

Sinema bir sanattır. Film ise, teknik çalışma sonucu elde edilen bir üründür. Yönetmenin bakış açısı, kamera hareketleri bir filmin öyküsünü ve anlatımını belirler. Bundan dolayı, filmin gerçeğe yaklaşımındaki çabaların başında, kamera ve kamera hareketleri gelir.

Kameranın önemi, insanın görüntüyü algılayışı ile bağlantılıdır. Perspektifin algılanışı ve imgeler, insanın bakışını oluşturan temel öğelerdir. Resim, fotoğraf ve filmdeki perspektif algıları, izleyicinin gerçek nesne ile sanat yapıtının gerçeğe benzerliği karşısında duyulan heyecan, estetik beğeni ve coşkudan ziyade, bütünlüğü kavrayışına bir çerçeve oluşturur. Gerçeğe benzerlik konusunda, film ve fotoğraf diğer sanat dallarına oranla daha ileridedir. Tabii ki bir film, ne kadar gerçek yaşama benzese de, o gerçeğin görünüşü değil, sadece mekanik bir yeniden üretimidir. Sinema, fotoğraf, ve resim arasında çok sıkı bir ilişki vardır. Bu karmaşık ilişkinin temelinde, imgeyi sunma tarzı bulunur. Çünkü, imgeler başlangıçta orada bulunmayan şeyleri zihinde canlandırmak amacıyla yapılmıştır. Her imgede bir görme biçimi yatar, bu resimde, fotoğrafta ve filmde de böyledir. İmgenin bu kadar önemli olmasının nedeni, zamanla imgenin canlandığı şeyden, daha kalıcı olduğunun anlaşılmasıdır.

“Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür. İmge ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan - birkaç dakika ya da yüzyıl için - kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzenidir.”¹

İmgeyi yaratan kişi, ressam, fotoğrafçı veya yönetmen olsun kendi bakış açılarını yaptıkları işe yansıtırlar. Sanat eseri ne denli imgelem yüklü olursa, izleyici de sanatçının gördüklerini algılayışına, o denli derinlikli olarak katılır.

Fotoğraf, anı görüntüler ve zamanı hapseder. Film ise, hareketli görüntülerden oluşmuştur ve bambaşka imgeleri canlandırır. Gerçeklik izlenimini yaratan, sinema kamerası, aynı zamanda algılama biçimini de simüle eder. Kameranın çevrinme hareketleri insan başının

*Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema-TV Bölümü.

¹John BERGER, *Görme Biçimleri*, Metis Yayınları, İstanbul, 1990, s. 27.

hareketlerine benzer. bu da bakarak algılayışın simülasyonunu oluşturur. İzleyici, kamera ile özdeşleşir, kendisini onun yerine koyar. Kameranın “zoom” hareketi, tıpkı insanın dikkatini belli bir noktada toplamasını andırır. Bu benzerlikler ile izleyici gördüklerini gerçekmiş gibi izler.

Geleneksel sinema, imgelemsel mekanı kullanarak yaşattığı gerçeklik izlenimini korur. Bu sayede de, izleyici filme yabancılaşmaz, kamera sürekli olarak gerçeklik adına kendini geri çeker ve varlığını hissettirmemeye çalışır. Sinemada kullanılan kesme hareketini ise, kimi yönetmenler yaşam gerçeğini bozmak adına kullanırken, kimileri de gerçeği nesnel bir biçimde göstermek için başvururlar. Yakın çekim (portre), daha çok insanlar için geçerli olan bir çekim ölçeği, bunda insanların dolayısıyla film kahramanının duyguları ve ruhbilimsel durumu ortaya çıkarılır.

Fellini, filmlerinde, kamerasıyla hem gerçeğin içine girer, hem de kahramanın bakış açısını verir ve öznel alıcı (kamera) kahramanla özdeşleşir. Fransız yönetmen Godard'ın alıcısı ise gerçeğin karşısındadır. Alıcı bireye, kahramana hizmet etmez ve genellikle, geleneği yıkarak uzun, kaydırmalı çekimleri kullanır. Kamera ve kamera hareketlerinin önemini en iyi, Godard'ın şu cümlesi açıklar: “HERHANGİ BİR KAMERA KAYDIRMASI BENİM İÇİN ENİNDE SONUNDA AHLAKİ BİR MESELEDİR” der.

