

CANLANDIRMA

Yrd. Doç. Kâzım SEZGİN

1. GİRİŞ

Canlandırma insanlığın binlerce yıl önce anlamaya çalıştığı ve ilk verilerini mağara duvarlarına yansıttığı anlatım araçlarından biridir. Binlerce yıl önce ilk adımları atılan bu araç çağdaş anlamdaki yapısına ulaşmak için binlerce yıl beklemiştir. 17. Yüzyıldan başlayarak teknolojik ve toplumsal gelişme ve değişmelere koşut olarak gelişmiş ve bu nedenle teknolojinin çağdaş çocuğu olarak nitelenmiştir.

300. Yılı aşkın geçmişine karşın, bugün bile büyüleyici ve simgesel anlatım gücüyle merak konusu olmaya devam etmekte, milyonlarca insana kendini izlettirmektedir. Bu merakın güdüleyici etkisiyle canlandırma bir çok yönüyle araştırma konusu olmuştur. Ancak bu araştırmalar canlandırmanın teknolojisi ve toplumsal işlevlerinin bir kısmıyla sınırlı kalmaktadır. Bu çalışma da canlandırmanın toplumsal işlevleri içinde kalmakla birlikte iletişim süreci içinde canlandırmada anlam sorunu ele alınacaktır. İki farklı sanatın birleşiminden oluşan canlandırmada anlam sorununun hem grafik sanatlarındaki anlam sorunundan, hem sinemanın anlam sorunundan farklı özellikler taşıması böyle bir sorunun araş-

tırılması için oldukça güdüleyicidir. 20. Yüzyılın ikinci yarısından bu yana görsel sanatlardaki anlam sorununa ilginin artması ayrıca güdüleyici bir faktördür.

Anlambilimin temel konusu olan anlam sorunu dilbilimî olduğu gibi felsefe, mantık, psikoloji ve toplumbilim gibi bilimleri ilgilendirir ve çok geniş bir alana yayılır. Bu nedenle anlam yalnızca canlandırma ile sınırlanmasına karşın, canlandırmada anlamı tüm yönleriyle incelemek böyle bir çalışmanın sınırlarını aşar. Bütün bunlar çalışmayı, canlandırmada anlambilimlerin yapısal özellikleri açısından sınırlı tutmayı zorunlu kılmıştır.

Bu çalışma, grafik ve sinematografik anlatımdan farklı olan canlandırma dilinin kesin düzenliliklerini saptamayı amaç edinmiştir. Ulaşılan kaynaklarla sınırlı olarak canlandırma dili üzerine yapılacak araştırmalara bir bakış açısı getirmek bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

1.1. CANLANDIRMA

1.1.1. Tanımı :

Özellikle yaşam içerdikleri için devinen her şey canlandırılmıştır. Bu sinemanın doğasıdır. Başka bir deyişle sinema aslında bir canlandırmadır. Bir sinemacı ya da bir grafiker canlandırma kavramı kullandığında dar anlamı ile, grafik sanatçısının perde ya da ekranda devinim yanılmasına yol açan bir dizi ayrışık devinim evrelerinin kağıt ya da sellüloid saydam yaprak üzerinde yeniden yaratması işlemi anlaşılmalıdır. (Hafas, 1973, s. 11).

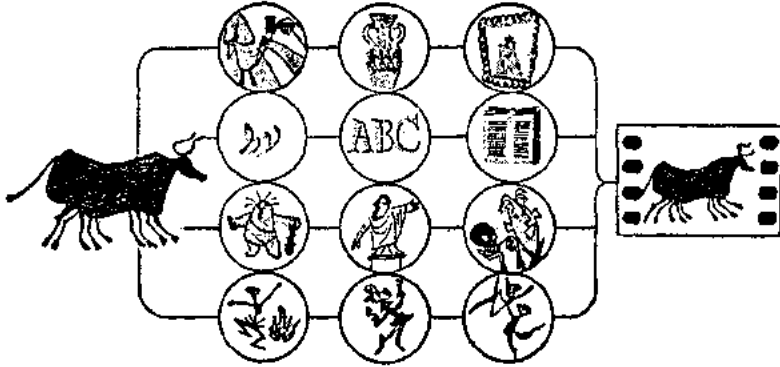
Daha açık bir anlatımla canlandırma, anlık görüntülerin teknolojik bir işlemde geçirilerek devinen imajlara dönüştürme işlemidir. Teknolojik bağlamda yapılan bu tanım yetersiz görünebilir. Anlam bilimsel ve iletişim açısından yapılacak olası tanımlar canlandırmanın sınırlarını taşıyabilir.

1.1.2. Canlandırma Sanatı ve Gelişimi

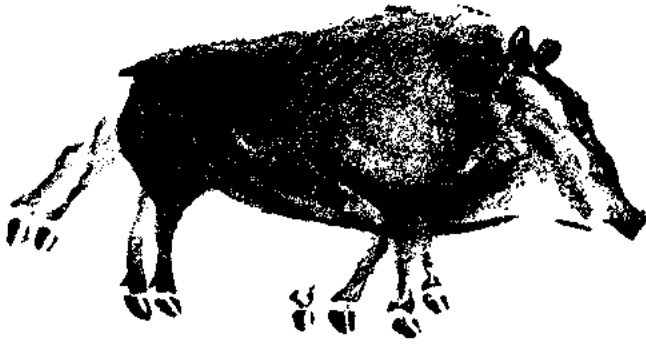
Canlandırma sanatının gelişimi ile fotoğrafın gelişimi arasında yakın bir bağ vardır. Durağan görüntünün yeniden üretimini Gutenberg teknolojisiyle matbaacılık insanı gerçekleştirmişti. Fotoğraf bulunuşu bu alana «grafik insan» kavramı getirdi (Mc Luhan). Çünkü fotoğraf teknolojisi grafiklerin resimsel ve devinim yanıl-

saması yaratma çabalarına olanak tanıdı. Bu, belki de Neandethal insanından bu yana sanatçının resimlerinin yaşayan canlı olması gibi arzularına olanak tanıdı. Başka bir deyişle statik görüntüde hareket ve yaşamın izlenimine pay verdi. Oysa fizik ve kimyanın birlikte oluşturduğu teknolojik bir ürün olan fotoğrafın özünde, bir ressamın tablosunda olduğu gibi görüntü anlaktır. Yaşayan dünyanın her hangi bir parçasının bir anını saptar. Başka deyişle; yaşamı, yaşamın bir anında sabitler. Canlandırmanın özünde ise anlamın sürekliliği vardır. Bu paradoksal durumu endüstri çağı insanı projeksiyon denen teknolojik bir aygıtla görüntünün göz ve beyinde oluşan hayalinin silinme süreci arasındaki ilişkisiyle çözümlerdi.

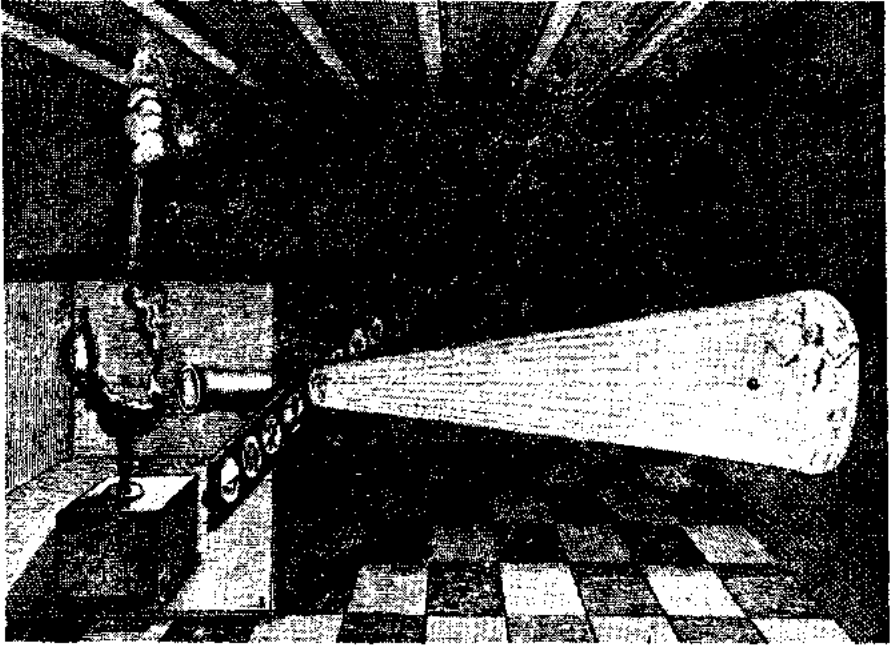
1880'lerdeki Marey'in «fotoğraf tüfeği» denemeleri bu bilincin bir uzantısı. Ancak canlandırmanın uzantısı daha derinlere gider. Binlerce yıl önce Neandetha insanı mağara duvarlarında denemişti. Halas'ın ŞEKİL-1'deki canlandırmanın gelişim şeması bunu en yakın biçimde açıklar.



Canlandırma anlamında bilinen ilk veriler 17. yüzyıla aittir. 17. Yüzyılda papaz Athanasius Kircher'in yaptığı basit projeksiyonu «Sihirli Lamba» bir mercek ve bir ayna ile «camera obscura»nın bir bileşimidir. Bu aygıtta ışık kaynağı olarak gün ışığı reflesi ya da kandil kullanıldı. (Madsen, 1969, ss.4-5). Bu gelişmeyi, 1829 da Plateau'nun «phenakistiscope»u, 1880 lerde Reynaud'un «praxinoscope»u ve 1898 lerde Anshutz'un «tachyscope»u izledi (ŞEKİL-2, ŞEKİL-3). Gerek fotoğraf ya da film kamerası, gerek projeksiyon gibi sinemanın bu iki temel aracının gelişmesinde temel kaynak «camera obscura» olduğu görülür.



ŞEKİL-1 : Koşan Domuz (Altamira)



ŞEKİL-2 : Sihirli Lamba (Athanasius Kircher)

Birbirini takip eden teknolojik gelişmelerle kameranın, yaratıcı görüntüsel bir araç olarak kullanımına başlaması ile insan görüşü gözün dar sınırları ardına geçip genişlemiştir. Zamanla grafiker ve fotoğrafçı biri diğ erinin teknolojisini öğrenip genişleterek kendi alanında kullanmaya başladı. Bu gelişmeye kadar dar bir çerçeve içersinde gerçekçi olan grafiker bu yüzyılda sembolizmi

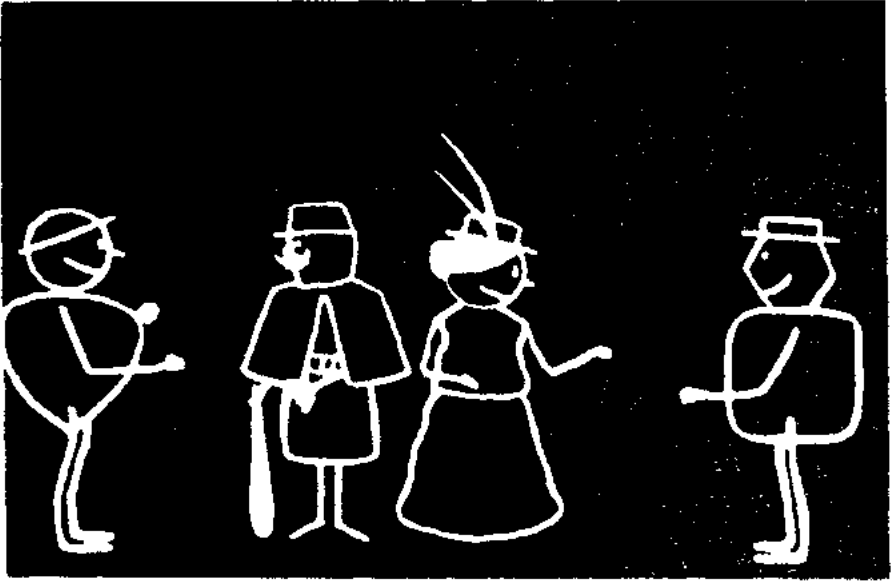
benimsedi. Ve 20. yüzyılın başlarında da Bauhaus'la çok daha geniş bir düzeyde grafik görüşü ele alınarak bir kere daha fotoğrafla ilişkisi kuruldu. Böylece statik fotoğraf sinemaya dönüşürken hareketli resmin görüntüsellliği ile grafikerin statik görüntülerle çalışması arasındaki fonksiyonel sınır bir birine karıştı. (Halas, Grafik in)

Fotoğraf, sinema ve grafik arasında kurulan bu ilişki grafik sanatçısı için sınırsız olanaklar yarattı ve 20. yüzyılın yeni bir sanat ve anlatım formu olan teknolojik çocuğu çağdaş canlandırmanın doğmasına neden oldu.

