

SİNEMASAL ANLATIDA BAKIŞ AÇISI KAVRAMI VE ÖRNEK ÇÖZÜMLEMELER

Mustafa SÖZEN*

ÖZET

Bu çalışmanın amacı öykü anlatım aracı olarak sinemada, öykülemenin asal unsurlarından biri olan bakış açısı kavramının nasıl biçimlendiğini irdelemek ve örnek çözümler aracılığıyla bunun açılımını yapmaktır. Bakış açısı kavramı, anlatı tasarımında yer alan kişi, olay, zaman ve mekâna bakılan 'optik açı' olarak tanımlanabilir. Bakış Açısı'nı, kim ve kimlerin temsil ettiğini; bu açı'dan kime, neyin, nasıl anlatıldığını belirlemek sanatsal tasarım sürecinin önemli bir parçasıdır. Hangi karakterin varlığı ve bakışı belirleyici olmalıdır? Karakter, sahnedeki pek çok kişi gibi nesnel olarak mı işlenmelidir? Kamera öznel mi, yarı-öznel mi, nesnel mi olmalıdır? Kamera seyirciye kendisini aksiyonun içinde olduğunu hissettirecek şekilde sahnenin tam ortasında mı olmalı, yoksa farklı bir bakış açısı elde etmek için uzaklaştırma etkisi yaratan görüntülerle mi anlatılmalıdır gibi sorular bakış açısını belirlemede kullanılan sorulardır.

Anahtar Kelimeler: Anlatı, anlatım, anlatıbilim, bakış açısı, yazınsal metin, filmsel metin

ABSTRACT

The aim of this work is to express the formation of "Point of View" notion as a tool of story-telling and to put samples about. The point of view can be described as an "optical angle" directed to a person, event, moment or place. An important part of the artistic creation is to decide on the person that the point of view represents or deciding on how, what and whom to narrate. Deciding on the character whom the camera will represent; whether the character is to be filmed with objective shots as others are to be taken; whether the camera is to be used subjective or half-subjective; whether to replace the camera in the middle of the location with aim to to put the spectator in the middle of the action or to use some alienating techniques are the issues to be solved.

Keywords: Narrative, narration, narratology, point of view, written text, cinematic text

GİRİŞ

Bakış açısı (point of view), anlatı metinlerinde olayların ve/veya eylemlerin kimin algısıyla, görüşüyle okura ya da izleyiciye sunulduğu sorusuyla ilintili bir kavramdır. Bu kavram odaklanma (focalization)* olarak da adlandırılmaktadır. Bakış açısı terimi temel olarak iki ayrı unsura refere eder: Birincisi bakışın 'şey'lere olan fiziksel konumu, ikincisi ise bakış noktasının sahip olduğu düşünsel konumdur. İlki anlatıcının, ikincisi ise izleyicinin anlatıya karşı mesafesi ve zihinsel duruşunu ifade eder (Chatman,1990:139). Bu, sözcüğün tam anlamıyla bir odakla(n)madır. Bu anlamda 'odak' sözcüğü iki bağımsız değişkeni içerir: Birincisi görülen bir şeye olan konumlanma ki buna anlatıbilimde (narratology) odaklayıcı denilir; ikincisi ise bir nesnenin/olgunun odaklanmasıdır ki bu da önemli olanın/dikkat edilmesi gerekenin merkeze alınması anlamına gelir. Anlatıbilimde şu iki soru asıldır: kim görüyor yani

* Yrd. Doç. Dr., Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

odaklayıcının konumlanması nasıldır ve odaklanan nesne veya insan nedir, niçin odaklanmıştır? (Jahn, 2003:11).

Bir anlatıda 'kim konuşuyor' sorusu bizi anlatıcıya götürür; 'kim algılıyor ve görüyor' sorusu ise bizi bakış açısına götürür. Anlatıcı, öyküyü çeşitli bakış açılarına göre anlatan görüntü ve sestir. Filmdeki olaylar, eylemler, kişiler ve bu kişilerin düşünceleri, görüntü ve sesler aracılığıyla bize belli bakış açısından sunulur. Bu sunum bir kişinin gözünden olduğuna göre, doğal olarak bilgisel bir alan kısıtlanması meydana gelir ve bu da anlatının niteliğini belirler.

Bakış açısı sorununu her yazar ya da yönetmen dikkate almak zorundadır. Çünkü bakış açısı salt bir teknik olmanın çok ötesinde, yapıtın kaderini belirleyecek olan uygulamadır ve bunun nedeni de onun aynı zamanda bir dünya görüşü sorunu olmasıdır. Bir sanatçının savunduğu dünya görüşü, nihayetinde tercih ettiği bakış açısıyla yakından ilgilidir ve bu da, kimi desteklediğinden çok, dünyaya kimin gözüyle baktığıyla ilintilidir. Eş deyişle metnin ele aldığı olaylar dizimi ile metnin söylemi (discours) bakış açısı çerçevesinde birleşir.

Çalışmanın Metodolojisi

Anlatı metinlerinin çözümlenmesinde en çok başvurulan kuramsal metotlardan biri de anlatıbilim'in sunduğu yaklaşımdır. Temel özelliği anlatı metninin yalnızca kendisiyle sınırlı oluşu olan bu metodolojide, anlatı metinlerindeki anlatı gerçekliğinin (narrative reality) üç yönü birbirinden ayırt edilir: Bu yönlerden ilki 'öykü'dür. Bu, anlatı içeriğini, yani anlatı tarafından düzenlenen kronolojik olaylar düzenini kapsar. İkinci yön, 'anlatı'nın bizzat kendisidir; bu, anlatı söylemine gönderme yapar. Üçüncü yön ise 'anlatım/anlatış' unsurdur ki bu da anlatı eyleminin üretilmesini ifade eder.

Daha çok yazın alanında kullanılan bu metodolojiyi, Seymour Chatman, Jacop Lothe, Robert Burgoyne, Manfred Jahn gibi araştırmacılar sinemaya uyarlayan kuramsal çerçeveler geliştirmişlerdir. Sinema Anlatıbilimi üzerine yapılmış kuramsal çerçeveyi baz alarak oluşturulan bu çalışmada, sinematografik anlatılarda 'bakış açısı' kavramı açıklanmaya çalışılmış ve somut örnek olarak da üç filmin çözümlenmesi yapılmıştır. Bu filmlerin evren ve örneklemini ise, Nisan 2007'de gerçekleşen İstanbul Film Festivali'nin Ulusal Yarışma kategorisinde yer alan onaltı filmde üçü olan Sırrı Süreyya Önder/Muharrem Gülmez'in 'Beynelmilel (2007)', Nuri Bilge Ceylan'ın 'İklimler (2006)' ve Cem Yılmaz/Alı Taner Baltacı'nın 'Hokkabaz (2006)' adlı filmleri oluşturmuştur.

BAKİŞ AÇISI VE ANLATICI

Öykünün sunduğu dünya hakkındaki bilgileri bize anlatıcı verir. Çok defa anlatıcı ve yazar birbirine karıştırılır. Oysa bunlar ayrı kavramlardır, yazar üzerinde yaşadığımız dünyaya ait bir varlıktır, anlatıcı ise itibari bir varlıktır; yine benzer bir şekilde -bazen aynı olsa da- anlatıcı ile öykü karakterleri de farklı varlıklardır (Branigan,1992:100).

Her yazar ifade etmek istediği düşünceye, aktaracağı olaya ve eserine vermek istediği şekle göre anlatıcı/anlatıcılar yaratmak zorundadır. Bir romancı, tıpkı bir

mimar gibi, anlatımı gerçekleştirecek kişiyi (anlatıcıyı), bu kişinin konumunu (duracağı yeri) ve yine bu kişinin, olaylara, hangi noktadan ve nasıl bakacağını (bakış açısını) belirlemek zorundadır; çünkü roman denilen sistemi oluşturan diğer elemanlar bundan sonra devreye girecek ve bakış açısının konum ve işlevine göre anlam kazanacaktır (Tekin,2002:49). Anlatıcı da, kendisine yüklenen bu bakış açısı perspektifinden olay, kişi ve mekânla ilgili değerlendirmesini yapacaktır; çünkü anlatıcı, bağlı olduğu bakış açısından hareketle kurmaca dünyadan seçimler yapma hakkına sahiptir.