Griffith, Eisenstein ve Chaplin gibi sinemanın gramerini kuran ustalar montajı kullanırken, çağdaş yönetmenler kamera kullanıyorlar. Nitekim, Antonioni kamera hareketleri ile gerçeğin yakalanacağını ileri sürer. 1950'lerden sonraki sinemada Aristoteles'in kurallarına uymayan bir film anlatısı olmuştur. Antonioni, Truffaut, Godard gibi yönetmenlerin filmleri buna örnek gösterilebilir. Orson Welles ise, gerçeklik izlenimi yaratmak için alan derinliğinden yararlanmıştı. Bu sayede sahnelerin uzamsal birliği sağlanıp, bölümler kendi fiziksel bütünlükleri içinde verilebilmiştir.

En basit kurgu tekniği olan, fakat, önemli bir işlevi olan “kesme” bir düşünceden öbürüne geçmeyi sağlarken, “kamera hareketi” de bir düşüncenin belli bir süreçte gelişmesini gösterir. Amaç, gerçeklik izlenimi ise, bunu kamera hareketi kesmeden daha iyi vurgular.

Yaşam gerçeği ile filmin sunduğu gerçeklik arasındaki ilişkide simge, imge ve anlatımın önemli bir yeri vardır. Fransız sinema kuramcısı, gösterge bilimcisi Christian Metz'e göre, görüntü, gösteren ile gösterilenin birlikte olduğu bir göstergedir. Bu bağlamda, gösterilen ile gösterenin aynı olduğu görüntüde, gösterilen “gerçek”in yeniden üretimidir. Dolayısıyla, gerçeğin yorumlanışını ışıktandırma, kamera hareketleri, çekimler, renkler ve kurgu gibi sinemanın kullandığı temel öğeler etkilemektedir.

Jean Mitry ise, sinemanın her şeyden önce bir anlatım aracı olduğunu ve sözlü dil ile sinema dili arasında benzerlik aranmayacağını bir örnekle açıklar.

“Sandalye kelimesi söylendiğinde herkes farklı niteliklerde sandalyeleri düşünse de üzerine oturulma amacıyla yapılmış nesne olduğu konusunda bir anlaşma vardır. Sözcük, kavramın yerini tutar, bu tüm sandalyeleri kapsar. Oysa sinema dilinin anlatımı çok farklıdır. Görüntü doğrudan doğruya “gerçek”e dayanır. Görüntü zihinsel çağrışım yapmaz. Çünkü, görüntüde gösteren ile gösterilen aynıdır. Oysa sözlü dilde, gösterileni gösterme görevi sözcüğündür.”²

² Jean MITRY, Sinema Estetiği ve Psikolojisi, Çev. Oğuz Adamı, DEÜGSİ Yayınları, İzmir, 1989, s. 39

Ferdinand de Saussure'ün kullandığı anlamda simgeyi ele alan Mitry ve Metz sinema dilinin simgesel olduğunu ileri sürerler. Mitry, filmsel simgenin doğal olmak zorunda olduğunu vurgularken şu örneği verir:

“ Bir gangster filminde rıhtımda parlayan taşların korku (yananlamın göstereni) uyandırması, sahnenin karanlık ve ıssız oluşuna bağlıdır. Sahnenin karanlık ve ıssız oluşu (düzanlamın gösterileni) ve çekim biçimi (düzanlamın göstereni) yananlamın gösterenini oluşturur.”³

Filmsel anlatımı zenginleştiren imge ve simge, izleyiciyi filmin olay örgüsünü çözmede, edilgen konumdan etkin hale getirirken, görüntünün etkileyciliği, bu öğelerin kullanılışıyla daha da artar, dolayısıyla sinemada imge ve simge vazgeçilmez temel öğelerdir. Film dilinin anlatımındaki öğeler, gerçeğe yaklaşım konusunda ve gerçeğe benzerlik ölçüsünde ele alınırken, bir başka önemli olgu olan filmsel imge karşımıza çıkar. Filmsel imge, somut bir varlık aracılığı ile öz'ü çağrıştırırken, öz de bir yokluk aracılığı ile bir varlığı çağrıştırır. Canlandırılmış imgelerle sunulan her nesne, gerçekte sahip olmadığı bir anlam kazanırken, filmsel imge, gönderdiği kadar fazlasını anlatmaz, sadece nesnenin altını çizer. Dolayısıyla nesnenin kendisinden çok, nesneye ait olan görünüm ve onun imgesi önemli olmaktadır. Zaten izleyiciyi etkileyen de bu gösterilen imgenin fotojenik gücüdür.

Herhangi bir nesne, filmde, ona kazandırılan imgelerle farklı anlamlara bürünür. Küllük örneğinde olduğu gibi, içi izmarit dolu olan küllük kendi anlamının dışında, geçen zaman ya da sıkıntıya işaret eder. Kısaca, imge nesneden farklı olarak, gerçekliğin yokluğu biçiminde çıkar. İmge gerçek değildir, sadece bir görünüm, zihinsel bir aktivitedir. Zihinsel imge, bir bellek olgusunu zorunlu kılar. Yani, özne sandalyeyi düşündüğü anda sandalye imgesini belleğinde canlandırır ve kişi düşündüğünde imge var olur.

