

## BİR FİLM KURAMCISI: RUDOLF ARNHEIM(\*)

Ass. Naci GÜÇHAN

Sinemanın bir sanat dalı olduğu artık tartışılmıyor. Ama “artık” tartışılmıyor. Yoğun biçimde tartışıldığı sıcak savaş döneminde (1915—35 arası dönem diyebiliriz) savunu ya da ataklarda başı, kurulan film kuramları çekiyordu. Ancak hemen belirtelim, bu kuramlar, bazı köklü sapmalar, sinemanın yararlı biçimde büyümesini, gelişmesini engelleyici olguları da ortaya çıkartabilmiş, dogmalar yaratabilmişti.

Arnheim, “...film sanatı da, tüm diğer sanatlar gibi, eski, değişmez, doğruluğu tartışmasız kabul edilen ayetleri ve ilkeleri takip edecektir” diyordu. Böyle bir yaklaşımın sakıncaları olabilir. Azından şöyle iki tavrı içerebilir: İlki, sanatın tüm dallarını içeren

---

(\*) Bu yazı, bir anlamda, Rudolf Arnheim'in “Film as Art” (Berkeley: University of California Press, 1957) adlı kitabının bir özetidir. Ancak bu özet çıkartılınca yine R. Arnheim'in “Art and Visual Perception” (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1967), J. Dudley Andrew'in “The Major Film Theories” (Oxford University Press, 1976) ve V.F. Perkins'in “A Critical History of Early Film Theory” (Nichols, Biel. (ed.) *Movies and Methods*, University of California Press, Berkeley, 1976, s. 60-413) adlı çalışmalarından yararlanılmıştır. Ayrıca “Film as Art” adlı kitabın çok kısa bir bölümünün çevirisi için bkz. “Rudolf Arnheim, Sanat Olarak Film”, (Çev. A. Göktürk), *Türk Dili Sinema Özel Sayısı*, Ankara, 1969, s. 316.

bir tanımlamadan, belli biçimlere, kendilerine uygun ölçütler çıkartabiliriz; ikincisi, sanat kuramını kendisi bir sorunsal değildir, açıklık ve tutarlılığa ulaştığı yerde genel onaya ve “sanat eseri” tanımının maksadına hizmet etmeye yeterli (ya da yetkili) olabilir.

Yüzyılın başlarında, sinemanın ilk kuramcılarında Arnheim ve diğerleri, örneğin Pudovkin, “Doğal olayla, onun perdedeki görünüşü arasında belli bir ayırım vardır. İşte bu ayırımdır ki filmi sanat yapar” der.

Görüldüğü gibi sinemanın yaratıcı özü olarak, ölçütün statüsünü yükselten, “gerçek’ten farklılık” anlaşılabilir. Arnheim’in deyişle “sanat mekanik reproduksiyonun terkedildiği yerde başlar”. (Film as Art, s.57)

1910’larda Fransız yönetmeni Abel Gance sinemayı “ışığın müziği” diye betimlemişti. Walter Ruttmann da, aynı çizgide “bu ışığın müziği her zaman sinemanın özü olarak kalmış ve kalacaktır” diyordu. Yirmilerin sonlarında Germaine Dulac,ki “arı sinema” taraftarlarından biridir, Abel Gance’ın analogisini kendi iddiasında kullanıyordu: “Sinema ve müziğin ortak noktaları şu: Her ikisinde de devinim yalnız başına, kendi ritm ve gelişmesiyle duygu yaratabilir. Senfoni vardır: arı müzik, neden sinemanın da senfonisi olmasın?” Buradaki iddia, bir biçimin özü (ne), bireskenlerinden (components) birini soyutlayarak varılabilir. “Öz”den öteki özellikler, biçimi inkar edecek ya da sulandıracaktır. Ama örneğin müzikte “devinimi tek başına” algılayamayız. Daima kendine özgü karakteristikleri olan bir şeyin devinimidir bu. Volüm gibi, tam perdesini verme gibi, “ses rengi” gibi. Öz gibi betimlenen bir biresken, bir arı durumda (pure state), pratikte gözlenemez.

Arnheim ve Rotha gibi ortodoks kuramcılarda da, sinemanın purist kavramları ortaya çıkacaktır. İki de arı sinemayı, film sanatının en yukarı, en üst yerinde olduğunu ilan etmişlerdir. Arnheim, “Film, kendisini, animasyon ya da resim gibi, ancak fotografik repröduksiyonla arasındaki bağı koparır ve insanın arı çalışması olursa, diğer sanatlar düzeyine ulaşacağı kehanetini göze almaktayım” demektedir.

Nedir bu “insanın arı çalışması”? Nedir sinemayı “sanat” yapan şey? Arnheim’in görüşlerini önce özetleyerek, sonra daha ayrıntılarına girerek açmaya çalışalım.

Arnheim, Gestalt'dan gelme olduğundan, psikolojiye sıkı sıkıya bağlıdır. Sinemanın bir çok biçimini yadsır. Giderek dar görüşlü bir izlenim bırakabiliyor. Filmin yalnızca sanat yönüyle ilgilendiğini kendisi de söyler. Tüm **Media**'nın çoklu kullanımı vardır, estetik bunların yalnızca birisidir; ancak bizi **medium**'un kendisine dikkatimizi yoğunlaştıran şey de işte bu sanatsal işlevidir. Bundan dolayı filmin yalnızca sanatsal yönüyle ilgilenir. Şiir bizi sözcüklere götürür, malzemesi budur, mesaja değil. Resim, sunduğu, anlattığı şeyden çok, çizgilerine, rengine, düzenlemesine yoğunlaştırır bizi. Film sanatı da, resmettiği dünyayı vurgulamaktan çok, bizi **medium**'un temeline, malzemesine götürür. Ancak nedir bu temel, ham malzeme? Arnheim'a göre **film, gerçekliğin en mükemmel yanılmasıdır daha az bir şey yapan tüm öğeler (sınırlılıklar), onun malzemesidir.**

Arnheim, bir çok film kuramcısının aksine, bize tam gerçekliği yansıtmada engel olan sınırlılıkları-ki dediğimiz gibi bunlar filmi sanat yapan öğelerdir- şöyle şöyle sıralar:

1. Üç boyutlu dünyanın, iki boyutlu bir düzelleme yansıtılması.
2. Görüntünün asıl ölçüsünün sorunu ve derinlik duyusunun azaltılması (indirgenmesi).
3. Işıklandırma ve renk yokluğu.
4. Görüntünün çerçevesizliği.
5. Kurgudan dolayı [gerçek] zaman-mekan sürekliliğinin yokluğu.
6. Diğer duyulardan girdi yokluğu. (Gerçek yaşamda şeyleri biz beş (altı) duyumuzla yaşar, kavrarız, bütün halinde. Sinemada böyle değil).

Teknolojideki gelişmelere (üç boyutlu resim, ses, renk, geniş ekran gibi) Arnheim'ın karşı çıkışı doğaldır. Çünkü bunlar gerçeğe daha çok yaklaşmak için birer adımdır ve Arnheim'ın kuramına göre, filmin sanat olma özelliklerine vurulan darbelerdir.

Gestalt psikolojisinden gelme olduğundan, bütünü parçalar üzerinde, örüntülerin bireysel duyumlama üzerindeki etki ve ilişkilerini gözönünde bulundurarak, film deneyimini gerçek olmayan olarak kabul eder. (Bütün, parçaların alelade bir toplama)

mından daha başka, daha ötede bir şeydir). Gerçekten, bir takım görsel gerçeklerin selüloid üzerinde yeniden üretilmesi (reproduce) ve yalnızca retinada duyulanması bir yanda; gerçek konusundaki duygumuzun retinal bileşimlerinden pek daha derin, karmaşık olması öte yanda.

Bir masa düşünelim. Durduğumuz yere göre bu masayı görmemiz değişik boyutlarda ve biçimde olacaktır. Ancak masanın asıl şekli zihnimizde olduğundan, zihinsel bir faaliyetle biz onu gerçek bir masa olarak tamamlarız. Ayrıca ona dokunur, kullanır, gerektiğinde kokusunu duyar, bütün halinde algılar, bir anlamda birleşir, tamamlanır onunla. Oysa retinanın aldığı mekanik olarak kaydedilmiş duyular, zihinsel süreçlerden yoksun, dolayısıyla temsili olmayan niteliktedir. Görmek yalnız gözle olmaz, diğer duyularla birleşmiş zihinsel bir süreçtir. Film sanatı da insansal bir görme değil, teknik görünümün yönlendirilmesi üzerine kurulmuştur. Film sanatı, **sunma** (representation) ile **bozulma**'nın (distortion) arasındaki gerilimin bir ürünüdür. Dünyadaki bir takım şeylerin estetik kullanımı üzerine değil, bu şeylerin bize verdiği dünyanın estetik kullanımı üzerine kurulmuştur.