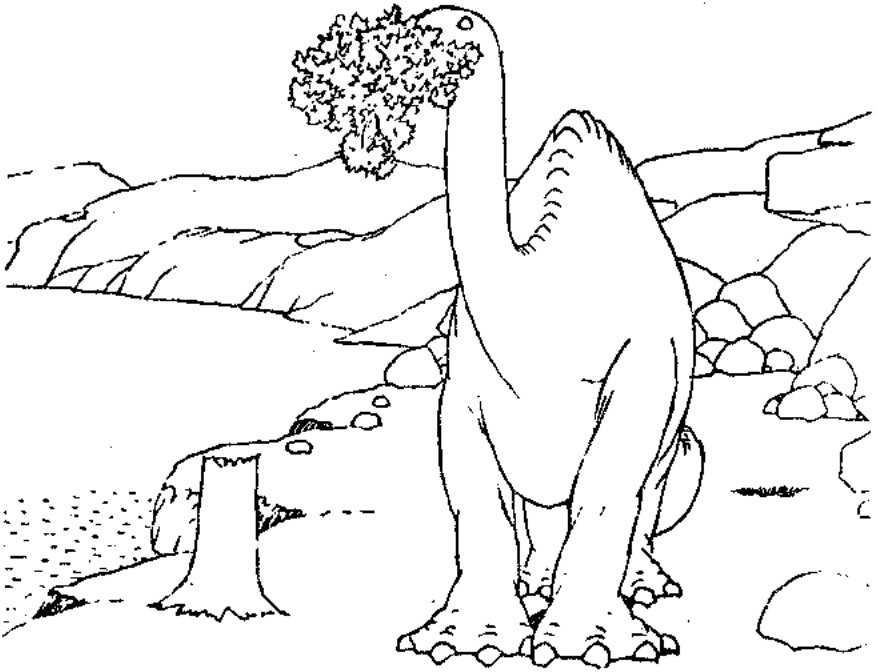
Sinema sanatının ayrı bir dalı olarak ilk ve asıl gelişme düzeyine, film üreticiliğinin ikinci on yılı içinde Chol'un sevimli akrobatik kibrit çöpü figürleriyle, bir canlı grafik sanatı potansiyeli olduğunu gösterdiği deneysel çalışmalardan sonra ulaşmıştır.

Sinemada olduğu gibi canlandırmada da köken popüler biçimlerdir. Çizerlerini kendisinden daha önce kurulmuş ve mekanik üretim biçimine bağlı gazete ve dergilerde çalışanlardan almıştır. Bu ilk canlandırmaların hareketlerindeki tekrarlı, basit fakat incelikli kareografiler daha sonraki çizimlerde tümüyle yeni bir fantazi sanatı yaratmaya yönelmiştir. Bu sanatın basit, bütünüyle gölge figürleri, popüler kökenli olan neşeli eğlenceli basit ya da incelikli şarkıları kullanarak dünya izleyicilerinin beğenilerine sunulmuştur. Sessiz sinemanın Eisenstein, Pudovkin, Clair, Renoir, Lubitch, Long ve diğerleri sayesinde bir sanat görünümüne girdiği 1920'lerden sonra, sanatla yeni atılımlar yapan Leger, Dali, Duchamp ve Picasso gibi sanatçılar devinimle grafiği kaynaştırmanın önemini görmeye başladılar. Yüksek yaratıcılık düzeyine 1930-1940'larda ulaşmış olan Walt Disney'in çalışmaları 1933'lerde renkliye dönüşen çizimlerin kalitesi canlandırmayı renkli karikatürden çok üstün bir düzeye çıkarmıştır (Manvell, 1981, ss. 350-354).

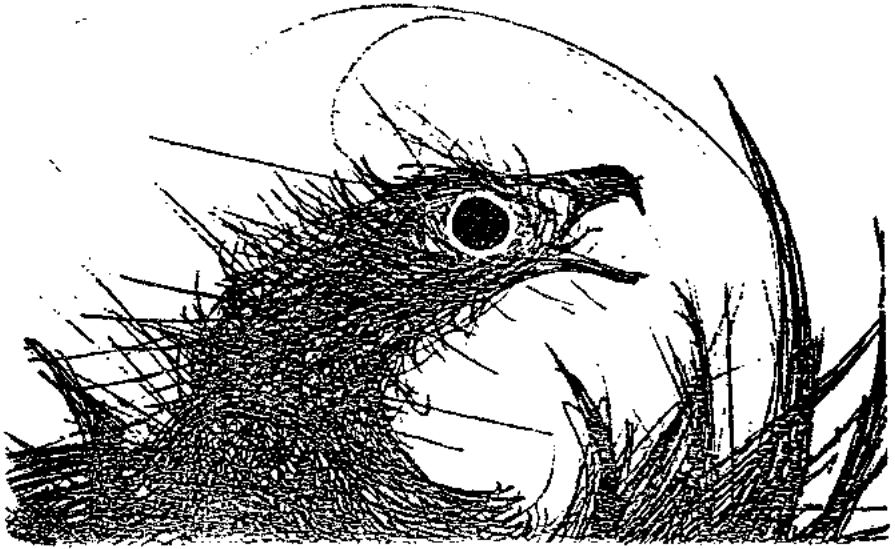
1930'larda canlandırma hareketli karikatürü aşma çabalarının ötesine geçerek, Reiniger, Fishinger, Starawicz, Pal ve Ptushko ile deneysel, gölge ve kukla gibi değişik biçimlere yönelmiştir. Daha ileri giderek, Matisse'nin Hoppin, Grosun'un çalışmalarında yansıtılmıştır. Alexeieff ve Parker taş baskıyı canlandırmada kullanmıştır. 1960 Sonrası bilgisayar, holografi gibi gelişmelerden etkilenen canlandırma, kendi genellemelerine de dayalı olarak güzel sanatların bir dalı oldu (Halas, 1981).



ŞEKİL-3 : Emile Cob'



ŞEKİL-4 : Eğitilmiş Dinazor (Wiusor McCay)



ŞEKİL-5 : Çengel Şahin (Hazard Durfe)



ŞEKİL-6 : Aventür Üstüne (John Hubley)

1.1.3. Canlandırmada Temel Kavramlar.

1.1.3.1. Devinim

Tüm diğer sinema türlerinde olduğu gibi canlandırmada devinim temeli üzerine kurulmuştur. Aslında durağan olanı yaşam ile doldurmak canlandırma sanatının en önemli büyüsidür. Bu nedenle canlandırmacı bir anlamda devinim uzmanı olarak da görülür. Çünkü o, «zaman ve mekan içinde, olağanüstü ve hiçbir canlı danscının ya da akrobatın gerçekleştiremeyeceği» devinimleri yaratan kişidir (Monvell, 1981, s.355).

Sinematografide devinim birbirinden az farklı resimlerden oluşan resimsel bir analizdir. Normal hızda çekilen bir film, yaşayan olayın her saniyesinin herhangi bir sayıda ve bir birini izleyen devinim evrelerine dayanarak çözümler. Bu çözümlenmeden elde edilen bir dizi fotoğraf projeksiyon önünden normal hızla geçirildiğinde sürekli bir devinim yanılması dönüşür. Canlandırmada da devinimin esası budur. Ancak tam olarak böyle bir yöntem naturalist yaklaşıma uygun düşer. Canlandırmada naturalizm devinim bağlamında yaşayan devinimin biçim ve hızına ulaşma eğilimindedir. Naturalist yaklaşım, insanın nesnel gerçekliğe öykünmesinin dışı vuruş biçimi olarak tüm sanatların gelişimde yer almıştır. Bu öykünme bir süre canlandırmada da kendini hissettirmiş, dencysel görüşün yaygın olduğu bugün bile, nesnel gerçekliğe benzerliği zorunlu olan eğitim-öğretim, halkla ilişkiler gb. filmler dışta tutulursa, -ki, kimi zaman bu amaçlarla yapılan filmler bile nesnel gerçeklik yanılması zorunlu kılmaz- kullanıldığı gözlenir. Canlandırmada hareketin nesnel gerçekliğine yanılması çoğu kez canlandırıcının yaratıcılığını kısıtlayıcı bir davranış biçimi olarak görülür.

Canlandırma nesnel gerçekliğin yeniden üretimi dışında yer alan bir sinema ve grafik anlatım türüdür. Anlatım objesi olarak nesnel gerçekliği kullandığında bile, nesnel gerçekliği kullandığında bile, nesnel gerçekliği benzeşimin ötesine taşıyarak anlatım amacı açısından yeniden yorumlar. Bu başka bir anlamda, canlandırmanın en küçük birimi olan durağan görüntüdeki leke, çizgi renk ya da biçimsel düzenlemeler, doğanın bir yansıması değil canlandırıcının özgür düzenlemeleridir. Sinema kuramcısı Jean Mitry'e göre filmsel devinim üç biçimde ortaya çıkar: (1) Görüntüsel objelerin devinimidir. Bu canlandırmada leke, çizgi renk ya da nesne-

nia kendisi gibi plastik öğelerden oluşturulan görüntüdür. (2) Filmin dramatik yapısına bağlı iç devinim, bu da canlandırmada, canlandırmacının plastik öğelerle özgürce yarattığı bir devinimdir. O halde canlandırmada bu iki devinim birlikte değerlendirilmektedir. (3) Çekimrin planların dinamik ilişkilerine bağlı devinim. (Zilli-oğlu, 1981, s.81). Bu devinim canlandırmayı da içerir. Bundan ötürü canlandırmada devinim iki düzeyde incelenebilir: (1) Durağan görüntüyü oluşturan plastik öğelerin devinimi (bu hem tek tek her bir ögenin bileşenleri arasındaki devinim hem öğeler arası ilişkinin oluşturduğu devinim) içerir. Buna mekansal ilişki de denebilir. (2) Durağan görüntüler arasında zamansal/mekansal ilişkiden doğan devinim.

1.1.3.1.1. Devinimin Estetiği

Canlandırma plastik öğelerin devingen bir bütünüdür. Canlandırmacı bu öğeler arasında oluşturduğu devingen ilişkiden nesnel ya da kavramsal dünyasının yorumunu yapar. Bunlar bazan yaşayan mekanda hacim içindedir, bazan kavramsaldır.

Sanatçı hacim içinde oluşan nesnel gerçekliği yorumlarken iki tür davranışta bulunur. Birincisi natürel eğiliminden dolayı nesnelere yaşamda oldukları biçime benzetme çabasıdır. Bu çabadan dolayı oluşturduğu figürü, nesnesinin karakteristik özellik ve devinimine uyma zorunluluğu hisseder. İkinci davranış biçimi sanatçının özellikle nesnel dünyayı yorumlarken benzerliği bozma eğilimindedir. Canlandırma sinemasında bu çoğu kez bir zorunluluk olarak görülür. Hatta, figür'ün dayanıklı ve sürekliliği için bunu bir kural olarak görenler de vardır (Halas, s.63).

Soyut figüratif canlandırmada böyle bir benzeşim çabası yoktur. Ancak devinimin yasaları açıdan hem naturalist hem deneysel görüş açısından incelenebilir. Burada asıl olan devinimin durağan görüntüler bileşiminden oluşan zamansal boyutudur. Bu bağlamda Amerikan canlandırmasında devinimin hızlı bir temposu yeğlenir. Rus yapımlarında ise, bu tempo yaşayan dünyadakine yakındır.

Kuşkusuz canlandırma filminin amaç ve türü devinimin niteliği üzerinde etkili bir faktördür. Eğitsel amaçlı filmler yavaş bir tempoyu gerektirirken (Burada algı sınırları belirleyici faktördür), eğlence amaçlı filmler hızlı bir devinim belirgin bir özelliktir.

Teknolojik olarak canlandırma bu iki uç, ard arda gelen durağan devinim birimleri arasındaki farkla elde edilir. Bu farkın küçük olması **sempatik** (Yadsınmayan), büyük olması **asempatik** (Yadsınan) hareketi verir. Öte yandan, bu türden bir devinimle biçim arasında yakın bir ilişki de vardır. Örneğin sempatik bir devinim uygun biçimi kendi içinde devinimi en az olandır. Başka bir deyişle, yuvarlak biçimler, köşeli biçimlere göre sempatik devinime daha uygundur.

Canlandırmada hareketin olabildiğince çözümlenmesi gözleme tabi tutulması gerekir. Bu çözümlenme ve gözlem yalnızca mantıksal bir sorun olarak ele alındığında gerçek anlamda durağan görüntünün resimsel değerlerinin kaybına neden olabilir. Plastik bir düzenlemenin zamansal devinim canlılığına kavuşturulması örnekleri sinema sanatında vardır. Eisenstein'in «Korkunç İvan»ı plastik düzenlemenin gözden çıkarılmasına örnek olarak gösterilebilir.

1.1.3.2. Zaman

Canlandırma, mekansal olan durağan grafiğe zamansal bir nitelik kazandırma sanatıdır. Özde mekan ve zaman arasında organik bir bağ vardır. Zaman mekandaki değişmelerden edinilen bilgi türüdür. «Zaman yoksa değişme olmaz; fakat değişme yoksa zaman kavranılmaz» (Moore, 1963, s. 23). Mekan-Zaman tartışmaları zamanın kavranmasında doğrudan olmadığı üzerindedir. Mekan duyusal algıya dayandığı halde zamanı doğrudan algılayacak hiç bir duyu organı yoktur. Ancak zamanı dolaylı yoldan kavranabilen kavramdır. Güneşin doğuşu ile batışı arasındaki değişmeler, yelkovan ve akrepte meydana gelen değişmeler vb. mekansal değişmeler içinde bir zaman duygusu ya da bilişi yaratır. Algılanan mekansal değişme ve hareketlerin görece uzunluğu zamanın **süresel** boyutunu, zaman bilişi veren hareket ve değişmeler arasındaki öncelik-sonralık ilişkisi zamanın **sırasal** boyutunu verir. Zamanın süresel boyutu salt algısal olduğu halde, sırasal boyutu kültürelidir. Ancak zamanın bu iki boyutu birbirinden bağımsız olarak yoktur. Çünkü zaman su gibi rüzgar gibi bir akıştır. Başı sonu yoktur. Geçmişten geleceğe doğru akar. Kişinin yaşadığı anın öncesi bir geçmiştir. Yaşanılacak anlar ise bir gelecektir. Zaman kavramı bu süreç içinde oluşur ve böyle bir zaman kavramı evrensel değildir. Bu bakımdan zaman kişi ve kültürlere göre değişebilen bir kavram ve zihinsel kurgudur (Güvenç, 1976, ss. 52-54).

