# DZIGA VERTOV'UN ARALIK KURAMI:
# QUAY KARDEŞLER SİNEMASINDA "ARALIKLAR"

**Doktora Tezi**

**Tunçemre Doğramacı**

**Eskişehir 2023**

# DZIGA VERTOV'UN ARALIK KURAMI:
# QUAY KARDEŞLER SİNEMASINDA "ARALIKLAR"

**Tunçemre DOĞRAMACI**

**DOKTORA TEZİ**

**Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı**

**Danışman: Doç. Dr. S. Serhat Serter**

**Eskişehir**

**Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü**

**Ocak, 2023**

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Tunçemre Doğramacı'nın "Dziga Vertov'un Aralık Kuramı: Quay Kardeşler Sinemasında 'Aralıklar'" başlıklı tezi 27/01/2023 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Sinema ve Televizyon Anabilim dalında doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

| | | **Unvanı Adı Soyadı** | **İmza** |
|---|---|---|---|
| Üye (Tez Danışmanı) | : | Doç. Dr. S. Serhat SERTER | …… |
| Üye | : | Prof. Dr. N. Aysun YÜKSEL | …… |
| Üye | : | Prof. Fethi KABA | …… |
| Üye | : | Doç. Bilge KINAM | …… |
| Üye | : | Doç. Dr. Nazik ÇELİK YILMAZ | …… |

.....

**Enstitü Müdürü**

Prof. Dr. Saime İNCE

# ÖZET


DZIGA VERTOV'UN ARALIK KURAMI:
QUAY KARDEŞLER SİNEMASINDA ARALIKLAR

Tunçemre DOĞRAMACI

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı
Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ocak 2023
Danışman: Doç. Dr. S. Serhat Serter

Neredeyse tüm sanat dalları tarafından kullanılan kurgu, birimlerin tek başlarına temsil ettiklerini dönüşüme uğratır. Bağımsız birimler bir araya gelip yeni bir bütün oluşturmaya başladıklarında kurgunun yaratıcı olanakları görülmeye başlar. Sinemada kurgunun yaratıcı olanakları ise özellikle 1917 Ekim Devrimi sonrasında Sovyet montaj kuramcıları tarafından geliştirilmiştir. Montaj kuramcılarından Dziga Vertov, birbirleriyle bağlantısız gibi görünebilen çekimler arasında bir aralık ilişkisinin ortaya çıkabileceğini, aralıkların uzaklıklardan daha çok birbirlerine yakınlaşma nedenleri olduğunu açıklamıştır. Vertov, Aralık Kuramı olarak adlandırdığı düşüncelerini *Kameralı Adam* filminde uygulamalı olarak da göstermiştir. Vertov filmini kare kare sayacak kadar titizlik ve sabırla kurgulamıştır. Kare kare oluşturulan ve Vertov'un aralık düşüncelerinin en uygun olarak aktarılabileceği yöntem ise animasyondur. Bu araştırmanın amacı Stop-motion animasyon tekniğinde bireysel filmler üreten Quay Kardeşler'in aralık yaklaşımını ele almak, özellikle Quay Kardeşler'in nasıl özgün aralıklar inşa ettiklerini ortaya koyabilmektir.



**Anahtar Sözcükler:** Dziga Vertov, Aralık Kuramı, Quay Kardeşler, Stop-motion, Animasyon

## ABSTRACT

DZIGA VERTOV'S INTERVAL THEORY:
INTERVALS IN QUAY BROTHERS CINEMA

Tunçemre DOĞRAMACI

Department of Cinema and Television
Anadolu University, Institute of Social Sciences, January 2023
Supervisor: Assoc. Prof. Dr. S. Serhat Serter

Editing used by almost all branches of art, transforms the units that represents alone. When independent units come together to from a new whole the creative possibilities of editing begin to appear. The creative possibilities of editing in cinema were developed by Soviet montage theorists, especially after the 1917 October Revolution. Dziga Vertov, one of the montage theorists, explained that an interval relationship may emerge between shots that may seem unconnected to each other and that intervals are the reasons for convergence rather than distances. Vertov's film titled *Man With a Movie Camera*, showed his Interval Theory thoughts was also used in practice. Vertov has edited her film with meticulousness and patience to count frame by frame. Animation is the method that is created frame by frame and Vertov's interval ideas can be conveyed most appropriately. The aim of this research is to deal with the interval approach of Quay Brothers, whom produces individual films in the stop-motion animation technique and to reveal how Quay Brothers construct original intervals.



**Keywords:** Dziga Vertov, Interval Theory, Quay Brothers, Stop-motion, Animation

## TEŞEKKÜR SAYFASI

Öğrencilik hayatımın en uzun, en zor ve aynı zamanda en gurur verici bu araştırma sürecinde desteklerini esirgemeyen sevgili eşim, oğlum ve kızıma; en umutsuz olduğum anda yardım elini uzatan, çalışma konumun belirlenmesinden tamamlanmasına kadar tüm aşamalarda yanımda olan, kendisi ile çalışmaktan büyük bir onur duyduğum tez danışmanım Doç. Dr. S. Serhat Serter hocama; ülkemizde gerçekleştirilecek animasyon çalışmalarının ne kadar önemli olduğunu savunan, sürecin en başından itibaren büyük bir sabırla beni cesaretlendiren Prof. Fethi Kaba hocama; araştırmanın tüm okurlar tarafından anlaşılabilir olması için gayret gösteren, nasıl daha iyi olabileceğini öğreten, heyecanımı gören ve bu heyecanın araştırmanın bitmiş haline geçmesine büyük destek veren Prof. Dr. N. Aysun Yüksel hocama; her daim beni motive eden, desteğini esirgemeyen, araştırmamı titizlikle değerlendiren ve önemli katkılar sunan Doç. Bilge Kınam hocama; savunma jürisinde verdiği değerli katkıları için de Doç. Dr. Nazik Çelik Yılmaz hocama çok teşekkür ederim.

27/01/2023

## ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "bilimsel intihal tespit programı"yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

……..……

Tunçemre Doğramacı

27/01/2023

**STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES**

I hereby truthfully declare that this thesis is an original work prepared by me; that I have behaved in accordance with the scientific ethical principles and rules throughout the stages of preparation, data collection, analysis and presentation of my work; that I have cited the sources of all the data and information that could be obtained within the scope of this study, and included these sources in the references section; and that this study has been scanned for plagiarism with "scientific plagiarism detection program" used by Anadolu University, and that "it does not have any plagiarism" whatsoever. I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

……..……..

Tunçemre Doğramacı

# İÇİNDEKİLER

**JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI** ..... iii

**ÖZET** ..... iv

**ABSTRACT** ..... v

**TEŞEKKÜR SAYFASI** ..... vi

**ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ** ..... vii

**GÖRSELLER DİZİNİ** ..... xii

**1. GİRİŞ** ..... 1

**1.1. Problem** ..... 1

**1.2. Amaç** ..... 12

**1.3. Önem** ..... 13

**1.4. Varsayımlar** ..... 14

**1.5. Kapsam ve Sınırlılıklar** ..... 14

**2. YÖNTEM** ..... 15

**2.1. Araştırma Modeli** ..... 15

**2.2. Evren ve Örneklem** ..... 17

**3. ALANYAZIN** ..... 20

**3.1. Aralık Kavramı** ..... 20

**3.1.1. Müzikte Aralık** ..... 22

**3.1.2. Sinemada Aralık** ..... 23

**3.1.2.1. Filmin fiziksel parçaları** ..... 23

**3.1.2.2. Deneysel filmlerde aralık** ..... 25

**3.2. Dziga Vertov ve Aralık Kuramı** ..... 27

**3.2.1. Ekim Devrimi ve Sinema** ..... 28

**3.2.2. Vertov'un Kuramsal Çalışmaları** ..... 29

**3.2.3. Aralık Kuramı** ..... 32

**3.2.3. Vertov'un Aralık Kuramının Filmlerine Yansıması ..... 33**

**3.3. Animasyon Sinemasında Aralık ..... 43**

**3.3.1. Fotoğraf Serilerinde Aralık ..... 52**

**3.3.2. Animasyona Özgü Aralıklar ..... 54**

**3.3.2.1. Perdede ilk hareket izlenimi ..... 55**

**3.3.2.2. Animasyonla beliren metamorfozlar ..... 58**

**3.3.3. Animasyon Kareleri Arasında Görünmez Boşluk ..... 62**

**3.3.4. Stop-Motion Aralıklar ..... 76**

**3.3.4.3. Kilden oluşmak ..... 81**

**3.3.4.4. Minyatür evrende üç boyutlu kuklalar ..... 84**

**3.3.4.5. Kukla kalarak yaşam ..... 86**

**3.3.4.6. Animasyona dokunabilme ..... 89**

**3.4. Quay Kardeşler ..... 95**

**3.4.1. Stephen ve Timothy Quay ..... 96**

**3.4.2. Nocturna Artificialia ve İlk Stop-Motion Aralıklar ..... 98**

**4. BULGULAR ve YORUM ..... 101**

**4.1. The Cabinet of Jan Švankmajer ..... 101**

**4.1.1. The Cabinet of Jan Švankmajer filminde çekimler arası grafik ilişkiler ..... 102**

**4.1.2. The Cabinet of Jan Švankmajer filminde çekimler arası ritim ilişkileri ..... 109**

**4.1.3. The Cabinet of Jan Švankmajer filminde çekimler arası mekânsal ilişkiler ..... 115**

**4.1.4. The Cabinet of Jan Švankmajer filminde çekimler arası zamansal ilişkiler ..... 121**

**4.2. Rehearsals for Extinct Anatomies ..... 126**

**4.2.1. Rehearsals for Extinct Anatomies filminde çekimler arası grafik ilişkiler ..... 127**

**4.2.2. Rehearsals for Extinct Anatomies filminde çekimler arası ritim ilişkileri.....131**

**4.2.3. Rehearsals for Extinct Anatomies filminde çekimler arası mekânsal ilişkiler.....135**

**4.2.4. Rehearsals for Extinct Anatomies filminde çekimler arası zamansal ilişkiler.....139**

**4.3. The Calligrapher .....142**

**4.3.1. The Calligrapher filminde çekimler arası grafik ilişkiler.....143**

**4.3.2. The Calligrapher filminde çekimler arası ritim ilişkileri.....149**

**4.3.3. The Calligrapher filminde çekimler arası mekânsal ilişkiler.....153**

**4.3.4. The Calligrapher filminde çekimler arası zamansal ilişkiler.....157**

**5. SONUÇ .....161**

**KAYNAKÇA .....165**

**ÖZGEÇMİŞ**

## GÖRSELLER DİZİNİ

**Görsel 3.1.** Kameralı Adam, Dziga Vertov, 1929 ..... 36

**Görsel 3.2.** Kameralı Adam, Uyku Temasından Kareler, Dziga Vertov, 1929..... 37

**Görsel 3.3.** Kameralı Adam, Harekete Başlama Teması, Dziga Vertov, 1929 ..... 40

**Görsel 3.4.** Kameralı Adam, Cadde ve Göz, Dziga Vertov, 1929..... 41

**Görsel 3.5.** Thaumatrope, John Aytron Paris ..... 44

**Görsel 3.6.** Phenakistoscope, Antonie Ferdinand Plateau..... 46

**Görsel 3.7.** Nicéphore Niépce,View from the window at Le Gras, 1827 ..... 49

**Görsel 3.8.** William Henry Fox Talbot, Trafalgar Aquare, London, 1844 ..... 49

**Görsel 3.9.** Théodore Géricault, "Epsom At Yarışları", 92 cm x 122,5 cm, Tuval üzerine yağlıboya, 1821..... 50

**Görsel 3.10.** "Bouquet" Galloping Saddled, (Muybridge, 1887) ..... 53

**Görsel 3.11.** Optik Tiyatro ve Pauvre Pierrot Filmi, Charles-Émile Reynaud..... 55

**Görsel 3.12.** Pauvre Pierrot Filminin Pelikülü,1892, Charles-Émile Reynaud ..... 55

**Görsel 3.13.** "Les Prétendants du carnaval," La Nouvelle Lune, January 28, 1883. Émile Cohl, Crafton, 1990, s. 17..... 58

**Görsel 3.14.** Fantasmagorie (1908), Émile Cohl ..... 60

**Görsel 3.15.** Metamorphosis 1, (1937), Ağaç gravür, M. C. Escher ..... 61

**Görsel 3.16.** The Red Horseman, (1913), Yağlı boya, C. Carrà ..... 65

**Görsel 3.17.** "Pas de deux" filminden bir kare, (1965), N. McLaren. ..... 72

**Görsel 3.18.** Neighbours, (1952), N. McLaren..... 74

**Görsel 3.19.** Neighbours, (1952), N. McLaren..... 75

**Görsel 3.20.** The Metamorphosis of Mr. Samsa filminden bir kare (1977), C. Leaf. ... 77

**Görsel 3.21.** Die Abenteıer des Prinzen Achmed filminden bir kare (1926), L. Reiniger. ..... 79

**Görsel 3.22.** Adam, (1991), P. Lord. .....82

**Görsel 3.23.** Sevdalı Bulut, (1959), A. Karanoviç ve R. Kaçanov.....85

**Görsel 3.24.** Ruka, (1965), Jiří Trnka. .....88

**Görsel 3.25.** Bohemya'da Stalinizmin Ölümü (1991), Jan Švankmajer.....93

**Görsel 3.26.** Kitap kapak tasarımlarından örnekler (1978-1996; Amsterdam ve Londra), Quay Kardeşler. .....97

**Görsel 3.27.** Nocturna Artificialia (1979), Quay Kardeşler.....99

**Görsel 4.1.** The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 1, Quay Kardeşler.....104

**Görsel 4.2.** The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 2, Quay Kardeşler.....106

**Görsel 4.3.** The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 3, Quay Kardeşler.....111

**Görsel 4.3.** The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 3, Quay Kardeşler.....114

**Görsel 4.4.** The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 4, Quay Kardeşler.....117

**Görsel 4.5.** The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 4-5-6, Quay Kardeşler. ..118

**Görsel 4.6.** The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 9, Quay Kardeşler.....122

**Görsel 4.7.** The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 9, Quay Kardeşler.....124

**Görsel 4.8.** Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler. .....128

**Görsel 4.9.** Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler. .....131

**Görsel 4.10.** Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler. .....133

**Görsel 4.11.** Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler. .....134

**Görsel 4.12.** Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler. .....136

**Görsel 4.13.** Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler. .....138

**Görsel 4.14.** Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler. .....140

**Görsel 4.15.** Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler. .....141

**Görsel 4.1.** The Calligrapher (1991), Quay Kardeşler.....146

**Görsel 4.2.** The Calligrapher (1991), Quay Kardeşler.....147

**Görsel 4.3.** The Calligrapher (1991), Quay Kardeşler.....151

**Görsel 4.4.** The Calligrapher (1991), Quay Kardeşler.....155

**Görsel 4.5.** The Calligrapher (1991), Quay Kardeşler.....160

# 1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemine, amaçlarına, varsayımlarına, sınırlılıklarına ve önemine yer verilmiştir.

## 1.1. Problem

Her yeni sanat formu, kendi anlatım dilini geliştirirken mevcut sanatlardan etkilenir. Sonrasında ise kendine özgü, yeni bir dil ortaya çıkarır. Sinema da ilk yıllardan itibaren tiyatro, edebiyat, resim, fotoğraf gibi pek çok sanatın ifade olanaklarından yararlanmıştır. Bu olanakların en önemlilerinden biri de kurgudur. Kurgu, neredeyse tüm sanat formları tarafından kullanılır ve her birinde birimlerin bütünle ilişkisi farklı biçimlerde tasarlanabilir. Resim ve sinema sanatını kurgu açısından karşılaştıran John Berger, resimdeki tüm öğelerin aynı anda bir arada görülebilecek biçimde düzenlendiğini, ancak filmde ise imgelerin art arda sıralandığını, bir imgenin öbürünü izlediğini ve tersine çevrilemeyecek bir ifade biçimi kurduğunu belirtir. Berger buna gerekçe olarak da filmin zaman içerisine yayıldığını, ancak resmin yayılmadığını gösterir (2007, s. 26). Zamanın da tasarlanabiliyor olması, film kurgusu için resimde bulunmayan yeni olanaklar ortaya çıkarır.

Sergei Eisenstein, ikisi de zamana yayılan sanat dallarından sinema ve tiyatroyu kurgu birimleri açısından karşılaştırır. İki sanat dalında kurgunun en küçük birimlerini araştırır. Eisenstein, tiyatro oyununun öncelikle perdelere, perdelerin sahnelere, sahnelerin de mizansene kadar bölünebileceğini belirtir ve tiyatro oyununun, tüm bu alt birimlerin bir araya gelmesiyle oluştuğunu açıklar. Sinemada ise alt birimlere bölünmenin tiyatrodan daha da ileri gittiğini belirtir. Tiyatro oyununda kurgunun en küçük birimini mizansen olarak ifade eder. Sinemada ise kurgu düğümlerine ayrıldığını, kurgu düğümlerinin de tek tek çerçevelere (film karelerine) bölündüğünü açıklar (1999, s. 32-33). Kurgunun en küçük birimi tek bir film karesidir. Bu sayede film kurgusundaki yaratıcılık imkânları oldukça genişlemektedir.

Birimlerin bütünle ilişkisini kurmada farklı yaklaşımlar bulunur. Bu yaklaşımlarda en temel seviyede birimlerin nasıl düzenlenebileceği, bütünle nasıl bir ilişki kurulabileceği kolay bir örnek üzerinden açıklamak mümkündür:

Masanın üzerinde boş bir aile albümü ve bir kutu dolusu fotoğraf bulunmaktadır. Kutudaki fotoğrafların albüme dizilmesi gerekli, ancak işe nasıl ve nereden başlanacağı bilinmemektedir. Başlangıçta seçilen bir fotoğrafın hangi sayfaya, sayfanın neresine

geleceğini yanıtlamak zor olabilir. Belki fotoğraflar arasında bir gruplandırma yapılabilir. Fotoğrafların kronolojik olarak sıralanması ve albüm sayfalarına yerleştirilmesi bir çözüm olabilir. Böyle bir albüme bakıldığında, örneğin bir çocuğun doğumundan itibaren gelişimi görülebilir. Farklı birçok gruplandırma yapmak mümkündür. Fotoğrafları albüme yerleştirirken okul, tatil, doğum günü, tören gibi birçok kriter gözetilebilir. Diğer bir çözüm ise vesikalık, yatay, dikey gibi ebat ve yönler dikkate alınmasıdır. Farklı kişilere ait fotoğraflar için ayrı sayfalar belirlenebilir. Fotoğraflar, renkli ya da siyah-beyaz olmalarına göre dizilebilir. Tüm kriterlerden bağımsız, kişinin sadece bakmaktan en mutlu olduğu fotoğraflar art arda sıralanabilir. Albümü dizen her insan kendi farklı çözümlerini geliştirebilir. Örnekleri arttırmak mümkündür. Her bir örnekte aynı fotoğraflar olmasına rağmen albüme bakan kişilerin izlenimleri birbirinden farklı olabilir. Albümün son sayfalarında artık hayatta olmayan kişilerin ve bebeklerin fotoğraflarının yan yana, arka arkaya dizilmesi ise izleyicide bir çırpıda açıklanamayacak duyguları ortaya çıkarabilir.

Son sayfadaki fotoğraflara bakıp albümü kapadığında ya da izlediği film bitip salondan çıktığında insan ne hisseder? Daha da önemlisi neden böyle hisseder? Sinema tarihindeki farklı kurgu yaklaşımları ve montaj kuramları, bu soruları yanıtlayabilmek için aydınlatıcı olduğu düşünülmektedir.

Sinemanın ilk döneminde öncelikli amaç, gündelik hayattan alınan hareketli görüntüleri perde üzerinde yeniden üretilebilmesi olmuştur. Özellikle 1904 yılından önceki dönemde filmler sadece tek bir çekimle birlikte kayda alınmış, bu nedenle kurguya ihtiyaç duyulmamıştır. 1920'lerde sinema kuramcıları kurgunun gücünü fark eder. Kurgu bu tarihlerden sonra da üzerinde en çok tartışılan film tekniği olmuştur (Bordwell ve Thompson, 2012, s. 223). Sinema zaman içerisinde kendi anlatım dilini geliştirmiş ve sinema kuramcıları ile birlikte bir sanat formu olarak görülmeye başlamıştır.

Sinemanın kurgu ve kadrajla birlikte gelişebileceği, ancak bu yolla gerçekliği sanatsal olarak yeniden üretebilmesinin mümkün olduğu 1920'li yıllarda geçerlilik ve yaygınlık kazanmıştır. Sinema bu yıllara kadar Avrupa ve Amerika'da sanat olarak kabul edilmemiş, basit bir halk eğlencesi olarak görülmüştür. Sovyetler'de ise 1917 Ekim Devrimi'nden sonra Kuleshov, Pudovkin, Eisenstein ve Vertov sinemada kurguyu kuramlaştırma çabası içine girmişlerdir (Andrew, 2010, s. 56). Anılan Sovyet film kuramcıları, kurgu yaklaşımlarını geliştirirken farklı motivasyonlara sahiptir.

Sovyetler'de kurguya önem verilmesinin nedenlerinden biri de ham film bulma sorunun ortaya çıkmasıdır. Sinemanın gelişebilmesi için üretim yapılması, film çekilmesi gerekmektedir. Ham film bulmakta yaşanan güçlük, Sovyet film yapımcılarını farklı bir çözüm bulmaya yöneltmiştir. Yapımcılar, yeni film çekmek yerine önceden çekilmiş filmleri tekrardan işleme almaya başlamıştır. Yapılacak ilk iş, eski filmlerin kesilmesi ve çekimlerine ayrılmasıdır. Sonrasında ise başka bir anlayışla birlikte çekimlerin yeniden birleştirilmesidir. Bu, tamamlanmış bir filmin yeniden kurgulanması anlamına gelir. Ülkede de bu amaç doğrultusunda kurgulama bölümleri oluşturulmuştur (Kılıç, 2008, s. 234). Yeni film çekilememesi, sinemanın gelişimi açısından olumsuz bir durumdur. Ancak bu zorunluluk film yapımcılarını çözümler aramaya yöneltmiştir. Mevcut filmlerin çekimleri farklı şekillerde birleştirilmiş, kurgunun olanakları keşfedilmeye çalışılmıştır. Böylelikle film yapımcıları, yeni film çekmeden, sadece kurguda gerçekleştirilen denemeler sayesinde yeni filmler ortaya çıkarabilmiştir.

Sovyet yönetmen ve montaj kuramcısı Lev Kuleshov da hiç çekim yapmadan gerçekleştirdiği film denemeleri ile ünlüdür. Kuleshov, yaptığı denemelerle birlikte kurgunun temel işlemlerini ve kurgu kuramını dayandırdığı ilkeleri ortaya koymuştur. Başlıca deneylerinden birini öğrencisi Pudovkin ile birlikte gerçekleştirmiştir. Kuleshov ve Pudovkin bir filmden aktör İvan Mosjukin'in baş çekimini kesip alarak işe başlarlar. Bu baş çekiminde aktör, nötr bir ifadeye sahiptir ve aktörün bakışları belirgin herhangi bir duygu içermemektedir. Kuleshov ve Pudovkin bu baş çekimini alıp farklı üç çekimle birleştirirler. İlk çekimde masada bir çorba tabağı yer alır. İkincisinde ölü bir kadın tabutta yatmaktadır. Son çekimde ise oyuncaklarıyla oynayan sevimli bir çocuk vardır (Özön, 2000, s. 441). Kuleshov ve Pudovkin, bu üç çekim ve aktörün yüz çekimini alarak üç film için ayrı ayrı kurgulamışlardır. Tüm filmlerde aktörün yüz ifadesi aynıdır. Buna karşın izleyiciler, her filmdeki aktörün yüz ifadesini farklı algılamıştır. Aktörün yüz ifadesi; çorba çekimiyle beraber aç, tabut çekimiyle beraber hüzünlü, çocuk çekimiyle beraber mutlu olarak yorumlanmıştır.

Kuleshov'a göre çekimler bir filmi oluşturan parçalardır. Sinema sanatı, bu parçaların yaratıcı bir şekilde birleştirilmesiyle ortaya çıkar. Sinemanın sanat olabilmesi kurgu sayesinde mümkündür. Kuleshov'un öğrencisi Vsevolod Pudovkin, hocasının kurgu anlayışını açıklayan bir sinema kuramı geliştirmiştir. Pudovkin geliştirdiği sinema kuramını, ilk olarak 1926 yılında Sinemanın Temel İlkeleri adlı eserinde yayımlamıştır. Pudovkin bu eserde oyunculuk, senaryo, yönetim ve kurgu konularına

yer vermiştir. Sinemanın kendine özgü kurallarını ilk kez kuramsal bir açıdan ele almıştır (Kılıç, 2008, s. 236).

Pudovkin, kurgunun anlamını ve gücünü okuyucularına doğru bir biçimde aktarabilmek için başka bir sanat biçimi olan edebiyatla bir benzetme kurar. Ona göre; edebiyatta tek tek sözcükler, ozan ya da yazar için ham maddeyi oluşturmaktadır. Bu sözcüklerin çok geniş ve çok çeşitli anlamları bulunur. Anlamların belirlenmesi, ancak sözcüğün cümle içerisindeki yerinin doğru seçilmesiyle gerçekleşebilir. Bir sözcüğün etkisi ve anlamı, kurulu olan bir cümlenin tamamlayıcı bir parçası olduğu oranda değişir. Bu durum, sanatçı sözcüğün yerini kesin konumuna kavuşturuncaya kadar devam eder. Pudovkin, yazarın ve yönetmenin ham maddeleri arasında bir bağlantı kurar. Bir yazar için sözcükler hangi işe yarıyorsa yönetmen için de filmin her bir çekimi aynı işlevi görmektedir. Yönetmen duraksayarak, seçerek, atarak ve yeniden ele alarak ayrı ayrı çekimlerin önünde durur. Ancak bu aşamada bilinçli sanatsal bir düzenlemeyle yavaş yavaş 'kurgu cümleleri'ni, olayları ve ayrımları bir araya getirebilir. Bundan sonra adım adım tamamlanmış olan yaratım gerçekleşir ve bir film ortaya çıkar (Pudovkin, 1966, s. 16). Pudovkin'e göre, filmler çekimlerin birbirine yaratıcı bir şekilde bağlanmasıyla oluşturulur. Tıpkı edebiyatta sözcüklerin cümle içindeki yerinin doğru belirlenmesi gibi çekimler de filmin içinde ideal konumda oldukları zaman doğru anlamı ortaya çıkarabilirler.

Sergei Eisenstein ise kendi kurgu kuramını, Pudovkin'in kuramına diyalektik karşıtlık olarak geliştirmiştir. Eisenstein, Pudovkin gibi çekimleri birbirine bağlamaktan daha çok onları çarpıştırmayı esas almıştır. Eisenstein'e göre kurgunun amacı, eski hayatın gerçekliğini göstermek ve anlatıyı desteklemekten daha çok yeni bir gerçekliği, idealları yansıtmaktır (Monaco, 2001, s. 380). Kuleshov ve Pudovkin gibi Eisenstein da montajın, filmsel yaratıcılığın temelinde yatan şey olduğunu savunmuştur. Ancak montaj kavramını farklı düşünsel çerçevede ele almıştır. Kuleshov ve Pudovkin çekimleri, bir bütünü oluşturacak "tuğla" ya da "yapı bloğu" olarak görüyorlardı. Eisenstein ise bu görüşe katılmamış, kurgu tekniklerinin anlatımsal işlevlerinden daha çok entelektüel işlevleri üzerinde durmuştur. Eisenstein, görüntüden duyguya sonrasında ise duygudan teze geçilmesini savunmuştur (Abisel, 2003, s. 248). Kuleshov ve Pudovkin'e göre iki ayrı çekim, örneğin 'A' ve 'B' çekimleri birbirleri ile bağlandığında çıkan sonuç 'AB' olur. Eisenstein ise 'A' ve 'B' çekimlerinin birbirleri ile bağlanmasını değil birbirleri ile çarpıştırılmasını esas almıştır. Ona göre bu olasılıkta

ortaya çıkan sonuç ne ‘A’ ne ‘B’dir. Çarpışmanın sonucunda daha önce bulunmayan, ‘C’ olarak adlandırabilecek yeni bir sonuç ortaya çıkar.

Eisenstein’dan sonra üzerinde önemle durulması gereken diğer bir Sovyet montaj kuramcısı Dziga Vertov’dur. Vertov’un kurguya dair geliştirdiği ‘Aralık Kuramı’, bu araştırmanın kuramsal alt yapısını oluşturmaktadır. Aralık kuramına geçmeden önce Vertov’un sinema anlayışının nasıl şekillendiği incelenebilir. Vertov’a göre edebi metinler ve ayrıntılı çekim senaryoları, sinemanın doğasına ve ondan beklenen işleve taban tabana aykırıdır. Bu nedenle film yapımı sırasında bunlar mutlaka bir kenara bırakılmalıdır. Kameranın stüdyonun dışına çıkması, yaşamın içine girmesi gerekir (Abisel, 2003, s. 221). Vertov ve ekibi, kendilerini kinok’lar olarak adlandırırlar. Kinok, “Sinema-gözlü insanlar” anlamına gelir. Temelde karşı çıktıkları anlatı sinemasıdır. Vertov, bu filmlerin halkın afyonu olduğunu ve onlardan uzak durulması gerektiğini belirtmiştir. Vertov’a göre anılan filmler, ölümcül derecede tehlikeli aynı zamanda da bulaşıcıdır (Vertov, 2007, s. 5).

Vertov, 1923 yılında yazdığı bir makalede, sinemaya bakışını şu şekilde açıklar;

> “Bir gözüm ben. Mekanik bir göz. Ben, makine, size ancak benim görebileceğim bir dünyayı açıyorum. Kendimi bugün de, bundan sonra da insana özgü o hareketsizlikten kurtarıyorum. Hiç durmadan hareket ediyorum. Nesnelere yaklaşıp onlardan uzaklaşıyorum. Koşan bir at ağzı boyunca koşuyorum. Düşen, yükselen nesnelerle birlikte düşüp kalkıyorum ben de. Karmakarışık hareketler, en karmaşık bireşimler içinde hareketleri sırayla kaydederek dönen benim: Makina.
>
> Zaman ve yer sınırlamalarından kurtulmuşum; evrenin her bir noktasını, bütün noktalarını, nerede olmalarını istiyorsam ona göre düzenliyorum. Benim yolum, dünyanın yepyeni bir biçimde algılanmasına giden yoldur. Böylece size bilinmeyen bir dünyayı açıyorum” (Berger, 2007, s. 17).

Konstrüktivist ve fütürist ideallerden beslenen Vertov, sinemayı özerk bir sanat olarak görmüştür. Filmin çok sayıda birimden (çekimden) ve görüntü kompozisyonlarından oluştuğunu belirtmiştir. Vertov sinemayı, çekimlerin sıralanışı ile birlikte anlatıyı da içeren sinemasal kenetlenmenin tüm bileşenleriyle mimari süreçlerden (çekim tekniklerinden) geçerek ‘inşa edilen bir yapı’ biçiminde algılamıştır (Petrić, 2000, s. 7-8).

Burada sözü edilen yapı kavramı, Kuleshov ve Pudovkin’in kurgu yaklaşımlarındaki tuğlalarla oluşturulan yapıdan farklı bir anlam taşımaktadır. Vertov’un kurgu yaklaşımının, Eisenstein’ın montaj kuramlarından da ayrılan yönleri

bulunmaktadır. Eisenstein, kuramlarında film karesinin önemini savunmuş, tek bir film karesini filmin en küçük parçası olarak görmüştür. Eisenstein'den farklı olarak Werner Nekes ve Peter Kubalka, sinemanın en küçük birimini Kine 'iki kareli birim' olarak tanımlamışlar, sinemanın farklı mekanizmasını gözlemlemek için 'iki kare arasındaki aralığın' gerekli olduğunu ısrarla savunmuşlardır (Weibel, 1979, s. 111). Filmin kesilebilir en küçük parçası tek bir film karesidir. Nekes ve Kubalka'nın görüşüne göre ise filmin en küçük parçası iki kare arasında bulunan aralıktır. O halde aralık, film şeridinin üzerinde fiziksel olarak görünmemesi nedeniyle film parçalarını keserek elde edilebilecek bir şey değildir. Nekes ve Kubalka'nın düşüncesine göre sinema bir hareketli görüntü sanatıdır (Lenfest, 1977, s. 8). Bu nedenle filmin en küçük parçasının da hareket içermesi gerekir. Ancak tek bir film karesi hareketi temsil etmekte yetersiz kalır. Hareket, ancak en az iki kare aralığında belirmeye başlayabilir.

Aralıklar, film zamanının bir saniyesini oluşturan 24 kare arasındaki boşluklarda bulunur. Film kaydı sırasında gerçek hayattaki bir saniye 24 kareye indirgenir. 24 karenin dışında kalan anlar filmde ihmal edilir. İki kare arasında yer alan boşluklar bu ihmali temsil eder. Aralık, aynı zamanda kinetik bir olaydır. Kayda alınan bir filmin iki karesi ufak da olsa birbirinden farklıdır (Fletcher, 2010, s. 3). Aralıklar, 'bir hareketten diğerine yapılan geçişler', hareket sanatının malzemesi ve öğeleridir. Ancak kesinlikle hareketin kendisi değildirler. Aralıklar, hareketi kinetik çözüme kavuşturan şeylerdir (Vertov, 2007, s. 7).

Sinema ve videoda aralık, Vertov'un kurgu ilkeleri uyarınca, birbirinden çok uzak ve bağlantısız gibi görünen iki imgenin ya da görüntünün arasında yer alan şeyler olarak tanımlanır. Vertov'a göre, iki imgenin arasında bir boşluk yoktur. Aksine bir yakınlık derecesi vardır ve bu sinematografik imge adı verilen şeyden başkası değildir. Aralık kuramı iki şey, varlık, durum, oluşum arasındaki uzaklığı ölçen "mesafe" kavramından farklı olarak, birbirinden çok uzak olan herhangi iki şey arasındaki "yakınlık" derecesini ölçmeye adanmıştır. Böylece Aralık "ayrılmanın", "uzaklaşmanın", "yabancılaşmanın" keskin eleştirisinin temel kavramıdır (Baker, 2011, s. 209). Aralık kuramı, gerçek hayatta yan yana gelmesi düşünülmeyecek imgeleri birbirlerine çeken nedeni bulmaya çalışır. Yakınlaşma, bir arada bulunma nedenleri ancak imgeler art arda dizildiklerinde görülebilir.

Dziga Vertov 1929 yapımı *Kameralı Adam* filminde, çekimler arasındaki kinestetik bağlantılar, aralıklar, görünüşte ilgisiz eylemleri birleştirir. Bu da ideolojik anlamları yan yana getirme ve kaynaşma yoluyla ifade eden sentezlenmiş bir dizi oluşturur. Vertov aynı tema etrafında farklı çekimler elde etmeye odaklanmıştır. Bu sayede kurgu aşamasında maksimum olasılıklar elde eder. Görüntüler daha sonra birbirinden ayrı hareketler göz önünde bulundurularak ve manipüle edilerek kesilir. Vertov'un aralık kuramının temelini oluşturan şey, bu hareketler ve bireysel çekimler arasındaki geçişlerdir (Fletcher, 2010, s. 13).

Vertov'un aralık kuramı, Eisenstein'ın, her ikisinde de var olmayan yeni bir anlam yaratmak için iki çekimin çatışmasına (çarpışmasına) vurgu yapan Atraksiyon Montajı'nın zıddıdır. Vertov, Eisenstein'ın aksine filmdeki görüntünün gerçek gücünü, çekimler arasındaki dinamik bağlantıya yerleştirmiştir (Chamberlain, 2001, s. 3). Vertov'un aralık kuramına benzer bir yaklaşım, Kanadalı animasyon sanatçısı Norman McLaren'in açıklamalarında görülebilir. McLaren'e göre, "animasyonda her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden animasyon, kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır" (Hünerli, 2005, s. 31). McLaren'in ifadeleri şu şekilde yorumlanabilir: Animasyonun her bir karesinde olağanüstü şeyler resmedilebilir, tasarlanabilir ve devamında gelen tüm film karelerinde de bu başarılabilir. Ancak kareler arasında kalan, görünmeyen boşlukları göz önünde bulundurmadan iyi bir animasyon filmi ortaya çıkartmak mümkün değildir. Animasyonda sadece karelerin arka arkaya çizilmesi yeterli değildir. Kareler arasındaki bağlantıların iyi bir şekilde düşünülmesi ve tasarlanması gerekir.

Yapılan tarama sonucunda animasyon filmleri farklı bir bakış açısıyla incelemek için aralık kuramının kullanıldığı araştırmalara rastlanmamıştır. Ülkemizdeki araştırmalar incelendiğinde sadece Ulus Baker'in Körotonomedya'daki makaleleri ve 2011 yılında yayımlanan 'Beyin Ekran' kitabında aralık kuramı ile bilgilere ulaşılmıştır. Ülkemizde bu kaynaklar dışında, sinema araştırmalarında aralık kuramının yer aldığı bir yayın tespit edilmemiştir. Uluslararası yayınlar incelendiğinde ise aralık kuramının temel alındığı bir araştırma bulunmuştur. Abbe Leigh Fletcher tarafından gerçekleştirilen araştırma, 2010 yılında The Royal College of Art'da doktora tezi olarak yayımlanmıştır. Çalışmanın ismi, *Between the Frames: The role of the Interval between Frames and Shots in the editing of Film and its implications for the editing of Digital Video*'dur. Araştırmada Vertov, Brakhage, Lowder'in yönetmenliğini yaptığı filmler,

aralık kuramı açısından değerlendirilmiştir. Fletcher'in araştırmasında animasyon filmler ele alınmamıştır.