Arnheim filmi, kendi teknolojisinin bakış açısından tanımladıktan sonra, sanatsal etkileri, yukarıda sözünü ettiğimiz sınırlılıkların herbiriyle arasında ilişkiler kurarak inceden inceye işler. Sanatsal açıdan başarılı filmlerden örnekler vererek yapar bunu. Ayrıntılarına daha sonra değineceğiz.

Arnheim'a göre her araç (medium), sanatsal amaçla kullanıldı mı, dikkati nesneden uzaklaştırır; araç, bu dikkati, kendi niteliklerine taşır ve yoğunlaştırır. Giderek her araç, bu ilgiyi, merkezi duyumsal bağlar yoluyla daha ötelere götürür: Müzik sesin aracıdır; dans hareketin, şiir sözcüklerin v.b. Bağ (nexus), sanatçı tarafından yönlendirilen bir simgesel dil olur. Sanatçı, kendi gördüğünü ya da düşüncesini bunlar aracılığıyla parıldatacağından, bu fiziksel materyalleri düzenlemeyi çok iyi öğrenmeye zorunludur.

R. Arnheim'in Film Kuramı'nın kaba özeti böyle. Sinema konusunda son zamanlarda sessiz kalan Arnheim, "Gerçekçiler" tarafından yoğun biçimde eleştirildiyse de, bugün Christian Metz bile Rudolf Arnheim'a çok şey borçlu olduğunu teslim etmektedir.

Şimdi, görüşlerini özetlediğimiz Arnheim'in biraz daha ayrıntılarına girmeye çalışalım.

## FİLM VE GERÇEK

Film, diğer sanat dalları gibi, sanatsal ürünler ortaya konulabilecek, ancak böyle kullanılması da zorunlu olmayan bir araçtır. Renkli posta kartları, sanat değildir sözgelışı, sanat olsun diye de yapılmamıştır. Askeri bir marş, gerçek bir iç dökme öyküsü, bir strip-tease de sanat sayılamaz. Film için de ille sanat olacak diye bir kural yoktur. Nitekim sinemada da askeri marşlar, iç dökme öyküleri ya da strip-teaseler yapılmıştır. Ancak yine sinemada senfoniler, yetkin yazın öyküleri ya da Kuğu-Gölü baleleri de yapılmıştır. Olaya hangi bakış açısıyla yaklaşırsa, ne yapılırsa, başka deyişle hangi ölçütlere göre sanat olur ya da olmaz?

### Kütlelerin Bir Düzlem Üzerine Yansıtılması

Arnheim, fotoğrafın ve filmin özelliklerini sıraladıktan sonra, fotoğrafın gerçeği kaydeden, yalnız mekanik olarak kaydeden bir araç olmadığını küp (zar) örneğini vererek tartışıyor. Altı yüzünü birden göremediğimiz küpü, izleyiciye nasıl yansıtacağız? Alıcıyı tam karşısına koysak, yalnızca bir kare görünecektir. Alıcıyı yana çektiğimizde eklenmiş iki kare görünecektir. Burada, alıcıyı yerleştirdiğimiz yere göre (yani seçimimize göre) olgular yansıtılmaktadır. Sorunumuz, yalnız hangi bakış yönünün en geniş yüzeyi görmemizi sağlayacağı olsaydı, en iyi bakış açısı yüzde yüz mekanik hesaplarla elde edilebilirdi. En çok özellik taşıyan bakış yönünü seçmekte bize yardım edecek bir formül yoktur: Bir duygu (ya da sezgi) sorunudur bu. Bir insanın profilden mi yoksa önden mi "daha çok kendisi" olduğu, elin ayasının mı, dışının mı daha çok anlam taşıdığı, belli bir dağın kuzeyden mi, yoksa batıdan mı daha iyi çekilebileceği, matematikle kesin kılınamaz. Bunlar ince bir duyarlılıkla ilgili sorunlardır.

### Tiyatro-Fotoğraf-Film de Yanılsama

Arnheim, tiyatrodaki yanılsamaya (illusion) kısmi yanılsama diyor. Tiyatroda hem gerçek zaman ve mekan veriliyor (bunun içindesin), hem de sahnede "tiyatrosal gerçek" yaratılıyor. İzleyici her ikisinde ayırımında. (İki ayrı ama ilişkili dünya var).

Fotoğrafta gerçek zaman ve mekan yok. Masanın üstünde duran bir fotoğraf, sahne gibi, belli bir yer ve belli bir zamanı (zamanın bir momentini) gösterir, ama bunu tiyatrodaki olduğu gibi asıl mekan ve asıl zaman parçasının yardımıyla yapmaz! Yanılsamanın bileşimi (component) çok azdır. Resmin yüzeyi, resmedilmiş mekanı anlamlı kılar. Bu da çok fazla bir soyutlamadır. Resmin yüzeyi bize hiç bir şekilde gerçek mekanın yanılsamasını vermez.

Film -canlandırılmış görüntüler- bu ikisinin, tiyatronun ve durağan resmin (fotoğrafın) tam ortasında bir yerdedir. Mekanı verir ama bunu sahnede olduğu gibi, gerçek mekanın yardımıyla değil, sıradan bir fotoğrafın yaptığı gibi düz bir yüzeyde verir. Ancak çeşitli nedenlerden dolayı bu mekan izlenimi, fotoğraftaki gibi zayıf değildir. Derinliğin yarattığı belli yanılsama izleyiciyi sarar. Öte yandan sahnedeki gibi zaman da akar.

Film de, tiyatro gibi, kısmi yanılsama yaratır. Belli bir dereceye kadar gerçek yaşam izlenimi verir. Ancak filmin -benzeşme yapmadan- gerçek çevrede gerçek yaşamı vermesi onun en güçlü yönüdür. Bir resmin doğasına katılması, tiyatronun asla yapamayacağı bir şeydir. Rengin olmayışı, üç boyutlu derinlik, perdenin çevresiyle kesinlikle sınırlanması, kendi gerçekliğini en tatmin edici biçimde, çırılçıplak ortaya koymasındır.

Buradan kurgu dediğimiz şeyin sanatsal niteliğinin haklılığı ortaya çıkmaktadır. Gerçek zaman ve mekanla hiçbir ilintisi olmayan şeylerin yanyana getirilmesiyle bir güç oluşur. Birisinin, enseden kapıyı çalışını görüyoruz. Birden içerideyiz, hizmetçi kapıyı açmaya geliyor, açıyor ve konuğun yüzünü görüyoruz. Bu sefer konuğun bakış açısından en sahibesinin geldiğini izliyoruz. Böylesi bir şeyde, insanın, gerçek yaşamında hiç olmayan bir şeyde, sanki deniz tutmuşçasına rahatsız olması gerekir. Ama olmuyor, giderek mükemmel bir rahatlık duyuyor. Nasıl açıklıyacağız bunu? Gerçek değildir bu ve -en büyük önemi- izleyici onun gerçekliğinin tüm yanılsamasına sahip değildir. Yanılsama yalnızca kısmidir, gerçek bir olayın ve resmin etkisini eşzamanlı verir.

Bir kadını önce uzaktan (boy çekimi), daha sonra yakın çekimle yüzünü görürsek, basitçe “sayfayı çevirme” duygusunu duyarız. Eğer film fotoğrafları çok kesin uzaysal (spatial) izlenimler verseydi, kurgu belki de olanaksız olurdu.

Arnheim, bu “kısmi yanılısama”yı bazıları müphem, iki anlama çekilebilecek bir şey olarak bulabilir, diyor. Ve sonra ekliyor: Yanılısamanın en özü, her şeyi tamam olan değil midir? New York'ta arkadaşlarının arasında oturan birinin kendisini Paris'te sanması olası mıdır? Evet olası. Günümüzde geçerli olan ruhbilim, yanılısamanın, ancak tüm ayrıntıları tamam olduğunda güçlü olabileceğini söylüyor.