Canlandırmada, mekanın çizim masasında yapıldığı algı yanılsamasına ve bilişsel özellikli bir zaman kavramı yaratır. Filmsel zamanda olduğu gibi canlandırmada da zaman yaşayan dünyaya ait değildir. Canlandırmacının ya da yönetmenin kültürel ve düş gücüne dayalı bir kavramdır. Ancak canlandırma diğer filmlerden farklı olarak yapay bir mekan içerdiğini hissettirir. Belki canlandırmayı büyüsel güce ulaştıranda bu mekansal olgudur. Yapay bir biçimde oluşturulan lekelerdeki değişimlerin zamanı yaratması izleyici için ilgi çekicidir. Nasıl oluyorda bu çizgiler ya da objeler insana özgü devinimlerde bulunuyor sorusu bu ilginin bir sonucu olarak görülebilir.

Zaman, mekandaki değişmelerden dolayı oluşan bir kavram olduğu yargısı doğrusa; canlandırmayı da içeren sinematografi zamansal bir anlatım aracıdır. Grafik, fotoğraf ve devinim sürecinden oluşan film Arnheim'a göre gerçeğin fotoğrafik yanılsamasıyla, gerçeğin kısmi yanılsamasından oluşan tiyatronun ortasında yer alır. Çünkü ona göre; fotoğraf, tiyatrodaki olduğu gibi belli yer ve zamanın bir momentini gösterir. Ancak tiyatronun tersine bunu asıl bir mekan ve asıl bir zaman parçasını kullanarak yapmaz. Bunu iki boyutlu bir düzeyin üzerinde gerçekleştirir. Bu nedenle bir soyutlamadır. Yalnızca resmin yüzeyi resmedilmiş mekanı anlamlı kılar. Resmin yüzeyi ise hiç bir biçimde gerçek mekanın yanılsamasını vermez.

Canlandırılmış fotoğrafik görüntüler (film), mekanı verir. Ancak, ne tiyatrodaki olduğu gibi gerçek mekan yardımıyla ne de fotoğrafın yaptığı gibi düz bir yüzeyde verir. Film derinliğin yarattığı belli bir yanılsama izleyiciyi sarar. Diğer taraftan tiyatrodaki gibi zaman da akar. Diğer taraftan sinema aslında kısmi olan yanılsamayı kurgu yoluyla resmi eşzamanlı kullanarak resmin etkisini artırır. (Güçhan, 1981, ss. 196-197).

Arnheim'in söz etmediği bir film türü olan canlandırmanın bunlardan farklı fakat eklenmesi gereken zamansal/mekansal özelliği vardır ki; o da, çoğu kez yaşayan dünyaya (Arnheim'in gerçekliği) ait yanılsama kullanmamasıdır. Canlandırma, kullandığı yanılsamalar nesnel olsa bile aslında düşler dünyasından olan şeylerin resimsel sunumunu kullanır. Bu yönüyle canlandırma aslında hiç bir şekilde var olmayan zaman ve mekanı vardır. Filminin zamansal özelliklerine bu da eklendiğinde canlandırmanın zaman açısından özellikleri şöyle sıralanabilir:

- a) Canlandırmanın üç zaman boyutuna sahiptir.
 - 1) Parça içi ögelerin mekandaki değişiminden oluşan zaman
 - 2) Parçalar arası ilişkiden oluşturduğu zaman türleri
 - 2a) Sırasal zaman
 - 2b) Eşzaman,
- b) Canlandırma gerçek zaman ve mekan kullanmaz,
- c) Canlandırma düşler dünyasına ait mekanla filmsel zamanın çelişkisinden büyücü gücüne ulaşır.

1.1.3.3. Görüntü

Sanat yapıtının ögeleri bir sentezden geçirilirse iki grupta toplanabilecek ögeler bütününden oluştuğu görülür. Birinci grup ögeler, sanatçının dünyayı doğrudan kavranabilir duyuşsal nitelikler yoluyla kavrar ve biçimlendirir. Renk, biçim, ses ve hareket vb. Bu düzeyde görüntü ve sesin birlikte kullanılması olanaksızdır. İkinci düzey anlatımcı niteliktedir. Buradaki ögeler biçim, renk ve hareketten oluşan görüntüler arası ve bunların sesle olan ilişkileri düzenleyen ögelerdir. Kamera devinimleri kurgu ve geçişler vb. Burada görsel ögelerin anlam açısından değerlendirmesi yapılacak.

Filmin en küçük birimi tek tek resimlerdir. Film ise sırasal eklenmiş görüntüler kümesidir. Read'ın tamamıyla «görüntü artı devinim». Resime getirilen bu öge yani sırasal devinim resim sanatının estetik özellikleriyle uyum sağladığı ölçüde film sanatının estetik yaratımına ulaşılabilir. Ancak bu kolay bir iş değildir.

Resim ile film arasındaki temel ayrılık ya da karşıtlık resmin öznel, filmin nesnel olarak düzenlenmesidir. Film, resim gibi, düşünceye göre, doğrudan ve özgürce denetlenemez. Ancak, görülebilir dünyanın ham malzemesinden kesilmesi gerekli küçük parçalardır. Diğer bir fark da resim sanatı renk ve biçimin öykünmesiz yaratıcı bir bileşimidir. Ressam kendi görsel deneyimlerinin seçilmiş ögelerini anlığında düzenler ve bu düzenlemesini dışa vururken deneyimi aşar, duygu ve düş gücü ile yönlendirir. Yönetimde aynı süreçten geçmesine karşın malzemesine sıkı sıkıya bağlanır. Onun görevi, malzemesinin olduğundan öte anlamlandırmaktır (Read, 1980, s. 178).

Yetkin sanat kuramcısı Arnheims'a göre film, ses, renk biçim ve devinim gibi birden çok araç kullanır. Bu araçlar alt düzeyde

birbirleriyle kaynaşmalı ve bir bütün oluşturmalıdır. Yine bu araçlardan oluşan görüntü ve ses gibi iki ana bütün uyum içinde kullanılmalıdır.

Şeklin, rengin ve hareketin birinci düzeyde bütünlüğe ulaştırıldığı görüntü filmde başat (dominant) öğedir. Sanat eserinde başat öğe, ikincil öğelerden daha yetkin bir biçimde yapıyı zenginleştirir (Güçhan, 1981, s.214).

Mitry'e göre filmsel yapıda iki düzenlenim planı vardır; 1) Mekan ve zamanda dramatik düzenlenim, 2) estetik ya da plastik düzenlenim. Plastik düzenleme çerçevenin sınırları içinde mekan düzenler. Plastik değerlerin durağan planlar içinde hissedildiğine değinen kuramcıya, göre, devinimli, sürekli çekimlerde görüntünün durmaksızın değişimi çerçevenin varlığını unutturmaktadır. Bir plan karmaşık bir değerdir ve birçoğları arasından seçilen bazı devinim ve olayların bütünüdür. Planların birleşimi yeni ilişkiler ortaya çıkarır. Bu süreklilik bütünü yaratır. Çerçeve ve onun gerektirdiği seçim gerçeğin bir yorumuna, nesnelere ve evrenin devinim içinde kavranamayan yönlerini göstermeye olanak tanır.

Resim ile filmsel bir görüntünün karşılaştırmasını yapan kuramcıya göre, resimde temsil edilen temsil edenin arkasında kaybolmakta, temsil edilen temsil edenle özdeşleşmektedir. Resimde gerçekte ilinti kesilmiştir. Evren temsil edilene indirgenmektedir. Oysa filmde estetik olarak yapılanmış olsalar bile görüntüler bilincin «anlıklarına» benzerdirler. Çünkü orada temsil eden temsil edilene gönderme yapmaktadır. Nesne ile görüntüsü arasında estetik açıdan farklılık varsa da, algılanan gerçek düzeyinde ikisi arasında bir fark yoktur. Filmsel görüntünün plandan ayrılarak canlanması gerçeklik duygusu kazandırır. Oysa resimde bu özellik yoktur (Zillioğlu, 1981, ss. 80-81).

Görüntünün filmsel kullanımını açısından canlandırma, kuramsal bilgilere dayanarak oldukça farklılık gösterdiği düşünülebilir. Şöyle ki:

Canlandırmada birincil öğeler (renk, biçim ve devinim) asıldır. Yapay olarak çizim masasında canlandırılmış görüntü bu öğelerin plastik bir bileşiminden oluşan bütündür. Estetik kurallarla uyumlu olarak yaratılmış bir bütün. Böylesine uyumlu devinimli görüntülerden oluşmuş canlandırma yapmak zor bir iştir. Ancak bu nitelikte canlandırma örnekler de verilmiştir. Canlandırma bu özelliği ile

tümüyle öznelidir. Bu yasaya filmle olan temel ayrılığa olarak görülebilir. Çünkü canlandırmacı durağan görüntü ve hareketin yapay evrelerini ve bunlar arasındaki ilişkileri denetim altında tutar. Onun seçimi kameradan önce gelmektedir. Bu nedenle canlandırmacının, görüntü düzenlemesi seçimi ve kullanımında çok geniş olanakları vardır. Malzemeye bağımlılığı çok azdır. Oysa yaşayan film de, yönetmenini görüntüyü özgürce denetleyememesi onu malzemeye bağımlı kılar.

Resimde olduğu gibi canlandırmanın gerçekte ilintisi yoktur, ya da çok azdır. Temsil ettiği nesnenin simgesel görünümüdür. Bu nedenle nesnesiyle özdeş olarak verilir. Bu özdeşlikte benzerlik ilişkisi en az yer tutar.

1.2. Dil ve İletişim

Tüm diğer organizmalarda olduğu gibi, insanların kendine özgü yaşantısı ve kendine özgü dünyası olduğunu belirten dirim bilimci Uexküll, organizmaların çevresine uyum göstermesi ve etkileşimini anatomik yapılarına bağlamıştır. Bu bağlamda organizma anatomik yapısına göre belli bir alıcı dizgesi ve belli bir etkileyici dizgesine sahiptir. Bunlar organizmanın işlevsel çevresinin zincirleridir.

Bunun insan dünyasını belirlemesi ve betimlemesi açısından diğer organizmalardan hiçbir ayrıcalık tanımayacağını belirten Cassirer, insan yaşamının ayrıcalığı özelliğinin bu dizgelere ek bir halka olan simgesel dizgeye sahip olmasıdır. Bu dizge, insanın işlevsel çevresini nicelik bakımından genişletmekle kalmaz, aynı zamanda niteliksel bir değişmeye de uğratar. Dil, söylenece, sanat ve din bu dizgenin birer çarçasıdır (Cassirer, 1980, ss. 32-33).

İnsana ayrıcalığı ve özellik kazandıran bu dizgenin parçalarına bakıldığında, dil diğer parçaların varoluş nedeni gibi görülür. Çünkü söylenece sanat ve din simgesel bütünler olarak dilin içinde sayılan düzenlemelerden bir kaçıdır.

1.2.1. Dil

Tylor, «dil, vahşi insanın ulaştığı düzeyin pek fazla ötesine geçemediğimiz düşünsel yeteneklerimizden birisidir»der (Tylor, 1871; 1924, s. 446). Bilindiği kadarıyla «vahşi» insan düşünsel yeteneği dizgesel bir dizi simgeye bir milyon yıldan beri sahiptir. Vahşi insan

çevresiyle etkileşimde bulunur. Düşüncelerini açığa vururken doğal sesini simgesel anlatım aracı olarak kullanmıştır. Kuşkusuz, çevresiyle olan etkileşimlerinde daha başka (el-kol hareketleri ve diğer doğal göstergeler) dizgesel olmayan ama anlaşmaya yardımcı olan simgeler kullanmıştır.

Vahşi insanın anlaşmak, bir düşünce ya da yaşantıyı paylaşmak için kullandığı sesli ve sessiz hareketlerden oluşan simgesel yetisine Neandethal insanı görsel simgeyi eklemiştir. Neandethal insanı mağara duvarlarına bir şeyler oyar ya da çizerken böylesine bir çaba içinde olduğu söylenemezse de; onlar dinsel usamlamaları, avdaki başarıları için ya da doğaya öykünerek çizmiş olsalar bile bu davranışlarıyla kendini anlatabilmiştir. Çünkü, bugün, onların bu davranışları hakkında bilgi edinilebilmektedir.