BAKIŞ AÇISI TİPOLOJİLERİ

Gerard Genette, anlatıda bakış açısı konusunu ayrıntılı bir biçimde irdeyerek yeni bir sınıflandırma yapar. Bakış açısı yerine 'odaklanma' terimini kullanır. Bunları, 'sıfır odaklanma', 'içsel odaklanma' ve 'dışsal odaklanma' adları altında toplar (Bourneur & Quillet, 1989:78).

a) Sıfır odaklanma (zero focalization/non focalization): Tanrısal bakış açısı (the omniscient point of view) olarak da tanımlanır. Bu bakış açısında, 'anlatıcının' varlığı gözden kaybolur. Elbette yine bir 'anlatan' vardır; fakat bu anlatıcı, olayları kendi ağzından dile getirmez; belirli karakterleri ve onların içinde buldukları olayları 'taklit ederek', izleyiciyi her şey karşısında olup bitiyormuş yanılsaması içine sokarak anlatır. Anlatıcı kendisinden 'ben' diye söz etmez, hep üçüncü tekil kişi zamiri 'o'yu kullanır. Bu bakış açısına sahip olan anlatıcı (the omniscient narrator), öykü kişilerinden daha çok şey bilir ve onların düşüncelerine istediği gibi karışabilir. Öyküdeki kişilerin geçmiş ve geleceklerine ait bilgiler verebilir veya aynı anda farklı yerlerde meydana gelen olayları anlatabilir. Her zaman her yerde olarak sanki tanrısal bir güce sahip gibidir. Victor Hugo'nun 'Sefiller' adlı romanı buna iyi bir örnek olarak verilebilir. Görüldüğü gibi okur, konuşan özne anlatıcının kim olduğunu bilemez, olaylara karışıp bir kahraman kimliği kazanmadığı için aktaran, betimleyen, değerlendiren, yorumlayan bir 'ses'ten başka bir şey değildir; bu nedenle bu tür anlatıcıya 'dışöyküsel anlatıcı (extradiegetic narrator)' denilir. (Kıran&Kıran,2003:105).

b) Dışsal odaklanma (external focalization): 'Gözlemci figürün bakış açısı' olarak da tanımlanır. Bu anlatıcı, karakterlerin duygularını, düşüncelerini, niyetlerini bilmez, sadece bir kamera gibi onların hareketlerini, davranışlarını izler ve yansıtır, böylece tüm öznel yorumları dışlar. Anlatımında tam bir nesnellik söz konusudur, yalnızca gördüğü ya da görebildiği kadarıyla yansıtır (Bal,1997:148). Eş deyişle anlatıcı, öyküde yer alan figürlerden biri olmayıp (yadöyküsel anlatıcı/heterodiegetic narrator) olay gelişiminin sadece bir tanığı olarak vardır. Dışsal bakış açısı tasarımı, okuyucuda gerilim etkisi yarattığı için daha çok romanların/filmlerin serim bölümünde kullanılır.

c) İçsel odaklanma (internal focalization): 'İçerden bakış açısı' olarak da tanımlanır. Öyküdeki bir figürün gözüyle olayların, kişilerin ve mekanların anlatıldığı 'sınırlı bir bakış açısıdır'. Okur/izleyici, herşeyi bu bakış açısına sahip olan anlatıcının gözleriyle görür, onun algılarıyla değerlendirir. İçsel odaklanmada anlatı öznel, subjektif bir nitelik kazanır, çünkü öykü dünyası

doğrudan anlatıcının bakışıyla yansıtılmaktadır. Anlatıcı, öykünün içinde yer aldığı için buna (özöyküsel anlatıcı/homodiegetic narrator)' denilir (Bal,1997:148). İçsel odaklanma tasarımı, tanrısal bakış açısında olduğu gibi, anlatıcı açıklamalarda bulunabilir ve geçmiş olaylarla ilgili bilgiler verebilir veya aynı zamanda dışsal bakış açısına benzer şekilde kamera gibi de anlatımını sunabilir. Bu odaklanmada, olayları anlatan kişi, ya anlatının kahramanlarından ya da ikincil figürlerden bir ya da bir kaç olabilir. Burada hatırlanması gereken özellik, anlatının birinci kişi veya üçüncü kişi ağzından anlatılmış olmasıyla odaklanma meselesinin birbirine karıştırılmaması gerekliliğidir. Sözgelimi, üçüncü kişi ağzından anlatılmış bir öykü, rahatlıkla bir içsel odaklanma öyküsü olabilir. İçsel odaklanmaya iyi bir örnek Victor Hugo'nun 'Bir İdam Mahkûmunun Anıları' adlı eseridir. İçsel odaklanma kendi içinde üçe ayrılır: Öykü, devamlı olarak bir figürün bakış açısından anlatılırsa 'sabit odaklanma'; birden fazla karakterin bakış açısından anlatılırsa 'değişken odaklanma'; öyküde yer alan aynı olay, farklı karakterlerin bakış açısına göre birkaç kez anlatılırsa buna da 'çoğul odaklanma' denilir.

SİNEMADA BAKIŞ AÇISI

Alain Robbe Grillet, romanda olduğu gibi, sinemada da belirli bakış açısı tarzlarının olduğuna dikkat çeker: "Bakış açısını yüklenecik bir kahraman olsun veya olmasın, sinemada bakış açısının belirtilmesi zorunluluğu vardır (...); imgenin belirli bir yerden çekilmiş olması, kameranın belirli bir yerde bulunmasını gerektirir. Tasvir içersinde yapılan plan değişikliklerinin fark edilme oranı daha yüksektir; şu veya bu şekilde kendilerine haklılık kazandırılır. Kitaplarla dolu odamızı tasvir etmek için, odanın tümü hakkında fikir verebilecek bir köşe, objektif noktası olarak seçilir; ya da daha dikkat çekici bir noktada bakışı yoğunlaştırmak için duvarlar objektif dışı kalacaktır; ya da özellik arzeden sabit tarzda bakış açıları sıralanır gider... Kamerayla dolaplarda ve çekmecelerde kitap ciltleri olduğu gösterilmek istendiği takdirde, bu mobilyaların açık tutulması şarttır. Yatağın altına itilmiş olan kitap ciltlerinin seyirciye gösterilebilmesi için, herhangi bir şahsın ya da herhangi bir olayın bu kitapları ortaya çıkarması gerekir" (akt.Bourneur & Quellet, 1989:74).

Bir öykü, filme dönüştürülmek istendiğinde seçilen bakış açısı, anlatının niteliğini de belirler. Örneğin bir cinayet öyküsü anlatılacaksa, bu, kimin bakış açısıyla verilecektir: Katilin mi, ölenin mi, yoksa dedektifin mi? Bu seçim bir bakıma kameranın nereye konulacağını da belirler. Bir başka deyişle filmsel öykünün kimin açısından anlatılacağı, yani öykünün hangi tip özdeşleşmeyle, hangi kişiyle ve hangi anlatı biçimine göre inşa edileceği ana sorunsal olarak yönetmenin karşına çıkar. Çünkü öykü için seçilen bakış açısı yalnızca anlatının heyecan eksenlerini değil (aynı sahnenin benimsenen bakış açısına göre duygulu, gülünç ya da duygusuz yorumları olabilir), aynı zamanda da anlatının dramatik çizgisinin de temel belirleyicisidir.

Her zaman için öyküyü anlatan bir anlatıcı var olduğuna göre, bakış açısının saptanmasında buna da bakılmalıdır. Örneğin nesnel bakış açısını benimsememizin sinemadaki anlamı, anlatıcı olarak, aksiyonu dışarıdan

Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı ve Örnek Çözümler

gözlemleyen bir kamerayı seçmiş olmamızdır. Birinci tekil şahsı karşılayan anlatıcı ise belki daha çok öznel kamera kullanımımızdır; burada olayları dışarıdan gösteren bir kameranın varlığından çok, olayları birisinin -muhtemelen kahramanın- gözleriyle gördüğümüzü düşünürüz. Öte yandan, film ne zaman tek bir karakterin etrafında dönüyorsa, Üçüncü Tekil Şahıs anlatıcı kullanımı söz konusudur. Yani sadece o karakter için önemli olan olayları ve bunlara gösterdiği tepkileri görürüz. Sadece o karakterin bildikleri, gördükleri ya da bulunduğu ortam ve çevreyle sınırlı kalırız. Bu bakış açısı, karakterin yaklaşık her sahnede görüldüğü filmlerde egemen olarak çokça karşımıza çıkar.

Yazınsal anlatılarda kullanılan bakış açıları sinemada da olmakla birlikte, sinematografik dilin farklı yapılanmasından dolayı, bakış açısı sorunu daha bir karmaşılaşır. Yazınsal anlatılarda 'bakış açısı'nın tanımlanması daha kolaydır. Sözelimi bir roman ya öykü içindeki biri ya da öykü dışındaki biri tarafından anlatılabilir. Buna karşın sinemada ses, müzik, görüntü, oyuncular, kamera açıları gibi birçok farklı öğeler devreye girdiği için bakış açısı tasarımında daha karmaşık bir yapılanma ortaya çıkar. Sinematografinin bu karmaşık yapısından dolayı, bakış açısını belirleyebilmek için çok dikkatli bir şekilde, yönetmenin öyküyü yorumlamasına veya olaylara yönelik savlarına bakılmalıdır (Jahn,2003:11).

Sinemada bakış açısının saptanmasındaki ikinci bir güçlük de, bir filmde bakış açısının baştan sona aynı kalmayıp her sahnede değişebilmesidir. Sinema gibi gelişmiş anlatılarda öykü boyunca birden fazla bakış açısından yararlanılabilir, bu doğaldır, fakat hemen belirtelim ki, birden çok bakış açısı kullanılan metinlerde genellikle ilk bakış açısına dönülerek öykü bununla bağlanır; ancak bunlar arasında temel bir ilintinin bulunduğu hep göz önünde tutularak tasarlanmak zorundadır.

Her sahnenin de kendine özgü bir bakış açısı olabilir; yönetmen bunu, seyircisini sahneye ne kadar yakın ya da uzak tutacağına karar vermesiyle belirler: Kamera, seyirciye kendisini aksiyonun içinde olduğunu hissettirecek şekilde sahnenin tam ortasında mı olmalıdır? Yoksa farklı bir bakış açısı elde etmek için sahneden uzak bir yere mi yerleşmelidir? Yönetmen burada hangi karakterin ne ölçüde sahnede etkin olacağına karar vermek durumundadır.

Sinematografik bir öykü, kişilerden birinin bakış açısıyla anlatılabilir. Bu kişinin ya oyunda önemli bir rolü vardır ya da olayın başlıca tanığıdır; öyküyü oluşturan sahnelerin büyük bir bölümünde gözükür ve olay hakkında genellikle seyircinin bildiği şeyleri bilir (fazlasını ya da azını değil). Bu kişinin tek başına rol aldığı sahneleri ve film boyunca onun gördüklerini yalnızca seyircinin görmesi, duyduklarını duyması (örneğin telefon konuşmaları) gibi koşullar seyirciyle bu kişi arasında bir 'yakınlık' kurmaya seyircinin bu kişiyle özdeşleşmesine ya da en azından onun bakış açısını paylaşmasına yarar.