### **Görünmez Duyular Dünyasının Yokluğu**

Gözlerimiz, tüm bedenimizden bağımsız çalışan mekanik fonksiyonlu bir şey değildir. Diğer organlarla ilişki halinde çalışır. Diğer duyuların yardımı olmaksızın bir düşünceyi taşıması istenirse, sonuç beklenmeyen bir olaydır. Örneğin hızla çevrinme yapan bir kamera görüntüsü baş döndürür. Başdönmesi, vücudun devinduyumsal (kinestetik) tepkileri tarafından yönlendirilmiş farklı bir dünyada gözün katılması nedeniyle olmuştur. Yani vücudun hareketsiz olduğu yerde. Göz, sanki tüm beden dönüyormuş gibi hareket eder. Dengeyi de diğer duyularla birlikte yaratan göz, diğer duyuların hareketsiz olduğunu bildirir. Film izlerken denge duymuz, gözlerin saptadığı şeye bağımlıdır ve bunu, gerçek yaşamdaki gibi, devin-duyumsal uyarmalarla algılamaz.

Gözlerimizin bakış sahasının sınırlanmaması ile resmin fiks edilmiş sınırlaması arasındaki ayırım, kamera ile göz arasındaki ayırımdır. Nesnelere çerçevede görünür, sonra kaybolur ama gözler için ortadan kalkmamış bir mekan-sürekliliği, istediğince bakılabilecek bir ortam vardır.

(Arnheim, uzaysal koordinatların göreliliği -yatay düşey- ve diğer duyu organlarımız üzerinde de aynı tartışmaları yapıyor).

### **BİR FİLMİN YAPIMI**

Şimdiye değin söylediklerimizden, fiziksel dünyanın, beyaz perdede gördüğümüz dünyadan, daha doğrusu her ikisinden algıladığımız görüntülerin farklı oldukları çıkıyor. Tüm bunları, film, gerçek yaşamın zayıf, mekanik bir replüduksiyonu olduğunu iddia edenlerin savlarını delillerle çürütmek için yaptık, diyor Arnheim.

## Düzlem Üzerindeki Yansımaların Sanatsal Kullanımı

Düzlem üzerine yansıtılan nesne, düzlem üzerinde öyle gösterilirki (ya da öylesine gösterilmelidir ki) karakteristik olarak yeniden üretilmiş olur.

Ancak burada Arnheim'in söyledikleri ile çelişen, ama kendisinin de "sanat olayı" diye hakkını teslim ettiği Charlie Chaplin olayı var. Çünkü Chaplin'in kamerası, olayı en karakteristik açıdan değil, olduğu gibi kaydetmektedir. Örneğin **Immigrant-Göçmen**'deki kuma-balık tutma sahnesi. (Rihtımda deniz tutmasından dolayı arkadan kusuyor sandığımız Şarlo, yüzünü döndüğünde bir balık tutmuştur.) Arnheim bunu şöyle açıklıyor: Kamerasının önündeki nesne (kişi) izleyicinin beklentilerine göre kurulmamış, ona göre hareket ettirilmemiştir. Ya da her şey açık seçik değil, belirsizdir. "En karakteristik görünüm"ün tersine hareket etmiştir.

İlk filmlerin büyüleyiciliği, hareketlerin aynen alınmasından, gerçek yaşamdaki en ince ayrıntılarına değin saptanmasından kaynaklanıyordu. (Bu konuda Dreyer, Chaplin, Clair ve Dupont'dan örnekler veriyor). Bu tavır, dolayısıyla, hangi çekimin, kamerayı nereye konmasının gerektiğini de belirliyordu. Kameranın görevi yaşamı yakalamak ve kaydetmek idi. İnsanlar filmi bir sanat olarak değil, yalnızca kaydedici bir araç olarak görüyordu. **Distortion**, kasdi yapılmadıkça, bir hata olarak görülüyordu. Önceleri boşlanan ya da basit olarak görülen şeyler sonraları sanatsal yaratıcılığın önemli öğeleri oldu. Alışılmadık kamera açıları, belli bir anlamda konuyu karakterize etmeden uzak, çekici ve çarpıcı bir öge olarak kullanılıyordu (Oysa Arnheim, alışılmadık kamera açıları, konuyu karakterize etmek için kullanıldığında sanat olur diyor. Geleceğiz).

Pudovkin, filmin, sıradan insan algılar düzeyinin ötesine geçmek için çalışması gerektiğini söylemişti. İnsanın günlük davranışları rutin, dikkatsiz, önemsizdir. Birbirlerinin göz renklerini bilmeyen evli çiftler çoktur. Elbise mağazasına giren birinin taktığı kravat, satıcının ilgisini, müşterinin yüzünden daha çok çeker. Ama sekreter ise, patronun gömleğinden ziyade, yüzündeki ifadeye bakar ilk girdiğinde, bugünkü havası nasıl diye. Kişinin amacı ile ilgilidir davranışları.



Sanatın işini anlamak için, izleyicinin dikkati yönlendirilmelidir. Bir dereceye kadar doğal olmayan akılsal tutumları terketmeye doğru yönlendirilmelidir. Örneğin izleyicide “orada bir polis duruyor” duygusunu değil, “polis orada nasıl duruyor” duygusunu uyandırılmalı ve “ne dereceye kadar genelde polisin niteliklerini yansıtabiliriz” diye düşünölmelidir.

İzleyici öyle bir yere getirilmelidir ki, yaşam deneyimlerinden bildiği benzer bir şeyi, yeni bir şey diye izlemeğe başlamalıdır. İzleyici bu andan sonra gerçek gözleme geçebilir. Nesnelerin özgünlüğünü, açıklığını, renksizliğini önemsemeyeceği bir noktadır bu. Ancak ilgiler bakış açısının alışılmamışlığına doğru yönlendirilince, nesnelere daha canlı, dolayısıyla daha etkili olur.

Fotoğrafın “tek kenarlı”, düz bir resim olarak sunulması, üç boyutun iki boyuta indirgenmesi, sanatçının onu pek yetkin düzenlemelerle sunma zorunluluğunu ortaya çıkaran bir nedendir. (Onun sanat olmasını sağlayan sınırlılıklarından birisidir bu). Arnheim, aşağıda sıralayacağımız sonuçlara ulaşmasının bir anlamı olarak görüyor bunu. Söylediklerinin ve söylemek istediklerinin bir özeti de sayılabilir:

1. Nesneyi, alışılmadık ve çarpıcı bir açıdan yeniden üretmekle (reproducing), sanatçı izleyenin daha bir ilgisini çeker. Bu da izleyeni yalnızca dikkat etme ve benimsemenin ötesine götürür. “Gerçek”den ve onun yaratacağı izlenimden elde edilecek kazanımları yükselten böyle bir fotoğraf daha hayat dolu, daha dikkat çekici ve daha bir kavraticıdır.

2. Sanatçı, dikkati, yalnızca nesnenin kendisine değil, aynı zamanda onun biçimsel niteliklerine de yönlendirir. Bakış açısının alışılmadık, benzeşsiz tahrikiyle uyandırılan izleyici daha dikkatli bakar ve: a) Nesnenin değişik parçalarındaki beklenmedik şekillerin tüm çeşitlerini yeni perspektifin nasıl ortaya çıkarttığını, gözlemlendirebildiğini, b) Düz bir resim olarak yüzeye yansıtılmış üç boyutun, uyumlu bir efekt yapılarak, nasıl gölge yığınları ve zevkli düzenleme ile mekanı doldurduğunu gözler. Bu tasarıma (dizayna) nesnenin çarpıtılması ya da onun şiddeti ile değil, yalnızca basit biçimde nesnenin “kendisini”, yani bazan bakıpta göremediğimiz “kendisini” göstermekle ulaşılır. Bu da çarpıcı sanatsal efekt denen şeydir.

3. Dikkati, nesnenin biçimsel niteliklerine yönlendirmenin başka sonuçları da var. İzleyici düşünmeğe başlar. Acaba nesne, ayırıcı niteliklerinden (karakteristiklerinden) dolayı mı seçilmiştir (gösteriliyordur), yoksa davranışları mı onun ayırıcı özelliğidir? Başka bir deyişle, türünü temsil eden bir örnek midir, yoksa mekanıyla uzlaşmada devinen ve tepkiler gösteren bir şey midir?

