

## KURGUNUN GÜNCEL SORUNSALI: EISENSTEIN'IN DİKEY KURGUSUNUN EVRİMİ

İlkay NİŞANCI \*

### Öz

Dikey kurgu kavramından ilk kez söz eden Sergei Eisenstein'dır. Ona göre görüntüyü oluşturan elementlerin birbiri ile olan ilişkisiyle, görüntünün ses ile olan ilişkisi dikey kurguyu işaret etmektedir. Bu, Eisenstein'ın, kurgunun sinemanın her hücrelerinde var olduğu teorisiyle temellendirildiği bir bakış açısıdır. Ancak Eisenstein, dikey kurguyu sinematik anlam yaratmanın bir aracı olarak görmemiştir. Ona göre halen çekimlerin birbiri ile olan ilişkisine dayalı yatay kurgu, anlam yaratmanın baş aktörüdür. Zaten Eisenstein'ın diyalektik mantığa dayalı kurgusundan, klasik anlatı sinemasının temel kurgu prensiplerine kadarki bütün kurgu teknikleri bu yatay işleyiş üzerine odaklanır. Ancak dijital kurgunun sinemaya hâkim olmasından ve görsel efektleri uygulamak ve birleştirmek için kullanılan ve tamamen dikey bir mantığa dayalı compositing yazılımlarının becerilerinin kurgu yazılımlarında da yer almaya başlamasıyla kurgucuların temel sorumluluk alanı değişmeye, genişlemeye başlamıştır. Bu da bir anlamda bize Eisenstein'ın dikey kurgusunun evrimini göstermektedir. Biz de bu değerlendirme yazısında kurgunun analogdan dijital geçişiyle nasıl bir değişime uğradığını ortaya koymayı amaçladık. Eisenstein'ın kitaplarının yanı sıra dikey kurguya gönderme yapan makaleler, dikey kurguya değinen kurgucuların görüşleri kaynakçamızı oluşturdu. Bunların yanında dikey kurgunun teknik incelemeleri için şu an en yaygın biçimde kullanılan "Final Cut Studio" kurgu yazılımını örnek aldık. Çalışmamızın sonucunda dikey kurgunun, yatay kurgu sürecinde yer aldığını ortaya koyduk. Böylelikle artık dikey kurgunun, kurguda anlam yaratmanın önemli bir aracı haline geldiği sonucuna ulaştık. Kurgu kavramındaki bu değişikliklerle beraber artık kurgucuların temel sorumluluk alanının da değiştiği gerçeği ulaştığımız diğer bir sonuç oldu. Böylelikle Eisenstein'ın dikey kurgu kavramının evrimleştiği gözler önüne serildi. Bağımsız sinemacıların varoluşunu güçlendirmek gibi olumlu etkileri olan bu evrimin, kurgucuların mesleki sorumlulukları anlamında bazı sorunlar taşıdığı da bir sonuç olarak karşımıza çıktı.

**Anahtar Sözcükler:** Kurgu, Sinema, Eisenstein

### **Abstract: Up-to-date Problematic of Editing: Evolution of Eisenstein's Vertical Editing**

Sergei Eisenstein is the first one to mention vertical editing. According to him, the relationship of visual elements of shot and the relationship of shot and sound indicate the vertical editing. This is a viewpoint based on Eisenstein's theory claiming that editing exists in every single cell of cinema. However, vertical editing is not considered as a tool for creating cinematic meaning by Eisenstein. According to him, horizontal editing, based on the relationships of the shots, is still the main factor for creating meaning. After all, every editing technique ranging from

---

\* Araş. Gör. Dr., İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Sinema Anabilim Dalı, ilkaynisanci@hotmail.com

*Eisenstein's editing based on dialectical logic to the basic editing principals of classical narrative film making focuses on this horizontal process. However, because the prevalence of digital editing in film making and development of new digital editing software products including the capabilities of the compositing software products entirely based on a vertical logic and developed for implementing and combining the visual effects, the area of responsibility of the film editor started to change and spread. This, in a sense, indicates the evolution of Eisenstein's vertical editing. In this review our aim is to put forth the changes that editing suffered through the transition from analog to digital. Our bibliography is consisted of Eisenstein's books next to articles citing vertical editing and the opinions of film editors dealt with vertical editing. Other than these, for the technical analyzing we've chosen the most commonly used editing software 'Final Cut'. With our study we represented that vertical editing is in the horizontal editing process. Thus we came to the conclusion that vertical editing is an important tool for creating meaning in film editing. Another conclusion was the fact that the changes in the editing concept also changed the film editors basic area of responsibility. Thus the evolution of Eisenstein's notion of vertical editing came to light. We also concluded that this evolvement, having some positive impact on the existence of the independent film-makers, also has some issues about professional liabilities of the film editor.*

**Key Words:** Editing, Cinema, Eisenstein

.....

## GİRİŞ

Bir sinema filminde, bir çekimden diğer bir çekime yapılan geçişlerin neredeyse tamamı 'kesme' (cut) ile gerçekleştirilir. Bu kurgu eyleminin sinema var olduğu sürece devam edeceğini öngörmek de bir mucitlik olmasa gerek. Çünkü Lumière kardeşlerin sadece hareketli görüntüyü kaydetme aracı olarak keşfettikleri sinematografin sinema sanatının bir aracı haline dönüşmesini sağlayan bu kesme eylemidir. Ne kadar teknolojik gelişme olursa olsun; ne kadar yeni anlatım tekniği geliştirilirse geliştirilsin kesmeler, sinemanın değişmez bir eylemi ve var oluş nedeni olarak devam edecektir. Bu bağlamda kesmeler, kurgunun ve dolayısıyla sinemanın en ilkel anlatım biçimidir. İster bir makas ve bant yardımıyla istenirse de bir bilgisayar klavyesi ile yapılsın bir kesmenin etkisi iki çekimin birbiri ile ilişkilendirildiği an ile ilgilidir. Zaten bu an ve çok sayıda çekimin birbiri ile olan ilişkisinin yarattığı olasılıklar, sinemanın ilk yıllarından itibaren sinema düşünürlerinin sorunsalı olmuştur. Bu sorunsal

üzerine yapılan değerlendirmeler de kurgunun yatay işleyen süreci üzerindedir. Biçimci ve gerçekçi kuramcılar, çekimlerin birbiri ardına eklenmesinin yönetmene verdiği duygu ve devinim kontrolü üzerinde tartışmışlardır. Bu tartışmalar ses teknolojisinin sinemaya kazandırılması ile en hararetli dönemine girmiştir.

André Bazin, sesin sinemaya kazandırılmasını alkışlarla karşılarken; Eisenstein sese oldukça temkinli yaklaşmıştır. Eisenstein, sesin sinemanın özgünlüğünü bozacağı üzerine olan görüş bildirmişken (1985: 338); Bazin, sesin sinemayı daha çok gerçekliğe yaklaştıracığını savunmuştur (2000: 28). Kuramsal tartışmaların yanı sıra bazı teknik sorunlar da kurgu süreci üzerinde etkilerini göstermiştir. Görüntü artık, kurgunun tek belirleyeni olmaktan çıkmıştır. Ses de göz önüne alınması gereken bir etmen olmuştur. Sonuç olarak yapılan tartışmalar ve kurgunun ses ile yeniden biçimlenmesinin getirdiği teknik problemlerin odaklandığı nokta kurgunun yatay işleyişi üzerin-

dendir. Sergei Eisenstein ise bu yıllarda bizim çalışmamızın da ana sorunsalını oluşturan 'dikey kurgu' kavramından ilk kez söz etmiştir. Sesin görüntüden ayrı bir katman olarak değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamıştır. İlerleyen yıllarda sinemada renk için ve kadrajın biçimlendirilmesindeki kurgudan (potansiyel kurgu) bahsederken de aynı bakış açısını sergilemiştir.