Alexander Alexeïeff, Giannalberto Bendazzi'nin *Cartoons−100 Years of Cinema Animation* kitabının giriş bölümünde canlı aksiyon ile animasyon filmleri karşılaştırır. Alexeïeff'e göre; canlı aksiyon filmler, farklı hammaddeleri kullanabilir. Buna karşın animasyonun hammaddesi sadece fikirlerden oluşur. Animasyon sanatçıları bu fikirleri, kendi elleriyle yaptıkları imgelerle ifade ederler. İmgelerin birleştirilmesinde ise hiçbir şey şansa bırakılmamaktadır. İmgelerin birleştirilip bir film oluşturulabilmesi için büyük bir çaba, sabır ve son derece uzun bir zaman gerekir. Bu zorluğa karşın fikirlerin bir araya getirilme olanağı sonsuzdur (1999, s. xxii). Animasyonun kendisine özgü bu imkânları ve kare kare oluşturulan yapısı, aralıkların tasarlanabilmesi için oldukça fazla fırsat sunmaktadır. Bu nedenle animasyon filmlerin, aralık kuramı açısından değerlendirilmesi heyecan vericidir.

Sinema tarihinde aralığın ilk olarak nasıl ortaya çıktığı bilinmemesine karşın belki de bir çekim kazasıyla birlikte ortaya çıktığı düşünülebilir. Georges Méliès, Paris'te *Place de I'Opéra*'da çekim yaparken, ilkel kamerasının içine film sıkışır. Kamera tekrar çalışır hale getirildiğinde aradan birkaç dakika geçmiştir. Sonrasında çekim devam eder. Méliès, olağanüstü bir şeyler olduğunu ancak filmi yıkadıktan sonra fark eder. Adeta sihirli bir şekilde bir otobüs cenaze arabasına, erkekler de kadınlara dönüşmüştür (Armes, 2011, s. 27). Georges Méliès'in kamerasının çekim sırasında arızalanması sonucu birbiriyle bağlantısız çekimler arasında dinamik bir bağlantı oluşmuştur. Méliès'in kamerasının arızalanması stop-motion filmlerin üretilebilmesine de olanak sağlamıştır. Bu yöntemde bir çekim sırasında kayıt durdurulup belirli bir süre sonra tekrar kayda devam edilmiş, birbirini takip etmeyen bu iki hareket, tek bir hareketin devamı gibi perdeye yansıtılabilmiştir.

Stop action (ya da günümüzde daha yaygın kullanılan adıyla stop-motion) Méliès'in, *Le Voyage Dans La Lune*[1] (Ay'a Yolculuk, 1902) gibi hileli film başyapıtlarında şaşırtıcı görsel yanılsamalar yaratmasına olanak sağlamış, daha sonraki yıllar boyunca birçok sinema özel efektinin elde edildiği standart teknik haline gelmiştir (Lord ve Sibley, 2010, s. 23). Méliès ile birlikte hareketin tüm evrelerinin ardışık olarak perdeye yansıtılma zorunluluğu ortadan kalkmıştır. Filmin her bir karesinin ayrı ayrı

[1]https://www.youtube.com/watch?v=ZNAHcMMOHE8

kaydedilebilme olasılığı, sinemada hareketin sadece kayıt alınan değil aynı zamanda oluşturulabilen özelliğini ortaya çıkartmıştır. Hareketin oluşturulabilme, yaratılabilme özelliği stop-motion filmlerde büyük bir yaratıcılık imkânı sağlar. Stop-motion sinemasında bu imkânlardan en yaratıcı şekilde yararlananlar da genellikle bağımsız yönetmenlerdir. Özellikle Doğu Avrupa ülkeleri, kukla filmi alanında uzmanlaşmış bağımsız ve yaratıcı yönetmenleriyle ünlüdür. Bu yönetmenlerden biri Çek sanatçı Jiří Trnka'dır. Trnka animasyon ve kukla film yönetmeni, illüstratör, ressam ve aynı zamanda heykeltıraş olan çok yönlü bir sanatçıdır. Trnka, kukla filmle beraber bir tarafta kendi dünyasını yaratırken diğer tarafta da kukla filmin sonsuz anlatım olanaklarına sahip olduğunu göstermiştir. Sanatçının tasvir ettiği konular arasında; efsane ve mitlerdeki eski çağlar, gelecekle ilgili vizyonlar, peri masalları ve modern çağ dünyaları yer almaktadır. Trnka, komediden parodiye, satirden pandomime, dramdan ahlaki öykülere uzanan farklı türlerde denemeler gerçekleştirmiştir.[2] Trnka'nın filmlerinde Çek Cumhuriyeti'nin geleneksel kukla tiyatrosunun yansımalarını bulmak mümkündür (Kaba, 2014, s. 174). Trnka kuklalarını canlandırırken çocuksu bir eğlencenin ötesine geçebilmektedir. Onun ellerinde bir kukla, derin duyguları ifade edebilir ve canlı bir oyuncuyla eşit bir güce sahip olabilir (Armes, 2011, s. 218). Trnka'nın çalışmaları, Alexander Alexeïeff'in "animasyonun ham maddesinin sadece fikirler olduğu ve bu sayede sonsuz anlatım olanaklarına sahip olabileceği" düşüncesini kanıtlar niteliktedir.

Diğer önemli bir Çek animasyon sanatçı ise Jan Švankmajer'dir. Gerçeküstücü sanatçı Švankmajer, kışkırtıcı canlı aksiyon ve animasyon filmler yaratma konusunda uzmandır. Švankmajer filmlerinin birçoğu yemek ya da yeme eylemi içerir. Bunlar, görme ve işitmenin ötesinde izleyicilerin duyusal reaksiyonlarını uyarmak için etkili araçlardır (Furniss, 2016, s. 307). Švankmajer filmlerinde, gerçek oyuncuların yanında bu oyunculara benzeyen çok sayıda heykeller bulunmaktadır. Oyuncuların gerçekleştiremeyeceği çekimler, heykeller aracığıyla yaratılır. Gerçek oyuncu ve heykelden alınan görüntüler kurguda sürekli olarak yer değiştirir. Bu sayede normal bir insanın ağzı, gerçekte olamayacak kadar büyük şekilde açılabilir. Kocaman açılan bu ağızla birlikte bir masanın ayağı tek bir hamlede mideye indirilebilir. Švankmajer'in 1992 yapımı *Food* filminde, buna benzer sahnelerle karşılaşmak mümkündür.

[2]https://ankarasinemadernegi.org/directors/jiri-trnka/

Švankmajer, nesnelere hayat verirken insanı da filmin içine dâhil eder ancak kendi iradeleriyle beraber hareket etmelerini engeller. Sanatçı, keşfettiği yeni anlatım olanaklarıyla birlikte stop-motion sinemasında hayal gücünü filme aktarabilme sınırlarını zorlamaktadır.

İki yönetmen de kendilerinden sonra gelen kuşak için ilham verici olmuştur. Trnka ve Švankmajer, dünyanın farklı bölgelerinden pek çok sinema araştırmacısının dikkatini çekmiş; filmleri, farklı açılardan detaylı bir şekilde incelenmiştir (Noheden, 2017; Furniss, 2016; Giesen ve Bendazzi, 2018).

Ülkemizde de Trnka ve Švankmajer'in filmleri üzerine yapılan araştırmaları görmek mümkündür. Seza Güneş'in 2009 yılındaki tezinin başlığı, "*Fotoğraftan sinemaya hareket imgesi stop-motion kukla sineması: Jiří Trnka'nın The Hand filminde hareket imgesini okumak*"tır. Bir diğer örnek olarak, Nurhan Avcı'nın 2016 yılında yazdığı, "*Jan Švankmajer filmlerinin çoklu anlatımı*" başlıklı tezi gösterilebilir. Bunlar dışında da tezinin başlığında yer almayan ancak alt bölümlerde Çek sanatçıların çalışmalarına yer veren pek çok araştırma örneği görmek mümkündür[3].

Stop-motion sinemasında, Jiří Trnka ve Jan Švankmajer kadar bilinmeyen ancak onlar gibi yeni ve yaratıcı ifade olanakları arayan başka yönetmenler de bulunmaktadır. Quay Kardeşler bunlardan biridir. Tek yumurta ikizleri olan Stephen ve Timothy Quay, 17 Haziran 1947'de Philadelphia yakınlarındaki Norristown'da dünyaya gelmiştir. Kardeşlerin babası birinci sınıf makinist, anneleri ise buz patencisidir. İşçi sınıfından bir ailede büyümüşlerdir. Bu arka plan, onların gelişimi ve sanatı üzerinde etkili olmuştur. Philadelphia Sanat Akademisi'nde aldıkları ilk eğitim, illüstrasyon ve film üzerinedir. Kardeşler, okulda gördükleri Doğu ve Orta Avrupa sinemasının retrospektifleri sayesinde, dünyanın bu bölümünün grafik ve animasyon çalışmalarıyla tanışırlar. Sonrasında Kafka, Schulz, Stravinsky ve Janáček gibi yazarların ve müzisyenlerin büyüsüne kapılırlar. 1969'da diplomalarını aldıktan sonra ilk filmlerini çektikleri Kraliyet Sanat Akademisi'ne katılmak için Londra'ya taşınırlar (Bendazzi, 2016 "b" s. 157).

Quay kardeşler her ne kadar illüstratör olarak eğitilseler de zaman içerisinde iki boyutun onlar için yeterli olamayacağını hissederler. Kardeşler hem sinema hem animasyon hem de canlı aksiyonu çok sevdiklerini fark ederler. İçgüdüsel olarak kukla

[3](Kınam, 2020; Arı, 2015; Şentürk, 2015; Velizade, 2021).

animasyonun, büyülü bir üçüncü boyutu ortaya çıkarabileceğini düşünürler. Bu üçüncü boyutun bir oda atmosferinde daha iyi yaratılabileceğini fark ederler (Ulver, 1995, s. 11). Quay Kardeşler, Chris Petit ile gerçekleştirdikleri röportajda, eğitimini aldıkları sanat alanlarında üretim yapmak yerine neden kukla animasyon film yapımına yöneldiklerini açıklarlar;

> "Kukla animasyonu, en büyük ilham kaynağımız olan dans ve müziğe çok daha yakındır. Müziğin, anlatının kendini asla şekillendirmeye başlayamayacağı kendi yasaları vardır. Müzik ve dansta taşıyabileceğiniz anlatının belirsizliği, hareketin müzikle ilişkisi, danstaki müzik yelpazesi, tüm bunlar çalışmalarımızı geleneksel sinemadan çok daha fazla kukla animasyonuna itiyor" (1986, s. 165).

Quay Kardeşler ile ilgili en kapsamlı araştırma Suzanne Buchan tarafından gerçekleştirilmiştir. Buchan, film çalışmaları alanında yeni bir disiplin olan 'Animasyon Çalışmaları'nın kurucuları arasında yer alır ve en saygın akademisyenlerden biri olarak kabul edilir. Buchan, *The Quay Brothers: Into a Metaphysical Playroom* adlı kitabını 2011 yılında yayımlamıştır.

Buchan'a göre; Quay Kardeşler filmlerinden herhangi birini ilk kez gören bir izleyici, film yapımcılarının konum, süreklilik, olay örgüsü ve anlatıdaki tutarlılığının belirsizliği karşısında çoğunlukla şaşkına dönmektedir. Bu nedenle izleyici dili tutulmuş ya da şaşkın bir şekilde filmi izlemeyi bırakabilir. Diğer bir izleyici ise Quay Kardeşlerin izleyici ile kurduğu özel bağ karşısında heyecanlanabilir. Bu izleyici çok fazla sayıda stile yer verilen filmlerdeki unsurları deşifre etmek ve anlamak için özel çaba gösterebilir (2011, s. 2).

Buchan'ın tüm bir kitabını Quay Kardeşler için yazması, onların animasyon çalışmaları açısından ne kadar önemli olduklarını gösterir. Buchan dışında pek çok kişinin de Quay Kardeşlerin filmleriyle ilgili araştırmaları bulunmaktadır[4]. Bunların önemli bir bölümü yakın dönem araştırmalarıdır. Ülkemizde ise sadece bir bölüm ya da birkaç paragrafta Quay Kardeşler ile ilgili açıklama yapan birkaç araştırmaya ulaşılabilmiştir[5]. Bu açıdan bakıldığında, Quay Kardeşler filmlerinin araştırılmasının önemli olduğu görülmektedir.

Quay Kardeşler filmleri, stop-motion sinemasında görülen filmlerin çoğundan farklıdır. Filmler, açılış sahneleriyle birlikte, korkutucu, tedirgin edici bir atmosferle

[4](Morris ve Spiller, 2018; Atkinson, 1994; vb.)

[5](Demirci, 2012; Dumlu, 2019; İsmayılov, 2011; Savaş, 2011;

izleyicilerini karşılar. Bu filmlerde başlangıçta birbiri ile bağlantısı kurulamayan çekimler, beklenmeyen sürprizler birbirleri ile ilişkilendirilir. Kullanılan mekânlar, malzemeler, dokular geçmişe ait bir dünyanın izlerini taşır. Filmlerde neredeyse her şey yıpranmış, aşınmış, kırılmış, küflü, paslı, tozlu ve kirli görünür. Yeni ve temiz görünen bir şeye rastlamak neredeyse imkânsızdır.

Quay Kardeşlerin filmlerinin çoğu çok uzak geçmişi veya terkedilmiş bir evreni konu alır. Yaşamın olmadığını düşündüğümüz bu evrende bir şeyler beklenmedik şekilde hareket etmeye başlar. Uzun zaman önce bir kenara atılmış nesnelerin yaşadığı bu evrende insanlar, hayvanlar yer almaz. Filmde nesnelerin adeta sancı çekerek canlanmaya başladığı görülür. Nesnelerin canlanması sırasında animasyonun temel prensipleri bilinçli şekilde ihlal edilir. Filmlerde, hiçbir şey neşeli, sevimli, yumuşak ve akıcı bir şekilde hareket etmez. Karakterlerin içselleştirilmesi bilinçli şekilde engellenir. Quay Kardeşler, stop-motion olanaklarını kendilerine özgü bir şekilde kullanarak üçboyutlu, gerçeküstü, yeni bir dünya inşa etmiştir. Kardeşlerin, bu gerçeküstü dünyayı inşa ederken kendilerine özgü bir aralık yaklaşımlarının olduğu görülmektedir. Filmlerde birbirlerine çok uzak olan şeyler arasında daha önce var olmayan, yeni bir yakınlık ilişkisi kurulur. Quay Kardeşler, filmlerinde bu yakınlık ilişkisini, kareler ve çekimler arasındaki aralıkları kendilerine özgü bir biçimde düşünerek gerçekleştirmiştir.

Sinemadaki aralıklara dair en kapsamlı açıklama Dziga Vertov tarafından yapılmıştır. Vertov ‘Aralık Kuramı’ ile başlığı altında açıkladığı düşüncelerini filmleri ile de uygulamalı olarak göstermiştir. Vertov, filmlerinde bazı bölümleri tıpkı animasyonda olduğu gibi neredeyse kare kare kurgulamıştır. Vertov kareler ve çekimler arasındaki aralıkları görmeye, aralıkların nasıl inşa edilebileceğini açıklamaya çalışmıştır. Bu araştırmanın problemi, Dziga Vertov’un ‘Aralık Kuramı’ uyarınca kareler ve çekimler arasındaki aralıkları göz önünde tutarak, Quay Kardeşlerin filmlerine özgü aralık yaklaşımlarını ortaya çıkartmak, bu aralık yaklaşımlarını hangi yolla gerçekleştirdiklerini bulmaktır.

### 1.2. Amaç

Bu araştırmada Quay Kardeşler Sineması’nın kurgu yapısı, kareler ve çekimler arasında yer alan ‘aralıklar’ı incelenecektir. Dziga Vertov’un ‘Aralık Kuramı’ üzerinden Quay filmlerindeki olası özgün aralıklar tespit edilmeye çalışılacaktır. Bunun gerçekleştirilebilmesi için kareler ve çekimler arasındaki grafik, ritmik, mekânsal ve

zamansal ilişkilerden yararlanılacaktır. Araştırmada kurguyu oluşturan tüm bu boyutlar göz önünde bulundurularak aşağıda yer alan soruların yanıtlanması amaçlanmaktadır.

1. Quay Kardeşler filmlerinde çekimler ve kareler arasında grafik ilişkiler, ritmik ilişkiler, mekânsal ilişkiler ve zamansal ilişkiler nasıl kurulmuştur?
2. Quay Kardeşler filmlerinde çekimler ve kareler arasındaki bu ilişkiler Dziga Vertov'un aralık kuramı göz önünde tutularak nasıl değerlendirilebilir?
3. Quay Kardeşler filmlerine özgü aralık yaklaşımı nasıl tanımlanabilir?

### 1.3. Önem

Yapılan incelemelerde aralık kuramının sinema araştırmalarında kullanımına dair sınırlı örneklere[6] ulaşılabilmiştir. Bu örnek araştırmalarda da animasyon filmlere yer verilmediği görülmüştür. Oysa animasyon, doğası itibarıyla aralıkların tasarlanabilmesi için elverişli bir konumdadır. Werner Nekes ve Peter Kubalka, sinemanın en küçük birimini Kine[7] olarak açıklamışlar, "İki kare arasındaki aralığın" sinemanın farklı mekanizmasını gözlemlemek için gerekli olduğunu savunmuşlardır. Hareketli görüntüleri kayda alan filmlerde aralıklar, çoğunlukla kurgu sırasında oluşturulur. Animasyonda aralıklar ise kurgu öncesinde de inşa edilebilir. Animasyonun kare kare oluşturulan yapısı, aralıkları her fırsatta gözlemleyebilmek ve tasarlayabilmek için fırsatlar sunar. Bu nedenlerle bu araştırmada aralık kuramının animasyon filmleri incelemek için kullanılması önemli görülmektedir.

Ülkemizde aralık kuramından yararlanan araştırmalar bulunamamıştır. Quay Kardeşler'e ise sınırlı bir şekilde yer veren araştırmalarla karşılaşılmıştır. Tan Tolga Demirci'nin *Dünya Sinemasında Sürrealizmin İzleri* başlıklı tezinin 6. bölümünde Quay'ler ve sembol-imge ilişkisi araştırılmıştır (2012). Gamze Dumlu ise *Stop Motion Animasyon Filmlerde Heykel Karakter Uygulaması ve Örnek Uygulama* başlıklı tezinde

[6]Bu örneklerden biri, Vlada Petrić,'in "Dziga Vertov: Sinemada Konstrüktivizm" adlı kitabında Kameralı Adam filminin montaj yapısının ayrıntılı çözümlemesidir. Sinema araştırmalarında aralık kuramının kullanımına dair bir diğer örnek ise Abbe Leigh Fletcher'in "Between the Frames: The role of the Interval between Frames and Shots in the editing of Film and its implications for the editing of Digital Video" adlı araştırmasıdır.

[7]Kine, "iki kareli birim" olarak adlandırılır, tek bir film karesinden farklı olarak "iki kare arasındaki aralığı" tanımlar (Weibel, 1979, s. 111).

Quay'lerin kukla karakterlerini heykel sanatı açısından ele almıştır (2019). Ebru Karadoğan İsmayılov ise *Gerçeküstücü Sinemada Tekinsizlik: Jan Švankmajer Filmleri Üzerine Bir İnceleme* başlıklı tezinde Quay'lerin Švankmajer'e saygı duruşunda bulundukları *The Cabinet of Jan Švankmajer* filmine değinmiştir. Uğur Savaş, *Canlandırma Heykel: Heykel ve Animasyonun Ortak Noktaları Üzerine Bir Deneme* başlıklı tezinde Quay Kardeşler ve filmleri için dokuz sayfa ayırmıştır. En yakın tarihli araştırma ise Çavlan Başarır tarafından gerçekleştirilmiştir. Başarır, 2022 tarihli *Stop Motion Canlandırmada 3 Boyutlu Baskı Teknolojisi ile Karakter Tasarımı* başlıklı tezinin bir paragrafında Quay Kardeşler'e yer vermiştir.

Bu araştırma, ülkemizde aralık kuramından yaralanabilecek daha kapsamlı araştırmaların önünü açabilir; Quay Kardeşler ve filmlerinin tanınmasına, aralık yaklaşımlarının açıklanabilmesine yardımcı olabilir; "Animasyon Çalışmaları"nın tanınmasına ve gelişimine katkı sağlayabilir.

### 1.4. Varsayımlar

Bu araştırma, aşağıda yer alan varsayımlar doğrultusunda gerçekleştirilmektedir.

1. Animasyon özellikle de stop-motion filmler, aralıkların tasarlanabilmesi için elverişli bir ortam sunar.
2. Aralık kavramı animasyonda önemli bir kavramdır.

### 1.5. Kapsam ve Sınırlılıklar

Araştırmanın kapsamını Quay Kardeşler'in stop-motion filmleri oluşturmaktadır. Kardeşlerin incelemesi yapılacak filmlerine farklı video platformları[8] üzerinden ulaşmak mümkündür. Ancak filmlerin önemli bir bölümü fragmanlardan oluşmaktadır. Platformlarda tüm filmin yer aldığı videolar ise hem görüntü kalitesinin yetersizliği hem de yayıncı kaynağın belirsizliği nedeniyle kapsam dışında bırakılmıştır. Bu nedenle mümkün olduğu kadar filmlerin orijinal kaynaklarına ulaşılmaya çalışılmıştır. Yapılan araştırma sonucunda British Film Institude tarafından yayımlanan, iki DVD'den oluşan Quay Kardeşler koleksiyonuna[9] ulaşılmıştır.

[8]https://vimeos.com/search?q=quay+brothers.

https://www.dailymotion.com/search/quay%20brothers/videos

https://www.youtube.com/results?search_query=quay+brothers

[9]https://shop.bfi.org.uk/quay-brothers-the-short-films-1979-2003-2-dvd-set.html

İki DVD'den oluşan bu sette, Quay Kardeşler'in 1979 ile 2003 yılları arasında yayımlanan 13 kısa filmine yer verilmiştir. Set için filmler özel olarak restore edilip yeniden düzenlenmiştir. Setin içinde filmlerin yanı sıra kardeşlerle yapılan röportajlar ve tanıtımlar bulunmaktadır. Quay Kardeşler bu DVD'lerin hazırlanmasının tüm aşamalarıyla kapsamlı bir şekilde ilgilenmişler, filmlerin titiz bir şekilde aktarılması için özel çaba göstermişlerdir.

Toplam 255 dakikadan oluşan, "BFIVD653" katalog numaralı sette animasyon dışında filmler de bulunmaktadır. Bu filmler stop-motion tekniği ile üretilmediği için araştırma kapsamı dışında bırakılmıştır.

Ayrıca araştırma aralık yaklaşımının en çok ortaya çıkabileceği düşünülen üç Quay Kardeşler filmi olan *The Cabinet of Jan Švankmajer* (1984); *Rehearsals for Extinct Anatomies* (1987); *The Calligrapher* (1991) ile sınırlandırılmıştır.

## 2. YÖNTEM

Giriş bölümünde araştırmanın problemi, amacı, önemi, varsayımları, kapsam ve sınırlılıkları açıklanmıştır. Bu ikinci bölümünde ise araştırmanın yöntemi, modeli, evren ve örneklemi, veri toplama tekniği ve veri analizine yer verilmektedir. Araştırmanın alanyazın kısmı olan üçüncü bölümde farklı montaj kuramları incelenecek, animasyon sineması ile ilişkileri tespit edilecektir. Çalışmanın bulgular ve yorum kısmı olan dördüncü bölümde araştırma sorularının yanıtlarını bulmak amacıyla örneklem olarak seçilen filmler çözümlenecektir.

### 2.1. Araştırma Modeli

Sinemanın, teknoloji olarak keşfinden sonra sanat olarak kabul edilebilmesi film kuramcıları sayesinde olmuştur. Biçimci gelenek içerisinde gösterilen gelen ilk kuramcı Hugo Münsterberg, sinemanın tıpkı kendisinden önce gelen tiyatro, edebiyat, müzik gibi bir sanat dalı olduğunu ifade eder. Hatta teknolojinin sinemaya sunduğu imkân ve kendi anlatım dilinin sayesinde diğer sanat dallarından ayrıcalıklı bir konumda olduğunu belirtir. Münsterberg, 1916 yılında yayımladığı *The Photoplay: A Psychological Study* isimli çalışmasında sinemanın sanatsal değerini ortaya çıkartmaya çalışır. Sinemayı tiyatro ile karşılaştırır. Sinemanın dil olarak getirdiği yenilikler sayesinde tiyatroya indirgenemeyeceğini savunur (Özarslan, 2013, s. 25-26). Biçimci gelenek içerisinde gösterilen diğer bir kuramcı ise Rudolf Julius Arnheim'dır.

Arnheim'da Münsterberg gibi saygın Gestalt psikoloji okulundan gelmektedir (Andrew, 2010, s. 82) Almanca şekil, form anlamına gelen Gestalt, bilişsel süreçler içerisinde özellikle algı ve algısal örgütlenme konularında yoğunlaşmış bir psikoloji teorisidir.

Arnheim, sanat yapıtının yalnızca gerçeğin seçilmiş bir kopyası olmadığı, bu nedenle filmin kusursuz bir yeniden üretimde yetersiz kalan esas özelliklerinin sanatsal üretim için kullanılabileceğini göstermeye çalışmıştır. Arnheim, 1932 yılında yayımladığı *Sanat Olarak Sinema* kitabında kendi ilgisinin yalnızca bir sanat formu olarak filmsel sorunlarla sınırlı olduğunu belirtir (2002, s. 9).

Sinema, gerçeğin kusursuz bir yeniden üretimini gerçekleştirmek yerine kendi dilinin imkânlarını yetkin bir şekilde kullanarak yaratıcılığını geliştirebilir. Bu imkânların en önemlilerinden biri, belki de en önemlisi kurgudur. Özellikle Kuleshov, Pudovkin, Eisenstein gibi Sovyet montaj kuramcıları, kurguyla beraber elde edilebilecek farklı filmsel gerçeklikler üzerinde çalışmışlardır. Bir diğer Sovyet montaj kuramcısı da Dziga Vertov'dur. Vertov geliştirdiği "Aralık Kuramı" ile birlikte kurguya dair yeni bir yaklaşım ortaya çıkartır. Kurgu sırasında kullanılan, bilinen en küçük film birimi bir film karesidir. Vertov aralık kuramıyla birlikte daha küçük bir film birimini açıklar. Bu iki film karesi arasında duran, ancak gözle görülmeyen "aralık"tır. Durağan film karesinden farklı olarak hareket bilgisi taşır. Aralık aynı zamanda hareketin de en küçük parçasıdır. Vertov'un aralıkları, imgeler arasındaki uzaklığı, mesafeyi değil birbiriyle hiç bağlantısız gibi görünen imgeler arasındaki bağı açığa çıkartmaya çalışır.

Kuramsal altyapısı Vertov'un aralık kuramına dayanan bu araştırma, Quay Kardeşler filmlerinde belirgin bir aralık yaklaşımını keşfetmeye çalışmaktadır. Detaylı bir analizle birlikte çekimler ya da film kareleri arasındaki aralık ilişkisinin ortaya çıkartılabilmesi için de nitel bir yaklaşıma ihtiyaç vardır.

Nitel araştırmalar, insanların kendilerini ve içinde yaşadıkları toplumsal dünyayı nasıl algıladıklarını ve oluşturduklarını inceleme olanağı verir. Nitel araştırma modelinde araştırma sorunu merkezde yer alır ve araştırmanın tüm aşamaları ile etkileşim içerisindedir. Nitel yaklaşımlar, yenilikçiliğe ve araştırmacının tasarladığı çerçeve içinde çalışmaya daha fazla olanak vermektedir (Creswell, 2014, s. 21). Bir problem ya da konunun keşfedilmesi gerektiğinde, kompleks bir konuya dair ayrıntılı bir anlayışa ihtiyaç duyulduğunda nitel araştırma yapılır. Bu keşif, bir grup ya da evreni çalışma, kolaylıkla ölçülemeyen değişkenleri belirleme veya susturulmuş sesleri duyma ihtiyacından dolayı gereklidir. Nitel araştırmacılar çalışılan problem ya da konuyla ilgili

kompleks bir resim geliştirmeye çalışırlar. Bu, farklı bakış açısıyla rapor etmeyi, bir duruma ait pek çok faktörün belirlenmesini ve genel olarak ortaya çıkan büyük resmin taslağını içerir. Araştırmacılar, faktörler arasında sıkı neden-sonuç ilişkilerinden çok her durumdaki faktörlerin karmaşık etkileşimlerini belirlemek durumundadırlar (Creswell, 2013, s. 47-48). Nitel yöntemler metin ve imgesel verilere dayanır. Veri analizinde özgün adımlara ve farklı desenlere sahiptir (Creswell, 2014, s. 183). Quay Kardeşler filmleri, kompleks bir yapıya sahiptir. Filmlerdeki aralıklar çekimler ve kareler arasında farklı, kapsamlı birçok ilişkiyi içerir. Aralıklar yüzeysel bir inceleme ile görülemeyecek özellikleri taşır. Aralıkların keşfedilebilmesi için ayrıntılı bir anlayışa ihtiyaç duyulmaktadır. Nitel araştırmalar da konunun derinlemesine incelenmesine imkân tanır ve konuya dair fark edilemeyen detayların görülebilmesini, ortaya çıkartılabilmesini sağlar. Nitel araştırmalar, araştırmacıya sağladıkları bu özellikleri nedeniyle Quay Kardeşler'in kendilerine özgü aralık yaklaşımlarını derinlemesine keşfetmek için uygun bir yaklaşımdır.

## 2.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Quay Kardeşler'in filmleri oluşturmaktadır. Quay Kardeşler filmleri arasından amaçlı örneklem yöntemiyle seçilen üç stop-motion filmi örnekleme alınmıştır. Quay Kardeşler'in bu seçilen üç filminin özgün bir aralık yaklaşımı taşıdıkları düşünülmektedir.

Amaçlı örnekleme, nitel araştırmada kullanılan bir kavramdır (Creswell, 2013, s. 156). Nicel araştırma geleneği içinde gelişen, ancak nitel araştırmacılar tarafından sınırlı biçimde kullanılan olasılık temelli örnekleme yöntemlerinin tersine amaçlı örnekleme, tam anlamıyla nitel araştırma geleneği içinde ortaya çıkmıştır ve durumların derinlemesine çalışılmasına olanak vermektedir. Bu anlamda, amaçlı örnekleme yöntemleri pek çok durumda, olgu ve olayların keşfedilmesinde ve açıklanmasında yararlı bulunmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 103).

Bu kapsamda British Film Institude tarafından yayımlanan, iki DVD'den oluşan Quay Kardeşler film koleksiyonundan yararlanılacaktır. Koleksiyonda yer alan 13 kısa film arasında üç film "*The Cabinet of Jan Švankmajer* (1984); *Rehearsals for Extinct Anatomies* (1987); *The Calligrapher* (1991)" amaçlı örneklem yoluyla belirlenmiştir.

Nitel araştırmalarda en yaygın olarak kullanılan veri toplama yöntemlerinin başında görüşme, odak grup görüşmesi ve gözlem gelmektedir. Bunların yanında çeşitli

türdeki dokümanlar da (belgeler, fotoğraflar gibi) nitel araştırmada kullanılan verilere temel oluşturabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 88). Filmler de nitel araştırmalarda kullanılabilecek veri toplama çeşitleri arasında yer almaktadır (Creswell, 2013, s. 192).

Araştırmada veri toplamak amacıyla Quay Kardeşler'in *The Cabinet of Jan Švankmajer* (1984); *Rehearsals for Extinct Anatomies* (1987); *The Calligrapher* (1991) filmleri kullanılacak, derinlemesine analiz edilecektir.

Alanyazın bölümünde yapılan araştırmaların sonuçları, verilerin analiz edilmesi için bir çerçeve oluşturacaktır. Araştırmada Dziga Vertov'un 'Aralık Kuramı' göz önünde tutularak seçilen Quay Kardeşler filmlerinin; kurgu yapısı, kareler ve çekimler arasında yer alan aralıkları analiz edilecektir. Bu doğrultuda veri analizinde Bordwell ve Thompson'ın film kurgusunun boyutlarını oluşturan sınıflandırmadan yararlanılacaktır.

Bordwell ve Thompson, kurgunun sinemacılara dört temel alanda seçim ve denetim imkânı sağladığını belirtir. Bunlardan ilki çekimler arasında; grafik ilişkiler, ikincisi ritim ilişkileri, üçüncüsü mekânsal ilişkiler ve sonuncusu da zamansal ilişkilerdir (2012, s. 225). Kurgu, art arda gelen çekimler arasında bir koordinasyon kurulmasını sağlar. Çekimler arasındaki grafik, ritmik, mekânsal ve zamansal ilişkiler de bu koordinasyonun hangi şekilde gerçekleştiğini açıklar. Bordwell ve Thompson'ın açıkladığı bu ilişkiler, iki çekimin art arda gelme nedenini ortaya çıkartır. Çekimlerin art arda gelme nedeni, aynı zamanda aralıkların görülebilmesini sağlar. Çekimler arasında kurulan ilişkiler, Quay Kardeşler filmlerinde kendilerine özgü aralık yaklaşımlarının keşfedilebilmesine olanak tanır.

Araştırmada ilk olarak, Quay Kardeşler'in filmlerinde çekimler arasındaki grafik ilişkiler incelenecektir. Bordwell ve Thompson, çekimlerin birbirlerine grafik benzerlikleri kullanarak bağlanabileceğini açıklar. Bu sayede grafik uyum olarak adlandırılan durum ortaya çıkar. Grafikler, akıcı bir devamlılık ya da ani kontrastlar elde etmek için kurgulanabilirler. İlk çekimdeki biçimler, renkler, ayrıntılı kompozisyon ya da hareket, ikinci çekime ait kompozisyonlarda görülebilir (2012, s. 226). Grafik ilişkiler her zaman çekimler arasında görsel uyum anlamına gelmeyebilir. Bazı durumlarda çekimler arasında zıtlık olabilir. Çekimler arasında doku, renk, biçim ve hareket vb. ile güçlü kontrastlıklar yaratılabilir. Quay Kardeşler filmlerinde çekimler arasındaki grafik ilişkiler tüm bu yönleriyle incelenecektir.

Filmleri incelemek için kullanılacak ikinci başlık, çekimler arasındaki ritim ilişkileridir. Ritim neredeyse sanatın tüm dalları tarafından kullanılır. Atalayer, ritmi,

belirli ve tekrarı mümkün olan öğelerin, farklı güçte ve kombinasyonlarda uyum yaratan sistemlilikle, bir bütün halinde kullanımı olarak açıklar (1994, s. 115). Sinemada ritim film kareleri ve çekimler aracılığıyla oluşturulur. Bordwell ve Thompson'a göre yönetmen çekimlerin uzunluğunu, diğer çekimlerin uzunluğuyla ilişkisi bağlamında ayarladığında, kurgunun ritmik potansiyelini de kontrol ediyor demektir. Sinemasal ritim bir bütün olarak sadece kurgu aracılığıyla gerçekleşmez. Aynı zamanda diğer film teknikleri aracılığıyla da oluşturulur. Yönetmen ritmi belirlemek için mizansen içindeki harekete, kameranın konumuna ve hareketine, ses ritmine ve bütünsel içeriğe bakar (2012, s. 230). Filmde çekim uzunlukları, tekrarlar, sıklıklar, ses ve hareket gibi öğeler ritmik ilişkileri oluşturur. Çerçevenin içindeki hareket, kameranın hareketi ve kurgu aracılığıyla oluşturulan hareket, ritmik ilişkilerin inşasında önemli rol üstlenir. Araştırmada çekimler arasındaki grafik ilişkilerden sonra filmlerde ritmik ilişkiler kurulmasına aracılık eden bu öğeler incelenecektir. Quay Kardeşler'in filmlerindeki aralık yaklaşımlarını ortaya çıkartabilmek için ritmik ilişkiler araştırılacaktır.

Çekimler arasındaki mekânsal ilişkiler, filmlerin incelenmesinde kullanılacak üçüncü başlığı oluşturmaktadır. Bordwell ve Thompson'a göre kurgu, bir yönetmene, mekândaki herhangi iki noktayı bir araya getirerek, ikisi arasındaki bir ilişki biçimi oluşturabilme imkânı sağlar. Yönetmen filmine mekânsal bir bütünün çekimiyle başlayıp, daha sonra bir bütünün parçalarıyla devam edebilir. Diğer bir alternatifte ise mekânsal bütünlüğü, parçalardan yola çıkarak da oluşturabilir (2012, s. 231). Quay Kardeşler filmlerinde mekânlar tamamen kendileri tarafından elle oluşturulur. Sanat alanında aldıkları eğitimlerin izlerini mekân tasarımında görmek mümkündür. Filmlerde kullanılan mekânlar tüm detaylar düşünülerek incelikle tasarlanmıştır. Stop-motion, sanatçılara diledikleri gibi üç boyutlu mekânlar tasarlamaları için özgür olanaklar sunar. Kardeşlerin mekânları kendileri oluşturmaları, çekimler arasında yeni mekânsal ilişkiler kurmalarına yardımcı olabilir. Stop-motion filmlere özgü olanaklar da göz önünde tutularak Quay Kardeşler'in filmlerindeki çekimler mekânsal ilişkiler açısından incelenecektir.

