

yaşadığımız dünyayı anlamak için
anahtar kitaplar

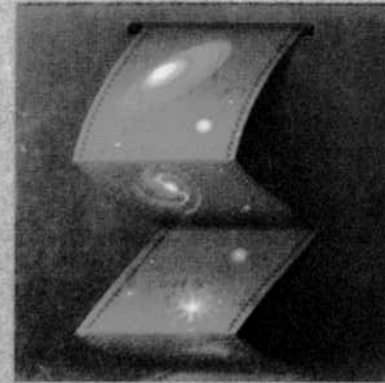
Milli Mücadele	Kemal Kahraman
Sinema Kitabı	Nezih Erdoğan
Siyasal Propaganda	J.A.C. Brown
Bilgisayar Tarihi	C.N. Taşçı - M.E. Mutlu
Freud	Erol Göka
Kemalizm	D. Mehmet Doğan
İktisadi Düşünce	Mustafa Özel
Kapitalizm	Burhan Erdem
Kentleşme	İhsan Sezal
İlerlemenin Öteki Yüzü	Ersin Balcı
Televizyon	Yusuf Kaplan
Fotoğraf	İhsan Derman
Sivil Toplum	Levent Köker
Aydınlanma Felsefesi	Ahmet Çiğdem
Enformasyon Toplumu	Nabi Avcı
Cinsiyet ve Toplum	Ali Sali
Estetik	Beşir Ayvazoğlu
Gelenek	Mustafa Armağan
Pentagon	Fikret Ertan
İslâm Konferansı Teşkilatı	Davut Dursun
Reklamcılık	Yalçın Çetinkaya
Popüler Kültür	Jean Baudrillard
Eşya-İnsan İlişkileri	Celil Güngör
Günümüzde Hıristiyanlık	Lütfullah Göktaş

KAPAK DÜZENİ: YAZELİ

Ağaç Yayıncılık

ISBN-975-346-007-4

sinema kitabı



NEZİH ERDOĞAN



ALTERNATİF ÜNİVERSİTE

2

Sinema
Kitabı

ALTERNATİF ÜNİVERSİTE

Onbeş günde bir yayınlanır



Ağaç Yayıncılık Ltd. Şti. Adına
Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
BEKİR ŞAHİN

Yayın Kurulu
NABİ AVCI
AHMET KOT
MUSTAFA ÖZEL
BEKİR ŞAHİN

Kapak ve İç düzenleme
YAZIEVI

Dizgi
BİRİM

Baskı, Cilt
ACAR

İstanbul, 15 Ocak 1992
ISBN 975-346-007-4



Bu yayının tüm hakları
Ağaç Yayıncılık Ltd. Şti. 'ne aittir.

A L T E R N A T İ F

Sinema Kitabı

Nezih Erdoğan



Ağaç Yayıncılık Ltd. Şti.

Piyerloti Caddesi, Dizdahiye Medresesi Sokağı
No : 8/B, D.6 Çemberlitaş, 34400 İstanbul
Tel : 518 59 59 Faks : 518 59 58

Ü N İ V E R S İ T E

NEZİH ERDOĞAN

1959 Eskişehir'de doğdu.

1977 Eskişehir Anadolu Lisesi'ni bitirdi.

1980 Eskişehir İTİA İletişim Bilimleri Fakültesi'nden mezun oldu.

Aynı fakültede araştırma görevlisi ve fakültenin televizyon eğitim programlarında yönetmen yardımcısı olarak çalışmaya başladı.

1984 British Council'in verdiği bir araştırma bursuyla, 1984-1985 akademik yılında, İngiltere'de East Anglia Üniversitesi'nde ziyaretçi öğrenci olarak bulundu ve sinema kuramları konusunda araştırma yaptı.

1989 "Bir Anlamlama Süreci Olarak Seyirci ve Sinema İlişkisi" başlıklı teziyle doktora ünvanını kazandı.

Goethe Institut'un verdiği bir bursla iki ay Berlin'de Almanca dil kursu gördü.

1991 Ekim'inden bu yana Bilkent Üniversitesi'nde öğretim üyesi olarak çalışmaktadır.

BİLİMSEL ÇALIŞMALARI

"Yapısal Çözümleme ve Kitle İletişimi" Olivier Burgelin, KURGU sayı : 4 (Ekim, 1981) (çeviri)

Bir Anlamlama Süreci Olarak Seyirci-Sinema İlişkisi Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir 1989 (Yayımlanmamış doktora tezi)

"Video-Art" Ankara Alman Kültür Merkezi, 20.2. 1988 (konuşma)

Enformasyon Toplumu ve Eğitim Süreçlerine Etkileri: Türk Eğitim Sistemi Açısından Yakın Geleceğin Değerlendirilmesi Nabi Avcı, Cemalettin N. Taşçı, Ülkü S. Köymen ve Deniz Derman'la birlikte (Anadolu Üniversitesi, Eğitim, Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı: Eskişehir, 1989)

"Bilgisayar Eğitimi Üzerine Düşünceler" Cemalettin N. Taşçı ve Nüket Karagülle ile birlikte, TBD 7. ULUSAL BİLİŞİM KURULTAYI (Ankara: Türkiye Bilişim Derneği Yayınları, 1988)

Alternatif Üniversite kitapları, kültürel hayatın her kesiminin ilgileri düşünülmüş olarak tasarlandı.

Yerleşik üniversitenin Batı'da ve bizde açıkça görülen tek boyutluluğuna karşılık,

Alternatif Üniversite, çoğulcu ve eleştirel bir yaklaşımı hedefliyor.

Dolayısıyla, büyük ölçüde tercümeye dayanan yerleşik üniversite anlayışına ve yerleşik kültürel havaya daha sorgulayıcı farklı bir boyut kazandırmak, Alternatif Üniversite kitaplarının önde gelen özelliği olacak.

Alternatif Üniversite kitaplarının bir diğer önemli hedefi de, kurumsal eğitimle halk arasındaki kopukluğu mümkün olduğunca gidermeye çalışmak... Bilimin ve kültürün, sadece yerleşik kurumsal eğitimin tekelinde olduğu yanılışmasını aşmak için, Alternatif Üniversite kitapları uygun bir ortam hazırlayacak.

*Kitle iletişim araçlarının yol açtığı tabirbat
nedeniyle, bu anahtar kitaplar, herkesin, her yerde,
kolayca ve kısa sürede okuyabileceği boyutlarda
hazırlandı. Batıdaki ve bizdeki benzerlerinden farklı
olarak, bu kitaplarda-gerekli oldukça-
görsel malzeme kullanmaktan da kaçınmayacağız.*

*Onbeş günde bir yayınlanacak olan
Alternatif Üniversite kitapları insanoglunun
ilgi duyduğu hemen her konuyu kapsayan
bir yelpaze çizecek. Böylece, bu dizinin kitaplarını
düzenli bir biçimde izleyenler, aynı zamanda,
kendi uzmanlık alanlarının yol açtığı
ufuk daralmasından da kurtulma imkanına
kavuşacaklar.*

Ağaç Yayıncılık

İÇİNDEKİLER

9

Önsöz

13

Teknik/Teknoloji/İdeoloji:
Kısa Bir Tarihçe

33

Görüntü/Mekan/çerçeve

55

Sanat/Endüstri :Sinema Kurumu

67

Ölümün ve Hayatın Pornografisi:
Sinemanın Suçları

79

Bugünden Yarına Sinema

93

Bibliyografya

ÖNSÖZ

Son yıllarda, sinemaya ilişkin kitapların sayısında bir artış göze çarpıyor; sinema insanların anıları, yönetmen ve senaristlerden öğütler, bilgiler, ünlü filmlerin öyküleri. Diğer yandan, akademik çevrelerde sürdürülen kuramsal ve araştırmaya dayalı çalışmaların sonuçları tek tük yayın dünyasına yansımaya başladı. Ne var ki, sinemayla ilgilenenler için dengeli ve yeterli bir kaynak birikiminin oluştuğu söylenemez; literatürü izlemek şöyle bir dursun, düzenli olarak çıkan bir sinema dergimiz yok henüz, sinema kitaplarının seçim ve yayımının da bir program izlemediğini gözlemek mümkün. Bu koşullarda, bir başka sinema kitabı neyi amaçlıyor olabilir?

Bu kadar genel bir başlıkla, bu kitap, elbette konu üzerinde mümkün herşeyi söylemenin peşinde değil. Öncelikle sinemanın bir kılavuz, bir harita gerektirdiğini imâ ediyor. Seyircinin, sinemaseverin, ne ad verirsiniz verin sinemayla ilgilenen insanın kendi kendini yönlendirmek için bir bilgi ve birikim donanımına ihtiyacı olduğu varsayımından hareket ediyor. Böylesi bir girişim, ilk bakışta gereksiz gibi

görülebilir. Televizyonun yanısıra, sinema da, bizimle o kadar doğrudan bir ilişki içinde ki, bir bilgilenme ihtiyacının kendini belli etmesi güçleşiyor. Perdeden gelen görüntü ve seslere anlam verebildiğimiz ve filmin anlattığı öyküyü fazla bir güçlük çekmeden izleyebildiğimiz sürece, sinemayla ilişkimizde bir sorun olmadığını varsayıyoruz. Filmleri değerlendiriyoruz; onlar hakkında düşünüyor ve konuşuyoruz. İlke olarak, sinemaya gitmeyi reddedenler de olabilir. Tercihler ne olursa olsun, bir değerler sistemine dayanarak hareket ediyoruz. Ancak, sözkonusu değerler sisteminin "mahiyeti"ne ilişkin ne biliyoruz? Bunu sinemanın mahiyetiyle nasıl bağdaştırıyoruz? Bağlı olarak, sinema hakkında hangi kelimelerle düşünüyoruz ve düşüncelerimizi hangi düzen içinde bir araya getiriyoruz?

Yukarıda da belirttiğimiz gibi, sinema hakkında söylenmesi mümkün herşeyi söylemekten çok, bir düşünce çerçevesi oluşturmayı deniyor elinizdeki kitap. Çerçeve tartışılabilir; çizdiği sınırlar, işaret ettiği duraklar değiştirilebilir. Bunu yapmak için sadece zemin sağlamış olmak bile yabana atılmayacak bir adımdır.

Birinci bölümde, sinemanın kısa bir tarihçesi alışılmış bir başlangıç olacak, üstelik sinema tarihi üzerine yeterince kaynak bulmak mümkün. Bununla birlikte, bu kitaptaki tarihsel bakış, benzerlerinden biraz farklı olarak, kronolojik bir sıra ya da tarihsel verileri belli bir düzende aktarma kaygısı taşıyor, daha çok sinemanın bizim için taşıdığı anla-

mın nasıl oluşmuş olabileceğini soruşturuyor. Burada bizim için, geçmişten bugüne, tekniğin, teknolojinin ve ideolojinin bir araya gelişinin izleri önemli.

İkinci bölüm, kitabın genel yapısından biraz ayrı bir karakterde. Hem diğer bölümlerden daha uzun, hem de yer yer kamera, çerçeve gibi sinemanın teknik ayrıntılarını içeriyor. Film yapımcılığıyla ilgilenenler, daha iyi bir kaynak buluncaya kadar bölümün ilgili yerlerine başvurabilirler. Teknik konular ilk elde sıkıcı ve kitabın genel çerçevesi içinde aykırı görünebilirler. Oysa sinemanın anlamını, biraz daha iddialı bir ifadeyle, özünü kavramamızda maddî alt yapısının tanınması gözardı edilemez. Bölümün sonunda yeralan, kameranın ve görüntü çerçevesinin seyircinin zihinsel mekanizmalarıyla ilişkisi üzerine tartışmamızı bu ön bilgiler üzerine oturtuk.

Sinema birden fazla alanın çakıştığı bir mecran. Onu sadece bir sanat olarak görmek isteyenler, bütüncül bir bakışa uzak düşmekle kalmıyor, sinema dolayısıyla sanat hakkında bilgilenmenin yolunu da tıkıyor. Üçüncü Bölümün konusu, sanatsal bir anlatım aracı ve bir endüstri olarak sinema kurumunun oluşumu, işleyiş biçimi. Ayrıca son olarak, sinemaya ve dolayısıyla sanata ilişkin yargılarımızın temeline, yine kurumsallık bağlamında eleştirel bir bakış getiriliyor.

Dördüncü bölümde, film izleme etkinliğinin doğası üzerine bir tartışma yeralıyor. Film denen kurmaca gerçeklikte, dolaylı yaşantıların anlamı ve

gerçekliği algılayışımızdaki payı nedir? Bölümün gündeme getirmeye çalıştığı sorun, filmin ve film izlemenin sanıldığı kadar masum olup olmadığı.

Son bölüm iki kesimden meydana geliyor. İlkinde sinemanın geçirmekte olduğu dönüşüm üzerine rastgele izlenimler yer alıyor. Sinemanın geleceği, spekülasyona açık bir konu, yine de bugünden yarına sinemanın ilerlediği yol için bir-iki söz söylemek mümkün. İkinci kesimde ise, Türk sinemasının özellikle endüstriyel yanı ele alındı ve kurumsallaşmasının önemi vurgulandı.

Başta da belirttiğimiz gibi, elinizdeki kitap, sinemaya ilişkin bütün konuları etraflıca tartışmak ve son sözü söylemek kaygısını gütmüyor, belki de iddialı olduğu tek konu, eksiklikleri ve tartışmalı yargılarıyla tamamlanmayı bekliyor olması.

Tarihi dönüm noktalarıyla anlama eğilimindeyiz. İnsanlığın, artık hiçbir şeyin eskisi gibi olmadığı bir noktaya geldiğine inandığımız kilometre taşları saptar ve hakim tarih anlayışının ilerleme ya da çöküş gibi terimlerini bunlar sayesinde kavramaya çalışırız. Sinema için de biçilmiş dönüm noktaları var. Bunlar daha çok onun 'tescil'ine başka bir deyişle ortaya konup kabul edilmesine ve yaygınlaşmasına ilişkin öyküler. Bununla birlikte, biraz ilerde anlatacağımız bu öykülerin ardında, zengin bir zihinsel tasarım birikimi bulunuyor. Yüzyıllar öncesinde, bir model olarak sinemanın tasarlanmış olduğunu görebileceğimiz bir çok örnek var elimizde. Söz konusu modeller oluşturulurken, doğrudan bugünkü haliyle sinemanın amaçlandığını ileri sürmüyoruz elbette. Yine de benzerlikler oldukça şaşırtıcı ama daha da önemlisi, sinemanın özünü anlamamıza yardımcı olacak noktalara işaret etmeleri. Örneğin Eflatun, gerçekte değil sinema, herhangi bir gösteri sanatını bile anmaksızın felsefesini açıklamakta kul-

landığı mağara metaforunu tasvir ederken, hem sinemanın bir aygıt/ortam olarak ilkelerini sergilemiş hem de günümüzde sinemanın mahiyetiyle ilgili verimli tartışmalara neden olacak ipuçları vermişti. Sinemaya zemin hazırlamış düşünsel kaynakların tümünü burada vermemize imkan yok. Bu konu üzerinde sadece onun mahiyetine ilişkin bir kavrayış kazanmamıza yetecek kadar duracağız.

Eflatun. -"Bütün felsefe Eflatun'a bir dipnottur. "Bu söz, her halde, felsefenin, hâlâ Eflatun'un tanımlamış olduğu sorunsalı hedef aldığı anlamına geliyor. Sorunsalın anahtar kelimelerini, gerçek (ya da "hakikat") ve gerçeklik olarak sıralayabiliriz. Eflatun, Devlet(1) adlı eserinde, kabaca, içinde yaşadığımız dünyanın gerçek olmadığını, bunun algılarımızın yarattığı bir yanılsama olduğunu savunurken, içinde, doğduklarından beri zincirlenmiş vaziyette mahpusların yaşamakta olduğu bir mağarayı tasvir eder. Mahpuslar kımıldamaksızın, yüzlerini mağaranın bir duvarına, arkalarını ise mağaranın ışık alan girişine dönmüşlerdir. Arkalarında, yüksek bir yerde bir ateş yanmaktadır. Mahpuslarla ateş arasındaki bir yoldan, ellerinde insana ve hayvana benzer kuklalar taşıyan insanlar geçmekte, bu nesnelerin gölgeleri, mahpusların önündeki duvara düşmektedir. Konuşmalar da, yine aynı duvarda yankılanmakta, böylece, seslerin, kuklaların gölgelerinden geldiği izlenimi doğmaktadır. Mahpuslar, arkalarına dönüp bakamadıkları için gölgeleri gerçek nesneler olarak düşünmekte, seslerin de, gölgelerden çıktığını sanmaktadırlar: "Görünen dünya, mağara zindanı ol-

sun. Mağarayı aydınlatan ateş de güneşin yeryüzüne vuran ışığı. Üst dünyaya yokuş ve yukarıda seyredilen güzelliklerde, ruhun düşünceler dünyasına yükselişi olsun."