Eisenstein'in ilk kez 1930'larda dile getirdiği 'dikey kurgu' kavramı, döneminde satır aralarında kalsa da 1990'lı yılların ortasında tekrar dile getirilmeye başlanmıştır. 2000'li yıllarda ise "dikey kurgu" sıkça sözü edilen bir kavram olmuştur. Bunun temel nedeni, dijital kurgunun sinemaya hâkim olmasıdır. Ancak Eisenstein'in döneminde ortaya koyduğu dikey kurgu kavramı, bir sorunsaldan öte, bir biçimin oluşturulma kaygısıdır. Eisenstein için anlam yaratmanın ana gücü yine yatay işleyiştir. Ancak günümüzde yaşanan, kurgucunun yatay düşünme alışkanlıklarının dijital kurgu yazılımlarının ve dijital çekim tekniklerinin getirdiği olanaklar ile dikeye doğru kaymaya zorlanması, hatta bir zorunluluk haline getirilmesidir. Bu çalışmada bu durumdan kaynaklanan sorunlar ortaya konulacak ve sinemanın ikinci yüzyılında nasıl bir kurgu sürecine evirildiğinin altı çizilecektir.

### Hegeli Kurgu Anlayışı

Eisenstein, sinema tarihinin kurgu üzerine en çok fikir üreten kuramcısıdır. Kuramı da Georg Wilhelm Friedrich Hegel'in kurduğu sistem olan 'diyalektik mantığa' dayanır.<sup>1</sup> Hegel'in felsefe sistemine göre bir fikir (yani tez), karşısındaki başka bir tezle (anti-tezle) karışır, bundan yeni bir anlayış doğar ve buna da sentez denilir. Eisenstein'in kurgu sisteminde tezin yerini ilk çekim, anti-tezin yerini ikinci çekim alır. Bu iki çekimin çatışmasından ise senteze, ideaya ulaşılır. Örneğin Eisenstein, *Grev* (1925) filminde işçilerin

katledildiği sahnede işçilerin koşarken görülen çekimlerinin ve onları karşılayan askerlerin çekimlerinin arasına mezbahada kesilen boğaların çekimlerini koyar. Bu biçimle katliamı anlatır. Ne askerlerin ateş ettiğini ne de yakın planda kanlar içinde yatan işçileri görürüz. Üç çekimin birbiri ile olan çatışma ilişkisi ile işçi katliamını gözler önüne serilmiştir. Eisenstein'in bu kurgu biçimi bugün sinemacıların kullandığı en etkili kurgu tekniklerinden biridir. Örneğin 2003 yapımı *Kralın Dönüşü* filminde Faramir karakterinin babasına kendini ispatlamak için düşmana doğru bir intihar saldırısı gerçekleştirdiği sekansta; düşmanın oklarını fırlattığı çekimin ardına babanın yemek yerken dudaklarından akan domates suyu çekimi bağlanır. Bu sekans *Grev* filminde Eisenstein'in yaptığı kurgu biçiminin ta kendisidir. Yine aynı şekilde bakış yönüne yapılan anlamlandırma da bu tekniğe dayalıdır. Bir oyuncunun yüz çekiminden sonra gelen diğer bir çekimin ne olacağı anlam üzerinde belirleyici rol oynamaktadır. Nitekim Eisenstein'in da öğrencisi olduğu 'Kuleshov okulu' bu konuda kurgu deneyleri yapmıştır (Pudovkin, 1995: 182).

Bu deneylerin en ünlüsünde Lev Kuleshov grubu, ünlü oyuncu Moszhukin'in tek bir çekimini alıp çorba dolu bir tabak, tabuta sarılan bir kadın ve küçük bir kızın çekimiyle üç farklı şekilde kurgular. Oyuncunun yüz ifadesi hiç değişmediği, aynı olduğu halde izleyiciler, çekiminin arkasına eklenen çorba dolu tabakta oyuncunun yüzünde açlık, tabutta yatan kadında üzüntü, küçük kızda ise sevgi duygularını gördüklerini belirtirler. Deneyin sonuçlarını daha sonra tanımlayan Vsevolod Pudovkin'e göre izleyiciler Moszhukin'in böylesi farklı duyguları aktarmadaki etkili ve ustaca yeteneğini hayretler içinde izlemişlerdir (1995: 182). Bu deney, çekimlerin sıralanış biçiminin, yani kurgu olasılıklarının anlam yaratmadaki etkisini

çok net bir biçimde gözler önüne sermektedir. Resim 1'de (76) bu deneyin görseli görülebilir.

### **Devamlılık Kurgusu**

Yukarıda verdiğimiz örnekler kurgunun anlam yaratma gücünü gözler önüne sermektedir. Ancak kurgu sadece bu anlam yaratmalardan oluşan bir süreç değildir. Hegelci kurgu anlayışından farklı olarak, Amerikan ve klasik anlatı sinemasının temellerini kuran D.W. Griffith, devamlılık arz eden, kesintisiz öykü anlatımının kurgu gramerini oluşturmuştur. Bu biçimde amaç, izleyicinin filme teslim olması yani kendisini kaptırmasıdır. Bu biçimle bağlantılı olarak, kurgucuların başlıca görevleri sahneleri akıcı ve anlaşılır bir biçimde bağlamak ve izleyicinin kurguyu fark etmemesini sağlamaktır. Özellikle klasik anlatı sineması için kesmelerin gizlenmesi son derece önem teşkil etmektedir. Temel kaygı izleyicinin filmi, sanki tek bir parçaymış gibi izlemesidir. Kesmeleri gizlemenin pek çok yöntemi ve kuralı vardır. Bu kurallara bu çalışmamızda değinmeyeceğiz. Vurgulanması gereken, bu yöntem ve kuralların henüz sinemanın başlangıç yıllarında belirlendiği ve halen aynı şekilde uygulandığıdır. Griffith'in kesmelerini gizlemek için kullandığı aksiyon noktası ile günümüz sinemasında kullanılan aksiyon noktaları birebir aynı biçimi barındırmaktadır. Yine Griffith oluşturduğu film grameri bugünkü ana akım sinemanın yapı taşlarını oluşturmaktadır.<sup>2</sup>

### **Dikey Kurgu**

'Hegelci kurgu anlayışı' ve 'devamlılık kurgusu' başlıklarımız aynı zamanda sinemada kurgunun tanımındaki iki eğilimi de yansıtır. Hegelci anlayış sinema literatüründe 'montage', görünmez kurgu ise 'editing' kavramına işaret etmektedir. 'Editing', bir filmin çekimlerinden gereksiz, fazla görülen bölüm-

lerinin çıkartılarak oluşturulması olarak tanımlanırken; 'montage', çekimler aracılığıyla bir filmin inşa edilmesi, hammaddeden oluşturma anlamına gelir (Monaco, 2006:208). Bu noktada bizim çalışmamız için önemli olan her iki eğilimin de filmin yatay işleyişi üzerine biçimlenmiş olmasıdır. Yani kurgunun sorunsalı ve teorisi birbiri ardına gelen çekimlerin, sahnelerin ve nihayetinde sekansların sıralanma tercihi ya da birbirine bağlanma biçimi üzerine odaklanır. Bu noktadaki ilk farklı bakış açısı ise teori bağlamında Eisenstein tarafından 1930'ların sonunda yazılır. Eisenstein, sesin sinemaya kazandırılmasından sonraki süreçte Alexander Nevsky (1938) filmi üzerinde çalışırken ilk kez 'dikey kurgu' kavramına değinir.