4. Anlatıcı kamera açısı (örneğin master shot-genel çekim) yalnızca yem ya da ikaz edici bir işlev görmez. (Örneğin “Bakın şimdi şuradaız ve ben size burada şunu göstereceğim” gibi). Nesneyi belli bir bakış açısından göstermek, onu az çok derinliğine açıklayıcı bir tutumdur da. Bakın, denmektedir burada, nesneyle şu ya da bu şekilde oynamıyorum, onu size gerçek yaşamda olduğu gibi gösteriyorum.

Ancak her objeyi bir düzleme belli bir açıdan yansıtmak, onu, zımmen de olsa, açıklamak kaygusuyla yapılmış olmasını söylemek yeterli değildir. Kesmelerin de (kurgunun da) işlevi olmalı. Bedenin görelî durumunu yansıtmak için de yapılmalı bu. Açı değişmeden, ona ayrı bir anlatım kazandırmadan, başka bir açıdan göstermek yanlış. Yeni bakış açısının, nesnenin “kendisini” bize daha iyi tanııtma açısından bir işlevi olmalı. (Örneğin Pabst’ın **The Diary of a Lost Girl** filmindeki öpüşme sahnesini başka bir açıdan göstermesi hiç bir şey ifade etmiyor. Yalnızca içeriden çıkıp, dışarıdan pencereden görüyoruz aynı sahneyi. Tamamen dekoratif ve yapay bir düzenleme bu, hiç bir anlamı yok!). Arnheim aynı konuda Chaplin’e gönderme yaparak şöyle diyor: Ayyaşlığundan kendisini terkeden karısının resmi önünde ağılıyormuş sanıyoruz arkadan. Dönünce, kokteyl yapmak için omuzlarının oynadığını anlarız. Burada durum tam açık değildir, ama en somut nesnelere, vücutça görüş açısından gizlenmesi, film oyuncusunun sorumluluğu gibi görünecektir. Doğrudur da. Ancak böylesi engellerin, yönetmenin nasıl üstesinden geleceğini sonra tartışacağız.

Sinema, önce gerçek olayların mekanik çoğaltılması kaygısından çıktı. Sanat niteliğini henüz almayana değin, ilgi, saf özne olayından biçimin görünüşlerine, bunların gösterilmesi kaygusuna kaydı. Daha sonra gelen, filme özgü özel anlamlarla nesnelere sunma amacıydı. Bunun anlamı, “bakın ben sıradan bir kayıt ya da repröduksiyon işleminden ötede, daha neler yapabiliyorum, kendime özgü özelliklerim var, nesnelere yeni şekil veririm, anlam

veririm, daha hayat dolu, dekoratif yapabilirim onları..’ demekti. **Sanat, mekanik reprodüksiyonun terkedildiği, nesnelere, sunuş biçimiyle başka bir kalıba sokulduğu, dolayısıyla onlara anlam verildiği yerde başlar.** Ve izleyici asıl içeriğe dikkat edip tatmin olduğu zaman kendini “gerçekten anlama” gereksinimi içinde görür: Gösterilen bir makina resmidir, bir aşık çifttir, kızgın bir garsondur. İzleyici dikkatini biçime (form) ve makinanın, aşıkların, garsonun nasıl betimlendiğini, resmedildiğini yargılama düşüncesine, yetisine çevirmelidir.

### **Azaltılmış Derinliğin Sanatsal Kullanımı**

Bildiğimiz gibi sinemada derinlik boyutu yoktur. Ancak görsel düzenlemelerle bu yanılısama yaratıldığından Arnheim “reduce” sözcüğünü kullanıyor. Arnheim’a göre işte bu sınırlılık da, yani derinliğin aslında olmayıpta, çeşitli şekillerde (az ya da çok) varmış gibi gösterilebilmesi de, filmde sanat yapıtı çıkartmaya olanak sağlayan bir ögedir. Derinliksiz algının, diyor Arnheim, olayın hemen tümünden gözönünden kayboluşuna, biçim ve ölçü konusunda psikologların “constancies-değişmezlikler, sabitlikler” dedikleri olguya yol açtığını biliyoruz. Böylesi boyutların yokluğundan, film sanatçısı avantajlar sağlar. Perdede, örneğin bir trenin üstümüze doğru gelişini hepimiz görmüşüzdür. Etki çok canlıdır, çünkü öne doğru hızla gelen hareketin dinamik gücü, kendisiyle hiç ilintili olmayan bir başka şeyle, izleyicinin, başka deyişle kameranın pozisyonu ile zenginleştirilmiştir. Kamerayı trene ne kadar yakın koyarsak, perdede o kadar büyük görünür, tüm perdeye devasa biçimde yayılır. Gerçek nesnel hareket, bu yayılma ile, şiddetini, gücünü daha da artırır. Böylesi bir özellik de, sanatçıya, eylemi görsel olarak vurucu biçimde anlatabilmesi olanağını verir. Arnheim buna örnek olarak Dreyer’in Jan Dark’ındaki keşişin, sandalyesinden heyecanla atlayıp yürüdüğü sahneyi veriyor. Kamera, adamın yüzü tüm ekranı kaplıyacak biçimde, çok yakından takip etmektedir. Bu da büyük bir etki yaratır. İkinci örnek Pudovkin’den. St. Petersburg’un Sonu filminde kente iş aramaya gelen iki köylü meydanda yürüyor. Ön planda, boyutları aslında insan vücudundan çok da büyük olmayan, Çar’ın heykeli azametli, arka planda karınca gibi iki köylü görünüyor. Sinemanın, yukarıda sözünü ettiğimiz sınırlılığı sayesinde yaratılabilmıştır bu sanatsal anlatımlar.

## Aydınlatmanın ve Renksizliğin Sanatsal Kullanımı

Renk konusu da derinlik yokluğuna benzer. Film sanatçısı, siyah-beyaz'a bağımlı olduğundan özellikle canlı ve duyguları etkileyici efektler sunabilir. Düz beyazdan koyu siyaha değin değışen grinin tonlarında ışık ve gölge oyunları ile dekoratif ve anlamlı resimler yapmak, doğadan, doğanın asıl gerçeğinden (sanat uğruna) ayrılmamızı zorunlu kılan, renk yokluğunun bir sonucudur.

Dramatik etkiler yaratmak için ışığa ve gölgelere hakim olmak, kontrast renkleri akıllıca düzenlemek, yaratmak istediğimiz psikolojik durum için filmin en önemli estetik olanaklarıdır. Örnek: Strenberg'in New York Dokları filminde beyazlar giyinmiş beyaz yüzlü kızla, karalar içinde gemi ateşçisi.

Yüz ifadeleri için de böyle. Perdedeki stilize edilmiş, dışavurumcu dev maskeler (siyah-beyaz yüzler) ten ve kan rengine eşit değildir ama sanatın yaratılmasına olanak sağlayan görsel materyallerdir. Arnheim, savına destek olması için Cecil B. de Mille'in şu anekdotunu anlatıyor: Mille'in filminde, perdenin arasından süzülen bir casus sahnesi var. Casus'un yalnızca yüzünün yarısı lokal aydınlatma (spot—light) ile aydınlatılmış, diğer taraflar siyah. Filmi gören dağıtımçı "Yarım adam göstermekle para kazanılır mı?" diye telgraf çekiyor. De Mille'in yanıtı: Rembrandt'ın ışık-gölge oyunlarını ömründe hiç görmemiş alıklardan mısın yoksa?". Bunun üzerine dağıtımçı afişe yazıyor: "Rembrandt usulü aydınlatmayla yapılmış ilk film!". İki misli ücretle oynatmak istiyor. Oynatıyor ve hatırı sayılır bir kâr ediyor.

### **Görüntünün Sınırlanması ve Nesneden Uzaklığın Sanatsal Kullanımı.**

Belli bir noktaya bakarsak görüş alanımız sınırlıdır. Ancak gözlerimizin, boynumuzun ve vücudumuzun özgürce hareket edebilmesinden dolayı görüş alanımız sınırsızdır. Film görüntüsü ise kenarlarıyla sınırlıdır. Dolayısıyla sanatçı kendi göstermek istediği "motif"ini seçer. Kendince, vermek istediğin şeyin öznel olarak belirlendiğince, sınırların içine sokar. İyi bir film görüntüsü, tüm hatları ve yönleriyle, hem birbirleri, hem de resmi çerçeveleyen kenarlarla iyi dengelenmiş bir öğeler bütünüdür. Koşutluklar ya da kontrastlar birbirlerini destekler, karanlıklar ve aydınlıkların dağılımı dengelidir. Eğer perdé sonsuza değin büyük olsaydı,

yüzeyinde belli düzenlemeler yapma kaygusu olmayacaktı. Sonsuzlukta denge yoktur. (Sonsuzluğun kendi içindeki dengeden sözetmiyoruz burada).