1940'ların başından itibaren Hollywood, oldukça pürüzsüz, etkili ve açık bir biçimde anlaşılan bir bakış açısı tarzı geliştirmiştir. Giriş çekiminde genel çekim ölçeği kullanma, uzamı, çok kez zamanı ve bazen de gerekli enformasyonu sağladığı için tercih edilirdi. Buna en iyi örnek olarak Hitchcock verilebilir. O, bir giriş çekimi ustasıydı. Örneğin 'Arka Pencere/Rear Window (1954)' adlı

filmin açılış sahnesinde kameranın yaptığı pan ve kaydırma bize nerede, niçin ve kimlerle birlikte olduğumuzu, o anda neyin olup bittiğini, bizden önce orada neyin olmuş olduğunu, öykünün diğer karakterlerinin kimler olduğunu anlatır ve hatta öykünün muhtemel gelişme yollarını ima eder. Üstelik de bunu, çaba harcamadan süratle ve tek sözcük kullanmadan yapar. Düzyazısının paragrafları filmin birkaç saniyesinde özetlenir (Monaco,2001:203).

Daha önce de belirttiğimiz gibi filmler genellikle tek bir bakış açısının egemenliğinde değildir ve birden fazla bakış açısı kullanmak da oldukça yaygındır. Bu, aksiyonun odak noktası bir karakterden diğerine geçtikçe, bakış açısının da değişmesi demektir. Bazen dramatik nedenlerle, bazen de eylemin etkili ya da çarpıcı bir görüntüsünü oluşturmasından ötürü, fırsat çıktıkça çeşitli karakterlerin bakış açıları birden çok çekimde aktarıldığında bu, değişik odaklama/bakış açısıdır. Örneğin, 1972 Münih Olimpiyat Oyunları'nda İsraili sporcuların saldırı sonucu öldürülüşünü anlatan William A Graham'ın '21 Hours at Munich/Münih'te 21 Saat (1976)' adlı filminde, olayları üç kişinin gözüyle görürüz: Olayı araştıran gazeteci, olayın tanığı olan bir Güvenlik Görevlisi ve olayı gerçekleştiren suikastçılardan birisi. Daha iyi bir örnek ise Akira Kurosawa'nın 'Rashomon (1950)' adlı filmidir. Burada, yaşanan bir olayı, ona karışan dört kişinin ağzından dinleriz. Olay ormanda geçer. Ormanda ilerleyen bir Samuray ve karısı, bir haydutun saldırısına uğrar. Haydut, Samuray'ı öldürür ve karısına tecavüz eder. Olayı bilen dört kişi, cinayet ve tecavüz gerçeğini inkâr etmeseler de, her şeyi birbirlerinden farklı anlatırlar. Sonuçta bir adamın karısına tecavüz edilmiş ve adam öldürülmüştür ama ölen adamın karısı farklı, haydut farklı, bir medyum aracılığı ile olanları anlatan ölü adam farklı ve bir çiftçi farklı şeyler anlatır. Filmde sadece tanıkları ve olaya karışanları görürüz. Karar veren ve soru soranlar yoktur; soruları da duymayız. Cevap veren kişi soruyu tekrarlar ve böylece de biz ne sorulduğunu öğreniriz. Yani kişiler, kameraya doğru konuşup, görünmez bir yargıca (aşlında biz izleyicilere) ifade verirler. Anlatmaya başlamalarıyla birlikte 'flash-back'lerle olaya geri dönülür. Böylece olaylar dört kez, ama her defasında başka bir anlatıcının bakış açısıyla anlatılır ve gösterilir (www.bilgi-sayar.com/senaryo/ 15.11.2007).

Bakış açısını değiştirmek, yerinde ve zamanında yapıldığında çok etkilidir; ama aynı zamanda incelik de ister. Örneğin John Ford'un 'Vadim O kadar Yeşildi ki (1941)' filminde genç Huw'un okula gidişi sıfır odaklanma biçimde çekilir: Koridorda ufak ve ürkek durmaktadır ama ona bu biçimde bakan hiç bir karakter yoktur. Huw kapıyı açınca Ford, onun bakış açısından, sınıftaki düşmanca bakan kızlara, sonra da daha ötede çok daha düşmanca bakan oğlanlara kesme yapar. Sonra Ford, Huw'un bakış açısıyla öğretmenin bir çekimine keserse de, Huw sınıfın önüne çağrıldığında, onun bakış açısı yerini, az çok sınıfın bakış açısı olabilecek bir açıya bırakır (Handerson,1986:17). Bir başka örnek olarak Brian De Palma'nın 'Dressed to Kill (1980)' filmini verebiliriz: Filmin giriş sekansı, daha ziyade cinsel sorunlar yaşayan kadın karakter üzerine odaklanır. Sekansın genelinde üçüncü kişi anlatım tarzı egemendir. Olayları, kadının duygu ve düşünce dünyası ve onun bilgi düzeyi çerçevesinde görürüz.

Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı ve Örnek Çözümler

Bununla birlikte, bakış açısı sık sık değişir. Özellikle müze sahnesinde kamera sıkça öznel ve nesnel bakış arasında gidip gelir. Kadını gösteren (nesnel kamera) çekimlerini, kadının gözleriyle (öznel bakışla) gördüğümüz salon ve koridor görüntüleri izler. Ancak cinayet anı yaklaşmaya başladığında kamera bize eşzamanlı olarak gerçekleşen farklı olayları bir arada vermeye başladığı gibi, önceden sezdirme çerçevesinde de bir takım ayrıntı çekimlerine yer verir. Bu çerçevede de sahneye hâkim olan üçüncü tekil şahıs anlatımını kırmaya başlayan ve her şeyi bilen bakış açısına yaklaşan, öte yandan da olanları dışarıdan göstererek nesnel kalan bir anlatım belirginleşir. Diğer yandan, daha kadın öldürülmeden olaya karışan yeni bir karakterin bakış açısı da devreye girer: Fahişe olan kızın bakış açısı. Her şeyi bilen bakış gider, yeni bir kişinin üçüncü tekil şahıs formunda anlatılan hikâyesine geçilir. Bakış açısındaki bu değişim, izleyicinin öyküye ait bilgi düzeyini ustaca sınırlamanın ve merakı ayakta tutmanın da yolu olur ([www.bilgi-sayar.com/senaryo / 15.11.2007](http://www.bilgi-sayar.com/senaryo/15.11.2007)).

Bakış açısı tasarımında -sayıları çok az olmakla birlikte- aykırı örnekler de vardır. Örneğin Michael Snow'un oldukça deneysel bir dil taşıyan 'La Region Centrale (1971)' adlı filminin hedefi, bakış açısının olmaması, daha doğrusu bakış açısının soyut olma deneyselliğini taşımasıdır (Monaco,2001:200).

Sinemada Bakış Açısı Tasarımı

Sinemada bakış açısını üç elaman taşıyabilir; ya sinematografıyı oluşturan bileşenler (filmic composition device) ya anlatıcı ya da öykünün bir karakteri. Önce sinematografıyı oluşturan bileşenlere bakalım: Odaklayıcının, odaklanan şeye dikkati yöneltmek için bir dizi sinematografik gereç vardır: Bunlar, makro çekimler, yakın çekimler, zoom-in çekimler, konumlamayı merkeze alma, alan derinliği işlemi, odaklamayı kaydırma, kontrastlığı azaltıp-çoğaltma ve spot ışık kullanma gibi gereçlerdir. İkinci unsur olarak anlatıcı vardır. Burada aranması gereken ona yüklenecek olan bakış açısı türünün, öyküyü yansıtmasına yetebilecek düzeyde olup olmadığı sorusudur. Son olarak da karakterlerden hangisinin bakış açısının kullanıldığıdır. Bir karakterin bakış açısını vermek için şu çekimler kullanılabilir: a) karakterin bakışından verilen çekim (gaze shot); bu karakterin doğrudan bir şeye bakmasını gösterir, b) bakış açısı çekimi (point of view shot); kameranın konumlanması karakterin bakışından gösterir, c) göz aksı çekimine (eye-line shot); burada, iki çekim birleştirilir, birinci çekimde karakterin yüzü ve gözü gösterilir, ikinci çekimde onun baktığı şey gösterilir, d) omuz üstü çekim (over-the-shoulder shot); kamera karaktere yaklaşır fakat onu tümüyle göstermez, e) tepki yansıtıcı çekim (reaction shot); karakterin sevinçli, hüznü ya da korkulu vb. duygusal tepkimelerini gösterir (Jahn,2003:11-12). Mieke Bal, karakterin bakış açısının saptanmasında şu soruların sorulması gerektiğini söyler

- Karakter neyi odaklamıştır? amaçlanan nedir?
- Karakter bunu nasıl yapmaktadır? Hangi tutumla, hangi alışkanlıkla şeylere bakmakta ve görmektedir?
- Onu kim odaklamıştır? O kimin odaklanmış nesnesidir? (Bal,1997:150).