Bugünün çağdaş insanı değişen, gelişen ve hızlanan toplumsal etkileşimde sorunlarına, teknolojik çözümler ararken Neandethal insanının çözümüne daha çok yaklaşmakta, basım, fotoğraf, sinema, televizyon gibi çağdaş araçlarını bu temel üzerine oturtmaktadır. Görüntünün anlatımındaki gücü ve evrenselliği karşısında, onu insantüstü bir varlık bir dil olarak nitelenmektedir. Oysa; dil, bir anlatım ve anlaşma yöntemi olmasına karşın tüm anlatım ve anlaşma yöntemleri birer dil değildir. (Vardar, 1982, s.11). Resim, yontu, sinema, grafik gibi benzetili ya da eğretilemeli anlatım kullanımları dilbilimin temel aldığı, işitsel ya da yazınsal dilin yapısal özelliklerinden farklıdır. Bu farklılık bir ölçüde anlamsal açıdan da görülür. Örneğin, resim, yontu, sinema, grafik gibi görsel anlatım araçlarında görüntüyü oluşturan öğeler ya da ard arda gelen görüntüler arasındaki anlambilimsel ilişki, işitsel ya da yazın dilinde olduğu gibi bir zorunluluk değildir. Ancak bu yapay dilsel anlatımlarda, doğal dillerde olduğu gibi dizimsel çağrışımsal ilişkilerden özdeşleşmelerden yararlanacağı da açıktır. (Göktürk, 1979, s.12). Aynı görüşü R. Jakobson'da paylaşır (Sözer, Ö. 1980).

Sözel ya da yazınsal diller bir olayı ya da ilişkiyi belli bir sıralama içinde verirler. Başka bir deyişle, olayın ya da olgunun özünde taşıdığı eş zamanlılık sözel ya da yazınsal dillerde yoktur. (R. Jacobson buradaki eş zamanlılık kavramının sözel ya da yazınsal dillerde de varolduğunu savunur -Ö. SÖZER, s.180). Bütün dil formları bu sıralamayı gerektirir. Bu nedenle de bütün dil formları eklemli düşünme biçimi için bir araçtır. Eklemli dil biçimi simgeseldir ve kavramlaştırma yetimizle sınırlıdır. Ancak, eklemli dil,

simgesel formlardan yalnızca biridir. Duyusal yaşantıların tüm alanını kapsamaz. Duyusallık zihinsel nitelikli olduğu gibi anlamsız izlenimlerin derlendiği edilgin bir süreç te değildir. (Lange, 1985, ss.87-88).

Sözel dillerin temel özelliklerinden biri de, toplumsal uzlaşmadır. Sözel diller bu kurala sıkı sıkıya bağlıdır. Neyi gösterdiği toplum tarafından bilinmeyen bir sözcük ya da sözcükler sırası kendini açığa vuramaz. Oysa, benzeşim ve çağrışımsal olan görsel anlatımlarda böylesine bir kurala sıkı bağımlılık yoktur. Hatta, görsel alana ait anlatım biçimlerinin özellikle sanatta, uzlaşmadan öte tek yanlı yargıya dayanan kullanım vardır. Duyusal alana yönelik bu anlatım biçiminde, anlatı, duygusal etkileşim biçiminde olabileceği gibi, benzeşim ya da çağrışımlar yoluyla da gerçekleşebilir.

Salt dilbilimsel açıdan bakıldığında, tüm anlatım ve anlaşma yollarının dil olarak nitelenemeyeceği bu kısa açıklamadan da anlaşılabilir. Anlambilimsel (Göstergelilik) açıdan bakıldığında, eklemeli diller dışında anlamsal dizgeler olabileceği açıktır. Göktürk'e göre anlambilimsel bir dizge ya da kendi deyimiyle «düzenlenmiş» göstergeleri olan her iletişim dizgesi bir dildir (Göktürk, 1979, s.12).

Göstergelerin düzenlenmiş oluşu açısından bakılınca Saussure'e göre dil dizgesidir. Ona göre dil daha geniş bir alanı kapsar. Bu bakımdan dildizgesi dilin yalnızca bir bölümüdür. (Büker, 1985a, s.39). Eğer dil bir göstergeler dizgesi ise, görüntü ister uzlaşımsal (kültürel) ister benzeşimsel (ikonik) olsun yapay dillerde de (görüntü) biçim ve form öğeleri ve renk doğal dillerde olduğu gibi eklemlemeye, karmaşık birleştirmelere uygun olduklarından bütünüyle dil olmasalar bile dilsel olarak nitelenebilirler. Şüphesiz bu tür eklemlemeyi yöneten kurallar sözel dillerin sözdizimsel yasalarından temelde farklıdır (Langer, 1965, s. 103).

1.2.2. İletişim:

İki birim arasında mesaj alış verişini ya da karşılıklı olarak bildirimde bulunma eylemi olarak tanımlanabilen iletişimin ana olgusu şudur; bir **repertuar** dan belli yasalara göre birtakım simge ya da sembollerini alıp toplayan bir verici birimin zaman ve mekan çerçevesinde iletişimin transfer edildiği bir **kanalın** ve iletiyi oluşturan simge ya da sembollerini alan, kendi repertuarındaki sembollere göre çözümleyen ve bu simge, sembol bütünüünün ötesinde bi-

çimler, düzenlikler ve anlamlar gören, gerekirse bunları belleğine izleyen bir alıcı birimin birbirine bağlanmasıdır (Cüceloğlu, 1979, s.265; Vardar, 1982, s.43; Moles, 1983, s.85).

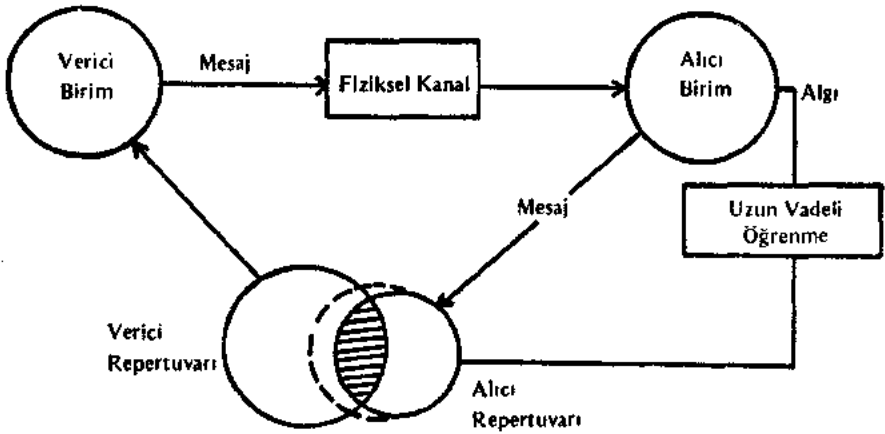
Bu cylemin kapsamına, birincil nitelikli eklemli seslerle anlaşma sağlayan dizgeler girebileceği gibi, yazı gibi ikincil anlaşma, biçim renk ve devinim gibi dilsel anlaşma yöntemleri de girer.

İletişim belli bir anda olup biten statik bir olgu değildir. İletişim, zaman içinde sürekli değişen ya da süregelen dinamik bir oluşumdur. Bu bakımdan iletişim bir süreç olarak görülebilir. Hejalkit'e göre «insan bir nehre iki defa ayak basamaz». Çünkü nehir ve insan sürekli olarak değişim içindedir. İletişim süreci içindeki ögelerde nehir ve insan ilişkisinde olduğu gibi sürekli değişmektedir. (Williams, 1979, s. 282). Şüphesiz, bu süreç içerisinde, süreci oluşturan ögeler birbiriyle etkileşim içindedir. Ancak bu etkileşimin derecesi iletişimin etkililiğine bağlıdır. Diğer taraftan ögeler arasında değişimin düzeyi aynı oranda olduğu da söylenemez.

Williams'ın dediği gibi iletişim bir süreçse, başka bir deyişle bir tek başlangıcı, bir tek sonu olan belli bir olgular düzeni değilse iletişim statik bir modelle gösterilemez. Ancak modeller, karmaşık ilişkileri ve bu ilişkide yer alan ögeleri açık seçik gösterme yardımcı oldukları da yadsınamaz. Bu nedenle burada iletişim süreci içinde yer alan öge ve ögeler arasındaki karşılıklı etkileşimi bir modele göstermede yarar vardır. Genel olarak model bir nesne ya da olgunun sistematik simgesel bir gösterimidir.

İletişimbilimciler tarafından, kapsam, amaç ve işleyişleri bakımından birçok model geliştirilmiştir. Shanon ve Weaver modeli, Değiştirilmiş Bilgi Kuram Modeli, Berlo Modeli, Westley ve Maclean Modeli bunlardan sadece bir kaçıdır. Bu modeller ya değişik görüşleri savunur ya da bir birini bütünüleyici niteliktedir. Bunların ayrı ayrı incelenmesi araştırmanın kapsamı dışındadır. Ancak şunu söylemekte yarar vardır. Bu modellerin ortak ögelerden yararlanarak genel anlamda bir model geliştirilebilir. Moles'in iletişim modeli böylesine bir ihtiyacı karşılar niteliktedir.

Moles'e göre bir iletişim kuramı ya da modelinin dört temel ögesi vardır. Bunlar şekilde şöyle gösterilmiştir.



Kaynak : Moles, 1983, s.84'den geliştirilmiştir.

Bu modele göre iletişim alıcı ve verici birim repertuarının şekilde dairelerin kesişme noktaları ile gösterilen ortak bir kısmının olmasıyla gerçekleşir. Ancak, insan ve istatistiksel anlama yeteneği gösteren sistemlerde daima özdeş göstergelerin algılanması alıcının repertuarını yavaş, yavaş değiştirir ve vericinin repertuarıyla çalışmaya götürür. Kullanılan anlambirimlerin özellikleri saklı tutulduğunda genel iletişim kuramı bu yasaların bir bütünüdür.

Verici ve alıcı arasında bütünsel bir iletişim gerçekleştirmek için vericinin repertuarının alıcınıkinden daha büyük olması bir kural gibi görülür. Ancak, insan ve istatistiksel birimler arasındaki iletişimde bu kural geçerliliğini kaybeder. Örneğin, öğrenme süreci alıcının repertuarını etkilemekte, kapsadığı sembol ve simgelerin miktarını ve bunların beklenti düzeyini giderek vericinikinden yaklaştırmaktadır. İletişimde iletiye repertuarını empoze eden alıcıdır. Alıcıya ait olmayan tüm göstergeler (simge, sembol vb.) tanınamaz; alınabilir ancak algılanamaz. İletişim sürecinde alıcı birim ile verici birim repertuarlarını biri birine empoze edebilmesi psikolojinin kavramıyla uyarının algısına bağlıdır.

1.3. Algılama

Psikolojide duyuları yorumlama ve anlamlı hale getirme sürecine algılama denilmektedir (Mergan, 1984, s.265). İnsan çevresinden ya da içsel olarak aldığı uyaranlar hakkındaki kanılarını bi-

yopsikolojik evrelerden geçirerek oluşturur. Daha açık bir söyleyişle insan, çevresinden ya da içsel olarak gelen uyarınları duyum ve algıdan oluşan iki düzeyde işleyerek bilgiye dönüştürür.

Algının doğası ve kaynağı konusunda temel iki görüşten sözedilebilir. Birinci, insanın doğuştan geniş bir görsel kapasiteye ve gözle algılama eğilimine sahip olduğuna inanan doğuştancılar (nativistler). Bunlar, bu yeteneğin milyonlarca yıldır hayvanlarda da ortaya çıktığını ve «ilk bakışta» dünyanın düzeni ve anlamı konusunda bilgi verdiğini savunurlar. Öte yanda ise aşırı deneyiciler vardır ki, bunlarda insanın yalnızca sınama yanılma ya da birleştirme yoluyla gördüklerini kullanmayı ve bunları o şekilde görmeyi öğrendiğini, bunları boş olan zihnine kaydettiğini savunurlar.

Bu birbirinin karşıtı temel iki görüş arasında kimi bakımlardan farklı, kimi bakımlarda birbirini bütünleyici çeşitli düşünceler vardır. Alport algılamanın doğası ile ilgili olarak 13 farklı düşünce biçimini tanımlar: Çekirdek-bağlam kuramı, gestalt kuramı, topolojik alan kuramları, gb. (Alpert, 1955). Bu görüşlerden çoğunun çıkış noktası, dış dünya ile insan arasında bir tür iletişim olduğu, ve dünyanın varlığının kabulüdür. Bu kuramlar genellikle, iletişimin büyük bir bölümünün öğrenme yoluyla gerçekleşmesine karşın, temelde insanın «dışında olan» ile «zihninde olan» şeyler arasında kesin bir iletişim mevcuttur. Ancak, yaradılıştan belirlenmiş olarak bu biçimde ortaya çıkan iletişim düzeyinin ne olduğu konusunda uzlaşma yoktur.

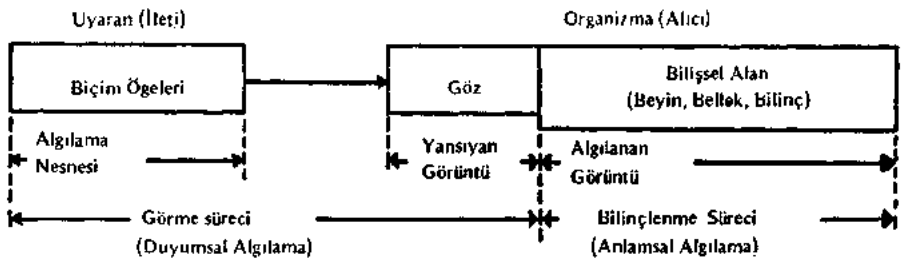
Bir yanda iletişimin renk, parlaklık, ağırlık ve sertlik gibi duyumal düzeyde ortaya çıktığına ve bu duyular yardımıyla daha karmaşık (kompleks) nesnelere farkına varıldığına insanın gestaltçılar, diğer yandan dünyanın yalnızca duyumlara gelen fiziksel kuvvetlerin aşırılığında kaynaklanan sinirsel inpalsların farkına varılabilir görüşü, insanı gerçek bir dünya'nın yokluğu gibi bilimsel açıdan yararlı olmayan sonuca götürebilir. Bu yararsız sonuç tehlikesine karşı, bugünkü görüş, her iki görüşün ortak özelliklerinden yararlanmaktadır. O da, tümü muğlak olan nesnellüğün varlığından kaynaklanır (Ittelson, Kılpatrick.)