Fotoğraf ve filmin ilk günlerinde yakın ve orta çekimler kullanılmıyordu. Olayı tümüyle yansıtmak gerekir diye düşünüyorlardı. Orta ve yakın çekimlerin, bütünü bir parçasını göstermesi (görüntünün sınırlılığından doğan anlatım olanakları) sanatsal yaratıcılığa destek olur. Arnheim üç örnek veriyor: Buster Keaton "Kameraman" filminde, orta-çekimde bir köşede görünür. İzleyici bir şeyin farkında değildir henüz. Genel çekime geçip, sabahleyin büroyu açmağa genç kız gelince, biz onun, sevdiği kıızı, bir önceki geceden beri beklediğini anlarız. Charlie Chaplin, orta çekimde silindir şapka ve frak iledir. Boy çekimine geçince pantolonu olmadığı görülür. Strenberg'in New York Dokları filminde denize atlayıp intihar edecek kadın, yalnızca suya yakın çekim de kadının yansıması ile verilir. Tüm bunlar görüntünün sınırlılığı sayesinde doğan sanatsal yaratımlardır. Ancak Arnheim, yalnızca fragmanların anlatılışı açısından değil, sanatsal olma kaygusuyla, olayın ya da öykünün tümüyle, verilmek istenen her şeyin böylesi anlatım ustalıklarıyla verilmesinden yana...

Arnheim daha sonra, tiyatro ile karşılaştırmalar yaparak, sinemanın, nesnenin izleyiciye olan uzaklığını ortadan kaldırdığını, bunun da anlatım zenginliğine yol açtığı tartışıyor. Tiyatro hep "bir ölçüye göre" izlenir. Estetik de önemli bir noktadır bu. Oysa sinemada bu ölçü yoktur. Kırılabilir. Tiyatro söze dayalıdır, söz olmadan olmaz. Ama film öyle değil. İzleyici ile nesne arasındaki uzaklığın hızla değişebilmesi, izleyiciyi, ölçü standartlarının göreliliğini de kavramaya götürür. Giderek seyirci, yaşamdaki geçmiş deneyimlerinden edindiği bilgileri, şartlanmaları kullanamaz. Gördüğü şeyler için yargılayıcı ölçütler olmaktan çıkar bunlar.

### **Zaman-Mekan Süreksizliğinin Sanatsal Kullanımı**

Tek bir çekimde, gerçek yaşamla, film görüntüsü arasındaki ayırımın ve bu ayırımın ortaya çıkardığı sanatsal biçimcilik sürecinin düşünülmesi gerektiğini biliyoruz artık. Buradan da kurgu olayının neden film sanatının birincil yolu olduğunu görmek zor değil. Tek bir çekim ne olursa olsun, ne denli sanatkarane açılardan ve düzenlemelerle düzenlensin, nihayet yine de doğal olanın

bir yeniden-üretilmesidir. Ama zaman-mekan sürekliliğini kırarak ardı ardına ekleyeceğimiz sahnelerle elde edebileceğimiz şeyin etkililiğini düşünelim. Biçimsel ve yaratıcı sürecin daha bir elle tutulur örneği gibi bu.

Bir olay olur -Kesme- Başka bir olay (ayrı bir mekan ve bazan ayrı bir zamanda) -Kesme- Tekrar ilk olay -Kesme- İkinci olay. Bu prosedürün başlangıcını geleneksel tiyatrodan, örneğin Şekspiryen savaş sahnelerinde görebiliriz. Sinemada bunu yapmak çok daha kolay. Ayrıca bu kesmeler sırasında, açı, kameranın yerleştirilme yeri, görsel düzenlemeler de değiştirilebilir. Kurgu ile, sinema sanatçısının elinde birinci sınıf bir formatif silah vardır; vermek istediği gerçek olayı anlamlı kılacak, vurgulayacak bir silah. Örnek: Pudovkin bir neşe, keyif halini vermek istiyor bir mahkumun. Oynayan elleri gösteriyor önce, sonra yüzün alt kısmına bir ayrıntı çekim, gülümseyen bir ağız. Bu görüntülerin arasına, ilkbaharda şırıldayan bir çay, suda titreşen güneş ışıltıları, bir kır evinin kenarında şakıyan kuşlar ve nihayet gülen bir çocuk sahnelerini serpiştiriyor. Sanırım, diyor Pudovkin, mahkumun keyifli halini verebildim. Arnheim ekliyor: Böylesi kurgularda zaman ve mekan sürekliliği yoktur ama bir öz (substance) birliği vardır.

Arnheim daha sonra Pudovkin'in beş, Timoşenko'nun onbeş kurgu ilkesinden, kategorilerinden söz açıyor, ancak bunları yetersiz buluyor ve kendisi şu sınıflamayı yapıyor:

## I. Kesme'nin İlkesi

### A. Kesme Biriminin Uzunluğu.

- 1) (Görelî olarak) Uzun çekimler rahat, sakin bir hava yaratır.
- 2) Kısa çekimler hızlı bir ritm yaratır.
- 3) Kısa ve uzun çekimlerin kombinasyonu. İstenilen ritmi sağlamak için kullanılır.
- 4) Düzensiz. Ne uzun ne kısa. Ritmik bir etkisi yok. İçeriğe bağlı olarak düzenlenir.

### B. Tüm Sahnelerin Kurgusu.

- 1) Bir olay baştan sona anlatılır, sonra öteki başlar.
- 2) Bir sahnenin içine, benzer küçük sahneler konur.

- 3) Süreğiden bir olayın içine ilgili sahneler ya da sahne konur.

#### C. Tek Sahnelerin Kurgusu.

- 1) Yakın ve uzak çekimlerin kombinasyonu.
  - a. Önce uzak çekim, oradan ayrıntı çekimlerine geçme. (Konsantrasyon).
  - b. Bir ayrıntıdan, o ayrıntının da içinde bulunduğu genel çekime geçme.
  - c. Uzak ve yakın çekimlerin düzensiz ayarlanması.
- 2) Ayrıntı çekimlerin başarısı: Bir olayın ya da geçip giden bir durumun, yakın çekimlerle anlatılması (Çözümleyici Kurgu).

## II. Zaman İlişkileri

#### A. Eşleme (Senkron).

- 1) Aynı zamanda olan olayların değişerek verilmesi.
- 2) Aynı zaman anında olan şeylerin verilmesi. (Kadın orada, adam burada).

#### B. Öncelik-Sonralık

- 1) "Önceden ne olmuştu"nun ardına "sonra ne olacak"ın eklenmesi.
- 2) Aynı aksiyonda bir zamandan ötekine geçme (Adam tabancasını çeker, kadın kaçar).

#### C. Nötr Zaman

- 1) Tüm olay içerikle ilişkilidir, zamanla değil (İşçilerin öldürülmesi sahnesini, mezbahada sığırların kesilmesi sahnesi izlemesi gibi).
- 2) Zamanla ilgisi olmayan tek çekimler: Öykülü (Narrative) filmlerde olmaz ama Vertov'un belgesellerinde var.
- 3) Tüm sahne içindeki tek sahneler (Keyifli mahkumda olduğu gibi).

### III. Mekan İlişkileri

#### A. (Ayrı zamanlarda olsa bile) Aynı Yer.

- 1) Birisi aynı yere, arka arkaya iki sahne ile diyelim yirmi yıl sonra dönüyor.
- 2) Tek sahnede yer değişmiyor. (Zaman durduruluyor). Başka olaylar oluyor. Tekrar aynı mekana dönüyoruz.

#### B. Değişen Yer.

- 1) Değişik yerlerde olan olayların verilmesi.
- 2) Aynı sahnede, olaya değişik bakış açılarından bakma.
- 3) Nötr mekan (Nötr zaman'ın aynı).

### IV. İçerik İlişkileri

#### A. Benzerlik.

- 1) Şeklin açısından
  - a) Hareketin benzerliği.
  - b) Nesnenin benzerliği.
- 2) Anlam Açısından
  - a) Tek nesnenin anlamının benzerliği. (Gülen mahkum, kuşlar, dere).
  - b) Tüm sahne. (Öldürülen-kesilen sığırlar).