Eflatun'un felsefesinin özünü anlattığı bu sözler, başka bir açıdan da, sinemada seyircinin durumunu çağrıştırmaktadır. Seyirci de, karanlıkta, bir koltukta bir perdeye dönük durumda oturmakta, arkasında, yüksekte gelen bir ışığın karşısındaki perdeye vuruşunu izlemekte ve en önemlisi, gerçeklikle, Eflatun'un betimlediği türden bir ilişkiye girmektedir. Sinema, daha önce değindiğimiz malzemeleri kullanarak bir gerçeklik izlenimi yaratır, seyirci de yarı uyanık yarı uyur bir bilinç durumunda, kendisini karşısında akan ses ve görüntülere bırakır. Pek çok sinema yazarı (Jean-Louis Baudry, Stephen Heath, vb.), sinemayı açıklarken, Eflatun'un mağara metaforuna başvurma ihtiyacını hissetmiştir. Sinema salonunda, perdeden gelen ses ve görüntü, gerçekliğin kendisi olmaktan çok, onun bir çeşit gölgesidir. Ancak, Eflatun'un anlatımına dayanarak, eğer "hakikat"ın kendisine doğrudan erişme olanağımız yoksa, gölgelere ve yankılanan seslere bakarak, ona ilişkin bir izlenim edinebiliriz. Aslolan, mahpusların, önlerinde cereyan edenlerin kendi içinde fazla bir önemi olmadığını ayırdına varmaları, onların hakikate "işaret" ettiklerini görmeleridir. Sinemada da, benzeri biçimde, ses ve görüntüler, gerçekliğe işaret eden anlamlı bir sistem oluşturur. Tanımlamaya çalıştığımız bu alan, sinema göstergebiliminin konularından biridir. Şimdilik, bizim için önemli olan, Efla-

tun'un çizdiği mağara ile mahpusların tasarımı ve sinema ile seyircilerin tasarımlarının yapısal benzerlikler taşımalarıdır. Yapısal benzerlik, bilinç durumu, gerçekliğin algılanışı ve gerçekliği temsil eden işaret sistemlerini (gölge-ses: : sinematografik görüntü-ses) de kapsamaktadır. Şematik olarak, bu benzerliği şöyle özetleyebiliriz:

mağara : : sinema salonu

mahpus : : seyirci

arkadan gelen ışık : : projektör

mağara duvarı : : sinema salonunun duvarı (perde)

gölge ve yankılanan ses : : sinematografik ses ve görüntü

Gölge Oyunu. - Son Karagöz gösterilerine yetişmiş olanlar hatırlayacaktır: "Hayalî" ünvanlı sanatçı, işlenmiş deriden bir perde gerer, yine deriden yapılma, stilize insan, hayvan, eşya ve fantastik yaratıkları temsil eden suretleri perde arkasında, bütün konuşmaları, müzikleri ve efektleri kendisi yaparak mum ışığında oynatır. Seyirci perdenin önünde durur ve perdenin arkasındaki hayalîyi görmez. Bununla birlikte, suretleri hareket ettirenin hayalî olduğu bilinir, daha doğrusu seyirciye hissettirilir. Perde, suretlerin belirdiği ve olayların tanımlandığı çerçevedir. Olayların "gösterildiği" değil de "tanımlandığı" dememizin nedeni, kimi eylemlerin çerçeve dışında meydana gelmesi ve seyircinin bunu çıkarsamayla kavramasıdır.

Diğer yandan, gölge oyununu, sinema için olduğu kadar televizyon için de bir model gibi görmemiz mümkündür. Sinemada, seyircinin arkasında, yüksek bir noktadaki projektörden gelen ışık perdeye vurur ve seyirciye yansır. Televizyonda ise ışık, Karagöz perdesinde olduğu gibi aygıtın içinde üretilir ve doğrudan seyirciye iletilir. Yanısıra, perdenin boyutlarıyla televizyon ekranının boyutları benzeşir.

Çin'den çıktığı sanılan gölge oyununa ilişkin bir söylentide, imparatorun karısının ölümüne duyduğu üzüntüyü hafifletmek isteyen Şav-Wöng adlı bir Çinli'nin yaptıkları anlatılır: sarayın bir odasına gerilen beyaz bir perdenin arkasından geçirdiği kadının perde üzerine düşen gölgesini, Şav-Wöng, imparatora karısının hayali olarak sunar. Sonradan insanların yerini, deriyle şekillendirilmiş tasvirler almıştır. Türk folklorunda önemli bir yeri olan Karagöz de, rivayete göre, benzeri bir olaydan kaynaklanmaktadır: Sultan Orhan zamanında, Bursa'da bir camii inşaatında çalışan Karagöz ve Hacivat adlı iki duvarcı, nükteli konuşmalarıyla işçileri etraflarına toplayıp işi aksatınca sultan tarafından öldürtülürler. Zamanla yaptığından pişmanlık duyan sultanın acısını hafifletmek için, Şeyh Küşteri adlı biri, bir perde kurar, Karagöz ve Hacivat'a benzeyen tasvirlerini oynatarak, onların konuşmalarını tekrarlar. Bu iki söylentinin gerçek olup olmadığını bilemiyoruz, bizim için daha çok, ikisinin de, arkasında benzer ihtiyaç ya da arzuların bulunuyor olması önem taşıyor. Değer verilen bir varlık yitirilince, onu temsil e-

den başka bir değerin ortaya çıkışı, sanatın meşruiyetini sağlayan süreçlerden biridir. Sorun, ortaya konan bu yeni değerin, eksikliği duyulan değerin yerini tutmayı amaçlayıp amaçlamadığıdır. Çinli imparator, perde arkasından geçirilen kadın gölgesini gördüğünde, gerçekten karısına duyduğu özlem dinmiş miydi? Bir iddia, cansız varlıkları canlandırmak arzusu olarak bilinen animizm'in, bu türden oyunlara kaynaklık ettiği şeklindedir.(2) Bununla birlikte, **animizm**'in tek başına, en azından bu tanımla, bu türden performans biçimlerinin mahiyetini açıklayabileceği şüphelidir. Karagöz oyunlarının açılışında, değişik semailer okunur. Bu semailer, Karagöz oyunlarının tasavvufi özüne ilişkin ipuçları verir: Şeyh Küşteri, oyunu kurarken, perdeyi dünyaya benzetmiştir. Anlayan için oyun ders verici niteliktedir. Ancak, perdenin arkasındaki mum sönerse, görüntü kaybolur. Bu da, dünyanın sürekli olmadığını, faniliğini gösterir:

Sönünce şem eşhâs-ı suver nâbûd olur birden
Cihan bî-bakaa olduğuna işte işaretir
(Mum sönünce, suretten kişiler yok olur
İşte bu dünyanın sürekli olmadığına işaretir)

Tasavvuf öğretisinden açık ve örtülü izler taşıyan **Karagöz**, sahnelediği öyküler bir yana, bir aygıt olarak, gerçeklik sorunu üzerine yapılanmıştır, başka bir deyişle, Marshall McLuhan'ın ünlü sözünü

hatırlayacak olursak ("mesaj mecranın kendisidir"), temel mesajını bizzat, onu oluşturan öğelerin (ışık, suret, perde, vb.) kuruluş ve seyircinin aygıt içinde konumlanış biçimiyle vermektedir. Her oyunun sonunda Hacivat'ın Karagöz'e "Yıktın perdeyi eyledin viran; varayım sahibine haber vereyim heman" demesi, bu bağlamda, düşünsel zemini sağlayan tasavvufî öğreti çerçevesinde anlam kazanmaktadır. Göstergebilim, gösterge (işaret) kavramını, "bir şeyin yerine duran herhangi başka birşey" olarak tanımlar. Gösterge, gösterdiği nesnenin yerini tuttuğu iddiasında değildir. Görüntüler, başka "şey"lerin yerine durur ve onlara işaret ederler. Ancak işaret etiketleri ile aralarındaki bağı kurabildiğimiz sürece önem ve anlam taşırlar.

İnsan ruhu üzerine önerilen modellerden biri de, onun sürekli bir eksiklik duyduğunu, yönelimlerinin de eksikliği giderme ihtiyacı tarafından belirlendiğini belirtir.(3) Görüntü, dile gelmeyen ihtiyacı tanımlar, onu şiddetlendirir ya da ona bakını geçici olarak oyalar. Karagöz ve ona kaynaklık eden gölge oyunları, dünyayı temsil eden perdedeki görüntülerin "sahici" olmadığını ve dolayısıyla içinde yaşadığımız dünyanın da, Eflatun'un tezini doğrulayacak biçimde, gerçek olmayan, aşılması gereken bir varlık alanı olduğunu imâ eder.(4) Ancak, varlık alanı yalnız onun üzerinden aşılabilir.

Elbette, sinemanın, güçlük yönünden benzerlikler taşımasına karşın, gölge oyunundan köklü biçimde ayrıldığı noktalar vardır. Gölge oyunu, an-

latmaya çalıştığımız gibi, doğu düşüncesinden izler taşırken, sinema, nihaî analizde batı düşüncesinin gelişimini yansıtır. En önde gelen özelliği ise, teknolojik yapısında rönesansla birlikte belirginleşen bakışı barındırıyor olmasıdır.

Rönesans. -Batı uygarlık tarihinde rönesansla başlayan dönüşüm aynı zamanda, doğudan köklü bir kopuşu da haber verir. İnsanın birey olarak algılanışı da rönesansla başlar.(5) Bir dünya görüşü olarak birey anlayışı, dünyaya bakışı da belirledi. Bunun yansımalarını, batı sanatında, özellikle resimde görebiliriz. Gombrich, "Ufukta kayboluncaya dek gerileyen ünlü ağaç dizisini hiç bir klasik sanatçı çizemezdi."(6) diyor. Perspektif, artık resimde vazgeçilmez bir unsur haline gelmişti: dünya, bireyin bakış açısından (perspektifinden) resmediliyor, çerçeve içindeki nesnelerin birbirlerine göre konumu perspektifin kurallarına göre düzenleniyordu. Bu, gerçekliğin başka bir biçimde resmedilmesinden çok, başka bir gerçekliğin kurulması anlamına gelir. John Berger'e göre

Geleneklere uyularak bu görünümlere gerçek denmiştir. Perspektif bir tek gözü, görünen nesneler dünyasının merkezi yapar. Herşey sonsuzluktaki kayma noktası gibi gözün üstünde toplanır. Görünenler dünyası seyirciye göre bir zamanlar evrenin Tanrı'ya göre düzenlendiği biçimde düzenlenmiştir.(7)

Bu sözlerin hemen ardından Berger, fotoğraf ve özellikle sinemanın söz konusu merkezi ortadan kaldırdığını ve dolayısıyla perspektif anlayışının değiştiğini ileri sürse de, kameranın perspektifi meşru-

laştıran, pekiştiren bir aygıt olarak görülmesi gerektiğini savunabiliriz. Kamera gözün yerini tutar ve tek bir insanın bakış açısından mizansen (mis-en-scene: kameranın karşısında olup biten herşey) "görüp" kaydeder. Görmek sözünün tırnak içinde verilmesinin nedeni, daha ileride ayrıntılarıyla görebileceğimiz gibi, kaydedilen gerçekliğin, kameranın karşısındaki görünen nesneler dünyasının kendisi olmadığını vurgulamaktır. Görünen nesneler dünyasını algılamamanın ve göstermenin (kültürden kültüre değişen) çeşitli biçimleri vardır ve bizim bugün sinemada izlediğimiz bunlardan ancak biridir. Ne var ki, gerçekliğin bizim bir kurgumuz olduğu anlayışı yerine, bize kabul ettirilmiş olanı "verili", başka bir deyişle mutlak ve tek olarak görme eğilimindeyiz. Doğunun görsel sanatlarında farklı bir perspektif anlayışının hakim olmasının nedeni, gerçekliği resmetmedeki yetenekten çok, farklı bir dünya görüşü ve dolayısıyla insan kavrayışıdır.

Perspektife ilişkin bir başka konu da, çerçeve ve perdedir. Leonardo da Vinci, çerçevenin perspektif için temel bir unsur olduğunu şöyle anlatıyordu: "Perspektif, bir yerin (ya da nesnelerin), üzerine arkasındaki nesnelerin çizildiği oldukça saydam bir pencereden görülmesinden başka birşey değildir."(8) Söz konusu pencereyi, Stephen Heath, hem film karesi (ya da çerçevesi) hem de filmi izlediğimiz perde olarak niteliyor. Daha ileride göreceğimiz karanlık kutu (camera obscura) uygulamalarıyla birlikte bu adımlar (çekim sırasında) ışıkla resim çizen bir aygıt olarak kameraya ve (sinema sa-

lonunda) ışığı perdeye vuran aygıt olarak projektöre yönelmişlerdir. Kamera ve projektör prensipte birbirlerine çok yakındır. İlk uygulamalarda, kamera aynı zamanda projektör olarak da kullanılabilirdi. Endüstriyel stratejilerin, teknoloji kullanımında işlevlerin bölünmesini zorunlu kılması, sinemanın da, birbirinden kopuk gibi görünen süreçlere ayrılmasına neden oldu.

Bugünkü haliyle sinemanın ortaya çıkış tarihi, Lumiere kardeşlerin ilk gösteriyi gerçekleştirdikleri, 28 Aralık 1895 olarak bilinir. Paris'in Capucine Bulvarı'ndaki Grand Cafe'de, normalden hızlı ve kırpışan görüntüler karşısında seyircilerden biri yanındakine, 'işte bu, evrensel dilin icadı' der. Sunulan icadın adı **cinematographe** olup, kabaca "hareketli görüntü" anlamına geliyor; Yunanca **kinema** (=hareket) ve **graphie** (=yazma) sözlerinin birleştirilmesi hareketi yazma, saptama eylemini gösteriyor. Demek ki, başlangıçtan bu yana sinemayı tanımlayan iki ilke var: hareket ve hareketi saptama, kaydetme.

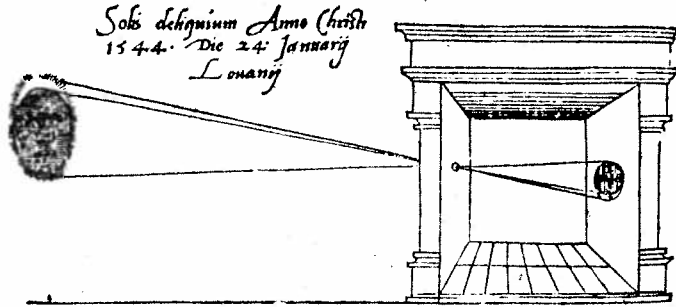
Sinemanın ilk kez ortaya çıkışına ilişkin başka tezler de var. Bunlardan biri, öncülüğü Edison'a, dolayısıyla Amerika'ya veriyor. Gerçekten de, Edison, Lumiere kardeşlerden önce, **kinetoskop** adında bir aygıtla, film gösterimini gerçekleştirmişti. İzleyici aygıtla para atıyor, gözünü içinde film bulunan karanlık odacığın deliğine dayıyor ve içerde harekete geçen filmi izlemeye başlıyordu. Amerika'ya geçen yabancı işçilerin çoğu, "nickel odeon" deni-

len bu aygıtla ülkenin kültürüyle temasa geçme fırsatı buluyordu. Edison'un buluşu, izleme koşulları ile **cinematographe**'dan ayrılıyor. Çok güçlü bir başka tez de, ilk gösterimin Grand Cafe'dekinden yalnızca iki ay önce (1 Kasım 1895) Berlin'de Max ve Emil Skladanowski kardeşlerce gerçekleştirildiğini bildiriyor. Bununla birlikte, Almanya'da sinemayı başlatan kişi, mucid, yönetmen, yapımcı ve dağıtımçı Oskar Messter olarak bilinir.(9)

Sinemanın bu ölçüde yaygınlık kazanmasında, sunduğu gerçeklik izleniminin payı var. Daha önce de değindiğimiz gibi, sinemanın hedef kitlesi, bu türden bir gerçeklik izlenimine hazırdı. Peki sinema, sözkonusu gerçeklik izlenimini hangi yollarla üretmektedir? Bunun cevabı, kabaca sinemanın iki işlemi başarılmasında yatmaktadır: fotografik görüntünün oluşması ve görüntülerin hareketlendirilmesi. İlk işlemde görüntünün oluşması, bir icad olarak fotoğrafın, sinema için taşıdığı önemi belirtir.

Fotoğraf. -Daha 11. yüzyılda Arap bilgini İbn-ül Haytam, bugün **camera obscura** olarak bildiğimiz bir "karanlık kutu"nın tarifini yapmıştı: Her tarafı kapalı bir kutuya, ufak bir delik açıldığında, bu delikten içeri giren ışınlar kutunun karşı yüzeyine, dışardaki cisimleri yansıtırlar. Bu fizik buluşu, Leonardo da Vinci gibi ünlü mucid ve sanatçılar tarafından da ele alındı. Sözü geçen deliğe bir mercekle yerleştirilirse, görüntünün kutu içinde istenilen düzleme düşürülmesi mümkündür. Kutunun bir fotoğraf makinası olarak kullanılabilmesi için, yüzeye

yansıyan görüntünün saklanması beklemek gerekti.

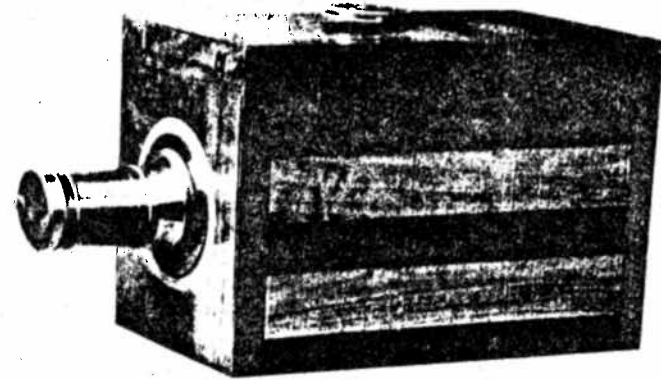


Camera Obscura'nın ilk yayımlanmış resmi. 24 Ocak 1544 tarihindeki güneş tutulmasını gösteriyor. Çizim, Hollandalı ressam Rainer Gemma Frisius'a ait.

18. yüzyılda, Johann Heinrich Schultze adlı bir Alman bilgini, gümüş plakaların ışığın etkisiyle karardığını buldu. Ancak bu kararın geçici bir olaydı. 1816'da Fransız Joseph Nicéphore Niépce, bu sorunu çözdü ve fotoğraf ilkel haliyle ortaya çıktı. 1824 yılında, Niépce ilk natüremort'u çekti. Bunun için 12 saatlik bir pozlama gerekmişti. Niépce'in ortağı Louis Jacques Mande Daguerre cıva buharıyla fotoğraf çekmeyi başardı.

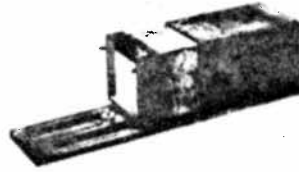
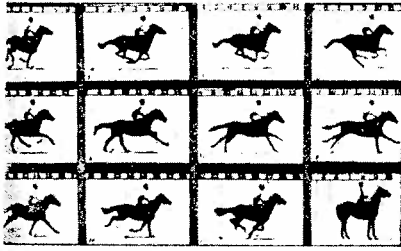


Bu buluşa **daguerreotypie** adı verildi. 1840'ta Charles Louis Chevalier, pozlama süresini yirmi dakikaya indirdi ve böylece ilk portreler çekilmeye başlandı.