Bugünkü yaygın kabul gören görüş, algının yalnızca duyumal birer süreç ne de yalnız zihinsel bir süreç olduğudur. Algı bu iki süreci içeren, insanın kanılarının oluşum ve değişimini etkileyen bir bütün olarak görülür (Arnheim, 1969, s.13: Piaget, 1980, s.87).

Arnheim, düşünce olarak adlandırılan bilişsel süreçlerin zihni süreç ve algıdan başka birşey olmadığı, bunların alginın ona malzemeleri olduğunu ileri sürer. Ona göre açıklama seçme ve kavramanın temelleri olan basitleştirme, soyutlama, analiz-sentez, tamamlama, düzeltme, karşılaştırma, birleştirme, ayırma gibi bilimsel süreçler algılamanın bir malzemesidir. Bu yönüyle algıyı bir düşünme süreci olarak görür. «Algılama öyle bir süreçtir ki, estetik görünümlerin etkileri burada anlama çevrilebilir. Algılama bir yandan elde edilen görüntü, diğer taraftan düşünce içerikleri ve edinilmiş deneylerden etkilenen subjektif bir olaydır (Löbach, 1976, s.169)

1.3.1. Algılama Süreci

Görsel bağlamda ele alındığında görme eylemi ile algılama arasındaki temel fark ta budur. Bu fark bir modelde şöylece açıklanabilir. (Erhan, 1978, ss.5-6).



Şekilde görüldüğü gibi, görsel algılama görme ve bilinçleme süreçlerinin oluşturduğu bu süreçtir. Görme süreci, nesnel dünyanın gözdeki yansımasıdır. Bu görsel dünyanın ya da uzayın tüm görsel çatısının yalnızca küçük bir parçasıdır. Buna algısal keşif de denebilir. Bu algısal keşiften oluşan dünya hemen fark edilmez. Gözün yöneldiği görünümün bazıları hemen bazıları yavaş oluşur. Burada örgütlenme ve anlam iki aşama içinde oluşur. Algılamayı tayin eden temel bu iki faktördür. Bunlardan birincisine **yapısal** ikincisine işlevsel faktörler de denebilir. Yapısal faktörler dendiğinde, fiziksel uyarının ve bunun sinir sistemindeki yarattığı etki anlaşılır. Gestaltçı psikoloğlara göre, algısal örgütlemeler, fiziki nesnelerin yaptığı uyarlamalara karşı gösterdikleri tepki sırasında organizmanın sinir sisteminde ortaya çıkan fizyolojik olaylara bağlıdır. Ancak, bilişsel alanın etkisini de yadsımazlar (Krech-Crutch, 1967, ss.92-93). Bu, duyuların örgütlenmesinin yalnızca fizyolojik olmadığı, aynı zamanda anlamsal bir düzeyde gerçekleştiğini gös-

terir. Organizmanın sosyo kültürel ve psikolojik durumu ise karışır.

Algılamanın ikinci süreci kavrama ya da bilinçlenme sürecidir. Zihinsel alanda meydana gelen bu süreç sorunsal henüz çözülmüş değildir. Ancak bu süreçte oluşan algılamaya etkide bulunan faktörler bilinmektedir. Burada insanın kanıları, ihtiyaçları, sosyo kültürel durumu etkili birer faktör olarak görülmektedir. Görüntünün estetik etkilerinde çözüldüğü yer burasıdır.

Algılama kuram ve uygulamalarından elde edilen sonuçlar, bazı genellemelere olanak tanır. (Tamer, 1986). Bunlar;

a) Bütün algılar bir etkileşim sonucudur, karşılıklı alış-veriş sonucu değildir. Etkileşim iki tarafın (örneğin gerçekler ve gözlemci, insan ve insan; insan ve araç) biribiri ile ilişkilerinin niteliği ele alınıp incelenebilir. Etkileşimde hiç bir taraf karşılıklı ilişkide pasif değildir, ya da biri diğeri üzerinde üstün etkinlikte değildir. «Gerçekler» yalnızca onlarla olan ilişkilerimiz yoluyla tanınabilir. (ya da, gerçekler gerçeklerle olan ilişkiler yoluyla yaratılır). Kullandığımız konuşma dili deneyimlerimizin etkisini zayıflatma özelliğindedir.

b) Biz etrafımızdaki objelerden geleni algılamayız. Algılarımız bizimle birlikte ve bizden dolayı oluşan şeylerdir. Bundan böyle, nesnelere oldukları gibi değil, kendi oluşumuza göre algılarız.

c) Algıladığımız herşey sinir sistemimizin fizyolojik yapısının bir işlevidir. (Organizmanın yapısı neyi nasıl algılayacağını tayin eder.)

d) Algıladığımız herşey sinir sistemimizin uzantılı bir işlevidir. (Örneğin: gözlemede kullandığımız teknoloji yalnız algılarımızın yaısını kurmakla kalmaz, gerçekler üzerine bu algılama yapısını bindirerek, kaçınılmaz biçimde gerçekleride değiştirir.)

e) Algıladığımız herşey geçmiş deneyimlerimizin işlevidir.

r) Geçmiş deneyimlerimiz sayesinde, bir bir «biçimler dünyası» ya da «kanılar dünyası» kurarız. Etrafımızdaki herşey hakkında o şeylerin nasıl olduğuna dair «kanılarımız» vardır.

g) İki kişinin sinir sistemi aynı olmadığından «kanılar dünyasındaki» içerikler de kişiseldir, bununla beraber, genelde toplu olarak kabul edilmiş kanılar vardır; bunlar belli bir toplumda, (belli

bir kültürde) o toplum üyelerince paylaşılan kanılardır. Bunlara «algılama sabitleri» denilebilir. Örneğin batı dünyasında bazı algılama sabitelerinden, ölçü, dörtgen kavramları içinde yaşamak, parlaklığın yakınlık, karanlığın uzaklık izlenimini vermesi, hareketin figür ve fon ile ele ilişkili ifadesi, yani, fon ya da küçük öbje hareketlidir biçiminde kanılar o kültürce topluluk üyeleri tarafından benimsenip paylaşılan algılama sabiteleridir.

h) Her algılama hem geçmiş hem de gelecektir, bundan böyle her algılama bir «önceden bilmedir». (Örneğin: önceden, algıladığım dolayısıyla deneyim kazandığım «su» bende bir çeşit parıltı, renk biçim ile bir «kanı» yaratmıştır. Öyleyse aynı tür parıltı, renk, biçim karşıma tekrar çıktığında buna «su» teşhisi koyabilirim aslında bu serap bile olsa) Ames ve Canrııl bunlara «kanısal iddia» demişlerdir.

ı) Algılamalar hayatta «önceden bilinebilir» bir devamlılık kur-gayretidir. Yenilikler üzerinde önceden kazanılan deneyimler yoluyla biçim ve yapı kurmak ve emniyetsizliği, bilinmezliği zayıflatma gayretidir.

i) Algıladığımız herşey içinde uyarı olan şartların ve çevrenin (ya da dış görünümünün) bir işlevidir.

j) Algıladığımız herşey içinde algılayanın işlevi olan şartların ve çevrenin (dışgörünüümü) bir işlevidir.

k) Algıladığımız herşey ihtiyaçlarımızın amaçlarımızın ve değerlerimizin bir işlevidir. Bundan böyle algıladığımız şeyler neyin nasıl algılamak istiyorsak öyledir. (Örneğin: Roschach test resimlerinden, belirsiz resimlerden vazo cv yüzler ya da, yaşlı ve genç bayan resimini algıladımız figürler)

l) Algılarımızı sözlü bilgileme (informasyon yoluyla değiştirmeyiz. Algılarımızı yalnızca, «kanısal iddia» larımıza dayanarak yaptığımız işde başarısızlıkla genel bıkkınlık sonucu değiştiririz. Algılama yoluyla öğrenme yalnızca takılmalara uğrandığında ilerle.

m) Algılamalarımız kendimizden dolayı olduğu için ve önceki deneyimlerimize dayandığı için, her birimiz kendimiz dışındaki şeyleri pek özel ve benzeri olmayan bir biçimde kavrarız.

n) Algılanan şeyler, algılayıcı için kullanılabilir olan kodlama sistemi aracılığıyla işlerlik kazanır.

o) Algılanan geniş anlamda daha önceden kabul edilmiş ve içinde yaşanılan kültürce kodları belirlenmiştir.

2. CANLANDIRMA ANLAM

2.1. Anlam Üzerine

2.1.1. Tanım ve Görüşler

Anlam felsefede bilgi teorisinin bir konusu iken dilbilimin temel konusu olmuş, giderek simgesel insanın merkezine oturtulmuştur. Bu nedenle insan davranışları değişim, gelişim ve etkilerini konu alan her bilim dalı iletişim bağlamında anlamın incelenmesi gerekliliğine inanmıştır.

Anlam, herhangi bir kavram, nesne ya da davranışın insan anlığında hatırlattığı, yarattığı düşünce ya da nesne olarak tanımlanabilir. Anlam inceleyen bilim dalına anlambilim ya da Fransızca «semantique», İngilizce «semiology» adı verilmektedir. Anlambilim, sözcük ya da göstergelerin anlamını psikolojik, mantıksal ve dilbilimsel açıdan inceler.

Niçin ve nasıl iletişimde bulunuruz? Gösterge nedir? İletişimde bulunurken insan anlığında neler olup biter ve işlemin fizyolojik ve ruhsal düzeneği nedir? Soruları anlambilimin psikolojik yönü; Göstergelerin gerçekte bağlantıları, doğru anlamayı sağlayan kural-ları, anlatmakla yükümlü olduğu bir nesne ya da duruma göre hangi koşullarda uygulanabileceği mantıksal yönü; Sözcük nedir? Bir sözcüğün biçim ve anlamı arasındaki bağıntı sözcüklerin ilişkileri ve sözcüklerin işlevlerini yerine getirme biçimleri ise dilsel yönüdür (Guiraud, 1984, s.2). Morris'e göre anlambilim göstergelerle gösterilen nesnelere arasındaki bağıntıları inceleyen bir göstergebilim kavramıdır. Bu semiyolojinin kavram sorununu henüz çözmemiş olduğunu gösterebilir. Bu çalışmada göstergeyi anlambilimin bir alt kavramı olarak kullanılacaktır.

Öz bir deyişle anlambilim, anlamsal olanı, anlamsal değişimi inceler. Bu inceleme Aristoteles'ten bu yana süregelir. Ancak 20. yüzyılda «göstergebilim» adıyla bir bilim dalı olarak ortaya çıkar. Göstergebilim ilk kez F. de Saussure tarafından ortaya atılır.

2.1.2. F. de Saussure

Saussure'un çıkış noktası Kant'tır. Kant bilginin deneyden kaynaklanmasında kuşkusuz yoktur. Ancak, bu bilginin tüm öğelerinin

deneyden çıkmış olduğu anlamına gelmez. Ona göre deneyle başlayan **a posterfori bilgidir**. Deneyden bağımsız bir bilgi türü daha vardırki, o da **a priori** bilgidir. Kont'a göre bilgi duyurulardan, algılardan ve deneylerden gelir, ancak anlam kazanması onu belli işlemlerden geçirmesini gerekli kılar. Duyulardan algılardan ve deneylerden gelen içcriği özne belle bir **form** la algılar ve belli bir **form** içinde düzene koyar. Bu formlar deney öncesidir. Bütün öznelerde bulunur. Bundan ötürü bu bilgi kesin ve zorunludur. Kant'a göre bu bilgi **a priori** bilgidir ve deneyeye dayanmaz.

Kant'ta bir diğer kavram çifti de **analitik** ve **sentetik** yargılardır. Analitik yargılar deneye dayanmayan bilgi türünü içerir. Bundan dolayıda apriori dirler. Sentetik yargılar ise yeni bilgi sunarlar. Yani, deneye dayanır. Ancak Kant'a göre sentetik apriori yargılar da vardır. Bu yargı türü hem yeni hem apriori bilgi içer. Bundan ötürü de geçerli ve güvenilir olanlarda bunlardır. Bu görüş Kant'ın anlığı edilgin olarak görmediğini ortaya koyar. Oysa salt deneye dayanan görüşte anlık nesnelere bağlıdır. Anlıkta yaşantılardan önce bir şey yoktur. Beyazbir kağıt gibidir. Ancak Kant, anlığın nesnelere yarattığını da söylemek istemiyor. O, anlığın deneyi etkin olarak düzenlediği inancında. Kant'ın bu düşünncesinin etkisinde kalan Saussure dildeki öğelerin değeri diğer öğelerle kurduğu karşıtlıktan alır. Yani nesnenin ne madde ne de biçimi önemlidir. Çünkü aralarındaki ilişki nedensizdir.

Saussure dili biçim olarak aldığı için sözcükle nesne arasındaki ilişkiyi kadsır. Başka bir deyişle gösterenle gösterilen arasındaki ilişkiyi incelemcz. Gösteren ve gösterilen terimleriyle iletişimi olanaklı kılan dilsel yapıların biçimini araştırır (Büker, 1985 b, ss. 7-10).