Bakış Açısında Genel Sınıflandırma

Sinema terminolojisinde çok kullanılan öznel kamera ve nesnel kamera terimleri bakış açısı kavramı ile doğrudan ilintilidir. Nesnel kamera, sadece gösterilenleri bilen, yani bir gözlemci gibi öyküye dışarıdan ve tarafsız bakan bakış açısıdır. Nesnel kamerayı belirlemekteki en temel ölçüt, bu bakışın arkasında, dışarıdaki bir anlatıcının ya da öykü kahramanlarından birinin varlığını hissetmememiz, herhangi birisiyle özdeşleşmememizdir. Bunun saf örneği belgesel filmlerdir. Öznel kamera ise, izleyici olarak bakışımızın, kahramanın bakışıyla tam olarak örtüştürülmesidir. Olayları sadece onun bakış açısıyla yani bilgileri, duyguları, düşünceleri ile görmekle kalmayız, kelimenin tam anlamıyla onun gözleriyle görürüz. Öznel kameranın ilginç bir kullanımı Robert Montgomery`in ‘Göldeki Kadın/Lady in the Lake (1947)’ filminde söz konusudur. Bu filmde, her şey ana karakterin gözünden anlatılır, öyle ki izleyici, kahramanı, ancak aynaya baktığında görür (www.bilgisayar.com/senaryo).

Öznel kamera kullanımına özellikle duygusal anlamda çarpıcı etkiler elde etmek için başvurulur. Olayı anlatıcının gördüğü biçimde görmemiz ve bu anlamda yorumlamamız beklenir. Örneğin Stanley Kubrick`in ‘2001: A Space Odyssey/ 2001: Uzay Macerası (1968)’nda astronotlar aslında bir bilgisayar olan ‘Hal’i nasıl devre dışı bırakabileceklerini tartışırlar. Hal ise onların dudaklarını okuyarak planı öğrenir. Bu sahnede astronotları Hal`in bakış açısıyla görürüz. Konuşan astronotların dudaklarına yapılan zoom ile, Hal`in öncelikli ilgisine de yoğun biçimde katılmış oluruz. Onun bakış açısından gördüğümüz dudaklar bizi hayli ürkütür. Astronotlarla özdeşleştiğimizden, Hal sadece astronotları değil, bizi, yani izleyiciyi de fena halde suçüstü yakalamıştır.

Bordwel`e göre filmler öznellik düzeyinde çok sayıda bakış açısından (öznel kamera) oluşur. Örneğin diyalog sahnelerindeki çekim-karşı çekim kuralı bunun basit bir örneğidir. Bu anlamda, hiçbir klasik film kendini tamamen bir karakterin bakış açısı ile sınırlandıramaz. Bu öznel çekimler ‘nesnel’ bir referans çerçevesinde aktarılır (Gürata,2004:104).

Bakış açısını genel bir sınıflama içinde almaya çalıştığımızda tıpkı yazındaki gibi üç temel biçimlenme karşımıza çıkar: Bunlar sıfır odaklanma, dışsal odaklanma ve içsel odaklanmadır.

a) Sıfır odaklanma (zero focalization/nonfocalization): Bu bakış açısı tıpkı romanda olduğu gibidir ve doğal olarak onunla aynı özellikleri taşır. Burada, bakış açısını taşıyan unsur sinematografiyi oluşturan bileşenlerin tümünün ortak paydasıdır, yani izleyici, konuşan özne anlatıcının kim olduğunu bilemez, olaylara karışıp bir kahraman kimliği kazanmadığı için de olayları belirgin bir biçimde aktaran, betimleyen, değerlendiren, yorumlayan bir figür olamaz. Eş deyişle bir filmde hiçbir sekans, hiç bir karakterin perspektifinden çekilmediğinden film ‘odaklanmamış’ bir anlatıdır

b) Dışsal Odaklama (external focalization): Anlatıcının, karakterlerin duygularını, düşüncelerini, niyetlerini bilmediği, sadece bir kamera gibi onların hareketlerini, davranışlarını izlediği ve yansıttığı bu bakış açısında tüm öznel yorumlar dışlanmış bir şekilde aktarılır. Bir başka deyişle bu odaklama, anlatıcı

Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı ve Örnek Çözümlenmeler

figürün farkındalık ölçütünün sunumudur ve yarı subjektif bir davranış şekli ile eşleştirilmiştir.

c) İçsel odaklama (internal focalization): Bu tümüyle özel ve subjektifliğe dayanan bir odaklanmadır. Karakter, diğer karakterin deneyimlerine tanık olamaz. İçsel odaklama temel algı üzerinden yürür. Bakış açısı çekimi (point of view shot) izlenimleri verir (sözelimi odak dışı çekimlerle bir karakterin sarhoş ya da uyuşturucu almış oluşu ya da derin düşünceler, düşler, anılar, halüsinasyonlar gibi).

İçsel odaklanmaya iki örnek verelim. İlki, Ingmar Bergman'ın 'Yaban Çilekleri/Wild Strawberries (1957)' adlı filmidir. Burada bir karakter başka bir karakterin yüzünü yansıtmak için aynayı kaldırıp tutar. Bu özel ayna çekimi, öyküde karakteri sunan örtük yazar Ingmar Bergman'a bir göndermedir. Bu aslında, bir gün arabasıyla yaptığı seyahat hakkında hikâyeye yazan ve bu hikâyeyi seslendiren diegetic*** yazar Isak Borg'un Bergman olduğunun anlatımı gibidir. Borg'un öyküyü kendisi hakkında yazdığını biliriz (duyarız) ama onu konuşurken hiç görmeyiz. Seyahati boyunca tanıştığı insanlarla sohbet eden ve otomobil kullanan Borg yerine (odaklanılmamış veya tamamen odaklanılmış) sade karakter olarak diegetic yapıda oynayan ve oynatılan diğer Borg'u görürüz. Arabasını kullanırken onu (uykuya) hayallere dalarken tanık oluruz ve önceki Borg'un sesli açıklamalarını duyarız. "Uyuyakaldım ama aşağılayıcı ve gerçekçi düşler tarafından avlandım". Uyuyan Borg, kendisini olayın geçtiği yerde şu andaki 78 yaşında hayal eder, bu yeni 78 yaşındaki Borg çocukluğunda çeşitli olaylara tanık olur (birçoğu aslında çocukken gör(e)mediği şeylerdir). Böylece biz, onun kendi rüyasına tanık olduğunu ve geçmiş zamanlarda izlemiş olup hatırladığı içsel odaklanmanın iki derecesini saptayabiliriz: O'nun rüyalarında gördüğü insanlar Borg'u çocukluğundaki yaşta görülürler. Bunlardan bir tanesi yirmi yaşındadır. Sara adındaki bu kadın aniden Borg'la rüyalarında eski olayları gözlemlerken karşılaşır. Onunla karşılaştığında yeni bir karakter sanır, çünkü Sara, Borg'u yirmi yaşında olarak anımsar, daha önceden sohbet ettiği insanın elli yaşında olduğunu fark edemez/düşünemez. Aslında daha önce hatırladığı düşlerinde onunla önce konuşmaya çalıştığını ve onun aniden ortadan kaybolduğunu keşfeder.

İçsel odaklanmaya diğer bir örnek ise Alfred Hitchcock'un 'Lekeli Adam/The Wrong Man (1956)' filmidir. Olaylar Manny'in bir hapisane hücrelerinde yalnız başına kalmasıyla başlar. Biz yirmi bir çekimde Manny'in hücre içinde nesnelere bakmasını, sinirlice yürümesini görürüz. Bu, dışsal bir odaklamadır. Çekimler devam eden sahneler ile yorumlanır, biz onun duygularının ne kadar yoğunlaştığını ve bunun onda nasıl kurulduğunu; ne kadar zamanda ve ne kadar miktarda var olduğunu tam olarak bilemeyiz. Sonunda, Manny'i korkmuş, utanmış ve elleri sınıksız bir şekilde duvara tutunmuş olarak görürüz ve o anda onun gözleri kapalıdır. Kamera, daha sonra silkelenmişçesine bir hareketle hızlanarak Manny'in kafası ve duvar etrafında döner. Çekim, bir kreşendo müzik ve uzun bir karar ile sonlanır. Kameranın böyle tuhaf çekim ve çerçeveleme yapması, Manny'in sözel olamayacak içsel duygu durumlarının anlamını bize sunması içindir (Branigan,1992:103-104).

Bakış Açısında Anlatıcı Tipolojilerine Göre Sınıflandırma

Anlatıcı'nın bakış açısı, öykü dışından ya da öykü kişilerinden biri(leri)nin gözünden olayların anlatılmasıdır. Başlıca üç tipi vardır:

a) Birinci kişinin bakış açısından anlatı: Filmlerin birçoğu öyküyü, öyküdeki kişilerden birinin bakış açısından anlatır. Anlatıcı her zaman olmasa da çoğunlukla ana kişidir. Örneğin Jean Pierre Jeunet'in 'Amelie (2001)' filminde, tüm öykü ana karakter olan Amalie'nin bakış açısıyla verilir. Benzer bir örnek yönetmen Micheal Curtiz'in 'Casablanca (1942)'adlı filmidir. Burada da öykü hemen hemen bütün ayrıntılarıyla, Richard 'Rick Blaine'in (Humprey Bogart) bakış açısından sergilenir. Romen kızın kendini Yüzbaşı Louis Renault'ya (Claude Rains) önermesi, Renault'nun Binbaşı Heinrich Strasser (Conrad Veidt) ile Viktor Laszlo (Paul Henreid)'nun 'icabına bakılması' hakkında konuşmaları, her ne kadar geçmişe ilişkin geri dönüşlerle (flash-back) Ilsa Lund'un (Ingrid Bergman) gözünden sergileniyorsa da, bunlar yine Rick'in bakış açısına ilişkin şeylerdir (Akyürek,2004:135).