Filmlerin incelenmesinde yararlanılacak son başlık ise çekimler arasındaki zamansal ilişkilerdir. Kurgu, film içindeki aksiyona ait zamanı kontrol edebilir aynı zamanda öykü zamanının olay örgüsü tarafından yönlendirilmesine hizmet eder. Geçmişe dönüş en sık rastlanan zaman düzenlemelerinden biridir. Zamansal düzeni bozmak amacıyla kullanılır. Zamansal düzeni bozmak için kullanılan diğer bir

düzenleme ileriye sıçramadır. Eksilti kurgusu da çekimler arasında zamansal ilişki kurmak için kullanılan diğer düzenlemelerden biridir. Eksilti kurgusunda olay, öyküde kapladığı zamandan çok kısa zamanda gerçekleşir. Eksilti kurgusunda zincirleme, silinme, kararma-açılma gibi klasik geçişler kullanılabilir (Bordwell ve Thompson, 2012, s. 233). Eksilti kurgusu sayesinde zamanın gereksiz görülen parçaları atılır. Parçaların çıkartılması filmin ilerlemesini bozmayacak şekilde gerçekleştirilir. Plan-sekans da ise tam tersine kameranın olayları kaydettiği süre ile izlendiği süre eşittir. Genellikle filmlerde gerçeklik hissiyatını arttırmak için kullanılır. Animasyon sinemasında ise kayıt altına alınacak bir olay olmadığı için kare kare inşa edilen bir zamandan söz etmek mümkündür. Animasyon bu nedenle çekimler arasında farklı zamansal ilişkiler kurulabilmesi için oldukça elverişlidir. Quay Kardeşler filmlerinin incelenmesinde son olarak çekimler arasındaki zamansal ilişkilerden yararlanılacaktır.

Bordwell ve Thompson çekimler arasında her bir ilişki türünü detaylı bir şekilde açıklamışlar, farklı filmleri bu kriterleri göz önüne alarak analiz etmişlerdir. Araştırmada Quay Kardeşler filmlerindeki aralıkların analizi, Bordwell ve Thompson'ın açıklayıp örneklendirdiği kriterler doğrultusunda gerçekleştirilecektir.

## 3. ALANYAZIN

Araştırmanın ilk bölümünde öncelikle aralık kavramının farklı anlamlarına değinilecektir. Sonrasında çeşitli sanat dallarında aralık türleri incelenecek, aralığın yaratım sürecinde nasıl değerlendirildiği araştırılacaktır. Sinema sanatında filmi oluşturan parçalarla birlikte aralığın ne ifade ettiği açıklanmaya çalışılacaktır. İlk bölümün sonunda deneysel sinema alanındaki yönetmen Stan Brakhage'ın aralık yaklaşımına dair örnekler verilecektir.

### 3.1. Aralık Kavramı

Aralık sözcüğü genellikle açıklık, uzaklık ya da bir boşluğu tanımlamak için kullanılır. TDK sözlüğünde (2011, s. 143), sözcüğün farklı anlamları detaylı bir şekilde verilmiştir. "İki masa arasında bir metre aralık var" cümlesiyle birlikte "ara" diğer bir ifade ile mesafe olarak açıklanmıştır. Sözcüğün diğer bir anlamı "uygun, elverişli durum, fırsat" olarak belirtilmiştir. Sözcüğün "evin iki bölümü veya iki oda arasındaki dar geçit, geçenek, koridor" şeklinde ifade edilen anlamı ise şeylerin birbirine olan uzaklığından daha çok ikisinin tam ortasında yer alma durumuna işaret ediyor.

Sözlükteki “yarı açık, tam kapanmamış” ifadesi ise kapının aralığını çağrıştırmaktadır. Aralık sözcüğünün sanat ve tasarım alanlarına özgü farklı anlamları da bulunmaktadır. Örneğin sözlükteki “basımcılıkta harfler veya satırlar arasındaki açıklık espas” ifadesi, grafik tasarım alanına özgü bir aralığı açıklamaktadır. Metin içerisindeki her harfin arasındaki boşluk, sözcükler arasında bırakılan boşluk ve satırlar arasındaki boşluk bir tasarım elemanı olarak değerlendirilmektedir. Harfler birbirlerine çok yaklaştırıldıklarında okunma güçleşmektedir. Tersine çok uzaklaştıklarında ise harfler arası bağlantı kopmaya başlamaktadır. Harfler bir kelime olarak algılanmak yerine birbirinden bağımsız olarak okunmaktadır. İki şeyin birbiri arasındaki aralığın düzenlenmesi, onların nasıl algılandıklarını da değiştirmektedir.

Aralık şeyler arasında uzaklığın yanı sıra aralarındaki bir ilişkiyi de tanımlamaktadır. Biri ile diğeri arasında bağlantı kurulmasını sağlamaktadır. Şeyler arasındaki aralığın yeni ilişkiler kurmaya olanak tanıması, özellikle sanat ve tasarım alanında karşımıza çıkmaktadır.

Görsel algılama alanında yapılan araştırmalar sonucunda belirli ilke ve sistemler ortaya çıkmıştır. Bunlardan biri de *Gestalt İlkeleri* olarak adlandırılır. Gestalt ilkeleri arasında yer alan *Algısal Gruplama*, tasarım alanında aralıkların nasıl bir işlev gördüğünü açıklayabilir. Algısal gruplama, birbirine yakın birimlerin, birbirlerine uzak olanlara göre gruplar halinde algılanması ilkesidir (Uçar, 2004, s. 67). Örneğin bir kâğıt üzerine rastgele ve birbirinden uzak bir şekilde bırakılmış noktalar birbirlerinden bağımsız olarak algılanır. Ancak noktalar birbirlerine yeterince yaklaştırılıp aralarında bir düzen oluşturmaya başladıklarında bir grup olarak algılanmaya başlarlar. Burada noktalar arasındaki aralıkların düzenlenmesi tüm algıyı değiştirir.

Biçimler arasındaki uzaklıklar gelişigüzel bir şekilde olursa, belirlilik, anlam ve ifade kaybolur. Göz görsel algı alanına bağlı olarak, benzer biçimleri gruplar halinde algılayabilir. Gözün bütünleştirebildiği ya da ayırt edebildiği aralıklar, gözün biçimlerine olan uzaklığına, biçimlerin ölçülerine göre değişkenlik gösterir. Birbirlerini itme-çekme ilişkisi içinde, benzerlik açısından etkilemeyen biçimlerin bir bütün olarak algılanması mümkün değildir (Atalayer, 1994, s. 46). Aralık kavramı, sanat ve tasarım alanında uzaklık ölçümünden daha çok birimler arasında kurulabilecek olası ilişkiyi ifade eder. Estetik bir bütün elde edebilmek için önemli araçlardan biri olarak görülür.

Aralık, zaman ve felsefe alanında da önemli kavramlardan biridir. Felsefede aralıksız olmak, aralarında uzay ya da zaman süresi açıklığı bulunan, bitişik olmayan

anlamına gelir. Aralıksız olmak, süreksiz ve kesikli deyimleriyle aynı şeyi ifade eder (Hançerlioğlu, 1992, s. 90). Aralık sadece uzayda birbirine olan uzaklığı değil aynı zamanda, zaman olarak bir uzaklığı açıklar. Aralık, öncesinde gerçekleşen bir olayla sonrasında gerçekleşen bir olayın arasında kalan dönemi ifade eder. Aralık, görsel sanatlar, felsefe ve zaman dışında müzik sanatında da önemli kavramlardan biridir.

### 3.1.1. Müzikte Aralık

Müzikte aralarında ilişki kurulacak parçalar, sesler, notalardır. İki ses arasındaki uzaklık da aralık olarak adlandırılır. Müzikte çeşitli aralıklar bulunur. Örneğin arka arkaya duyulan iki ses arasındaki uzaklık "melodik aralık"tır. Buradaki aralık sesler arasında zamansal bir uzaklığı tanımlar. "Armonik aralık" ise aynı anda duyulan iki ses arasındaki uzaklığı belirtir. Armonik aralıkta sesler arasında zamansal bir uzaklık değil ses frekansları arasında bulunan bir uzaklık söz konusudur. Müzikte melodik ve armonik aralığın dışında farklı aralıklar da bulunur. Pest sesten başlayarak, tiz sese doğru ölçülen aralığa *çıkıcı aralık*, tam tersine tizden, pese doğru ölçülen aralığa ise *inici aralık* adı verilir[10]. Müzikte söz edilen aralıklar dışında da pek çok farklı aralık türleri vardır. Bu aralık türlerini detaylı bir şekilde inceleyebilmek için *Aralık Bilgisi*[11] ve *Müziğe Giriş*[12] kitaplarına başvurulabilir. Tanımlanan tüm aralıklar sesler arasında ilişkiyi açıklar. Müzikte amaçlanan bu ilişkilerin uyumlu olması, seslerin kaynaşmasıdır. Müzikte buna *armoni*[13] adı verilir, çok sesliliğin en temel unsurunu oluşturur.

Seslerin kaynaşması olarak nitelendirilen armoni, birden fazla sesin uyumlu olarak birleştirilmesidir. Armoni batı kökenli bir sisteme dayalı olsa da sonrasında her müzik kendi armoni kurallarını oluşturmuştur. Armoninin oluşabilmesi için en az iki sese ihtiyaç vardır ki burada aralık bilgisi devreye girmektedir. Seslerle oynamanın temel faktörü olan aralık kavramı çok basit bir yapı olmasına karşın oldukça zengin donanımlara sahiptir. Bu açıdan yaklaşıldığında müziği kavramak için öncelikle aralık

[10]https://www.bilgiustam.com/muzikte-armoni-ve-aralik-kavrami-iliskisi/

[11]Muammer Sun ve Metin Munzur, Sun Yayınevi, 2011

[12]Otto Karolyi, Pan Yayıncılık, 2016

[13]Armoni *a. Fr. Harmonie müz*. İki veya daha çok sesin aynı anda kulağa hoş gelecek bir biçimde uyumu, harmoni (TDK Tükçe Sözlük, 2011, s. 155).

bilgisinin kavranması gereklidir[14]. Diğer sanat dallarında olduğu gibi müzikte de aralık kavramı uzaklıktan daha çok yakınlaşmayı, ilişki kurmayı ifade ediyor. Sesler arasında bağlantı kurmanın yöntemlerini açıklıyor. Ahenkli, uyumlu, kulağa hoş gelen müzikler ortaya çıkartmak için aralıkların son derece önemlidir. Müzik sanatındaki aralık kavramı aralıkların işitsel boyutlarını ele alır.

Aralıkların görsel boyutlarını ele alan sanatlardan biri ise sinemadır. Sinemada görüntüler, grafik tasarım ya da resim sanatından farklı olarak aynı zamanda hareketlidir. Sinemada görüntülerin hareketli olması yeni aralık yaklaşımlarını incelemek için elverişli görülmektedir.

### 3.1.2. Sinemada Aralık

Hareketli görüntülerin kayıt altına alınıp yeniden bir yüzey üzerinde gösterilebilmesi, uzun süren çabaların sonucu gerçekleştirilebilmiştir. Sinematografın mucidi olarak anılan Lumière Kardeşler'in amacı hayattan aldıkları hareketli görüntüleri kayıt altına alabilmek, sonrasında bu kaydı perde üzerine yansıtabilmek olmuştur. Lumière Kardeşler tarafından geliştirilen yöntemle saniyede belli sayıdaki anlar fotoğraflanmış, sonra bu fotoğraflar belirli bir hızda perdeye yansıtılmış, bu sayede hareketli görüntüler perde üzerinde yeniden üretilebilmiştir. Bütün bu uğraşlar sonucu sinematograf aygıt olarak icat edilmiştir.

Sinemanın bir sanat dalı haline gelmesi için kendine özgü bir anlatım dili geliştirmesi gerekmiştir. Hayattan alınan farklı kayıtların birleştirilerek gösterilmesiyle birlikte bu anlatım dili gelişmeye başlamıştır. Birbiri ile bağlantısız hareketli görüntülerin art arda gösterimi sinemaya yeni bir ifade olanağı kazandırmıştır. Öncesinde hayatın hareketli kaydını tutmakla yetinen sinema kurguyla birlikte artık yeni bir sanat dalı haline gelmiştir. Kurgu aracığıyla birbirilerine uzak çekimler arasında ilişki kurulmaya başlanmıştır. Çekimler arasında mekânsal, zamansal vb. aralıklar, artık çekimlerin yakınlaşma ihtimallerini görebilmek için yeni bir olanak sunmuştur. Sinemaya özgü aralıkları inceleyebilmek için ilk olarak filmin parçalarını ele almak gerekir.

#### *3.1.2.1. Filmin fiziksel parçaları*

[14]https://www.bilgiustam.com/muzikte-armoni-ve-aralik-kavrami-iliskisi/

Aralık kavramını açıklamak için grafik tasarımda harflerin birbiri ile olan uzaklığı, müzikte seslerin, notaların birbirine olan uzaklığından yararlanılabilir. Bir metnin en küçük birimi tek bir harf, müzikte ise en küçük birim tek bir notadan oluşmaktadır. Aralık bu birimler arasında yer alır. Sinemada aralığı inceleyebilmek için öncelikle filmin en küçük birimini açıklamak gerekir. Bir sinema filminin en küçük parçası çekim olarak adlandırılır. Çekim, kameranın kayda başlaması ile kaydın sonlanması arasında geçen süreyi kapsar. Kurgu aracılığıyla bu en küçük birim olan çekimler birleştirilir, belirli bir düşünce doğrultusunda art arda dizilirler. Bu birleştirme işlemine sinemada kesme adı verilir. Kesmenin amacı iki çekimi birbirine bağlamaktır. Bu kesme işlemi filmin kurgu aşamasında kurgucu tarafından gerçekleştirilir (Hayward, 2012, s. 248). Sinemada aralıklar ilk olarak en küçük birim olan çekimler arasında belirir. Bir metinde harflerin birleşmesiyle birlikte nasıl kelimeler oluşuyorsa filmde de çekimlerin birleşmesiyle beraber sahneler oluşur. Sahnelerin birleşmesiyle birlikte sekansalar, sekansların birleşmesi ile birlikte film meydana gelir. Sinemada aralıklarla, çekimler dışında sahneler ve sekanslar arasında da karşılaşılır.

Filmler çekim, sahne ve sekanslardan oluşan değişik film parçalarının bir mozaik oluşturacak şekilde bir araya getirilmesiyle oluşur. Bir araya getirilme bazen zamanda ve uzayda ileri geri gitmeyi de içerir. Bu işlem, izleyicinin görüş alanında büyük değişiklikler oluşmasına neden olsa da başarıyla gerçekleştirilebilir. Aslında kurguda herhangi bir işlem yapılmasa dahi film saniyede yirmi dört kere kesilir. Filmin her bir karesi bir öncekine göre ufakta olsa değişiklik içerir. Ancak her karedeki zaman ve mekân değişikliği o kadar küçük miktardadır ki izleyici sadece belli bir bağlam içerisinde hareketi görür. Diğer taraftan kesmelerde olduğu gibi görseller arasında büyük değişim varsa da bu izleyici tarafından farklı bakış açısıyla değerlendirilir. İlginç bir şekilde izleyiciler bunu yapmakta zorlanmayabilir (Murch, 2005, s. 5-6). Kesmelerde görseller arasındaki büyük değişiklik diğer bir ifade ile birbiri ile bağlantısız görünen çekimler, art arda gösterildiğinde aralarında yeni bir tür bağlantı kurulabilir. Çekimlerin kendi başlarına iken taşıdıkları anlam ile bir araya gelmeleriyle oluşan anlam farklılaşabilir. Birbirine uzak, bağlantısız gibi görünen görüntüler arasındaki aralık yeni bir ilişki kurulmasına aracılık edebilir.

Robert Bresson da görüntünün, başka görüntülerle yan yana geldiklerinde, aynı bir rengin diğer bir renkle yan yana geldiğinde değişmesi gibi değişmesi gerektiğini ifade eder. O'na göre; mavi, yeşilin, sarının, kırmızının yanında hep aynı mavi değildir.

Değişmenin olmadığı yerde sanattan da söz etmek mümkün değildir. Sinema filminde görüntüler, tıpkı sözlükteki kelimeler gibi, ancak konumlarına ve birbirleriyle olan ilişkilerine göre bir güç ve değer taşırlar (2011, s. 18). Sinema filmi, resim gibi sanatlardan farklı olarak zaman içine yayılır. Filmde bir imgenin bir diğerini izleyişi ve imgelerin art arda sıralanışı, tersine çevrilemeyecek bir deyiş biçimini sunar (Berger, 2007, s. 26). Hem Bresson hem de Berger tek başına görüntünün kendisinden daha çok diğer görüntülerle kurdukları ilişkiler üzerinde durmuştur. Görüntüler, birbirleri arkasına sıralandıklarında kendi başlarınayken taşımadıkları yeni bir anlamı ortaya çıkartabilir. Birbirlerinden ayrılmayacak şekilde kenetlenebilir. Sinemada bu kenetlenme, görüntüler arasında yatan aralıkların keşfi ve yaratıcı ilişkilerin kurulmasıyla birlikte gerçekleşebilir.

#### *3.1.2.2. Deneysel filmlerde aralık*

Sinema tarihinde aralık yaklaşımını etkili ve yaratıcı kullanan önemli yönetmenler bulunmaktadır. Bu yönetmenlerden biri de 20. Yüzyıl deneysel filminin en önemli figürlerinden sayılan Stan Brakhage'dır. Amerikalı film yapımcısı Brakhage kendisini; "sonsuz bir hareket çeşitliliği ve sayısız renk tonu ile parıldayan" kelimesiz bir dünyanın yansıtıcısı olarak tanımlar (Stam, 2014, s. 97). Brakhage'ın filmleri, sinemanın gelenekselleşmiş biçimlerinden uzaktır. Filmleri daha çok görme ya da bakma eylemi aynı zamanda görmenin zihinsel süreçleri ile ilgilidir. Brakhage'ın 1964 yılında yapımını gerçekleştirdiği *Dog Star Man*[15] en önemli filmi olarak değerlendirilir. 75 dakika süren film güneş, yıldızlar ve doğaya odaklanır. Film boyunca görülen ışıklar, titreşen çizgi ve dalgalar, renk cümbüşü, güneş ışınımları filmi görsel bir şiire dönüştürmektedir (Clarke, 2012, s. 91). Filmde doğanın farklı bölgelerinden farklı zamanda alınmış çekimler birbiri ardına eklenmiştir. Çekimler arasında yeni bir ilişki kurmaya çalışılmıştır. Çekimler arasında ani geçişler izleyicilerde *jump cut*[16] (sıçramalı

[15]https://www.youtube.com/watch?v=lb5Ko_sTwlc

[16]Sıçramalı kesmeler. Birbirine bağlanan iki çekim arasında uyumun olmadığı kesmelerdir. Bir sekansta ya da özellikle bir sahnede atlamalar kameranın izleyiciyi yönlendirme arzusu olmaksızın sıçraması ya da seyirciyi sarsması, kötü kurgu etkisi yaratır. Sekanslar arasında sıçrama sadece uzamsal değil zamansal olarak da yön kaybına yol açar. Sıçramalı kesmenin bu kullanımlarına en iyi örnek Jean-Luc Godard'ın A bout de souffle/Serseri Aşıklar'ıdır (1959) (Hayward, 2012, s.248).

kesme) benzeri etki uyandırır. Ancak sıçramalı kesmede genellikle akıcı bir eylem kesintiye uğrar. İzleyiciler filmde ilk kez sıçramalı kesmeyle karşılaştıklarında kurguda bir problem olduğunu düşünebilirler. Sıçramalı kesme devam ettiğinde ise bunun özel amaçla gerçekleştirildiği anlaşılır.

Sıçramalı kesme, izleyiciye filmin gerçek olmadığını, bunun bir film olduğunu hatırlatır. Belirli sayılarda kullanılır. Akıcı bir izlemeyi kesintiye uğratır. Brakhage'ın filmlerinde ise kesintiye uğrama durumu tüm film boyunca gerçekleşir. Brakhage, kendi başlarına anlamlı olmayan küçük film parçalarını hızlı bir şekilde art arda getirerek anlamlı bir yapı inşa eder, çekimler arasındaki sıçramayı farklı bir estetik amaç doğrultusunda gerçekleştirir. Brakhage kısa çekimler arasında öncesinde var olmayan yeni bağlantılar tasarlayarak kendine özgü bir aralık yaklaşımı geliştirir.

Brakhage kendi aralık yaklaşımını geliştirirken kullandığı önemli araçlardan biri de plastik kesmedir. Kendisinin geliştirdiği plastik kesme, harici ilişkisi olmayan çekimler arasında montaj yapılmasına izin verir. Çekimler hareket yönleri aracılığıyla birbirine bağlanır. Çerçevenin aynı alanında benzer grafik şekillerin bulunduğu iki çekim birleştirilir. Böylece çekimler arasında grafik süreklilik korunur. Bu teknik görüntülerin akışının korunmasını sağlar. Bu sayede Brakhage, çok farklı malzemeler arasında kesme yapmak için olanak keşfeder, plastik kesme ile kurguda devamlılığın deneysel bir eşdeğerini geliştirir. Plastik kesme çok hassas bir işlemdir. Brakhage kurguladığı çekimlerde film kareleri arasındaki şekil, form, renk ve parlaklığa dikkat eder (Fletcher, 2010, s. 37). Brakhage bağlantısı olmayan çekimleri birbirine yaklaştıran nedenleri bulmaya, aralıkları görmeye çalışır. Plastik kesme de Brakhage'ın bu aralıkları keşfetmek için kullandığı en önemli araçlardan biridir.

Brakhage'ın diğer önemli filmlerinden biri de *Mothlight*[17] (1963)'tür. Filmde bir gece kelebeğinin lime lime edilmiş görüntüleri, arka arkaya hızlı bir şekilde akmaktadır. Görsel etki ise ekran flaşları, ani patlamalar, eğilip bükülen çizgilerle birlikte sağlanmıştır. *Yıldız Savaşları* (George Lucas, 1977)'ndaki "ölü yıldızların saldırısı" ve benzeri sahneler ana akım sinemadan daha çok Brakhage'dan esinlenerek çekilmiş sahnelerdir (Clarke, 2012, s. 90). Brakhage, filmde dilediği bir bütünü (kelebeği) kendi istediği küçük parçalara ayırmış sonra da parçalar arasında çekimler aracılığıyla daha önce var olmayan yeni bir ilişki kurmuştur. Brakhage bir bütünü parçalayarak kendi

[17]https://www.youtube.com/watch?v=S5P5vkegmvU

içinde saklı, olası aralıkları keşfetmeye çalışmıştır. Brakhage'ın parçalar arasında plastik kesme aracılığıyla kurduğu ilişki kendisine özgü aralık yaklaşımını göstermektedir. Sinemada aralık yaklaşımına dair en önemli açıklamaları ise Dziga Vertov'un Aralık Kuramı'nda bulmak mümkündür.

### 3.2. Dziga Vertov ve Aralık Kuramı

Aralık kuramına geçmeden önce Vertov'un yaşamındaki önemli anları gözden geçirmek gerekmektedir. Bu sayede aralık kuramı ve kurama zemin oluşturacak gelişmeler daha iyi anlaşılabilir. Dziga Vertov'un asıl adı Denis Arkadyeviç Kaufman'dır. Hız ve hareket tutkunu olan Sovyet yönetmen yönetmenlik kariyerine başlamadan önce daha dinamik bir kimlik sahibi olmak istemiştir. Bu nedenle adını, "dönen topaç" anlamına gelen "Dziga Vertov" olarak değiştirmiştir (Kemp, 2014, s. 60). Vertov, 1896 yılında Polonya'nın Bialystok şehrinde dünyaya gelmiştir. Entelektüel bir ailenin üç oğlundan biridir. Diğer kardeşleri olan Mikhail Kaufman ve Boris Kaufman da Vertov gibi sinemaya meraklıdır. Vertov ailesiyle birlikte Alman işgalinden kaçıp Moskova'ya yerleşmiştir. Moskova'ya yerleşmeden önce 1912 ve 1914 yılları arasında Polonya'da konservatuarda müzik öğrenimi görmüştür. Müzik dışında edebiyatla da ilgilenen Vertov genç yaşında bilim-kurgu yazıları yazmaya başlamış, aynı dönemde kendi kuşağından pek çok sanatçı ve aydın gibi fütürizmden etkilenmiştir. Vertov, 1916 ile 1917 yılları arasında Saint Petersburg'daki en eski Rus bilim kurumu olan Psikonöroloji Enstitüsü'nde tıp öğrenimi görmüştür. Aynı dönemde ses kayıt ve montaj denemeleri yapmış ve sözlü montaj yapıları ortaya çıkartmıştır. Vertov, 1918 yılında Halk Eğitimi Komiserliği'ne girmiş ve burada Sovyet hükümetinin ilk haber filmi programlarının editörlüğünü üstlenmiştir. 1919 yılında ise Vertov, Tsaritsyn yakınlarındaki cephede savaş muhabirliğine geçiş yapmıştır. Sonraki süreçte bir propaganda treninde belgesel çekimler yapmak üzere savaş meydanlarında dolaşıp büyük bir sinema kariyerine doğru ilk adımlarını atmıştır (Vertov, 2007, s. ii). Ses, müzik, edebiyat, tıp gibi farklı alanlara olan yoğun ilgisi Vertov'un çok yönlü biri olduğunu göstermektedir. Vertov'un farklı disiplinlerden edindiği deneyimlerin izlerini sinema alanındaki çalışmalarında görmek mümkündür.

Vertov kendisi ile aynı dönemde sinema alanında çalışan meslektaşlarından farklı olarak aldığı mesleki eğitimler ve uzmanlaştığı ilgi alanları sayesinde yeni bir sinema anlayışı geliştirmiştir. Bu deneyimler ideal bir sinemanın nasıl olması gerektiği

konusunda kendisine yol gösterici olmuştur. Meslektaşları kamerayı sadece filmlerini çekmek için bir araç olarak görürken Vertov, onlardan farklı olarak film kamerasının bir aygıt olarak insan gözünden üstün özelliklerini araştırmıştır. Ona göre dünyayı makine aracılığıyla görmek ile çıplak gözle görmek arasında önemli farklar bulunmaktadır. Kamera, insan gözünün göremediği bir şekilde dünyaya bakabilmektedir. Kamera, bu sayede insanın deneyimleme ihtimali olmayan bir dünyayı ona sunabilmektedir. Dziga Vertov'un sunduğu dünyaya bakabilmek için öncelikle üretim yaptığı dönemde ülkenin içinde bulunduğu koşullara bakmak gerekmektedir.

### 3.2.1. Ekim Devrimi ve Sinema

1918 yılında sona eren Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra Rusya büyük bir ekonomik darboğaz içine girmiştir. Bu ekonomik darboğaz sinemacıları da etkilemiştir. Sinemacılar, bu dönemde ham film bulmakta zorlanmış, uzun ve detaylı çekimler gerçekleştirememiştir. Rus yönetimi, film üretimini ciddi anlamda denetlemiş ve yönetmenler için ayrılan film makara stokunu sınırlandırmıştır. Ancak bu sınırlılıklar diğer taraftan yönetmenleri yaratıcı çözümler bulmak için zorlamıştır. Ham film üzerine çekim yapmak yerine eski filmler kesilip ve yeni bir anlayışla tekrar kurgulanmaya başlanmıştır. Yönetmenler, eldeki yetersiz kaynakları en iyi biçimde kullanmaya çalışmıştır. Bu yetersizlik yeni bir tür görsel yaratıcılığın gelişmesine katkıda bulunmuştur. Sovyet montaj ilk olarak bu dönemde ortaya çıkmaya başlamıştır. Dziga Vertov da 1917 Ekim Devrimi'ni anlatan belgesel çalışması için eski filmleri gözden geçirmiş, arşivlerden ve çeşitli kaynaklardan elde kalan görüntüleri toplamıştır. Topladığı görüntüleri kesip yeni bir anlayışla kurgulamaya çalışmıştır (Clarke, 2012, s. 145). Ekim Devrimi'yle birlikte ülkede büyük bir değişim gerçekleşmiş, Rus sineması adına önemli bir dönem başlamıştır.

Çarlık Rusya'sı Ekim Devrimi'yle birlikte artık geride kalmıştır. Ekim Devrimi'nin lideri Vladimir Lenin, ülkesinde her alanda köklü bir değişimi başlatmıştır. Lenin ülkesinde farklı sanat alanlarının yanı sıra sinema ile de özel olarak ilgilenmiştir. Devrim öncesi ve sonrasında süren iç savaş ülkenin ekonomik ve kültürel kurumlarını çökertmiştir. Bu dönemde Rus sineması tamamen çalışamaz hale gelmiştir. Lenin, ülkesinde yapısal değişiklikler gerçekleştirmeye başlamış, çıkardığı kararname ile sinemaya verdiği önemi göstermiştir. Ağustos 1919'da çıkarılan kararname ile sinema devletleştirilmiştir. Böylece sinema sanatının geleceği ülkenin ve Lenin'in koruması

altına girmiştir. Bu kararname üzerinden bir hafta geçmeden dünyanın ilk devlet sinema okulu olan *Vsesojuzniy Gosudarstvenniy Institut Kinematografii - VGIK* açılmıştır (Kılıç, 2008, s. 234). 1986 yılında okulun adı Rus yönetmen ve aktör Sergei Gerasimov anısına *Gerasimov Sinematografi Enstitüsü* olarak değiştirilmiştir. Lenin'in sinemayı devlet koruması altına alması ve devlet sinema okulunu açması bu sanata ne kadar önem verdiğini göstermektedir. Lenin, geniş kitlelere ulaşabilmek için sinemanın güçlü bir araç olduğuna inanmıştır. Ülke o dönemde çok geniş bir coğrafyaya sahip olmuştur. Ülkede aynı zamanda okuma yazma oranı çok düşüktür ve farklı diller konuşulmaktadır. Sessiz sinema filmlerini izlemek için herhangi bir dil bilmeye gerek yoktur. Bu nedenlerle Lenin sinemayı etkili bir propaganda ve eğitim aracı olarak görmüştür. Hazırlanan propaganda filmleri ülkenin dört bir yanına tren ve gemilerle ulaştırılmıştır.

Vertov'un 1918 yılında gösterime giren ilk derleme filmi *Godovsçina revolutsii*[18] (Devrimin Yıldönümü), ajitasyon trenleriyle (ajit-trenler[19]) ve nehirlerde yolculuk yapan ajitasyon gemileriyle ülkenin farklı bölgelerine gönderilmiştir. Vertov da 1920 yılında bu ajit-trenlerden biriyle ülkeyi dolaşmış, aynı zamanda gerçekleştirdiği bu yolculuğu filme almıştır. Vertov, Moskova ya döndüğünde kendi düşüncelerine uygun film derlemeleri yapmaya başlamış, oluşturduğu ekipteki kameramanlara eğitim vermiştir. Sonrasında Vertov bu kameramanları ülkenin en uzak bölgelerine kadar göndermiş, onlardan yaşamın her anının ve her olgusunun özünü yakalamalarını istemiştir. Bir tarafta film yapımında çalışan Vertov, diğer taraftan sinemanın kuramsal yönü ilgili çalışmalarını sürdürmüştür (Abisel, 2003, s. 222). Bu kuramsal çalışmalardan biri olan *We. Variant of a Manifesto* (Biz. Bir Manifesto Çeşitlemesi), 1922 yılında yayımlanmıştır. Vertov bu manifesto ile kendi sinema anlayışlarını açıklamış, ideal bir sinemanın nasıl olması gerektiği tarif etmiştir.

### 3.2.2. Vertov'un Kuramsal Çalışmaları

Vertov, yazılarını ve manifestolarını üç farklı hedefe ulaşması için kaleme almıştır. Üç hedefe aynı anda ulaşılamadığı takdirde manifestoların işlevini yerine getiremeyeceğine inanmıştır. İlk hedef okuyucu ve izleyicilerdir. İkinci hedef

[18]https://www.boxofficemojo.com/title/tt0010180/credits/?ref_=bo_tt_tab

[19]Propaganda amaçlı özel tasarlanmış, trenlere, arabalar ve gemilere verilen isimdir. Detaylı inceleme için bkz. (Özdemir, 2021, s. 89).

meslektaşlardır. Üçüncü hedef ise Vertov'un manifestolarıyla ulaşmak istediği kendi ekibindeki çalışma arkadaşlarıdır. Manifestolar, bu üç hedefe kompleks bir üslupla sunulmuştur. Vertov, *Biz. Bir Manifesto Çeşitlemesi*'nde kendisini üçlü konseyin bir üyesi ve Sovyet devlet film endüstrisinin bir işçisi olarak tanıtmıştır (Michelson, 1984, s. ii). Vertov, sacayağını oluşturan bu üçlüden biri eksik kaldığında sinema sanatının gelişemeyeceğini, işlevini yerine getiremeyeceğini düşünmektedir. Ona göre, sadece kendi ekibinin ya da diğer yönetmenlerin değil aynı zamanda toplumun da bilinçlenmesi gerekmektedir.

Dziga Vertov, *Biz. Bir Manifesto Çeşitlemesi'*nin girişinde iki sinema anlayışı arasında keskin bir ayrım yapmıştır. İstenmeyen sinema anlayışındakileri 'paçavralarını pazarlayan bir çöpçü sürüsü olan sinemacılar' olarak tanımlamıştır. Kendi gruplarında yer alan sinemacılara ise *kinok*[20]'lar adını vermiştir. Kinoklar, gösterişçi bir dinamizme sahip olan Amerikan macera sinemasına, hızlı geçişler ve yakın çekimleri için teşekkür etmiş, bunların güzel ancak düzensiz olduklarını belirtmişlerdir. Onlara göre Amerikan filmleri kesin bir hareket çalışmasına dayanmamaktadır. Manifesto'da duygusal, teatral vb. filmler cüzzamlı olarak nitelendirilmiş, sinemanın müzik, edebiyat ve tiyatro gibi yabancı maddelerden arındırılması gerektiği belirtilmiştir (Vertov, 2007, s. 3). Duygusal, teatral vb. filmlerin halkı zehirleyerek onların uyutulmasına neden olduğu kabul edilmiştir. Vertov ve arkadaşlarına göre, sinema başka sanat dallarının ifade olanaklarını kullanmak yerine sadece kendisine özgü olanakları keşfetmeli ve bunlardan yaralanmalıdır. Kamera sayesinde diğer sanatlarda olmayan yeni bir anlatım inşa etmek mümkün olabilir. Yalnızca Kamera, diğer bir ifade ile mekanik bir gözün görebileceği bilinmeyen bir dünyanın kapıları açılabilir.

Vertov, dünyanın görsel kaosunun içine dalıp kamerayı bir araştırma aracı olarak kullanmak istemiştir. Bu da ancak kameranın özgür olmasıyla mümkündür. İstenilen amacın gerçekleşebilmesi için kameranın insan gözünün sınırlarından kurtulması

[20]*Kinok'lar* (sinema-gözlü adamlar): Vertov'un bulduğu bu yeni terim, *kino* (sinema ya da film) ve *oko*'dan (göz anlamına gelen eski ve şiirsel bir kelime) türetilmiştir. Kinok'ların başında "Biz. Bir Manifesto Çeşitlemesi"nde açıklanan üçlü konsey bulunuyor. Bu üçlü konseyin diğer üyelerinden biri Elizaveta Svilova'dır. Dziga Vertov'un eşi olan Svilova, Moskova Sinema Komitesi'nde kurgucu olarak çalışıyor. Yaşamı boyunca Vertov'un yaratıcı bir partneri olmuş, filmlerin kurgusunu yapmıştır. Konsey'in son üyesi ise Mikhail Kaufman, Vertov'un kardeşidir. Kaufman, konseyde kameramanlık ve görüntü yönetmenliği görevlerini üstlenmiştir (Hicks, 2007, s. 6).

gerekmektedir. Vertov, mekânın sınırlarının üstesinden gelmek için bir kameramanlar topluluğuna ihtiyaç duymuş, zamanın koyduğu sınırları aşmak için ise görüntülerin hızıyla oynayarak denemeler yapmıştır (Armes, 2011, s. 43). Vertov, en ücra köşelere gönderdiği eğitimli kameramanlar topluluğu sayesinde ülkenin farklı, birbirine uzak bölgelerine ait hareketli görüntüler elde etmeyi başarmıştır. Bu sayede coğrafyanın birçok noktasını kurguda dilediği gibi birleştirebilmiştir. Kurgu aracılığıyla zamanın yaşamda deneyimlediğimiz akışını değiştirilebilmiştir. Bütün bu denemeler, dünyanın yeni bir biçimde algılanabilmesinin önünü açmıştır. Rusya, o dönemde çok büyük bir coğrafyaya yayılmıştır. Bu nedenle halkları birleştirebilecek bir güce ihtiyaç duyulmaktadır. Sinema da birbirine çok uzak olan şeyleri birleştirebilme gücüne sahiptir.

Sovyet hükümetinin amacı, sinema aracılığıyla insanların sadece kendi hayatlarını perdede görmeleri değildir. Amaç, birbirinden çok uzak yerde yaşayanların, örneğin Yakutistan'daki bir avcı-toplayıcı veya Moskova, Bolşoy Tiyatrosu'ndaki bir balerinin kendilerini Sovyet hissetmeleridir. Hayatın, Sovyet beden üstünde nasıl aynı şekilde işlediğinin görülmesidir (Baker, 2015, s. 132). Beller'e göre bir toplum imajının kolektif olarak yaratılması bir anda gerçekleştirilmez. İnsanın farklı zaman ve diyardaki faaliyetleri birbirinden farklılık göstermektedir. Toplum imajı, ancak bireyin bu farklı yaşantıları özenle inceledikten sonra inşa edilebilir (1999, s. 156). Cook'a göre bu inşayı sağlayabilecek olan kurgu, sinematik sosyal bilimin ön koşuludur ve Vertov'un "aralık kuramı" olarak adlandırdığı şeydir. Aralık Kuramı, Vertov'un kurgu kuramının temelini oluşturur (2007, s. 86). Vertov farklı yaşantıları özenle inceleyebilmek için insan gözünün yetersiz kaldığını düşünür. Vertov'a göre sinema sadece farklı zaman ve bölgedeki yaşantılardan alınan çekimleri birleştirmekle yetinmemelidir. Bu yaşantıların içine girebilmek, onlara dâhil olmak gerekir. Vertov'a göre insan gözü kusurludur ve ancak makine aracılığıyla insan gözünün göremeyeceği görüntüler elde edilebilir. Yeni, daha önce görülmemiş bir dünyanın kapıları kamera aracılığıyla açılabilir. Hızlı bir şekilde gökdelenin tepesinden, trenin altından bakabilmek, hızla giden bir atın yanında gidebilmek, bir gözün içine girebilmek kamera ve kurgu aracılığıyla mümkündür. Tabi ki insanlar bir gökdelenin tepesinden aşağıya bakabilir, tren raylarına yatabilir. Bu iki farklı konumdan bir saniye aralıkla bakabilmek ancak sinema aracılığıyla mümkündür.