Ertesi yıl bu süre üç dakikaya indi. Fotoğraf-la hareketi yakalamak için verilen çeşitli uğraşlar, fotoğrafın sinemada kullanılabileceği düşüncesinin gelişmesine neden oldu. Amerika'da yaşayan Aed-

ward Muybridge, bir yarış pistinin yanına sıralanmış 24 kulübeye 24 fotoğraf kamerası yerleştirdi ve sırayla her kamera, önüne gelen atların görüntüsünü aldı.



Bundan esinlenen Fransız fizyoloğu Etienne-Jules Marey, hareketin ayrı kameralarla değil, tek bir aygıtla görüntülenmesi için çalışmaya başladı ve ortaya **fotoğraf tüfeğini** (fusil fotografique) çıkardı. Tüfek gibi çalışan bir aygıtla yerleştirilen daire biçimi-

mindeki bir cam plaka, tetiğe her basışta görüntüyü alıyor ve bir sonraki kare için dönüyordu. Böylelikle ardarda 12 fotoğraf çekilebiliyordu. Ancak, rahatlıkla fotoğraf çekilebilmesi için Kodak firmasının kurucusu olan George Eastman'ın cam plakların yerine önce duyarkatlı kağıtları, ardından da kağıdın yerine selüloiti devreye sokması gerekiyordu. Eastman'ın buluşu, fotoğrafa günümüzdeki biçimini vermekle kalmıyor, sinemanın fotografik görüntü özelliğini de sağlamış oluyordu.

Hareket. -Muybridge ve Marey gibi araştırmacılar geliştirdikleri tekniklerin aynı zamanda sinematografik hareket için de esinleyici olduğuna değinmiştik. Ancak, bu noktada insanın görsel algısı üzerinde durmak ve biraz gerilere dönmek gerekiyor. Eski Yunan'dan bu yana insanın, arka arkaya gelen durağan görüntüleri, belli koşullar altında, bir bütünmüş gibi, süreklilik içinde algılamaya eğilimli olduğu bilinmektedir. Bu yanılsamanın nedeni konusundaki açıklamalar yeterince doyurucu değildir. Bunların en yaygını, Peter Mark Roget'in ortaya attığı ağ tabaka izlenimidir. Göz, yansıyan ışığın ilettiği görüntüyü, kısa bir süre hatırlar. Sinemada, birbiri ardından peşpeşe gelen görüntü kareleri arasındaki boşluk ya da kesiklik, gözün bu hatırlama özelliği sayesinde giderilir ve bir hareket yanılsaması doğar. David Bordwell, bu görüşün bilimsel bir niteliği olmadığını savunarak, hareket yanılsamasına ilişkin üç bulgudan söz ediyor.(10)

1. Phi fenomeni. 1912'de Max Wertheimer

adlı bir psikolog, yaptığı deneyler sonucu, yanyana duran iki lambanın çok kısa aralıklarla sırayla yakılmasının değişik bir algı sonuçladığını bulmuştur; seyirci ardarda yanan iki lamba değil, hareket halinde bir ışık hüzmeleri görmüştür. Wertheimer bu olguyu phi fenomeni olarak adlandırmıştır.

2. Maskeleye. Eğer bir görüntü kısa bir süre için gösterilip, bir diğeri araya girerse, birinci görüntü "maskelenir", yani tanınması zorlaşır. Seyircinin bir uyarıyı algılaması için belli bir zamana ihtiyacı olduğundan, bir dizi görüntünün yüksek hızda ardarda verilmesi, sürekli bir hareket izlenimi yaratabilir.

3. Kırpışma. Normalde, peşpeşe gelen görüntülerin bir kırpışma etkisi yaratmaları gerekir. Ancak, hız belli bir ölçüye ulaştığında göz bu kırpışmayı algılamaz. Bu da sürekli hareket izlenimini güçlendirir. Yine de, sinema uzun yıllar kırpışma etkisiyle anıldı; İngiltere'de bir ara filmlere "kırpışanlar" ("flickers") deniyordu.

Sonuçta, yüzyıllar süren bir tasarım ve icadlar zinciri, bugünkü haliyle sinemayı ortaya çıkarmıştır. Sinema teknolojik yeterlilik bakımından ancak 19. yüzyılda mümkün hale geldi, bunun için, bilimsel ve endüstriyel alanlarda önemli gelişmelerin gerçekleşmesi gerekti: optik buluşlar ve mercek yapımı, ışığın denetlenmesi, kimyasal buluşlar hatta çelik üretimi sinemanın ortaya çıkmasında rol oynamışlardır. Bu noktada göz önünde bulundurulması gereken husus, kendisine doğallık ve nesnellik at-

fettiğimiz sinemanın ideolojik temelleridir. Teknolojik ürün ve etkinliklerin ideolojik doğası, bilimin ve dolayısıyla teknolojinin tarafsızlığı mitosunca maskelenirler. Optik merceklerin mükemmel kesinliği ya da çelik parçaların hatadan uzak pürüzsüzlüğü kendiliklerinden ortaya çıkan sonuçlar olarak görülmemelidir. Hepsi, endüstriyel ve politik süreçlerde beliren tercihlerin doğurduğu ilgi ve çabalarla ilişkilendirilerek anlaşılabilir. Sinemanın maddi altyapısını oluşturan alanlarda, Bunlar, ideolojik doğalarını kendileriyle ilişkiye girenlere de empoze ederler, üstelik, bunu tarafsızlık maskesi altında yaptıkları için kabullenilmeleri daha da kolay olur. Sinemanın ideolojisi, onu "verili" kabul eden zihinde yapılıdır. Oysa, gördüğümüz gibi, sinema nesnel olarak **zorunlu bir sonuç değildir, o sadece belli bir dünya görüşünün belli koşullarda ortaya çıkan sonucudur.** Edison'un kinetoskopunun bir kenara atılmasının nedeni, yükselen endüstri kapitalizminin taleplerini karşılayamamasıdır. Başka sistemlerde, bu ve benzeri yüzlerce aygıt, tarihin karanlıklarına karışıp karşımıza müzelerde çıkmak yerine çok farklı bir statü kazanabilirdi.

1. Yararlandığımız **Devlet** çevirisi Hüseyin Demirhan'ın (İstanbul: Hürriyet, 1973) 514-517.

2. Gölge Oyunu, animizme dair bilgileri ve perde semalarını Cevdet Kudret'ten aktarıyoruz: **KARAGÖZ I** (Ankara: Bilgi, 1969), özellikle ss. 7-10.

3. Jacques Lacan ve onu izleyenlerin yorumları, eksiklik konusunu neredeyse psikanalizin başta gelen ilgilerinden biri durumuna getirmiştir. Lacan'ın eksikliği tanımlamadaki kuramsal zemini tartışmaya açık olmakla birlikte, insan davranışlarının bir eksikliği kapatmaya yönelik oluşu akla hayli yatkın görünmektedir.

4. Ayrıca bkz: Metin And, **Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu** (Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları, 1977) ss. 28-30.

5. Jacob Burckhardt, **İtalya'da Rönesans Kültürü I** - çev. Bekir Sıtkı Baykal (Ankara: Devlet Kitapları, 1974) özellikle bkz: İkinci Bölüm, ss. 207-266.

6. **Sanatın öyküsü** -çev. Bedrettin Cömert (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1976). Gombrich, bunun nedenini sanatçıların gerekli matematiksel yasaları bilmemelerine bağlıyor. Bilmenin de bir tercih konusunu hatırd tutarak, sözkonusu yasaların zamanın egemen ideolojik çerçevesi dışında kaldığını düşünüyoruz. Başka bir deyişle klasik sanatçıların bu yasaları bilmeleri gerekmiyordu.

7. **Görme Biçimleri** -çev. Yurdanur Salman (İstanbul: Metis, 1990) s. 16.

8. Zikreden Stephen Heath, **Questions of Cinema** (London: MacMillan, 1981) s. 33.

9. Thomas Elsaesser, **Seven Decades, Seven Films** (London: Goethe Institut, 1985) s. 7.

10. Kristin Thompson ile birlikte, **Film Art: An Introduction** (Reading, Mass: Addison-Wesley, 1980) ss. 19-20.

Geçen bölümde, kendilerine nesnellik ve doğallık atfettiğimiz, bize tarafsızmış gibi görünen olguların da ideolojik etkileri olduğunu anlatmaya çalıştık. Gösterime sokulan bir filmin ideolojik etkisinin ne olduğu hakkında fikir sahibi olabilmek için genelde sinemanın insan zihni üzerinde işleyişi hakkında da bilgilenmemiz gerekiyor. İdeolojik olan, neyin söylendiğinden çok nasıl söylendiğindedir.

Bu da bizi sinemanın “teknik” yanına getiriyor, çünkü özgül olarak sinemanın işleyişi, önce görüntünün oluşmasını ve ardından gösterimini sağlayan öğelerin görevlerini yapmalarına bağlı. Biz bu aşamada ağırlıkla, kamera ve görüntü karesi ya da başka bir deyişle çerçeve üzerinde duracağız.

KAMERA

Film çekiminde, olaylar kamera önünde meydana gelir. Perdede izlenecek görüntü ve hare-

ketlerin oluşmasında kamera başrolü oynadığı için belli başlı özelliklerinin bilinmesi yararlı olacaktır. Kamera terimi, Latince kökenlidir ve "oda" anlamına gelmektedir, çünkü kamera, gerçekte bir yüzeyinde delik bulunan karanlık bir odadır (camera obscura). Başlıca kamera türleri, fotoğraf kamerası, film kamerası ve televizyon ya da video kamerası olarak sıralanabilir.



Kameranın Bölümleri. -Şekilde, bir film kamerasının ana bölümlerini görüyorsunuz. Bu bölümler, hemen her kamerada yer almakla birlikte, ayrıntıda büyük farklılıklar gösterirler ve kameradan kameraya değişirler.

Mercek: kamera ya yansıyan ışığı toplar, kontrollü bir biçimde görüntü olarak filme gönderir.

Bakaç, monitör: bakaç (ya da vizör), kamerayı kullanan kişiye yani kameramana, kameranın gördüğü görüntüyü iletir. Kameraman, böylelikle kamera hareketlerini denetleyebilir.

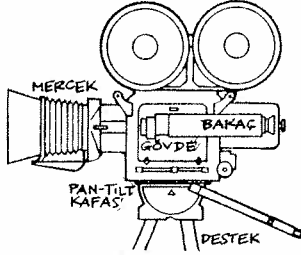
Kamera gövdesi: görüntünün pozlanması için gerekli ortamı sağlar. Film kamerasında kamera gövdesi, içinde filmi hareket ettiren bir mekanizma bulunan karanlık bir kutudur. Filmli hareket ettiren mekanizma, filmi merceğin önüne getirir ve pozlama için durdurur ve ardından bir sonraki karenin pozlaması için onu yeniden harekete geçirir. Normal koşullarda, bu saniyede 24 ya da 25 kez gerçekleşir.

Yatay ve dikey kafa: kameranın sağa sola, yukarı ve aşağı doğru dönmesini sağlar. Nasıl bir insan, görüş alanını genişletmek için başını çeşitli yönlerde çevirirse, kamera da, benzeri çevrinme hareketlerini gerçekleştirir. Kamera bir ayak üstünde değil de, elde kullanılıyorsa, kameramanın omuzu bu işlevi yüklenir. Normalde çevrinme kafası, kamera gövdesi ve destek arasında yer alır.

Destek: kameranin hareketlerinin pürüzsüz, sarsıntısız yürütülmesi için, sabit ve güçlü bir zemin üzerine yerleştirilmesi gerekir. Elde kullanılan bir kamerada destek görevini kameramanın gövdesi üstlenir. Bunun dışında, kamera bir üçayak (tripod) ya da daha karmaşık bir gereç üzerine, örneğin bir vince oturtulabilir.

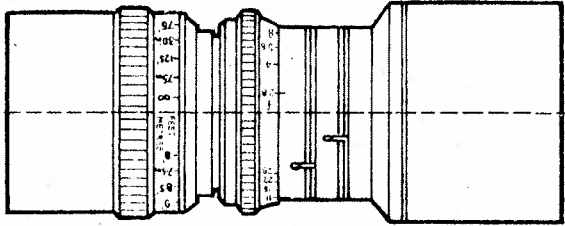
Kameranin bazı öğeleri üzerinde biraz daha ayrıntılı olarak durmak yararlı olacaktır. Başta gö-

rüntünün oluşmasındaki ayrıcalıklı işleviyle mercek geliyor.



Mercek. -Daha önce, sinemanın bugünkü anlamda hayatımızda yer alabilmesi için, belli tekniklerin gelişmesinin beklendiğine ve bunlardan birinin de optik buluşlar olduğuna değinmiştik. Optik buluşlar, ışığı belli yönlerde ve ölçülerde büküp, bir yüzeye yansıtan camdan merceklerin kullanıma girmesi bakımından önem taşır.

Bir kamera merceği, yuvarlak, ışık-geçirmez bir tüptür. Bu tüp, ışığın içeri odaklanarak girmesini sağlayan bir dizi cam eleman, düşen ışığın miktarını belirleyen diyafram ve merceğin kameraya takılmasını mümkün kılan gereçlerden meydana gelir.



Diyafram: Merceğin en önemli parçalarından biri olan diyafram açılıp kapanarak, düşen ışık-

ğın miktarı denetlenebilir. Örneğin, akşamüstü, ışığın az olduğu bir saatte diyafram açılarak; öğle zamanı gibi ışığın çok olduğu bir saatte ise, kapatılarak sağlıklı bir pozlama yapılabilir. Diyafram, temelde, gözdeki iris'i andırır. Bilindiği gibi insan gözü de, yoğun bir ışık kaynağıyla karşılaştığında gözbebekleri kısılr.

Diyaframın ne ölçüde açılıp kapatılacağı, bir takım hesaplamalar sonucu kararlaştırılır. Bir kameramanın ve ışıkçının bu hesaplamalarla ilgili yöntemleri ve birimleri bilmesi beklenir.

Netlik: Mercekte ikinci önemli unsur, netlik ayarıdır. Netlik çemberinin sağa sola oynatılmasıyla, mercek tübünün içindeki cam elemanlar hareket ettirilir ve kamera önünde yer alan nesneler arasından konu için önem taşıyanlar netleştirilir.

Netleme yöntemi, bakacın çeşidine göre belirlenir; ya bakaçtaki görüntüye bakılarak ya da nesne ile kamera arasındaki uzaklık ölçülerek yapılır. Çok karmaşık kamera hareketlerinin yer aldığı çekimlerde, netlik ayarı ile ayrı birinin görevlendirilmesinde yarar vardır (focus puller).

Mercekler, kameranın görüntüye bakış açısının genişliğini de belirler. Merceğin esnekliğine bağlı olarak, kameranın bakış açısı genişler ya da daralır. Böylece, yaratılan etki de değişir. Bu nedenle, görüntünün yaratması istenen etki önceden planlanmalı ve bakış açısı ona göre seçilmelidir.

Mercek açılarının birimi mm'dir. Örneğin

normal bir açı 50 mm iken, onun üstündeki değerler (75 mm- 100 mm vb.) dar açığı, 50 mm'nin altındakiler ise (25 mm vb.) geniş açığı gösterir.

İki mercek türü vardır: sabit odaklı ve zoom mercekler.

Sabit odaklı mercekler: Bu tür merceklerin odak uzunlukları sabittir, değiştirilmeleri mümkün değildir. Kendi aralarında üçe ayrılırlar:

Geniş açı mercekler, **özellikle, kameranin dar mekanlarda** hareket etmesinin mümkün olmadığı çekimlerde tercih edilirler. Derinliği çoğaltırlar, başka deyişle, nesnelerin birbirine uzaklığı normalden fazladır. Böylelikle, merceğe yakın nesneler, daha uzak nesnelere göre çok büyük görünürler. Örneğin 25 mm'nin kullanıldığı bir çekimde, gerçekte kameradan 6 metre uzaklıktaki bir nesne, perdede 12 m. uzaktaymış gibi görünecektir. Bu nedenle, yakın çekimlerde, özellikle portre çekimlerinde, eğer özel bir etki amaçlanmıyorsa, elverişsizdirler. Burun, yüzün diğer unsurlarından daha önde olduğu için, normalden büyük, kameraya doğru ilerleyen bir nesne, çok hızlı hareket ediyormuş gibi görünür. Geniş açılı merceklerde, derinlik fazla olduğu için, nesnelerin hemen hepsi nettir. Balık-gözü çekimler, geniş açının uç örneğini oluştururlar.

Dar açı ya da telefoto denilen mercekler, geniş açı merceklerle göre tam tersi bir etki yaratırlar. 100 mm'lik merceğin kullanımıyla, kameradan 6 m. uzaklıktaki nesne bu kez, 3 m. uzakmış gibi görü-

necektir. Yanına yaklaşılması zor nesne ya da olayların görüntülenmesinde özellikle kullanışlıdır. Örneğin, vahşi hayvanların veya yangınların görüntülenmesinde dar açığa sıkça başvurulur. Dar açı mercekler, derinliği azaltırlar. Bu nedenle, birbirlerinden uzakta duran iki nesne, bu mercek sayesinde, kameraya eşit uzaklıktaymış izlenimi yaratırlar. Kameraya doğru yapılan hareketler yavaşlar, duraganlık etkisi artar. Dikkat edilmesi gereken husus, görüntünün durağanlaşmasına karşın, kameranin en ufak sarsıntısının çok belirgin bir biçimde hissedilmesidir. Bu açıdayken, omuzda çalışmak güçleşir. Alan derinliğinin darlığından dolayı netleme kritikleşir; çerçeve içinde iki nesneyi birden net olarak görüntülemek zorlaşır.

Normal açı mercekler, insanın görsel algısına en yakın bakış açısını verirler. Normal ya da standart açı 50 mm'dir. 6 metre uzaklıktaki nesne, bu açıda, perdede yine 6 m. uzakmış gibi görünecektir.

