

Sinematografi

“Sinematografin alanı ölçülemeyecek kadar genişdir,
sana sınırsız bir yaratma gücü tanır.”

Robert Bresson¹

Tartışmamıza ilk bakışta çok basit gibi görünen, ancak cevaplamaya girişince kendimizi kitaplar dolusu araştırma, kuramsal yaklaşım, ciddi görüş ayrılıkları, hatta açmazlar içinde bulacağımız bir soru ile başlayalım: Film nedir?

Şüphesiz bu soruyu şu şekilde geliştirmek mümkündür: Filmin belirleyici ve ayırt edici temel özellikleri nelerdir? Bu soruyu mümkün olan en basit biçimde cevaplamaya çalıştığımızda, filmin hareketli görüntü ve sestten oluştuğunu söylemekte bir yanlış yoktur. Ne var ki bu cevap, soruyu kapsayamayacak derecede eksiktir, ya da tersine fazlasıyla geneldir; çünkü hareketli görüntü ve sestten oluşmasına rağmen bir müzik klibine, bir televizyon şovuna, bir tartışma programına veya bir habere ‘film’ demeyiz. Dekor, mizansen, kostüm, oyunculuk gibi detayları katmadan bu soruya verilen en yaygın cevap, söz konusu hareketli görüntü ve sesin bir ‘öykü’ anlatıyor olması gerektiğidir. Cevabın kendisini dayatacak şekilde yaygın olmasının en büyük sebebi, Amerikan sinemasının öncülüğünü yaptığı ticari sinemanın, bu cevaba sıkı sıkıya sarılmış olmasıdır. Öyle ki, örneğin Joseph V. Mascelli’ye göre, sinemanın tek amacı bir öyküyü ilginç bir biçimde anlatmaktır.² Bunun yanında öykü anlatmayan bir film sinema salonlarında gösterime giremez.

1 Bresson, Robert, (1992) *Sinematograf Üzerine Notlar*, çev. N. Güngörmüş, İstanbul: Nisan, s. 45.

2 Mascelli, Joseph, V. (2002) *Sinemanın 5 Temel Ögesi*, çev. H. Gür, Ankara: İmge.

Öykü bağı güçlü olan filmler kuramsal olarak genellikle 'klasik anlatı' sineması olarak anılır ve temel ilkelerini Aristoteles'in *Poetika*'sından alır.³ Senaryo tekniğine dair yöntemler ve formüller içeren, tutarlı ve akıcı bir senaryonun nasıl yazıldığını anlatmaya girişen senaryo yazımı ile ilgili kitapların büyük çoğunluğu, Aristoteles'in 'tragedya' kavramı üzerine söylediklerini bazen doğrudan, bazen de kendi sözcükleri ile yineler. O nedenle bu tür kitapların birçoğuna göre bütün öyküler 'aslında' birbirinin aynıdır. Klasik anlatı, öykünün bir başlangıcı ve sonu olması, olay örgüsünün neden-sonuç ilişkisi içerisinde oluşturulması, karakterlerin eylemleri ile işlevlerinin olması, uyandırdığı duyguların sonucunda bir *katharsis*⁴ (arınma) yaşanması gerektiğini öğretir. Bu açıdan bakıldığında gerçekten de ticari sinemanın bütün örneklerinin aynı ayırt edici özellikler üzerinden kurulduğu görülür.

Böylece söz konusu özellikler birçok senaryo kitabında bulabileceğimiz formüller, yol haritaları, şemalar, şablonlar oluşturulmasına sebep olur. Örneğin çoğu kitap, kahramanın başını derde sokmayı önerir. Bir rastlantı kahramanı zor durumdan kurtarmamalıdır. Bu son öneri genellikle tragedya *deus ex machina*⁵ terimi ile ilişkilendirilir: Antik Yunan'ın kimi tragedya örneklerinde gökten inen doğaüstü bir güç, kurtuluşu olmayan bir açmazın içine sürüklenmiş kahramanları kurtararak tüm sorunları çözer. Aristoteles, böyle çözümlere karşı çıkararak öykü içerisindeki

3 Aristoteles, (2017) *Poetika*, çev. N. Kalaycı, Ankara: Pharmakon.

4 *katharsis* (Yun.): "Sözcük anlamıyla 'arınma' ya da 'temizlenme'ye karşılık gelen *katharsis* terimi, ilkçağ Yunan felsefesinde ruhun tutkularından, özellikle de yıkıcı tutkularından arınması anlamında kullanılmıştır... *Katharsis*'in, çağdaş estetik kuramlarını da etkilemiş olan, sanat yoluyla duyguların boşalması, kişinin estetik deneyimler aracılığıyla olumsuz duygularından arınması anlamındaki kullanımı Aristoteles'e dayanmaktadır." Güçlü, Abdülbaki, vd., (2008) *Felsefe Sözlüğü*, Bilim ve Sanat: Ankara.