Vertov, sadece fiziksel olarak birbirine uzak şeyleri yaklaştırmakla kalmaz onları aynı zamanda zamansal olarak da birbirlerine yaklaştırıp, uzaklaştırabilir. Bu

sayede sinema, zamansal sınırların yeniden gözden geçirilmesine olanak sağlar. Sinema sayesinde zamanın akış hızı değiştirilebilir, terse çevrilebilir. Aralık kuramı, Vertov'un sinema aracılığıyla yaşamdaki sınırların ortadan kaldırılabilmesi için gerçekleştirilen bir müdahale olarak düşünülebilir. Müzik sanatı da sınırların ortadan kaldırılabilmesi için Vertov'a ilham vermiştir.

### 3.2.3. Aralık Kuramı

Vertov'un "aralıklar" fikrinin müzikten, özellikle de müzik pasajları bestelemek için kullanılan *contrapuntal*[21] kuramından türediği fark edilmektedir (Petric, 1978, s. 35). Vertov'un konservatuarda aldığı müzik eğitimi, film kurgusu ya da montaj sürecini incelemek ve ifade etmek için kendisine bir temel oluşturmaktadır (Fletcher, 2010, s. 12). Vertov, müzikteki aralıkların sinemasal karşılığını bulmaya çalışmıştır. Aralık, müzik sanatında notalar veya pasajlar arasındaki uzay/zamanı açıklarken, sinema sanatında iki sosyal anın sinematik biçimde yan yana gelişini ifade etmektedir. Aralık, sosyal bütünlüğün filmsel sunumunun mümkün olduğunu göstermektedir. Vertov sineması, bireysel sosyal anları düzenleyip sunarak izleyiciyle aralarında bir arabuluculuk görevi üstlenmektedir (Beller, 1999, s. 153-154). Vertov'un amaçladığı şey insanların sadece kendi hayatlarını bulmaları değildir. Aynı zamanda insanların çok uzaktaki hayatın da o Sovyet beden üstünde nasıl aynı şekilde işlediğini görmeleridir (Baker, 2015, s. 132). Vertov'un bütün bir Sovyet yaşantısı düzlemi çizişinin temeli aralıklardır. Coğrafi uzaklık, bir film aracılığıyla tümüyle yakınlık haline geldiğinde bu şiirsel bir şeye dönüşecektir (Baker, 2015, s. 142). Vertov'un aralık kuramının ilk ortaya çıktığı metin 1922 yılında, *Biz. Bir Manifesto Çeşitlemesi*'nde yayımlanır.

Vertov, manifestoda aralıkların bir hareketten diğerine geçiş malzemeleri olduğunu açıklar. Aralıklar, hareket sanatının unsurlarıdır ve hiçbir şekilde hareketlerin kendileri değildir. Hareketi kinetik bir kararlılığa bağlayan şey aralıklardır (Michelson, 1984, s. 8). Hareketin düzenlenişi, hareket öğeleri ya da aralıkların pasajlar oluşturacak şekilde düzenlenişidir. Her pasajda hareket açısından (farklı derecelerle ifade edilen) bir yükselme, bir doruk noktası ve bir düşüş vardır. Bir pasajın hareket aralıklarından oluşması gibi bir kompozisyon da pasajlardan oluşur (Vertov, 2007, s. 7). Aralık

[21]Kontrpuana ait. Kontrpuan: müzik tarihinde uzunca bir dönemi domine etmiş bir yazı stilidir. Tarihsel süreçte birçok müzik türünün temel yazı prensibini oluşturan kontrpuan, bir sese karşılık bir veya birden fazla sesin yazılarak, polifonik bir müzikal örgü yaratımını hedefler (Sınır, 2020, s. 13).

kuramı, sinemanın hareketle değil, istediği kadar birbirinden uzak olsun iki hareket arasındaki ilişkiyle temellendiğini açıklar. Aralık, iki şeyi birbirinden uzak tutan mesafe demek değildir. Birbirlerinden çok uzak da olsalar iki olay ya da hareket arasındaki "yakınlığı" ölçen şeye "aralık" denir. Bu sinemanın ilk dönemine ait son derece özgün bir bakış açısıdır (Baker, 2011, s. 31). Birbirine uzak olan iki şey arasındaki yakınlığı ölçebilmek için onları art arda getirmek gerekir. Ancak art arda geldiklerinde aralıklar belirebilir. Aralıkların görülebilmesi için zamansal bir akışa ihtiyaç vardır. Film parçalarının gözün önünden belli bir hızda geçmesi gerekmektedir.

Vertov, filmin tüm parçaları ile yaratılan bütünlük ve ritim ile çekimin kendi ontolojik bütünlüğünün arasında bir gerilim ortaya çıkarılması gerektiğine inanmakta, diğer taraftan da düzenlenen sekansların "çekimler arasındaki boşlukları-aralıkları" çok önemli görmektedir. Vertov'a göre tüm bunlar düzgün bir şekilde ele alındığında, güzel bir varyasyon kalıbı sağlar ve aralık kuramı ile temsil edilen yeni bir müzik-esinli estetiği oluşturur (Michelson, 1984, s. 88). Burada ritim oldukça önemlidir. Aralıklar, her çekimde yer alan ritimleri daha büyük cümlelere ve ardından sekanslara bağlar ve bir bütün olarak filmin yapısının bir parçasını oluşturur (Fletcher, 2010, s. 3). Vertov'a göre montaj tüm film üretim sürecinin içine işlemelidir. Montaj; gözlem sırasında, gözlemden sonra, çekimlerde, çekim sonrasında, kurgu sırasında (montaj parçalarının aranması) ve final montaj esnasında gerçekleşir (Stam, 2014, s. 55). Gözlem sırasında montajın yaratıcı görmeyle bağlantılı olduğu düşünülebilir. Gözlem sırasında montaj yapabilmek için henüz çekim yapılmadan kayda alınacak görüntülerin kendi içinde ve diğer çekimlerle olası bağlantılarını görebilmek, düşleyebilmek gerekir. Gözlem sonrası montajda çekim planları çıkarılır, zaman zaman çekim taslakları çizilir. Bu notlara göre çekimler gerçekleştirilir. Çekim sırasında montajın görsel malzemeleri kayıt altına alınır. Çekim sonrasında kaydedilen görsel malzemeler teker teker incelenir, ön değerlendirmeye tabi tutulur. Kurguda kullanılabilecek olası görüntüler seçilir. Kurgu sırasında önceden tasarlanmış çekim ilişkileri denemeye tabi tutulur. Vertov, çekimler arasındaki aralıkların inşasını, tüm bu süreçlerin birlikte koordine edilmesiyle birlikte gerçekleştirir. Vertov, teoride aralık kuramını geliştirirken bir taraftan da uygulamasını yapar. Vertov'un filmleri aralık kuramını daha iyi anlayabilmek için oldukça önemlidir.

### 3.2.3. Vertov'un Aralık Kuramının Filmlerine Yansıması

1929 yapımı *Chelovek s kino-apparatom*[22] (Kameralı Adam), Dziga Vertov'un en ünlü filmidir. *Şehir Senfonisi*[23] geleneğinde olan film, şehir hayatındaki bir günü şafaktan alacakaranlığa kadar belgeler (Furniss, 2016, s. 84). İzleyiciler, şehir hayatında bir gün boyunca başka hiçbir şeye benzemeyen bir yolculuk yaşar. Bu sinemanın ortaya çıkmasıyla mümkün olan bir yolculuktur. Toplumsal yaşamın üretimi ve yeniden üretimi boyunca bu görsel yolculuk, her şeyden önce konuyu içeriden görmenin bir yoludur (Beller, 1999, s. 152). *Kameralı Adam*, cesur bir kameraman olan Mikhail Kaufman'ın gerçekleştirdiği çekimlerle Moskova, Kiev ve Odessa hattı boyunca Sovyet yaşamını anlatır. Kaufman film boyunca kamerasıyla akan trafiğin içine girer, köprülerin üzerine tırmanır, tren raylarına yatar, tramvayları ve arabaları kayda alır. Vertov'a göre kamera, ancak bu şekilde modern yaşamın kaosunun içine dalabilir ve insan gözünün göremeyeceği gizli anlamları keşfedebilir (Kemp, 2014, s. 60). *Kameralı Adam* filmi insanın aynı anda birden çok yerde olabilmesini sağlar, izleyicinin sadece kendi bakış açısından görebildiği dünyayı geride kalan farklı açılardan nasıl görülebileceğini gösterir. Vertov, ancak sinema aracılığıyla böyle bir görme deneyimi yaşanabileceğini belirtir, zamansal ve mekânsal uzaklıkları olabildiğince birbirine yaklaştırır. Vertov, çekimler ve kurgu vb. aracılığıyla birbirine uzak şeyler arasında başkasının görmediği yeni bir bağ kurar.

Vertov, *Kameralı Adam* filmini bitirdikten kısa bir süre sonra *Sine-göz'den Radyo-göz'e* makalesini yazar (Petrić, 2000, s. 260-261). Vertov'a göre; "Sinema-göz[24]", görsel evrenin aynı zamanda insan gözüne görünmeyen evrenin deşifre edildiği

[22]https://www.dailymotion.com/video/x21992b

[23]Yirmilerin şehir senfonileri yalnızca kendi ele aldıkları konularla karakterize değildir, aynı zamanda birbirine koşutluk gösteren biçimler üzerinden yapılan ritmik kurgulamayla, kamerayı gizlemeye ve kamerayla özel olarak uğraşmayla ve yürüyen merdiven ve tramvaylar gibi doğal dolilerin sık sık kullanılmasıyla karakterizedir. Alberto Cavalcanti'nin Paris yaşamını gösteren *Rien que les heures* (Yalnızca Saatler, 1926) ve Walter Ruttman'ın *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* (Berlin: Büyük Bir Şehrin Senfonisi, 1927), geleneğin önemli filmleri arasındadır (Andrew, 2010, s. 235).

[24]Vertov, 1924'te yazdığı "Sine-Göz'ün Doğuşu" makalesinde, 1918 yılının bir ilkbahar günü tren istasyonundan dönerken kulaklarında yankılanan seslerle birlikte sinemasına dair fikirlerin nasıl ortaya çıkmaya başladığını açıklamıştır: "Gülüşler, düdük sesi, istasyon çanının vuruşları, trenin soluması… Fısıltılar, çağrışmalar, ayrılmalar… Yolda giderken şöyle düşünüyorum: sesleri betimlemeyen fakat çizen, onları resimleyen bir alet bulmam gerekiyor. Aksi halde bu seslerin düzenlenmesi, kurgularının yapılması olanaksız olacaktır. Çünkü, zaman gibi akıp gitmektedirler. Fakat bir alıcı; belki? Görünen bir şeyin yazılması… Çözüm, salt işitilen değil aynı zamanda görünebilen bir evrenin düzenlenmesindedir…

sinemadır. “Sinema-göz” (alt edilmiş uzaklık) tiyatroya ilişkin sinema değiş tokuşuna karşı çıkan, görünen olayların sürekli değişimi üzerine kurulu, tüm evren halkları arasına yerleşmiş görsel bir bağdır. “Sinema-göz”, alt edilmiş zamandır. (Tarihte, birbirine uzak olayları birleştiren görsel bir bağdır.) “Sinema-göz”, zamanın bir noktada birleşmesi ve ayrışmasıdır. “Sinema-göz”, yaşam sürecine, insan gözüne erişilmez bir zaman hızı vererek görme olanağıdır (Michelson, 1984, s. 87-88). Vertov, *Sine-göz'den Radyo-göz'e* makalesinde *Kameralı Adam* filmi ile pratikte gösterdiği yaklaşımını teorik olarak da açıklamıştır. *Kameralı Adam* uzaklıkların içinde nasıl bir yakınlaşma ihtimali yattığını kanıtlayan en önemli filmlerden biri olmuştur.

*Kameralı Adam* filminin başında izleyicilerin nasıl bir içerikle karşılaşacaklarına dair kısa bilgilendirme yazıları bulunmaktadır: “Bir kameramanın günlüğünden bir kesit. Seyircilerin dikkatine: Bu film kendisini temsil etmektedir. Görünen olayların sinemasal iletişim içindeki deneyimi. Altyazılardan yararlanılmamıştır. Senaryodan yararlanılmamıştır. Tiyatrodan yararlanılmamıştır (Dekorsuz, oyuncusuz vs. bir film). Bu deneysel çalışma kendini tiyatro ve edebiyat dilinden tümüyle koparma tabanında gerçekten uluslararası çapta bir sinema dili yaratma eğilimiyle gerçekleştirilmiştir”. Her yeni sanat formu kendisine ait ifade olanaklarını oluştururken kendisinden önceki sanat formlarının olanaklarından yararlanmıştır. Vertov ise önceki sanat dallarının ifade olanaklarını artık terk etmek gerektiğini ifade etmiş, sadece sinemaya özgü olanların kullanılmasını tercih etmiştir.

*Kameralı Adam* filminde kısa bilgilendirme yazılarından sonra dev bir kamera görülür. Küçük görünen bir kameraman, dev kameranın üzerine üçayağını yerleştirir, çekimlerini yapmaya başlar ve sonrasında bir sinema salonunun sahne perdesini açıp içeri girer. Boş olan salonda film gösterimi için hazırlıklar başlar. Makinist projektöre ilk film bobinini yerleştirir. İzleyiciler içeri girerken salondaki boş koltuklar da kendiliğinden (stop-motion ile) açılmaya başlar. Barsam ve Monahan'a göre; Vertov izleyicileri şaşırtmak için donuk kare, bölünmüş ekran, ağır çekim ve hızlı çekimlerin yanı sıra stop-motion olanaklarıyla da görüntü yönetmeninin ve kurgucunun, yaşamın hareketlerini öngörülemeyen bir şeye nasıl dönüştürülebileceğini gösterir (2013, s. 447).

---

Mikroskopun gözü, alıcının gözünün giremediği derinliklere giriyor. Teleskopun gözü benim gözümün erişemeyeceği uzak evrelere ulaşıyordu. Peki, bu durumda alıcının işlevi ne olmalıydı? ‘Sinema-göz’, sinema-analizdir. ‘Sinema-göz’, ‘uzaklıkların (aralıkların) kuramı’dır. ‘Sinema-göz’, perdede bağıntılılık kuramıdır vb.” (Barokas, 1974, s 7-8).

Koltukların açılma aşamalarının her bir kaydı gerçek dünyadan alınmıştır. Ancak gerçekte kendi başına hareket etmesi beklenmeyen koltuklar, farklı kayıtların birleştirilmesiyle bir anda canlanabilmiştir.



**Görsel 3.1.** *Kameralı Adam, Dziga Vertov, 1929*

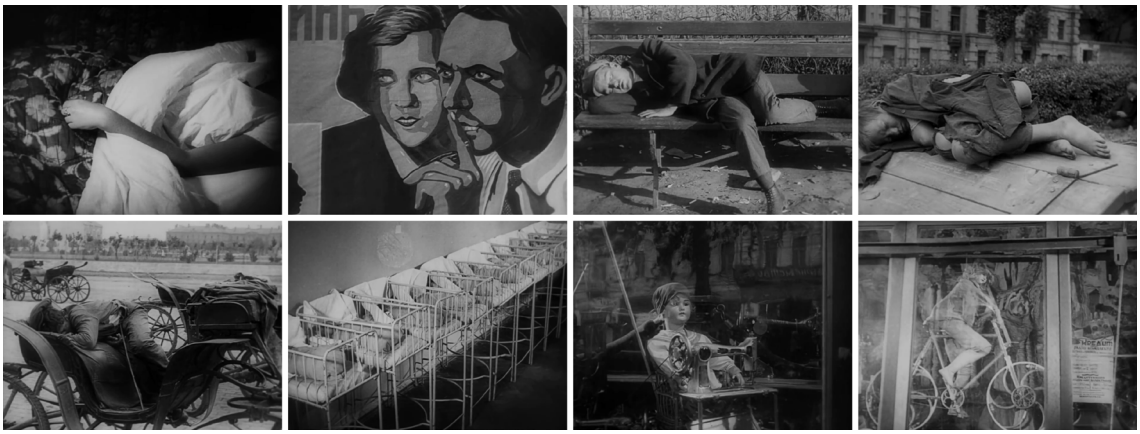
Birbirine paralel koltuk sıralarına yandan bakıldığında ufka doğru birbirlerine yaklaşması gerekir. Ancak filmde sıralar tam tersine izleyiciye doğru birbirlerine yaklaşır (Görsel, 3.1.). Bir kişinin koltuk sıralarının yanından geçerken farklı anlarda görebileceği bakış açıları birleştirilmiş, aradan zaman geçmeden hepsine aynı anda bakabilme imkânı yakalanmıştır. Vertov, henüz filmin giriş bölümünde insan gözüne erişilmez bir zaman hızı vererek görme olanağı tanımış, fiziksel ve zamansal olarak uzak şeyleri birbirine yaklaştırmaya ve aralıklarını tasarlamaya başlamıştır.

Filmin devamında açılan koltuklara izleyiciler yerleşir ve salon dolduğunda ışıklar kararır. Salondaki orkestra müziğe başlamak için hazırdır. Projektörde yanan ilk ışıkla birlikte müzik ve perdedeki film oynamaya başlar. Şehirde güneş doğmak üzere ve her şey uykudadır. Uyku, şehirdeki canlı ve cansız şeyleri birbirlerine yaklaştırabilmek, aralarında yeni bir bağlantı kurabilmek için seçilen ilk temadır. Vertov, sinema-göz'ün çalışma yöntemlerinde temaların önemine dikkat çeker.[25]

[25]Sinema-göz'ün çalışma yöntemlerinde gözlemciler ve topluluk yöneticilerine belirli görevler verilmiştir: "Gözlemci – kinoks, ortamı ve kişileri dikkat ve incelikle yoklayarak aynı türden benzer olayları genel ve özel karakteristiklerine göre birleştirmeye çalışır. Topluluk yöneticisi, veya yol göstericisi, temayı verir ve her gözlemcinin gözleminin bir özetini yapmasına yardımcı olur. Ayrıca, bütün gözlemleri

Turvey'e göre film, hayvan veya insan uykusu, uyanma, çalışma ve rahatlama gibi karmaşık bir canlı organizmanın günlük döngüsüne göre inşa edilmiştir (2007, s. 5-6). *Kameralı Adam*, Turvey'in belirttiği gibi şafak sökerken uyku temasıyla başlayıp diğer temalara geçerek tüm şehri kayda alır ve canlı bir organizma gibi düzenler.

İlk temanın görüntüleri (Görsel 3.2.), parmağında pırlanta yüzüğüyle uyuyan bir kadınla başlar. Hemen arkasında *The Awakening of a Woman* (1927, Fred Sauer) filminin afişi görülür. Afişte aktör Hermann Vallentin eliyle sessiz ol işareti yapmaktadır. Şehir henüz uyanmamıştır. Dışarıda bankta uyuyan bir adam, paramparça kıyafetleri ile fıçının üzerinde uyuyan bir çocuk, terminal binasının önünde fayton üzerinde uyuyan biri, doğumhanede yan yana uyuyan bebekler arka arkaya görüntülenir. Apartmanlarda, dükkânlarda, vitrinlerde şehrin diğer bölümlerinde olduğu gibi henüz hareket yoktur. Bir vitrinde cansız manken önüne konan dikiş makinesini henüz çalıştırmamış, diğer bir vitrinde bisiklet üzerine yerleştirilen başka bir manken de pedalları çevirmeye başlamamıştır. Telefonlar, daktilolar, fabrikalar, makineler, çarklar ve diğerleri kamerasını sırtlanmış kameraman görülene kadar hareketsizdir. Sadece insanlar değil şehirde hareket edebilecek neredeyse her şey henüz uyanmamıştır.



**Görsel 3.2.** *Kameralı Adam, Uyku Temasından Kareler, Dziga Vertov, 1929*

topladığında, ilk iş olarak, temanın yapısını yeterince anlaşılır olana dek, konu ve olayların yer ve görevlerini değiştirir ve gruplandırır. … Bir gözlemciye verilebilecek temaları kabaca üç grupta sınıflandırabiliriz: 1. Bir yerin (sözgelimi, bir köy kütüphanesi veya bir kooperatif), 2. Hareket halindeki eşya veya insanların gözlemi (sözgelimi, babası, postacı, tramvay, vb.), 3. Belli bir insanı veya yeri, belirsiz bir temanın gözlemi (tema örneği: su, ekmek, ayakkabılar, aile ve çocuklar, köy ve şehir, gözyaşları, gülüşler vb.)" (Barokas, 1974, s. 13-14).

Uyku teması sadece şehrin farklı bölgelerinde, farklı koşullarda uyuyan insanları, hareketsiz nesneleri art arta gösterilmesiyle oluşturulmamıştır. Aynı zamanda kamera da hareketsizdir. Uyku temasının başlangıcında ilk kadının evine dışarıdan yaklaşırken yavaş bir optik yakınlaşma hareketi dışında başka kamera hareketi bulunmamaktadır. Çerçeve içinde de hareket minimum düzeydedir. Örneğin doğumhanedeki bebeklerin minik kıpırdanmaları, ağaç yapraklarının sallanması gibi küçük hareketler dışında neredeyse donmuş görüntüler vardır. Filmin ilerleyen bölümlerindeki çerçeve içinde, kamerayla ve kurgu ile oluşturulan oldukça hızlı hareketler düşünüldüğünde uyku temasının birçok sinematografik araçla birlikte yaratıldığı görülmektedir.

Manovich, *Kameralı Adam*'ın 20. Yüzyılın ilk yarısında yapılan tüm filmler arasında en kısa medyan çekim uzunluğuna sahip olduğunu açıklamış, filmin aynı zamanda montaj okulundaki diğer Rus film yönetmenlerin tüm ünlü filmlerinin "en hızlısı" olduğunu belirtmiştir (2013, s. 52). *Kameralı Adam* çekim süreleri ile ilgili detaylı istatistikler *Cinemetrics* veri tabanında bulunmaktadır: "Filmin ortalama çekim uzunluğu 2,5; medyan çekim uzunluğu 1,9; en uzun çekim 12,4 ve en kısa çekim ise 0,1 saniyedir"[26]. Görüldüğü gibi özellikle dönemi açısından oldukça kısa çekimlerin yer aldığı *Kameralı Adam* filminin, uyku teması çekimleri ise özellikle uzun tutulmuştur. 180 kare ilk uyuyan kadının penceresi, 83 kare film afişi, 130 kare uyuyan çocuk, 106 kare faytonda uyku ve 112 kareden oluşan doğumhanedeki bebekler gibi filmin diğer bölümlerine göre uzun çekimler vardır. Ortalama olarak yaklaşık 5 saniye süren bu çekimler, filmin medyan çekim uzunluğu olan 1,9 saniyenin çok üzerindedir. Vertov, uyku temasını inşa edebilmek için uykuda ya da hareketsiz olarak filme alınan şeyler dışında çerçeve içi hareket ve kamera hareketini en aza indirgemiş, çekim sürelerinin uzunluğuyla da temayı desteklemiştir.

Yuri Tsivian'a göre; dövüş sanatları, şiir ve müzik gibi sinema da bir zamanlama tasarımıdır. 1920'lerde Abel Gance veya Dziga Vertov ya da 1960'larda Peter Kubelka veya Kurt Kren gibi film yapımcıları, düzenleme yaparken film karelerini saymış, bununla yetinmeyip gelecekteki filmlerinin ritmini görselleştirmek için ayrıntılı diyagramlar ve renk çizelgeleri çizmişlerdir[27]. Birbirini izleyen çekimlerin metrik

[26]http://www.cinemetrics.lv/movie.php?movie_ID=25566

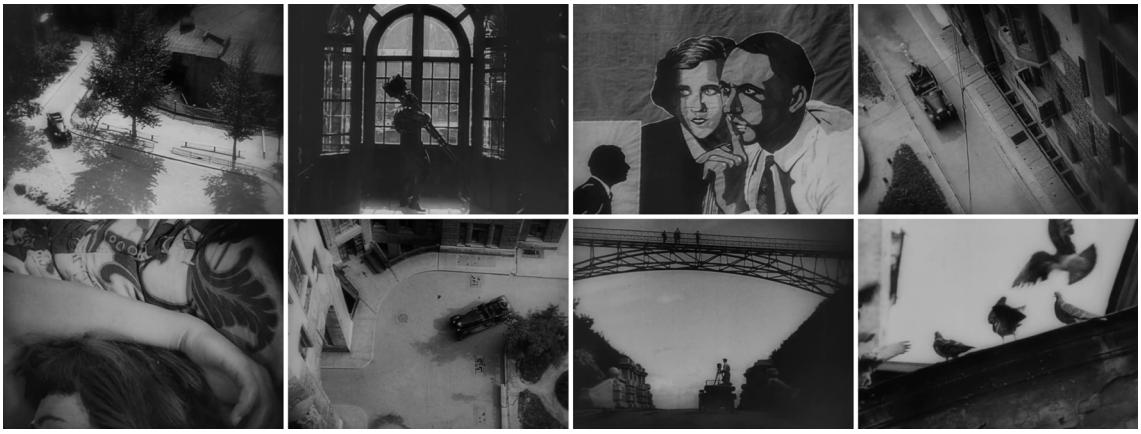
[27]http://www.cinemetrics.lv/index.php

uzunluğu da filmdeki aralıkların inşasının önemli bir parçasıdır. Vertov bu nedenle çekimlerdeki kareleri sayacak kadar ayrıntılı bir şekilde düzenleme yapmıştır. Vertov, *Sine-göz'den Radyo-göz'e* makalesinde çekimler arasındaki hareketin (görsel "aralık", çekimlerin görsel bağıntısı) karmaşık bir birim olduğunu açıklar:

> "Bu birim, çeşitli bağıntıların birleşimlerinden oluşur ve bunlardan başlıcaları şunlardır: 1. Çekimlerin bağıntısı (yakın çekim, genel çekim, vb.); 2. Kısaltımların[28] bağıntısı; 3. Çerçeve içi hareketlerin bağıntısı; 4. Işık ve gölgenin bağıntısı; 5. Kayıt hızlarının bağıntısı.
>
> Bu bağıntıların biri veya diğerinin kombinasyonundan yola çıkarak yazar şunları belirtir: 1) sekans değişimleri, sekans parçasının sonrasındaki diğer bir parçayı izlemesi, 2) her art arda dönüşün metrik uzunluğu, yani yansıtılma süresi, her ayrı imajın izlenme süresi. Ayrıca, çekimler arası harekete (aralıklara) koşut olarak, montaj kavgasına katılan komşu iki çekim arasındaki ve özellikle her çekimin diğer bütün çekimlerle ilişkisini göz önünde bulundurmak gerekir. …Bu "aralık kuramı" Kinoks'lar tarafından "Biz" manifestosunda ortaya konmuştur. "Sinema-göz"ün savunduğu "aralıklar kuramı", en açık şekilde *On Birinci Sene* ve özellikle *Kameralı Adam* çalışmamızda tasvir edilmiştir" (Michelson, 1984, s. 90-91).

Aralık kuramının açık bir şekilde tasvir edildiği *Kameralı Adam* filmi, çekimler arası kurulabilecek farklı ilişki biçimlerini örneklendirir. Uyku temasının sonuna doğru birbirini izleyen çekimlerde (Görsel 3.3.) uzak, genel, orta ve yakın çekim bağıntıları görülmektedir. Uyku temasında genellikle göz hizası çekimler bulunurken uyanma temasında üst açı, göz hizası ve alt açı çekimleri arka arkaya kullanılmıştır. Birbirini izleyen çekimlerde kameranın konusuna oldukça farklı uzaklık ve yükseklikten bakması, filmdeki dinginliğin artık sona ermeye başladığını hissettirir. Perspektif nedeniyle uzak çekimde köprünün üzerindeki insanlar çok ufak, sağ alttan çerçeveye giren araba ise başlangıçta insanlara göre oldukça büyüktür. Araç ilerledikçe köprü üzerindeki insanlar gibi ufak görünmeye başlar. Bu birbirini izleyen çekimler arasında ölçek, açı ve aynı çerçeve içindeki karşıtlıklar, Vertov'un *Sine-göz'den Radyo-göz'e* makalesinde açıkladığı görsel bağıntıların örnekleridir.

[28]Kısaltım [rakursi]: Görünge (perspektif) nedeniyle kimi boyutları daha ufak görünen nesneleri alıcıyla bu yolda aktararak sağlanan sonuç, etki (Özön, 2000, s. 426).



**Görsel 3.3.** *Kameralı Adam, Harekete Başlama Teması, Dziga Vertov, 1929*

*Kameralı Adam* filminde çekimler arasındaki karşıtlıklar ölçek, açı ve çerçeve içi ile sınırlı değildir. Aynı zamanda donuk ve hareketli çekimler arka arkaya kullanılarak da yeni karşıtlıklar elde edilir. Tepeden görüntülenen caddede hızla ilerleyen araçtan sonra hareketsiz bir kol görülür. Başının üzerine kolunu koyan bir kadın yatağında uyumaktadır. Devamındaki çekimde araç hızla ilerler. Birbirini izleyen çekimlerdeki çerçeve içi hareketler arasında karşıtlık ilişkisi kurulmuştur. Görsel 3.3.'de görülen son çekimde ise tersine devinim kullanılmış, kuşlar geri geri binaya konmuştur. Filmin bu anına kadar ileriye doğru akan hareket bir anlığına tersine çevrilmiş, çekimler arasında hareketin akış yönleri arasında karşıtlık oluşturulmuştur. Vlada Petrić, çekimler arasında farklı tipteki bu karşıtlıkların ya da diğer bir ifade ile çatışmaların *Aralık Kuramı*'ndan geliştirildiğini açıklar:

> "Vertov ve Svilova, *Kameralı Adam*'da karelerin aranjmanını ve sekansların ilişkisini belirtmek için anlatı kısımlarını yazmak yerine, grafik ve görsel öğelerle kurgu yapmışlar; kareleri, kompozisyonları grafik çaprazlar oluşturacak ve yalnızca bütün bir sinemasal bağlam içinde algılandığında tematik bağlamla tüm anlamını ortaya çıkaracak biçimde sıralamışlardır. Bu kurgu ilkesi Vertov'un "Aralıkların Teorisi"nden geliştirilmiştir.
>
> Vertov, "Theory of Intervals"ını, iki yıl sonra "We" (Biz) manifestosunda yayımlamış olmasına karşın, 1919'da formülleştirmiştir. Daha sonra Vertov, teorisini "From 'Film-Eye' to 'Radio-Eye" ('Sine-Göz'den 'Radyo-Göz'e, 1929) makalesinde ayrıntılandırmıştır. Bu teorinin en büyük beklentisi, sekans, ritmik yükselişler, doruklar ve düşüşlerle müzikal bir kalıp şeklinde işlev görsün diye, "hareket üzerindeki" kesmenin sonucu olarak art arda iki çekim arasında olan algısal çatışmaya yapılan vurgudur" (2000, s. 53).



**Görsel 3.4.** *Kameralı Adam, Cadde ve Göz, Dziga Vertov, 1929*

*Kameralı Adam*'da komşu çekimler arasındaki montaj kavgasında ölçek, açı, süre, içerik vb. dışında grafik yapı ve hareket yönlerindeki karşıtlıklar da etkili bir şekilde kullanılmıştır. Örneklerini filmin cadde ve göz sekansında görmek mümkündür. Cadde ve göz sekansının başında (Görsel 3.4.), bir göz çerçevenin sol altına konumlandırılmıştır. 5 kare uzunluğundaki bu ilk çekimde göz kapanır ve yukarıdan aşağıya doğru bir hareket oluşur. Ardındaki 25 karelik çekimde ise kamera çok hızlı bir şekilde soldan sağa çevrinirken aynı zamanda hafifçe aşağıya eğilir. 6 karelik çekimde göz kapağı açılırken göz bebeği de yukarı doğru hareket eder. Caddedeki insanların ve tramvayın görüldüğü, eğik açıyla başlayan, 22 karelik çekimde kamera yine çok hızlı bir şekilde soldan sağa çevrinirken bu kez eğik açının derecesi de saat yönünde hızla artar. Devamındaki 6 karelik çekimde göz bebeği soldan sağa döner. 17 karelik at arabasının görüldüğü çekimde, kamera aynı anda soldan sağa ve aşağıdan yukarı hızla çevrinir. Net alanın seçilmediği bu çekimde, kameranın hareketiyle aynı yönde devinim bulanıklığı görülür. Bulanıklık izleri çekimle beraber elde edilmeye çalışılan hareketi destekler. 5 karelik çekimde göz soldan sağa döner. 17 karelik Görsel 3.3. de görülen son çekimde kamera soldan sağa hafifçe çevrinirken aynı zamanda saatin ters yönünde baş döndürücü bir hızda döner.

Kamera hareketinin olmadığı kısa, yakın plan çekimlerde göz kapağının açılıp kapanması ile yukarı-aşağı, göz bebeği ile sol-sağ küçük hareketler oluşturulmuştur. Göz çekimlerinin aralarına giren ve onlardan daha uzun cadde çekimlerinde sol-sağ, yukarı-aşağı hızlı hareketler ise kamera aracığıyla elde edilmiştir. Yine kamera aracılığıyla ufuk çizgisini saat yönü ya da ters yönde hızla döndüren hareketler de

kullanılmıştır. Cadde ve göz sekansındaki bu komşu çekimler, grafik yapıları ve hareket yönleri ile montaj kavgasına katılmış; yatay, dikey, diyagonal ve dairesel hareket yönleri birbirleri ile karşıtlık yaratacak şekilde yerleştirilmiştir. Aynı zamanda sadece komşu çekimler arasında değil devamında gelen çekimlerle de ritmik bir ilişki kurulmuştur. Sekansın devamında çekim süreleri daha da kısalır. Arka arkaya 18 çekim sadece 1 ve 2 kare uzunluğundadır. Hareket yönlerinin hızla değişimi, çekim sürelerinin tek bir film karesine kadar düşürülmesi izleyicilere baş döndürücü bir izleme deneyimi sunar. *Kameralı Adam* filminin sunduğu bu deneyim phi-efekti sayesinde gerçekleşmiştir. Hareketli görüntülerin nasıl yeniden üretilebileceğine dair getirilen açıklamalardan biri olan phi-efekti, farklı konumlarda çok kısa sürelerde yanıp sönen ışıkların hareket halinde algılandığını açıklar.

Sinemasal projeksiyonun yanıp sönen doğasıyla betimlenen phi-efekt, izleyicilerde hipnotik etki bırakacak bir kırpışma gerilimi düzenler. İzleyiciler perdeye yansıtılan iki ya da daha fazla gerçek kombinasyonu algılamak yerine, duyumsal olarak, değiştirilen çekimleri aktaran "aralıklar"ı deneyimler. Phi-efekt, cadde ve göz sekansında izleyicilerin trafik kazasına karşı duyumsal deneyimini geliştirmek için kullanılır. Çekim sürelerinin giderek azalmasıyla birlikte aralıkların etkisi geometrik biçimde artar (Petrić, 2000, s. 208-209). Vertov, *Aralık Kuramı*'nda açıkladığı aralıkları *Kameralı Adam* filminde başarılı bir şekilde inşa etmiştir. Kuram ve uygulamasının aynı anda varoluşu, karşılıklı gelişimi Vertov'un aralıklarının daha iyi anlaşılabilmesine olanak sağlar. İlk kez 1919'da formülleştirilen *Aralık Kuramı* geliştirilerek 1922'de *Biz* manifestosunda yayımlanır. 1929 yılında yayımlanan *Kameralı Adam* filmi kuramın uygulamasının görülebileceği en iyi örneklerden biridir. *Aralık Kuramı* filmle aynı yıl yayımlanan *Sine-Göz'den Radyo-Göz'e* makalesinde daha da detaylandırılır.

Vertov hareket sanatının unsurları olan aralıkların inşasında animasyon olanaklarından da yararlanır. *Kameralı Adam* çekim sürelerinin bazen tek kareye kadar indirilme nedeni sadece phi-efekt ile izleyicilerde hipnotik etki bırakmak değildir. Karelerin art arda dizilmesiyle nesnelerin öncesinde var olmayan hareketleri inşa edilir. Kendi başına hareket etmesi beklenmeyen şeyler stop-motion animasyon tekniği sayesinde canlanmaya başlar. Filmin ilk bölümünde sinema salonunda koltuklar izleyicileri davet etmek için kendiliğinden (Her film karesi için koltuklara ayrı pozisyon

verilerek) açılır. Filmin en uzun stop-motion çekimlerinde ise üçayak ve kamera bir canlıymış gibi kendi başına hareket eder.