Eisenstein, Alexander Nevsky filmi üzerinde çalışırken; filmin elementlerinin birbirine ne şekilde kombine edildiğine kafa yormaktadır (Reid, 2005: 62). Film müziği üzerinden yola çıkarak ve benzetme yaparak şunları söyler (1984: 73):

Herkes orkestra partitürünün nasıl olduğunu bilir. Partitürde birçok porte vardır, her biri bir çalgıya ya da benzer çalgılara ayrılmıştır. Her bölüm yatay olarak gelişmiştir. Ancak, dikey yapının da rolü bundan önemsiz değildir; belirli bir zaman biriminde orkestranın tüm öğelerini birbirine bağlar. Dikey satırın ilerleyişi içinde, tüm orkestrayı kapsayarak ve yatay olarak iç içe geçerek, tüm orkestranın karmaşık uyumlu müzik devinimi sürüp gider.

Bu benzetmenin görseli Resim 2'de (77) görülebilir. Bu şema içinde görüntü ve müzik yatay olarak ilerlerken her nota görüntünün bir bölümüyle dikey olarak kesişmektedir. Yani Eisenstein bir anlamda görüntü ve müziği senkronlamaktadır. Bu örnekteki temel sorun Eisenstein'ın görüntünün soldan sağa

okunduğu öngörmesidir. Nitekim Sadi Onuralp böyle düşünülürse Alexander Nevsky örneğinde yaratılan biçimden Arapların hiç etkilenmemesi gerektiğini söyler (2004: 35). Ancak bu değerlendirme, verilen örnekten yola çıkılarak anlatılmak istenen 'dikey kurgu' kavramının biçimini bozamaz. Çünkü görüntü ve sesin yatay ilerlerken birbiriyle kesişmelerinden dolayı dikey bir akışa da sahip oldukları düşüncesi önemli bir başlangıç noktasıdır.

Bu başlangıç noktasından yola çıkan Eisenstein, yatay kurgu içinde değerlendiremeyecek dikey elementleri açıklar: Müzik, oyuncunun mimikleri ve sesi, kadraj, kadraj içindeki düzlemlerin geometrik kompozisyonu, renk ve düzenleme. Bu elementlerin hepsi yatay kurgunun doğasına aykırıdır ve kendi aralarında dikey olarak, tıpkı bir orkestra eseri gibi harmonize edilmelidir (Reid, 2005: 62).

Eisenstein dikey kurguyu oluşturan her bir elementi ayrı bir katman olarak değerlendirmiştir. Bu katmanlar, bugünkü dijital kurguda kullanılan 'layer' teriminin karşılığıdır. "Biçim ve İçerik" başlıklı makalesinde bunu net bir şekilde ortaya koyar (1984: 137-184).

Aynı şekilde kadraj için düzenlenmesi de Eisenstein için 'dikey kurgu'nun ta kendisidir. Bunu aynı zamanda "gizli, potansiyel kurgu" olarak da tanımlar (1985: 53). Pascal Bonitzer, Eisenstein'in bu tespitlerini "her zaman montaj vardır; bizzat kameranın alandaki yeri, kamera görsel uzayın bir parçasını taraf tutucu biçimde kesip ayırdığı için, daha baştan montajdır" diyerek onaylar ve Eisenstein'in bütün yaptığının bu tespitten radikal sonuçlar çıkarmak olduğunu söyler (2006: 88).

Bu noktada dikkat çekici olan Eisenstein'in 'dikey kurgu' biçimini düşüncede ve kâğıt üzerinde hazırlamış olmasıdır. Vurgulanan dikey elementlerin her biri kurgu masasına gelmeden önce hazır olacak şekilde tasarlanmıştır. Kadraj, oyuncu, çekim içindeki düzlemlerin ilişkisi, renk hatta müzik filmin masa başı kurgusundan önce hazırlanır, çekilir. Yani kurgu masasındaki süreç, sesin görüntü ile ilişkilendirilmesi dışında, yine yatay bir sürece zorunludur. Kurgu masasında yoğun bir 'dikey kurgu' biçiminden, ses ile görüntünün senkronlanması dışında, söz edilemez. Bu yüzden de Eisenstein 'dikey kurgu'yu bir anlam yaratma değil anlamı destekleyen bir yapı olarak görür (Wyatt, 1997: 1). Sinemalık anlatımın bütün öğeleri, bir filmin çevrilmesine dramatik olgunun öğeleri olarak katılmalıdır (Eisenstein, 1984: 146). Yani dikey kurgu daha çok film çekim sürecine ait bir biçimdir. Bu da kısaca kurgunun, asıl gücünü yine masadaki yatay süreçte gösterdiğine işaret eder. Bilgisayar teknolojisinin önemli bir gelişim kaydetmesiyle sinemaya hâkim olan dijital kurgu sistemlerinde ise bu durum tersine dönmeye başlamıştır.

### **Dikey Kurgunun Evrimi**

James Monaco "Sanal Gerçeklik Miti" makalesinde analog dünyanın katı sınırları olduğunu vurgular ve "bir tahta parçası ya da kemanla, ancak kapasiteleri neye izin veriyorsa onu yapabildiniz oysa dijital dünyada fiziksel sınırlar yoktur" der (2006: 512). Dijital dünyanın bu sınırsızlığından en çok etkilenen sanat ise kuşkusuz, teknoloji ile olan derin bağı nedeniyle, sinema olmuştur. Dijital teknolojinin gelişiminin sinema araçlarındaki ilk etkisi ise kurguya olmuştur. 1971 yılındaki ilk bilgisayar tabanlı kurgu olan CMX 600'den itibaren kurgu süreci bilgisayar ortamına adapte edilmeye çalışılmıştır. Bu çalışmaların başarıya ulaşması ise

1990'lı yılların sonunu bulacaktır. Bunun temel nedeni, bilgisayarların işlemci, bellek ve sürücü hızlarının yetersiz olmasıdır. Bu yetersizlikten dolayı filmde dijital ortama aktarılan görüntüler net görünmüyor ve kurgucuların çekimleri algılaması zorlaşıyordu. Ancak teknolojinin ilerleyişi ile sonuç kaçınılmazdı. Walter Murch bu süreci şu şekilde değerlendirir (2005: 93):

Sonuçta 2001 çok yakınımızdaydı, plak tarih olmuştu ve kelime işlem programları bütün dünyada daktiloların yerini almıştı ama biz hala kurgu odasında Moviola'nın dişlilerinin gürültüsünü dinliyor, etrafa orası burası çizik filmler saçıyor, kesiciler, yapıştırıcı bantlar, budama sepetleri ve yağlı kalemlemlerin arasında oturuyorduk. İnanıyorum ki bu teknolojik gecikmenin farkına varmamız elektronik kurguyu öne çıkaran en güçlü psikolojik etki oldu.

2000'li yıllarla beraber başta Hollywood sineması olmak üzere, kurgu süreci bilgisayar ortamına taşındı. Böylelikle ilk kez sinemanın çekim sonrası süreci radikal olarak değişmiş oldu. Artık iki kurgu odası vardı. Filmde dijital ortama aktarılan görüntüler bilgisayar ortamında kurgulanıyor daha sonra karar listesi ile aynı kurgu negatif film üzerinde yapılıyordu. Böylece gösterim kopyası oluşturuluyordu. Bunun nedeni, bilgisayarda hazırlanmış kurguyu filme basma teknolojisi mevcut olsa da henüz bilgisayar üzerinde yapılan kurgunun çıkış kalitesinin sinema salonları için tatmin edici olmamasıydı. Bu durum aynı zamanda 'dikey kurgu'nun içinde yer alan efekt ve görüntü manipülasyonu araçlarının yatay kurgu sürecine girişini engelliyordu. Dijital kurgu yazılımlarının görüntü manipülasyon araçları mevcut olsa da görüntü kalitesinin yetersizliği bu araçların sadece televizyon

odaklı üretimlerde kullanılmasına neden oluyordu. Bu nedenle 2000'li yılların başında dikey kurgunun halen yatay kurgu sürecine dâhil olduğunu söyleyemeyiz. Ancak birkaç istisna olsa da dijital kurguya geçiş tamamlanmıştır. Bu istisnaların başında da ünlü yönetmen Steven Spielberg gelmektedir. Spielberg, editörü Michael Kahn ile önemli yaratıcılık ve duygu isteyen sahneleri halen analog masalarda kurgulamayı tercih etmektedir (Swartz, 2005: 39).