Olaylar ile bunları gören anlatıcının karakteri ya da kişiliği arasındaki mesafenin/derinliğin az olması nedeniyle yazınsal anlatılarda yarar sağlayan birinci kişi anlatı tarzı ('ben' formu), sinemada uygulaması zor olan, uygulandığında sorunlar yaratan bir tarz olarak karşımıza çıkmaktadır. Sözgelimi, Alfred Hitchcock'ın 'Stage Fright/Sahne Korkusu (1950)' filmi, öyküsünü birinci kişi bakış açısından anlatır. Hitchcock, filmde karakterlerin birine geçmişten bir şeyler anlattırır ve ona yalan söyler. İzleyiciler sahnedeki yalanı görüp anladıklarında öfkeli bir biçimde tepki gösterirler. İzleyiciler karakterin yalan söylediğine inanmayı istemiş olsalar da, görüntünün yalan söyleyeceği olasılığını kabul etmezler. Nedeni de perdedeki görüntülerin, doğruluğun değişmez 'aura'sıyla kuşatılmış olmalarıdır. Bir başka örnek daha önce de bahsettiğimiz Robert Montgomery'in 'Göldeki Kadın/Lady in the Lake (1947)' adlı filmidir. Bu film, sinemaya uygulanan birinci kişi bakış açısı kuralına tam bağlılığın en ünlü örneği ve bunun başarısızlığa uğramasının en açık dışavurumu gibidir (Monaco,2001:202-203). Stanley Kubrick'in 'Full Metal Jacket (1987)' adlı filminde hikâyeyi 'Jocker (soytarı)' lakabı takılan erin ağzından dinleriz. Jocker'in yakasında barış simgesi, miğferindeyse 'öldürmek için dünyaya geldi' yazılı ibaresi vardır ve bu, askerlik kurumunun insanda yarattığı çelişkiye açık bir göndermedir. Askeri eğitimin dönüştürücülüğü, militarizmin kullandığı saldırgan cinsel dil başta olmak üzere bütün bu süreçte yaşanan olaylar Jocker'in bakış açısından anlatılır.

b) İkinci kişinin bakış açısından anlatı: Kimi filmlerde olduğu gibi, öykü, öyküdeki diğer bir kişi tarafından anlatılır. Bununla birlikte, diğer kişi anlatımında, ana kişinin içsel yönelimine tümüyle girilemez. Buna iyi bir örnek Yönetmen John Huston'nun 'Moby Dick (1956)' adlı filmidir. Film, öyküdeki önemli bir işlevi olmayan Ishmael adlı kişi tarafından anlatılır. Burada öykünün ana kişisi kaptan Ahab'dır. Ishmael'in anlattığı, Ahab'ın yalnızca dış yüzüdür (Akyürek,2004:135).

c) Üçüncü kişinin bakış açısından anlatı: Kimi öyküler öykü içindeki bir kişiyle bağlantısı olmayan, ustalıkla kullanıldığında kendini belli etmeyen, her

Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı ve Örnek Çözümler

şeyi gören, bilen, konuşan üçüncü bir kişinin bakış açısıyla anlatılır. Sinemada 'kameradır' bu üçüncü kişi. Yönetmenin istediği gibi davranır, dilerse kahramanın gönlünden, aklından geçenleri seyirciye aktarır (Akyürek,2004:136). Bu her şeyi bilen tanrısal bakış açısı'nın kullanılma nedeni, yönetmenin bizden görmemizi ve duymamızı istediğini görmemiz ve duymamız içindir.

Üçüncü kişinin bakış açısına yakın fakat kameranın bireyselliğini ve ayrıksılığını vurgulamaya yönelik daha çağdaş teknikler de vardır. Kamera çoğunlukla karakterlerinden ayrı olarak kendi kişiliğini üstleniyormuş izlenimini yaratır. Burada da amaç izleyicinin 'her şeyi görmesi'nin sağlanmasıdır. Örneğin, Antonioni'nin kamerası sık sık sahneyi karakterin ya henüz girmediği ya da henüz terk ettiği durumda tutar. Amaç, karakter ve aksiyona karşı çevreyi, içeriğe karşı da bağlamı öne çıkartan bir anlatı perspektifi yakalamaktır (Monaco,2001: 203).

Modern Anlatılarda Bakış Açısı

Birçok klasik anlatı kendisini karakterlerden birinin sınırlı bakış açısıyla tanımlarken çağdaş anlatılarda farklı karakterlerin bakış açıları iç içe geçmiş bir şekilde sunulmaktadır. Çağdaş anlatılarda bakış açılarının iç içe geçmiş şekilde sunulması, öykü diziminde her türlü karışıklığın kaynağı haline de gelmektedir ve bu bilinçli bir seçimdir. Bu karışıklığı yaratmanın birçok yolu vardır. Örneğin öykü karakterlerinin bellek yansımaları bunlardan biridir. Christopher Nolan'ın 'Momento/Akıl Defteri (2000)'; öykü içerisinde temel alınan bakış açısıyla, öykünün anlatıldığı bakış açısı (örn: dış ses) arasındaki uzlaşmazlıkla yaratılır. David Fincher'in 'Fight Club/Dövüş Klubü (1999)' filminde farklı bilgi ya da özbilinç düzeyleri arasındaki ayrımla yaratılır. David Lynch'in birçok filminde ise bu ayrım karakterler arasında olabileceği gibi karakterin kendi kişiliği içerisinde yaratılmış olarak da sunulabilmektedir. Bu grift kullanımıyla elde edilen bakış açısına 'sanal bakış açısı' denildiği de olmaktadır. Sanal bakış açısını, 'karakterin farklı bilinç düzeyleri', 'karakterler arasında veya karakterin kendi içinde bilinç düzeyi farklılığı', 'ölmüş bir karaktere ait bakış açısı' ve 'aldatan karakterin bakış açısı' olarak adlandırıp, alt başlıklar olarak açımlayalım (Gürata, 2004:105-110).

a) Karakterin farklı bilinç düzeyleri: Çağdaş sinemada bir karaktere ait olduğunu varsaydığımız bakış açısı, kişilik bozukluğu, psikolojik sorunlar vb. nedenlerle parçalanmış olabilir. Zaman zaman bu iki ayrı bakış açısı aynı karakteri temsil eden iki ayrı oyuncu tarafından da canlandırılabilir. Bu durumda izleyici aynı karaktere ait farklı bakış açılarından hangisinin 'gerçek' hangisinin 'sanal' olduğunu ayırt etmekte zorlanacaktır. Bu filmler 'olmuş olan' ile 'olmuş olabilecek olan' arasındaki ayrımın 'özel' ve 'nesnel' arasındaki kesin bir karşılığa indirgenemeyeceği önermesinde bulunur. 'Momento/Akıl Defteri' filminin bellek yitimine uğrayan başkarakterini Leonard, geçmişteki olayları geriye dönük ardışık bir sıraya bağlı olarak görür. Benzer bir duruma 'Fight Club/Dövüş Klubü' filminde de rastlarız. Ancak, burada söz konusu olan herhangi bir kişilik bozukluğu değildir. Bakış açısı, filmin iki ana unsuru arasında ayrılmıştır: Görüntü düzleminde ve dış ses düzleminde. Kahramanın iki farklı

yönünü temsil eden (düzenli bir iş yaşamına sahip olan ancak uykusuzluktan muzdarip Cornelius ve özgür insan Tyler Durton) iki ayrı oyuncu (Edward Norton ve Bradd Pitt) tarafından canlandırılır. Ancak, görüntü düzleminde olaylar Cornelius'un bakış açısından aktarılırken, dış ses Tyler'in bakış açısını temsil eder. Bakış açısındaki bu ayrım öykünün zaman tasarımı da iki ayrı düzlemde ilerlemesine yol açar: Görsel düzlemde zaman ileriye doğru akarken (Cornelius'un kendi kimliğini yitirmesiyle birlikte Tyler olduğunu algılamasına doğru), anlatı düzleminde (dış ses) zaman geriye doğru ilerler; bu da Cornelius'un kendisini art-görünümlü (retrospectively) keşfi anlamına gelir. Ancak art-görünümlü bakış açısıyla bile, gerçeğin gerçek dışını ne zaman üretmeye başladığını, Cornelius'un Tyler'i ne zaman kurguladığını saptamak olanaksızdır.

b) Karakterler arasında veya karakterin kendi içinde bilinç düzeyi farklılığı: Çağdaş sinemada karakterin kendi içerisinde bölünen bakış açısı, zaman zaman, karakterin kendisi ile diğer karakterler arasındaki bakış açısını da ayrıştırmamızı zorlaştırır. Bu durumun örneklerine ise David Lynch filmlerinde sıklıkla rastlanmaktadır. 'Lost Highway/Kayıp Otopan (1997)' filminde Fred-Pete ve Alice-Renee karakterleri arasında ilişki bize karakterlerin kendi içlerinde farklı bakış açılarına sahip olabileceklerini düşündürür. Filmde zamanın akışı da döngüselidir: Filmin başında 'Dick Laurent öldü' mesajını alırken izlediğimiz Fred, filmin sonunda mesajı bırakan kişi olarak görünür. Yönetmenin 'Mulholland Drive/Mullholand Çıkmazı (2001)' filminde ise zamansal bütünlük tamamen yok olmuş; rüya, bellek, arzu ve düş gibi bir dizi farklı deneyim, bilinçli bir biçimde birbirine karıştırılmıştır; üstelik bunların karakterlerden hangisine ait olduğunu saptamanız olanaksızdır

c) Ölmüş bir karaktere ait bakış açısı: Aynı karaktere ait olduğunu varsaydığımız bakış açısı, filmdeki şimdiki zaman ile geçmiş ya da gelecek zaman arasında bölünmüş olabilir. Bunun en belirgin örneklerinden biri ölmüş bir karakterin iki farklı bakış açısıdır. Wim Wenders'in 'The Million Dolar Hotel (2001)' filminde, benzer bir biçimde, bakış açısı filmin karakterlerinden biri olan Tom-Tom ile dış ses (ölmüş bulunan Tom-Tom) arasında bölünmüştür. Öyküdeki Tom-Tom zihinsel özürü olarak tanımlanabilecekken, anlatıcı Tom-Tom son derece rasyonel ve bilinçlidir, izleyiciyi farklı olaylar arasında bilgilendirir.

d) Aldatan karakterin bakış açısı: Olayları aktaran ya da anımsayan karakterin herhangi bir psikolojik ya da metafizik durumundan dolayı değil de, bilinçli olarak yalan söylediği durumlardır. Çağdaş Klasikler arasına girmiş olan Bryan Singer'in 'Ussual Suspects/Olağan Şüpheliler (1995)' filminde olaylar çoğunlukla Verbal Kint'in bakış açısından geri dönüşlerle aktarılır. Verbal, dedektif David Kujan tarafından 27 kişinin öldüğü uyuşturucu yüklü gemi baskınıyla ilgili sorgulanmaktadır. Altı hafta önce dört arkadaşıyla birlikte tutuklanan Verbal, olayları Kujan'ın sorularını yanıtlayarak aktarır. Sorgulama sonunda Verbal serbest kalır, ancak kısa bir süre önce aktardığı olayların kendi yarattığı, kurguladığı birer öykü olduğunu öğreniriz. Gerçek nerede bitmiş, kurgu nerede başlamıştır? Bunun yanıtı yoktur (Gürata, 2004:105-110).