Sinema salonunun hemen ardındaki çekimde bir üçayak ayaklarını sürüyerek çerçevenin ortasına kadar ilerler ve olabildiğince kısalır. Kamera kutusu yükselip alçalan üçayağa doğru ilerler. Kutu açılır, içinden kamera çıkar ve üçayağın üzerine yerleşir. Kolu çevrilerek kayda başlayan kamera etrafını tarar. Üçayak, bastonla yürüyen bir insana benzer şekilde ilerleyerek çerçevenin dışına çıkar. Boş kamera kutusu kapanır, kilit mandalları hızla yukarı aşağı hareket eder. Kamera kutusu askısını düzeltip çerçevenin dışına çıkar. Bu stop-motion çekimlerin arasına sinema salonunda gülümseyen farklı insan görüntüleri girer. Art arda gelen çekimler, sinema salonundaki insanların kamera ve üçayak animasyonunu izlerken keyif aldıkları izlenimini yaratır. Üçayak ve kameranın animasyonunda makineye ait bir hareketten daha çok karikatürize bir hareket görülür. Bu hareketler sinema salonunda gülümseyen insanların ifadelerini destekler. Aynı zamanda animasyon filmlerin[29] yönetmenliğini de üstlenen Vertov'un aralıkların inşasında animasyonun olanaklarından etkili bir şekilde yararlandığı görülür.

### 3.3. Animasyon Sinemasında Aralık

Hareketli görüntülerin yeniden üretilebilmesine olanak sağlayan icatlardan biri optik oyuncaklardır. 1824 yılında, Peter Mark Roget, *Persistence of Vision*[30] (Görme Sürerliği[31]), fenomenini yayımlamıştır. Fenomen, gözün önünden belirli bir hızda, art arda geçen, durağan görüntülerin hareketli olarak algılandıklarını açıklamaktadır. John Ayrton Paris ise insan gözünün görme ilkelerini, tasarladığı bir optik oyuncakla birlikte

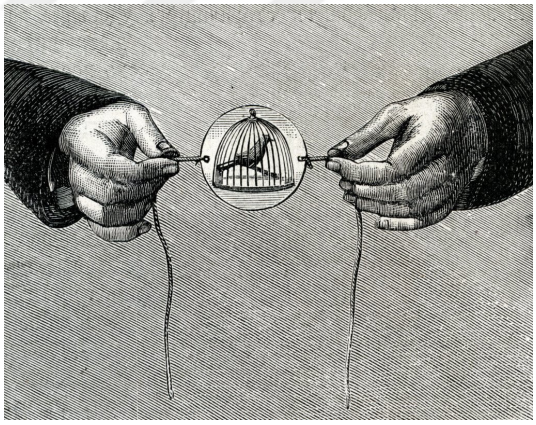
[29]*Segodnia* (Bugün, 1923); *Sovetskie igrushki* (Sovyet Oyuncakları, 1924); *Iumoreski* (Humorlar, 1924). Dziga Vertov tamamı animasyondan oluşan bu filmlerin yönetmenidir (Petrić, 2000, s. 305-306).

[30]*Görme Sürerliği*: Görüntülerin retina üzerinde kalıcılığı hakkında yapılan araştırmaların sonunda ortaya çıkan fenomen, İngiliz bilim insanı Peter Mark Roget tarafından 1824 yılında yayımlanmıştır. Roget'in açıkladığı fenomen uyarınca insan gözünün önünden geçip giden görüntüler kısa süreliğine de olsa retina üzerinde kalmaya devam eder. Eğer arka arkaya gelen durağan görüntüler yeterince hızlıysa, izleyici hareketsiz görüntülere bakarken bile hareket izlenimine sahip olur. Bu fenomen, görüntünün gözde saniyenin en az sekizde biri boyunca devam etmesi koşuluyla gerçekleşir. Saniyenin sekizde birinden daha yavaş hareket eden herhangi bir şey, insan tarafından "hareketsiz" olarak algılanır (Bendazzi, 2016 "a", s. 12).

[31]Nijat Özön, Persistence of Vision'ın Türkçe karşılığı olarak, "görme sürerliği" ve "ağtabaka izlenimi" sözcüklerini önermektedir (2000, s. 315).

meslektaşlarına göstermek istemiştir. Paris, görme sürerliği fenomeni ile aynı yıl ortaya çıkan optik oyuncağına, *Thaumatrope*[32] (Görsel 3.1.), adını vermiştir. Thaumatrope, iki yüzünde de bir resim olan basit bir disktir. Diskin bir yüzünde bir kuş, diğer yüzünde ise kafes resmi vardır. Disk iki yanındaki ipler aracılığıyla belirli bir hızda döndürüldüğünde, kuş kafesin içindeymiş gibi görünmektedir (Furniss, 2016, s. 17). Görüntüler, retinada kısa süreliğine muhafaza edildiği için kuş resminin görüntüsü, arkasından hızlıca gelen kafes resminin üzerine sarkmaktadır. İki resim, diskin aynı yüzündeymiş gibi algılanmaktadır.

Thaumatrope sayesinde, sinemanın ortaya çıkışından[33] yetmiş yıl önce, hızla akan iki film karesini (iki resmi) art arda görebilme şansı doğmuştur. Görme sürerliği fenomeni ve thaumatrope'un keşfi, durağan görüntüler arasında daha önceden var olmayan yeni bir ilişki kurulabilmesine imkân tanımıştır. Dziga Vertov tarafından, 'aralıklar' olarak açıklanan bu yeni ilişki, film karelerinin kendisinde değil, kareler arasındaki boşluklarda bulunur. John Aytron Paris, thaumatrope ile belki de farkında olmadan, iki görüntü arasında yeni bir ilişki, diğer bir ifade ile basit bir grafiksel yakınlık ilişkisi tasarlamıştır.



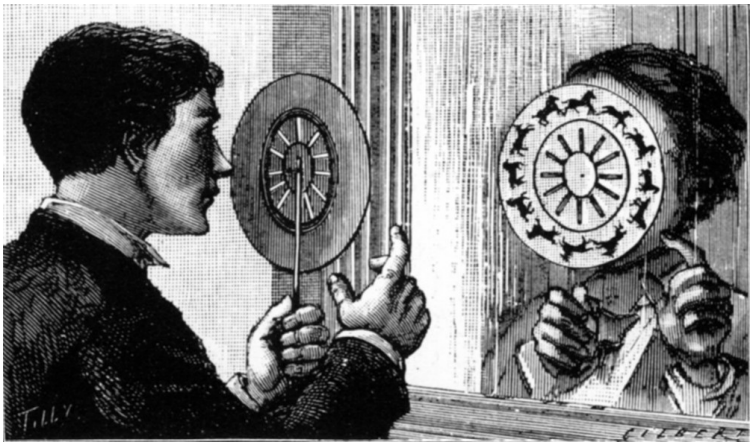
**Görsel 3.5.** *Thaumatrope, John Aytron Paris*

[32]https://www.fortbendmuseum.org/blog/optic-wonder-make-your-own-thaumatrope

[33]Sinemanın tam ortaya çıkış tarihi konusunda tartışma olsa da Louis ve Auguste Lumière'in 10 Haziran 1895 tarihinde, Lyon'daki Fotoğraf Kongresi'nde özel bir gösterim yaptıkları konusunda genel bir anlaşma vardır. Lumière'ler altı ay sonra da 28 Aralık 1895'te Paris'teki Hotel Scribe'de, filmlerinin ücret karşılığı ilk açık gösterimini düzenlediler (Kemp, 2014, s. 8).

Diskin ilk yüzündeki kuş resminin görüntüsü, henüz retina üzerinde kaybolmadan kafes resmiyle birleşmiş ve tek bir resim olarak algılanmıştır (Görsel 3.5.). Kuş ve kafes resmi; konum, büyüklük, yön ve çizim stiliyle birlikte grafiksel olarak birbirini tamamlamaktadır. Eğer, başlangıçta resimler arasında grafiksel bir yakınlık ilişkisi tasarlanmasaydı, disk çevrildiğinde aynı sonucu izlemek mümkün olmayabilirdi. Örneğin, kuş kafesin dışına taşacak bir konuma yerleştirildiğinde; kuş düz, kafes baş aşağı göründüğünde; kuş siyah üzerine beyaz, kafes beyaz üzerine siyah olarak resmedildiğinde, resimler arasında grafiksel yakınlık ilişkisi sağlanamayabilir. Görme sürerliği fenomeni, gözün önünden hızlıca geçen bir görüntünün, arkasından gelen görüntü üzerine, kısa bir süre boyunca sarktığını açıklamaktadır. Ancak, rastgele seçilen görüntülerin birbiri üzerine sarkması, Dziga Vertov'un aralıklar olarak adlandırdığı şeyin ortaya çıkması için yeterli olmayabilir. John Aytron Paris'in Thaumatrope'unda ise kareler arasında kurulan, grafiksel yakınlık ilişkisi sayesinde beliren bir aralıktan söz etmek mümkündür. Vertov'a göre aralıklar, aynı zamanda hareket sanatının öğelerini oluşturmaktadır. Aralıklar, hareketin kendisi değil, onu oluşturan parçalardır. Ancak, kareler art arda yansıtıldığında hareket izlenimi ortaya çıkmaktadır.

Tom Gunning'e göre thaumatrope, hareketli görüntüler üretmek yerine görüntüleri birbirlerine kaynaştırmaktadır. Buna karşın optik bir cihaz olarak yeniliği sayesinde daha karmaşık teknolojik görüntülerin çağını başlatmıştır (2012, s. 495). Gunning, thaumatrope'un doğası sabit olmayan, maddi kayıttan kurtulmuş (durdurulduğunda belirmeyen), hem mekanik bir işleme hem de algısal bir dönüşüme bağlı olan bir imge ortaya çıkardığını açıklamaktadır (2012, s. 506). John Aytron Paris'in Thaumatrope'unda, iki resim arasında grafiksel bir ilişki ortaya çıkabilmesine karşın hareket izlenimini görmek mümkün değildir. Disk döndürüldüğünde, iki yüzdeki ayrı resimler tek bir resim olarak algılanmaktadır. Ancak hareket izleniminin ortaya çıkabilmesi için daha fazla sayıda resim içeren, yeni optik oyuncakların keşfedilmesini beklemek gerekmektedir.



**Görsel 3.6.** *Phenakistoscope, Antonie Ferdinand Plateau*

Hareket izlenimi yaratan ilk optik oyuncak *Phenakistoscope*[34] (Görsel 3.6.), 1832 yılında ortaya çıkmış, görme sürerliği üzerine araştırmalar yapan Joseph Antonie Ferdinard Plateau tarafından geliştirilmiştir. Dönen bir diskten oluşan oyuncağın, bir yüzüne on iki ya da daha fazla evre resmi art arda yerleştirilmiştir. Her bir resmin arasında da oyulmuş ince aralıklar bulunmaktadır. Diskin resimlerin yer aldığı yüzü, bir aynaya bakacak şekilde tutulur ve disk döndürülür. Bu esnada, diskin diğer yüzündeki ince aralıklardan aynaya bakıldığında hareket yanılsaması görülmektedir. Plateau, hareket yanılsamasının nasıl oluştuğunu açıklar. Ona göre; eğer bir saniye içinde on altı resim bir hareketi oluşturuyorsa ve bu resimler bir saniye içinde, ardışık bir şekilde göze gösterilirse, bakışın tembel duyusu, bunları bir araya getirir ve gerçekçi bir hareket olarak algılar (Ceram, 2007, s. 6). Plateau'nun üzerinde araştırmalar yaptığı görme sürerliği fenomeni, uzun zaman boyunca hareketli görüntülerin yeniden üretilebilmesini açıklayan tek yaklaşım olarak kabul edilmiştir. Gözün önünden geçip giden bir görüntünün, retinada kısa bir süre daha kalması sayesinde hareketli görüntülerin elde edilebileceği düşünülmüştür.

Hareket izlenimi, sadece görüntülerin retinada kısa süre kalmasıyla açıklanırsa, akıcı bir hareket yerine, üst üste bindirilmiş fotoğrafların bulanık bir şekilde görünmesi gerekmektedir. Bu nedenle, hareket izlenimi yaratabilmek için sürece dâhil olan başka etmenlerin keşfedilmesine ihtiyaç bulunmaktadır. Önemli keşiflerden biri, Gestalt'ın kurucusu Alman Psikolog Max Wertheimer tarafından gerçekleştirilmiştir. Wertheimer,

[34]https://www.vectornator.io/blog/phenakistoscope/

1912 yılında *Experimentelle Studien über das Sehen der Bewegung*[35] adlı makalesinde, durağan görüntülerin montajının insan beyni tarafından yapıldığını açıklamış ve bu süreci *Phi Fenomeni* olarak adlandırmıştır (Bendazzi, 2016 "a", s. 12). Phi fenomeni, insan beyninin özellikleri sayesinde hareket izlenimi yaratılabileceğini göstermiş, konunun psikolojik boyutunu ele almıştır. Psikolojik boyut araştırıldığında hareket izleniminin nasıl oluştuğu anlaşılabilmektedir.

İlerleyen araştırmalarda, sinemasal harekete sadece gözün kendisinin değil iki psikolojik işlemin de dâhil olduğu açıklanmıştır. Bu işlemler, *critical flicker fusion* (kritik titreşim füzyonu) ve *apparent motion*[36] (görünür hareket) olarak adlandırılmaktadır. Bir ışığın açıp kapanma hızı sürekli olarak arttırılıp belirli bir noktaya gelindiğinde, titreşen ışık değil sürekli bir ışık algılanmaktadır. Bu noktaya, *flicker fusion threshold* (titreşim füzyon eşiği) adı verilmektedir. Işığın yaklaşık olarak saniyede elli kez parlamasıyla gerçekleşmektedir. Bir filmde genellikle saniyede yirmi dört kare çekilmekte ve gösterilmektedir. Projektörün örtücüsü, bir kareden diğerine geçtiği sırada perdeye gönderdiği ışın demetini kesmektedir. Böylece her kare aslında ekran üzerine iki kez yansıtılmaktadır. Bu da kritik titreşim füzyonu olarak ifade edilen eşiğe gelen parlama sayısına karşılık gelmektedir. Sinemanın yanılsamasını yaratmada ikinci bir faktör de "görünür hareket" olarak ifade edilmektedir. Bir görüntü hızlı bir şekilde değiştiğinde gözümüz hareketi izlerken aldanmaktadır. Göz ve beyindeki belirli hücreler, hareketi analiz etmeye çalışmaktadır. Bu analiz sırasında, harekete benzeyen her uyaran, yanlış mesajlar göndererek bu hücrelerin yanılmasına neden olmaktadır (Bordwell ve Thompson, 2012, s. 8-9). Hareketli görüntüleri yeniden üretebilmek için sadece retinanın değil aynı zamanda beynin de dahil olduğu kompleks bir işleyişi açıklayabilmek gerekmektedir.

---

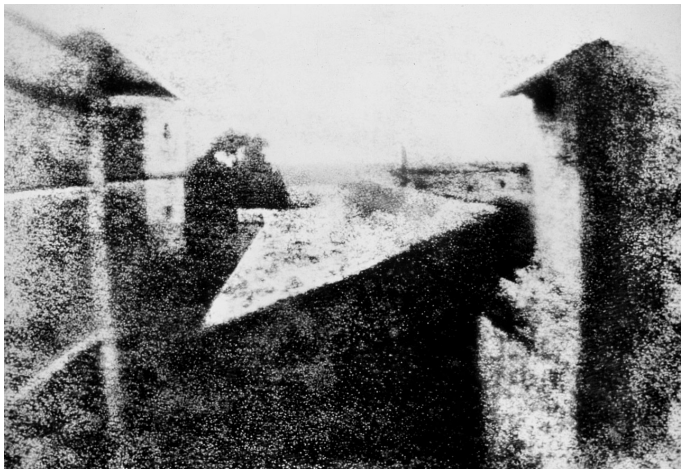
[35]Max Wertheimer'in 1912'de yaptığı deney şöyledir: Tamamen karanlıkta yan yana duran iki ışık kaynağından önce biri çakar, saniyenin binde biri kadar kısa süre sonra ikincisi çakar. Bu durumda, tek ışık kaynağının, bir durumdan başka bir duruma geçtiği, yani hareket ettiği görülür. İki ışığın hareket halinde olan tek bir ışık olarak görüldüğü bu duruma *fi (phi) olgusu* ya da *stroboskopik hareket* denir (Kılıç, 2008, s. 177).

[36]Farklı "görünür hareket" türleri bulunmaktadır. Bunlar, "beta hareketi" ve "phi hareketi" olarak adlandırılır. Beta harekette, her karede ekranın farklı konumlarda bulunan ışık, sürekli hareket ediyor izlenimi uyandırır. Phi hareketinde ise ışık yine hareket ediyor ancak aynı zamanda yanıp sönüyor gibi görünür. https://isle.hanover.edu/Ch08MOtion/Ch08ApparentMotion.html

Herbert Zettl da film hareketinin, görme sürerliğinin sonucu oluştuğu bilinmesine rağmen aslında görünen hareket ya da stroboskopik fenomeninden kaynaklandığını açıklamıştır. İki ışık normal bir aralıkta yan yana yerleştirilip sırayla yakıp söndürüldüğünde, farklı zamanlarda iki ışığın yanıp söndüğü görülmemektedir. Bunun yerine tek bir ışık x ekseni üzerinde bir konumdan diğerine geçiyor gibi algılanmaktadır (2011, s. 270). Zettl, hareketin algılanabilmesi için iki ışık arasında normal bir aralık bırakılması gerektiğini ifade etmiştir. Işıkların sadece yanıp sönme hızları, farklı konumlara yerleştirilmeleri yeterli görülmemektedir. Bunun dışında iki ışık arasında kabul edilebilir bir aralık bırakılmalıdır. Diğer tüm koşullar yerine getirilse dahi aralık, hareketin izlenebilir olması için oldukça önemlidir. Eğer aralık fazla ise örneğin, iki ışık kaynağından biri ekranın en solunda diğeri en sağında ise sırayla yakıldıklarında hareket izlenimi oluşmamakta ve sadece yanıp sönen ışıklar olarak algılanmaktadır.

Hareket izlenimi yaratan ilk optik oyuncak olan Phenakistoscope; göz ve beyindeki belirli hücrelerin, hareketi analizi yapabilmeleri için yeterli özellikleri taşımaktadır. Oyuncak döndürüldüğünde aynadan akıcı bir hareket izlenebilmektedir. Oyuncağın üzerinde bulunan ince aralıklar, projektörün örtücüsü ile aynı işlevi görmektedir. İnce aralıklar, bir resimden diğerine geçerken resimlerin bulanık bir şekilde görünmesini engellemektedir. Phenakistoscope üzerindeki resimler birbirlerini tamamlamaktadır. Disk döndürüldüğünde, hareketin evreleri olan bu resimler, hemen hemen aynı konumda yer almaktadır. Diskin üzerindeki resimler arasında küçük değişiklikler bulunmakta, sıçramaların oluşması engellenmektedir. Phenakistoscope'un tüm bu özellikleri, hareket analizine olanak sağlamakta ve akıcı bir hareket algılanmasına izin vermektedir.

Phenakistoscope'un önemli özelliklerinden biri de üzerindeki görüntülerin elle çizilmiş olmasıdır. İlk optik oyuncaklarda fotoğraf yer almamaktadır. Tarihte bilinen ilk fotoğraf ise Phenakistoscope'un icadından altı yıl önce 1827'de, Nicéphore Niépce tarafından çekilmiştir (Görsel 3.7.).



**Görsel 3.7.** *Nicéphore Niépce,View from the window at Le Gras, 1827*

Niépce, bu fotoğrafını, sekiz saat gibi çok uzun bir süre pozlayarak ortaya çıkarabilmiştir. Açık havada bu kadar uzun bir pozlama süresinde güneş pozisyonunu değiştirdiği için gölgeler birbirine karışmış ve sonuç olarak net olmayan bir fotoğraf ortaya çıkmıştır (Kılıç, 2008, s. 19). İlerleyen dönemde, optik ve kimya alanında önemli gelişmeler kaydedilmiştir.



**Görsel 3.8.** *William Henry Fox Talbot, Trafalgar Aquare, London, 1844*

1840'ta William Heny Fox Talbot, pozlama süresini otuz saniyeye kadar düşürebilmiş ve net fotoğraf elde edebilmiştir. Talbot, güneşin çok parlak olduğu bir günde bu kısa pozlama süresine ulaşılabilmiştir. Talbot'un kısa pozlama süresiyle elde ettiği ilk net fotoğraflardan birinde (Görsel 3.8.), Londra manzarası görüntülenir.

(Rosenblum, 1997, s. 29). Fotoğraf alanında kısa sürede önemli gelişmeler kaydedilmiştir; ancak bu dönemde fotoğraf kullanarak hareket izlenimini elde etmek mümkün olamamıştır. Optik oyuncaklarda hareket izlenimi yaratmak için fotoğraflar yerine el çizimleri kullanılmıştır.

Sabit bir konunun fotoğrafını çekerken uzun pozlama süreleri sorun oluşturmamaktadır. Hızlı bir hareketin anlarını yakalamak için ise çok daha kısa pozlama sürelerine ulaşmak gerekmektedir. Optik oyuncaklar üzerine çizim yapanlar, hızlı bir hareketin içindeki kısa anları görme imkânları olmadığı için hareketi yorumlamışlardır. Gözün önünden yavaş geçen bir konunun hareketi gerçektekine yakın pozlarla çizilebilirken, daha hızlı hareketler, çizerin nasıl gördüğüne ve algıladığına bağlı olarak değişiklik göstermektedir.



**Görsel 3.9.** *Théodore Géricault, "Epsom At Yarışları", 92 cm x 122,5 cm, Tuval üzerine yağlıboya, 1821.*

Gombrich, ressamların hareketin kısa anlarını yorumlarken nasıl yanılgıya düşebildiğini açıklamıştır. Yüzyıllar boyunca, binlerce kişi koşan atları seyretmiş, savaşlar, sürek avları gibi birçok yerde atların hareketlerini yakından görme imkânına sahip olmuştur. Koşan atların betimlendiği resimlerden hoşlanmıştır. Bu insanlardan hiçbiri koşan bir atın gerçekte nasıl göründüğüne dikkat etmemiş gibidir. Fransız ressam Théodore Géricault, 1821 tarihli, *Epsom At Yarışları* tablosunda (Görsel 3.9.), atları sanki havada uçuyormuş gibi, ön ve arka bacaklarını gerilmiş olarak resmetmiştir. Tablonun resmedildiği tarihten elli yıl kadar sonra fotoğraf makinesi; ressam ve seyircilerin yanıldığını, atın dörtnala koşarken bu şekilde görünemeyeceğini ortaya çıkarmıştır (2013, s. 27-28). Epsom At Yarışları tablosu örneğinde görüldüğü gibi,

hareketin kısa anlarının görülebilme imkânı olmadığı için ressamlar, çizerler tarafından yorumlanmıştır.

Ressamlar, hareketin tek bir anını resmederken, fotoğrafın imkânlarını sahip olamadıkları için yanılgıya düşmüş olabilirler. Optik oyuncaklarda ise yağlıboya resminde olduğu gibi hareketin tek bir anının değil, diğer evrelerinin de resmedilmesi gerekmektedir. Burada çizerlerin sezgisi devreye girmektedir. Optik oyuncakların çizerleri, hareketin bir sonraki aşamasındaki görünümü de hayal etmek zorunda kalmışlardır. Bu bir taraftan hareketin herhangi bir evresi çizilirken yanılgıya düşülebileceğini açıklarken diğer taraftan belki de hareketin evreleri arasında daha önce var olmayan bir ilişki kurulabilmesine olanak tanımıştır. Çizerler, göremedikleri hareketin evrelerini kendi düşüncelerine göre tamamlamışlar ve fotoğraf aracılığıyla elde edilen hareket bilgisinden çok zaman önce hareketi yorumlamışlardır. Optik oyuncaklarda her bir çizim arasında oluşan ilişki, diğer bir ifade ile aralık, kamera aracılığı olmadan çizerler tarafından tasarlanmıştır. Optik oyuncaklar, çok kısa çevrimli hareketleri döngü halinde gösterme imkânına sahiptir. Bu oyuncaklar, oldukça kısa bir hareketi gösterebilmelerine karşın belki de animasyondaki aralık yaklaşımının nasıl oluşmaya başladığı hakkında fikir verebilirler.

Fotoğraf alanındaki gelişmeler sonunda kamera; hareketi kayda alıp, otomatik olarak eşit zaman aralıklarıyla yakalanan görüntüleri, ardıl bir dizi fotoğrafa dönüştürmektedir. Hareket izlenimi bu fotoğrafların art arda yansıtılmasıyla oluşmaktadır. Animasyonda ise hareket kayıt altına alınmaktan daha çok oluşturulmaktadır. Animasyonda hem zamansal aralıkların hem de kareler arasında oluşabilecek aralıkların kontrolü tamamen animasyon sanatçısı tarafından belirlenebilmektedir.

Animasyon sanatçısı başından itibaren filmin her bir karesini yaratmaktadır. Bir canlı aksiyon filmde ise bir kare ve sonrasındaki kare arasında gizli hiçbir şey bulunmamaktadır. Ancak animasyonda bir filmin her karesi arasındaki boşluk (aralık), film iyi yapıldığı takdirde, izleyiciler tarafından tespit edilemeyecek, karmaşık bir dizi yaratıcı eylemi temsil etmektedir. Animasyon son derece yaratıcı bir mecra olmasına karşın başarılı bir animasyon sanatçısının pek çok özelliğe birden sahip olması gerekmektedir. Animasyon sanatçısı; vizyona ve çok miktarda sabra sahip olmalı bunun yanı sıra her bir film karesini üretirken, sürekli olarak düşünülmesi gereken zaman alıcı bir süreci göz önüne almalıdır (Lord ve Sibley, 2010, s. 18). Her bir karenin üzerinde ne

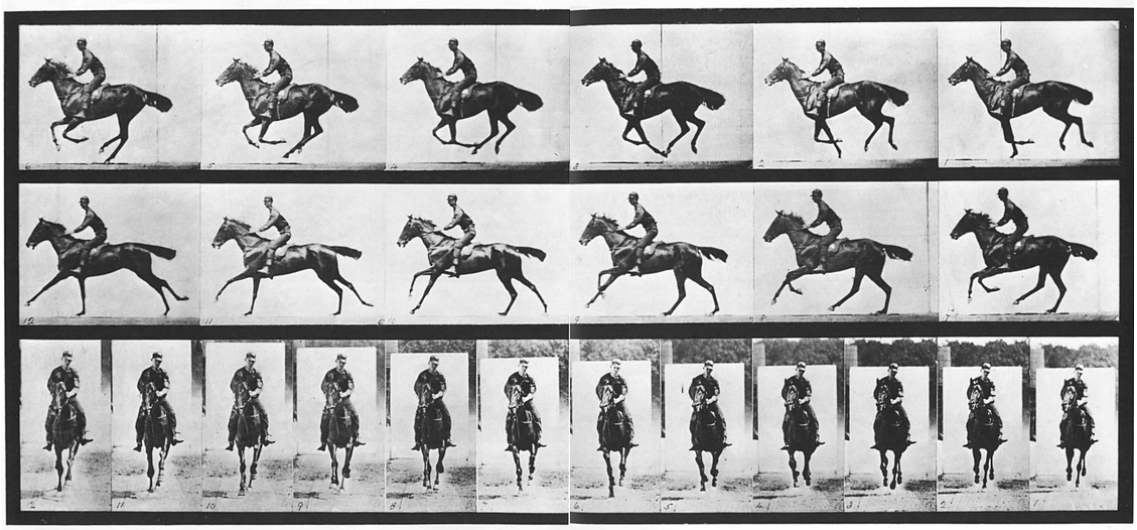
olacağını, arkasından gelen kareyle nasıl bir ilişki kurulacağını düşünmek ve çizmek, oldukça zahmetli aynı zamanda da çok yavaş ilerleyen bir süreci göstermektedir. Hareket izlenimi oluşturabilmek için zaman ve emek tasarrufu sağlayan olanaklar, fotoğraf alanındaki gelişmeler sayesinde mümkün olabilmiştir. Bu gelişmelerle birlikte kareler arasındaki aralık, artık sadece çizer tarafından değil fotoğraf makinesi aracılığıyla da oluşturulabilmeye başlamıştır.

### 3.3.1. Fotoğraf Serilerinde Aralık

Hareket eden bir konunun fotoğrafı çekildiğinde elde edilen görüntü, hareket sürecindeki sadece bir durumu göstermektedir. Sürekli bir hareket izlenimi elde etmek için ise hareket sürecinin belli durumlarının fotoğrafını çekmek gerekmektedir (Kılıç, 2008, s. 193). Fotoğraf serilerini, diğer bir ifade ile bir hareketin evrelerinin peşi sıra çekilmiş anlık fotoğraflarını elde edebilmek için birçok çalışma gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalar arasında en verimli deneyler, Eadweard Muybridge, Ottomar Anschütz ve Étienne-Jules Marey tarafından yapılmıştır (Ceram, 2007, s. 63). Eadweard Muybridge, hareketin evrelerinin anlık fotoğraflarını çekmeyi başarabilen ilk isim olarak anılmaktadır. Muybridge'in çalışmaları, hareket izleniminin fotoğraflar aracılığıyla nasıl ortaya çıkarılabileceği konusunda yol göstermiştir.

1830 yılında İngiltere'de doğan Eadweard Muybridge, 1860 yılında bir posta arabası kazasında ciddi bir kafa travması geçirmiş, iyileşme sürecinde iken fotoğraf sanatıyla tanışmış ve kısa süre içerisinde dikkatini tamamen bu alana yöneltmiştir. Muybridge, 1867 yılında etkileyici coğrafi özellikleri nedeniyle dünyanın dört bir yanından ziyaretçilerin uğrak yeri olan Kaliforniya Yosemite Vadisi'nin muhteşem bir dizi görüntüsünü elde etmeyi başarmış, bu sayede ülkenin önde gelen fotoğrafçılarından biri olduğunu kanıtlamıştır. Hükümet, Muybridge'in yeteneklerini görmüş ve kendisini ABD'nin farklı birçok yerinde fotoğraf çekimleri yapmak üzere görevlendirmiştir. Muybridge'in sinema tarihi açısından en önemli deneyi de yine bir görevlendirme sırasında ortaya çıkmıştır. Kaliforniya Valisi Leland Stanford, kendisini can sıkıcı bir soruna çözüm bulmasına yardımcı olabilecek kişi olduğuna karar vermiştir. At yetiştiriciliği ve at yarışları konusunda deneyim sahibi olan Stanford, tırıs yürüyüş şeklindeki hızla giden bir atın dört bacağının da aynı anda yerden kalkacağına inanmıştır. Ancak bu varsayımının desteklenmesi için fotografik kanıtlara ihtiyaç duyulmaktadır. Stanford bu fotografik kanıtları elde edebilmek için Muybrdige'in

yardımını istemiştir. Çünkü o zamana kadar böyle bir eylemi yakalamak için gereken hızda fotoğraf çekilmemiştir. Muybridge, sekanslardaki hareketi yakalamak için kimyasal ve mekanik teknikler geliştirmiştir (1985, s. i). Muybridge'in ünlü deneyi sayesinde insanlar tarihte ilk kez atların koşu sırasındaki hareketlerinin farklı aşamalarını görmüştür. Bu aşamalarda atların hangi pozisyonu aldıkları açığa çıkmıştır.



**Görsel 3.10.** *"Bouquet" Galloping Saddled, (Muybridge, 1887)*

Muybridge hareket halindeki bir atı fotoğrafladığı deneyinde (Görsel 3.10.), bir dizi kamera kullanmıştır. At, bu kameraların önünden sırayla geçmiş ve her bir kameranın önünden geçerken o kameranın deklanşörüyle bağlantılı bir ipi koparmıştır. Böylece at, hangi kameranın bağlı olduğu ipi koparırsa o andaki özel pozisyonunda resmedilebilmiştir. İpin kopması, deklanşörün açılması her kameranın önünde ayrı olarak gerçekleşmiştir (Lutz, 1926, s. 41). Muybridge'in deneyi sayesinde Vali Stanford'un iddiası kanıtlanmış, hızla giden bir atın dört bacağının da aynı andan yerden kalkabileceği görülmüştür. At birden fazla kameranın önünden geçtiği sırada dört ayağının da havada olduğu görüntülenebilmiştir. Muybridge'in deneyi sayesinde hareketli görüntülerin yeniden üretilebilmesi için hareket içerisindeki donuk anlar yakalanabilmiştir.

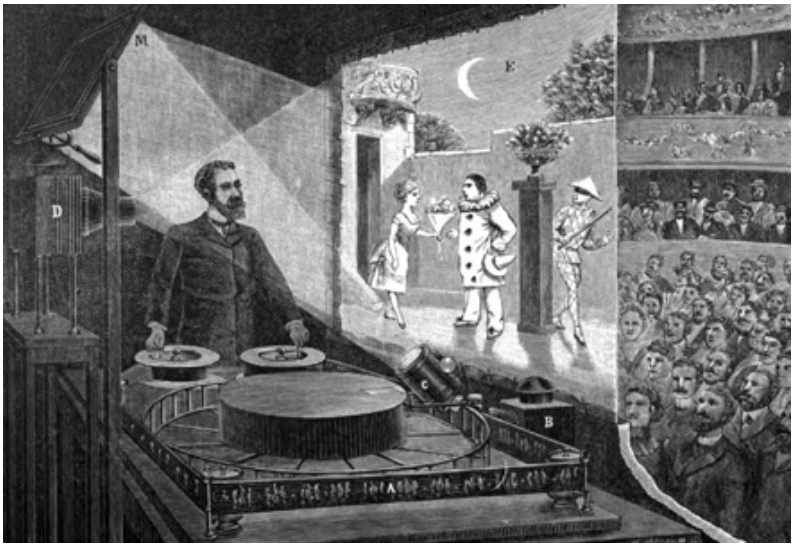
Hareketin içerisinde hangi donuk anların yakalanabildiği hangilerinin dışarıda bırakıldığı, kullanılan kamera sayısı, pozlama süresi, atın hızı vb. gibi birçok karmaşık parametreyi beraber düşünebilmeyi gerektirmektedir. Ancak hareketin içerisinden ne kadar fazla donuk an yakalanabilse de dışarıda kalan, kayıt altına alınamayan anlar

mevcut olabilir. Muybridge'in deneyi sayesinde hareket izlenimi oluşturabilmek için yeterli sayıda an kayıt altına alınabilmiştir. Anlar, diğer bir ifade ile film kareleri, arasında yer alan boşluk, aralık kullanılan teknoloji aracılığıyla otomatik olarak oluşturulabilmiştir. Belki de optik oyuncaklardan sonra ilk kez iki film karesi arasında nasıl ve ne kadar bir fark olması gerektiğini düşünmek zorunda kalınmamıştır. Zaten var olan bir hareket, donuk anların yakalanabilmesini sağlayan icatlar aracılığıyla yeniden üretilebilmiştir. Bu bir taraftan hareketin evrelerinin gerçekte nasıl olması gerektiğini animasyonla uğraşan kişilere öğretirken diğer taraftan animasyondaki olanakların sadece bunlarla sınırlı olmadığının anlaşılması gerekmektedir. Animasyon sinemasında kareler arasında, fotoğraf serileriyle üretilen filmlerde bulunmayan, animasyona özgü aralıklar da oluşturulabilmektedir.

### 3.3.2. Animasyona Özgü Aralıklar

Animasyona özgü olanakları yaratıcı bir biçimde kullanan, kareler arasında kurduğu özgün ilişkilerle birlikte izleyicilere daha önce karşılaşmadıkları bir içerik sunan önemli animasyon sanatçıları bulunmaktadır. Kısa çevrimli optik oyuncaklar sonrasında ilk animasyon film denemesi Fransız sanatçı Charles-Émile Reynaud tarafından gerçekleştirilmiştir.

Charles-Émile Reynaud, mevcut optik oyuncakların görüntü ve renk kalitesini yetersiz bulmuş, onları geliştirmeye karar vermiştir. Çalışmaları sonunda *Praxinoscope* adı verilen optik oyuncak ortaya çıkmış, 1877 yılında da patenti alınmıştır. 12 çizilmiş görüntüden oluşan bir seri, silindir içerisine yerleştirilmiştir. Silindirin merkezinde yer alan aynalar aracılığıyla hareket izlenimi elde edilmiştir. Reynaud, 1880'lerin başından itibaren çizimlerini perdeye yansıtmaya çalışmış, hareket izlenimini büyük bir yüzey üzerinde göstermek istemiştir. Reynaud, sonunda delikli bir film şeridi üzerinde çizilmiş ve renklendirilmiş karakterlerle birlikte ilk animasyonlarını yapmayı başarmıştır. Reynaud'un *Théâtre Optique* (Optik Tiyatro) (Görsel, 3.11.) olarak adlandırdığı icadıyla döngüsel hareketler sunan diskler yerine, perde üzerinde doğrusal bir film gösterimi mümkün olmuştur. Şeffaf bir şerit üzerine kareden kareye değişen çizimler (Görsel, 3.12.) yapılmıştır. Sabit olan arka plan ise ayrı bir projeksiyon ile perdeye yansıtılmıştır (Neupert, 2011, s. 7-9). Figür ile zeminin ayrı çizilmesi, perde üzerinde birleştirilmesi zaman tasarrufu ve yaratıcı imkânlar sağlamıştır.



**Görsel 3.11.** *Optik Tiyatro ve Pauvre Pierrot Filmi, Charles-Émile Reynaud*



**Görsel 3.12.** *Pauvre Pierrot Filminin Pelikülü,1892, Charles-Émile Reynaud*

Reynaud'un icadına özgü, figür ve zeminin ayrı olarak yansıtılması imkânı diğer sinema aygıtlarında bulunmamaktadır. Bu nedenle animatörler, uzun bir dönem boyunca arka planları kullanmamış ya da filmin her karesi için yeniden çizmek zorunda kalmıştır. Reynaud, çizimlerini yaparken gösterim imkânlarını göz önünde bulundurmuş, gösterim imkânlarını tasarlarken de eldeki çizimleri en etkileyici biçimde nasıl perdeye yansıtabileceğini düşünmüştür.