Dijital kurgu yazılımlarının gelişimine paralel olarak daha önce optik ya da mekanik bir biçimde yapılan, görsel efektler, renk düzeltme ve görüntüde belirli bir alana müdahale etme işlemleri de bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle beraber dijital yazılımlarda yerini almaya başlamıştır. Günümüzde sinema sektöründe yaygın bir biçimde kullanılan Inferno, Adobe After Effects ve Apple Motion gibi 'compositing' yazılımları görsel efektlendirmenin önemli araçları haline gelmişlerdir. Bu yazılımların temel görevi dijital manipülasyon ile farklı görsel öğeleri tek bir görüntü katmanında birleştirmektir. Amaç perdede ya da monitörde görünenin sanki tek bir imaj olduğu hissini yaratmaktır.

Resim 3'te (77) dört farklı görüntü katmanının compositing işleminden geçirilerek tek bir görüntü katmanına dönmüş hali görülebilmektedir. Bu noktaya kadar her şey geleneksel çekim sonrası sürecin modernleştirilmesi olarak görülebilir. Ancak 'compositing' yazılımlarının yeteneklerinin kurgu yazılımlarının içine yerleşmeye başlaması ile geleneksel kurgu ve kurgucu anlayışı değişmeye başlamıştır. Bu değişim hem kullanılan araçlarda hem de kullanıcı (kurgucu) üzerinde gerçekleşmektedir.

Geleneksel kurgu anlayışında kurgucunun dikey düşünme biçimini gerçekleştirebilece-

ği tek alan görüntü ve sesin birbiri ile olan ilişkisinin doğurduğu olasılıklardır. Bu sadece düşüncede değil kurgu masasındaki eylemde de (özellikle yatay bir biçimde tasarlanan 'Flatbed' kurgu masalarında) bu biçimde, dikey olarak gözlemlenebilir. 'Flatbed' sistemlerde görüntü kuşağı üstteki bir kanaldan ilerlerken, ses kuşağı görüntünün altındaki kanaldan ilerler. Resim 4'te (78) bu biçim görülebilir.

Resim 3'te (77) görüldüğü gibi kurgucu film üzerinde çalışırken, düşünce süreci dışında, kurgu masasındaki fiziksel süreçte de dikey bir bakış açısına sahip olabilmektedir. Yatay ilerleyen görüntü ve ses kuşakları birbiri ile olan ilişkileri bağlamında dikey bir ilişkiye sahiptir. Mekanik kurgu masalarında görüntü ve ses kuşakları arasındaki bu dikey ilişki, günümüzde pek çok dikey kurgu etmeninin kurgu yazılımlarında yer almasıyla başka bir boyuta taşınmıştır. Dijital kurgu yazılımları, çıkış noktaları olarak kendilerine mekanik kurgu masalarını örnek alsalar da, yazılımların yetenekleri mekanik kurgu masalarının çok ilerisine gitmiştir. Burada sözünü ettiğimiz iki çekim arasındaki farklı geçiş tekniklerinden öte (ki bu yine yatay bir mantığın ağırlıkta olduğu bir biçimdir), çekimlerin dikey olarak iç içe geçmesinin dijital kurgu yazılımlarında mümkün hale gelmesidir.

#### **Kurgu Yazılımlarındaki Dikey Araçlar**

'Compositing' yazılımlarının çalışma prensibi kurgu yazılımlarının çalışma prensiplerinden farklıdır. 'Compositing' yazılımları öncelikle dikey çalışma için biçimlendirilmiştir. Kurgu yazılımlarının önceliği ise yatay bir çalışma biçimine uygundur. 'Compositing' yazılımları görüntü manipülasyonuna odaklandığı için kesme işlemi ile birçok çekimi birbirine bağlamak bir kurgu yazılımına göre son derece zordur. Aynı şekilde bir kurgu yazılımı da 'compositing'

yazılımlarına özgü olan pek çok özelliği içinde barındırmaz. Ancak aradaki bu biçim farkı yavaş yavaş azalmaktadır. Yazılım üreticileri her geçen gün 'compositing' yazılımlara özgü araçları kurgu yazılımlarının içine yerleştirmektedir. Brian McKernan *Digital Cinema* kitabında, en başından beri dijital kurgu sistemlerinin basit bir kurgudan çok daha fazla şey sunduğunu belirterek; yazılım üreticilerinin, dijital dünyanın pek çok aracı tek bir yazılımda sunma olanağından yararlandıklarını vurgulamıştır. Yazı, video renklendirme ve ses birleştirme gibi özellikler ilk kurgu yazılımlarının özellikleri ve araçları arasındadır (2005: 89). Günümüzde kurgu yazılımlarında kullanılabilen temel dikey araçlar ise 'chroma keying' (mavi diplik işlemi), 'title' (yazı), 'color correction' (renk düzeltme), 'video effects' (video efektler), 'motion control' (hareket kontrolü), 'masking' (örtü) ve 'audio mix' (ses birleştirme) olarak sıralanabilir.

#### **Yazılım Ara Yüzleri**

Kurgu yazılımlarının ara-yüzleri bir araç olmasa da dikey kurgunun evrimi içinde değerlendirilmesi gereken önemli bir başlıktır. Çünkü bu ara-yüzler kurguyu hiç olmadığı kadar dikey bir bakış açısına yönlendirmiştir. Dijital kurgu yazılımlarında kullanıcıya sunulmuş birçok pencere ve sekme vardır. Bu pencereler içinde çekimlerin birleştirildiği alan olan 'timeline' kurgucuyu dikey düşünmeye yönlendiren penceredir. Resim 5'te (78) "Final Cut Studio" yazılımından bir timeline örneği görülebilir.

'Timeline' penceresindeki temel mantık mekanik kurgu sistemlerinde olduğu gibi görüntü ve sesi ayrı katmanlar halinde kurgucunun önüne sunmaktır. Ancak dijital kurgu yazılımlarında mekanik kurgudan farklı olarak sistemin gücüne göre çok sayıda görüntü ve ses kanalı oluşturmak mümkündür.

Oysa mekanik kurguda tek bir görüntü kanalı vardır. Çekimler arka arkaya bağlanır ve sonuç ön izleme monitöründe görülür. Dijital kurguda ise çok sayıda görüntü katmanını aynı anda 'timeline' üzerinde tutmak mümkündür. Burada bağlayıcı olan yazılımdaki oynatma çubuğunun en üstteki video kanalını referans almasıdır. Yani alt alta 10 tane çekim koyulsa bile sadece en üstteki görüntü, çıkış monitörünüzde görünür. Resim 4'teki görüntü parçacıklarından hep en üstte olan çıkış monitörünüzde görünecektir. Bu da kurguculara özellikle müzik videosu hazırlarken son derece büyük bir kolaylık sağlamaktadır. Aynı şekilde 2 ve ya daha fazla kamera ile çekilmiş film sahnelerinde bu çalışma biçiminin hızlandırıcı bir katkısı vardır. Birbirine senkronlanan farklı açılardaki çekimler alt alta dizilir ve kurguda açı değiştirilmek istendiğinde bütün alternatif açılar gerçek zamanlı olarak denenebilir. Bu bir nevi rejı masası uygulamasına benzer. Ancak kurgunun yapılış biçimi yataydan çok dikey bir biçimi barındırmaktadır. Mekanik kurgu masalarında bu tür bir bağlama işlemi için bütün açıların ve alternatiflerin tek tek, kesme ve yapıştırma işlemlerinin tekrarlanması suretiyle denemesi gerekmektedir. Bu yatay bir işlem olduğundan zahmetlidir ve zaman alıcıdır.

