steven Spielberg
Yıl: 1993

Film: *Seylan Türküsü*
Yönetmen: Basil Wright
Yıl: 1934

Film: *Sleep (Uyku)*
Yönetmen: Andy Warhol
Yıl: 1964

Film: *Solaris*
Yönetmen: Andrei Tarkovsky
Yıl: 1972

Film: *Songlines*
Yönetmen: Godfrey Reggio
Yıl: 1989

Film: *This is Spinal Tap*
Yönetmen: Rob Reiner
Yıl: 1984

Film: *Stachka (Grev)*
Yönetmen: Sergei M. Eisenstein
Yıl: 1925

Film: *Staroye i novoye*
Yönetmen: Sergei M. Eisenstein
Yıl: 1929

Film: *Thirty-Nine Steps (39 Basamak)*
Yönetmen: Alfred Hitchcock
Yıl: 1935

Film: *Tri Pesnio Leninye (Lenin'in Üç Şarkısı)*
Yönetmen: Dziga Vertov
Yıl: 1934

Film: *Triumph of the Wall (İradenin Zaferi)*
Yönetmen: Leni Riefenstahl (Helene Berta Amalie Riefenstahl)
Yıl: 1935

Film: *Umberto D*
Yönetmen: Vittorio De Sica
Yıl: 1952

Film: *Umut*
Yönetmen: Yılmaz Güney
Yıl: 1970

Film: *Un Chien Andalou (Endülüs Köpeği)*
Yönetmen: Luis Buñuel
Yıl: 1950

Film: *Üç Küçük Domuz*
Yönetmen: Burt Gillett
Yıl: 1933

Film: *Vertigo*
Yönetmen: Alfred Hitchcock
Yıl: 1958

Film: *V for Vendetta*
Yönetmen: James Mc Teigue
Yıl: 2005

Film: *The War Game*
Yönetmen: Peter Watkins
Yıl: 1965

Film: *What's Happening! The Beatles in the USA*
Yönetmen: Maysles Kardeşler
Yıl: 1964

Film: *Woodstock*
Yönetmen: Michael Wadleigh
Yıl: 1970

Film: *Won Through Merit*
Yönetmen: Eugene Nowland
Yıl: 1915

Film: *Years of the Horse*
Yönetmen: Jim Jarmusch
Yıl: 1997

ÖZGEÇMİŞ

Bariş Tolga Ekinci 1980'de İstanbulda doğmuştur. 2003'te T.C. Maltepe Üniversitesi, Radyo-TV-Sinema bölümünde lisans eğitimini tamamlamıştır. 2006'da T.C. Marmara Üniversitesinde Yüksek lisansını bitirmiştir. 2003-2006 yıllarında kısa filmle ilgilenmiş ve ödüller almıştır. 2005-2007 yılları arasında özel bir kurumda Avid Media Composer eğitmeni olarak çalışmış, yerel ve ulusal kanallara bilgisayarlı kurgu sistemleri eğitimi vermiştir. 2007-2011 arasında, televizyonda ve yapım şirketlerinde; kurgu ve *compositing* uzmanı olarak çalışmıştır. Avid Media Composer kurgu sistemi hakkında ilk Türkçe kitabı yazmıştır. 2011 yılından beri, öğretim görevlisi olarak görev yapmaktadır. İleri Kurgu (uygulamalı kurgu), Kurgu Kuramı ve Teknikleri ve Animasyon (*After Effects*) dersleri vermektedir.