Görüntü-gerçek ayrımı felsefe tarihinde daha ilk çağlardan itibaren ele alınan bir konudur. Dış dünyanın öznenen bağımsız bir realitesi olduğunu savunan realistlere karşı gerçekliğin bir **ide** olduğunu, yaşanan dünyanın görünüş dünyası olduğu, asıl dünyanın akılla kavranabilen idealler dünyası olduğunu ileri süren idealistler, **görüntü-gerçek** ayrımını getirirler. Dış dünyanın değişimlerin ve oluşların meydana geldiği, gelip geçici bir dünya olduğundan ötürü salt bilgiye ve gerçeğe ancak idealler dünyasında ulaşılacağını belirtirlerken, öznel gerçek ve nesnel gerçek ayrımı yaparlar. Öznel gerçek; yalnızca bizim düşüncemizde var olan gerçek anlamına gelirken, nesnel gerçek ise; düşüncemizin dışında var olan gerçektir. Realistler, algıların gördükleri nesneyi oldukları gibi yansıttıklarını ileri sürerler. Dış dünyanın varlığından kuşku duymadıkları gibi, algının güvenilirliğinden de kuşku duymazlar. Nesnenin gerçeğini değil, ancak görüntüsünü bilebiliriz diyen idealist yaklaşıma karşı, realist, şu savları ileri sürer: Görünüş-Gerçek ayrımı yapıldığında gerçeği olduğu gibi doğrudan değil, dolaylı olarak algılıyoruz demektir. Oysa, dolaylı olarak görme, nesnenin doğrudan görünümünün de bilmeyi gerektirir. Yani nesnenin gerçeğini deneysel yoldan bilemeyip, düşüncede bilebilme eylemidir. Realist görüş, görüntü-gerçek ayrımının olamayacağını, algının içeriğinin gerçek

³ Seçil BÜKÇER, *Sinema Dili Üzerine Yazılar*, Dost Kitabevi, İstanbul, 1985, s. 55.

bilgiyi verebileceğini savlar. Gerçek; bilinçten bağımsız olarak var olan, somut ve deney konusudur. Ayırıcı niteliği ise nesnel olmasıdır. Estetik gerçeklik ise, sanat yapıtının gerçeğin yansıtılması olduğunu ileri sürer.

Antik Çağ'da sanatla gerçeklik arasındaki ilişkiyi ise, doğaya öykünme biçimler. Platon ve Aristoteles tarafından geliştirilen Mimesis (öykünme) öğretisine göre, sanat yapıtı gerçekliğin bir kopyası niteliği taşımaktadır. Burada önemli olan, Mimesis'in doğalcı bir kopya olmadığı, sanatın araçlarınca biçimlenmiş bir yansıtma olduğudur. Bu anlamda, Mimesis, yalnızca olanı değil, olması gerekeni de içerebilir.

Tekrar sinemaya döndüğümüzde, gerçeğe yaklaşımın yönetmenin gerçeğe bakış açısı ile paralel olduğunu görürüz. Tabii ki film, toplumun değer yargılarını, kültürel yaklaşımlarını, tarihselliği ve dönemin gerçek anlayışını da ortaya koyar.

Sinema sanatı da tıpkı diğer sanat dalları gibi doğaya öykünür. Gerçeğe benzerlik ne kadar güçlüyse, izleyici bundan o denli etkilenir. Gerçeğe benzer, mümkün gerçekler arasındaki kültürel ve nedensiz bir kısıtlamayı temsil etmektedir. Örneğin; karı-kocanın gece yatağa yatma sahnesinde, kadın banyoda soyunurken kapı hafif aralıktır ve izleyici bu aralıkta yarı çıplak kadını izler (bu doğallık taşıyan bir sahne görüntüsü verir). Erkek, aynı anda kravatını çözerken görülür. Kadının, soyunuk halde görünmeyişi gerçeğe benzerlikten kaynaklanır. Çift, yatağa girer ve sahne bitip başka bir sahneye geçilir. Christian Metz, gerçeğe-benzer'i vurgularken, Jean Baudrillard ise simülasyon kavramına dikkat çeker.