Bir havaalanında, uçaktan inmekte olan önemli bir kişinin ve hemen uçağın önünde, onunla ilgili haberi sunan sunucunun görüntülendiğini varsayalım. Eğer, kamera sunucuya yaklaşabiliyorsa, geniş açılı bir merceğin kullanımıyla, hem sunucu hem de yolcu netlik alanı içinde yer alacaktır. Ancak, güvenlik nedenleriyle, kameranin uçağa yaklaşmasına izin verilmediğini varsayalım. Uzaktan çekim yapma zorunluluğu, dar açı (telefoto) mercek kullanımını gerektirecektir. Bununla birlikte, arka

plandaki yolcu ve ön plandaki sunucunun aynı anda net görünmesi mümkün olmayacaktır. Kamera-
man iki nesneden birini seçmelidir. En uygun çözüm, konuştuğu sürece, sunucuda netleşmek, konuşma bitip ilgi yaklaşmakta olan yolcuya çevrildiğinde, netliği onun üzerinde yapmaktır.

Daha önce, alan derinliği kavramından söz etmiştik. Netlik, nesnelerin hızı ve büyüklükleri alan derinliğiyle yakından ilişkili özelliklerdir. Alan derinliği, kameraya en yakın net nesne ile en uzak net nesne arasındaki uzaklığı belirtir. Diyafram açıklığı da, alan derinliğini belirleyen faktörlerden biridir. Diyafram ne kadar açıksa, alan derinliği o ölçüde dardır, ne kadar kapalıysa, alan derinliği o denli fazladır.

Değişken odaklı mercekler: Değişken odaklı ya da başka bir deyişle zoom mercekler, değişik bakış açıları sağlarlar, geniş açıdan dar açığa uzanan bir seçenekler dizisi sunarlar. Zoom mekanizması, mercek içinde ileri geri hareket edebilen cam elemanlardan oluşur. Merceğin çevrilmesiyle, odak değiştirilebilir. Zoom mercekler, örneğin spor karşılaşmalarının görüntülenmesinde oldukça kullanışlıdır. Seyirci dolu büyük bir stadyumdan, bir futbolcunun ayağındaki topa "zoom" yapmak mümkündür. Bu, geniş açıdan dar açığa geçmek anlamına gelir. Geniş açı ve dar açılı merceklerin alan derinliği ile ilgili özellikleri zoom mercekler için geçerlidir. Kameraman, zoom'un avantajlarından yararlanmakla birlikte, hem dar açının hem de geniş

açının risklerini aynı anda gözönünde bulundurmak zorundadır. Yukarıdaki spor karşılaşması örneğine dönersek, futbolcunun ayağına yaklaştıkça açı daralacak, bu da hem netliğe hem de kamera sarsıntısının engellenmesine daha fazla özen gösterilmesini zorunlu kılacaktır.

Zoom'un değişik bir türü, küçük nesnelere çok yakınlaşmayı mümkün kılan macro-zoom'dur. Bilimsel nitelikli belgesellerde sık kullanılan bir mercek olarak macro-zoom, örneğin bir çiçeğin ya da böceğin çok yakın resimlerini almakta kolaylıklar sağlamaktadır. Ancak, bu merceğin kullanımında, kameranın çok yakınlaşması sonucu, ışığı engellemesi ve netlik alanının çok dar oluşu gibi dikkat edilmesi gereken sorunlar çıkar.

Bütün bunların dışında, istenen etki ya da yapılan çalışmanın teknik özelliklerine bağlı olarak sayısız mercek türü vardır. Bunlar çok özel amaçlar için yararlanılan merceklerdir. Bizim için önemli olan, genel geçer türler hakkında fikir sahibi olmaktır. Bu konu üzerinde uzun boylu durulmasının nedeni, mercek seçimi ve kullanımının sinematografik anlatımdaki yeridir. Yönetmen Edward Dmytryk, mercek kullanımının anlatıma nasıl katkıda bulunduğunu bir örnekle anlatıyor:

Diyelim ki, Dr Jekyll ve Mr Hyde'in modern bir versiyonunu çekiyoruz. Dr Jekyll ne zaman kameranın karşısına geçse, onun normal fiziksel özellikleri olan sıradan bir insan olduğunu göstermek için 50 mm'lik mercek kullanacağız. Aynı oyuncuyu Mr Hyde olarak görüntüleyeceğimizde ise 25 mm'lik bir mercek. Böylece süper-

insanın gücü hareketlerinde rahatlıkla sezilir. Bu merceğin daha sonra kısaca değineceğimiz başkaca yetenekleri filmdeki korku havasına çok şey katacaktır.

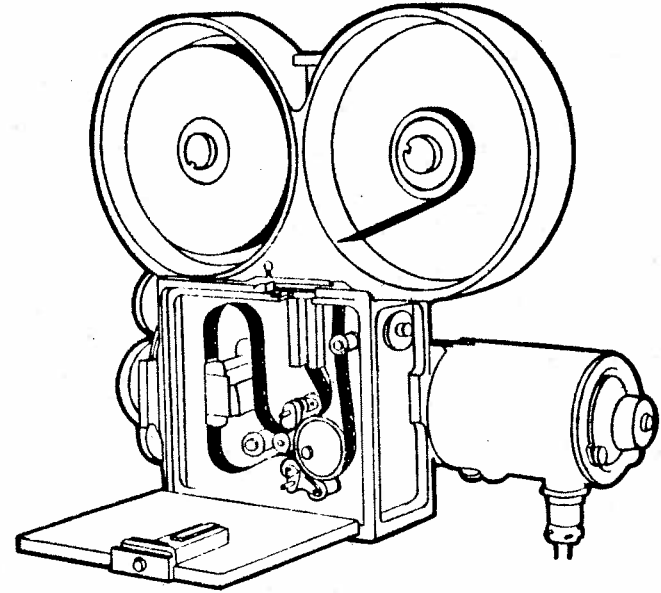
Benzer bir etki kamerayı hareket ettirerek de elde edilebilir. Diyelim ki, bir yatağın öte yanında bulunan 6 metre uzakta bir kapıyı çekiyoruz. Yatakta Mrs Jekyll yatıyor. Daha sonraki bir sahnede Doktor kadına iyi geceler dilemek için odaya girer. Yatağın yanına gelmesi sekiz adım tutar. Film içinde daha sonra Hyde bu girişi tekrarlar. Fakat bu kez yatağı kapının üç metre daha yakınına yerleştiririz ve kamera da buna uygun hareket ettirilir. 25 mm'lik mercek kullanıldığından kapı hala 6 metre uzakta algılanacaktır. Fakat Hyde tıpkı kurbanının üzerine atılan vampir gibi yatağa dört adımda ulaşır. Mucize mi? Hayır, yalnızca kamera merceğinin ustaca kullanımı.

(Edward Dmytryk, **Sinemada Yönetmenlik** AFA Yayınları)

Filtreler. -Filtreler de merceklerle birlikte, sinemada hem teknik hem de sanatsal işlevler gören gereçlerdir. Merceklerin önüne yerleştirilen filtreler, daha çok renk ve ışığın denetlenmesi amacıyla kullanılırlar. Örneğin, yapay ışıkla, iç mekanda çekim yapmak üzere kullanılacak renkli bir film (3200 K), dışarda doğal güneş ışığında yapılacak bir çekimde kullanılacaksa, renk dengesi bozulacaktır. Ancak, bu sorun, rengi dengeleyen bir filtrenin kullanımıyla (Wratten 85, amber renkli) çözülebilir. Bazı filtreler, diyafram kısmının bile yetmeyeceği durumlarda, fazla ışığı engellemek için kullanılırlar (Neutral Density= ND). Polarizasyon filtreleri ise su ve cam gibi yüzeylerde, istenmeyen yansımaları gi-

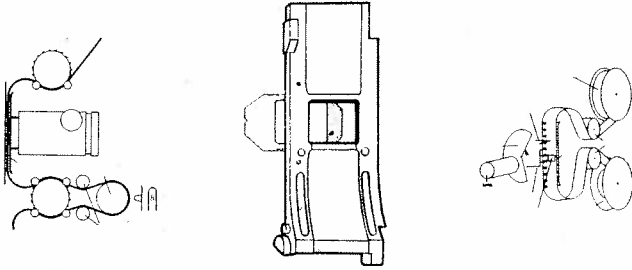
dermekte kullanılırlar. Filtreler, gerek siyah-beyaz, gerekse renkli film çekimlerinde önemli işlevler üstlenirler. Yukarıda verilen örneklerde belirtildiği gibi, teknik sorunların çözümlenmesinin yanı sıra, sanatsal anlatıma da katkıları vardır. Merceklerde olduğu gibi, filtrelerin kullanımında da, yaratılmak istenen etki önceden tasarlanmalı, ışık, renk koşulları hesaplanmalı ve en sağlıklı seçim kararlaştırılmalıdır

Kamera Gövdesi. -Merceklerden sonra, kameranın en önemli bölümlerinden biri, içinde filmin



hareket ettiği ve pozlandığı gövdedir. Gövdeyi oluşturan öğeler şunlardır:

- 1- Oda
- 2- İçinde film bulunan magazin ve magazin takıldığı sistem
- 3- Film yolu ve film sürme (hareket ettirme) mekanizması



- 4- Filmi tutup çeken tırnaklar ve film penceresi, pencere için plaka, basınç plakası ve örtücü
- 5- Film sürme mekanizmasını çalıştıran motor ve elektrik bağlantısı
- 6- Mercek bağlantısı
- 7- Pan ve tilt kafası için bağlantı

Film çekimi için kameranin bir takım özelliklere sahip olması gerekir. Örneğin bir dış çekim için, kameranin hafifliği önem taşıırken, sesli yapılan çekimlerde kameranin sessiz olmasına dikkat edilmelidir. Filmi, gövde içinde hareket ettiren motorun

gürültüsü, sesli çekimlerin başlıca sorunudur. Bunun için ya gövde kalın bir kumaşla örtülür ya da **blimp** denilen ağır ve kalın bir kaplama kullanılır. Bazı kameraların kendi kaplaması vardır, bunlara **blimp kamera** denir.

Kamera gövdesinin, filmin bulunduğu magazinlerin kesinlikle ışık almaması gerekir. Bir diğer husus, filmin çizilmesini önlemek amacıyla içinden geçtiği kanalların sürekli temiz tutulmasıdır.

Kameranin çalışması. -Buraya kadar, kameranin belli başlı öğelerini tanıdık, artık kameranin nasıl çalıştığına geçebiliriz. Merceğin gerisinde, filmin pozlandığı yere film ağızı denir. Burası kameranin en önemli yeridir ve en hassas işlemler burada gerçekleşir: magazinden gelen film burada durur, pozlanır ve yeniden harekete geçer. Tambur filmi döndürür. Tırnaklar, filmin deliklerinden girerek, magazinden aşağı doğru çekerler ve film penceresine getirirler. Film penceresi, filmin önünde yeralan bir pencereden ve onu arkasından pencereye bastıran bir basınç plakasından oluşur. Mercekten süzülen ışık, bu pencereden geçerek filme vurur. Film penceresi, filmin pozlanma anında dik ve doğru durmasını sağlar ve sağa şola kaymasını önler. Basınç plakası, filmi pencereye bastırarak yardımcı olur ve aynı zamanda, filmin mercekten hep eşit uzaklıkta pozlanmasını garantiler. Işığın, mercekten geçerek kameraya girerken, belli anlarda engellenmesi lazımdır. Görüntünün sarsıntısız bir biçimde filmde tesbit edilebilmesi için, film hareket halin-

deyken ışık almamalı, ancak pencerenin önünde durdurulduğu zaman pozlanmalıdır. Bunu da, örtücü sağlar. Örtücü, mercek ile pencere arasında yer alan kesik bir dairedir ve çekim anında belli bir hızla döner. Film hareket halindeyken, örtücü, mercekten gelen ışığı keser ve film durduğu an, kesik yanı pencerenin önüne geldiği için ışığı... geçirir ve pozlama gerçekleşir. Örtücü dönmeye devam eder ve film harekete geçtiğinde yeniden ışığı engeller. (Birçok kamerada, örtücüler parlak yüzeyleri sayesinde, bakaca görüntü göndererek, kameramanın neyi çektiğini görmesini de sağlar. Film hareket halindeyken, örtücü ışığı keser ve filme göndermek yerine bakaca yansır.)

Daha önce, yukarıda anlattığımız olayın saniyede 24 (ya da genellikle TV için 25) kez yinelenmesini belirtmiştik. Bununla birlikte, sanatsal ya da teknik amaçlarla, hareket hızı değiştirilmek istenebilir. Örneğin halk arasında **yavaş çekim** (slow motion) denen etkiyi elde etmek için, film hızlandırılır, **hızlı çekim** içinse yavaşlatılır. Slow motion'da, filmin hızlanması, örtücünün de hızlanması ve ayrıca filmin pozlama süresinin kısalması anlamına gelir ki, bu da filme düşen toplam ışık değerinin düşmesi demektir. Hızlı çekimde ise, tam tersine, film ve dolayısıyla örtücü yavaşlayacağı için, pozlama süresi uzayacak ve düşen ışık değeri artacaktır. Bu nedenle, filmin hızıyla oynanması bir takım ek işlemler gerektirir.

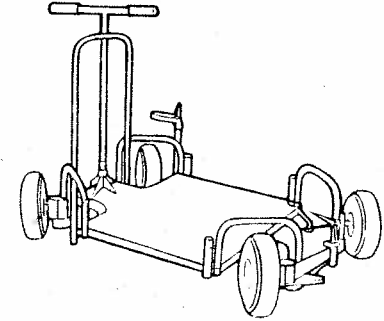
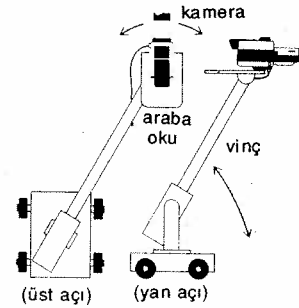
Görüntüleme: Kameranın işlevi, kabaca, si-

nematografik görüntüyü sağlamaktır. Kameranın, basit bir kayıt aracı olduğunu düşünmek yanlıştır; kamera **görüntüler**. Görüntülenen olay/nesne ile perdede izlediğimiz görüntü farklıdır. Bu farkın en önemli kaynaklarından biri kameradır. Kameranin görüntüleme edimine zemin hazırlayan imkanları kabaca iki başlık altında inceleyebiliriz:

1> Kamera hareketleri

2> Çerçeve

Kamera Hareketleri. -Filme kaydedilecek olay ve nesneler ile kamera arasındaki ilişki karşılıklıdır. Olay ve nesnelerin kameraya göre düzen-



lenmesi, film çekiminin yalnızca bir yanıdır; kameranin kendisi de olay ve mizansene göre hareket ederek görüntüler.

yatay çevrinme (pan, panoramadan geliyor): Kameranin sabit bir nokta üzerinde (ayak, omuz) yatay olarak, sağa ya da sola yaptığı hareketlerdir. Sinema ve televizyonda en sık kullanılan kamera hareketlerinden biridir.

dikey çevrinme (tilt): aynı koşullarda, kameranin aşağı ya da yukarı dikey hareketlerini belirtir.

pedestal (kısaca ped): kameranin bir pedestal denen düzeneğe sayesinde aşağı ya da yukarı kaldırılması ya da indirilmesidir. Tilt hareketini bir ölçüde andırmakla birlikte, ilke olarak çok farklıdır. Tilt'te kamera sabit bir biçimde aşağı- yukarı dönerken, pedestal'de bizzat kendisi yükselir ya da alçalır.

dolly: kameranin bir nesneye doğrusal bir çizgide yaklaşması (dolly-in) ya da uzaklaşmasıdır (dolly-out, dolly-back).

truck ya da **track**: kameranin yana doğru kaymasıdır. Kameranin başı oynamaz ve gidiş yönüne dik açıda sabittir.

crab: truck'a oldukça benzer, ancak kamera oynar vaziyettedir. Görüntülenen nesne ya da olayı takip edebilir ya da uzaklaşabilir.

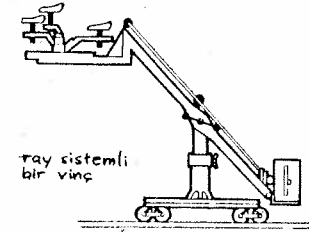
arc (yay): kameranin dolly ya da truck hare-

ketini doğrusal bir çizgide değil, bir yay çizerek yapmasıdır.

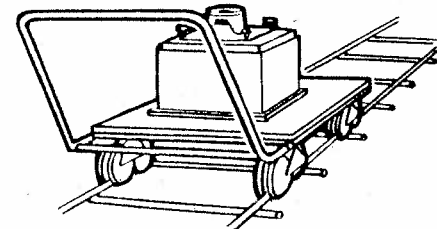
zoom: gerçek bir kamera hareketi olmamakla birlikte, merceğin odak uzaklığının değiştirilmesiyle bir **hareket izlenimi** yaratılmasıdır. Zoom'la, örneğin, çerçeve içindeki belli bir bölgeyi büyüterek "yaklaşma" duygusu yaratmak mümkündür. Dolly hareketini andırır, ancak alan derinliği ve perspektif bakımından önemli ayrılıklar taşırlar.

vinç (crane): kameranin bir vinç üzerinde pedestal'ı andırır biçimde kaldırılması ya da indirilmesidir. Ancak, pedestal'ın tersine, vinç hareketinde bir yay çizilir.

tongue (araba oku): yine bir vincin oku üzerindeki kameranin sağa ya da sola, dairevi hareketler yapmasıdır.



basit bir ray ya da şarj sistemi



KAMERA VE ALGILAMA

Geçen bölümde, bugünkü haliyle sinemanın, rönesansla birlikte ortaya çıkan bireysel bakış açısını kullandığını açıklamaya çalışmıştık. Bireysel bakış, özellikle fotoğraf ve sinema kameralarının tasarımında içkindir. Perspektif, kameraların rönesans resmi ile paylaştıkları ortak bir özelliktir. Bununla birlikte sinema kamerası, resim ve fotoğraf makinasından bir adım daha ileri giderek bireyin algılama ediminin başka yönlerini de taklit eder. Sinema kamerası hareket olanaklarıyla da, tasarımındaki antropomorfolojik yaklaşımı ortaya koyar; yalnızca önündeki gerçekliği görüntüleyerek insanın perdede algıladığı olay ya da nesnenin gerçek olduğu izlenimini yaratmakla kalmaz, algılama biçimini de simüle eder. Çevrinme hareketleri, insan başının hareketlerini andırır. Böylelikle, sinema salonundaki seyirci, kameranin çevrinme hareketini izlerken, zihninde kafasını çevirir. Burada insanın bakışı değil, bakarak algılamasının simülasyonu sözkonusudur. Örneğin insanlar belli nesnelere zoom yapamazlar, bununla birlikte kameranin belli bir nesneye zoom yapması, insanın dikkatini belli bir noktada toplamasına denk düşmektedir. Kameranin bu özelliği, seyircinin film ile kuracağı ilişki için vazgeçilmez bir "geçit" sağlar. Seyircinin herşeyden önce kamera ile özdeşleşmesi, kendisini onun yerinde varsayması gerekir. Gördüklerini gerçekmiş gibi izlemesi ancak böyle mümkün olur, çünkü kamera mizansenin onun kendisini kuşatan fiziksel gerçekliği algıladığı gibi algılamaktadır.