### *Chroma Keying*<sup>3</sup>

'Chroma keying', iki ya da daha fazla görüntü katmanını iç içe geçirmek için kullanılan yöntemlerden biridir. 'Timeline' üzerinde üstte duran katmandaki (çekimdeki) belirli bir renk yok edilerek rengin olduğu bölgeye altta duran katman yerleştirilir. Görsel efektlerin en çok başvurulan yöntemlerindedir. Özellikle sanal mekân yaratımı için kullanılır. Daha önceden en sağlıklı biçimde compositing yazılımlarıyla yapılabilen bu uygulama yeni ve gelişmiş eklentilerle kurgu yazılımlarında da son derece iyi sonuçlar

verecek şekilde yapılabilmektedir. Özellikle kamera hareketi olmayan ve hareket kontrolünün gerekmediği durumlarda compositing yazılımlarına ihtiyaç kalmamaktadır.

'Chroma keying' dışında görüntüdeki belli alanlara müdahaleyi mümkün kılan 'key' araçları da kurgu yazılımlarının içine eklenmiştir. 'Compositing' yazılımlarının vazgeçilmez özelliklerinden olan ve çekimlerin iç içe geçmesi için birçok alternatif barındıran 'blend mode' bu eklentilerden biridir. Resim 3'teki uygulamada dört farklı katman farklı blend mode araçları ile birleştirilmiştir.

### *Title*

Dijital yazılımlar profesyonel bağlamda her türlü ihtiyacı karşılayabilecek yazı eklentilerine sahiptir. Yazılar da tıpkı görüntü katmanı gibidir ve timeline üzerine yerleştirildiklerinde alttaki katmanla iç içe geçerler. Bu şekilde sayısız yazı katmanı yaratılıp kadraj içinde istenilen yere konumlandırılabilir. Dijital yazılımlardan önce yazı işlemleri kurgu masaları dışında farklı cihazlarda hazırlanırdı. Dolayısıyla kurgucudan ziyade asistanların ve teknisyenlerin yaptığı bir uygulamaydı. Filmlerde uygulanan bazı grafiksel öğeler de title mantığında çalışan dikey uygulamalardır.

### *Color Correction*

'Color correction', bir sahnedeki çekimlerin birbirleri ile tutarlı renklere sahip olmasından bir filmin ana tonunun oluşturulmasına kadarki süreci içine alan renk düzeltme işlemi olarak tanımlanabilir. Dijital sinemadan önce özel cihazlarla yapılan bu işlem günümüzde bir kurgu yazılımı üzerinden de kontrol edilebilir haldedir. Her ne kadar sadece bu işlem için üretilmiş yazılımlar olsa da günümüz kurgu yazılımlarının yetenekleri, özellikle eklentilerle, 'color correction' işlemlerini kusursuz yapacak hale gelmiş-



lerdir. 'Color correction', çekimin iç dinamiklerinin kontrolü bağlamında dikey bir süreçtir.

### *Video Effects*

Video efektler, görüntünün ham halinin manipüle edilmesini sağlayan araçlardır. Son derece geniş bir yelpazede yer alan bu araçlar, geliştirilmiş eklentilerle beraber kurgu yazılımlarını bir 'compositing' yazılımının uygulayabildiği tüm efektleri uygulayabilir hale getirmiştir. 'Color correction' gibi çekimin iç dinamiklerinin kontrolü bağlamında dikey bir süreçtir.

### *Masking*

'Masking', görüntünün belli bir kısmının seçilerek sadece o yerin manipüle edilmesine olanak sağlayan araçtır. Örneğin 'masking' sayesinde görüntünün sadece bir yerini bulanıklaştırabilir, kesebilir ya da silebilirsiniz. Ya da bir oyuncunun sadece gözlerindeki ışık değeriyle oynayabilirsiniz. Bütün bunlar elinizdeki manipülasyon araçlarıyla sınırlıdır. Dolayısıyla da bu araçların birbiri ile olan kombinasyonu, sınırsızlığı beraberinde getirmektedir. 'Masking', 'compositing' yazılımlarının vazgeçilmez ögesidir ve günümüzde kurgu yazılımlarının içinde de belirgin bir şekilde yer almaya başlamıştır.

### *Motion Control*

Kurgu yazılımlarının yetenekleri arasında başlangıçtan beri var olan 'motion control', çekimin, bulunduğu kurgu alanından oynatılmasına, döndürülmesine, küçültülmesine ve büyütülmesine olanak sağlamasıyla dijital kurgunun sanal tarafını en çok ortaya koyan araçtır. Bu nedenle de geleneksel kurgu anlayışını derinden etkilemektedir. Örnek olarak bir video kanalındaki görüntü katmanını bir yöne oynattığınız da, alttaki video kanalındaki görüntü oynattığınız yönün aksi tarafında belirmeye başlar. Eğer alt kanalda

bir görüntü yoksa siyah bir alan belirir. Me-kanik kurgu masalarında böyle bir şey söz konusu olamaz. Çünkü kurgunun zemini film materyalinin kendisidir. Böyle bir işlem için ayrı bir film zemini oluşturmak gereklidir. Oysa dijital kurguda zemin diye bir şey fiziksel olarak yoktur. Dolayısıyla da çekimlerin yeniden pozisyonlandırılması her an mümkündür.

Resim 7'de (79) mektup zarfına benzeyen alan çekimin kendisidir. Küçük dikdörtgen alan (aynı olduğu) ise izleyicinin göreceği kısımdır. Geri kalan kısım ise dijital kurgu yazılımının olanak verdiği hareket alanıdır. Bu örnekte çekimin belli bir kısmı izlenebilir alanın dışına itilmiş. Kurgucu isterse mektup zarfı biçiminde temsil edilen çekimini yavaş yavaş görüntüden çıkarabilir, bir yöne çevirebilir ve ya isterse görünür alandan daha küçük bir halde tutabilir.

Yine 'motion control' sayesinde, iki ya da daha fazla çekim aynı anda görünür alanı içinde tutulabilir. Resim 8'de (80) *Requiem For a Dream* (2000) filminden bu uygulamanın bir örneği görülebilir.

'Motion control' aracının sınırlarını belirleyen kurgunun görünür alanı ve çekimin çözünürlük oranıdır. Görünür alan ile çekimin çözünürlüğü aynıysa görüntüye yapılan yakınlaşmalar görüntü kalitesinin bozulmasına neden olacaktır. Çekimin çözünürlüğünün görünür alanın çözünürlüğünden fazla olduğu durumlardaysa kurgucuların çekimin kadrajını yeniden şekillendirme imkânı vardır. Bu da günümüz kurgusunun en önemli sorunlarından birisini, rejinin kurguya taşınması sorunsalını beraberinde getirmektedir.