#### B. Kontrast

- 1) Şekil açısından
  - a) Nesnenin şeklinin (şişman-zayıf adam).
  - b) Nesnenin hareketinin (Hızlı hareketten-yavaş geçme).
- 2) Anlam açısından
  - a) Tek nesne (İşsiz aç adam-Yemek dolu vitrin).
  - b) Tüm sahne (Zengin evi-Fakirin Evi).

#### C. Benzerlik ve Zıtlığın Kombinasyonu.

- 1) Anlamın kontrast ve şeklinin benzerliği (Zincire vurulmuş mahkumun ayaklarından-balerinin ayaklarına).



- 2) Biçimin kontrast ve benzerliğinin kombinasyonu: (Buster Keaton, öpüşen bir çiftin resmini görüp, kızı olmadık yerde öpmeye kalkışır).

Arnheim, Max Wertheimer'in deneysel psikolojide de yaptığı ve kanıtladığı bazı çalışmalardan örnek vererek, insanın algılama sürecindeki etkenleri filme uyguluyor. Film, temel olarak, algılanamaz, farkedilemez bir kurgudur-tek bir karelerin kurgusu. Örneğin birisini önce profilden, sonra cepheden gösterirsek, perdede sanki o kişi bize dönmüş gibi görünür. Gerçekte dönmemiştir. Aynı Potemkin Zirhlisi'ndeki, üç ayrı aslan heykelinden çekilerek oluşturulmuş, kükreyen aslan örneğinde olduğu gibi.

Arnheim, kurguyla gerçek olayların değiştirildiğini, yeni gerçeklerin yaratıldığını bilelim, buna egemen olalım, gerektiğinde (ki ona göre çok gerekecektir bu) kullanalım yeter, diyor ve ekliyor: Ancak her zaman yapılmalı diye bir zorunluluk da yoktur. Etkili olmak için, bazan gerçek olayı, olduğu gibi göstermek de gerekebilir.

### **Görülmez Duygu Yaşantılarının Sanatsal Kullanımı**

Biz yaşantılarımızdan bir çok şeyi biliriz, şartlanmışızdır. Neden-sonuç ilişkilerini biliriz, nesnelere nereden, nasıl görüldüğünü biliriz, belli olaylara ne gibi tepkilerin geldiğini, geleceğini biliriz. Vücudumuzun ne zaman hareketli, ne zaman durağan olduğunu biliriz. Ancak film izleyicisi, filmin hangi açıdan çekilmiş olduğunu söyleyemez. Özne belirtmedikçe, kamera durağan ve özneyi doğrudan çekiyor sanır. Mekâna ilişkin düşünceler, izleyiciye gösterilen ile birleşerek, izleyiciyi belli yorumlara vardırabilir. Chaplin'in kazandığı büyük başarı da buradan gelmektedir. (Ancak onun filmleri "filmic" değildir, çünkü kamera kaydedici bir makina olarak çalışmaktadır). Örneğin bir tabancanın patlaması, patlamasını göstererek değil, önce tabancayı, sonra birden havalandıran kuşları göstererek verilebilir ki, sanatsal kullanım da işte budur. Başka örnek. Jacques Feyder (Los Nouveaux Messieurs). Otomatik piyanoya para atan kız. Yüzlerce ampül yanıp söner makinada. Sonra kızın yüzünde sakin, rahatlamış bir ifade. Müziği duymayız ama dinleriz bizde. Yaşantılarımızdan bildiğimiz deneyimlerimizin sanatsal kullanımınıdır bu.

**Tüm bunlardan başka, film tekniğinin başka güçleri de vardır.**

Arnheim burada, tekniğin olanaklarıyla sanatsal anlatımı zenginleştirici hilelerden (tricks) söz etmekte, gerektiğinde bunların kullanılmasıyla dört dörtlük sonuçlara ulaşıldığını anlatmakta ve eklemektedir: Belirtmek gerekir ki, film yönetmenlerinin çoğu, gösterilerinde sanatsal anlamın özgün kullanımını yapmamaktadırlar. Sanat ürünleri değil, öyküler üretmektedirler. Bunlar ve bunların izleyicileri, biçim ile değil, içerikle (anlatılanla) ilgilidirler. Ancak sanatta, sayısal olarak çok ama kötü yerine, az ama iyiye sıkı sıkıya sarılanları hiç bir şey önleyemeyecektir.

### FİLMİN MUHTEVASI (İÇERİĞİ)

Filmin ham materyali nesnelere ve fiziksel olaylardır. Yalnızca bunlar kullanılarak mental süreçler dışavurulabilir. Yüz ve beden jestleri, insanın iç dünyasını, düşünce ve duygularını görsel olarak açıklamak için en kestirme yoldur. Ancak belki de en iyi ve en etkili bir yol değildir. Günlük yaşamımızdaki sıradan hareketlerin, aslında ne denli anlamlı, ne denli iç dünyanın bir yansıması olduğunu her zaman kestiremiyebiliriz. Öte yandan bazı kişilerin hareket ve yüz ifadeleri, iç yaşantılarını göstermede tam tersi biçimde şekillenebilir. Ağlarken gülüyormuş gibi görünebilirler. Gülümseyişleri acı bir gülümseme olabilir. Yüz ifadeleri, yalnızca o “an”ın, belli bir durumun o “an”ının olabilir. Aslında diğer göstergelerdir insanın neler duyduğunu açığa çıkartan. Şartlanmalar ve kültürlenmeler sonucudur bizim dışsal hareketlerimiz. Öyleyse biz yukarıda sözünü ettiğimiz ham malzemeyi kullanarak insanın iç dünyasını yansıtacağız. Ancak sanatsal anlatımla olası olan bir şey. Yapaylığa, çok fazla **filmic** olmaya gitme tehlikesi yönünden, stilize edilmiş davranışların da kısıtlılığı var. En az, ama bir o kadar da öz devinimleri verebilmek gerek.

Ancak her şeyi oyuncularla vermeye kalkmak da, oyuncuyu diğer öğeler içinde bir öge (bir masa, bir ağaç) olarak görmeye yol açar. Hem yeterli de değildir oyuncuya yüklenmek. Bir süre sonra izleyici de tepki gösterir.

Heyecan duygusunun verilmesini alalım. Bir yüz ifadesiyle verilebilir. De Mille “Chicago” adlı filminde şöyle veriyor: Duygusal yönü ağır bir duruşma. Sıralarda bir grup kız oturuyor. Hepsi de makina gibi sakız çiğniyor. Tam karar anında, kızlara yakın

çekim. Tümü durdurmuştur sakız çiğnemeyi, emir almış gibi. He-  
yecan. Devinimin böyle özgün bir ögesiyle mental durumu yansıtmak,  
bunu görmek, daha bir dikkat çekicidir. İçsel duygularla dışsal hareketler arasındaki ilişkinin çarpıcılığı yalnızca matematik ve kavramsallığından değil, bunlar arasındaki yapısal benzerlikten yararlanılarak oluşmuştur.

### Anlam ve Buluş

Çok soyut biçimde formüle edilmiş düşüncelerle yazılmış kitaplar vardır gerçi ama, yazında çok da büyük bir yer tutmaz bunlar. Yazında dil, somut olayları, öyküdeki karakterlerin neler yaptıklarını, neler düşündüklerini, karşılıklı konuşmalarını -ki genellikle somut olaylar çerçevesinde dönen konuşmalardır- anlatır. Bu açıdan bakarsak, film ile yazın arasında pek kesin bir ayrılık yoktur. Yazın sözcükleri kullanır, film resimleri. Her iki **media**'da da yönlendirici düşünceler soyut biçimde değil, somut episodlarla giyindirilmiş olarak verilirler.

Örneğin C. Chaplin'in "**The Gold Rush** - Altına Hücum" filmindeki ayakkabı yeme sahnesi. Spagetti= Ayakkabı bağı. Çivi= Piliç kemiği. Ayakkabı= Balık gövdesi. Varsılıkla yoksulluk arasındaki zıtlık öylesine özgün, çarpıcı, grafiksel biçimde simgeleştirilmiştir. Chaplin'den başka bir örnek. "**A Woman of Paris** - Parisli Kadın" filminde aşıklar ayrılmışlardır. Kız, öğrencileriyle bir arabasında gitmekte, karşıdan da erkek, lüks bir arabada gelmektedir. Yanlarından geçtiği halde birbirlerini görmezler. Erkeğin arabası uzaklarda gözden kaybolurken, film biter. Son derece somut bir olaydır gösterilen. Ama iki kişinin yaşamlarının ayrılığı ile bir kır yolundaki yön ayrılığı birbirinin üzerine çakışmıştır.