ÇERÇEVE

Çerçeve, yalnızca görüntünün sınırlarını belirlemekle kalmaz, görüntünün içeriğini de tanımlar. Bu nedenle, çerçeve, buraya kadar anlatmaya çalıştığımız kamera hareketlerinin amacıdır. Çerçeve ya da film karesi, genelde bir dörtgen şeklindedir. Çerçevenin çeşitli formatları vardır. Formatı belirleyen kıstas, karenin yan kenarının uzunluğunun alt ya da üst kenarının uzunluğuna olan oranıdır (aspect ratio). Sinemanın ilk yıllarında, çerçeve ya 2/3 ya da hemen hemen tam bir kare formatındaydı. Bu konudaki türlü uygulamaların ardından ilk kez 1930'lu yılların başında Amerika'da Hollywood Sinema Sanat ve Bilimler Akademisi (Hollywood Academy of Motion Picture Arts and Sciences) 1/1,33 formatını standart kabul etti. Bu standart dünya çapında kabul gördü. Bununla birlikte başka oranlar da denendi. Bunlar arasında çerçevenin dar bir yatay dikdörtgene dönüştüğü geniş perde uygulamaları önde gelir. En yaygın kullanılan geniş perde tekniği CinemaScope olarak bilinir ve anamorfik bir mercek yardımıyla oluşan bir formattır.

Çerçeve ve mekan. -Daha önce de belirttiğimiz gibi çerçeve, görüntüyü tanımlar ve sınırlar. Ancak bu fiziksel bir sınırlılıktır. Hepimiz biliriz ki, görüntüye giren bir nesne kendiliğinden ortaya çıkmamış, oraya bir yerden gelmiştir. Bu da, bizim seyirci olarak görüntüyü kendi kendine yeterli bir bütün olarak algılamadığımızı, bütünlük ve devamlılık arzeden ve zihnimizde mevcut imgelemsel bir me-

kanla bağdaştırdığımızı gösterir. Ses, bu konuda yardımcı ve yönlendirici olabilir. Yakın çekimde yürüyen bir adamı izlediğimizi düşünelim; çerçeve dışından gelen bir araba kornası çerçeve içindeki mekanın anlamını değiştirecek ve bize dışarda kalan alanı hatırlatacaktır. Ayrıca, oyuncuların bakışları da sözkonusu zihinsel mekanın kurulmasında önemli rol oynarlar; çerçeve dışındaki bir yöne bakan oyuncu, hem çerçeve dışında bir alan kurar hem de dikkati o... alana çeker; perdeye bakarız ama artık izlediğimiz perde dışındaki alandır.

Klasik sinemanın ayırıcı özelliklerinden biri, seyircinin imgelemsel mekanını kullanarak filmi sürdürmesidir. Yarattığı gerçeklik izlenimini korumak ve seyircinin, izlediğinin gerçek olmadığını hatırlayarak filme yabancılaşmasını önlemek için, klasik sinema, filmde hiçbir iz bırakmamaya gayret eder. Örneğin (bazı olağanüstü durumlar dışında) oyuncular kameraya bakmazlar ya da görüntüye kameranın gölgesinin düşmemesine, bir aynadaki yansımasının giderilmesine özen gösterilir. Kamera çalışırken fiziksel mekanı 180 derecelik açılardan oluşan iki yarımküreye böler. Birinci yarımkürede filme alınacak olay/nesne, ikincisinde ise kameranın kendisi yer alır. Çekim süresi belli bir süreyi aştığında, ikinci yarımkürenin varlığı seyirciyi bilinç dışında rahatsız etmeye başlar. Kamera varlığını gizlemek için, bu kez karşı tarafa geçer ve biraz önce kendisinin işgal etmiş olduğu ama artık boşalttığı mekanı gösterir. Seyirci iknâ olur, bununla birlikte, kendisine gösterilenlerin hep eksik olduğunun ayır-

dına varır ve her yeni çekimde eksikliğin tamamlanmasını bekler. Kamera açt değiştirerek, seyircinin bu beklentisini karşılar ancak bunu yaparken doğal olarak yeni bir eksik alan yaratır. İşte bu eşanlı yürütülen gösterme/göstermeme ikileminin yarattığı gerilim, seyirciyi filme bağlar. Klasik sinemanın görsel rejimi, eksiklikler ve vaatler üzerine kuruludur.

Bu bölüme kadar, sinemayı çeşitli cepheleriyle anlatmaya çalıştık. Tarihi, teknolojisi, gelenekleri ve uygulamalarıyla bakıldığında, sinemayı tek bir yönden kavramaya kalkışmamızın yeterli olmayacağı açıktır. Uzun yıllar sinemanın bir sanat olup olmadığı tartışıldı ve sonunda “yedinci sanat” olarak tescil edildi. Bugünden geçmişe baktığımızda belki de tartışmaların bir hayli naiv olduğunu düşünüyoruz ama galiba sinemanın bir sanat olarak kabul edilmesinin sonucu olarak sanat anlayışımızı da gözden geçirmemiz gerektiğini görmezlikten geliyoruz.

Daha 1950’lerde, gerçekliği olduğu gibi yeniden ürettiği için sinemanın bir sanat olamayacağı ileri sürülüyordu. Stephenson ve Debrix, 1965 yılında yayımladıkları **The Cinema as Art** (Sanat olarak Sinema) başlıklı çalışmada, genel bir sanat tanımı yapıp, sinemayı halihazırda mevcut bir çerçeveye sokmaya uğraşıyorlardı (“Şimdi sinemaya daha özel olarak bakmanın ve sanat diye bilinen kompleksi oluşturan yaratma ve değerlendirmenin üç aşamalı

işlemine nasıl uyduğunu incelemenin zamanı geldi.”) Sanatsal etkinlik, sanatçının yaşantısı ya da sezgisi; bu sezginin sanatsal bir mecrada anlatımı; bunun bir alımlayıcı (burada seyirci) tarafından izlenmesiyle üç aşamada gerçekleşen bir süreç olarak görülüyor. Böylelikle bir etkinliğin nasıl sanatsal nitelik kazanacağı konusunda ileri sürülen ölçütlerle, tanımın kısır bir döngüye sokulduğunu görmek zor değil; sanatçının yaşantı ya da sezgisinin tartışılabilirliği bir yana, ‘sanatsal mecra’ sözü, hangi mecranın sanatsal olduğu sorusunu uyandırıyor, cevap, ‘sanatsal etkinliğin anlatım olanağı bulduğu mecra’ olmalı. Sinema, sıralanan ölçütlere uyduğu için sanat olarak kabul edilmeliydi. Bu örnek üzerinde uzun boylu durmamızın nedeni, bir zamanlar egemen olan bir eğilimi çok iyi bir biçimde temsil ediyor olması. Kaldı ki, kitabın yeni baskılar yapması eğilimin hâlâ mevcut olduğunu gösteriyor. Sinemayı mevcut sanat kategorileriyle kavramaya çalışmak, bu yeni mecranın özgül niteliklerini, potansiyellerini gözden kaçırmamanın yanı sıra, genelde Sanat’ın konumuna ilişkin dar bir bakış açısının perçinlenmesi tehlikesini de doğuruyordu. Eklemek gerekir ki, bugün de bu görüşlerin izlerine hâlâ rastlamaktayız.

Peki, sinema nasıl sanat oldu? Özgül anlatım olanaklarının sanatsal nitelikler kazanmasıyla mı? “Sanatçı” denen varlığın “yarattığı” filmlere damgasını vurmasıyla mı?

Konuya başka bir açıdan bakarsak, sinema

kapitalist ülkelerde bir endüstriyel kurum, sosyalist ülkelerde devlet destekli bir propaganda aracı olarak kucaklanmasaydı acaba ayakta durabilir miydi diye sorabiliriz. Sinema daha baştan katıksız bir sanatsal ortam kimliğiyle tanıtılsaydı bugünkü ölçülerde tutunabilir, televizyonla birlikte günlük hayatımızı bu yaygınlıkta kuşatabilir miydi?

Sinemanın mahiyetine ilişkin ipuçları edinmek için, belki de, onu önceleyen ama onun gibi tutunamamış benzeri aygıtların serüvenlerini incelemekte büyük yarar var. Yakından bakıldığında, sanat olabilmek için sinemaya kıyasla hiçbir eksikleri olmayan yüzlerce aygıtın hangi beklentileri karşılamadığı için ortadan kaybolduğu bizim için meçhul değil; kültürel ve endüstriyel kurumların dönüşümleri sırasında kimi araçlar doğru dürüst dolaşıma bile girmeden elenirler ve daha “elverişli” araçların yükselmesi için yer açarlar. İlk bölümde değindiğimiz Edison’un kinetoskopu da aynı akıbeti paylaşmıştır. Bilindiği gibi, başlarda, büyük salonlara yerleştirilen çok sayıda kinetoskop kısa zamanda yerini çok sayıda seyirciye hizmet verebilen büyük perde ve projeksiyonlara bıraktı.

Paris’te ilk sinema gösteriminin yapıldığı güne geri dönelim. O gün salondaki seyirciler, günlük hayatı yansıtan filmler izlemişlerdi: bir tren Lyon garına girerken, yemek yiyen bir bebek, fabrikadan çıkan işçiler. Louis Lumiere’nin “sinematografla” amaçladığının hayatın reproduksiyonunu elde etmek” olduğu biliniyor (“seçtiğim konular bunun is-

patıdır"). İleride yapacağı fantastik filmlerle ünlenen Melies, kamera satın almak için Lumiere kardeşlere geldiğinde, bu işte para olmadığı öğüdüyle geri çevrildi. Ancak, ilk gösterime gelen seyirciler içeri para ödeyerek girmişlerdi. Louis Lumiere, gösterimde bulunmadı, o sırada Lyon'da işçilerin çıkarken filme kaydedildiği fabrikada, kardeşinin yanındaydı. Fotografik gereçlerin üretimini yürütmek onlar için daha hayatiydi. Melies, istediği kamerayı bir süre sonra Londra'dan, Lumiere kardeşlere önerdiği fiyatın on katını ödeyerek getirtti. Böylelikle, sinemada bugün bile egemen iki yaklaşımın temeli atılmış oluyordu: Lumiere kardeşlerin temsil ettiği "belgesel" sinema ve Melies'nin temsil ettiği, kabaca, "fantastik" sinema. Yine de, buraya kadar anlatılanlarda, sanatsal kaygılardan çok, alttan alta bir endüstrileşme ve ekonomi temasının işlendiği gözden kaçmıyor.

Endüstrileşmenin empoze ettiği hayat tarzı, yığın üretimiyle eşanlı işgören yığın eğlencesini çağırıyordu. Sadece bir kişinin kullanabileceği bir aygıtın, Edison'un kısa ömürlü tasarımı kinetoskopun ortadan kalkışı, bireyin artık kitlelilik içinde algılandığı bir dönüşümün göstergesiydi; endüstri toplumuyla çiçeklenen yığın eğlencesi, daha fazla insana hizmet verebilecek, farklı bir konfigürasyon gerektiriyordu. Eğlencenin üretilmesi gündeme geldiğinde sinemanın, böylesi bir üretimin mecrası olarak ideal görüldüğüne, hemen eğlence endüstrisinin gözbebeği olduğuna kuşku yok.

Sinema tarihine bir sanat tarihi gibi bakmak

isteyenler endüstriyle ilgili bahislerden sıkılıp, sanata ayrılmış sayfalara atlamak isteyebilirler. Belirtmek gerekir ki, sinemanın nasıl "sanat" olduğunun anlamı, onun endüstriyel boyutunun açıklanmasıyla yer yer örtüşür, çünkü sinema bir endüstri olamazdı, hiçbir zaman sanat da olamayacaktı. Değişik teknolojik başarıların bir araya getirilmesiyle ortaya çıkan kamera, varlığını endüstrinin toparlayıcı ve yönlendirici yeteneğine borçludur. İkinci olarak, endüstrinin süreçleri parçalara ayırıp örgütlemesiyle, üretim, dağıtım ve gösterim aşamaları temelinde sinema hızla gelişti. Kısaca, endüstri, kameranın, "sanat" yapmaya hevesli insanlara satılmasıyla yetinemezdi. Şimdi, hem endüstriyi hem de sanatı şemsiyesi altında toplayacak bir üçüncü terime ihtiyacımız var: Kurum.

Kurum terimi, sinemayı daha bütüncül ve deyim yerindeyse sistematik görmemizi sağlayacak ama daha da önemlisi, nereden geldiğini bilmediğimiz ama sıkı sıkı muhafaza ettiğimiz yargılarımızın kaynağını gösterecek bir bakış sağlıyor bize. Bir olgunun ya da etkinlikler bütününe kurum olarak görülebilmesi için, kendisine ilişkin bir **yerleşik** norm ve ölçütler dizisini topluma empoze etmiş olması gerekir. Sinema kurumunu oluşturan sistematik öğeler kabaca, filmler, malî kaynaklar, üretim biçimleri ve dolaşımı, dağıtım ve gösterim, devletle ilişkiler, Sinemayı ilgilendiren söylemlerin doğası, uluslararası sinema endüstrisi olarak sıralanabilir.(2) Bu diziye, birbirleriyle ilişkileri çerçevesinde ve kurumumuz açısından sınıflandırdığımızda, sinema kuru-

munu öncelikle genel Sanat ve Endüstri kurumlarının arasında bir yere oturtmamız ve ardından bir özgül kurumsal çatki (nexus) sağlamamız gerekiyor. Başka bir çok "sanat" gibi, sinema da endüstrinin bir kolunu oluşturuyor ve sanatsal etkinliklerle endüstriyel etkinlikler arasında yoğun bir etkileşimi harekete geçiriyor. Etkileşim, yalnızca farklı gibi gözüken alanlar arasında gerçekleşmiyor, sinema bir sanat olarak da içinde yer aldığı sanat ve endüstri kurumlarıyla etkileşim halinde. Bu, sanat kurumunun sinemayı, sinemanın da sanat kurumunu zaman içinde değiştirdiği anlamına geliyor. Aynı süreç, yaklaşık olarak endüstri için de geçerli.

Biraz daha yakın bir bakış için, kurumsal çatki üzerinde durmalıyız. Ancak konumuzun açık seçik ortaya çıkabilmesi için, belli öğeler tartışmamızın dışında kalacak. Burada bizim sergilemeye çalıştığımız, sinema kurumunun (genel Sanat ve Endüstri kurumlarıyla) sinemayı algılayışımızı nasıl ve ne ölçüde belirlediği. Önem bakımından birinci sırada, kurumsal otorite geliyor. Kurumsal otorite, homojen ve tek merkezli olmayabilir hatta çeşitli güçler tarafından paylaşılabilir. Örneğin Kilise, Scorse'nin **Günaha Son Çağrı** (The Last Temptation of Christ) adlı filminde, İsa'nın temsil ediliş biçimine karşıysa, bir takım etkinlikler yoluyla filmin gösterimine zorluk çıkartabilir ama daha da önemlisi gelecekteki benzeri projelere ket vurabilir. Kilise, otoritenin en ucunda yer alan üstelik "ürün"le çelişen bir gücü örnekliyor. Sinematik kurum içinde, Kilise'nin yer alması ilgisizmiş gibi görülebilir ancak çeşit-

li festival ve yarışmalarda Kilise'nin de ödül dağıtımına katıldığını unutmayalım. Şimdi bu aşırı örnekten daha merkezî otorite odaklarına dönelim ve sinemanın bir sanat olarak kabul ettirilmesiyle ilgili çabalara bir göz atalım. Vachel Lindsay, 1920'li yıllarda sinemanın propagandasını yaparken "Sinema sanatı bir yüksek sanattır." diyordu:

Buna iknâ etmeye çalıştıklarım: 1) Amerika'nın büyük sanat müzeleri, 2) İngilizce, dram tarihi, dram uygulaması, sanat tarihi ve uygulaması bölümleri... 3) Genelde eleştiri ve edebiyat dünyası. (3)

Acaba Lindsay neden, büyük banka kuruluşlarını, siyasi partileri değil de, sanat müzelerini, üniversitelerin sanatla ilgili bölümlerini, eleştiri ve edebiyat dünyasını iknâ etmeye çalışıyordu? Bir ipucunu dolaylı yoldan Rudolph Arnheim veriyor: "Film sanatı diğer her sanat gibi eski kanun ve ilkeleri izler".⁴ Yaptığımız iki alıntıyı bir araya getirerek bir sonuca varabiliriz: Lindsay'ın kurum ve kuruluşları, Arnheim'in sözünü ettiği genel sanat ve ilkelerini saptar, korur ve uygular. Herhangi bir etkinliğin sanatsal, bir nesnenin sanat eseri olduğunun tescil yetkisi sözkonusu otorite odaklarındadır. Neye sanat diyeceğimizi ve hatta neye iyi sanat eseri diyeceğimizi bize Sanat kurumu öğretir. Bir etkinliğin, bir nesnenin ya da ürünün kendiliğinden, içkin olarak sanat değeri içerip içermediği tartışmasını bir kenarda tutuyoruz. Burada vurgulanması gereken, iktidarı elinde bulunduran otorite odaklarının, benimsedikleri "kanun ve ilkeler" uyarınca değerlendirilmeler yapıp, standartlara göre ölçüp biçip sonuç-

ları yaymaları, dikte etmeleridir. "Kanun ve ilkele-
rin" anlamsız, boş önermeler olduğunu ileri sürmü-
yoruz; "sanat eseri"nin alımlayıcısı olarak okuyucu,
dinleyici ve seyirci, yönlenmelerinde bunlara şid-
detle ihtiyaç duyarlar, esere onlar sayesinde anlam
atfederler. Bununla birlikte, kurumun bize benim-
settiği normların mutlak olmadığını bilmekte yarar
var. Amerikan sineması ya da Fransız sineması için
"büyük sinema" diyebiliyoruz. Bunun yanı sıra örne-
ğin Meksika sineması bize hiç cazip gelmiyor. Ame-
rikan filmlerinden zevk alırken, bir Meksika filmini
seyretmeyi göze alamıyoruz. Acaba Meksika filmleri
gerçekten seyredilmeye değer niteliklerden yoksun
mu, yoksa kurumun bize aşıladığı zevke mi uymu-
yor? Kaldı ki, Meksika filmlerinin bize ulaşması bile
mümkün değil. İktidarda olan kurum, bize benim-
settiği beğeni ile dolaşıma soktuğu filmleri uyumlu
tutmaya özen gösteriyor. Benzeri bir olguyu, edebi-
yatta da gözlememiz mümkün: hayattayken kitapla-
rı satmamış, yokluk içinde yaşamış bir yazarın "de-
ğerinin öldükten sonra anlaşılması", gerçekte o ya-
zarın eserlerinin, edebiyat kurumunun yıllar sonra
değişen norm ve ölçütlerine uygun düşmesidir.