5 *deus ex machina* (Lat.): makineden tanrı; makineyle indirilen tanrı. "Kimi Antik Yunan oyunlarında, olay örgüsünün düğümlendiği bir sırada, tüm güçlüklerin üstesinden gelebilecek bir kurtarıcı, bir "tanrı" ortaya çıkarılır; tanrı rolündeki oyuncu da sahneye mekanik bir aygıtla yukarıdan indirilirdi. İşte terimin kökeni Antik Yunan tiyatrosunda kullanılan bu aygıttan, bir tür düzenekten gelir: *theos ek mekhanes*." Güçlü, Abdülbaki, vd., (2008) *Felsefe Sözlüğü*, Bilim ve Sanat: Ankara.

sorunların bir dış güç tarafından değil, yine öykü içerisindeki eylem ve karakterler eliyle çözülmesi gerektiğini belirtir: “öykünün çözümünün öykünün kendisinden çıkması gerektiği açıktır.”⁶ Çatışma, iç çatışma, neden-sonuç ilişkisi gibi terimlere hemen her kitapta rastlarız. Aristoteles de tragedyanın düğüm ve çözümden oluştuğunu söylemiştir. Parçalardan birinin eklenmesi ya da çıkarılması durumunda, bütünüün değişip altüst olacak biçimde düzenlenmesi gerektiği yönündeki öneriyi neredeyse bütün senaryo yazım kitapları aynı veya başka sözcüklerle vurgular. Böylelikle nasıl senaryo yazılacağını öğretmeye girişen anlayış, çoğu zaman bizi belirli kalıplar içerisinde oluşturabileceğimiz öyküler yazmaya yönlendirmiş olur. Başka bir deyişle, tragedya yazarlığını öğretir. Tragedya yazarlığının bir film atölyesi için de verimli bir etkinlik olacağına şüphe yok. Formüllerin, şablonların gösterdiklerinden yola çıkarak bir klasik anlatı senaryosu yazmak bu atölyenin bölümlerinden birini oluşturacak. Bununla birlikte, tragedya türevi olmayan anlatıların ve anlatı olmayan filmlerin varlığına da kayıtsız kalmamalıyız. Bütün bunların yanında klasik anlatının bir eleştirisine de ihtiyacımız var. Gerek *Poetika* ve diğer anlatı çözümlemeleri, gerekse senaryo yazım biçimi, sinemanın anlatıcı yönüyle ilgili olduğundan bu konu detaylı biçimde “Anlatı” adlı bölümde inceleniyor.

Bu noktada terminolojimize bir kavram eklemek yararlı olacaktır: daha önce kullandığımız ‘hareketli görüntü’ ifadesini netleştirmenin olanaklı olduğunu belirtelim. Yirminci yüzyılın önemli filozoflarından Gilles Deleuze, Henri Bergson’un hareket üzerine tezlerini yeniden ele alarak, sinemanın bir hareket illüzyonu yarattığına dair yaygın kanıya (Bergson da bu kanıdadır) karşı çıkar.⁷ Ardışık olarak kaydedilmiş görüntülerin, yine ardışık olarak görüntülenmesi ile bir hareket algısı yaratan sinemanın, hareketsiz kasetlerle işlediğini kabul eden Deleuze, ortaya çıkan imgenin, tıpkı doğal algılanımda olduğu gibi, bir hareket yanılsamasından kurtulmuş olduğunu söyler. Başka bir deyişle, harekete dair bir yanılsama, hareket perdede (ya da ekranda) görüntülediği anda ‘düzeltilmiş’ olur. Böylelikle ortaya çıkan imge, kendisine hareketin eklendiği bir imge değildir.

6 Aristoteles, a.g.y., s. 55.

7 Deleuze, Gilles, (2014) *Sinema 1 – Hareket-İmge*, çev. S. Özdemir, İstanbul: Norgunk.