Sinemada Slant ve Filtre

Seymour Chatman bakış açısı kavramını farklılaştırır, onu ikili bir yapıya oturtturarak 'slant' ve 'filtre (filter)' terimleriyle kavramlaştırır 'Coming to Terms' başlıklı kitabında bunu şöyle açıklar: "Bakış açısı terimini daha iyi anlamak için bu terim iki boyutta ele alınmalıdır: 'Anlatıcının bakış açısı' ve 'karakterin bakış açısı'. Buradan yola çıkarak anlatıcının konumunu ve diğer zihinsel/düşünsel yaklaşımlarının söylem içindeki işlevlerini tanımlamak için 'slant' terimini öneriyorum. Öykü dünyası içindeki karakterin deneyimlerini, daha geniş bir perspektif içinde yer alan zihinsel olayları algılayışını, duygularını, anılarının aktarımını ise 'filtre' terimiyle karşılıyorum. Slant, anlatıcının psikolojik, sosyolojik ve ideolojik duruşunu gösteren bir yapıyı içerirken; filtre, karakterin bilincini, algısını, duygulanımını, olaylardan çıkardığı deneyimlerini içerir. Bu iki terim, Gerard Genette'nin 'kim konuşuyor', 'kim görüyor'undan ayırt edici özelliklere sahiptir. Benim görüşüme göre, karakter öykü dünyasında önemli bir yeri işgal eder ve olaylar onun algısıyla sunulur, anlatıcı ise sadece olayları aktarır" (1990:143-145).

Chatman yazınsal metinlerdeki anlatıcılara benzer olarak sinematografik anlatıcıların da slantlara sahip olduğunu söyler: Slant çok kez belirtilmeden, ima edici bir şekilde (implicit) verilir. Hollywood filmleri genellikle 'seamless' diye adlandırabileceğimiz bir şekilde karakterize edilir. Bu, olayların, zaman ve mekânın çok belirgin olmayan bir şekilde aktarılması demektir. Seamless tarzda olaylar ve karakterler genel olarak doğal/yansız (neutral) bir yönelim içinde sunulur. Bu da mevcut statükonun (status qua) desteklenmesi, bir başka deyişle yeniden üretilmesi anlamına gelir. Sinemada slant tasarımına örnek olarak bireysel biçimleri içinde; Alfred Hitchcock'ın anlatıcılarında pesimistik slant, Federico Fellini'nin anlatıcılarında neşeli ve ümidini yitirmeyen slant, John Ford'un anlatıcılarında sofu (puriten) anlayışlı slant, Howard Hawks'un anlatıcılarında seksüel arkadaşlığa dayalı slant, Michelangelo Antonioni'nin anlatıcılarında şairimsi duyarlılığa sahip slant, Leni Riefenstahl'ın anlatıcılarında kahraman ve ulusalcı anlayışa yönelik slant görülebilir. Sinemasal anlatıyı oluşturan sinematografik slant ile sinematografik filtre farklıdır. Bunu da özellikle karakterin bilgisi, algısı, bilinci yaratır. Çünkü bu, yeteri kadar anlaşılabilir derecede açık değildir. Sinema, yazınsal metne benzemeyen şekilde olayı, uzayı ve mekânı karakterin gözünden göstermez. O, kameranın aracılığıyla bize aktarır. Bu nedenle hikâyenin söylemi, anlatıcının bakış açısıyla (slant) karakterin bakış açısı (filter) arasında bir farklılık vardır. Bir başka deyişle film çok sayıda unsur ile (kamera, ses, müzik, kurgu vb.) anlatısını gerçekleştirir. Yani kameranın olayları görmesi aslında metaforik bir anlama dönüşmektedir. Sinematografik anlatıcı zaman zaman kamera hareketleri, kamera açısı veya benzer unsurlarla anlatımını doğrudan yapar. Herhangi bir karakteri göstermeden önce, eylemleri ve olayları kurarak gösterir. Sözelimi Woody Allen'in Manhattan (1979) filminde Manhattan'ın gökyüzü, Hitchcock'un The Lady Vanishes (1938) filminde Ruritanian köyü doğrudan anlatıcının slantı ile gösterilir. Öykü doğrudan ana karakterin ya da öyküdeki diğer bir karakterin algısı ve odaklandığı ilginin filtresiyle kurulabilir (Chatman,1990:154-157).

Sinemada Anlatı Mesafesi ve Anlatı Perspektifi

Filmin bakış açısının saptanabilmesi için öykülemenin sahip olduğu anlatı tarzına yani anlatı mesafesi (narrative distance) ve anlatı perspektifi (narrative perspective) gibi değişkenlere de bakılması gerekir. Bu iki değişkenin semantik içeriğini açmalyalım: Mesafe, anlatının doğrudan ya da dolaylı olarak iletilip iletilmediğiyle ilgilidir. İletilme biçimlerine göre, anlatan ile anlatılan şey arasında az ya da çok bir mesafe vardır. Bu, anlatının 'anlatma' ile 'gösterme' arasında nasıl bir yere oturtulacağını belirler. Öyküyü düzenlemenin ikinci yolu olarak anlatı perspektifi ise, anlatıcının öyküyü sunuş tarzının niteliğidir ve bu nitelik, öyküyü yönlendiren karakterin sahip olacağı bakış açısıyla belirlenir.

Mesafe kavramı diegesis ve mimesis olarak ikiye ayrılmaktadır. Diegesis ile yalın/temel anlatı tarzı, mimesis ile de drama tarzı temellendirilir. Diegesis ve mimesis'i karşılayacak terimler olarak 'anlatım (telling)' ve 'gösterim (showing)' sözcüklerini kullanabiliriz (Chatman,1990:111). Gösterim veya anlatım, bir filmde yaratıcının karar vermesi gereken öncelikli seçimlerden birisidir; yani diegetik bir anlatı formu mu yoksa mimetik bir anlatı formu mu ya da ikisinin bileşiminden oluşan karma bir form mu tercih edilecektir.

Anlatı perspektifi ise daha çok, filmde 'kimin konuştuğunu' belirlemede kullanılacak parametrelerden biridir. Perspektif terimi, anlatıcının veya karakterlerin olaylara yönelik yargı ve deneyimlerinin aktarılmasında kullanılan dilin uzak veya yakın olmasına refere eder. Mieke Bal'e göre bu durum algının fiziksel ve psikolojik kapsamını da bize gösterir ve bu kapsam anlatı kurgusunun inşasında oldukça önemli bir yere tekabül eder. Çünkü anlatıcı veya karakter gördüklerini ifade etmek için bir perspektif kullanmak zorundadır. Genette'den farklı olarak Mieke Bal, perspektif kavramı yerine odaklama (focalization) terimini kullanmakta ve bunu perspektif ile ilişkilendirmektedir (Lothe, 2000:40)

ÖRNEK ÇÖZÜMLEMELER

Filmin bakış açısının saptanmasında sinematografinin hem görsel hem sözel unsurlarının değerlendirilmesi ve çok dikkatli bir şekilde anlatıda sunulan yorumlamalara veya olaylara yönelik savlara bakılması gerekir (Jahn,2003:11).

Beynelmilel

Filmin konusu: Öykü, 1982 yılının Adıyaman'ında geçer. 12 Eylül 1980 darbesinin getirdikleriyle tüm pavyonlar ve eğlence yerleri kapatılmış, halkın 'Gevende' adını verdiği yerel müzisyenlerden oluşan bir grup, işsiz kalmıştır. Dolayısıyla onlar da ekmek paralarını gizlice düzenlenen eğlencelerde çalıp söyleyerek kazanmanın peşine düşmüşlerdir. Bir gün, bir muhbirin işpiyonlaması sonucunda Gevendeler, askerin düzenlediği ani bir baskınla yakalanırlar. Yörenin sıkıyönetim komutanı, bu yerel müzisyenleri çağdaş bir orkestraya dönüştürmek ister. Oluşturulmaya çalışılan yerel orkestradan, kenti ziyaret edecek olan Askeri Konsey üyelerinin karşılama töreninde çalmaları istenir. Fakat Konsey'i karşılamayı sadece müzisyenler değil, kentin siyasal atmosferini oluşturan gençler de beklemektedir. Üniversite öğrencisi Haydar, Konsey üyelerini karşılamak için bir protesto eylemi yapmayı planlamaktadır.

Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı ve Örnek Çözümler

Yerel orkestranın şefi Abuzer'in kızı olan Gülendam da Haydar'ı sevdiği için bu eyleme yardım eder. Bir yandan sıkıyönetim birimleri ve yerel orkestra, bir yandan da devrimci gençler tarafından birbirinden habersiz olarak yürütülen Konseyi karşılama hazırlıklarının karışması sonucunda, herkesi şaşırtacak olaylar gelişir.

Beynelmül filminin bakış açısı tipolojisinde dışsal odaklanmanın (external focalization) kullanıldığını görmekteyiz. Daha önce belirttiğimiz gibi bu tipolojiye 'gözlemci figürün bakış açısı' veya 'dıştan bakış açısı' da denilmektedir. Bu bakış açısına sahip olan anlatıcı, gözlemleyen tanık konumunda olarak sadece dıştan görülebileni nakleder, yorum yapmaz; yani anlatıcı, öykünün karakter kadrosunun dışındadır, eylem ve oluşumların sadece bir tanığı olarak vardır.

Beynelmül'in anlatıcısı, öyküde yer alan karakterlerin duygularını, düşüncelerini veya niyetlerini bize aktarmamakta, sadece bir tanık gibi onların davranışlarını izleyip yansıtmaktadır. Tüm öznel yorumları dışlayan bu bakış açısının seçilme nedeni öykünün alt metni analiz edildiğinde daha iyi anlaşılabilir. Öykü bir kişi veya bir grubun kişisel serüvenini anlatmaktan çok, dönem eleştirisini anlatısının eksenine almakta ve bunu da son derece ironik bir dille aktarmaya çalışmaktadır. Dolayısıyla içsel odaklanma (internal focalization) tipolojisini seçme ihtimalini baştan elemine etmektedir. Kalan diğer bakış açısı olan sıfır odaklanma ise, bu alt metne hizmet etmede ikincil planda kalmaktadır; çünkü bu bakış açısı daha çok, karakterin içinde bulunduğu psikolojik boyut ve/veya algıların yansıtılmasında en kolay yol olarak kullanılır. Sonuç olarak dışsal odaklanma bu film için doğru bir seçimdir.

Anlatı perspektifi (narrative perspective) anlatıcının öyküyü sunuş tarzının niteliğidir. Film, askeri rejimin egemen olduğu dönemde toplumun nasıl bir cendereye sokulduğunu, baskı ve kaba zorbalığın toplumsal yaşamın her alanına nasıl sindiğini trajedi-komik bir dille anlatmaktadır. Fakat her ne kadar filmde komedi öğesi öne çıksa ve sürükleyici bir unsura dönüşse de, film 'alt-metin'de bir ironidir. Bu ironik öyküyü anlatı perspektifinden değerlendirdiğimizde ise, anlatıcının insan-olay-eşya aktarımında yakın plan çekimlerini mümkün olduğu kadar az kullanarak, bizi yaşananların dışında tutacak bir mesafe duygusu yaratımı içinde anlatısını kurduğunu görmekteyiz. Anlatıcı, imgeler, mizansen, mekân düzenlemesi, karakter çizimleri, oyunculuk tasarımı diyalogların dizimiyle mesafeli bir tutum sergilemekte ve bizi de buna ortak etmektedir. Filmin sessel boyutu da aynı duyguyu yaratacak biçimde tasarlanmıştır; sözgelimi ambiyans yaratıcı müzik kullanımı yok denecek kadar azdır.

Kuşkusuz bu genel bir saptamadır; oysa Chatman'ın slant ve filtre kavramlarıyla anlatının nasıl oluşturulduğuna baktığımızda, daha ayrımlı bir yapılanmayla karşılaşmaktayız: Slant kavramı anlatıcının bakış açısını ifade etmekteydi. Bu perspektiften baktığımızda anlatıcının olay, eylem ve oluşumları son derece ironik bir bakış açısıyla örgülediğini görmekteyiz. Anlatıcı bu örgülemeye siyasal tarihimizin önemli bir kesitini trajedi-komik bir yapı içinde anlatmayı yeğlemiştir. Karakterin bakış açısını ifade eden filtre kavramını açtırdığımızda ise, Beynelmül filminin karakter bakış açısını 'Güendām

(Özgü Namal)' üzerinden açmılayabiliriz. Onun hem bir genç kız olarak duyarlılıklarını hem de o dönemde benzer özellikleri taşıyan birçok kuşakdaşı gibi Marksist ideolojiyi son derece naif bir biçimde algılamasıyla, yaşananları anlamlandırmaktadır.

İklimler

Filmin konusu: Akademisyen olan İsa (Nuri Bilge Ceylan) ve televizyon yapımcısı olan Bahar (Ebru Ceylan) tüm heyecanlarını yitirmiş evli bir çifttir. İlişkileri kopma noktasına gelmiş ve artık birbirlerine acı sözlerden başka söyleyecekleri kalmamış çiftin iç dünyaları tıpkı iklimler gibi değişip durmakta; ruhları, kendilerine yabancı duyguların ardı sıra sürüklenmektedir; sonunda ayrılmaya karar verirler. Bu kararı daha çok İsa istemektedir. Bahar evden ayrılır ve bir TV yapımı için uzun süreli olarak Ağrı'ya gider. Ayrılık gerçekleştiğinde, kararının yakıcılığını anlamaya başlayan İsa, durumlarını tekrar gözden geçirmek ve belki de Bahar'ı kazanmak için onun peşinden Ağrı'ya gider.

İklimler filminin bakış açısı tipolojisinde sıfır odaklanma (zero focalization) ile dışsal odaklanmanın (external focalization) birlikte kullanıldığını görmekteyiz. Sıfır odaklanma ya da Genette'nin tanımlamasıyla odaklanmama (nonfocalization) klasik anlatı tarzının en çok kullandığı bakış açısı modelidir. Burada anlatıcı, tanrısal bir pozisyonda karakterlere ait herşeyi, sözcüğü onların düşlerini, halüsinasyonlarını ya da aklından geçenleri vb. bilip, görmektedir. Bu filmde de anlatıcı, Bahar'ın deniz kenarında gördüğü rüyayı bize aktararak, her şeyi görüp, bildiğini gösterir. Bu tanrısal anlatıcı, İsa ve Bahar arasındaki ilişkiyi, sadakat, dürüstlük gibi kavramlar üzerinden bize sorgulatırken, onların iç dünyalarındaki savrulmalarını da bize aktarmaktadır. Filmin bütünü içinde, bu iki kişinin yaşadıkları duygusal salınımları tıpkı yanlarında olan nesnel bir tanıklığına görürüz. Buradaki dışsal odaklanma kullanımının nedeninin öyküyü mimetik yapılanmadan daha uzak tutmak için olduğunu söyleyebiliriz.

Filmin anlatı perspektifi, bu ikili bakış açısı kullanımının ne denli yerinde olduğunu bize söylemektedir: Film, ilişkilerde yaşanan karmaşayı, ilişkiye düşen kara bulutları, bunun getirdiği çöküşleri anlatırken; insan ruhunu bir tür paralel kurgu gibi, doğadaki iklim değişiklikleri metaforunda değerlendirmiş ve bunu da filmi güçlendirici bir unsur olarak kullanma yoluna gitmiştir. Benzer bir biçimlenme de öyküye yüklenmek istenen mesafe duygusundadır. Bu, filmde çokça yer verilen durağan planlarla sağlanmıştır. Durağan planlar, son derece basit ama bir o kadar da sağlam bir görüntü diliyle kotarılmıştır. Örneğin Bahar'ın kumsalda gördüğü rüya sekansında ya da İsa'nın kendi kendine itiraf provası yaparken kamera çevrildiğinde yanında Bahar'ı gördüğümüz sahnede olduğu gibi, anlatılması çok zor olan duygular, son derece küçük ifade ve imalarla seyirciye sezdirilmektedir. Bunu destekleyici bir biçimde diyalog tasarımı vardır. Diyaloglar, gerçek hayatta insanların konuştuğu şekliyle konuşulmuş ve dolayısıyla geleneksel sinema dilinde çokça başvurulan karşılıklı konuşmalarda karakterin biri konuşup diğerinin dinlemesi olayı ortadan kaldırılmış ve diyaloglar tamamen bir doğallığa büründürülmüş, ayıklanması gereken çevre sesleri yeteri kadar ayıklanmayarak izleyicinin alıştığı pürüzsüz ses

Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı ve Örnek Çözümler

kullanımı alt üst edilerek mimetik etki kırılmaya çalışılmıştır. Bu tasarımı destekleyici bir unsur olarak filmde müzik kullanımına da hiç yer verilmemiştir.

Filmi, slant ve filtre perspektifinden ele aldığımızda, tanrısal bir pozisyon (olympian position) içinde bize öyküyü aktaran anlatıcının bakış açısından evli bir çiftin ilişkilerinin, bu ilişkiyi çözülmeye götüren süreçlerin anlatıldığını görmekteyiz. Bir erkek olarak İsa'nın orta yaş sendromunu, bunu gidermek için yaşadığı cinsellik vb. oluşumlar tanrısal bakış açısı içinde anlatıcı tarafından aktarılmaktadır. Filtre olarak adlandırılan karakterin bakış açısı kavramına geldiğimizde ise, öyküye egemen olan bakış açısının yine İsa üzerinden yürüdüğünü, olay, oluşum ve eylemlerin onun perspektifinden geliştiğini söyleyebiliriz. Bir erkeğin iç hesaplaşmaları, hayatına giren kadınlara olan yönelimleri ve onlarla yaşadığı ilişkiler belirli bir 'haklılık' perspektifi içinde yansıtılmaktadır

Hokkabaz

Filmin konusu: İskender (Cem Yılmaz) sihirbazlık yaparak hayatını kazanmaya çalışmakta; çocukluk arkadaşı Maradona (Tuna Orhan) ona yardımcılık yapmaktadır. Herkes onları hokkabaz olarak adlandırır. Her ikisinin de gözü bozuktur ve oldukça büyük numaralı gözlük kullanmaktadırlar. Maradona gözlüklerinden kurtulmak için göz ameliyatı olmayı istemekte ve bunun için de para biriktirmeye çalışmaktadır. Yaptıkları işte başarısız olan iki kafadar, sihirbazlıkta İstanbul'da dikiş tutturamayacaklarını anlayınca, Anadolu'ya turne düzenlemeye kalkışır. Görünüştaki amaçları da gözlerine lazer tedavisi uygulatacak parayı temin etmektir. Turne programına İskender'in akli dengesi çok da yerinde olmayan babası Sait (Mazhar Alanson) de dâhil olur. Turnede işler hiç de umdukları gibi gelişmez ve başlarına gelmedik iş kalmaz. Yaşadıkları olaylar onları duygusal olarak kaynaştırırken, aynı zamanda dağılmalarına da neden olur.