Elbette ki, kurumların norm ve ölçütleri ken-
diliklerinden ortaya çıkmaz. Çok karmaşık bir belir-
leyiciler ağı kurumu sarmalamıştır: kişisel ilişkiler,
politik ortam, kültürel bakımdan yakınlık duyulan
ülkeler, hatta bilim vb. Bütün bunlarda güç en ö-
nemli etmendir. İlk bakışta yüzeysel bir yaklaşım gi-
bi görünebilir ama Amerika bu kadar güçlü bir ülke
olmasaydı, hâlâ filmlerini bu sıklıkta seyrediyor ola-

cak mıydık?

Lindsay ve Arnheim gibileri sinemayı Sanat
kurumuna kabul ettirmeye uğraşırken, sinemanın
da diğer sanatların sahip olduğu özellikleri taşıdığını
ileri sürüyorlardı. Bu kabul, sanatın artık yeniden
gözden geçirmesi gereken yerleşik kurallarının si-
nemaya da uygulanmasına yolaçtı. Oysa, Walter
Benjamin çoktan **Mekanik Yenidenüretim Çağın-
da Sanat Eseri** denemesini yazarken Paul
Valery'den yaptığı alıntıyla, sanatın eski sanat olma-
yacağını, teknik yeniliklerin sanatı kavrayışımıza da
yenilikler getireceğini belirtmişti.⁵ Sinema kurumu,
sanat kurumundan artık kuramsal zemini tartışılır
yargıları da devşirmiş bulunuyor. Sözkonusu yargı-
lar, kesinliğini kimsenin inkâr etmediği olgularla çe-
liştiği halde, zihinlerde düşünce şablonları halinde
yerleşmiş durumda.

Sanata ilişkin düşünüş biçimimize baktığı-
mızda, sanatçı, sanat eseri, sanat türü, sanat nesnesi
gibi terimlerden kurulu bir matrisin işlemekte oldu-
ğunu görürüz. İşte bunlar peşin hükümlerimizin
belkemiğini oluşturur. Bize estetik haz yaşatan bir
sanat eseri vardır, eser sanat nesnesinde biçimlenir
ve kaynağı sanatçıdır. Müzikten örnek verecek olur-
sak, **40. Senfoni**'yi Mozart bestelemiştir ve bu sanat
eseri bir orkestranın icrasıyla biçim kazanır. Basit-
leştirerek anlatmaya çalıştığımız şablonun olduğu
gibi sinemaya aktarıldığını şimdi görebiliyoruz: her
filmin ardında yönetmen dediğimiz bir sanatçı var-
dır, filmin sanatsal niteliğinden o sorumludur. Oysa,

yönetmenin ayrıcalıklı konumunu teslim etmekle birlikte, film yapımı, öykü ve senaryonun yazımı, müziğin bestelenmesi, oyunculuk performansı, özel efektlerin ve kostümlerin hazırlanması, sanat yönetmenliğinin yürütülmesi gibi bir dizi etkinlikle birlikte gerçekleşir. Filmin ardında sanatçısını aradığımızda yönetmeni bulmamızın nedeni, öncelikle bir sanatçı arama ihtiyacı ve sonra tek bir sanatçı bulma alışkanlığımızdır. Shakespeare'in gerçekte kim olduğu yıllarca edebiyat tarihçilerini biyograficileri meşgul etti. **Hamlet**'in yazarının kimliğini ortaya çıkarmak için yöntemler geliştirildi, kriptologlar ekoller kurdu. Onca çabayı güdüleyen, yazarsız bir **Hamlet** düşünmenin verdiği rahatsızlıktı. **Muhteşem Ambersonlar**'ın (Magnificent Ambersons) bitimine doğru, Orson Welles'ten memnun olmayan stüdyo, onun başka bir işle görevlendirilmesini fırsat bildi ve kurguyu bir başkasına yaptırdı. Welles'in bile bütününü benimseyemediği bir filmin ona ait olduğunu kabul etmemiz, bir kez daha kurumun bize empoze ettiği normlarla düşündüğümüzü belgeliyor.

Bir diğer konu, filmin kendisi. "Otantik eser" ya da "orijinal eser" kavramının sinemadaki izlerini bulmak zor değil. Leonardo da Vinci'nin Louvre Müzesi'nde bulunan **Mona Lisa**'sı bir sanat eseri olarak orijinal ve biriciktir. Diğerleri kopya ya da yeniden üretimlerdir (reprodüksiyon). **MonaLisa**'yı kartpostallardan tanıyor olsak bile, onun bir aslının ya da orijinalinin bulunduğunu (daha doğrusu bulunması gerektiğini) düşünürüz. Da Vinci'nin başka Mona Lisalar yaptığı bulgusu zihinlerde örtbas edil-

mek istenmiştir. Film ise bir **simulacrum**, yani orijinali olmayan bir kopyadır. Ama daha da önemlisi, gerçekte izlediğimiz kopyanın diğer kopyalarla ilişkisinde ortaya çıkan belirsizliktir. Hiçbir kopyanın bir diğeriyle özdeş olmadığı bilinen bir gerçek. Eğer Casablanca'yı izliyorsak, hangi **Casablanca**'yı izliyoruz? Michael Curtiz'in yaptığı ve onayladığı, daha doğrusu tescil ettiği bir Casablanca var mıdır? Varsa bile bunu nasıl bilebiliriz? İkinci Dünya Savaşında Almanya'da oynadığında Naziler'e ilişkin herşey filminden çıkarılmıştı. Almanlar'ın izlediği filme Casablanca diyebilir miyiz? Amerika, Almanya ve Türkiye'de gösterime giren versiyonlar arasındaki fark, bir sanat eseri olarak filmin kimliğini gölgeliyor. Sansürün denetiminden geçen bir filmin bazı bölümlerinin çıkarıldığını bilmek bizi o kadar rahatsız etmiyor, çünkü filmin **kesildiğini biliyoruz**. Ama hangi filmin kesildiği sorusu bizi tedirgin ediyor.

Görülüyor ki, biraz ince elediğimizde, eldeki terimlerle sinema hakkında düşünmemiz zorlaşmakta. Eleştirel bir bakış, halihazırdaki sanatsal norm ve ölçütlerin herşeyi açıklayamadığını, kurumun zihinsel mekanizmalarının yeni durumlar karşısında uyarlanmakta yavaş kaldığını ortaya koyuyor.

ÖLÜMÜN VE HAYATIN PORNOGRAFİSİ:
SİNEMANIN SUÇLARI

1. (Harmondsworth: Pelican, 1971, 6. baskı) s. 23
2. Steve Neale, "Art Cinema as institution", Screen, vol.22, no: 22, (1981) s. 13.
3. Vachel Lindsay, The Art of the Moving Picture (New York: Liveright, 1970) s. 45'ten aktaran V. F. Perkins, Film as Film (Harmondsworth: Pelican, 1974) s. 10.
4. Film (Faber (And) Faber, 1933) s. 7'den Perkins, a.g.e. s. 11.
5. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction" Gerald Mast ve Marshall Cohen (ed.) Film Theory and Criticism (New York: Oxford University Press, 1974) s. 612.

Sinema ve seyirci arasındaki ilişki herşeyden önce bir haz ilişkisidir. Sinema varlığını sürdürebilmek için, yani seyirciyi sinema salonuna sokabilmek için ona haz vaadeder. Hazza rengini veren ise iktidar ilişkileridir. Daha önce, insan psişesinin bir eksiklik duygusundan hareketle, enerjisini bu eksikliği gidermek üzere yönlendirdiğine değinmiştik. Bu nedenle, insan davranışlarının herhangi bir biçimde, bilinçli ya da bilinçsiz, iktidara yöneldiğini söyleyebiliriz. İktidarın tanımı, kültürden kültüre değişebilir. Öyleyse, farklı kültürlerde gözlenen, iktidar arayan davranışlar birbiriyle uyumlu olmayacaktır. Biz burada incelememizi, bilinen nedenlerle batı kültürüyle sınırlıyoruz. Özellikle Fransız ve Anglo-Saxon sinema kuramı, iktidar sorununu ağırlıklı olarak cinsel, sınıfsal ve ırksal terimlerle çözümleme eğilimindedir. İktidar, nihayetinde politikayı ilgilendiren bir konudur ve Michel Foucault'nun dediği gibi her yerdedir. Böylece, iktidar çelişkilerini yalnızca parti mücadelelerinde ya da savaş meydanlarında ara-

mak, yüzeysel bir bakışın işaretidir; o, ana-baba ile çocuk, karı ve koca, öğretmen ve öğrenci arasında da tüm yoğunluğuyla yaşanmaktadır. Günlük hayatın en küçük bir ayrıntısında bile iktidarın nasıl işlediğini gözlemek ve analiz etmek mümkündür.

Klasik sinema, bu açıdan bakıldığında, iktidar ilişkilerini sahnelemekle kalmayıp, seyirciye belli bir iktidar duygusu, dolayısıyla haz yaşatmayı amaçlamaktadır. Prensip, bunu, sahnelediği ilişkide, iktidar konumuna seyirciyi oturtturarak başarmaktadır. Ancak, bu çok şematik bir açıklama olup, ayrıntılarıyla ele alınmayı gerektirmektedir.

İktidar ilişkileri, dolayısıyla haz olanakları, sinemada üç düzlemde biçimlenir: görsel, işitsel ve anlatsal. Kısaca özetlendiğinde, görmek, işitmek ve bir öykü izlemek haz verici eylemlerdir ve sinema bu üçünün mükemmel bir koordinasyonu ile verdiği sözü tutar.

Haz, algılamanın, dikizciliğin hazzıdır. Başkalarına ait görüntülerin, başkalarına ait konuşmaların ve öykülerin dışardan izlenmesinin verdiği haz. Roman, tiyatro gibi başka mecralar, anlatıyı sinemayla paylaştıkları için, başka bir deyişle, anlatı sinemanın özgül bir etkinliği olmadığı için, burada ağırlığı görsel ve işitsel hazlara veriyoruz. Sinemanın anlatsal haz olanakları üzerinde üçüncü bölümde ayrıntılı olarak durmuştuk.

Lacan, görme ve işitme arzularını, cinsel dürtülere bağlıyor. Eksikliği gidermek üzere arzu ken-

disine tatmin nesneleri arar. Açlık ve susuzluk gibi itkiler, dürtülerin tersine doğrudan açlığı ve susuzluğu gidermeye yönelir. Arzunun nesnesi yiyecek ya da sudur. Ancak, dürtüler sözkonusu olduğunda, arzu, davranış ve arzunun nesnesi bu ölçüde birebir denk düşmez. Dürtü ve arzu nesnesi arasındaki ilişki çok belirgin ve istikrarlı, doğrudan bir ilişki değildir, dürtüler bastırılabilir, yön değiştirebilir, yüceltilebilir ya da alçaltılabilir. Cinsel dürtüler, belki de imgeleme olan yakınlıklarından dolayı daha kapsamlıdır ve bu nedenle, Lacan'a göre, sapmaya, sapıklığa en elverişli dürtülerdir. Chistian Metz'e göre dürtünün

sonuçta hiçbir nesnesi yoktur, hiçbir halükarda hiçbir gerçek nesnesi yoktur; sadece yerini tutan (ve böylece sayısız ve birbiriyle yer değiştirebilen) gerçek nesneler yoluyla imgelemsel bir nesneyi (bir 'kayıp nesne') arar, en hakiki nesneyi, her zaman kayıp olmuş ve arzulanmış bir nesneyi.(1)

Algılama (görme ve işitme) dürtüsü, diğer cinsel dürtülerden, belli bir mesafe ihtiyacıyla ayrılır. Öncelikle tanımı gereği; algılamanın gerçekleşmesi için algılayan ve algılanan arasında boşluğa gerek vardır. Nesne, çok uzağa giderse ya da çok yakına gelirse algı imkansızlaşır (ayrıca aşırı yakınlık, bedensel teması da sonuçlayabilir, bu da katıksız algılama arzusunu doyurmaktan uzağa düşer). Boşluk, dikizci (ya da seyirci) için güvenli bir alandır, burada hazzı garantileyen etmenlerden biri dikizlenen ile doğrudan bir ilişkinin imkansızlığıdır. Göz göze gelmek bile dikize son verir. Bu bakım-

dan klasik sinema, dikizci için en elverişli ortamlardan birini hazırlar: karanlık bir salonda, rahat koltuklarda, perdeden yansıyan görüntüleri, katıksız bir algı tutkusuyla izler seyirci. Oyuncuların kameraya bakmaları kurallara aykındır; çekim sırasında oyuncu, seyirciyi temsil eden kameraya doğru oynar, kameranin, dolayısıyla sinema salonundaki seyircinin varlığını bilir ama görmezlikten gelir. Herşey seyirci için yapıldığı halde, filmde seyircinin (ve kameranin) varlığını ima edecek herşeyden kaçınılır. Bu nedenle, film izlemek özel izin çıkarılmış yasadışı bir eylem gibidir. Paul Willemen, kuralların dışına çıkan bir yönetmen olarak Stephen Dwoskin'den aykırı bir örnek anlatıyor: Girl adlı filmde, kamera banyo yapmakta olan çıplak bir kıza yaklaşıyor, ancak kızın kameraya bakıp, rahatsızlığını belli ederek kendisini örtmeye çalışması, olayın seyrini değiştirir. Seyirci, dikiz anında suçüstü yakalanmış ve utanmıştır.(2)

Sinemada üç tür bakış vardır: 1) kameranin bakışı, 2) seyircinin görüntüye bakışı ve 3) film içinde oyuncuların birbirlerine bakışı (Willemen'in örneği dördüncü bakıştır, ancak şimdilik klasik sinemadan sözediyoruz). Bu bakışlar çok karmaşık biçimlerde birbirleriyle eklenirler. Seyirci, daha önce değindiğimiz gibi, öncelikle kamerayla özdeşleşir, ardından filmdeki kişilerle ilişkiye geçer, bazılarıyla özdeşleşir ve onların aracılığıyla, baktıkları insanlara (genellikle kadınlara) bakar.

Bakışların örgütlenmesindeki karmaşıklık,

seyirciyi durmadan yerini bir diğerine bırakan konumlara oturtur, aldığı haz da, genel "algılama hazzı" kategorisinde kalmak kaydıyla nitelik değiştirir. Dikizciliğin (yani herhangi birşeyi dışarıda kalarak izliyor olmanın) genel hazzının yanısıra, örneğin bir kadına bakmak ya da bir kadına bakan bir erkekle özdeşleşerek, onun aracılığıyla dikizcilik yapmak, hazzın nasıl çeşitlenebildiğini gösterir. Bu aşamada, özdeşleşme biraz daha ayrıntılı olarak ele alınmayı gerektiriyor.

Film anlatısının kuruluşu seyirciyi yönlendirir. Hiyerarşik bir yapı sözkonusudur ve seyirci filme, kamera tarafından açılan boşluktan girip, hiyerarşinin kendisine ayrılan düzeyinde yerini alır. Bu yer sabit değildir; seyirci hiyerarşik örgütlenme içinde devamlı hareket eder. Hareketin yönünü ve seyircinin konumunu belirleyen, filmin ona sağladığı bilgidir. Başka bir deyişle, hiyerarşi, bir bilgi hiyerarşisidir. Seyirci, film boyunca bilgilendirilir; filmin bazı kişilerinden daha fazla şey bilirken, bazılardan daha az bilir. Örneğin, polisiye bir filmde anlatı, cinayetin kimin tarafından işlendiğinin açığa çıkması etrafında kurulurken, belli sahnelerde seyircinin, diğer film kişilerinin görmediği olayları izlemesine izin verilir. Seyirci, genellikle hiyerarşik bakımdan eşit düzeyde olduğunu bildiği film kişileriyle özdeşleşir. Dikkat edecek olursanız, anlatının merkezi olarak film kahramanları, genellikle seyirciyle aynı konumda tutulmaya çalışılır. Seyirci, filmi filmin kahramanıyla birlikte izler. İzlediği filmin bir kurmaca olduğunu bilir, ama kendini onun yerine

koyar ve böylece onun yaşantısını paylaşır, kendi benliğini geçici olarak örtbas edip, izlediği kişiliğin benliğini sahiplenir. Star sistemi, varlığını seyircinin benlik oyunlarına borçludur: Greta Garbo ya da Marlene Dietrich seyretmek için, Clark Gable ya da Robert Redford özdeşleşmek için. Sinema kurumunun seyirci için zihinsel mekanizmalar hazırladığını tartışmıştık; mekanizma, kurumun empoze ettiği estetik ölçütleri hatta bir ölçüye kadar bazı moral değerleri de içerir. Robert Redford ya da daha güncel bir isim olarak özellikle Rambo filmleriyle, Sylvester Stallone gerek fiziksel gerekse kişilik değerleri bakımından mükemmel özdeşleşme nesneleridir. Benlik, böyle bir mevcudiyet karşısında geri çekilmekte zorlanmaz. Gerçekte, üzerinde durduğumuz, özdeşleşmenin "aşırı" bir durumu, yoksa seyirci bir çizgi film kahramanıyla bile, ona kişilik atfedebildiği ve bir anlatı içinde izleyebildiği sürece, özdeşleşmekte gecikmez. Rambo, Batman gibi süper kahramanlar, endüstrinin kültürel olguları tartarak denedikleri taktikler sonucu ortaya çıkarlar. Kültürel arz-talep dengesi içinde, yığın tüketimine en uygun imgelem-sel metalar olarak seçilmişlerdir. Ahlakî değerler de, özdeşleşmeye engel değildir; **Hırsız Kız (Mar-nie)**'da kleptomane Marnie ile, **Sapık (Psycho)**'ta çalıştığı işyerini soyan Marion'la özdeşleşmekte tereddüt etmedik. Yine kurmacanın ve mesafenin güvenli alanı çıkıyor karşımıza; burada seyirci hiçbir haz olanağını reddetmez.