Beri yandan, parlak buluşlar, yalnızca soyut düşünceleri açıklamakda kullanılmaz. Öyküyü daha etkin kılmak için, belli bölümleri verişte daha etkili bir betimleme yapmak için de kullanılır. Tek tümce ile özetlemek gerekirse, asıl aksiyonun görsel özünün, değişik malzeme ile bir çeşit metaforik eko şeklinde yinelenmesidir. Bu yüzden özellikle vurgulamalı yapılıır.

Renkli filmin çıkmasıyla, doğanın ya da gerçekliğin (siyah-be-yaz'ın sanatsal olanaklarının bir çoğu yitirilse bile) algılanmasına teknik olarak bir adım daha yaklaşılabacaktır kuşkusuz. Doğallıkla yine çok özenli hazırlanmış olanlarla. Ancak burada yine de, kame-

ranın sübjektif şekil verme niteliğinin, ki filmin en ayırtecdici özelliğidir, kısıtlanacağı, kameraya “başla” komutu vermeden önce düzenleme ve devinimlerdeki sanatsal çalışmanın daha dikkatli ve özenli yapılacağı gözden kaçmamalıdır. Kamera, daha çok bir “mekanik kayıt aleti” olma özelliğine yaklaşmaktadır çünkü.

Geniş perdeli, üç boyutlu, renkli gibi teknik çalışmalar hızlanmakta ve bu konuda kesin başarılar da elde edilmekte ve edilecektir kuşkusuz. Gerçekliğin yanılması, izleyiciyi, belli sanatsal renk efektlerini değerlendirememeye noktasına -teknik olarak yapma zorunda olsalar bile- getirecektir. Ancak nesnelere dikkatli bir seçimi ve düzenlenmesi ile, renk, uyumlu ve sanatsal biçimde beyaz perdeye yansıtılabilir. Ama film stereoskopik olursa eğer, sinema tüm özelliklerini yitirecektir. (Arnheim, sinemanın gözden farklı olduğunu, retina tabakasının ancak iki boyutlu görüntüler algılabiliyorken, iki göz arasındaki uzaklıktan doğan derinliğin kamera da olmadığını, bu sınırlılığın da sanatsal olarak kullanımda önemli bir faktör olduğunu söylemişti). Ekranın kuşatması içinde düz bir yüzey kalmayacak, dolayısıyla bu yüzeyde kompozisyonlar olamayacak, aynı etkileri sahnede de vermek olası olacaktır. Kurgu ve kamera açılarının işlevleri de tamamen yitilecektir. Film, ayrı bir sanat dalı olarak göremeyiz o zaman. İlk günlerine yeniden dönüş yapması gerekecektir “Sanat” olması için.

Kısaca, stereoskopik görüntü dışında, sinema tekniğine katılacak her şey, onun sanat olmasını önlemeyecek, giderek güçlendirecektir.

## HAREKET (MOTION)

Hareketli resim (motion picture) olayların sunulmasında özel amaç için kullanılır; sinemada ayrı bir özellik kazanır. Zamanındaki değişimi gösterir o. Şimdiki zamana, “yaşadığımız an”ın o andaki gerçekliğinin sürekliliğine ilişkin bir ilerleme, süreğenlik, örneğin resim ve heykelde yoktur. Film estetik yasaları kullanmak ve bu hareketi açıklamakla yükümlüdür.

Sinematografik sürecin en önemli niteliği olan devinimi, hareketli resmin anlatma araçları arasındaki üstünlükleri arasında saymak gerekir. Film şeridinin kamera ve projektörde gösterilmesi, izleyici tarafından doğrudan yaşanan bir olay değildir. Ek-

randa hareketin yanılması, yaratıcılığının ideal bir mekanik uygulayımıdır. Nitekim belirleyici, kameranın çekme ve projektörün gösterme hızıdır. Oysa bu çekim ve gösterimlerde oluşacak araların, resme kattığı hiç bir sanatsal anlatım ve estetik kaygusu yoktur.

İzleyici tarafından yaşanan hareket ise şu ögelere dayanır:

- 1) Nesnenin devinimi; canlı ya da cansız. Kamera tarafından saptanır.
- 2) Perspektifin ve nesnenin kameraya olan uzaklığı.
- 3) Hareketli kameranın yaratacağı efekt.
- 4) Sahnelerin sentezi: Devinimin düzenlenmesi ve kurgu ile elde edilir.
- 5) Kurgu aracılığıyla yanyana koyulan devinimlerin birbirini etkilemesi (Interaction).

Hareket yalnızca öyküyü oluşturan olaylardan izleyiciyi haberdar kılmakla sınırlı değildir. Çarpıcı bir açıklama, anlatımdır aynı zamanda. Örneğin en basitinden, bir annenin çocuğunu yatağa yatırmasını izlersek, yalnızca annenin çocuğunu yatağa yatırışını izlemiş olmalıyız. Annenin hareketlerinden emin ya da ikircikli, sakin ya da sinirli, enerjik ya da zayıf, davranışlarından nasıl bir insan olduğu ve çocuğuyla nasıl bir ilişki içinde olduğunu da anlarız. Tüm bunları veren ise "hareket" in kendisidir. Dolayısıyla hareketin bu kendi oluşumundan doğan, varolan özelliklerine de egemen olmak ve bunu sanatsal anlamda kullanmak, şimdiye değin anlattığımız özellikleri ile birleştirerek (ki çoğu sinemayı tiyatrodan ayıran özelliklerdir) sanatsal anlatımda kullanmak, sinemanın en ayırtedici özelliği olur. (Davranışlarında hareketin bu kişisel melodisi olmadığından dolayı, örneğin Harold Lloyd, Buster Keaton ve Charlie Chaplin denli büyük bir sanatçı olamamıştır).

Arnheim, 1930'larda yazdığı bu kuramsal yazılardan sonra, sesli filmin çıkmasıyla uzun süre sessiz kaldı. Ancak 1957 yılında sesli film konusunda görüşlerini açıklayan önemli bir makale yazdı. Bu yazının da geniş bir özetiyle Arnheim'in Film Kuramı konusundaki açıklamalarımızı noktalamak istiyoruz.

## Sanatsal Kompozite ve Sesli Film

Ses ve görüntü ayrı ayrı ögeler. Herbiriyle ayrı sanat dalları oluşabilir, ayrı sanat dallarının ana ögeleri olabilirler. Ancak sinema gibi -ses ve görüntüden oluşan- melez bir sanat dalında, izleyicinin dikkatinin iki yöne dağılması, bir huzursuzluk kaynağı olabilir. Bu iki ayrı öge, ortak bir çaba ile izleyenin dikkatini yakalama yerine birbirleriyle çarpışabiliyorlar.

Aslında sanat dalları, genellikle birden çok öge üzerine kuruludur: Konuşulan söz, hareketdeki görüntü, müziksel ses gibi.

Günlük yaşamda her anı, beş duyumuzla birlikte yaşadığımızı, algıladığımızı söylemiştik. Öyleki, görsel ve işitsel ögeler arasında bir uyumsuzluk, bir dengesizlik olsa bile biz bunu garipsemeyiz. Bütünüyle yaşar, algılar ya da algılamayız ama bizi rahatsız eden bir durum yoktur. Örneğin en romantik anımızda bir uçağın geçişi doğaldır günlük yaşantımızda. Oysa sanat alanında birbirleriyle uyum içinde bulunmayan bu ögeler kesinlikle rahatsız edicidir, hoşgörüsüzdür.

Tiyatro da özünde bu iki ögeden, ses ve görüntüden oluşmakla suçlanmıştır arasına. Tarihin belli dönemlerinde tiyatrocular bazan sese, bazan görüntüye ağırlık vererek ürünlerini ortaya çıkarmışlardır. İçsel çelişkileri yansıtmak için gerçi ama, tiyatro sesin ve görüntünün başarılı bir kombinasyonudur. (Onların en arı hallerinin aynı potada eriyip bir birlikteliğe ulaşmasıdır). Ancak son tahlilde tiyatronun ana ögesi, hiyerarşik sıralama yapılırsa birincil ögesi, “konuşma” yani “ses”tir.