### *3.3.2.1. Perdede ilk hareket izlenimi*

Reynaud, Optik Tiyatro icadının ilk resmi sunumunu 28 Ekim 1892 tarihinde Paris, Grévin Müzesi'nde yapmıştır. *Pantomimes Lumineuses* adı verilen bu sunumda,

*Pauvre Pierrot*[37]; *Clown et ses chiens*; *Un bon bock* adlı, farklı hikâyeler anlatan üç ayrı film gösterilmiştir. *Pauvre Pierrot* filmi yaklaşık olarak on dakika sürmüş, film için özel bestelenen bir piyano parçasının canlı dinletisi eşliğinde izlenmiştir. Programdaki diğer filmler ise sekiz ve on beş dakika uzunluğundadır. Bu üç filmin gösterildiği geceye Grévin Müzesi'nin yöneticisi, tanıdığı bir sihirbaz olan Georges Méliès'i davet etmiş ve gösterim sonrasında Méliès ve Reynaud bir araya gelmiştir (Neupert, 2011, s. 9-11). Biri stop-motion animasyonu ilk kez keşfeden ve kendisinden sonraki animasyon sanatçılarına ilham veren, diğeri resimleri perde üzerinde ilk kez canlandırmayı başaran iki isim bu önemli gecede tanışmıştır. Bu iki isim de animasyona özgü yeni olanakların keşfedilmesinde etkili olmuştur.

Charles-Émile Reynaud, hareket izlenimi oluşturmak için Muybridge'in keşfettiği dondurulmuş anlar yerine kendi eliyle yaptığı çizimleri kullanmayı tercih etmiştir. Reynaud, fotoğraf makineleri aracılığıyla değil kendi düşünceleri ve çizimleri aracılığıyla film karelerini oluşturmuş, her bir film karesinde ne olacağına kendi karar vermiştir. Artık iki film karesi arasında nasıl bir ilişki kurulabileceğinin kontrolü tamamen sanatçının eline geçebilmiştir. Armes'e göre sinema, öncülerin kamerayı yaratıcı bir şekilde kullanmaya başladıklarında gelişmiştir. Bir uzun metraj film yönetmeninin başarısı, kamerayı kullanma tarzı (çekim pozisyonları ve açıları, seçilen aydınlatma, imgelerin birbirlerini başarıyla takip etmesi) ile ölçülmektedir. Bunlardan hiçbiri, çekimleri bağlamanın ve efektler oluşturmanın grafik yöntemlerini kullanma özgürlüğü bulunan animasyon film için geçerli değildir. Animatör mucizeler ya da yaratıklar yaratmada bir ressam kadar özgürdür. Filmin her saniyesindeki aksiyon yirmi dört ayrı çerçeveye bölünürken, animasyon sanatçısı mantık ve yerçekimi yasalarını ihlal edebilir. Neden-sonuç ilişkilerinin gerçek dünyadaki işleme yollarını tamamen göz ardı edebilir. Aksiyonun hızı insanın yapabildiklerine bağlı değildir. Animatör bir bestecinin notaların ritmiyle oynadığı gibi görüntülerin ritmi ile oynayabilir (2011, s. 139). Armes'in de belirttiği gibi animasyon, yaratıcılığın ortaya çıkabilmesi için son

[37]Charles Emile Reynaud'un çalışmalarının büyük bölümü günümüze ulaşamamıştır. Oğlu Paul Reynaud, iki filminin (*Pauvre Pierrot* ve *Autour d'une cabine*) bir bölümünü kurtarmayı başarabilmiştir. Fransız Ulusal Sinematografi Merkezi (CNC), 2007 yılında *Pauvre Pierrot* filmin kurtarılan bölümünün restore edilmiş bir versiyonunu yayımlamıştır (Neupert, 2011, s. 13). Pauvre Pierrot filminin 4 dakika 58 saniyelik bölümü CNC'nin resmî sitesinde bulunmaktadır:
https://www.cnc.fr/cinema/actualites/deux-emile-origines-du-cinema-danimation_141676

derece özgür bir ortam sağlamıştır. Reynaud'un çalışmaları sayesinde animasyon sanatçısı, dilediği iki kareyi arka arkaya getirip bakabilme, aralarında istediği ilişkiyi bulana kadar değiştirebilme imkânına sahip olmuştur. Reynaud, filmlerde aralıkların tasarlanabilmesi için önemli bir dönemi başlatmıştır.

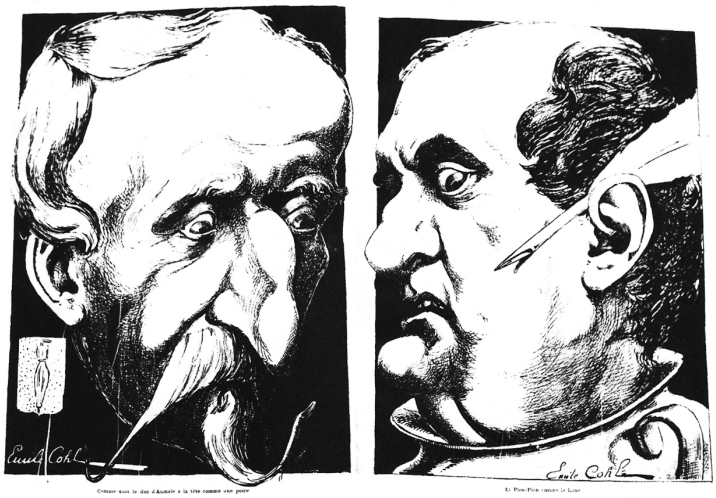
İlerleyen dönemde aralıkların daha yaratıcı olarak nasıl oluşturulabileceğinin örneklerini görmek mümkündür. Animasyona özgü daha önceden keşfedilmemiş yeni olanaklar, öncü sanatçılar sayesinde ortaya çıkmıştır. J. Stuart Blackton, Winsor McCay gibi birçok sanatçı çizimleriyle beraber karakterlerini canlandırmışlar ve izleyicilere var olmayan yeni bir dünyayı göstermişlerdir. Gerçek yaşamda görülemeyecek karakterler ve mekânlar animasyon evreninde ortaya çıkabilmiştir. Film karelerinde fotoğraflarla elde edilemeyecek görüntüler oluşturulabilmiştir. Örneğin, J. Stuart Blackton'ın 1906 yapımı *Humorous Phases of Funny Faces*[38] filminde kara tahta üzerine çizilmiş karikatürler basit bir şekilde hareket ederken, Winsor McCay'in 1914 yapımı *Gertie, The Trained Dinosaur*[39] filminde ise gerçek dünyada görülebilme ihtimali olmayan bir dinozor sevimli bir şekilde canlandırılmış, ona verilen komutlara karşılık vermiştir. Dinozor Gertie'nin bu hareketleri gerçekleştirebilmesi için yaklaşık olarak 10.000 çizim kullanılmıştır (Johns ve Oliff, 2007, s. 4-6). Animasyon, sanatçıya bir taraftan son derece özgür bir ortam sağlarken diğer taraftan yoğun emek ve zaman isteyen bir çalışma sürecini gerektirmektedir. Winsor McCay, *Gertie, The Trained Dinosaur* filminin canlı aksiyon sahnelerinde animasyonun yıpratıcı üretim sürecini açık bir şekilde göstermiştir. Fransız animasyon sanatçısı Émile Cohl ise filmlerinde kullandığı çizimleri sadeleştirmiş, üretim sürecini hızlandırmaya çalışmıştır. Cohl, detaylı çizimler yapmaktan daha çok animasyonun yeni olanaklarını araştırmış, aralık yaklaşımının gelişimine önemli bir katkı sağlamıştır.

Sinemada alışılmadık bir figür olarak kabul edilen Émile Cohl'ün çalışmaları, animasyon sinemasının tekniklerinin ve temalarının gelişiminde kilometre taşı olarak görülmektedir. Üretimleri önemli olduğu kadar çeşitlilik taşımaktadır (Neupert, 2011, s. 22). Cohl, hareket, tasarım, mizah ve format kavramlarını sofistike bir şekilde kullanan bir dizi animasyon film üretmiştir. Onun filmleri, ses ve renk dışında modern bir animasyondan beklenen tüm özellikleri içermektedir. Filmlerdeki figür kadrosu siyah bir arka plan üzerine beyaz renkte çizilmiş basit karakterler olan çöp adamlardan

[38]https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN412I&ab_channel=LibraryofCongress

[39]https://www.youtube.com/watch?v=32pzHWUTcPc&ab_channel=OpenCulture

oluşmaktadır (Maltin, 1980, s. 3). Aynı zamanda karikatürist olan Émile Cohl aslında detaylı çizimler (Görsel 3.13.) yapabilmektedir. Cohl'ün, filmlerinde özellikle çöp adamlar kullandığı ve bu sayede animasyonun karikatürden ya da illüstrasyondan farklı olanaklarını keşfetmeye çalıştığı düşünülmektedir. Belki de Cohl, bir film karesi üzerinde detaylı çizimler yapmak için uzun zaman harcamaktansa, zamanını kareler arasında ortaya çıkabilecek yeni şeyler için kullanmayı tercih etmiştir.



**Görsel 3.13.** *"Les Prétendants du carnaval," La Nouvelle Lune, January 28, 1883. Émile Cohl, Crafton, 1990, s. 17*

### *3.3.2.2. Animasyonla beliren metamorfozlar*

Cohl 1908 yılında ilk filmi olan *Fantasmagorie*'yi[40] yayımlamış, filmdeki başkarakter olan kukla çöp adama *Fantoche* adını vermiştir. Fantoche film boyunca bir dizi fantazmagoryal[41] dönüşüme maruz kalmıştır. Cohl'ün estetik yaklaşımı çılgın

[40]https://www.cnc.fr/cinema/actualites/emile-cohl-cineaste-inventeur-et-pionnier-du-dessin-anime_954091

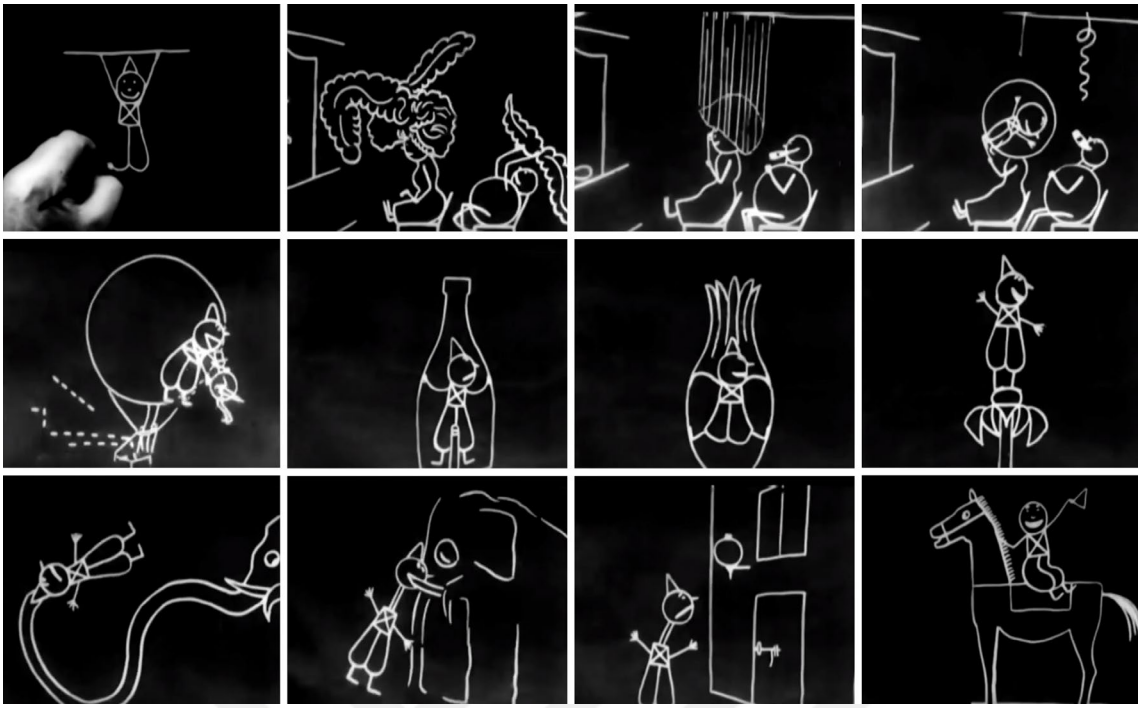
[41]Fantasmagori eski Yunanca fantasm (göz yanılsaması) ve agora (topluluk/açık alan) terimlerinden türeyen, bir tiyatro ya da karanlık bir mekânda, projektör ile yapılan göz yanıltmaya dayalı görüntü oyunları veya rüyalardaki gibi üst üste binmiş tutarsız hayalleri tanımlamak için kullanılmaktadır (Eyigör Pelikoğlu, F. ve Karaca, H., 2019, s. 664). Fantasmagori, 18. Yüzyıl sonuna doğru Belçikalı E. G. Robertson tarafından Paris'te kitlelere sevdirilmiş bir büyülü fener eğlencesiydi. Fener seyirciden gizleniyordu ve böylece ince ve şeffaf perdeye yansıtılan görüntü bir hayalet etkisi uyandırıyordu. (Ceram, 2007, s. 20). Walter Benjamin ise fantazmagoriyi kavramsal olarak ele almış, aldatıcılığı üzerine değerlendirmeler yapmıştır. Ona göre; fantazmagori, yani aldatıcı görüntü, malın kendisidir; bu mal

metamorfozları eğlenceli bir gerçeküstücülükle birleştirmiştir (Pilling, 2011, s. 17). *Fantasmagorie* filmindeki sahneler metamorfoz ile somutlaşmış ve değişmiştir. Cohl'ün çizgileri, kilden yapılmış gibi sürekli bir akıştan diğerine evrim geçirmektedir. Sanatçı film boyunca doğaçlama şeylerle birlikte çizgileri yeniden şekillendirmektedir (Maltin, 1987, s. 3). Metamorfoz, bir şekil, nesne ya da formun görünüşte sabit özelliklerinden vazgeçme ve alternatif bir modele dönüşme yeteneği olarak tanımlanmaktadır. Bu dönüşüm kelimenin tam anlamıyla animasyon filminde canlandırılmakta ve değişim süreci filmin anlatısının bir parçası haline gelmektedir. Bir form tek bir şey olarak başlamakta ve farklı bir şey olarak sona ermektedir (Nelmes, 2012, s. 239). *Fantasmagorie* filmi, tuhaf anlatısıyla yeni ortaya çıkan animasyon formunun olanaklarını keşfetmekte ve metamorfozu animasyonlu hikâyelerin temel dili olarak göstermektedir (Wells, 2007, s. 85). Cohl, filminde basit çizimler kullanarak karakterlerini istediği gibi metamorfoza uğratabilmiş, film kareleri arasında doğaçlama denemeler yapabilmiştir. Metamorfoz, animasyon kareleri arasındaki aralıkları inşa edebilmek için önemli bir bakış açısı sağlamış, fotoğraf serileriyle elde edilemeyecek animasyona özgü bir aralık yaklaşımı getirmiştir.

*Fantasmagorie* filminin (Görsel, 3.14.) başında sanatçı eliyle bir palyaço çizer. Çizim tamamlandıktan sonra hareket etmeye başlayan palyaço, üzerinde çöp adam çizimi olan bir perdeyi indirir. Perdedeki çöp adam bir sinema salonundaki koltuğa yerleşir. Palyaço, sürekli olarak çöp adamın karşısına çıkıp onu rahatsız eder, önündeki koltuğa oturması için bir kadını gönderir. Kadının palmiye ağacının yapraklarına benzer oldukça büyük saçları vardır. Çöp adam perdeyi görebilmek için kadının saçından parçalar koparır. Artık perdeyi görebildiğini düşündüğü anda keyfi yerine gelir ve purosunu yakar. Puro kadının saçları tutuşturur. Sonrasında kadının kafası büyüyen bir balona dönüşür ve içinde palyaço belirir. Palyaço, çöp adamı önce küçültüp sonra ağzına atar. Palyaço filmin ilerleyen bölümünde bir şişenin içine girer. Şişe bir çiçeğe sonrasında bir filin hortumuna dönüşür. Fil de bir eve dönüşür. En son palyaço bir balon gibi şişer ve gökyüzüne ulaşır sonra bir atın sırtına konduğunda film sona erer. Émile Cohl'ün *Fantasmagorie* filminde kullandığı metamorfozlar başka bir medyumda olmayan yeni bir anlatım olanağı ortaya çıkarmıştır. Gerçek hayatta görülme imkânı olmayan şeyler, animasyon aracılığıyla oluşturulabilmiştir.

---

içerisinde değişim değeri ya da değer biçimi, kullanım değerini perdeler; fantazmagori, kapitalist üretim sürecinin bütünüyle eşanlamlısıdır (2013, s. 24).

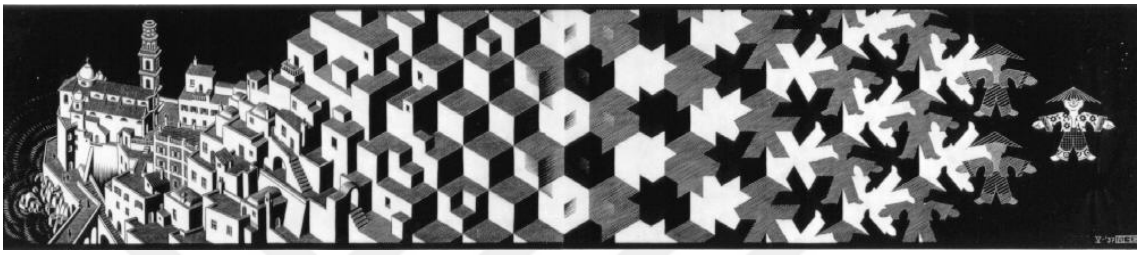


**Görsel 3.14.** *Fantasmagorie (1908), Émile Cohl*

Donald Crafton, Cohl'ün filmlerinin çirkinlikleri, tuhaflıkları ve çoğu zaman anlaşılmazlıkları bakımından olağanüstü olduğunu açıklamıştır. Filmlerinde Vodvil sahnelerindeki gibi fiziksel kaba güldürüler taklit edilmemiştir. Bunun yerine I. Dünya Savaşı öncesinde sinemada tek başına öne çıkan, alışılmamış incelikte nüktedanlıklar görülmektedir. Bu nitelik o kadar yaygındır ki, Émile Cohl'ün eşsiz dünya görüşünü oluşturduğu söylenebilmektedir. Crafton, Cohl'ün dünya görüşünü oluştururken *İnkoherent* sanat hareketinden[42] etkilendiğini belirtmiştir (1990, s. 257). Cohl, 1883 ile 1891 yılları arasında çalışan sanatçı grubundan ilham alarak önderlik ettiği *İnkoherent* sinema hareketini başlatmıştır. Bu sinema hareketinde animasyonlar genellikle gerçeküstü, anarşist ve eğlencelidir. Görünüşte ilgisiz biçimler ve olaylar, çoğu zaman irrasyonel ve kendiliğinden bir şekilde ilişkilendirilmektedir. Çizgiler, diğer görüntülere

[42]İnkoherentler (Lest Arts Incohérents), 1882 yılında Parisli yazar ve yayıncı Jules Lévy tarafından kurulan kısa ömürlü bir Fransız sanat hareketiydi. İnkoherentler küçük ve kısa ömürlü olmasına rağmen kesinlikle iyi biliniyordu. 1882 yılındaki gösterilerine Manet, Renoir, Camille Pissaro ve Richard Wagner de dâhil olmak üzere iki bin kişi katılmıştır. Kasıtlı olarak irrasyonel, saçma ve ikonoklastik olan çalışmaları, çocuk çizimleri ve "çizim yapmayı bilmeyen insanlar tarafından yapılan" çizimlerle birlikte sundular. İlk film animatörü Émile Cohl, daha sonra gerçeküstü olarak adlandırılacak çalışmalarla bu sanat hareketine katkıda bulundu ve 30 Kasım 1883'te de inkoherentlerin genel yayın yönetmeni oldu. http://www.artandpopularculture.com/Incoherent

dönüşmeden önce geçici senaryolarla birlikte alternatif dönüşüm keşifleri yapılmaktadır (Nelmes, 2012, s. 234). Dönüşümler, metamorfozlar sadece animasyon aracılığıyla gerçekleşmemiştir. Doğada, resimde, edebiyatta ve birçok alanda metamorfozlarla karşılaşmak mümkündür. Örneğin tırtıl kelebeğe dönüşmektedir. Kurbağa doğumundan itibaren metamorfoz geçirmektedir. Kurbağa ilk olarak balığa benzemekte yaşamının ilerleyen evrelerinde kuyruğunu kaybederken bacakları oluşmaya başlamaktadır. Bir şey olarak başladığı yaşamı başka bir şey olarak sonlanmaktadır.



**Görsel 3.15.** *Metamorphosis 1, (1937), Ağaç gravür, M. C. Escher*

Grafik sanatçısı M. C. Escher, 1937 tarihli *Metamorphosis 1* (Görsel 3.15.), adlı çalışmasında küçük ve sevimli bir figürü kademeli olarak önce bloklara daha sonra deniz kenarındaki bir mahalleye dönüştürmüştür. Escher, figür ile mahalle görüntüsü arasında kendine özgü grafiksel bir ilişki kurmuştur.

Edebiyat alanındaki metamorfoz yorumu ise Franz Kafka tarafından yapılmıştır. Kafka'nın ilk olarak 1915 yılında yayımlanan *Dönüşüm* kitabının hemen başında *Gregor Samsa*, bir sabah kendini dev bir böceğe dönüşmüş olarak bulur. Metamorfoz, sanatçılara farklı şeyler arasında daha önceden başkalarının görmediği bir ilişki kurma imkânı vermektedir. Bu özgün ilişki, kimi zaman grafik, kimi zaman da metinler aracılığıyla kurulabilmektedir.

Animasyonda metamorfoz ise film kareleri aracılığıyla oluşturulur. Ancak metamorfozu izleyebilmek için dondurulmuş film karelerine bakmak yeterli değildir. Birçok sanat dalında metamorfoz, sadece aşamalar olarak sunulmaktadır. Dönüşümün başlangıcı, gelişim evreleri ve sonu sabit bir şekilde aynı anda görülebilir. Animasyonda metamorfoz ise akış halinde izlenebilir. Film oynatılırken oluşur, durdurulduğunda kaybolur. Sadece film karelerine bakmak yeterli değilse kareler arasında oluşan bir şeyden söz etmek mümkündür. Bu şey animasyona özgü bir aralıktır. Émile Cohl'ün metamorfozları, kareler arasında nasıl yeni ve özgün aralıkların tasarlanabileceğini

göstermiştir. Sean Cubitt de Cohl'e özgü metamorfozların önemini açıklar. Ona göre, gerçek bir çizgi üzerindeki bir noktanın nihai olarak kararlaştırılamayan sayısal değeri, sinemada grafik çizginin sonsuz dönüşümsel gücünü oluşturmaktadır. Bu kararlaştırılamayan sonsuz küçüklük, sinemaya metamorfozları ilave etmektedir. Bunlar; en eski animasyon filmlerinden biri olan Émile Cohl'ün *Fantasmagorie*'sinde şiirsel olarak ortaya çıkan, tamamlanmamış, bitmeyen, karar verilemeyen olası metamorfozlardır (2004, s. 73). Émile Cohl, metamorfozlarla birlikte animasyon tarihinde yeni bir dönemi başlatır, *Fantasmagorie* filmiyle perdeye ulaşmaya çalışan hayal gücünün önündeki engellerden birini daha kaldırır.

İlk olarak Émile Cohl'ün tanıttığı animasyon metamorfozların, yeni sürprizlere açık olduğu düşünülmektedir. Bir animasyon sanatçısı, metamorfozların nasıl ilerleyeceği ve neye dönüşeceğini baştan belirlemek zorunda değildir. İlk film karesi oluşturulduktan sonra arkasından ne geleceğine o an karar verme imkânı bulunur. Animasyon sanatçısı ikinci kareye ne geleceğini bulabilmek için dilediği kadar deneme de yapabilir. Bu denemelerin her birinde kareler arasında yeni bir ilişki ortaya çıkabilir. Bu ilişkiler iki kare art arda oynatılarak görülebilir. Animasyon sanatçısı dilediği ilişkiyi bulduktan sonra yeni gelecek kare için aynı şeyleri tekrarlayabilir. Düşüncemize göre; animasyonda metamorfozun ucunun açık olması, her karede doğaçlamaya izin vermesi kareler arasında son derece yaratıcı ilişkiler kurulmasına olanak tanımaktadır. Animasyon sanatçısı Norman McLaren ise doğabilecek bu ilişkileri "kareler arasında görünmez boşluk" olarak tanımlamıştır. Araştırmanın bir sonraki bölümünde McLaren'in animasyona dair kuramsal yaklaşımı açıklanacak, deneysel filmleri incelenecektir.

### 3.3.3. Animasyon Kareleri Arasında Görünmez Boşluk

Norman McLaren hem kuramsal çalışmaları hem de farklı film üretim yöntemleri ile sürekli olarak animasyonun yeni olanaklarını keşfetmeye çalışmıştır. Paul Wells, Norman McLaren'in muhtemelen animasyon alanındaki en deneysel film yapımcısını olduğunu açıklamıştır. McLaren çok sayıda farklı stili keşfetmiştir. Bunlar arasında; doğrudan animasyon (kamera kullanmadan doğrudan selüloitler üzerine çizim), kâğıt ve nesne animasyonu (stop-motion kare kare nesnelerle hareket oluşturulması, cut-out vb.) ve çoklu pozlama (hareketin her aşamasının çoklu pozlamasıyla kaydedilmesi) yer almaktadır (2012, s. 250). McLaren, animasyonun yeni

olanaklarını keşfedebilmek için sınırları zorlamış, birbirinden farklı teknik ve anlayışla hazırladığı filmlerle medyumu deneyler yapılacak bir alan olarak görmüştür.

McLaren'in deneylerinde sanatsal risk düşüncesi, yaratma tehlikesinin tanınması ve uygulama ile iş birliğinin öneminin doğrulanması onun sanat adına ürettiği filmlerinin kendine özgü yapısını oluşturur (Kaba, 1994, s. 85). Sinemanın endüstriyel yönünden daha çok sanatsal yönü ile ilgilenen McLaren buna karşın kendisini sanatçıdan çok, bir film tekniği araştırmacısı gibi hissettiğini açıklamıştır. McLaren, animasyonun en yaratıcı sanatçılarından biri olarak çalışmalarını sürdürmüş ve kendi oluşturduğu tekniklerle yaptığı filmlerle, aralarında Oskar ödüllerinin de bulunduğu toplam yirmi yedi ödül almıştır[43]. McLaren; ilk filmini 1933'te Glaskow Üniversitesi Güzel Sanatlar Akademisi'nde öğrenciyken yapmış, ilk animasyon filmi olan *Camera Makes Whoopee'*yi ise 1935'te tamamlamıştır. Sanatçı, 1937'den sonra, ilk olarak Len Lye'in kullandığı ve kendisinin geliştirdiği doğrudan pelikül üzerine çizme yöntemiyle filmler yapmaya başlamıştır. McLaren, 1981'de son filmi *Narcissus* ile sinema kariyerini noktalamış ve 1987 yılında hayatını kaybetmiştir (Aydın, 1989, s. 28). Kariyeri boyunca 45 tanesi animasyon olmak üzere toplam 73 filmin[44] yönetmenliğini yapan McLaren, animasyonun uygulama dışında kuramsal yönüyle de ilgilenmiştir. Filmlerinde de kuramsal yaklaşımlarının izlerini bulmak mümkündür. McLaren animasyona dair bilinen en ünlü tanımlamasında şu ifadeleri kullanmıştır:

> "Animasyon, hareket eden çizimlerin değil çizilenlerin hareketi sanatıdır. Her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden animasyon, kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır." (Aydın, 1989, s. 28).

McLaren'in animasyonda aralıklarla ilgili bu önemli tanımını, animasyon çalışmaları alanında yayın yapan, saygın akademisyenlerin yayınlarında[45] görmek mümkündür. Tanımın birincil kaynağı olarak çoğunlukla Charles Solomon'un editörlüğünü yaptığı kitap[46] gösterilmiştir.

[43]https://www.imdb.com/name/nm0572235/awards?ref_=nm_awd

[44]https://www.imdb.com/name/nm0572235/

[45](Furniss, 2014, s. 5); (Buchan, 2012, s. 3.); (Bendazzi, 2016 "a", s. 17); (Wells, 1998, s. 10); (Jones, 1990, s. 180)

[46](Solomon, 1987, s. 11)

Solomon, McLaren'in animasyon sanatı açısından ne kadar değerli olduğunu, kitabın hemen başındaki "çalışmaları ilham kaynağı olmaya devam eden Norman McLaren'in anısına" ifadesiyle açıklamıştır (1987, s. 5). Solomon'un kaynak göstermediği tanımı, McLaren'in ilk hangi tarihte yaptığı tam olarak bilinmiyor, ancak muhtemelen 1950'lerde bu tanımı ortaya atmıştır. Tanımın ilk olarak 1957 yılında André Martin'in *Les cinéastes d'animation face au movement* makalesinde görüldüğünü belirten Maureen Furniss'e göre McLaren ifadesinde animasyonun pratiğini tanımlamamaktadır, aksine onun özünü, bir sanatçının sezgisel biçimde ardışık görüntü oluşturulmasıyla yaratılan hareketin sonucunu öne sürmektedir. McLaren orijinal tanımında 'çizimler' yazmış olsa da daha sonra, o kelimeyi basit ve mecazi bir etki için kullandığını belirtmiştir; statik nesneler, kuklalar ve insanlar çizimler olmadan canlandırılabilirler. Diğer yazarlar, animasyonu tanımlarken pratiğin sınırlarını göstermek istemiş ve bir nesnenin animasyon olarak ele alınmasına izin veren nitelikleri açıklamaya çalışmıştır. McLaren ise doğal bir estetik unsuru (hareketi) tartışmıştır (2014, s. 5). Ardışık görüntülerin sezgisel bir şekilde oluşturması ve bunlarla beraber yarattığı hareket, sanatçının aralık yaklaşımının görülebilmesine olanak tanıyabilir. McLaren de animasyonun çizim sanatı[47] değil hareket sanatı olduğunu belirtmiş ve bir animasyon sanatçısının asıl üzerinde durması gereken şeyin de kareler arasında kurduğu ilişki ve bu ilişki sonucunda ortaya çıkabilecek hareket olduğunu açıklamıştır.

McLaren'in tanımı farklı şekillerde yorumlanmaya açıktır. Tanımda geçen *çizilen hareket*, *iki kare arası*, *görünmeyen aralıklar* gibi ifadeler biraz kafa karıştırıcıdır. Animasyon film karelerindeki çizimlerin neden daha önemsiz olduğunu anlayabilmek güçtür. Georges Sifianos, McLaren'in bu ifadelerle tam olarak ne anlatmak istediği üzerine düşünmüş daha sonra mektupla McLaren'e kafasındaki

[47]Çizim sanatları arasında yer alan karikatür, çizgi roman vb. ile animasyon sanatı arasında ortak birçok ifade olanağı bulunmaktadır. İlk animasyon sanatçılarından John Stuart Blackton *New York Evening World* gazetesinde illüstratör olarak çalışmıştır. Blackton, *The Enchanted Drawing* (1900) filminde *Lightning Sketch* adı verilen teknikle hızlandırılmış karikatürler çizmiş ve bunlara küçük hareketler vermiştir (Telotte, 2010, s. 10). İlk dönem önemli animasyon sanatçılarından biri de Winsor McCay'dir. McCay de *New York Herald* gazetesinde siyasi karikatürler çizmiş aynı zamanda gazetenin Pazar ekinde ünlü çizgi romanı *Little Nemo in Slumberland'ı* yayımlamıştır (Barrier, 2003, s. 10). Blackton ve McCay dışında pek çok animasyon sanatçısı da karikatürist, çizgi roman sanatçısı, illüstratör olarak çalışmıştır. Animasyonun bu sanatlarla bağlantılı olması gerektiği düşünülmüştür. Norman McLaren tanımıyla beraber animasyonun çizim sanatlarından farkını açıklamaya çalışmıştır.

soruları yöneltmiş ve ayrıntılı yanıtlar almıştır. Sifianos'un McLaren'le karşılıklı mektupları tanımın daha iyi anlaşılabilmesini sağlayabilir.

Sifianos, bir hareketin nasıl çizilebileceğini düşünür. Örneğin Géricaults, *Epsom At Yarışları* adlı tablosunda, hareket hissi yaratmak için bir atın dörtnala koşmasının iki farklı anını birleştirir. Fütüristlerin çözümü ise belirli bir tablodaki (Görsel 3.16.) bacak sayısını arttırmaktır. Fakat McLaren'in anladığı "çizilen hareketler" ifadesi gerçek midir yoksa mecazi midir? Gerçekte, hareketler çizilememektedir. Ancak mecazi anlamı da belirsizdir (1995, s. 63). McLaren, 4 Ağustos 1986 tarihinde gönderdiği mektupta Sifianos'un sorularını yanıtlar.



**Görsel 3.16.** *The Red Horseman, (1913), Yağlı boya, C. Carrà*

McLaren mektubunda hareketin çizilmesi ifadesini mecazi anlamda kullandığını belirtir. Animatörün vermesi gereken kritik karar ilk çizim ile ikinci çizim arasında gerçekleştirilmelidir. Animatör, figürü tam olarak ne kadar hareket ettireceğine karar vermelidir; dahası bunu önceden sürekli bir hareket serisi olarak düşünmek zorundadır. Tek statik grafik figürü ne kadar etkileyici olursa olsun, hareket serisiyle beraber amaçlanan hareket ya da duyguyu aktarmazsa, zayıf, yetersiz ya da kötü animasyon olacaktır. İyi bir animatör, içgüdüyle, gözlemle, deneyimle iki kare arasında doğru miktarda farklılaşmayı bilir ve bunu hisseder. Rönesans sanatçısı ve realist gelenekteki diğer tüm ressamlar; etrafındaki insanların, yüzlerin, formların ve şeylerin anatomisini incelerken, iyi bir animatör de etrafında gördüğü hareketlerin anatomisini inceler (Sifianos, 1995, s. 63-65). McLaren'in *çizilen hareketleri* aslında daha önceden var olmayan bir hareketin tasarlanması anlamını taşımaktadır. Animatörün, bir film karesi

ile sonrasında gelen kare arasında karar vermesi aynı zamanda da hareket serisini düşünmesi gerekmektedir. McLaren, kareler arasındaki farka dair verilen kararın, animatörün çözmesi gereken en temel problem olduğunu ifade etmiştir. McLaren, Sifianos'a, 6 Ağustos 1986 tarihinde bir mektup daha gönderir ve açıklamalarını anlaşılması için daha da sadeleştirir:

> "…Animatör için, birbirini izleyen her kare arasındaki *fark*, her bir karedeki görüntüden daha önemlidir. Bu animasyonun kalbi ve ruhudur. Grafik sanatı, çok önemli olsa da ikincil öneme sahiptir. Bu nedenle animasyon, birbirini izleyen kareler arasındaki farkları veya her karedeki görüntüyü oluşturma sanatıdır (grafik sanatının mükemmelliği ile karıştırılmamalıdır). Animatörün zihninde ve boş zamanlarında verdiği bir karar ki bu benim "her kare arasında yatan görünmez kesişme noktaları" ile oldukça açık bir şekilde kastettiğim şeydir" (Sifianos, 1995, s. 66).

Bir canlı aksiyon yönetmeninin filmin her karesi arasında yatan görünmez kesişme noktalarını (aralıkları) düşünmesi gerekmeyebilir. Çünkü kamera önünde gerçekleşen aksiyon, otomatik olarak kayda alınmaktadır. Belki de görünmez kesişme noktaları, kareleri değil çekimleri birleştirilirken düşünülebilir. Ancak animasyonda hareket kayıt altına alınan değil oluşturulan bir şey olduğu için animatör her kare arasındaki görünmez kesişme noktalarını sürekli olarak düşünmek zorundadır. Animatör, hayal ettiği ilişki ortaya çıkana kadar dilediği iki kareyi arka arkaya getirme özgürlüğüne sahiptir. Animasyon, üretimi zahmetli ve yavaş ilerleyen bir süreç olmasına karşın aralıkların inşasında sanatçıya neredeyse sınırsız imkânlar sunmaktadır. Norman McLaren, animasyona özgü bu olanağın çok önemli olduğunu anlatmak istemiş; bir animasyon özdeyişi olan, "Bir kameranın yapabileceğini yapmayın – bir kameranın yapamayacağını yapın![48]" ifadesinde geçen kameranın yapamayacağı şeyin nasıl yapılabileceğini açıklamıştır. McLaren farklı üretim teknikleriyle oluşturduğu filmlerle animasyon aralıklarının nasıl inşa edilebileceğine dair örnekler sunmuştur. İskoçya doğumlu sanatçı Kanada'ya yerleşmiş ve kariyerinin önemli filmlerinin büyük bölümünü *National Film Board* (NFB) bünyesinde yapmıştır.

Kanada sinemasını geliştirmek ve Hollywood yapımlarıyla yarışabilecek düzeye getirebilmek için 1939 yılında çıkarılan yasayla kurulan NFB'nin başına İngiliz belgeselci John Grierson getirilmiştir. Grierson; Norman McLaren, Joris Ivens, Boris

[48](Williams, 2009, s. 16). Williams, Emile Cohl'ün çalışmalarının da bu özdeyişi çok önceden yerine getirdiğini belirtmiştir.

Kaufman, Alexandre Alexeïeff gibi sinemacıları NFB'ye davet etmiş ve birlikte çalışmıştır (Teksoy, 2009 "b", s. 690). McLaren'in filmlerindeki aralık yaklaşımını incelemeye geçmeden önce her biri belgesel ve animasyon alanında uzman bu isimlere kısaca değinmek yararlı görülmektir.