Hazzın olanaksız olduğu bir durum var mıdır? özdeşleşme nesnesi olarak film kişisi, öykünün

belli anlarında zor duruma düşebilir. Rambo, Ruslar tarafından yakalanır ve istenilen bilgiyi vermeyi reddettiği için kendisine elektrikle işkence yapılır. Filmin kahramanının yaşantılarını paylaşmayı arzulayan seyirci, mazoşist bir tutumla Rambo'nun acısından haz duyma yeteneğine sahip değilse ne yapacaktır? Rambo'dan hatta filmin kurmaca gerçekliğinden kopacaktır; özdeşleşme kesintiye uğrayacak, seyirci izlemekte olduğunun aslında sadece bir film olduğunu hatırlayacak, başka bir deyişle, Rambo öteki tarafta kalacak ve seyirci bu tarafta, sinema salonunda güvenlikte olduğu için haz duyacaktır. Bunu bir kâbustan uyanmaya benzetebiliriz: zihnin güvenlik sistemi, kabusta duyulan acının belli bir ölçüyü geçmesiyle bedeni uyandırır. Ancak seyirci çok geçmeden, Rusların elinden kurtulan Rambo'yla yeniden özdeşleşecektir. Klasik sinema, inandırmaz, ikna eder. Gerçek değildir ama içinde seyirciyi yeralmaya davet ettiği bir gerçeklik sunar. Gerçek değil ama gerçekmiş gibi. Buna dayanarak, kurmaca anlatının stratejisi, benliğin öykü içinde sürüklenmesidir. Sürüklenme sırasında, benliğin içine başka benlikler dolar ve yine başka benliklere yer vermek üzere boşalırlar.

Stephen Heath, sinemanın suçlarından söz ederken, şair Apollinaire'in, sinemanın yeni yeni gelişmeye başladığı yıllarda yazdığı bir öyküsünü (Un Beau Film, 1909) aktarıyor(3). 'İlginç filmler' bulup göstermekle ilgilenen bir grup arkadaş, ellerinde bir suçu anlatan hiç film olmamasına hayıflanırlar ve kendi suç filmlerini çekmeye karar verirler.

Önce Paris sokaklarından bir çifti, ardından kumar oynamaya giden bir beyefendiyi yakalayıp, zorla "stüdyo"larına götürürler. Adamcağızı, ölümle tehdit ederek genç çifti öldürmeye mecbur bırakırlar ve bu arada herşeyi kaydederler. Film iyi bir gişe hasılatı yapar, polisin olup bitenden kuşkulandımamasına karşın halk hata yapmaz, filmi coşkuyla karşılar. Cinayet gerçek failleri yerine masum biri yakalanır ve asılır. "Kumpanya", idam sahnesini de filme alır, cinayet filminin sonuna ekler.

Halk hata yapmaz. Cinayet, aslında, izlenen görüntülerin gerçek bir cinayet mi yoksa dümece mi olduğunun farketmediği bir alan yaratılması olduğunu bilir. Kurmacaya duyulan isteğin kaynağı, filmin suçunu, herhangi bir sorumluluk üstlenmeden paylaşmaktan gelir. Bu noktada "pornografi" konuyu kavrayışımızı kolaylaştırmak üzere oldukça elverişli bir terim olarak karşımıza çıkıyor. Sözlük anlamı, "fuhuş yazmak/çizmek" olan pornografi, günlük hayatta, iletişim mecralarında cinsel ilişkilerin kışkırtıcı biçimde teşhir edilmesi anlamında kullanılıyor. Bu tanımın yeterli olabilmesi için, teşhir eylemi, dikiz eylemiyle birlikte düşünülmelidir. Teşhirin olduğu yerde dikiz de olacaktır; ikisi bir çeşit arz-talep ilişkisi içinde iş görürler. Buradan hareketle, pornografik sinemayı nihaî sinema olarak görebiliriz.

Pornografiye olan talebi egemen kültür biçimleri. Egemen kültür, örneğin ahlakî kodlar uyarınca pornografiyi dışlayabilir ya da yalıtıma çalış-

şabilir ancak nihaî analizde pornografinin nedeni-
dir. Pornografi, batı kültürünün eseridir ve dinsel bir kurum olarak Hristiyanlığın cinselliğe yaklaşımındaki baskıcı doğasının bir sonucu olduğu yaygın bir görüştür. Japonya, Arabistan ve Hindistan gibi ülkelerdeki sanat ve edebiyatta rastlanan çıplaklık, cinsel ilişkilerin betimlenmesindeki rahatlık, erotizm anlayışı vb. pornografik materyal olmaktan çok uzaktırlar. Hristiyanlık, doğu kültürlerinin aksine cinselliği toplumdan sürgün etmeye kalkışmıştır.(4) Bu tabii ki, kültürde, belli bir insan ilişkileri biçiminin içselleşmesi sonucunu doğurmuştur. Bu bağlamda ortaya çıkan pornografi, cinsel ihtiyacı, başka bir insanla ilişkiye girmeden karşılamanın zeminini hazırlamaktadır; toplum seksin iğrenç, ahlak dışı olduğunu ve hakkında konuşulmaması gerektiğini söylediğinde, seks ihtiyacı yokalmaz, ancak gayrî insanî yollara sürüklenmeye zorlanır.(5)

Yukarıda özetlemeye çalıştığımız toplumsal manzarayı çizen Robert E. Neale, pornografiyi, cinsellikle sınırlamayıp daha kapsamlı bir kavram olarak düşünmekten yana. "Ölümün 'pornografisi'de aynı kalıbı izler", diyor "ve bizim tepkimiz, müstehcen resimler toplayan birinden daha sahici insanî duygular içermemektedir...(ölümü) inkâr edebilmek için onu ararız."(6) Feminist sinema yazarları, pornografiyi, seksizmin öngördüğü iktidar ilişkilerinin pekiştiği bir tür (genre) olarak görüp mahkum ederken, mücadele alanlarını bir hayli daraltmış oluyorlar. Böylelikle, daha bütüncül bir bakış imkanını gözardı etmekle kalmıyor, kendi sorunsalları için de

yanlış bir kuramsal bağlam tanımlama riskine atılı-
yorlar. Oysa özellikle sinemanın suçu, ölümün (ve
dolayısıyla yaşamın) pornografisidir. Cinsel pornog-
rafi yalnızca bir altkategori oluşturmaktadır. Top-
lumdan sürgün edilmeye çalışılan yalnızca seks de-
ğildir; ölüm de aynı akıbete uğramış görünüyor. Ba-
tı ülkelerinde ölüme ilişkin yaşantılar örtbas edil-
mekte, tüm süreç, titizlikle gözlerden uzak gerçek-
leşecek şekilde tertiplenmektedir. Ana konusu ölüm
olan seminerler yürüterek, tecrübelerini bir kitapta
toplayan Elisabeth Külber-Ross, bir tıp öğrencisinin
gözlemine dikkat çekiyor:

... Umutsuz ve acıklı durumdaki hastaları iyileştirme ça-
balarımda çok az ölü gördüğümü anımsıyorum. Nedeni
biraz, benim cesetler üzerinde olabildiğince az çalış-
mak istememdir. Biraz da, ölünün akılcıca, dikkatle gö-
zönünden kaldırılmasıdır. Hastanede geçirdiğim günler-
de ve gecelerde, hiç bir zaman, sedye hasta odasından
alınıp morga ya da cenaze arabasına götürülünceye ka-
dar yapılanlardan hiç birini görmedim.(7)

İnkâr etmek için onu ararız. Dolaysız yaşan-
tlardan uzak tutularak, günlük yaşamdan yalıtılan
ölümün sinemada tam tersine bu denli sık ve yo-
ğun karşımıza çıkmasını nasıl yorumlayacağımızı ar-
tık biliyoruz: kurmacanın terimleriyle. Cinsel por-
nografinin “temsili” niteliği, ölümün pornografisin-
den burada farklılaşır. Cinsel pornografide sergile-
nen eylemin belgesel bir tavrı vardır; seyirciden,
gerçekten böyle bir olayın yaşandığına ve doğrudan
kaydedildiğine inanması beklenir. Bu strateji, bazı
istisnai durumlar dışında, özel etkilerden, gereksiz
kesmelerden, kamera hareketleri ve çerçevelemeler-

den kaçınılmasını öngörür. Ölümün pornografisi
böyle bir stratejiyi kolay kolay benimseyemez çün-
kü talep edilen hazzı sağlamak zorundadır. Bunun
yolu, ölümün... doğrudan yaşantının alanından do-
laylı yaşantının alanına çekilerek ehlileştirilmesin-
den geçer. Anlatı (narrative) düzleminde, ölüm sa-
dece başkalarının başına gelen bir olay gibi temsil
edilir. Başkalarının ölümünün her zaman bir nedeni
vardır. Seyirci için bu nedenler geçerli değildir (kor-
ku filmleri ve bazı istisnalar özel açıklama gerekti-
rir). Anlatış (narration) düzleminde ise, örneğin “ya-
vaş çekimlerle”, müziğin kullanımıyla vb. ölüm es-
tetize edilir. Eski Yunan tragedyalarında, ölümün
sahnenin dışında bırakılmasına tümüyle ters düşen
bir tutumdur bu. Klasik sinema, ölümü, yukarıda
anlattığımız zihinsel ve sinematografik koşullarda
sergileyerek anlamını boşaltır. Bunu gizlice yapar.
Böylelikle, teşhirciliğini ve dikizciliğe davetini apa-
çık öne çıkaran cinsel pornografi, ölümün pornog-
rafisi yanında hiç olmazsa daha dürüst bir politika
benimsemiş görünüyor.

1. Christian Metz, **Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier** İng. çev: Celia Britton ve diğerleri (London: MacMillan, 1985) ss. 58-59
2. "Voyeurism, the Look and Dwoskin", **Afterimage**, no: 6 (1976) ss. 47.
3. "Film PERFORMANCE", **Questions of Cinema**, ss. 113-114. Heath, özetini verdiğimiz bu öyküyü, bizim konumuza bitişik ama başka bir sorunu açıklamada kullanıyor.
4. Beatrice Faust, **Woman, Sex and Pornography** (New York: MacMillan, 1980) ss. 20-21
5. Robert E. Neale, **The Art of Dying** (New York: Harper (And Row, ?) ss.42-45
6. Aynı yer.
7. **Büyümenin Son Aşaması**: ölüm -çev. Nur Nirven (İstanbul: Ruh ve Madde Yayınları, 1987) s. 12

Sinemanın günümüzde, her zaman olduğundan daha fazla gündemimize getirildiği dikkatleri çekmiş olmalı. Oscar ödülleri dağıtım festivallerinden görüntüler, dünyada gösterime henüz girmiş filimlerden haberler, yönetmen ve oyuncularla konuşmalar, gazete yazarlarının sinema olayları üzerine görüşleri iletişim kanalları yoluyla bizi kuşatıyor. Televizyon kanallarının artmasıyla, izleme olanağı bulduğumuz film sayısında da hatırı sayılır bir çoğalma var.

Yine de, seyrek de olsa, tek tük, sinemanın ölmekte olduğunu ileri sürenlere rastlıyoruz. Üstelik, bunu iddia edenler sinemayı seven, mesailerini sinema için harcayan insanlar. Peki, gerçekten sinemanın ölmesi mümkün mü? Endüstrinin bugünkü manzarasına bakarak yersiz bir karamsarlık olduğu düşünülebilir, ancak, herşeyin hızla değiştiğine tanık olanlar, sinemanın da bir gün gelip bir şekilde son bulabileceğini hesaba katmayı akıllıca bulacaklardır.

Öncelikle, sinemaya rakip mecralar var. Te-

levizyon bunların başında geliyor. Zaman zaman sinemayla dayanışma içinde görünse bile, teknolojik gelişmesini onu aşacak biçimde programladığı gözden kaçmıyor. Televizyon, ilk kez ortaya çıktığında sinema için ciddi bir tehdit oluşturdu: seyirciyi sinema salonlarından evlerdeki küçük ekranın başına çekti. Üstelik bunu onun dilini kullanarak yaptı.

Sinema bir dizi tedbirle, azalan gişe hasılatı sorununu aşmaya çalıştı. İlke olarak, televizyonla farklılığını vurguladı; perdesini iyice genişletti, televizyonun kıyısında durmak zorunda olduğu sınırları aştı: seks ve şiddeti kullandı. Frank Tashlin'in ellili yıllarda yaptığı **Will Success Spoil Rock Hunter?** (Başarı Rock Hunter'ı Şımartacak mı?) adlı film, sinemanın televizyonla mücadelesini üstü örtülü bir biçimde işler. Bununla da yetinmez, öykünün ilgisiz bir anında, araya televizyonu alaya alan bir sahne sokarak apaçık saldırıya geçer. Filmin kahramanı Rock Hunter'ı canlandıran ünlü komedi oyuncusu Tony Randall, televizyon ekranının küçüklüğünü ve görüntü kalitesinin düşüklüğünü hicveden bir konuşma yapar. Konuşma sırasında filmin görüntüsü, o an televizyonun dile getirilen özelliğini taklit eder; çerçeve küçülür, seçiklik azalır, renkler bozulur, vb.

Gerçekten de, uzun yıllar boyunca televizyon, sinemanın sağladığı ses ve görüntü üstünlüğüne boyun eğdi. Filmin ayrıntıları, renkleri, kaydedilme yeteneği, stereofonik (ender de olsa kimi zaman quadrofonik) ve Dolby ses sistemleri televizyonun-

kinden çok üstün olageldi. Bilişim (enformatik) terimleriyle konuşacak olursak, filmin ilettiği görsel ve işitsel bilgi, televizyonunkinden çok fazlaydı.

Ne var ki, elektronikteki gelişmelerin uygulamaya konmasıyla televizyon son yıllarda atağa kalkmış durumda. Pek yakın bir gelecekte, yüksek tanımlı televizyon (HDTV) evlerimize girecek, seçiklik sorunun ortadan kalkması bir yana, ekran boyutu istenen ölçüde seçilebilecek. Yakın bir geçmişe kadar bilim-kurgu filmlerinde gördüğümüz duvar boyu ekran, artık günlük hayatın bir parçası haline geliyor.

Daha da önemlisi, televizyon, aynı teknolojik temeli paylaştığından dolayı diğer elektronik mecralarla bütünleşme yeteneğine sahip. Bilgisayar başta olmak üzere enformasyon sistemleri insanlara, geniş bir kullanım yelpazesi sunuyor: telefonla görüştüğünüz kişinin görüntüsünü televizyonda izleyebilirsiniz; tatil yapmak istediğiniz bölgedeki otellerin hizmet ve ücretlerini sorabilir ve bir-iki saniye içinde istediğiniz bilgiyi ekrana çağırabilirsiniz; televizyondaki görüntüye müdahale edebilir, bilgisayarızdaki çizim ve/veya ses programı yardımıyla, haberleri sunan spikerin göz rengini değiştirebilir, sesini tizleştirebilirsiniz. Bu olanaklarla, politik süreçlerde de köklü bir değişiklik tecrübe edilebilir: herkes evinden yayın yaparak düşüncelerini serbestçe çevresine iletebilir. Tabii bu gelişmelerin tümüyle ters yönlere gidebileceğini de unutmamalıyız; teknolojik yenilik konusunda karar alma süreç-

lerinin politik niteliği her zaman belli bir ihtiyat payını zorunlu kılıyor.

Kararlar ne yönde alınırsa alınsın, gelişmeler beraberinde neyi getirirse getirsin, sinemanın da belli bir dönüşüm geçireceği açık. Teknolojik haritanın neresinde yer alabileceğini şimdiden kestirmek oldukça güç, ancak onun da elektronik sistemlerle işbirliği yapma ihtimalini gözönünde bulundurmalıyız. Bugün televizyon yapımcılığında görüntü ve ses genellikle, bildiğimiz müzik kasetlerindeki benzer, tekrar tekrar silinebilen manyetik bantlara kaydediliyor. Yakın bir gelecekte, bilgisayarlar da kullanılan disklerin kayıta yaygın olarak kullanılmaya başlanmasıyla, ses ve görüntünün denetlenmesi daha da kolay olacak. Filmin, yukarıda değindiğimiz üstünlüklerine karşılık dezavantajı yalnızca bir kez kullanılabilmesi ve pahalıya gelmesi. Gerçekte videonun görüntü kalitesi şimdiden filme yetişmiş durumda. Ne var ki, yeniliğin piyasaya sunulması geciktiriliyor. George Lucas, 1977'de gösterime giren **Star Wars**'u videoya çekti ve kurgusu tamamlandıktan sonra filme aktardı. Bu ancak çok yüksek seçiklikteki video görüntüsü ile mümkün olabilmişti. Lucas, videonun avantajlarından yararlanabildiğine göre, neden aradan onbeş yıl geçtiği halde sinema videoya direniyor? Bu ilk bakışta imparator Vespasian'ın kendisine sunulan mekanik bir gereci, "benim doyuracak fukaram var" diye reddetmesini andırıyor. Gerekçelerden biri, binlerce çalışanıyla birlikte film endüstrisini korumak olabilir. Fakat daha da önemlisi, yeniliğin, öngörülen fizibi-

liteye henüz uymaması; film endüstrisinin dünya çapındaki ilişki ağı ve dolaşım hızının yerini tutmak zaman istiyor.