"Gizlemek (dissimuler), sahip olunan şey'e sahip değilmiş gibi yapmaktır. Simüle etmek ise, sahip olunmayan şey'e sahipmiş gibi yapmaktır. Birincisi varlığa, diğeryise yokluğa göndermedir."⁴

Yeniden canlandırma, göstergeyle gerçek arasında koyduğu bir eşdeğerlik ilkesini benimserken, simülasyon, bu eşdeğerlik ilkesinin ütöpic bir şey olduğunu belirtir. Bu anlamda sinema, en fantastik ya da mitik olandan gerçekçi ve hipergerçekçi olana doğru giden bir gelişim çizgisi izlemiştir. Sunduğu ürünlerin teknik açıdan giderek mutlak gerçeğe yaklaştığı, yani gerçeği tüm sıradanlığı, hakikati tüm çıplaklığı ile verdiği, hatta tekniğin sağladığı kendine güven duygusuyla gerçeğin kendisi başka bir deyişle, şu anda burada olanın kendisi olma modeline dönüşmüş olduğu görülmektedir.

"Bugüne kadar hiçbir kültür, göstergeler konusunda böylesine naif, paranoyak, püriten ve terörist bir bakış açısına sahip olmamıştı... Gerçek her zaman için teröristtir... Eskiden sinema ve düşsel arasında canlı, diyalektik ve dramatik bir ilişki vardı. Bugün sinema ve gerçek arasındaki ilişki negatif sayılabilecek bir ilişkidir."⁵

Andre Bazin ise, sinemanın gerçeğe bağlı bir sanat olduğunu vurgular. Ona göre, kameranın elde ettiği görüntü, nesnenin kendisidir ve kendi anlamını içinde taşır. Görüntü, çok katmanlı olan gerçeğin içinden seçme yapılarak oluşturulur. Bazin, montajdan ziyade alan derinliğini tercih eder. Çünkü, alan derinliği izleyiciye yorum yapma özgürlüğü tanırken, aynı zamanda izleyiciyi, nesnelere yakın ilişkiye sokar. Uzun çekim ve alan derinliği filmi gerçeğe yaklaştırır. Bu yöntemle, nesnelere anlamı vurgulanırken, doğal bütünlük de

⁴ Jean BAUDRILLARD *Simülakr'lar ve Simülasyon*, Çev. Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Yayınevi, İzmir, 1998, s. 13

⁵ a.g.e. s. 66

korunur.

Rudolph Arnheim ise, karşı-gerçekçi bir bakış açısıyla kuramını sergiler. Arnheim, insan gözü ile alıcı (kamera) merceğinin algılama biçimlerinin farklı olduğunu belirtir. Dolayısıyla, filmdeki nesnelere algılayışımızla, gerçek dünyadaki nesnelere algılayışımızın farklı olduğu ortaya çıkar. Yani Arnheim, daha önce de belirttiğimiz, sinema'nın, doğanın mekanik yeniden üretimi olduğu görüşüne karşıdır.

Sonuç olarak, sanat ve gerçeklik arasında zorunlu ve kendiliğinden bir ilişki vardır. Sinema'da gerçeklik sunulmaktadır ve gerçeklik anlamlandırmayı sağlar. Ancak hiç kuşkusuz ki, bilinç olmadan gerçeklik de kavranamaz. Zaman ve nesnel gerçeklik, onları algılayan bir bilinç var olduğu sürece, bir anlama sahip olur. Sinema, diğer sanat dallarından farklı olarak, şu anda burada olanı, yani var oluşun kendisi olan süre içindeki gelişimini, sürekli şekilde izleyip yakalar ve böylece **gerçek**'in içkinliğini anlatabilir. Oyuncular, mekan, zaman, dekor, kostüm, renk, ışık, ses gibi öğelerin tümü filmi gerçek yaşama benzer kılar. Ancak gerçeğin filmdeki sunumu yine de gerçeğin kendisi değildir. Film, şerit üzerindeki iletidir. Ne sadece mekanik yeniden üretim, ne de gerçeğin bozulmuş hali, bir kültürelliğin, tarihsel geçmişin izlerini taşıyan, çağın ve yönetmenin bakışını yansıtan film, kendine özgü bir **gerçek**'liktir.

“Sinema, gerçekliğin diyalektik oluş formlarını ya da çatışma formlarını araştırabileceğimiz, somutlaştırabileceğimiz, mükemmel bir sanat alanıdır.”⁶

KAYNAKÇA

BAUDRİLLARD, Jean,

BERGER, John,

BÜKER, Seçil,

HÜNLER, Hakkı,

MİTRY, Jean,

Simülakr'lar ve Simülasyon, Çev. Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 1998.

Görme Biçimleri, Metis Yayınları, İstanbul, 1990.

Sinema Dili Üzerine Yazılar, Dost Kitabevi, İstanbul, 1985.

S.M. Eisenstein'in Sinema Estetiği, İzmir.

Sinema Estetiği ve Psikolojisi, Çev. Oğuz Adanır, D.E.Ü.G.S.F. Yayınları, İzmir. 1989.