Rejinin kurguda yapılabilme olanağını sağlayan gelişme, dijital sinema kameralarının

çözünürlük oranındaki artış olmuştur. Bir filmin sinema salonlarında sağlıklı bir biçimde gösterilmesini sağlayan oran şu an için 2K yani 2048 x 1080 olarak kabul edilmiştir. Günümüz dijital sinema kameraları çoktan bu oranın üzerine çıkmıştır. Super Hi-Vision / Ultra High Definition Video 7680 x 4320 oranına ulaşmışken, RED Epic 617 sistemi 28000 x 9334 gibi olağanüstü bir oran üzerinde çalışmalar yapmaktadır.<sup>4</sup>

Resim 9'da (80) en düşük televizyon çözünürlüğünden şu andaki en yüksek çözünürlük olarak görünen 28k'ya kadar, çerçevelerin birbirine oranları görülmektedir. Eğer 2k dijital sinemayı gösterim standardı olarak kabul edersek, (şekildeki kahverengi alan) bu çözünürlükten büyük her oran bize dijital olarak, hiçbir görüntü kaybı olmadan, çekimin kadrajıyla oynama hakkı verecektir. Görüntüde, istenilen bir bölüme yaklaşmak, kadrajın sağını solunu, yukarisını aşağısını kesmek mümkündür. Hatta sanal bir kamera hareketi bile yapabilir. Örneğin gösterim formatı 2k ise ve siz Super Hi-Vision (şekildeki koyu mavi alan) ile çekim yaptıysanız; iki format arasındaki çözünürlük farkı 15 kattır. Bu size kurguda Super Hi-Vision görüntüye %93 oranında bir yaklaşma payı sağlar. Çekim çözünürlüğünüz 28k ise aradaki fark 118 katın üzerine çıkacaktır ki bu da görüntü üzerinde size %99'a yakın bir hâkimiyet demektir. Sadece geniş bir plan çekip, daha sonra kurgu sırasında geniş plana dijital olarak yaklaşarak bir oyuncunun boy planı rahatlıkla kullanılabilir. Ünlü yönetmen George Lucas, bu konuyla ilgili şunları söyler (Apple, 2004: 01.39.20):

Şimdi benim 3D diye adlandırdığım bir şekilde kurgu yapabilirsiniz. Sahnenizdeki oyuncuları yerlerinden oynatabilir, onlara yaklaşabilirsiniz. Bir anlamda filmin yönetmenliğini kurgu

odasında yapabilirsiniz. Sektöre kurgucu olarak girmiş biri olarak benim hep yapmak istediğim bir şeydi bu.

Kurgucu Rob Kobrin de artık film karesinin içini kurguluyorum diyerek (Ansen, Sawhill, 1996: 64); bu gelişmelerin kurgucuları nasıl dikey kurgu sürecine geçtiğini vurgulamıştır.

### *Audio Mix*

'Audio mix', yani sesin birleştirilme işlemi, kısaca farklı ses katmanlarının birbiri ile olan seviye farklarının dengelenmesi ve vurgulanmak istenilenin öne çıkarılması olarak tanımlanabilir. Ses birleştirme için geliştirilmiş özel yazılımlar olsa da bugün kurgu yazılımları ses birleştirme uygulamalarında da son derece yetenekli hale gelmişlerdir. Bugün bir kurgu yazılımında 5.1 'dolby digital' ses birleştirmesi yapmak mümkündür. Ses birleştirme işleminin yatay kurgu sürecinde yapılabilmesi de sesin sesle ve görüntünün sesle olan dikey ilişkisini ortaya çıkarmaktadır.

Görüntü ve ses filmin iki ana katmanıdır. İki katman arasındaki en önemli fark görüntünün izleyiciye tek bir katman halinde ulaşması; sesin ise tek bir katman hali dışında çoklu katmanlar halinde ulaşabilmesidir. Bunun nedeni görüntünün insan bakış açısına bağımlı olup sesin her yerde olmasıdır. İnsan bir yöne bakıyorsa arkasında olanı göremez ancak her yönden gelen sesi algılar. Bu nedenle sinema salonlarında oturacağımız yer konusunda hep seçici davranırız. Dolayısıyla görüntü ister tek ister sayısız katmandan oluşmuş olsun izleyiciye işlenmiş halde (rendered) tek bir yönden ulaşır. Ses ise örneğin 5.1 'dolby digital' bir sistemde altı kaynağa altı ayrı katman olarak verilebilir. Bu nedenle her ses katmanı görüntü ile ayrı bir dikey ilişki içindedir.

## Gelinen Nokta

Dijital kurgu yazılımlarıyla beraber dikey düşünme ve uygulama biçimi yatay kurgu sürecinin içine geri dönülmez bir şekilde girmiştir. Bunun sonucu olarak karşımıza çıkan temel sorun kurgucuların sorumluluğunun ne kadar olacağıdır ya da kurgunun nasıl bir sürece evirileceğidir. Reji kurguda mı yapılacaktır? Kurgucunun görsel efektlerdeki rolü ne kadar olacaktır? Kurgucu görüntü yönetmeninin sorumluluğunda olan atmosfer yaratmanın ne kadar içinde olacaktır? Kurgucu asıl yükümlülükleri olan filmin duygusunu, temposunu ve ritmini düzenlemeyi potansiyel diğer iş yüklerinin arasında nasıl gerçekleştirecektir? Walter Murch bu sorunu şu şekilde ortaya koyar (2005: 101):

Optik efekt çalışmaları gittikçe gelişkin ve ince işler haline geldi. Çoğu zaman bu efektleri fark etmek bile mümkün olmuyor. Bu da kurgucu ya da yönetmene "Bu gökyüzü hoşuma gitmedi" veya "Kış gibi görünmesi gerek, hadi şu yaprakları görüntüden çıkaralım" deme özgürlüğü veriyor. Yakın gelecekte Avid gibi yatay boyutta sıralama yapma becerileri yüksek sistemler Inferno gibi aynı anda dikey olarak birçok görüntüyü değiştirme konusunda yetenekli sistemlerle birleşecek. Bu durumda şimdiden göremeyeceğimiz bir takım sonuçlar ortaya çıkacak. Tek bir kurgucu her şeyi yapabilir mi? Yoksa iş ikiye mi bölünecek? Bir yatay ekip, bir dikey ekip mi olacak?

Bunların yanında dijital kurgu biçiminin tek bir klavye hareketiyle mümkün kıldığı efekt uygulamaları içeriği ne şekilde biçimlendirecektir? Dijital dünya ne kadar sınırsız görünse de özellikle üçüncü dünya sinemasının film üretimi yazılım mühendislerinin yarattığı kalıplardan ne kadar sınırlanabilecektir? Yaratılan kalıpların ve eklentilerin yarattığı

olasılıklar üretim sürecinin ne kadarını kurgu sürecine taşıyacaktır?

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Eisenstein dikey kurgu kavramını tanımlarken orkestra partitüründen yola çıkmıştır. Farklı enstrümanların birbiri ile olan dikey ilişkisini örnekleyerek sinemada dikey kurgu sürecinden ilk kez söz etmiştir. Eisenstein'ın dikey kurgusu iki ana biçime ayrılabilir: İlki görüntünün ses ile ikicisiyse görüntüyü oluşturan elementlerin birbiri ile olan dikey ilişkisidir. Bu iki biçim içinde görüntü ile sesin birbiri ile olan ilişkisi daha çok kurgu masasındaki dikey sürece işaret ederken; görüntüyü oluşturan elementlerin birbiri ile olan ilişkisi de film çekimdeki dikey sürece işaret etmektedir. Aslında Eisenstein'ın yaptığı bir anlamda kurgunun sinemanın üretim sürecindeki her aşamada var olduğu tezini doğrulamaktır. Bu doğrulama için sadece çekimlerin birbiri ile olan ilişkisini bağlamındaki yatay kurguyu yeterli görmemiş, çekimlerin iç dinamiklerinin birbiri ile olan çatışmasına dayanan dikey kurgudan söz etmiştir. Aslında yapılan Hegelci kurgu anlayışı üzerinden film üretim ve yaratım sürecinin çözümlenmesidir.