Sonuçta, sinema salonunda, projektör ve beyaz perdenin yerini, pek yakın bir gelecekte dev bir ekran alabilir. Bu sinemanın öldüğü anlamına gelmez, sinema, ancak seyirci artık karanlık bir salonda, diğer seyircilerle birlikte "birşeyler" izlemek istemediğinde ölmüş demektir.

Sinemanın zaman zaman film izlemeyi bir a-yine dönüştürme gayreti şimdi anlaşılır gibi oluyor; geniş perde, mükemmel Dolby-stereo ses sistemleri ve Rambo, Conan, Mad Max, Terminator gibi isimlerden meydana gelen repertuvarıyla zengin bir mitoloji, seyirciden gerçek bir sinema fetişizmini paylaşmasını talep ediyor. Gelecek on yılın seyircisinin, dünün seyircisinden çok farklı olacağını kestirmek zor değil. Hitchcock'un sineması, suçtan sözederken kendi kendisine incelikli göndermeler yapan bir sinemaydı. **Arka Pencere**'nin sinema üzerine bir düşünme olduğunu, birikim ve deneyim sahibi seyirci bir miktar **entellektüel** enerji harcayarak anlıyordu. Masum bir narsizm fırsatı. Hitchcock'un temsil ettiği modernist eğilim, sanat eserinin kendi iç mantığını irdelemesiyle karakterize edilebilir. Bugün ise, postmodern kültür üzerine yazarların dediği gibi, "güneşin altında yeni birşey yok". Bütün öyküler tüketilmiş, en özgün üsluplar icad edilmiş durumdadır. Böylece, artık modernizmin şimdi ölü olan estetik değerleri, "yaşayanların beyinlerine bir

kabus gibi binmektedir.” Film anlattığı öyküyü sinemanın bir metaforu haline getirirken sözünü tüketmiş, geçmişteki filmlerden sözetmeye başlamış, onların bir pastışı olmuştur. Bu sinemanın seyircisi, izlediği filmi, bir göndermeler derlemesi olarak okumaktadır. Batılı seyirci artık filmi, ancak yaptığı pastış ya da parodinin ironisi yüzünden ciddiye almaktadır. Kendini ciddiye alan filmse komik duruma düşmektedir.

Diğer bir postmodern özellik olarak, sinemanın yavaşça değişen bir eğilimini gözlemek mümkün: sinema, yakın bir geçmişe kadar olayları ve insanları sergilerken, artık onları bahane edip kendisini teşhir ediyor. Günümüzde seyircinin psişik enerjisinin hem niteliği hem de kaynağı değişmeye başlamış gibi görünüyor: **Robin Hood**'da hedefini bulan oku izlerken, atıcının nişancılığına değil, sinemanın hızla ilerleyen oku yakından izleme yeteneğine hayran oluyor. Bilim-kurgu ve korku filmlerinin de etkisinin yakında değişeceğini ileri sürebiliriz: **Total Recall**'da gümrükteki şişman kadın yolcunun filmin kahramanına (Arnold Schwarzeneger), **An American Werewolf in London**'da filmin kahramanının gerçek zamanda, hiç kesme olmaksızın kurt adama dönüşmesinin etkisi, makyaj teknolojisinin ulaştığı nokta karşısında duyulan heyecandır. Seyirci, bir John Ford filminde John Wayne'in canlandırdığı kişilikle özdeşleşiyordu; daha rafine seyirci Godard'ın **Vivre Sa Vie**'sinde yönetmenle özdeşleşiyordu, şimdiyse sinemanın kendisiyle özdeşleş-

meye hazırlanıyor.

* * *

İletişim kanallarını dolduran hemen her sinema olayı, olumlu ilgiyle birlikte itirazlara, meydan okumara da neden oluyor. Bir iktidar-muhalefet çekişmesi sinemaya ilişkin etkinliklerde de belirgin bir biçimde gözlenebilir. Özellikle, seyircisini Hollywood'a kaptırmaktan endişelenen Avrupa sineması sürekli bir toparlanma gayreti içinde. Bundan bir kaç yıl önce, Amerikan filmlerinin istilasının kültür emperyalizmi için önemli bir adım olduğu iddiasıyla Fransız eski kültür bakanının çıkışını hatırlayacak olursak, kaygının ölçüsü hakkında bir fikir sahibi olabiliriz. Tabii, doğrudan dile getirilmeyen bir diğer sorun, film ithalatının yerli endüstriyi baltalamasıydı. “Sanat Sineması” kavramının çıkışı bile bir anlamda, Amerikan sinemasını ikinci plana atma çabasına bağlanabilir. 1960'lı yıllardan bu yana, başta Fransa, Almanya, İtalya ve İngiltere olmak üzere Avrupa Sineması, belli özellikleriyle Hollywood'a üstünlüklerini vurgulamaya çalıştı. O dönemde, sansürün Amerikan sinemasına getirdiği kısıtlamalar evli karı kocanın bile aynı yatakta gösterilmesini yasaklıyordu. Amerikan yatak odası, ortada, üzerinde abajur duran bir komodinle ayrılan iki yatak demekti. Sanat sineması kadını soydu, çıplaklığa duyulan ilgiyi kullanarak pazarı zorladı. Rekabet karşısında Amerika'da sansürün gevşemesine neden oldu. Elbette Sanat sinemasının üzerinde durulması gereken başka özellikleri de var: görsel üslubun

vurgulanması, Hollywood'un başvurduğu "eylem" in bastırılması, öykü örgüsü yerine kişiliğin önem kazanması, vb. Sonuçta, Avrupa sinemasının, ürünlerinin daha prestijli olduğu önyargısının tutunması için harcadığı çabada bir hayli başarılı olduğu söylenebilir. Bununla birlikte Amerikan sineması, endüstrinin kurallarına göre oynamakta ustalaştığı ve eğlendirici olma vasfını hep gözettiği için yüksek gişe hasılatını her zaman garantiledi. İkinci Dünya Savaşı sırasında İngiliz seyircisinin sinema konusunda izlediği tutum bu bağlamda oldukça anlamlı: yapılan bir araştırma sonucu, eğlenmek için Amerikan filmlerine gittikleri ama (savaşın etkisiyle olsa gerek) milliyetçi duygularla endüstriyi desteklemek için "yerli" filmleri de izledikleri saptanmış. Benzeri tutumun hâlâ yürürlükte olduğunu tahmin etmek güç değil.

Gerek Hollywood gerekse Sanat sinemasının değerlerini küçümsemekten kaçınarak, buraya kadar anlatmaya çalıştığımız gerilimin kaynağındaki boyutlara dikkat çekmek istedik. Ne Hollywood'un "sanatsal" yanını ne de Avrupa Sanat sinemasının "endüstriyel" yanını görmezlikten gelebiliriz. Sanat/Endüstri ilişkilerini ele aldığımız Dördüncü Bölüm'de belirtmeye çalıştığımız gibi, artık sinemayı yalnızca bir yanıyla görme alışkanlığını bir kenara bırakıp, bütüncül bir yaklaşım geliştirmemiz gerekiyor: sadece izlediğimiz filmler hakkında konuşabiliriz ve bir filmin sinema salonunda önümüze gelebilmesi, sanattan çok endüstriyel süreçlere bağlı.

Bu da akla Türk sinemasının içinde bulunduğu zor durumu getiriyor. Türk sineması kendi endüstrisini doğru dürüst kuramadan hatta kurumlaşmadan yabancı endüstrilerle başetme durumunda kaldı. Yabancı endüstrilerin taktikleri, yerli endüstrinin işlevlerini (yapım, dağıtım, gösterim) yerine getirmesini engellemeye yönelik; sinema salonlarının angajmanı, yerli filmlerin gösterim olanağını ortadan kaldırmakla kalmıyor, para dolaşımına dolayısıyla film yapımına da sekte vuruyor. Türk seyircisinin yabancı (özellikle Amerikan) filmleri fazla gecikmeden izleyebilmesinin olumlu yanları olduğunu söyleyebiliriz ancak bunun uzun dönemde bedelini ödemeye hazır mıyız?

Seyircinin yerli filmlerle buluşmasının giderek zorlaşması, tehlike işaretlerinin yalnızca ilki. Bir Amerikan şirketi, video bayiiilerinden eski video kasetleri toplamak için girişimde bulundu ve yalnızca cılız bir tepkiyle karşılaştı. Amaç elbette ucuz kaset elde etmek değil, hem yerli filmleri hem de diğer yabancı şirketlerin filmlerini piyasadan silip süpürerek tekelciliğin önünde duran engelleri kaldırmak. Yabancı endüstrilerin, Türk sinemasını ortadan kaldırmayı hedeflediğini söylemek istemiyoruz; bir uydu endüstri onların çıkarlarına herhalde daha iyi hizmet edecektir.

Yabancı film şirketlerinin istilası ve yerli filmlerin dolaşımını kösteklemesi yalnızca bir örnek; Türk sineması hep sorunlar karşısında savunmasız olagelmıştır. O nedenle bugün bizi rahatsız eden

sorunun bir şekilde savuşturulması fazla bir anlam taşıyor. Kalıcı çözüm, eğer bir Türk sineması olacaksa, bütün organlarıyla gerçek bir kurum kimliğine kavuşturulması.

Bir sinema kurumunun varlığında bu kadar ısrar edişimizin birden fazla nedeni var. Kurum, maddi altyapı ile birlikte düşünsel altyapıyı da barındıran bir çatı sunuyor. Sağlıklı bir endüstrinin kurulamayışı, sağlıklı bir endüstri bilincinin eksikliği ile açıklanabilir; yatırımcıların sinemadan kazandıkları parayı başka alanlara yatırmaları sadece bir örnektir. Bir diğer örnek olarak, devletin yıllarca bir sinema endüstrisi oluşturma düşüncesine sırt çevirmiş olması da anlamlıdır. Verdiğimiz örneklerin ortak yanı, sinemaya ilişkin etraflı, sistematik bir yaklaşımı benimseyen zihniyetin gerekliliğini vurgulamaları. Bu kitap çerçevesinde eksiksiz, kapsamlı bir model önerisi yapmamız mümkün değil, ancak yine de kuramsal çalışmalarla ilgili sorunlar üzerinde yoğunlaşarak belli noktalara dikkat çekmeyi umuyoruz.

Bugün büyük endüstri kuruluşları ile akademik çevreler arasındaki ilişkiler verimli bir işbirliği çerçevesine oturmuş gözüküyor. Yönetim, ekonomi, muhasebe, hukuk ve halkla ilişkiler gibi değişik alanlardan bilim adamları yalnızca üniversite için değil iş dünyası için de çalışıyorlar. Ne var ki, sinema bu konuda bir yalnızlığa terk edilmiş durumda. Ne devlet, ne özel kesim, ne de üniversite, sinemanın disiplinlerarası bir ilginin odağı olarak zengin bir malzeme sunabileceğini görmüyor. Akademik

dünyada sinema üzerine yürütülen projeler için bir program öngörülmediği gibi, az sayıdaki araştırmanın da üniversitenin kapalı dünyasından sızıp okuyucu kitlenin ve tabii bu arada ilgili mercilerinin eline ulaşması çok zor. Bilimsel üretimin özerkliğini korumak kaydıyla araştırma ve diğer etkinliklerin, gereksinmelerin tanımlanması ve karşılanmasına yönelik belli bir program çerçevesinde yürütülmesi, ardından da gündeme getirilmesi henüz gerçekleşmiş değil. Telif hakları, sansür, hesap planları, ithalat/ihracat işlemleri, bütçeleme, vergi, işçi hakları, sigorta, tanıtım, halkla ilişkiler akla hemen gelen belli başlı konular. Bunda sinemanın bir endüstri olarak potansiyellerinin farkına varılmamış olmasının, şimdiye kadar her bakımdan riskli bir yatırım alanı olarak belirmesinin de payı olmalı. Gelişmiş bir sinema kültürünün eksikliği de, yetersiz ilgiyi açıklayan etmenlerden biri. Yabancı endüstriler, Türk televizyon kanallarını ve diğer iletişim mecralarını Türk sinemasından daha yoğun ve ustalıkla bir biçimde kullanıyor. Televizyonda, Hollywood'dan son haberler düzenli ve ilgi çekici yapımlar halinde verilirken, Türk sinemasının ne aktüalitesinin yansıtılması ne de klasiklerinin tanıtılması kişisel çabaların dışına çıkabilmiş değil. İyi niyetli girişimler, acemiliklerini üzerinden atıp süreklilik kazanamadan son buluyor. 1985 yılında İsrail'den Golan-Globus ikilisinin kurduğu **Cannon** firması, İngiliz piyasasını ele geçirmeye kalkıştığında, televizyon ve yazılı basın, halkı bilgilendirmekte gecikmedi. BBC hazırladığı bir televizyon programıyla Golan ve Globus'u tanıttı.

tı, Cannon'un İngiltere'de ve diğer ülkelerde yürüttüğü etkinlikleri sergiledi, belli başlı sinema adamlarının kaygılarını ya da iyimserliklerini dile getirdi. Yapım, Cannon'un malî kaynaklarından, çalışma tarzına kadar çeşitli konuları kapsayan geniş bir araştırmanın ürünüydü. Televizyon programının uyardığı yankının tek nedeni, çarpıcı ya da bilgilendirici oluşu değildi; seyircinin bu tür olaylar karşısındaki duyarlılığı ve kültürel birikimi ya da başka bir deyişle, sinema kurumunun hazırlamış olduğu zihinsel altyapıydı.

Kültürel yoksulluğun faturasını elbette tek başına televizyona çıkaramayız; sinema kitaplarının düzey ve sayı bakımından yetersizliği, gazetelerde sinemaya ayrılan yerin azlığı, düzenli bir sinema dergisinin yokluğu gibi bir dizi sorun çözümlenmek üzere bekliyor.

Yeniden eğitim kurumlarına dönüyoruz. Ülkedeki sinema okulları on yılı aşkın süredir eğitim veriyor, ancak yine arkası gelmeyen çıkışlar dışında, genelde sessizliklerini sürdürüyorlar. Akademik bir disiplin olarak sinema çalışmaları (film studies) özellikle Amerika ve İngiltere'de (bazı önemli üniversitelerin hâlâ ciddiye almayıp, müfredatlarına dahil etmemelerine karşın) edebiyat ve dilbilimden sonra en fazla üretim yapılan beşeri bilim. Üniversiteler, akademik üretimle yetinmeyip, kurumla organik bağlarını korumada oldukça titizler. Seminerler, konferanslar ve festivaller, bu bağların pekiştirildiği ve böylelikle sinemaya harcanacak emeğin koordine edildiği ortamlar. Türkiye'deki eğitim kurumları-

nın yürüttükleri etkinliklerin önemini yadsımiyoruz, bununla birlikte düzenliliğin, sürekliliğin ve bütüncül bir bakışın oturtulması gereğini tekrar vurguluyoruz.

Çizmeye çalıştığımız manzaranın eksik yönleri olduğunu biliyoruz. Karamsarlığının yanı sıra, festivallerde alınan ödüller, başarılı üslup denemeleri, teknolojik gelişme gibi olumlu yanlar üzerinde durmadık. Türk sinemasının bugünden yarına yönelişinde belirginleşen başka konuları da ele almak istedik. Örneğin üretim biçimleri, yeni anlatım olanaklarının denemesinde katedilen yol ya da Türk seyircisinin özgül kişiliği, kışkırtıcı kuramsal ve pratik sorunlarla çıkıyor karşımıza. Ne var ki, herbiri ayrı bir kitap ölçeğinde etraflı birer araştırma ve tartışmayı zorunlu kılıyor. Çalışmanın başında da söylediğimiz gibi, şimdilik bir çerçeve oluşturmayı denemekle yetiniyoruz.

KAYNAKÇA

AND Metin, **Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu** (Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları, 1977)

BENJAMIN Walter "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", Gerald Mast ve Marshall Cohen (ed.) **Film Theory and Criticism** (New York: Oxford University Press, 1974)

BERGER John **Görme Biçimleri** -çev. Yurdanur Salman (İstanbul: Metis, 1990)

BORDWELL David ve THOMPSON Kristin **Film Art** (Reading, Mass: Addison-Wesley, 1980)

BURCKHARDT Jacob **İtalya'da Rönesans Kültürü** -çev. Bekir Sıtkı Baykal (Ankara: Devlet Kitapları, 1974)

EFLATUN, **Devlet** -çev. Hüseyin Demirhan (İstanbul: Hürriyet, 1973)

ELSAESSER Thomas **Seven Decades, Seven Films** (London: Goethe Institut, 1985)

FAUST Beatrice **Woman, Sex and Pornography** (New York: MacMillan, 1980)

KUDRET Cevdet, **KARAGÖZ I** (Ankara: Bilgi, 1968)

KÜLBER-ROSS Elisabeth **Büyümenin Son Aşaması: ölüm** -çev. Nur Nirven (İstanbul: Ruh ve Madde Yayınları, 1987)

METZ Christian **Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier** İng. çev: Calia Britton ve diğerleri (London: MacMillan, 1985)

NEALE Robert E., **The Art of Dying** (New York: Harper and Row)

NEALE Steve "Art Cinema as Institution", **Screen**, vol. 22, no: 22, (1981)

PERKINS V. F. **Film as Film** (Harmondsworth: Pelican, 1974)

STEPHENSON Ralph ve DEBRIX J. R. **The Cinema as Art** (Harmondsworth: Pelican, 1971, 6. baskı)

WILLEMEN Paul "Voyeurism, the Look and Dwoskin", **Afterimage**, no: 6 (1976)