Saussure görsel göstergeler üzerinde durmaz. Çnkü görsel göstergeler zamandan bir çok boyut üzerine yayılabilir. Ona göre işitimsel göstergeler tek boyutludur, bu boyut zaman çizgisidir. Başka bir deyişle, işitimsel göstergeler sırasaldır. Bu nedenle, Saussure'ün gösterge tanımı işitimsel dilin sırasal özelliği üzerine kurulur. Ona göre, gösterge kavramla işitim imgesinin birleşimidir. Ancak bu tanım, yalnızca bir sözcüğü belirtmek için kullanılır. İşitim imgesi **gösteren**, kavram **gösterilendir**. Buna göre, Saussure'de gösterge, gösteren artı gösterilendir. Gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki nedensizdir. Yani, kavramın kendisine gösterenlik yapan ses dizisiyle hiçbir ilgisi yoktur. Eğer gösterenle gösterilen arasındaki

ilişki nedenli ise Saussure'de bu **simgedir**. Bu nedenle her hangi bir simgenin yerini başka bir şey alamaz. Ancak simgede gösterilen göstereni aşar.

Göstergede gösterilen ile gösteren arasındaki bağıntı rastlantısaldır. Anlık çağrışım gerçekleştirildiği sürece «masa» göstereni «masa» kavramını gösterir. «Masa» kavramının karşılığı arandığında, dilin onayladığı karşılık anımsanır. Bu toplumsal uzlaşmayı içerir. Toplumsal uzlaşım sağlandığında belli bir süre gösterenle gösterilen arasındaki bağıntı değişmez. Dilsel iletişimi olanaklı kılar (Büker, 1985b, s.14).

2.1.3. C.S. Peirce

Büker, anlambilimin kurucularından olan Peirce'in Locke etkisinde olduğunu söyler. Locke'a göre bilginin kaynağı yalnızca deneydir. Ve duyumlardan gelir. Anlık lekesiz beyaz bir kağıda benzer. Bu beyaz kağıda tasarımlar duyumlar aracılığıyla gelir. Tasarımların tek kaynağı ise duyulabilir nesnelere. Tasarımlar algıyla başlar. Algılama sürdüğü sürece bilgi de sürer.

Locke'a göre, anlık karanlık bir oda gibidir. Tasarımların kaynağı bu odaya ışığın girmesine izin veren dışsal ve içsel duyumlardır. Bu duyumlardan karanlık odaya gerçeğin yansısı girer ve bulunabilecek gibi dizilirler.

Ruhta tasarımlar yoktur. Ancak, duyumlardan edinilen tasarımlar ruha yansır ve ruhta işlenir.

Locke, tasarımların göstergelerinin sözcükler olduğu inancındadır. Başka deyişle, sözcükler tasarımların göstergesidir. Nesneyle göstergesi arasındaki bağ uzun kullanımından dolayıdır ve insanın kendi tasarımlarından başka bir şey değildir. Nesnenin anlıkta yarattığı tasarım, nesnenin tam yansısı değildir. Bu bakımdan tasarımlar nesnelere tam anlamıyla benzer değildir.

Peirce ise göstergeleri dış dünya ile anlık arasında bir aracı olarak görür. Göstergelyi «herhangi bir kimse için, hangi bir ölçüde ve herhangi bir amaçla herhangi bir şeyin yerini tutan herhangi bir şey» olarak tanımlar. Bu tanım **nesne, gösterge** ve **yorumlayan** oluşun üç ögeyi içerir. Gösterge herhangi bir kimseye seslenir. Başka deyişle, bir kimsenin zihinde, kendisiyle eş değerde ya da gelişkin bir gösterge yaratır. Bu yaratılan göstergeye Peirce birinci göstergenin **yorumlayanı** adını verir. Öte yandan, gösterge herhangi

bir şeyin yerini tutar. Göstergenin yerini tuttuğu şey göstergenin kendisidir (Barthes, 1979, s.X).

Büker, Peirce'in gösterge tanımında gösterge ile nesne arasındaki bağıntının dördüncü öge olarak görülebileceğini söyler. Buna göre, gösterge tüm yönleriyle ya da tüm özellikleriyle değil, bir yönüyle ya da bir özelliğiyle nesnenin yerini tutar. Peirce'e göre yorumlayanın ya da anlamın oluşabilmesi için, yorumcunun gösterge ile nesnesi arasında bir bağıntı kurması gerekir. Bu bağıntı nedeniyle gösterge anlıkta nesnesinin tasarımını belli bir ölçüde gerçekleştirir.

Peirce gösterge ile nesnesi arasındaki bu bağıntıya dayanarak göstergeleri üçe indirger. Bunlar ikon, belirti ve simgedir. **İkon** nesnesi ile arasında nedensellik ilişkisi olan göstergedir. İkon nesnesine benzerliğinden dolayı onu temsil eder. Bu benzerlik yorumcudan bağımsızdır. Bu benzerliği yorumcu yaratmaz, yalnızca benzerlik ilişkisini kullanır. **Belirti** nesnesi ile arasında fiziksel bir bağ olan göstergedir. Buna en iyi örnek fotoğraf gösterilebilir. Fotoğraf temsil ettiği nesneye benzerliği yüksek olan bir görsel yanılsamadır. Bu benzerlik çekilme koşullarının fiziksel zorlamasındandır. Duman ile ateş arasındaki bağ da böylesine bir bağıdır. Fiziksel bağ yorumcudan bağımsızdır. İkonla belirti arasındaki temel fark, belirtinin nesnesini önsel olarak gerektirmesidir. Oysa ikon nesnesi olmasa da benzerlik ilişkisinden dolayı nesnesinin yerini tutar. **Simge** nesnesi arasında nedensizlik ilişkisi olan göstergedir. Bu ilişki alışkanlık sonucu ortaya çıkar. Bundan ötürü simge nesnesinin yerini tutar. Simge ile nesnesi arasındaki bu ilişki yorumcudan bağımsız değildir. İlişkiyi yorumcu anlaksal çağrışımla yaratır. Bundan dolayı simge bir kuraldır ve bu nedenle yorumcu simge ile nesnesi arasında bağıntı kurar. Bu bağlamda sözlü diller simgeseldir. Sözcükler yalnızca uzlaşımdan ötürü nesnelerin yerini tutar. Sözcük ile nesnesi arasındaki nedensizlik ilişkisi simgeye soyut ve genel nitelik verir (Büker, 1985b, ss. 16-19).

2.1.4. U. Eco

Göstergeyi «başka bir şeyin yerini anlamlı olarak tuttuğu var sayılabilen her şey» olarak tanımlayan Eco, göstergenin yalnızca sözlü dillere özgü olmadığını söyler. Bir şeyin başka bir şeyin yerine geçmesine izin veren kurallar uzlaşımsal olduğu sürece her şey gösterge sayılabilir. Çünkü, ona göre, göstermek kültürel «kod»dan

dolayı olanaklıdır. Bir şey başka bir şeyin yerine, kültürel «kod»un bu iki şey arasındaki bağlantıyı kurduğu için geçebilir. Bu aynı zamanda anlamın oluşmasıdır. Eco buna verdiği önemi şu gösterge tanımıyla ortaya koyar. «Daha önceden kurulan toplumsal uzlaşımı temel alarak bir şeyin yerine geçtiği varsayılabilen her şeyi gösterge olarak tanımlamayı öneriyorum (Eco, 1976, s. 13; Büker, 1985b, s.20).

Bu bağlamda ikon ve belirtide bile uzlaşımaya dayanan kültürel «kod»lar vardır. Çünkü, ikon ile nesnesi arasında değişik fiziksel özelliklerle olmasına karşın ikisi de aynı biçimde algılanır. Oysa bu ikisini oluşturan maddeler aynı değildir. İkon ile nesnesi arasındaki bu ilişkiyi kültürel uzlaşım sağlar.

2.1.5. Y.M. Lotman

Dili imler dizgesi olarak tanımlayan Lotman, gösterge kavramı yerine im kavramını kullanır. Dilin imlerden oluşan ntelliğini de anlamsal dizge olarak tanımlar. Lotman'a göre, imler nesnenin karşılığı olduğu sürece imle nesnesi arasındaki ilişki de sürer. Bu ilişki imlerin anlambilimidir. İmle nesnesi arasındaki bu anlamsal ilişki imlerin içeriğini tanımlar. Ona göre her im belirti bir fiziksel anlatım içerir. Bu ikili ilişki anlatımın kaynağıdır. Bu kili ilişki birlikte vardır ve anlamı birlikte oluşturur. Bu tüm im sistemlerinde temel belirleyici özelliktir.

İmler tek başına yalıtılmış değildir. Dildeki düzen ilkesi doğrultusunda dilin düzenli, sistemli oluşturucularıdır

Lotmana göre imler iki bölümde sınıflandırılır. Bunlar saymaca ve simgesel imlerdir. **Saymaca imler** anlatım ve içerik arasındaki ilişkinin içsel nedenleri konusunda bilgi vermezler. Saymaca imler uzlaşımaya dayalıdır. Bu Saussure'de nedensiz, Peirce de simgeler karşılığıdır. **Simgesel** im ise kendisi ait tek bir anlatımı olan anlamı içerir. Bunun en sık görülenide çizimdir. Bu iki im ya da gösterge sırasıyla söz ve çizimin karşılığıdır.

Lotman bu iki karşıt kavram çiftini açıklamak için şöyle bir örnek verir. «Bir trafik sinyalini alalım: Üç eğik çizgi üzerinde bir lokomotif. Bu im iki bölümden oluşmaktadır: biri - lokomotif - simgesel, diğeri - üç eğik çizgi - saymaca. Lokomotif ve tren yolunun varlığından haberi olan bir kişi bu imi görür görmez, bu görünümle ilişkili herhangi bir şeye dikkat edilmesi gerektiğini anlar. Bu

nun için trafik sinyalinin bilmek zorunlu değildir. Ama üç eğik çizginin ne demek olduğunu anlamak için trafik sinyalleri sistemi ezberden bilinmiyorsa, o zaman bu konuyla ilgili kitaplara baş vurmak gereklidir (Lotman, 1986, s.13). Bu örneğiyle Lotman simgesel imlerin, saymaca imlere göre doğal ve anlaşılır olarak görüldüğünü vurgular.

Üç boyutlu nesnenin simgeleştirilmesi sırasında iki boyutlu bir resimle yer değiştirmesi zorunluluğu belli bir saymacılığı ortaya çıkarır. Burada simgeleştirilenle simge arasında eşdeğerlilik kuralları eğerlidir (projeksiyon kuralları gibi). Yukarıda verdiği Lokomotif örneğini burada yeniden değerlendiren Lotman, eğer bu çizgisel Lokomotif bir Lokomotif fotoğrafı yanında olsaydı saymaca bir im etkisi yaratabileceğini belirtir. Eğik çizgilerle yapılan düzenleme de Lokomotif simgesel bir im yerine geçmektedir der (Lotman, 1986, s.14).

Mecazi nitelikte bir saymacılığın sözkonusu olduğu durumda simge, «Lokomotif» kavramını değil, resimde gösterilmiş olan «tren yolunu» içerir. Bu «simgeleştirmeye uygunluğun» göreli, mutlak olmayan bir özellik olduğunu gösterir. Simgesel imlerin, ne ölçüde saymaca içerdiklerini belirleyici faktörün kültür olduğuna değinen Lotman Avrupa izlenimci resim sanatının bir çinli yalnızca bir renk yığını olarak görüleceğini söyler.

Lotman, imlerin sözdizimsel açıdan da inceler. Ona göre, saymaca sırasaldır. Kolayca sözdizimleri oluşturulur. Simgesel imler ise gösterme işlevi ile sınırlıdır. Simgesel imler, saymaca imler gibi anlatmaya değil göstermeye uygun düşerler.

2.2. Film ve Grafikte Anlatım

2.2.1. Filmsel Anlatım

Filmsel metinde temel bir tür kuruluştan söz edilebilir. Önce, örtük olan bir anlatım özelliğine sahiptir sinema. Metz bunun sinemanın göstergesel yapısından kaynaklandığını belirtir.