Dikey kurgu, Eisenstein'ın ortaya çıkardığı yeni bir araç değildir. Eisenstein biçimin tanımını yapmış ve adını koymuştur. Ancak Eisenstein'ın o gün ortaya koyduğu dikey kurgu kavramı ile bugünkü dikey kurgu kavramı birbirinden farklıdır. Artık sadece görsel elementlerin ses kuşağı elementleri ile olan senfonik ilişkisinin yarattığı dikey kurgudan söz edemiyoruz. Analog dünyanın katı sınırları içinde çekim öncesinde zihinde yaratılan ve çekim sırasında gerçekleştirilen dikey kurgu artık yok. Dijital dünyanın sınırsızlığı içinde dikey kurgu artık anlam yaratmanın yeni bir aracı olarak karşımıza çıkıyor. Eisenstein dikey kurgudan söz eder-

ken bile kurgunun yaratıcı gücünün yatay süreçte olduğunu vurgulamıştır. Ancak bugün gelinen noktada dikey süreç, yatay süreç kadar önemli bir hale gelmiştir.

Şu an dikey sürecin yatay kurguya dahil olma sürecinin tamamlanmaya başladığı bir süreçteyiz. Eisenstein'in evrim geçirmiş dikey kurgusu pek çok sonucu şimdiden gösterdiği gibi pek soruna da gebe haldedir. Temel problem olan "kurgucuların sorumluluk alanı" artık genişlemiştir. Brian McKernan artık kurgucuların görsel efektlerden ses birleştirmeye kadar pek çok şeyi belli oranda bilmesi gerektiğini belirtmiş ve artık prodüksiyon ile post-prodüksiyon kavramlarının bulanıklaştığını vurgulamıştır (2005: 95).

Çözünürlük oranlarının gösterim oranlarının üzerine çıkmış olmasıysa rejinin kurguya taşınması olanağını yaratmıştır. Bu, kurgunun olduğu kadar sinema üretim sürecinin de en radikal değişimlerinden ve bizce en güncel sorunlarından birisidir. Rejinin kurguya taşınması geleneksel sinema anlayışını kökünden değiştirecektir. Görüntü yönetmenlerine olan ihtiyaç azalacak ve görüntü tasarımı kurgu sürecine bırakılacaktır. Sanal kamera uygulamalarının verdiği olanaklarla bir kameranın yapabildiklerinin daha fazlası yapılabilecektir. Zaten bu uygulamaları bugün pek çok filmde görebiliyoruz. Özellikle aksiyon, bilim kurgu ve fantastik filmlerin birçok sahnesi bu tür sanal kurgu araçlarıyla gerçekleştiriliyor. Zamanla bu biçimin genelle yayılmasını beklemek hayalcilik olmasa gerek.

Bu tür bir üretim biçiminin yönetmenin film üzerindeki kontrolünü arttırdığı gerçektir. Çünkü filme çekilmiş bir görüntünün özellikle mekanik efektlerle hazırlanmışsa; geri dönüşü yoktur. Beğenilmezse ya baştan çe-

kilmeli ya da o haliyle kullanılmalıdır. Oysa dijital ortam her an müdahaleye açık haldedir. Bir çekimin yüzlerce kopyası çıkarılıp alternatif versiyonlar yaratılabilir. Bu durum özellikle film yapımcıları memnun etmektedir. Çünkü öngörülen maliyetin dışına çıkma olasılığı çok düşüktür.

Bu biçimi sadece ticari sinemanın bir aracı gibi görmek de yanlış olacaktır. Hangi yönetmen eksik çekimi bulunan bir sahnesinin dijital tekniklerle tamamlanmasını istemez ki? Örneğin yüz plan bulunmayan bir sahnede bir bel planın kurguda yeniden yapılan kadraj düzenlemesiyle yüz plana döndürülmesine kim karşı koyabilir ki? Burada önemli olan Lenin'in "etik geleceğin estetiğidir" önermesini akılda tutmaktır.

Dikey kurgu aynı zamanda bağımsız sinemanın güçlenmesine de olanak sağlamaktadır. Çekim sonrası sürecin ayrı birer maliyet oluşturan pek çok kalemi, tek bir kurgu yazılımı ile çözümlenebilir hale gelmiştir.

Kurgu yazılımlarının dikeye doğru gelişimi biçim – içerik ilişkisi bağlamında da incelenmelidir. Bugün bir kurgu yazılımına binlerce yeni eklenti kurulabilmektedir. İnternet hızlarının artışı ile artık kullanıcılar pek eklentiyi internet üzerinden satın alabilmekte ve kurgu yazılımlarının becerilerini arttırmaktadırlar. Bu eklentiler kendi içlerindeki parametrelerden, birbirleriyle olan kombinasyonların verdiği olasılıklarla sonsuz bir kurgu evreninin kapılarını açmaktadırlar. Kurgu sürecinin yatay olasılıkları zaten çok fazlayken, dikey araçlarla gelen olasılıklar kurgucuların çalışma sürecini zorlaştırmaktadır. Bugün ne yapmak istediğini tam olarak bilmeyen bir yönetmenle çalışmak bir kurgucu için geçmişe nazaran daha zordur. Bu durum bir uydunun dünyanın yörüngesindeki yolculuğuna benzer. Kurgucu filmi

yörüngede tutmaya çalışırken dijital kurgunun verdiği kalıp eklentilerden bir biçim arayışına giren yönetmen filmini uzay boşluğuna doğru çeker.

Dikey kurgu araçlarının yarattığı diğer bir sorunsal, bazı yönetmenlerin kurgucuya göre değil kurgu yazılımının gelişmişliğine göre tercih de bulunmasıdır. Yani iyi bir kurgucu mu yoksa iyi bir kurgu makinesi mi günümüzün sıkça sorulan sorularından biridir. Oysa kurgucu bir filmin duygusunun izleyiciye geçmesini sağlayan en önemli yaratıcılardandır. En mükemmel ve güncel dikey kurgu araçları kullanılarak hazırlanmış ama duygudan yoksun yaratılmış bir film başarısız olmaya mahkûmdur.

Sonuç olarak ilk kez Eisenstein'ın sözünü ettiği dikey kurgu, dijital teknoloji ile evrim geçirmiştir. Bu önünde durulamaz bir süreçtir. Artık yatay ve dikey süreç bir arada işleyecektir. Bu noktada kurgucular kendilerini geliştirmek durumundadır. Geliştirilmesi gereken noktaysa dikey araçları kullanmaktan çok bu araçlarla duygu yaratımının etmenlerini kontrol altında tutmaktır. Etmenler kontrol altında oldukça düşünülen dikey kurgu uygulamalarını operatörler, asistanlar gerçekleştirebilir. Bu durum kurgucunun sorumluluk alanını genişlettiği kadar üretim sürecindeki önemi de arttıracaktır. Böyle olduğu sürece de, oyuncu Sean Pean'ın "iyi bir kurgu yeteneği yönetmeni intihardan korur" (Apple, 2004: 02.20) sözü yaşamaya devam edecektir.

## SON NOTLAR

- (1) Sergei Eisenstein'ın *Film Biçimi ve Film Duyumu* kitapları bu konuda detaylı bir okuma yapmak için birincil kaynaklardır.
- (2) Bu konuyla ilgili Teksas Üniversitesinde basılan *Cinema Journal* dergisinin 28. Sayısında, Charlie Keil'in "Transition through Tension: Stylistic Diversity in the Late Griffith Biographs" isimli makalesi okunabilir.
- (3) Kurgu yazılımları Türkçe olmadığından terimler orijinal halleriyle kullanılmıştır. Bu terimler bütün kurgu yazılımlarında bu yazıda kullanıldığı şekilde yer almaktadır.
- (4) Bu gelişmelerle ilgili <http://superiorpixel.wordpress.com/2010/06/09/red-epic-617/> linki ve <http://www.red.com/> ana sayfası incelenebilir.

## KAYNAKLAR

- Ansen, D and Sawhill, R. (1996, Kasım 2) The New Jump Cut, Newsweek, 66.
- Apple, W. (Yapımcı, Yönetmen). (2004). *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*. (Belgesel Film) ABD: Warner Home Video.
- Bazin, A. (2000). *Sinema Nedir?* İbrahim Şener (Translated by). İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Bonitzer, P. (2006). *Kör Alan ve Dekadrajlar*. İzzet Yasar (Translated by). İstanbul: Metis Yayınları.
- Eisenstein, S. (1985). *Film Biçimi*. Nijat Özön (Translated by). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Eisenstein, S. (1984). *Film Duyumu*. Nijat Özön (Translated by). İstanbul: Payel Yayınevi.