Arnheim, sanat yapıtındaki ögeleri birinci (alt) düzey ve ikinci (üst) düzey ögeler diye ikiye ayırıyor. Şöyle: Sanatçı, dünyayı görüşünü (görüntülerini), direkt kavranabilir duyumsal nitelikler yoluyla kavrar, onları biçimlendirir. Renk, şekil, ses, hareket gibi. Bunların dışavurumcu özellikleri, öznenin nitelik ve anlamını açmaya, çözümlemeye hizmet eder. Dolaysız olarak, direkt olarak ilk gözlediğimiz ne ise, öznenin özü de o olmalıdır. Böylesi bir duyumsal olayda (yani birinci düzeyde) görsel ve işitsel ögelerin birlikte kullanılması olanaksızdır. Örneğin resme sesi koymayı düşüneyiz bile.

Bu tür bağıntılar, anlatımcı niteliklerde, ikinci düzeyde olabilir ancak. Örneğin koyu kırmızı bir şarap, bir viyolonselden çıkan bas sesle aynı ifadeye sahip olabilir ama, bunların arasında biçimsel bir bağ yoktur. Farklı duyumsal bölgelerdeki öğelerin bir potada eritilip birleştirilmesi ve sanatsal olarak kullanımı birinci düzeyde olmalı, kendi içinde bütünlüğünü sağlamalıdır. Çünkü ikinci düzeye çıktıklarında, bu tamamlanmış, kendi içinde bütünlüğe ulaşmış öğeler, aynı prosedürü bir kez daha yaşamak zorunda kalacaklardır. Ama görüntü ve duyma gibi ayrı ayrı bölgelerle ilişki içine girmek gibi engellerle karşılaşarak.

Filmin de fazla **medium** kullanan bir sanat dalı olduğunu hiç unutmamalıyız (Ses, renk, şekil, hareket). Filmde kullanılan **medium**'lar da alt düzeyde birbirleriyle kaynaşmalı, bir bütün oluşturmalı, daha sonra bunlardan oluşan iki ana bütün, görüntü ve ses, kesin bir uyum içinde kullanılmalıdır. Ancak bu iki öğenin birlikte kullanılması için mutlaka sanatsal bir neden olmalıdır. Bir şeyi ifade edebilmek için, bu iki ana öğeden bir tanesi kesinlikle yetersiz kalmalıdır ki, bir ortaklaşmaya gidilsin. Resim kendi kendisini yeteri kadar açıklayabiliyorsa, söz bozar bu etkiyi.

Sanat türlerinde kullanılan malzemeyi hiyerarşik bir sıraya sokabiliriz. Her sanat türünde bir "asıl" malzeme vardır.

- Tiyatro da : Söz yani "ses"tir bu. Görsel hareket, diyaloga hizmet eden bir hizmetçi gibidir.
- Opera da : Müziktir-Herşey müziğe destek olmak için yapılmaktadır. Müzikalite uğruna birçok şey feda edilebilir. Diyaloglar ise sessiz filmlerdeki ara yazıların gördüğü işi görür.
- Resim de : Renktir. (Gauguin, Tahitili Kızlar tablosunda, bekleyen kadınları ne denli güzel betimlediğini söyleyen birisine, "Hayret" demiş, "ben o tabloda mor ile yeşilin uyumunu aramıştım" N.G.).

Filmde de dominant öge görüntüdür. Şeklin, rengin, hareketin -birinci düzeyde- bütünlüğe ulaştığı görüntü. Ki bu özellikler ancak "göz" ile görülür.

Sanat eserinde dominant öge yapıyı zenginleştirir. Kendisine destek olucu ikincil öğelerden daha yetkin biçimde yapar bunu.

Şiirin sözü dominantdır, sahnedeki hareket ve müzik yardımcıdır. Ortaçağ katedrallerinde mimari yapı (şekil) dominantdır, resim ve heykel destekleyicidirler.

Filmde de görüntüdür dominant olan. Ses yalnızca destekleyicidir. Eğer sese eşit yer verirsek çok sorun çıkar ortaya. Azından hareketi, onun özgün anlatımını sınırlar.

Konuya destek olucu ya da daha bir açıklayıcı olabileceği kaygusuyla Herbert Read'den de yararlanmaya çalışalım. Nitekim kendisi bu konudaki yazısında R. Arnheim'a gönderme de yapmaktadır.

Filmde bir birlik (unity) yoktur. Onun belki de tek olası birliği, herhangi bir birliğin (bütünlüğün) yokluğudur; mantıksızlıktır aslında film. Sürekliliğidir filmin tek birliği.

Bu sürekliliğin ne denli kolayca bozulabildiği, sıradan bir sesli filmde gözlenebilir -Konuşma, hareketin, devinimin sürekliliğini keser- Biz de izleme yerine, dinlemeğe başlarız. Oysa dinlemek tiyatroya özgü bir eylemdir.

Konuşmanın ölçülü kullanılıp, sürekliliğin asla kesintiye uğramadığı filmlerde açıkça gördüğümüz gibi, konuşma, bir "efekt" olarak kullanılabilir. Konuşma, film ile, zamanı korumalıdır (Filmik zamanı). Ama normal film zamanı yok eder. Dolayısıyla zaman konuşmayı yok etmelidir.

Aynı gözlem müzik için de yapılabilir. Müzik de, film ile zamanı (filmik zamanı) korumalıdır. Dolayısıyla film, sözgelimi müziğe göre danseden bir dansçı gibi, ya müziğin doğrudan bir uyarlaması olmalı, ya da müzik, film için bestelenmelidir (Edmund Meisel'in Potemkin için yaptığı gibi).

Sesli film yasaları, arı (pure) filmin yasalarından ayrı olacaktır. Arnheim şu benzetmeyi yapıyor: Bir müzik parçası, piyano için tekli (solo) olarak bestelenebilir. Bu parça daha sonra piyano ve keman için bir ikiliye (duet) dönüştürülebilir. Aslında aynı müzik parçası olarak kalacaktır ama, piyano bölümü ve keman bölümü ayrı ayrı alınarak özgün müzik biçiminde sunulamayacaktır; birlikte çalındıklarında bir birliğe ulaşmaları için, herbiri değişikliğe uğrayacaktır. Konuşma ve film de yetkin bir sesli filme ulaşmak için değişiklik geçirmelidir (Nitekim geçiriyordur). (Herbert



Read, "Film Güzelduyusuna Doğru", (Çev. Naci Güçhan), **KURGU**, E.İ.T.İ.A. İletişim Bilimleri Fakülte Dergisi, No: 3, 1980, s. 181).

### X X X

Şimdiye değin kendisinin ağzından yaptığımız açıklamalardan da anlaşılacağı gibi, Arnheim'in katı, pürist, ortodoks bir kuramcı olduğu kolayca çıkmaktadır. Filmin bir sanat olduğu konusundaki çok yetkin ve yadsınamaz açıklamalarda bulunmasına rağmen.

Ancak Arnheim gibi ortodoks kuramcılar, ölçütü formüle ederken, gerçek ile yapıntı (fiction) arasındaki ayrımı yapmada pek yeterli kalmıyorlar. Sistemli olarak sinemayı, bir görsel araç olarak vurguluyorlar. Kuramlarında, sinemanın bakış açısını, öyküsel biçim ile, özellikle dramatik öyküsel biçim (narrative form) ile paylaştığını ihmal ediyorlar. Dolayısıyla bu, filmi yapış biçimlerine de yansıyor.

Öyküsel durum (yani yapıntı) filmin yaratıcı mekanizminin özümsemiş bir parçası olarak görülüyor. Film, açıklamalarla, **translation**'larla bir şeyler yapar; **narrative**'lik yabancı, uyuşmayan, yetersiz bir biçim olarak sunulur çünkü. **Narrative** olmak için bir şeyler yapmak, birşeyler katmak, süslemek gereklidir. Oysa öyküleme, gerçeği, elden geldiğince gerçekçe kaydederek de yapılabilir. Kamera her zaman kaydettiği şeye bir anlam **eklemez**. Onun, olayları seçme, şekillendirme ve yorumlama yeteneği, olayları kaydetme yeteneğinin bir sonucudur.

Öte yandan teslim etmek gerekir ki, sinema bugünkü halindeyse, bunu Rudolf Arnheim ve onun gibilerine borçludur.