Hokkabaz filminin bakış açısı tipolojisinde hem dışsal hem de içsel odaklanmanın kullanıldığını görmekteyiz. Dışsal odaklanma filmin birinci bölümünde karşımıza çıkmaktadır. Bu bölüm, başlangıçtan kaybolan 'gelin'in (Özlem Tekin) ortaya çıkmasına kadar olan olay örgüsünü kapsar. Burada anlatıcı olay, eylem ve oluşumları dıştan gözlemleyen bir tanık konumunda bize aktarır. İçsel odaklanma ise filmin ikinci bölümüne egemen olan bakış açısı olarak kullanılmıştır. Bu tipolojide anlatıcı, eylem ve oluşumları bize öykünün içindeki kişi ya da kişilerin bakış açısından aktarmakta; yani bu, bir kişinin, tüm algılamaların kurmaca öznesi olduğu ve kişilerin, olayların, yerlerin onun gözüyle anlatıldığı 'sınırlı bir bakış açısı'na tekabül etmektedir. Bu bölümde biz her şeyi, İskenderin gözünden görür ve değerlendiririz. Öyküde yaşananlara karşı izleyicinin verdiği duygusal tepki, İskender'in tutum ve davranışlarına yakın olmaktadır. Dolayısıyla bu bölümde sabit bir bakış açısı vardır.

Anlatı perspektifi, anlatıcının öyküyü sunuş tarzının niteliğidir. Film, ilk bakışta olayları bize gülünç bir dille anlatıyor gibi gözükür. Fakat her ne kadar filmin ilk bölümünde komedi öğesi öne çıkıp, sürükleyici bir unsura dönüşse de, ikinci bölümde olaylar düğüm-çatışma-düğüm ekseninde ilerleyerek dramaya

dönüşmektedir. Öyküyü bu anlamda değerlendirdiğimizde, anlatıcının ilk bölümde bizi yaşananların dışında tutacak bir mesafe duygusuyla anlatısını kurduğunu, ikinci bölümde ise bunun tam aksine bizi yaşananlara ortak etmeyi amaçlayan bir perspektif geliştirdiğini görmekteyiz. Yani anlatıcı, imgeler, mizansen, mekân düzenlemesi, karakter çizimleri, oyunculuk tasarımı, diyalogların dizimiyle ilk bölümde bizi öyküyle mesafeli bir tutum almaya yönlendirirken, ikinci bölümde bunun tam aksine duygusal ortaklığa çağırıcı bir yönlendirme içinde anlatımını sunmaktadır.

Chatman'ın slant ve filtre kavramlarıyla anlatının nasıl oluşturulduğuna baktığımızda ise, daha ayrımlı bir yapılanmayla karşılaşmaktayız: Slant kavramı anlatıcının bakış açısını refere etmekteydi. Bu perspektiften baktığımızda anlatıcının olay, eylem ve oluşumları son derece dıştan bir bakış açısıyla örgülediğini görmekteyiz. Anlatıcı bu örgülemeye mesafeli bir tutum içinde anlatmayı yeğlemiştir. Karakterin bakış açısını refere eden filtre kavramını açıldığımızda ise anlatıyı, ana karakter olan İskender'in bakış açısını üzerinden açılmayabiliriz. O bir sihirbaz olarak yetersizliklerinin ve bunun sonucunda olaylar karşısında yaşadığı acizliklerin bilincindedir. Bunun ayırıcında bir erkek olarak, bir kadına duyduğu ilgiyi oluşturmaya çalışırken bu bilincin getirdiği davranışları sergilemekte, yaşadığı olay ve oluşumları bu praxis içinde anlamlandırmaya çalışan bir bakış açısını yansıtmaktadır.

SONUÇ YERİNE

Anlatıma dayalı sanatlarda önemli bir işleve sahip olan 'bakış açısı'nı en yalın biçimde 'olay, çevre ve kişilere bakılan düşünsel açı' olarak tanımlayabilmek mümkündür. Bu kavram, hem bir anlatının üretim sürecinde, hem de üretilmiş bir anlatının analiz sürecinde temel faktörlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Anlatıların örtük bir dizge/sistem aracılığıyla oluşturulmasından dolayı anlatı metinlerinin sistematik analizinde bakış açısının çözümlenmesi, metnin yapısal boyutlarını tanımlayıcı (descriptive) sanatsal yaratma ve okuma süreçlerinde önemli bir değişken olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bakış açısı, temel anlamda filmin biçimini belirleyen, öykünün perspektifini ortaya koyan bir anlatım tasarımıdır. Bakış açısının saptanması, oldukça karmaşık bir problematiktir ama en genel anlamda 'öyküyü kim anlatıyor ve onun eylemle/oluşumla ilişkisi nedir' sorularına verilecek yanıtta gizlidir. Sinematografik bir anlatıda, yönetmen, izleyicisinin anlattığı olay ve oluşumlar karşısında takınacağı tutumu yani anlatı mesafesini, seçtiği bakış açısı modeliyle belirler.

Bu çalışmada bakış açılarının saptanması için ele alınan filmlerin yapılan çözümlenmesinde seçilen bakış açılarının, öykülemenin izleyicide yaratmak istediği anlam ve etki boyutuna yönelik olarak doğru tasarımılandığı görülmüştür. İzleyicinin, söylemi doğru olarak alımlayabilmesi için, anlatı mesafesi, anlatıcı tipolojisi ve bakış açısı unsurlarından her biri diğerini destekleyecek biçimde kurgulanmıştır. Bu kurgulamada, bazen tek bazen de ikili bakış açısı kullanımı yoluna gidilmiş ve bu kullanımla her film, söylemini kendi anlatı inşası içinde doğru olarak üretebilmiştir.

Dipnotlar

* Yazın kuramında daha önceleri 'bakış açısı' terimi kullanılırken, Genette, 'odaklama' terimini önerip, kullanmıştır. Bugün, Anlatıbilime ait tüm çalışmalarda odaklama terimi yer almaktadır. Biz bu çalışmada ise 'bakış açısı' terimini kullandık, çünkü yazınsal metinlerde herhangi bir karışıklık yaratmayan odaklama kavramının, sinemada kameraya ait teknik bir özellik olarak da adlandırılmasından dolayı anlam karmaşası olabileceğini düşündük.

** Türkçede tam bir karşılığı bulunmayan slant terimi olduğu gibi kullanılmıştır.

*** Bkz: Bu çalışmanın, 3.6. Sinemada Anlatı Mesafesi ve Anlatı Perspektifi adlı bölümü.

**** Türkçede tam bir karşılığı bulunmayan seamless terimi olduğu gibi kullanılmıştır.

KAYNAKÇA

- Akyürek, Feridun (2004), *Senaryo Yazarı Olmak*, İstanbul: MediaCat Yayınları.
- Bal, Mieke (1997), *Narratology-Introduction to the Theory of Narrative*, Canada: University of Toronto Press
- Bourneur, Roland & Quellet, Real (1989), *Roman Dünyası ve İncelemesi* (çev) Hüseyin Gümüş, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Branigan, Robert (1992), *Film Narratology- New Vocabularies in Film Semiotic*, (Ed) Robert Stam vd. USA: Routledge Press, p. 69-122.
- Chatman, Seymour (1990), *Coming to Terms-The Rhetoric of Narrative in Fiction and Films*, USA: Cornell University Press.
- Gürata, Ahmet (2004), "Öznel Zamanın İzinde: Sinemada Postmodern Zamanlar ve Görüş Noktası" *Sinemada Anlatı ve Türler* (ed) F.Küçükurt ve A.Gürata, Ankara:Vadi yayınları, s: 95- 114.
- Jahn, Manfred (2003), *A Guide to Narratological Film Analysis*, <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppf.htm>
- Henderson, Brian (1986), "Filmde Zaman, Kip ve Çatı", *Ankara Üniversitesi Basın Yayın Yüksekokulu, Yıllık*, VIII, s.1-22
- Kıran, Ayşe & Kıran, Zeynel (2003), *Yazınsal Okuma Süreçleri*, Ankara: Seçkin Yayınları.
- Lothe, Jakob (2000), *Narrative in Fiction and Film*, USA, Oxford University Press.
- Monaco, James (2001), *Bir Film Nasıl Okunur*, (çev) E. Yılmaz, İstanbul, Oğlak Yayınları.
- Tekin, Mehmet (2002), *Roman Sanatı -1 (Romanın Unsurları)*, İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- www.Bilgi-Sayar.Com (2007), [http:// www.bilgi-sayar.com/senaryo/15oykuleme.htm](http://www.bilgi-sayar.com/senaryo/15oykuleme.htm)