Sinemada gösterilenle gösteren birliktedir. Bu nedenle filmin kendi anlamlaması vardır. Sinemanın kendi anlamlaması, kendisini gösterge yapar. Bu olgu şöylece açıklanabilir. Saussure'e göre gösterge nesnesiyle adı birleştirmes, bir kavramla işitimi imgesini birleştirir. Yazılı dilde kavramla yazılı imgesini birleştirir. Filmde ise göstergenin görsel bir öge olduğu düşünüldüğünde gösterge nes-

neyle nesnenin görsel yansımaları birleştirir. Başka deyişle filmde görsel öge hem gösteren hem gösterenin kendisi. Bundan ötürü filmde gösterilenle gösteren arasındaki ilişki nedenlidir. Bu olgu fillmin yan anlatıma her zaman açık olduğunu gösterir. Yan anlam sözkonusu olduğunda gösterilen gösterenin ötesine geçer. Başka deyişle ikonik niteliğinden simgesel niteliğe doğru kayar. Başlangıçta sinematografik görüntünün ikonik niteliğinden dolayı sinemanın doğrudan seslenir olduğu inancında olan Metz, sinematografik görüntünün simgesel niteliğe dönüşebileceğini ve bundan dolayı düşüncesini değiştirerek sinemanın bir söylem ve düzgü olduğunu söyler. Ona göre sinemanın anlatım gereci gerçeklik değildir. Sinemada düzgünün gerçek bir varlığı yoktur, ancak fiziksel bir gerçekte ortaya çıkar. Bu gerçeğin düzgünün biçimini etkiler. Fotoğrafdaki renk ve değer resimdekenden farklı olduğu gibi. Araç burada etkili bir faktör. Sinema bunlardan başka devinim kullanır. Bu nedenle Metz'e göre sinemanın anlatım gereci yalnızca gerçeklik ve çarpıcı montaj değildir. Devinim, diyalog, müzik, ses ve yazının oluşturduğu bir anlatım aracıdır. Buna göre sinema başka dillere ait düzgülerden de yararlanır. Bunlar, sinemaya özgü olmayan düzgüler ve öbür sanatlarla paylaştığı düzgüler olarak gruplandırılabilir. Sinemaya özgü olmayan düzgüler algı alışkanlıklarına dayanır ki, bunlar kültürel düzgülerdir. Değer ve leke düzenlemelerini içeren resme özgü düzgülerden kimi filmlerde yararlandığı görülür (Büker, 1985 a, ss.37-43).

Canlandırma resme özgü düzgülerden yoğun olarak yararlanan bir sinema türüdür. Çünkü onun gerçek araçları doğal nesnelere görsel yansılar değildir. Onun asıl araçları nokta, biçim, değer renk gibi plastik öğelerin görsel düzenlemeleridir. Kuşkusuz, canlandırma doğal nesnelere görsel yansılardan da yararlandığı olur. Ancak bu yansılar nesnesinden alabildiğince soyutlanmışlardır.

Sinemanın bu anlatı özelliğinden yararlanarak canlandırmada da iki anlatı tipinden söz edilebilir. (1) Yaşanmış kültüre özgü alışagelmis tasarımların dilsel işlevlerinin bu sanat çevresinde yeniden biçimlendirilmesiyle yaratılan anlatı türüdür ki, bu anlambilimin tüm alanlarına girerek kendi modeline göre yeniden biçimlendirilmelidir. Dilsel bir dizgedir ve iletişimseldir. (2) Diğer sinema türlerinden farklı olarak zamansal olmayan ancak bir süreç içerisinde değişimi yansıtan anlatı türüne sahiptir. Başkalaşma ya da değişim olarak nitelenen bu anlatım işlevi fizyolojik değişimleri değişim mo-

mentlerini anlatı dizileri olarak kullanır. Kuşkusuz bu momentler ard arda gelen dizisel anlatı birimleridir. Ancak, bunlar tek tek imlerin değil tek bir imin anlam değiştirmesi ya da bir imin başka bir ime dönüşmesi biçiminde olur.

2.2.2. Grafikselsel Anlatım

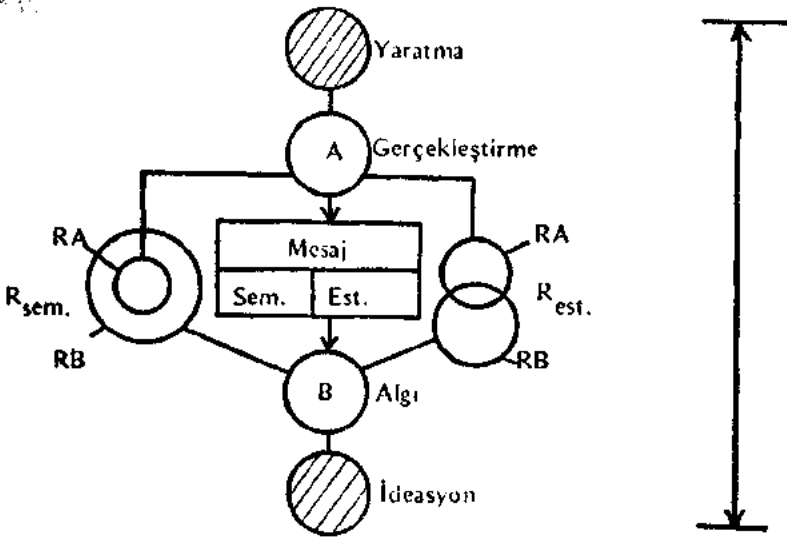
Grafiğin anlambilimi üzerine görüşler daha çok grafiğin algısal yönünden yola çıkar. Algının duyusal - zihinsel - kültürel bir süreç olduğu daha önce açıklanmıştır. Burada grafiğin algılama sürecinde algılanma özelliklerine sahip olduğu üzerinde durulacak.

Algı sistemi içerisinde imlere yüklenen anlamlar tek anlamlı (Monosemic), çift anlamlı (polysemic), çok anlamlı (Polysemic), çok anlamlı (Pansemic) olabilirler (Bertin, 1983, s.2).

Sistem içinde yer alan her bir imin anlamı imler toplamının gözlenmesinden **daha önce** bilinirse buna tek anlamlı sistem adı verilir. Lotman'ın Lokomotif örneğindeki üç eğik çizgide olduğu gibi. Grafik imgelemeler atomik yapıların tasfir ve resimlenmesinden istatistiki gösterimlere kadar yayılan alanı içinde monesemik sistemi kullanır. Bu alan içerisinde aynı im sistemlerini kullanan canlandırma da girer. Ancak, bu kesim ve zorunlu değildir. Canlandırma, imler toplamının ilişkilerinden doğan anlamları içeren çift anlamlı (polysemiz) sistemi daha yoğun olarak kullanır. Plastik öğelerin bir kurgusu olan canlandırmada görüntünün anlam çözümlemesine bu sistem daha uygun düşer. Bu sistemde de anlamın ana malzemesi simgeler ya da Lotman'ın deyimiyle saymaca imlerdir. Belli düzeyde ikonik görüntüler kullanılmış olması durumu değiştirmez. Çünkü tek anlamlı sistemlerde olduğu gibi bütünüyle uzlaşımalsal değildir. Ama, bütünüyle nedensiz de değildir. Başka bir deyişle anlam açısından belli düzeyde muğlak olduğu söylenebilir. Bu niteliğiyle bir ölçüde bireysel olduğundan, alıcının karşılaştırmalar ve yapılan repertuvarına bağlıdır. Fotoğraf ve nesnel benzerliğe dayalı resimsel sunumlar da bu nitelikteki göstergelerdir. Bu bağlamda deneysel çalışmalar (soyut) çift anlamın en aşırı ucunu oluşturur ve giderek ruhsal nitelik kazanarak çok anlama dönüşür. Bu sisteminde anlamsal oluş bütünüyle bireyseldir. Ancak, bu sistemde de plastik öğelerin anlamsal ilişkileri geçerlidir. Buna karşılık bu imler çevrilemezler; anlamları almış oldukları özel biçimlere bağımlıdır, bu anlam her zaman örtüktür, kapalı olarak içerilmiştir, yorumlama ile hiç bir zaman belirtikleşemez,

açıkça dile getirilemez (Longer, 1965, s.255). Bütün bunların çevrimi plastik oluşumların dilini alıcının bilmesi gerekir. Kagan bunu olumlar biçimde şöyle der: «Eğer bir resim kendi içinde belirli bir şiirsel düşünce taşıyorsa ve yapıtın imsel biçimi, bu düşünceleri bakan kişiye iletecek bir dil işlevi görüyorsa, o zaman, bakan kişininde herşeyden önce, ressamın kendisiyle konuştuğu dili anlaması gerekir (Kagan, 1982, s.433).

Anlatım sorununu, bir iletim sorununu beraberinde getirmesi doğaldır. Çünkü anlam duygu ve düşüncenin açığa vurma sorunu- dur ki, açığa vurmanın tek aracı ise iletişimdir. Yukarıda görüldüğü gibi grafik hem uzlaşım sal hem de bireysel özellikli bir iletişim aracıdır. Uzlaşım sal yönüyle sözel dillerden bir farklılığı olmama- sına karşın bireysel yönüyle bir estetik sorunu olduğu görülür. Estetik ya da sanat yönüyle alıcı ve vericinin repertuvarlarında ayrı bir özellik gerektirmektedir. En yetkin biçimiyle Moles iletişimi şöyle açıklar; «Verici ve alıcı arasındaki iletişimin her düzeyinde, mesajda iki yön ayırt edilebilir. Bir taraftan standartlaştırılmış evrensel semboller repertuvarına karşılık bir semantik yan, diğer taraftan «sinyalin» özelliğini yitirmeksizin bir «norm» etrafında uğradığı değişiklikleri ifade eden estetik yan. Bu değişiklikler az çok orjinal tarzda kullanıldığı bir özgürlük alanı oluşturur. alıcıya ulaşan mesaj bu yanların bütünü gibi görülebilir» (Moles, 1983, s.108).



2.3. Canlandırma da Anlatı Dizgesi

Sözlü dillerde olduğu gibi, sinemada da parçasal ve parçaüstü birimler vardır. Metz'e göre sinema dilinde parçasal birimler uzamda yer kaplayan çekim, ayırım gb. öğelerdir. Parçaüstü birimler ise renk, alıcı devinimleri ve geçişlerdir. Parçaüstü birimler uzamda yer kaplamaz (Metz, 1972, s.202: Büker, 1985a, s.41). Parçasal birimlerin tek tek anlamları olduğu halde, parçaüstü birimlerin tek başına anlamları yoktur.

Sinemanın bir türü olan canlandırmada da böyle. Canlandırmada en küçük anlamlı birim tek tek resimlerdir. Bu resimler aslında birer anlamlı bütünlerdir. Tek tek ele alındığında mekansaldır. Bunlar ard arda geldiklerinde - sözlü dillerde k-a-l-e-m sözcüğünün simgesel biçimse tek tek harflerin ard arda gelerek mekansal/zamansal çizgi oluşturdukları gibi - mekansal/zamansal niteliğe dönüşür, salt mekansal anlamını aşarlar. Başka deyişle, söylemselliğe dönüşür.

Grafik ve sinemanın kimi olanaklarından yararlanan canlandırma, görüntünün sözlü dillere bu benzer niteliklerinden ötürü canlandırmada anlamın iki bağlamda incelenmesini zorunlu kılar.

2.3.1. Parçasal Birimler

Sinemada olduğu gibi, canlandırmada da en küçük anlamlı birim tek tek görüntülerdir. İşitimsel ya da yazılı dillerde bu sözcüktür. İşitimsel ya da yazılı dillerde sözcüğün sesbirim ve ya sesbirimlerin grafik simgelerini canlandırmada plastik öğeler karşılır. Ancak, ses veya görüntübirimlerin anlam oluşturmadaki mekansal/zamansal diziliş kuralı canlandırmaya yansımaz. Canlandırmada görüntüyü oluşturan görüntübirimler ya da başka deyişle, plastik öğeler yalnızca mekansaldır.

Canlandırmada görüntüyü oluşturan plastik öğelerin birbiriyle ilişkileri zamansal değil algısaldır. Bu nedenle görsel algının kuralları plastik öğeler arasındaki ilişkileri belirleyici bir faktör olarak görülebilir. Görsel algılama zamanı kullanmayı gerektirmeyen üç duyumsal değişkenden yararlanır. İşaret figür ve çeşitlemesinden oluşan bu üç değişken, nokta, çizgi, doku, değer ve renk gibi plastik öğelerin ya tek tek ya da birden fazlasının birlikte oluşturduğu görsel bütünü parçalarıdır. Daha genel bir deyişle, bu değişkenler biçim ve rengin oluşturduğu görsel öğelerdir. Görsel algılamada anlam ise, bunların birbirleriyle olan ilişkilerinden doğar.

B biçim ve renk arasındaki bu ilişkiyi belirleyen algının işleyişi şöyle tanımlanabilir; Her şeyden önce görsel algı uyarıcı malzemenin edilmeci kaydedilmesi değildir. Algıyı tayin eden bireysel, kültürel ve edimsel kanıların belirleyici faktör olduğunda artık kuşku yoktur.

Görme duyusu seçici olarak işler. Onun bu seçiciliği bireysel ve kültürel oluşundan kaynaklanır. Seçiciliğin kültürel kanılardan ötürü kuralsız görsel göstergelerin - Peirce'in kavramlarıyla ikon ve belirti, Lotman'ın kavramıyla saymaca - anlamı üzerinde etkili olacağı açıktır.

Diğer taraftan, retinal değişme ve çevresel etkilerde anlamın değişiminde belli düzeye kadar etkili faktörler olduğu Ittelson, Gibson gibi araştırmacılar tarafından doğrulanmıştır. Bir objenin retinal projeksiyonu, onun gözlemciye olan göreceli konumuna dayanır. Buna benzer başka algısal değişiklikler de vardır. Bir objenin renk ve değeri kısmen kendisini aydınlatan kaynağın renk ve değerine ve objenin ışık kaynağı ve gözlemciye göreceli olarak uzaysal konumuna dayanır (Arnheim, 1969, s.37). Retinanın ve uzaysal konumun bu algısal özelliği görüntünün anlatım gücüne somırsız olanak tanır.