McLaren gibi İskoçya doğumlu John Grierson, Glasgow Üniversitesi'nde felsefe okumuş, ancak kitle iletişim araçlarının kamuoyu üzerindeki etkisini görmesi üzerine ABD'de lisansüstü çalışmalarıyla birlikte film yapımına başlamıştır. 1947'de UNESCO'nun ilk Kitle İletişim ve Kamu Enformasyon Direktörü olarak görev yapmıştır. Grierson'un etkisi, yaklaşımından ilham alan belgesel film yapımcılarına ve daha sonra BBC televizyonuna nüfuz etmiştir. 1929 yılında yaptığı *Drifters* (Balıkçı Tekneleri) filmi belgesel sinemasının çığır açan çalışmalarından biri olarak kabul edilmektedir[49]. Grierson pratik deneyim kazanma amacıyla çektiği film, bu boyutu aşarak uluslararası bir üne kavuşmuştur. Grierson, Balıkçı Tekneleri filmiyle kuzey denizindeki ringa balıklarının avını ekrana taşımıştır. Film, ağlarla yakalanmış balığı yalnızca tabaklarında tertemiz olarak gören insanlar için ilginç bir deneyim yaşatmıştır. Balıkçı Tekneleri sadece yaşamın basit bir kaydı değil, duyumsal değerlerin tam bir dram olarak ortaya konmasıdır (Rotha, 2000, s. 75). John Grierson, sinemanın yeni olanaklarını keşfetmek için sürekli olarak yeni deneysel çalışmalar yapan, oldukça yaratıcı bir ekip kurmuştur. Sinemanın farklı alanlarında üretim yapan ekip üyelerinin kariyer yolculuğu aralık kuramının yaratıcısı Dziga Vertov ile de kesişmiştir.

NFB'deki ekip üyelerinden Joris Ivens, sinema tarihinin en önemli belgeselcilerinden biri olarak tanınmaktadır. Ivens; aralarında SSCB, Çin, ABD, Vietnam, Fransa, Şili gibi ülkelerin bulunduğu dünyanın birçok farklı bölgesinde belgesel filmler çekmiştir. Altmış yıldan fazla süren sinema kariyeri boyunca devrimleri, savaşları, özgürlük hareketlerini görüntülemiştir. Ivens, ilk film denemelerinden sonra gittiği SSCB'de, Dziga Vertov'un anlayışını benimsemiş, sinemanın siyasal ve toplumsal bir işlev yüklenebileceğini kavramıştır (Teksoy, 2009 "a", s. 468). Hayatı boyunca 48 filmin yönetmenliğini[50] yapan Ivens'in deneysel çalışmaları arasında 1928 yapımı *De Brug* (Köprü, 1928) ve 1929 yapımı *Regen* (Yağmur, 1929) gibi filmler yer almaktadır. *Köprü* filminde yüksek gemilerin geçebilmesi için köprünün yükselmesi ve gemi geçtikten sonra yine eski konumuna

[49]https://griersontrust.org/about-us/john-grierson.html

[50]https://www.imdb.com/name/nm0412235/

gelmesi gösterilmiştir. Ivens, köprünün yapısını dikkatli bir şekilde oluşturulmuş ancak parçalanmış çekimleriyle anlatmıştır (Nichols, 2001, s. 88-89). Ivens, *Köprü* filminde aslında basit görünen bir olayı farklı açılardan çektiği görüntülerle birlikte ilginç bir deneyime dönüştürmüştür. Ivens, köprünün hareketini seyreden bir izleyicinin dışarıdan bakarak göremeyeceği detaylar parçalar halinde sunmuş, olayın bütününün tek bir bakış açısıyla yakalanamayacağını göstermiştir.

Ivens'in *Yağmur*, filmi ise görsel bir şiir olarak değerlendirilmiştir. Yağmurlu bir gün hakkında hikâye anlatan film için klasik bir müzik eseri bestelenmiştir. Perdede görülen fırtına görüntüleri, müziğin yapısını yansıtmıştır. Bu belki de sanatsal bir propaganda eseri olabilir (Aufderheide, 2007, s. 1). *Yağmur* filminde[51] bulutlar, rüzgâr ve suyun farklı görünümleri filmin ritmini oluşturmuş ve bunlar hareket tasarımı için özel bir malzeme olarak kullanılmıştır. Örneğin durağan şeylerin yerdeki su birikintileri üzerine düşen yansımaları, rüzgâr ve yağmur damlaları sayesinde hareket kazanmıştır. Tramvayın camından aşağı doğru süzülen su damlaları, tramvayın hızlanmasıyla birlikte yönlerini değiştirmeye başlamıştır. Ivens, insanların yağmurdan kaçarken fark edemediği detayları ustalıkla birleştirmiş, çekimler arasında özgün bağlantılar oluşturmuştur. Joris Ivens gibi bir NFB ekip üyesi de Boris Kaufman'dır.

Aralık Kuramı'nın yaratıcısı Dziga Vertov[52]'un küçük kardeşleri Mikhail ve Boris Kaufman da abilerinin peşinden gidip sinema alanında çalışmışlardır. Başlangıçta Vertov'un kameramanı olan Mikhail daha sonra bağımsız bir yönetmen olmuştur. Ailenin en küçük oğlu olan Boris Kaufman, Rusya'da başladığı sinema kariyerine Fransa'da devam ettirmiştir. Kaufman, Fransız yönetmen Jean Vigo'nun *Taris, roi de l'eau* (1931); *Zéro de conduite: Jeunes diables au collège* (1933); *L'Atalante* (1934) filmlerinin görüntü yönetmenliği, *À propos de Nice* (1930) filminde ise Jean Vigo ile yönetmenlik yapmıştır (Michelson, 1984, s. xxiii). Boris Kaufman, II. Dünya Savaşı'ndan sonra gittiği ABD'de ünlü bir görüntü yönetmeni olmuştur (Tsivian, 2004, s. 23). Abisi Vertov'un sinema anlayışının izlerini taşıyan Kaufman kariyeri boyunca 68 filmin görüntü yönetmenliğini[53] yapmıştır. Kaufman ve Vigo'nun *À propos de Nice*[54]

[51]https://vimeo.com/120679815

[52]Denis Arkadievich Kaufman, 1918 yılında Dziga Vertov takma adını alır. Bu ad "Dönen Top", "Dönen Film Makarası" gibi birçok şeyi çağrıştırır. Ama en yakın karşılığı, "Dolanan Dönen Top" olabilir (Petrić, 2000, s. 316).

[53]https://www.imdb.com/name/nm0442100/?ref_=ttfc_fc_cr5

belgeselinde Vertov'un çok sevdiği kamera numaralarını görmek mümkündür. Grierson'un NFB'deki çalışma arkadaşlarının bir diğeri ise animasyon alanında deneysel çalışmalarıyla ünlü Alexandre Alexeïeff'dir.

1901 yılında, Rusya'nın Kazan kasabasında doğan Alexandre Alexeïeff, çocukluğunun bir bölümünü babasının Rusya Büyükelçiliği'nin deniz ateşesi olduğu İstanbul'da geçirmiştir. Yirmili yaşlarında gravür ve illüstrasyon alanlarında çalışan Alexeïeff, otuz yaşına geldiğinde sinema alanına geçmeye karar vermiştir. Gravür ile animasyonun birleşmesinden oluşan *Pinscreen*[55] fikri de bu kararla birlikte doğar. Alexandre Alexeïeff ve eşi Claire Parker'ın birlikte icat ettikleri pinscreen, binlerce geri çekilebilir pimin monte edildiği beyaz bir ekrandan oluşmaktadır. Ekranın kenarlarına yerleştirilen ışık kaynakları sayesinde ileride olan her pimin gölgesi ekran üzerine düşmektedir. Tüm pimler geri çekildiğinde ise beyaz bir ekran görünmektedir. Alexeïeff, binlerce pime hareket vererek grinin nüanslarıyla karmaşık görüntüleri elde edebiliyordu. Bunlar benzersiz bir dinamizm gerektiren görüntülerdi ve geleneksel animasyon tekniklerini kullanan herhangi bir animatörün cesaret edemeyeceği kadar karmaşıktı (Bendazzi, 2016 "a" s. 140-142). Alexeïeff ve Parker'ın pinscreen tekniğiyle ürettiği önemli filmlerden biri de *Night on Bald Mountain*[56] (1933)'dır. Filmde Rus besteci Modeste Mussorgsky'nin klasik müzik eseriyle[57] Alexeïeff ve Parker'ın yarattığı dönüşüm halindeki imgeler, etkileyici bir şekilde kaynaşmıştır.

Alexandre Alexeïeff, John Grierson ve özellikle doğrudan Dziga Vertov'dan eğitim almış, onun sinemaya yaklaşımını özümseyen Joris Ivens ile Boris Kaufman'la birlikte çalışan Norman McLaren'in, Vertov'un aralık kuramından haberdar olduğu ve etkilendiği düşünülmektedir. McLaren'in "animasyon, kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır" ifadesiyle anlatmaya çalıştığı şey, Vertov'un aralık kuramının animasyona özgü karşılığı gibi görünmektedir. McLaren, tıpkı Vertov gibi kuramsal çalışmalarıyla beraber anlatmak istediklerini kendi filmlerinde

---

[54]https://vimeo.com/80156041

[55]1973 yılında Norman McLaren'in yönetmenliğini yaptığı kısa filmde Alexeïeff ve Parker pinscreen tekniğinin perde arkasını anlatmaktadır. Filmde bir grup NFB sanatçısı, 240.000 pin kullanılarak oluşturulan desenleri ve gölgeleri filme alarak elde edilen teknikleri ve şaşırtıcı görsel efektleri keşfetmektedir. https://www.nfb.ca/film/pinscreen/

[56]https://www.youtube.com/watch?v=wYbjW7XrWDo&ab_channel=2ndviolinist

[57]https://www.hickeys.com/assets/product_img/samples/109/sku109404.pdf

uygulamaya çalışmış, animasyona özgü aralıkları oluşturabilmek için farklı tekniklerle denemeler yapmıştır.

McLaren, ilk kez 1933'te Glasgow Üniversitesi Güzel Sanatlar Akademisi'nde öğrenciyken bulduğu eski bir filmin emülsiyon karışımını ayıklamış ve doğrudan film üzerine çizim ve boyama denemeleri yapmıştır. McLaren ilk denemesinde istediği sonucu elde edemese de kullandığı teknolojinin önemli bir potansiyeli olduğunu fark etmiştir. McLaren profesyonel anlamdaki ilk animasyon işinde de yine doğrudan film üzerine çizimler yapmıştır. 1938 tarihli *Love on the Wing* filmi insanların telgraf göndermelerini cesaretlendirmek için hazırlanmıştır (Whitehead, 2012, s. 76-77). Film[58], iki katmandan oluşmaktadır. Üç boyutlu izlenimi verilen renkli illüstrasyonlar arka plan katmanında kullanılmıştır. Ön plan katmanında ise McLaren'in boş film şeridi üzerine çizdiği, her karede dönüşüme uğrayan basit desenler bulunmaktadır.

Filmin başında telgrafı temsilen katlanan bir mektup, gönderildiği adrese ulaşana kadar birçok farklı forma dönüşür. Telgrafın ne kadar hızlı bir iletişim aracı olduğu, kullanan kişiler arasında nasıl esrarengiz bir etkileşim yaratabileceği mizah yoluyla anlatılır. McLaren tıpkı Émile Cohl gibi basit çizimler kullanmış ve metamorfozlar aracılığıyla çizimleri sürekli olarak dönüştürmüştür. İnsanların telgraf kullanarak (hızlı haberleşebilme sayesinde) yaşayabileceği duygular, çizimlerin dönüşümüyle beraber anlatılabilmiştir. McLaren, Cohl'den farklı olarak filmdeki ön plan katmanındaki çizimleri kamera aracılığıyla kaydetmemiştir. McLaren, doğrudan film şeridi üzerinde çizimler yapması sayesinde öncesinde çizdiği film karelerine aynı anda bakabilme imkânına sahip olmuştur. Bu imkân, tanımında bahsettiği hem "her kare arasında yatan görünmez kesişme noktaları" bulabilmek hem de "tüm kareleri sürekli bir hareket serisi olarak düşünebilmek" için oldukça elverişli görünmektedir. McLaren animasyona özgü yeni aralıkları bulabilmek için çalışmalarını sürdürmüştür.

İlerleyen dönemde McLaren doğrudan film şeridi üzerine çizimler yapmayı sürdürmüştür. McLaren bu kez filmlerini kare kare işlemek yerine film şeridi üzerinde uzunlamasına gönlünce çizimler yapmaya başlamıştır. 1947 tarihli *Fiddle-de-Dee* filmi bu tip çalışmanın ilk örneği olmuştur (Teksoy, 2009 "b", s. 691). Oldukça ilginç bu deneysel animasyon filmde[59] kareler arasında görünmeyen kesişme noktaları, doğaçlama bir yöntemle bulunmaya çalışılmıştır. Suluboya vb. ile boyanan bir ipin

[58]https://www.nfb.ca/film/love_on_the_wing_fr/

[59]https://www.nfb.ca/film/fiddle-de-dee/

defterin iki yaprağı arasına gelişigüzel yerleştirilip sonrasında defter kapatılıp ip hızlı bir şekilde çekildiğinde oluşan desenlere ip baskı denilmektedir. McLaren'in *Fiddle-de-Dee* filmi de ip baskıya benzer desenleri, bu kez hareketli olarak oluşturmaktadır. Filmde ses kuşağıyla uyum içerisinde hareket eden doğaçlama çizgilere arka planda yer alan doğaçlama dokular da eşlik etmektedir. Doğaçlama yöntemle beraber aralıkların tasarlanması her şeyin tesadüfe bırakıldığı anlamına gelmeyebilir. Muhtemelen McLaren, filmden önce yaptığı her doğaçlama deney sonrasında yeni bir tecrübe edinmiş ve bu tecrübeyi daha önceden göremediği yeni aralıkların inşası için kullanmıştır. İlerleyen dönemde de yeni keşiflerin yapıldığı filmlerle karşılaşmak mümkündür.

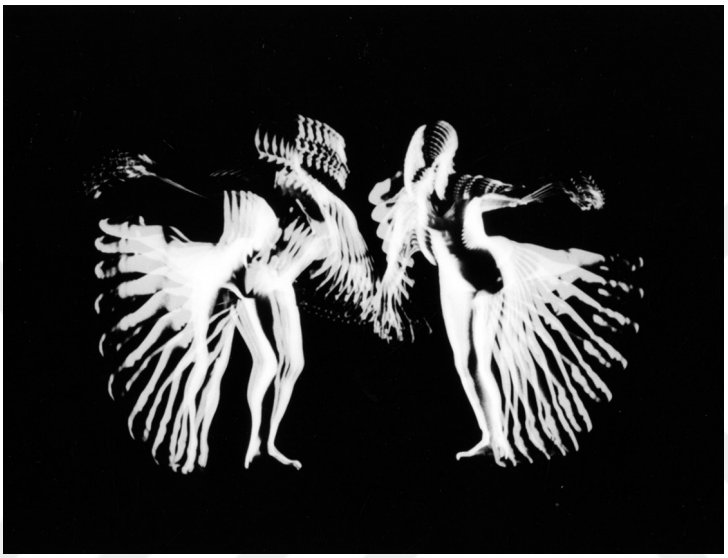
Yeni keşiflerin yapıldığı filmlerden biri olan 1955 yapımı *Blinkity Blank*[60]'ta görsel boşluklar kullanılmıştır. McLaren her kareyi çizmek yerine üç, dört kareden oluşan bir küme çizmiş, bağlantılı başka bir görüntü kümesine geçmeden önce belirli sayıda kareyi boş bırakmıştır. Farklı sayıdaki bu boş bırakılan kareler filmin çoğunda devam etmiştir. Bu sayede oluşan etki, sürprizlerle dolu stroboskopik bir harekettir (Dobson, T. 1994, s. 176-177). Stroboskopik hareket türleri arasında yer alan *beta harekette* her karede ekranın farklı konumlarında bulunan ışık, sürekli hareket izlenimi uyandırır. *Phi hareketinde* ise ışık yine hareket ediyor ancak aynı zamanda yanıp sönüyor gibi görünür[61]. McLaren'in *Blinkity Blank* filminde boş kareler bırakarak oluşturduğu görsel etki, bir phi hareket olarak açıklanabilir. Ancak bu phi hareket, gösterim teknolojisi ile otomatik olarak beliren değil sanatçının oluşturduğu bir harekettir. Tüm film boyunca ışığın yanıp sönme süreleri (çizgilerin görünüp kaybolma süreleri) sanatçı tarafından özel amaçlar doğrultusunda belirlenmiştir. McLaren, belirli film karelerinin özel olarak boş (siyah) bırakarak ve bazı kareleri birden fazla tekrar ettirerek yeni tür bir aralığı keşfetmeye çalışmıştır.

McLaren, önceki filmlerinde şeffaf film şeridi üzerine çizimler, boyamalar yaparken *Blinkity Blank*'ta doğrudan siyah film şeridini kazıyarak hareketlerini oluşturmuştur. Film yüzeyinin jilet vb. bir aletle kazınması sırasında düz temiz çizgiler yerine saçaklı görüntüler ortaya çıkmıştır. Bu görüntüler filmin yanıp sönen hareketi ile oldukça iyi bir uyum sağlamıştır. Tek bir film karesine bakıldığında kötü, kirli vb. görünecek çizimler, film oynatıldığı esnada başka bir şekilde algılanmaya başlamıştır.

[60]https://www.nfb.ca/film/blinkity-blank/

[61]Bkz. s. 40'ta detaylı olarak açıklanmıştır.

McLaren, Sifianos'a yazdığı mektupta birbirini izleyen her kare arasındaki farkın, her bir karedeki görüntüden daha önemli olduğunu ve bu nedenle grafik sanatının çok önemli olsa da ikincil öneme sahip olduğunu açıklamıştır. *Blinkity Blank* filmindeki kötü, kirli vb. olarak algılanabilecek grafikler, McLaren'in belki de tam anlatmak istediği şeyi göstermektedir. Animasyon sanatçısının birincil uğraşı, karelerin üzerindeki grafikleri değil kareler arasındaki aralıkları düşünmek olmalıdır.



**Görsel 3.17.** *"Pas de deux" filminden bir kare, (1965), N. McLaren.*

McLaren'in çizerek, kazıyarak hazırladığı deneysel filmlere tamamen zıt kutuplarda yer alan iki filmi olan *Pas de deux* (1965) (Görsel 3.17.) ve *Neighbours* (1952) belki de kendisinin en iyi filmleri olabilir. Çizimler kullanmak yerine gerçek insan hareketlerini keşfedip bunlara yeniden şekillendirmek enteresan bir fikirdir. McLaren'in bu iki filmindeki yaklaşımı diğerlerinden büyük farklılık göstermektedir. McLaren'in Oskar adayı *Pas de deux* filmi, bale koreografisinin sinematik bir çalışmasıdır. Dansçılar Margaret Mercier ve Vincent Warren siyah bir fon önünde klasik bale hareketleriyle dans ederken kayda alınmış, arkadan aydınlatılan dansçılar neredeyse siluet görüntü elde edilerek görüntülenmiştir. Kareler, daha sonra çoklu çekim (superimposition[62]) olarak bastırılmıştır. O dönemde on kareye kadar üst üste

[62]**Bindirme:** Özel bir etki sağlama amacıyla aynı duyarkatın iki ayrı çekimde kullanılması ya da iki ayrı çekimin birbiri üstüne konarak aynı film üzerine basılması. Bu durumda iki ayrı görüntü birbiri üstüne binmiş olarak ortaya çıkar ve her biri aynı seçikliktedir (Özön, 2000, s. 113).

bindirme işlemi yapılabilmektedir. Bu sayede dansçıların hareketlerinin bıraktığı izler, daha karmaşık geometrik şekillere dönüşmekte ve dansın koreografisi de daha somut hale gelmektedir (Whitehead, 2012, s. 79-80). *Pas de deux* filminde[63] tek ton siyah bir fon kullanılması, derinlik algısını engellemiş aynı zamanda tüm dikkatin dansçılara yönelmesini sağlamıştır.

Dansçılar arkadan sert ışıkla aydınlatıldıkları için kontürlerden oluşan desenler gibi algılanmıştır. Yaratılan güçlü kontrast sayesinde dansçıların üzerindeki ışık görmeyen bölümler, tamamen siyah kalmış ve arka fonla birleşmiştir. McLaren'in oluşturduğu bu koşullar sayesinde bindirme efekti kusursuz bir şekilde çalışmış, hareketin evreleri transparan bir şekilde birbiri üzerinde görülebilmiştir. McLaren dansçıları hareketlerinin bir evresinde dondurmuş, sonraki evrelere geçerken donmuş görüntü hala ekranda kalmaya devam etmiştir. Bu sayede figür kendi içinden çıkıyormuş, bedeninden ayrılıyormuş gibi hipnotik bir etki yaratılmıştır. McLaren, *Pas de deux* filminde kareler arasında kurulabilecek yeni ilişkiler aramayı sürdürmüştür.

*Pas de deux* filminde olduğu gibi *Neighbours* filminde de çizimler yerine canlı performans sanatçılarından yararlanılmış ve McLaren'in öncü *pixillation* tekniği kullanılarak canlandırılmıştır. Açık bir arazide geçen stop-motion filmde (Görsel 3.18.), yeni bir çiçeğin ortaya çıkmasıyla birlikte bahçe sınırları tartışmalı hale gelen iki adamın hikâyesi anlatılmaktadır. İki adam çiçeğin üzerinde bulunduğu toprağın mülkiyeti için savaşırlar, sonunda birbirlerini ve çiçeği yok ederler. Savaş karşıtı olarak yapılan film Akademi Ödülü kazanmıştır. McLaren'in gerçek oyuncu ve mekânları kullanması nedeniyle daha önceki soyut filmlerinden sapma olarak nitelendirilen *Neighbours* filmi, *pixillation* kullanımı sayesinde soyut bir estetik kazanmıştır (Dobson, 2019, s. 100-101). McLaren öncüsü olduğu tekniği *pixillation* olarak adlandırmıştır. Terim, bazen görüntü sayısallaştırma anlamına gelen *pixelation* ile karıştırılmakta ve yanlışlıkla Türkçe'ye *pikselleştirme* olarak çevrilebilmektedir. Pikselleştirme yerine *piksilasyon* daha fazla kabul gören bir çeviri olmuştur. Terimin evrensel kullanımında da benzer yanlışlıklar bulunmaktadır.

[63]https://www.nfb.ca/film/pas_de_deux_en/



**Görsel 3.18.** *Neighbours, (1952), N. McLaren.*

McLaren, 1900'lerin başından itibaren nesnelerin kare kare canlandırıldığı Fransız hile filmlerinden çok etkilenmiş, daha sonra insanları kare kare canlandırma olasılığını merak etmiştir. Bu merak, iki adamın hem komik hem de vahşi bir masaldaki çizgi film karakterleri gibi davrandığı *Neighbours* filmiyle doruğa ulaşmıştır. McLaren tekniğini *pixillation* olarak adlandırmasına karşın terim şimdi evrensel olarak tamamen farklı bir sözlük tanımına sahip olan *pixilation* olarak yanlış yazılmıştır[64]. 'Pixie' yaramaz bir peri ya da cin demektir. Bu nedenle 'pixilated' terimi, tam olarak 'bir elf tarafından dokunulmuş' anlamına gelmektedir (Pikkov, 2010, s. 22). İnsanları sihirli dokunuşlarla alışılmadık şekilde hareket ettiren McLaren'in korktuğu şeylerden biri ise eski filmlerini tekrar etmektir. Bu nedenle her yeni filminde daha önceden denemediği şeyleri keşfetmeye çalışmıştır. McLaren, *Neighbours* filminde de nesneleri kare kare hareket ettirmek yerine insanları kare kare hareket ettirmeye karar vermiş ve piksilasyon tekniğini keşfetmiştir.

Norman McLaren gibi sanatçıların *Neighbours* (1952) ve *A Chairy Tale* (1957) gibi filmlerle örneklendirilen piksilasyon tekniği, animatörün insan formu gibi doğal bir özneyi kullanmasına izin vermektedir. Ancak animatör şaşırtıcı veya beklenmedik stilize şekillerde performans göstermesi için insana kendi eliyle hareket verir. Animatör,

[64]https://www.nfb.ca/film/neighbours_voisins/

gerçek bir insanı aşamalı olarak hareket ettirerek ve verdiği her bir pozu kare kare kaydederek bir sekans oluşturabilir. Fotoğraf makinesi veya kamera tarafından kaydedilen bu görüntüler oynatıldığında insan hareket ediyor gibi görünmektedir. Bu yöntemle birlikte animatörün kafasındaki fikirler canlı aksiyonun yapamayacağı şekilde iletilebilir. Film kayıt ve oynatma hızları, animatör tarafından hareketi yakalama öncesinde, sırasında veya sonrasında belirlenebilir. Bu tekniği kullanan animatörün, hareket verdiği oyuncu ya da nesne ile iletişim kurabilme yeteneğinin olması son derece önemlidir (Selby, 2013, s. 152). McLaren, *Neighbours* filmiyle; kil animasyon, kukla animasyon, nesne animasyon, cut-out gibi bilinen birçok farklı stop-motion tekniğine bir yenisi olan piksilasyonu eklemiş ve gerçek oyuncuları, gerçekte görünemeyecekleri şekilde hareket ettirmiştir.

*Neighbours* filminde belirli bir mesafe boyunca sürekli olarak havaya sıçrayan oyuncuların, yere değme anları silinmiş bu sayede Görsel 3.19.'da görüldüğü gibi sanki havada uçuyorlarmış görüntüsü verilmiştir (Whitehead, 2012, s. 80). McLaren burada kareler arasında bir ilişki kurabilmek için canlı aksiyon görüntüleri kullanmıştır. Çekimlerini daha sonra gerçekleştireceği birleştirme işlemini planlayarak yapmıştır. Bu kez aralarında ilişki kurulacak kareleri elde etmek için yenilerini eklemek yerine fazla kareler çıkartılmıştır. McLaren'in yeni aralık inşası; "sevinçten havalar uçmak", "gözü hiçbir şeyi görmemek" gibi deyimlerle anlatılmak istenen şeyi etkili bir şekilde izleyiciye ulaştırabilmiştir. Piksilasyon, mesajlarla beraber duyguların da izleyiciye geçebilmesini sağlamış, animatörün kafasındaki fikirler belki de canlı aksiyonun yapamayacağı şekilde iletilebilmiştir.



**Görsel 3.19.** *Neighbours, (1952), N. McLaren.*

James Clarke, animasyonun kendine özgü olanaklarını ve yeni olanakları keşfetmekten yorulmayan McLaren'in film anlayışını şu şekilde açıklamıştır:

> "*Neigbours*, gerçekten de animasyonun somutlaması zor ve çok boyutlu konuları/temaları incelemek için ne kadar da doğru bir araç olduğunu kanıtlayan filmdir. Ona göre film,

> gözlemlediğimiz dünyayı yansıtmak zorunda değildir; onun borcu kendinedir, kendi olmaktan ibarettir. Özetle McLaren çoğunlukla film denen şeyin DNA'sını yakalama peşinde olmuştur" (2012, s. 86).

Clarke'ın görüşlerine benzer bir şekilde Teksoy da McLaren'i estetik yaratıcılığı yenilemek ya da uç noktalara getirmek isteyen özgün bir sanatçı olarak değerlendirilmesi gerektiğini belirtir (2009 "b", s. 691). McLaren, 1983 yapımı son filmi *Narcissus*[65] ile 1933 yılında başladığı ve yaklaşık elli yıl peşinden koştuğu film keşiflerini tamamlar. Kendisinin "her kare arasında yatan görünmez kesişme noktaları" arayışı sona erer. Ancak kendisinden sonra gelecek animasyon sanatçıları için önemli bir miras bırakır. McLaren'in *Neighbours* ve *A Chairy Tale* gibi filmlerinde kullandığı piksilasyon, nesne animasyonu gibi stop-motion teknikleri, filmlerde farklı aralıkların oluşturulabilmesi için olanaklar sağlamaktadır.

### 3.3.4. Stop-Motion Aralıklar

En eski animasyon biçimlerinden biri olan stop-motion, nesneleri ya da özel olarak eklemlenmiş modelleri kare kare hareket ettirme ve fotoğraflama tekniğidir (Cavalier, 2011, s. 400). Stop-motion teknikleri ile gerçekte cansız olan nesneler canlandırılabilir ya da piksilasyon örneğinde olduğu gibi canlılar beklenmedik şekilde hareket ettirilebilir. Genellikle tasarlanmış gerçek bir sette çalışan animatör, her film karesi için hareket vermek istediği şeylere müdahale eder. Müdahale tamamlandıktan sonra filmin o karesinin fotoğrafı çekilir ya da kamera kaydı alınır. İçerisinde çok geniş üretim tekniklerini barındıran stop-motion, en temel özellikleri düşünüldüğünde iki ve üç boyutlu olmak üzere iki ana kategoriye ayrılabilir. Her farklı stop-motion tekniğinin doğasından ve animasyon sanatçısından kaynaklanan özel aralık yaklaşımları bulunabilmektedir. Araştırmanın bu bölümünde kısaca önce iki boyutlu ve sonra üç boyutlu stop-motion teknikleri, sanatçıların özgün filmleriyle birlikte incelenecektir.

İki boyutlu stop-motion teknikleri arasında; *cut-out*[66], *kum animasyon*, *pinscreen*[67] vb. yer almaktadır. Kumu başarılı bir şekilde animasyon aracı olarak

[65]https://www.nfb.ca/film/narcissus/

[66]Cut-out, tüm animasyon tekniklerinin arasında en basit ve hızlısı olabilir. Cut-out'la birlikte elde edilen sonuç stop-motion ile sel animasyon arasında bir görünümdür. Hazır ya da özel olarak yapılan çizimler, görseller kesilir ve daha sonra bir arka plan üzerine yerleştirilir. Kesilen bu parçalar kare kare hareket

kullananlardan biri Caroline Leaf'tir. Sanatçı, *The Owl Who Married a Goose: An Eskimo Legend*[68] (1974) ve *The Metamorphosis of Mr. Samsa*[69] (1977) gibi ilk dönem çalışmalarında cam bir yüzey üzerinde sahil kumuyla çalışmış (Furniss, 2013, s. 232), ilginç hareketli görüntüler elde etmiştir. Çalışmalarına NFB'de Norman McLaren'in öğrencisi olarak başlayan Leaf, *The Owl Who Married a Goose: An Eskimo Legend* filminde güzel yavrular dünyaya getiren bir kaz ve suya alışık olmayan sevgilisi baykuşun hikâyesini anlatmıştır. Film, suyun üstünde kalarak kazın yanında olmak için var gücüyle çalışan baykuşun boğulmasıyla sona ermiştir (Whitehead, 2012, s. 81). Franz Kafka'nın kısa öyküsü *Dönüşüm*'den uyarlanan *The Metamorphosis of Mr. Samsa* (Görsel 3.20) filminde ise yaratıcı bir ses kuşağı ve yenilikçi sanat çalışması, Kafkaesk bir yabancılaşma ve suçluluk dünyasını yeniden yaratmak için bir araya getirilmiştir[70]. Leaf, animasyon yapmak için hemen akla gelmeyen bir malzemeyle Kafka'nın dünyasını etkileyici bir şekilde ekrana yansıtmayı başarabilmiştir.



**Görsel 3.20.** *The Metamorphosis of Mr. Samsa filminden bir kare (1977), C. Leaf.*

Leaf'in animasyon metamorfozları, alttan aydınlatılan bir cam yüzey üzerinde kumlar aracılığıyla yaratılmıştır. Cam yüzey, üzeri boş bırakıldığında beyaz görünmekte

---

ettirilir. Cut-out'lar bu şekilde fiziksel olduğu gibi bilgisayar ortamında da hazırlanabilir (Cavalier, 2011, s. 89).

[67]Alexandre Alexeïeff ve Claire Parker'ın icadı olan pinscreen için bkz. s.61

[68]https://www.nfb.ca/film/owl_who_married_goose/

[69]https://www.dailymotion.com/video/x7py1lw

[70]https://www.nfb.ca/film/metamorphosis_of_mr_samsa/

kumların eklenmesiyle birlikte yavaş yavaş yarı transparan hale gelmektedir. Kum tabakası kalınlaştıkça lekeler koyulaşmaya ve geçirgenliği azalmaya başlamıştır. Kum, küçük tanecikli yapısı ve farklı şekillerde müdahalelere izin verebilmesi sayesinde bir formdan diğerine geçiş yapmak için oldukça elverişli görünmektedir. Animasyon sırasında kum; avuçtan yavaşça dökülebilir, rüzgârla hareket ettirilebilir, üzerine bastırılan objelerin şeklini alabilir, fırça vb. aletle şekillendirilebilir, cam levha üzerine titreşim uygulayarak yumuşak bir şekilde dağıtılabilir.

Caroline Leaf, kullandığı malzemeye özgü bu olanaklar sayesinde animasyon kareleri arasında nasıl yeni bağlantılar kurulabileceğinin örneklerini göstermiştir. Kum aynı zamanda çalışmalar sırasında spontane gelişmelere de izin verebilir. Kum animasyon dışında iki boyutlu stop-motion tekniklerinden biri de cut-out'tur. Kendi içerisinde de birçok yaklaşımın olduğu cut-out tekniğini kullanan önemli sanatçılardan biri Lotte Reiniger'dir.

Cut-out tekniğinde kesilmiş figürler arkadan aydınlatıldıklarında koyu desenlere dönüşürler. Aydınlık bir arka plan önündeki koyu desenler güçlü bir kontrast yaratmaktadır. 'Siluet' olarak adlandırılan bu cut-out yaklaşımının en başarılı sanatçısı olarak da Lotte Reiniger gösterilmektedir. Reiniger'in *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*[71] (1926) filmi, günümüze ulaşabilen ilk uzun metrajlı animasyon filmi olarak bilinmektedir[72]. Cut-out film yapımı için önemli olan ve yüzyıllardır kullanılan makasla kesme sanatı, Reiniger filmini yapmaya başlamadan önce Avrupa'da da oldukça popülerdir. Reiniger de figürlerini çizildikleri yerden çıkarabilmek için bıçak gibi aletler yerine makas kullanmayı tercih etmiş, ince bir metal ve mukavva ile figürleri sağlam ve esnek hale getirmiştir (Furniss, 2013, s. 237). Filmde, figürleri detaylı ve estetik hareket ettirebilmek için çok sayıda eklem kullanılmıştır. Her karede yeni bir çizim yapmak yerine kesilmiş figürler, eklemleri aracılığıyla hareketlendirilmiştir. Makas sanatının etkileyici izlerini hem arka plan görsellerinde hem de figürlerde (Görsel 3.21.), görmek mümkündür. Silüet aydınlatma sayesinde tüm detaylar net bir şekilde görülebilmektedir.

[71]https://archive.org/details/prince-achmed-english-subtitles

[72]Lotte Reiniger'in *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926) filminden daha önce Arjantin'li yönetmen Quirino Cristiani'nin *El Apóstol* (1917) filminin bilinen ilk uzun metraj animasyon olarak değerlendirilmesine karşın hiçbir kopyası günümüze ulaşamamıştır. Bendazzi, sadece birkaç yazılmış kaynağa ve yönetmenin hatırasına dayanan bu bilginin belirsizliğini koruduğu açıklamıştır (2016 "a", s. 87).



**Görsel 3.21.** *Die Abenteıer des Prinzen Achmed filminden bir kare (1926), L. Reiniger.*

"Binbir Gece Masalları"na dayanan filmde kötü bir büyücü, Prens Ahmet'i büyülü bir uçan ata binmesi için kandırır. Kahraman Prens daha sonra büyülü atın kontrolünü eline geçirir ve uçarak seyahat ederken Prenses Pari Banu'ya âşık olur. Ahmet'in prensesin kalbini kazanabilmek için bir şeytan ordusunu yenmesi gerekir[73]. Reiniger, bu masalın atmosferini yakalayabilmek ve izleyicilere etkileyici biçimde aktarabilmek için üst üste cam levhalardan oluşan çok katmanlı bir düzenek kullanmıştır. En arka planda kalması istenen görüntüler en alttaki cam levhada bulunmaktadır. Diğer görüntüler de aynı şekilde istenen katmana yerleştirilmiştir. Ayrıca cam levhalarının kendisi de hareket edebilmektedir. Bu sayede görüntülerin netliği bozulmak istendiğinde o cam levha yukarı ya da aşağı alınabilmiştir. Reiniger adeta dantel gibi detaylı kestiği çizimleri hem çok sayıda eklem hem de cam katmanlar sayesinde zarif bir şekilde hareket ettirebilmiş, cut-out tekniğini yaratıcı bir şekilde kullanmıştır. Cut-out gibi iki boyutlu stop-motion filmlerde çoğunlukla *rostrum kamera*[74] kullanılmış, animasyon yatay bir düzlemde oluşturulmuştur. Üç boyutlu stop-motion filmlerde ise kamera daha özgür bir biçimde konumlandırılabilmektedir.

Üç boyutlu stop-motion animasyonlar arasında; Norman McLaren'in *Neighbours* ve *A Chairy Tale* filmleriyle beraber incelenen *piksilasyon* ve *nesne animasyonu* dışında *brickfilms*, *kil animasyon*, *kukla animasyon* gibi pek çok teknik

[73]https://www.imdb.com/title/tt0015532/?ref_=tt_mv_close

[74]**Rostrum Kamera:** Hareket eden bir sütuna asılı duran animasyon kamerası, çizimin tek tek çerçevelerinin fotoğraflanmasına olanak sağlar (Furniss, 2011, s. 327).

bulunmaktadır. Üç boyutlu stop-motion tekniklerinde kamera, konusuna sadece tepeden bakmak zorunda değildir. Kamera tıpkı bir canlı aksiyon film setinde olduğu gibi istenilen farklı noktalara yerleştirilebilmektedir. Üçüncü boyutun eklenmesiyle birlikte stop-motion; yakın çekim, alt açı, üst açı, kameranın fiziksel ve optik hareketleri, net alan, yeni kompozisyonlar kurabilme gibi sinematografik ifade olanaklarını arttırmıştır.