Konuralp, S. (2004). *Film Müziği*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

McKernan, B. (2005). *Digital Cinema The Revolution in Cinematography, Postproduction, and Distribution*. ABD: The McGraw-Hill Companies.

Monaco, J. (2006). *Bir Film Nasıl Okunur?* Ertan Yılmaz (Translated by). İstanbul: Oğlak Yayıncılık

Murch, W. (2005). *Göz Kırparken*. İlker Canikligil (Translated by). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Pudovkin, V. (1995). *Sinemanın Temel İlkeleri*. Nijat Özön (Translated by). Ankara: Bilgi Yayınevi.

Reid, M. (2005). Cinema, poetry, pedagogy: Montage as metaphor. *English Teaching: Practice and Critique*, 4, 60-69.

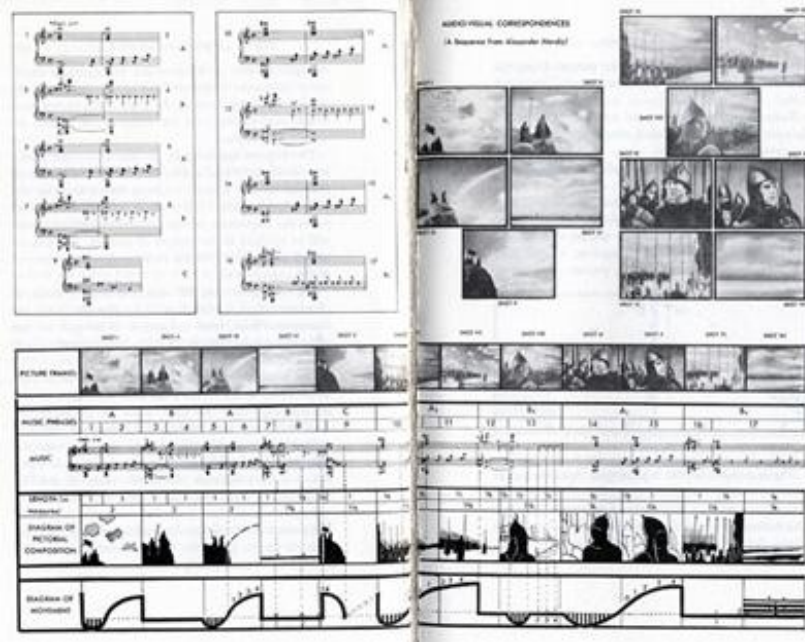
Swartz, C. (2005). *Understanding Digital Cinema: A Professional Handbook*. USA: Focal Press.

Wyatt, R. (1997) Vertical Hegelianizm and Beyond: Digital Cinema Editing, Annual Conference of the International Visual Literacy Association, Cheyenne Wyoming, 1997.

## RESİMLER



Resim 1



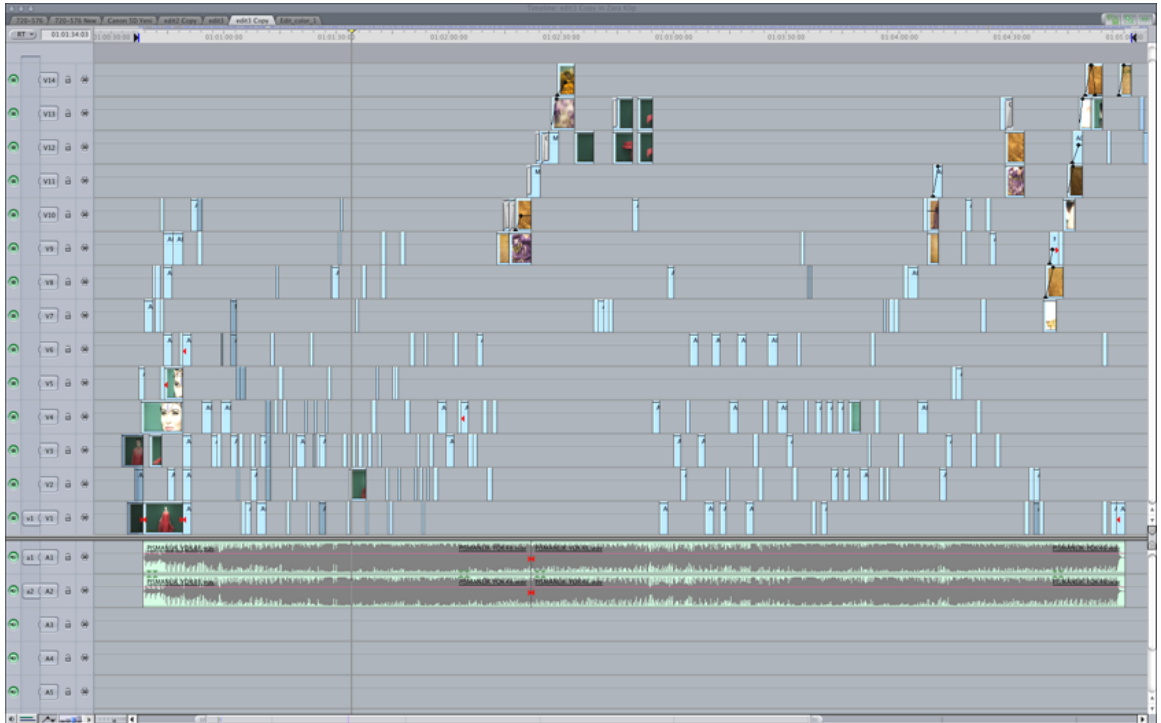
Resim 2



Resim 3



Resim 4

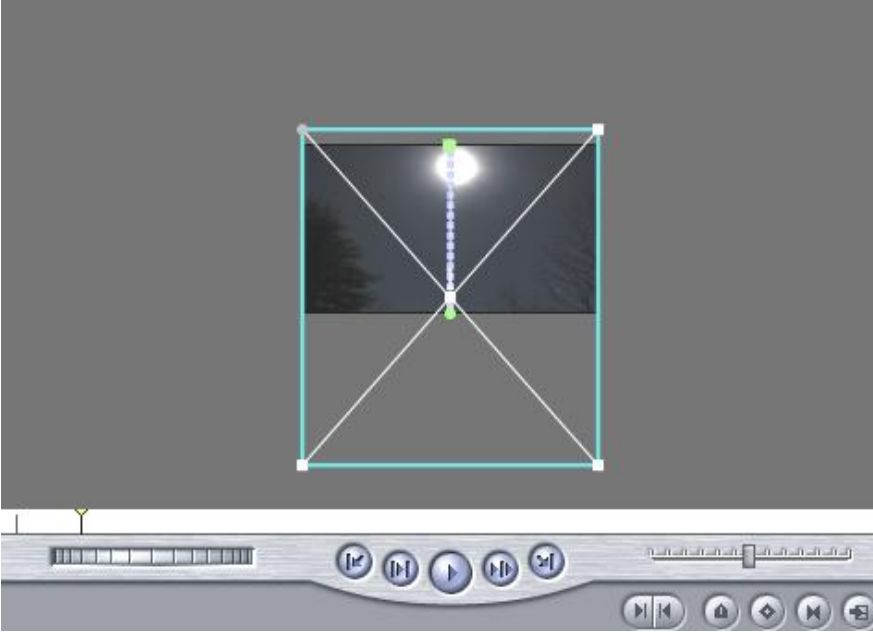


Resim 5





Resim 6



Resim 7



**Resim 8**



**Resim 9**