Algı, biçimleri nesnenin kendi içeriklerinden ayırabilir. Çünkü biçimi, biçim unsurlarının basit bir toplamı değil, organize edilmiş bir yapı olarak alır. Bu görüş, biçimi oluşturan plastik öğelerin kendi algısal değerlerinin mutlak olmadığını işaret eder. Bu, Saussure'un sözcüklerin değeri görüşüne uygundur. Çünkü, plastik öğeler değerlerini kendi aralarındaki ilişkilerden alır. Ancak, bu, zamansal bir ilişki anlamına gelmez. Ve yazısal dilde olduğu gibi öğeler arasındaki ilişki kesikli değil süreklidir.

Plastik öğelerin ilişkisel değerleri düzenlemenin etkiliği açısından önemlidir. Eğer, bir görsel düzenleme etkiliyse onun anlaşılır olduğu sonucuna varılabilir. Etkililik, bir soruna doğru ve tam yanıt elde edebilmek için bir görsel düzenleme bir başkasından daha az zamanda anlaşılabiliriyorsa, onun bu sorun için daha etkili olduğu söylenir. Pek çok durumda etkili bir düzenleme etkisiz bir düzenleme arasındaki fark son derece açıktır ve algılama süresinde dikkate değer bir farklılık gerektirmektedir. Etkililik, görsel okumanın her aşamasında kolaylık derecesine bağlıdır (Bertin, 1983, s.139). Ancak, bu kolaylık banal düzenimler anlamına gelmeyeceği

gibi, özgün düzenleme anlamına da gelmez. Banal düzenlenimler benzer karakterli plastik öğelerin, biçimlerin, figürlerin ya da renklerin uyumlu düzenlenimleridir. Bunun karşıtı olarak özgünlüğü yüksek olan düzenlenimlerde algılama güçlükleri nedeniyle kolay anlaşılır olmaktan uzaktır. Gaiser'e göre, kolay anlaşılabilir düzenleme bu ikisi arasında yer alanlardır (Erhan, 1978, ss. 36-38). Eğer, tam ve doğru bir iletişim amaç edinilmiş ise.

Görsel düzenlemenin okunma süreci üç aşamada gerçekleştiği söylenebilir. (1) Dış tanıma (external identification) sözcüklerin, biçimlerin ya da renklerin tanınması gibi kazanılmış alışkanlıklara dayanır. Geniş bilgi alanından biçimle verilmek isteneni ayırmayı sağlar. «Yeni» bilgi, bir bakıma bilinenler arasında yeni ilişkiler keşfetmekten başka birşey değildir. (2) İç tanıma (internal identification), görsel düzenlemede görüntünün hangi görsel değişkenlerle temsil edildiğini belirleme aşamasıdır. İç tanıma değişkenler arasında ilişki kurmayı sağlar. Bu iki aşama yeni bilginin algılanmasından önce gelir. Üçüncü aşamada, yeni bilginin edinilmesi aşamasıdır. Başka deyişle, sunum ile ilgili bilinmezlerin azaltılması için anlıkta önceki yaşantılara baş vurma sürecidir (Bertin, 1983, ss.140-141).

2.3.2. Parçaüstü Birimler

Canlandırmada parçaüstü birimler sinemada olduğu gibi renk, alıcı devinimleri ve geçişlerdir. Anlam yaratıcı olan bu öğeler uzamda yer kaplamazlar. Başka bir deyişle mekansal değillerdir. Yalnızca zamansal niteliğe sahiptirler. Bundan ötürü de anlam yaratıcıdır. Ancak tek başına anlamları yoktur. Burada canlandırmanın yaşayan sinemada farkı, rengi hem parçasal hem parçaüstü birim olarak kullanma yetisine sahip olmasıdır. Renk parçalı birimlerde değer farklarıyla diğer öğeler arasında farklılaşmayı dile getirir. Bu yönüyle hem kendi içinde hem diğer birimler arasında bir uyum unsurudur. Rengin öne çıkarma, nötr ve geri itme, sıcak ve soğuk gibi algısal etkileri anlam aktarıcı olarak kullanılır. Şüphesiz, bu etkilerden bir kısmı, hatta bütünüyle bireysel ve kültürel kökenli olduğu görüşü yaygındır. Bir diğer görüşte, içerikle anlatı arasında bütünleyici bir öge olarak kullanıldığında rengin daha etkili olacağıdır (Büker, 1985b). Renk biçimin karşısında duygusal niteliği vardır bunun karşısında biçim zihinsel niteliklidir. Rengin anlambilimsel değeri biçimi anlamlandırmada güçlü bir öge niteliğinde olmasından gelir (Arnheim, 1964, s.272)

Rengin dramatik etkisinin siyah - beyazdan daha az olduğunu söyleyen Arnheim, bunun nedenini rengin görüntüyü doğala daha çok yaklaştırmasında bulur. Ancak daha fazla kuramcı, anlatının sürekliliği içinde «uyumlu» kullanıldığında rengin etkisinin sonsuz olacağı inancındadırlar. Doğala ve aşırı teknolojiye bağlı olmayan canlandırıcı için, rengin bu nitelikleriyle kullanmak hem avantaj hem kolaydır.

Sinemasal anlamda alıcı devinimi canlandırmada yok denecek kadar azdır, ya da yoktur. Çünkü canlandırma çekimlerinde kamera teknolojik olarak sabittir. Bunun yerine canlandırma devinim yanılsaması kullanır. Yani, kamera devinimini izleniminin belli bir kısmını - sahip olduğu miktar kadar çekim masasının hareketiyle sağlar.

Alıcı devinimi kimi kez kahraman kimi kez izleyici olur ve zamanın sürekliliğini sağlar. Kimi kez zamanın akış hızını değiştirir, diyalog kurar. Kimi kez de gözden kaybolan ama anlatım için gerekli olan ayrıntıları arar bulur.

Canlandırması kamera deviniminin bu işlevlerinin çoğunu, belki de tamamını çizim masasında bitirir. Onun aracı, kamerası çizimlerin yalnızca kaybeder. Bunun nasıl bir etki yaptığı konusu karanlıktır.

Geçişler sinemada dı canlandırmada zaman ve ritimle ilgilidir. Anlatının zamanını belirler. Olayın geçmişte mi olduğunu, şimdiki zaman da mı olduğunu ya da gelecekte mi olacağını belirler. Yani bir zaman kipidir. Filmin ritmini belirler. Geçişlerin anlatıda daha yetkin görevleri vardır. Eğretileme yapmak isteyen yönetmenin baş vuracağı yöntemlerden biridir. Bunun için geçişle benzerlikler kurar, karşıtlıklar yaratır. Daha öz bir deyişle onun görevi ilişki kurmaktır.

SONUÇ

Sınırlı ve özel olarak sunulmaya çalışılan bu gözlemler, Canlandırmanın, grafinin anlatım gücüne sınırsız olanaklar tanıyan bir sinema dalı olduğunu ortaya koyma yeterlidir. Öyle görülüyor ki, canlandırma, çağdaş sinemanın sınırlı fakat grafiğin anlatım yetisini olabildiğince kullanan bir anlatı aracıdır.

Canlandırma, anabilim açısından en fazla gösterge türü kullanan, ama, buna karşın simgesel bir anlatım aracı olması ona sinemadan ayrı bir özellik kazandırırken, grafik kökenli olmasına kar-

şın zamansal niteliğiyle ondan da farklılaşmaktadır. Bu özellik onu yazılı dile daha çok yaklaştığı izlenimi veriyor.

Bu bağlamda sinemadan ayıran en temel özelliği görüntü ile canlandırmacı arasına başka bir aracın girmemesi. Bu canlandırmacıya istediği gibi görüntülerle konuşma fırsatı tanıyor. Bunun için canlandırmacı insanın algı yetisini alabildiğince kullanabilir.

Kuramsal bulgular genişletildiğinde canlandırmanın kendine özgü düzenliliklerinin saptanabileceği, ancak etkileri konusunda deneysel araştırmalar ihtiyaç olduğu bu çalışmada izlenebilmektedir. Bu nedenle ne grafik, anlambiliminin ne de sinema anlambiliminin kural ve düzenliliklerini doğrudan kullanma olanağı görülüyor. Ancak, bunların bu alanda yapılabilecek çalışmaları yönlendirme niteliğine sahiptir.

KAYNAKÇA

- ARNHEIM, R. : Visual Thinking, University of California Press, London, 1969.
- ARNHEIM, R. : Art and Visual Perception, University of California Press, Berkeley, 1964.
- ALPORT, F. H. : Theories of Perception, and the Concept of Structure, Wiley, New York, 1955.
- BARTHES, R. : Göstergebilim İlkeleri, (Çev. B. Vardar, M. Rifot), Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1979.
- BERTIN, J. : Semiology of Graphics, The Univer. Wisconsin Pres, Madison, 1983.
- BÜKER, S. : (a), Sinema Dili Üzerine Yazılar, Dost Kitabevi, Ankara, 1985.
- BÜKER, S. : (b), Sinemada Anlam Yaratma, Milliyet Yayınları, Eskişehir, 1985.
- CASSİNER, E. : İnsan Üstüne Bir Deneme, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1980.
- CÜCELOĞLU, D. : İnsan İnsana, Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul, 1979.

- DENKEL, A. : Anlamanın Kökenleri, Metis Yayınları, İstanbul, 1984.
- ECO, U. : A Theory of Semiotics, Indiana University Press, Bloomington, 1979.
- ERHAN, I. : Endüstri Tasarımında Görsel Bildirişim, İ.D.G.S.F. Yayınları, İstanbul, 1978.
- GÖKTÜRK, A. : Okuma Uğraşı, Çağdaş Yayınları, İstanbul, 1979.
- GUIRAUD, P. : Anlambilim, (Çev. B. Vardar), Kuzey, Ankara, 1984.
- GÜÇHAN, N. : Bir Film Kuramcısı: Rudolf ARNHEIM, **Kurgu**, E.İ.T.İ. Akademisi Yayınları, S.4, Eskişehir, 1981, ss.192-217.
- GÜVENÇ, B. : Sosyal ve Kültürel Değişme, Hacettepe Üniversitesi Yayınları, Ankara, 1976.
- GÜVENÇ, B. : Kültür Sorunu, Hacettepe Basımevi, Ankara, 1970.
- HALAS, J. : The Technique of Film Animation, The Focal Press, London, 1973.
- HALAS, J. : Graphics in Motion, Novum Press, Brucmann München, 1981.
- HURREL, R. : Television Graphics, Thames and Hudson, London, 1973.
- KAGAN, M. : Estetik ve Sanat, Altın Kitaplar Yay., 1982.
- KANDINSKY, W. : Sanatta Manevîlik Üzerine, (Çev. A. N. Bigalı), Özden Ofset, İzmir, 1981.
- KRECH, D. ve diğ. : Sosyal Psikoloji Teori ve Sorunları, (Çev. O. Onaran ve diğerleri), T. Siyasal İlimler Der., Ankara, 1967.
- KLEE, P. : Çağdaş Sanat Kuramı, (Çev. M. Dünder), Dost Kitabevi Yay., Ankara.
- MADSEN, R. P. : Animated Film, Interland Publishing Inc., New York, 1969.

- LANGER, S. K. : Philosophie auf neuem Wege. Frankfurt/ m, 1965, (Aktaran, İ. San, Sanat Eğitimi Knuramları, Tan Yay., Ankara, 1983).
- LOTMAN, Y. M. : Einema Estetiğinin Sorunları, (Çev. O. Özügül), de Yayinevi, 1986.
- MANVELL, R. : «Canlandırma Sanatı», (Çev. K. Sezgin), **Kurgu**, E.İ.T.İ.A. İ.B.F. Yay., s.4, Eskişehir, 1981, ss. 349-359.
- MCLUHAN, M. : Understanding Media, N.A.L. Inc., New York, 1964.
- MORGAN, C. T. : Psikolojiye Giriş, (Çev. H. Arıcı ve diğ.), Hacettepe Üniversitesi Yay., Ankara, 1980.
- MOLES, A. : Kültürün Toplumsal Dinamiği, (Çev. N. Bilgin), Ege Ü. E. Fakültesi Yay., İzmir, 1983.
- MOORE, W. E. : Social Change, Prentice-Hall Inc., Engle Wood Cliffs (N. J.), 1963.
- ÖZKÖK, E. : Sanat, İletişim ve İktidar, Tan, Ankara, 1982.
- PIAGET, J. : Epistemoloji ve Psikoloji, (Çev. S. Cılız-oğlu),
- READ, H. : Sanat ve Toplum, (Çev. S. Mülâyim), Umran, Ankara, 1981.
- SAN, İ. : Sanat Eğitimi Kuramları, Tan, Ankara, 1983.
- TURNBULL, A. T. ve diğ: The Graphics of Communication, Holt Rinehart and Winston, New York, 1980.
- WILLIAMS, R. E. : Genel İletişim Kavram ve Modelleri, (Çev. A. Ergüden), **Kurgu**, E.İ.T.İ. Akademisi T.Ö.E.F. Yay., s.2, Eskişehir, 1979.
- VARDAR, B. : Dilbilimin Temel Kavram ve İlkeleri, T.D.K. Yay., Ankara, 1982.

- ZILLIOĞLU, M. : «Çağdaş Bir Sinema Kuramcısı: JEAN MITRY», **Kurgu**, E.İ.T.İ. Akademisi İ.B.F. Yay., S.4, Eskişehir 1981, ss.162-192.
- CLAUS, J. and K. : **Visual Communication Through Signage**, Sings of the Thimes Publishing Co., Ohio, 1975.
- HOCHBERG, J. : «The Psychophysics of Pictorial Perception,» **AV Communication Review**, Vol. 10, No. 5, 1962.