Üç boyutlu stop-motion teknikleri arasında yer alan *brickfilms*, oyuncak yapı bloklarının hareketlendirilmesiyle oluşturulan filmleri tanımlamaktadır. Teknik aynı zamanda "Lego" filmleri olarak da anılmaktadır. Dobson, bağımsız animatörlerin, 1980'lerin ortalarında canlı aksiyon filmlerin animasyon versiyonlarını yeniden oluşturmak için plastik yapı bloklarının kullanılmaya başlandığı yeni bir hareketin ortaya çıktığını açıklar. Parçalar dayanıklı bir plastikten yapıldığı ve erişilebilir olduğu için tekniğin kullanımı nispeten kolaydır (2009, s. 123). Bloklar, çekim boyunca yerinde kalmalarını sağlayan çok yönlü bir sabitleme mekanizmasına sahiptir. Bu sayede istenmeyen hareketlerin önüne geçerek kolay ve kontrollü animasyonlar üretilebilir. Brickfilm tekniğiyle beraber üretilen filmler, zaman içerisinde kendi izleyici kitlesini oluşturmuş[75] ve küçük festivallerde yarışmaya başlamıştır (Selby, 2013, s. 152-153). Teknik kolay ve zaman tasarruflu bir üretim imkânı sunduğu için bireysel film yapımının gelişmesi ve amatörlere verdiği imkânlar bakımından yararlı olmuştur.

Ağırlıklı olarak mini figürlerin hareketlendirildiği brickfilm tekniği, bireysel yapım imkânlarının yanı sıra üç boyutun getirdiği önemli avantajlara da sahip olmasına karşın yeni ve özgün çalışmalardan daha çok amatör filmlerde kullanılmıştır. Oyuncak yapı blokları sert, sağlam ve kolayca takılıp sökülebilen yapıda oldukları için hareketlendirme sırasında kolaylık sağlamaktadır. Ancak yapı blokları, esnetilip şekil verilemediği için animatörleri sınırlandırmakta ve animasyon kareleri arasında sert geçişlere neden olabilmektedir. Kullanılan esnek malzemesiyle animasyon kareleri arasında yaratıcı ilişkilerin ortaya çıkabilmesine olanak veren üç boyutlu stop-motion tekniklerinden biri ise *kil animasyon*'dur. Fiziksel olarak esnek kil malzemesinin aynı zamanda farklı film türleri yaratmada da esneklik sağlayabileceği düşünülmektedir. Fikrimizce kilin hareketleri abartmak amaçlı kullanılabilen esneklik komedi ögeleri destekleyebilirken, gerçekçi heykeller yaratabilmek için kullanılan esneklik çarpıcı dramatik etkiler yaratabilir. Araştırmanın bir sonraki bölümünde kil animasyonun

[75]https://brickfilms.com/

ortaya çıkmasına öncülük edecek film incelenecek sonrasında da kilin nasıl ve hangi amaçla kullanıldığına dair örnek verilecektir.

#### *3.3.4.3. Kilden oluşmak*

Kil animasyonun başlangıcı sinema tarihinin ilk yıllarına kadar uzanmaktadır. *Fun in a Bakery Shop*[76] (1902) filmi, tekniğin kullanıldığı ilk örnektir (Furniss, 2013, s. 247). Filmde fırıncının çırağı gördüğü farenin üzerine bir parça hamur fırlatır ve hamur bir fıçının üzerine yapışıp kalır. Çırak daha sonra hamura şekil vermeye başlar, arka arkaya rölyefe benzer farklı yüzler oluşturur. Gerçekte şekil verilen hamur kısa süre içerisinde bozulur ve fıçının üzerinden kolayca yere düşer. Bu nedenle filmde şekillendirmek için hamur yerine kil kullanılmıştır. Çırak şekillendirme sırasında sırtı kameraya dönüktür ve hamurda yaptığı değişiklikler ancak geri çekildiğinde görülebilir. Film, belki de animasyonun başlangıcındaki hızlandırılmış karikatür çizimlerinin[77] kil animasyondaki karşılığı olarak düşünülebilir.

Kil malzemesini hem film konusu hem de estetik bir etki doğrultusunda en iyi kullanan yapımlardan biri Peter Lord'un *Adam*[78] (1991) filmidir. Filmde (Görsel 3.20.), Tanrı'nın elini temsil eden yönetmen Lord'un eli, kilden oluşan dünyadan bir parça çıkararak Adam karakterini şekillendirir ve onu küçük, boş bir gezegene yerleştirir. Adam'ın ayakta kalıp canlanabilmesi için dışarıdan müdahale edilmesi gerekmektedir. Elin müdahalesi sonrası canlanan Adam, etrafında gezindiği gezegenin ne kadar küçük ve can sıkıcı olduğunu keşfedip terk etmek ister. Adam isteği kabul edilmeyince kendini yalnız ve mutsuz hisseder. Bunun üzerine el yine çerçeveye girer ve gezegenden bir parça koparıp yeni birini yapmaya başlar. Kendine bir eş geleceğini düşünüp, sevinen ve hazırlık yapan Adam beklenmedik şekilde yanında bir penguen bulur.

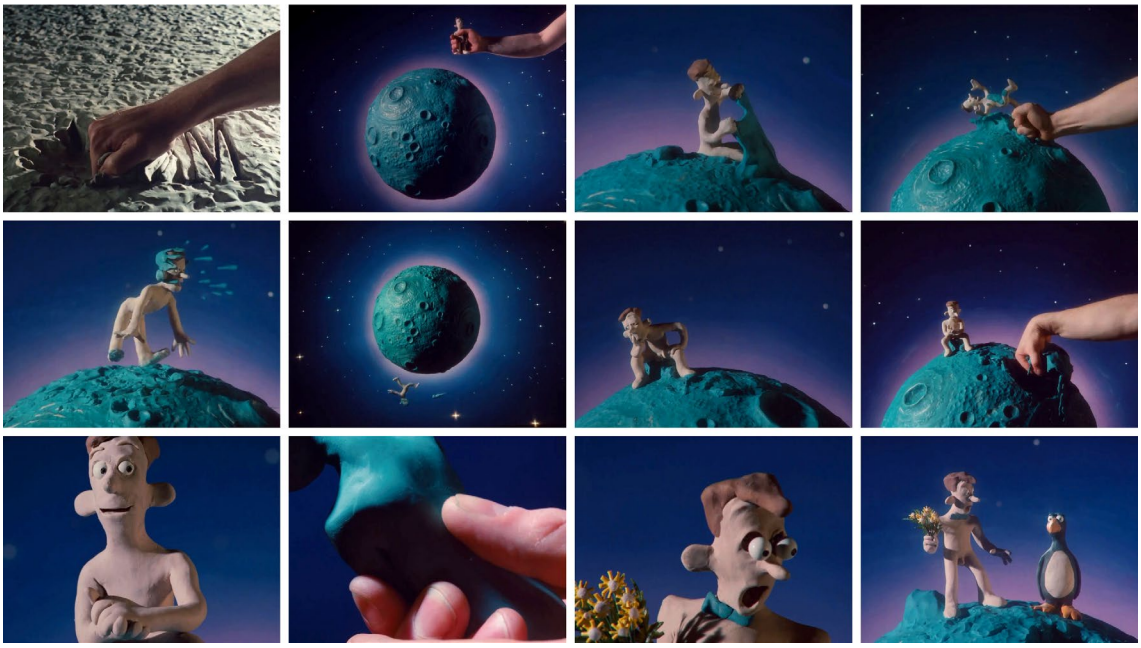
Bu "şapşal kahraman" modeli, Peter Lord'un çalışmalarındaki temel öğelerden biridir. Lord, *Adam*'dan önce *Morph* adını verdiği yine başka bir şapşal kahraman tasarlamıştır. Ancak Lord, *Morph*'un filmleriyle katıldığı animasyon festivallerinde herhangi bir ödül kazanamamış ve hayal kırıklığına uğramıştır (Honess Roe, 2020, s. 60). Lord'un daha çok yetişkinlere yönelik hazırladığı *Adam* filmi ise Akademi Ödülleri'nde ve BAFTA Ödülleri'nde adaylık, Annecy Uluslararası Animasyon Film

[76]https://www.loc.gov/item/00694005/

[77]*The Enchanted Drawing* (1900), John Stuart Blackton,

[78]https://www.youtube.com/watch?v=FMdvQfkviu8

Festivali ve Chicago Uluslararası Film Festivali'nde birincilik ödülü kazanmıştır[79]. Kil[80], hem şekil verilebilir hem de verilen şeklin sabit kalmasını sağlayan bir malzemedir. Kil animasyon tekniğiyle, brick animasyondan farklı olarak iki film karesi arasında son derece yumuşak geçişler yapılabilmektedir. Kil, üç boyutlu metamorfozlar ve esnek hareketler tasarlamak için oldukça kullanışlıdır.



**Görsel 3.22.** *Adam, (1991), P. Lord.*

Peter Lord, *Adam* filminde hem yaratılışa dair yorumunu anlatabilmek hem de esnek bir gezegen tasarlayabilmek için kili kullanmıştır. Görsel 3.22'de görüldüğü gibi Adam, sırtüstü yattığı gezegenin yüzeyini çekerek kendine yorgan yapabilmiştir. Kil animasyondan sonra incelenecek üç boyutlu stop-motion tekniklerinin sonuncusu ise kukla animasyondur.

Kuklalara hareket verme geleneği oldukça eski tarihlere kadar uzanmaktadır. Giesen, İskenderiyeli Heron'un II. Yüzyılda, hareket edebilecek tanrı imgelerinin nasıl üretilebileceğine dair kılavuz bile yazdığını açıklamıştır. Heron heykelleri hareketlendirmek ve minyatür bir kukla tiyatrosu tasarlamak istemiştir. Ancak bu kukla

[79]https://www.imdb.com/title/tt0101270/awards/?ref=tt_awd

[80]Animasyonda *Plasticine* (Plastilin) adı verilen özel bir kil türü kullanılmaktadır. İngiltere'de yaklaşık olarak 1897 yılında William Harbut tarafından keşfedilen plastilin, kurumayan ve verilen şekli bozulmadan koruyabilen bir modelleme kilidir (Shaw, 2008, s. 54).

tiyatrosu eğlence değil dini amaçlar için kullanılacaktır. Tanrı imgesi yaratmak aynı zamanda mucize yapmak anlamına gelir: cansız nesnelere hayat vermek. Bu hayat verme geleneği, kuklalara olan hayranlıkla devam etmektedir (2019, s. 3). Kuklaları canlandırabilmek *gölge oyunu* sayesinde mümkün olabilmiştir. Gölge oyunu ile iki boyutlu görüntüler hareketli olarak perdeye yansıtılabilmiştir. Ceram, gölge oyununun Uzakdoğu kökenli olduğunu belirtmiş ve en basit gölge yansıtma aygıtlarının Çin ve Japonya'da görüldüğünü açıklamıştır. *Türk gölge oyunu* ise adını ana karakter olan Karagöz'den almaktadır. Karagöz abartılı ve komik hareketleriyle filmlerdeki palyaçoların en dikkate değer atalarından biri olarak kabul edilmektedir (2007, s. 10-12). Canlı performans olan gölge oyununda kuklalar ipler, çubuklar vb. araçlarla beraber hareket ettirilmektedir. Gölge oyununda oynatıcılar tarafından canlı olarak oynatılan kuklalar, animasyonla birlikte kendi başlarına hareket etmeye, canlanmaya başlamıştır.

Kukla animasyon tekniği ile çalışan dünyanın en büyük animatörlerinin birçoğu büyük bir oyuncak yapım geçmişine sahip Rusya ve Avrupa ülkelerinden gelmiştir. Rusya'da kukla animasyon alanındaki ilk önemli film, 1935 yılında gösterime giren Alexsandr Ptushko'nun yönetmenliği yaptığı *The New Gulliver*[81]'dir. Filmde yazar Jonathan Swift'in *Gulliver'in Seyahatleri*'ni duyan bir çocuğun rüyasında kendini *Liliput* adasında bulmasıyla başlayan maceralar anlatılmaktadır. Filmin bazı sahnelerinde binden fazla ahşap kukla kullanılmıştır (Furniss, 2013, s. 256). Lord ve Sibley ise filmde yaklaşık olarak üç bin ahşap kukla kullanıldığını belirtmiştir. Filmde canlı aktör ve kuklalar kurgu sırasında optik bir düzenlemeyle birleştirilmemiş; gerçek boyutlarında, aynı sette, yan yana kayda alınmıştır (2010, s. 30). Bu güçlüğe karşın canlı aksiyon görüntüler ve kukla animasyonlar başarılı bir şekilde birleştirilebilmiştir.

İskeletleri sayesinde kuklalara vücut hareketleri verilebilmektedir. Ancak kuklalar konuşturulmak istendiğinde farklı bir işlemin daha yapılması gerekmektedir. Bu işlemde farklı ağız pozisyonları için kuklanın ayrı yüzleri üretilir. Film çekimi sırasında bu yüzler kare kare birbirleriyle değiştirilmektedir. 1935 gibi erken bir tarihli *The New Gulliver* filminde konuşma animasyonları ustalıkla gerçekleştirilebilmiştir. Stop-motion; nesnelerin konumlarını değiştirme, kuklaların eklemlerini oynatma vb. dışında *The New Gulliver* filminde görüldüğü gibi bir şeyi başka bir şeyle değiştirme

[81]https://www.youtube.com/watch?v=CkW8v_qbQbI&ab_channel=AllsovietmoviesonRVISION

imkânını da vermektedir. Sadece birbirini takip eden ağız görüntüleri değil bağlantısız gibi görünen iki görüntü arasında da animasyon aracılığıyla yeni bir bağlantı kurulabilmektedir. Rusya'da kukla animasyon alanında önemli filmlerden biri de *Sevdalı Bulut*'tur.

#### *3.3.4.4. Minyatür evrende üç boyutlu kuklalar*

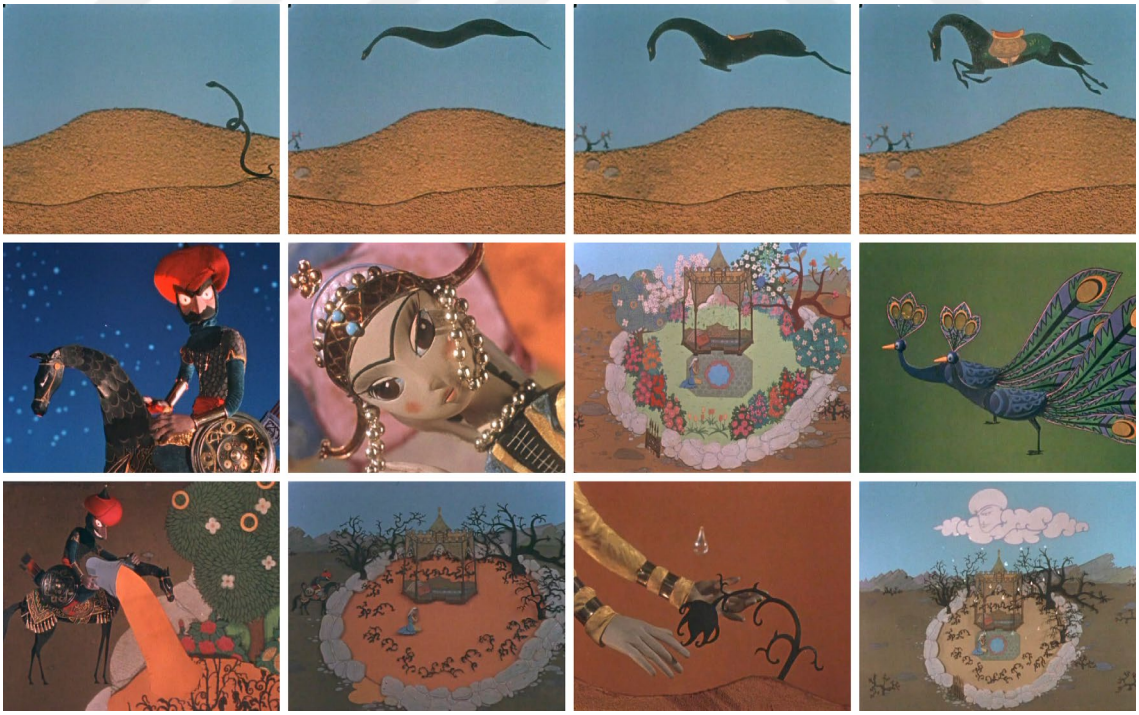
Anatoli Karanoviç ve Roman Kaçanov'un yönetmenliğini üstlendiği *Sevdalı Bulut* filminin senaryosunu Türk şair, Nazım Hikmet Ran yazmıştır[82]. Filmin yapımcısı Soyuzmultfilm animasyon stüdyosudur. M. Melih Güneş, Nazım Hikmet'in senaryolarını yazdığı iki animasyon, *Sevdalı Bulut* (1959) ve *Hanene Huzur Dolsun* (1962) filmlerine dair kapsamlı bir araştırma yapmış, filmlerin redaktörü olan Vera Tulyakova'yla birlikte çalışarak filmlerin oluşum süreçlerini detaylı şekilde anlatan bir kitap hazırlamıştır. Vera Tulyakova ve Nazım Hikmet'in kızı Prof. Anna Stepanova filmlerin elektronik kopyalarını bulmuştur. Daha sonra filmler, yayın haklarıyla birlikte kitabın yanında bir DVD olarak okuyuculara sunulmuştur. Soyuzmultfilm, aslında bir Arnavut halk masalından yola çıkarak çizgi film yapmayı planlamıştır. Ancak stüdyoda kimsenin Arnavutluk tarihi hakkında bir bilgisi bulunmamaktadır. Yönetmenlerden biri o sırada SSCB'de bulunan Nazım Hikmet'e danışmayı teklif eder. Teklifi kabul ederek stüdyoya gelen Nazım Hikmet, film için hazırlanan çizimleri beğenmemiştir. Kendisi masalın temel hatlarını çıkartır ve yöre halkının giyim-kuşamının nasıl olabileceğini usta bir şekilde çizer. Sonrasında filmin senaryosunu da kendisi baştan yazar (2012, s. 24-25). Filmde zalim Seyfi, iyi kalpli Ayşe'nin bahçesini ele geçirmek ve güzel çiçekleri yok etmek ister. Seyfi, bunun için çeşitli kurnaz planlar kurar. Ancak bahçe, Ayşe'ye sevdalı olan Bulut sayesinde yok olmaktan kurtulur. Bulut, Ayşe'nin bahçesini kurtarabilmek için kendisini feda eder. Bu dramatik hikâyenin büyüsü bozulmadan izleyicilere aktarılması gerekmektedir. Bu nedenle Nazım Hikmet karakterlerin nasıl görünmesi gerektiğini çizerek açıklamış, senaryo dışında filmin görsel tasarımını oluşturan öğelerle de ilgilenmiştir.

Kukla animasyon tekniğinin kullanıldığı *Sevdalı Bulut* filmi, doğu sanatındaki minyatürlerden etkilenerek tasarlanmıştır (Kaba, 2014, s. 175). René Hygh'e göre; Batı resminden farklı olarak minyatürde derinlik ve perspektif bulunmamaktadır. Kişilerin

[82]https://www.imdb.com/title/tt7068350/?_=nm_flmg_wr_16

önemi, figürlerin büyüklük ve küçüklüğü ile verilmektedir. Doğu ülkeleri minyatürleri renk ve çizgi bakımından kibar ve asil bir anlatıma ulaşmıştır (Turani, 1975, s. 91). Minyatürün kendine özgü özellikleri *Sevdalı Bulut* filminin atmosferinin kurulmasında etkili olmuştur. Minyatürler üç boyutlu kuklalarla birlikte filme alınmıştır. İki farklı perspektif anlayışı başarılı bir şekilde kaynaştırılmış, bütünlüklü bir dünya yaratılabilmiştir.

Sevdalı Bulut filminde (Görsel 3.23.) zalim Seyfi'nin atı, yılanın metamorfoz geçirmesiyle oluşturulmuştur. İki boyutlu bir çizim olan yılan üç boyutlu bir ata dönüşmüştür. Üzerinde hala yılanı anımsatan pulları bulunmaktadır. Yular, kilim eyer takımı gibi gerçek aksesuarlar da eklendikten sonra at artık çizimden daha çok dokunulabilecek bir kukla haline gelmiştir. Aynı şekilde Seyfi'nin kendisi, zırhı, kalkanı, Ayşe ve takıları gibi birçok üç boyutlu obje film durdurulduğunda hala stüdyoda dokunulabilir haldedir. Güneş, Vera Tulyakova'nın evine ziyarete gittiğinde duvarda bir çerçeve içinde Ayşe'nin kuklasını gördüğünü açıklamıştır (2012, s. 9). İzleyicide dokunabilecekmiş izlenimi veren hareketsiz kuklalar animasyon sayesinde canlanabilmiştir.



**Görsel 3.23.** *Sevdalı Bulut, (1959), A. Karanoviç ve R. Kaçanov.*

Filmden önce ve sonra da fiziksel olarak var olan, birçok insanın daha önceden görmüş olabileceği hareketsiz şeyler birden canlanmaya başladığında farklı bir film izleme deneyimi ortaya çıkabilir. Filmde kullanılan malzemenin kendisi ve nitelikleri sayesinde yeni animasyon aralıklarının keşfedilmesine yardımcı olabilir. Masalın atmosferini en iyi şekilde yakalayabilmek için üç boyutlu ahşap kukla Ayşe, iki boyutlu minyatür bir evrende yaşayabilir. Karton üzerine çizilmiş, insan yüzüne bürünen sevdalı bir Bulut, Ayşe'nin bahçesini kurtarabilir. Gerçekte rengârenk olan tavus kuşlarının kanatları, oldukça uyumlu az sayıda renkle canlandırılabilir. İzleyicinin aşina olduğu ağaç, kumaş gibi malzemelere alışılmadık bir şekilde hayat veren kukla animatörlerden biri de Çek sanatçı Jiří Trnka'dır.

Rusya gibi köklü kukla mirasına sahip Doğu Avrupa ülkelerinde sinema bir taraftan devlet tarafından desteklenmiş, diğer taraftan da denetim altına alınmıştır. Çocuklar üzerindeki etkisi nedeniyle animasyon daha da önemli görülmüştür. Ancak ideolojik kontrol hafiflediği dönemlerde animasyon sanatçılarının değişik tarzlar ve konular bulabilmesine izin verilmiştir. Animasyon üretimi, prestij ve işlevsel filmler olarak ikiye ayrılmıştır. Prestij filmler üreten önemli animasyon sanatçılarına dahi tam anlamıyla artistik kontrol verilmemiştir. Çoğu film yansıttıkları ideolojik tehlike nedeniyle baskı altına alınmıştır. Jiří Trnka, tüm sansürlere rağmen kısıtlamaları kendi lehine çevirip etkileyici filmler üretmiştir (Whitehead, 2012, s. 99-100). 1912'de Plzeň'de doğan sanatçı, ilk kukla figürlerini henüz dört yaşındayken yontmaya başlamış, on bir yaşından itibaren de efsanevi kuklacı Josef Škupa'nın öğrencisi daha sonra da asistanı olmuştur (Hames, 2009, s. 189). Trnka, edindiği tecrübeler sayesinde kukla filmlerinde kullandığı malzemelere hâkim olmayı öğrenmiş ve bu malzemelerden yaratıcı bir şekilde yararlanabilmek için düşünme fırsatı yakalamıştır.

#### *3.3.4.5. Kukla kalarak yaşam*

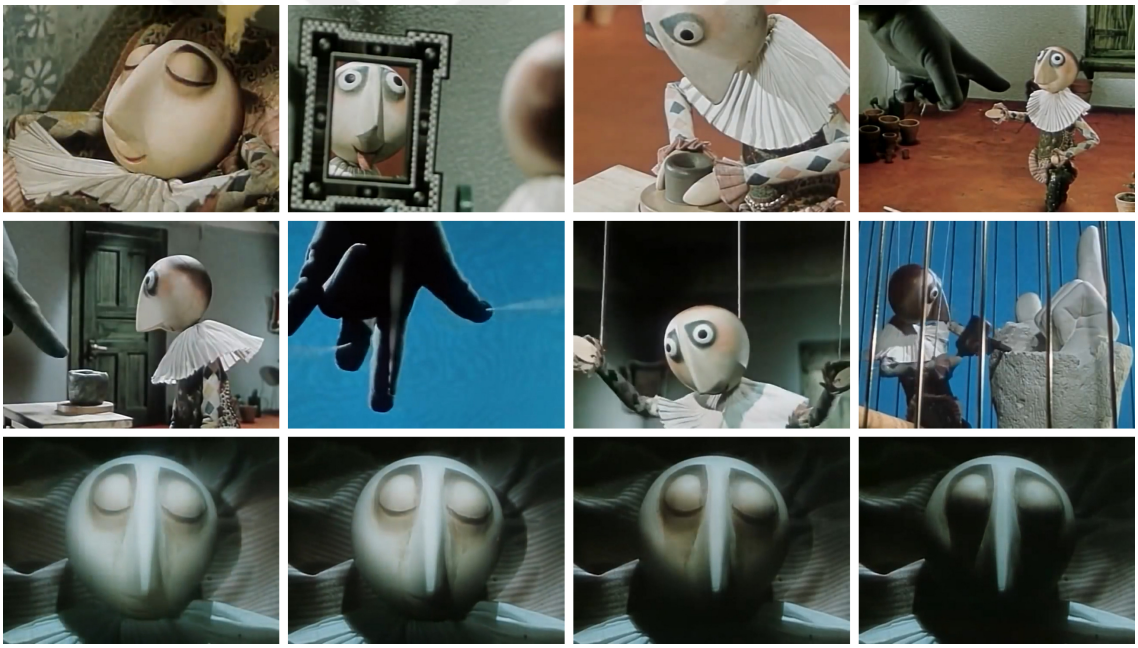
Stop-motion filmlerde kullanılan malzemelerin her birinin kendine özgü ifade ve hareketlendirilebilme olanakları bulunmaktadır. Örneğin Peter Lord, *Adam* filminde kil malzemesi ile kareler arasında oldukça yumuşak geçişler elde edebilmiştir. Elastik malzeme, filmin mizahi yapısının kurulmasına yardımcı olmuştur. Ağaç malzemede ise bir formdan diğerine geçiş, yer değiştirme sayesinde mümkün olabilmiştir. Alexsandr Ptushko, *The New Gulliver* filminde ahşap kuklalarını konuşturabilmek için çok sayıda ayrı yüz hazırlamıştır. Farklı ifadelerdeki yüzlerin kare kare yer değiştirilmesi ahşap

kuklaların insansı özelliklerle donatılabilmesini sağlamıştır. Jiří Trnka ise canlandırdığı ahşap kuklalarının hala kukla olarak kalmasını tercih etmiştir. Tüm stop-motion tekniklerinde hareketlendirilen figürler kendi doğal yüzey dokularına sahiptir. Sanatçının figürler için malzeme seçimi ve bu malzemeyi nasıl kullandığı, hareket ve duyguların gösterimini de değiştirmektedir. Ahşap bir kukla sert bir yüzeye sahiptir ve ifade verebilmek için esnetilememektedir. Trnka ise ahşap kuklalarına ifade verebilmek için sinematografinin sağladığı olanaklardan yararlanmıştır.

Trnka filmlerinde ifade; hareket, ortam, aydınlatmanın inceliklerinin yanı sıra kamera açısı ve çerçeveleme yoluyla yaratılmıştır. Trnka, kuklaların tarzının kendi fikri olduğunu belirtmiştir. Ona göre kuklalar, fazla gerçekçilik elde edebilmek için yüzleri değiştirilebilenlerin aksine kendi sabit ifadesine sahip olmalıdır. Sabit ifade daha gerçekçi değildir, sadece daha tabiata uygundur. Ahşap bir kuklanın kısıtlamaları ilk başta bir dezavantaj yaratıyor gibi görünse dahi, Trnka bu sözde "sınırlamayı" sanatçıyı sadece bir gülümseme ya da kaşlarını çatmaktan daha yaratıcı bir çözüm bulmaya zorlayan bir nitelik olarak yorumlamıştır (Furniss, 2014. s. 159). Trnka'nın önemi, kuklalarının yüz ifadelerini değiştirmeye çalışmamasında yatmaktadır. Trnka, antik tiyatro oyuncularının maske takarak sahneye çıkmalarından esinlenmiş, aynı ilkeyi kendi kukla filmlerinde uygulayınca özgün bir anlatım yakalayabilmiştir (Teksoy, 2009 "a", s. 444). Yüz mimiklerini kullanmadan duyguları, düşünceleri ifade edebilmek için yaratıcı çözümlere ihtiyaç vardır. Trnka'nın sabit ifadeli ahşap kuklaları, sahnede sergiledikleri yetenekleriyle ön plana çıkan oyunculardan daha çok Robert Bresson'un *model* olarak adlandırdığı şeyi çağrıştırmaktadır.

Bresson, sinemada oyuncuya karşı olarak model önerisi getirmiş, modelin oyuncudan farklı olarak hangi özellikleri taşıması gerektiğini açıklamıştır. Onun model tariflerinden biri şu şekildedir: "Model. Yüz çizgilerinde maddi olarak ifade edilmeyen, iki ya da daha fazla görüntü arasındaki ilişkinin ve karşılıklı etkileşimin sonucunda *görünür* hale gelen düşünce ya da duygular" (2011, s. 32). Trnka da düşünce ve duyguları görünür hale getirmek için değişen yüz mimikleri yerine film kareleri arasında özgün aralıklar inşa etmeye çalışmıştır. Trnka'nın aralık yaklaşımının görülebileceği en önemli filmlerinden biri *Ruka*'dır. Filmde, torna tezgâhı başında keyifle saksılarını şekillendiren seramikçi bir kuklanın başına gelen olaylar anlatılmaktadır. Eldivenli devasa bir el, seramikçinin yaşadığı yere zorla gelip yaşamına müdahale eder ve seramikçiyi saksılar yerine kendisinin heykelini yapmaya zorlar.

Çek Yeni Dalgası'nın filizlenmeye başladığı sırada ortaya çıkan *Ruka* filmi, protestoyu alegori yoluyla ifade etmenin daha geleneksel biçimini temsil etmektedir. Trnka'nın başyapıtı olan filmin parıltısı sadece zekice hazırlanmış olay örgüsünden değil, aynı zamanda ince kavramsal derinliklerden de kaynaklanmaktadır. Filmdeki el aynı zamanda animatörün elidir. Kahramanın değişmeyen ahşap yüzü ustaca tasarlanmış ve mucizevi bir şekilde yönetilmiştir. Böylece sadece incelikle yapılmış aydınlatma ve hareket yoluyla neşeden umutsuzluğa, düzinelerce duygu kayıt altına alınabilmiştir (Pilling, 2011, s. 40-41). Kuklanın film boyunca değişmeyen ahşap yüzünün gülümseyen sabit bir ifadesi vardır. Filmde sadece gözleri açık ve kapalı olan iki ayrı yüz kullanılmıştır. Bu iki yüz de çekim içerisinde değiştirilmemiştir. Kukla gözlerini bile hiç kırpmamıştır.



**Görsel 3.24.** *Ruka, (1965), Jiří Trnka.*

Görsel 3.24.'de görülebileceği gibi sabit gülümseyen kuklanın yüzü alt açıdan görüntülendiğinde mutlu bir ifade belirirken, üst açılara geçildiğinde bu neşe kaybolmaya başlar. Gülümseyen ağız, yavaş yavaş gölgede kalır. Kamera açıları, çekim ölçekleri, kompozisyon gibi sinematografik araçlarla birlikte aynı yüz, tedirgin ya da korkmuş gibi başka ifadeleri etkileyici bir şekilde yansıtabilmiştir. Yakın plan çekimde huzurlu bir şekilde uyuyan kukla, sadece aydınlatma değişikliği ile yavaş yavaş başka

şekilde algılanmaya başlamıştır. Trnka, *antropomorfizm*[83] uygulamadığı kuklasına, hayat vermiş ancak kullandığı sabit ifade sayesinde hala kukla olarak kalmasını sağlayabilmiştir. Trnka, yonttuğu birçok ahşap kukla yüzün, hangi açı ve aydınlatma koşulları altında, nasıl görüneceğini deneyerek kareler arasında yeni aralıklar inşa edebilmiştir. Trnka gibi özgün filmler üreten en önemli Çek sanatçılardan biri de Jan Švankmajer'dir.

### *3.3.4.6. Animasyona dokunabilme*

1934 yılında Prag'da dünyaya gelen Švankmajer, Doğu Avrupa kukla geleneğinden ve Georges Méliès, Federico Fellini gibi yönetmenlerden ilham almış, izleyicilerin animasyona dair beklentilerini alt üst eden (Clarke, 2012, s. 102), olağanüstü içgüdüsel filmler üretmiştir. Sanatçı, yarattığı dönüşümlerinden olası tüm anlamları çıkarabilmek için kil malzemesinin olanaklarını zorlamıştır. Bununla kalmayıp killeri nesnelerle, hayvan iç organlarıyla ve kelimenin tam anlamıyla her şeyle cesur bir şekilde karıştırmıştır. Nefes kesici filmleri, en küçük nesnenin ya da en sıra dışı malzemenin bir fikri göstermek için nasıl kullanılabileceğinin kanıtıdır (Purves, 2010, s. 108). Švankmajer, filmlerine dair düşüncelerini şu şekilde açıklamıştır:

> "Animasyon eşyalara büyülü güçler vermemi sağlıyor. Filmlerimde birçok nesneyi, gerçek nesneleri hareket ettiriyorum. Birdenbire, insanların alışkın olduğu, temas ettiği eşyalar yeni bir boyut kazanır ve bu şekilde gerçeklik üzerinde şüphe uyandırır. Başka bir deyişle, animasyonu bir altüst etme aracı olarak kullanıyorum[84]".

Çekoslavakya'da sadece kukla yapımı değil aynı zamanda köklü bir kukla tiyatro geleneği de bulunmaktadır (Teksoy, 2009 "a", s. 443). İzleyiciler hareket eden kuklalara aşinadır. Animasyon filmlerdeki kuklalar da hareket eder fakat bu kez onları kontrol eden ipler koparılmıştır. Švankmajer ise günlük yaşamda karşılaşılan ve kendi başına hareket etmesi düşünülmeyen şeyleri canlandırır. İnsanlar, yakından görebildiği ve özellikle dokunabildiği şeyleri perdede kendi başlarına hareket ettiğini gördüklerinde farklı bir deneyim yaşayabilirler. Animasyon evreni ile gerçek dünya birbiri içine geçmiştir. Švankmajer'in filmleri izleyiciden, gerçek dünyada edindiği deneyimin

[83]İnsanbiçimcilik; (Yunanca, anthropos = insan, morphe = biçim) İnsanın niteliklerinin başka bir varlığa, özellikle Tanrıya aktarılması (Akarsu, 1984, s. 97).

[84]The Magic Art of Jan Svankmajer, BBC Two, 1992, Ben Fox

bilgisini sürekli olarak çağırmasını bekler. Örneğin daha önce dokunulan ya da mide bulandırıcı gelen hayvan iç organları filmde kendi başına hareket etmeye başlar. İzleyici kendini filmin büyüsüne kaptırmak yerine sürekli olarak o iç organlarla ilgili daha önceki karşılaşmasını gözünün önüne getirebilir. İzleyici bir tarafta filmi izlerken diğer tarafta anılarını kurcalamaya başlayabilir. Švankmajer'in gerçeküstücü evreni, gerçek ile olanaksız görüleni bir arada sunarak gerçeklik üzerinde şüphe uyandırabilir.

Švankmajer gerçeküstücü evreni için ilham aldığı kaynaklardan en önemlisi 1934 yılında Prag'da kurulan *Çek Gerçeküstücü Grubu*'dur (Giesen, 2019, s. 45). Sanatçı, kendisi ile aynı tarih ve şehirde doğan gruba 1970 yılında katılmış ve neredeyse tüm kariyeri boyunca aktif bir katılımcı olarak çalışmalarını sürdürmüştür (Hames, 1995, s. 122). Prag, I. ve II. Dünya Savaşları arasındaki dönemde gerçeküstücülüğün önemli merkezlerinden biridir (Pikkov, 2013, s. 29). Avusturya-Macaristan İmparatorluğu'nun I. Dünya Savaşı'nda yenilmesi sonucu 1918 yılında Prag'da bağımsızlığını ilan eden Çekoslovakya (Armaoğlu, 1983, s. 142), II. Dünya Savaşı öncesinde *Münih Antlaşması* (1938) ile stratejik olarak felce uğramış, 1939 yılında ise Nazi Almanya'sı tarafından tamamen işgal edilmiştir (Hart, 1999, s. 744). Ülke, II. Dünya Savaşı sonrasında 1945-1990 yılları arasında Doğu Bloğuna katılmış, 1992 yılında da Çek Cumhuriyeti ve Slovakya olarak ikiye ayrılmıştır (Bayrak, 2014, s. 450). İmparatorluğun parçalanmasından sonra Nazi Almanya'sı ve devamında Sovyet hâkimiyeti ülkedeki sanat ortamı üzerinde etkili olmuştur.

Pikkov, *Çek Gerçeküstücü Grubu*'nun devamı ve en önemli temsilcilerinden biri Jan Švankmajer olan *Gerçeküstücü Animasyon Filminin,* Sovyet döneminin sosyalist gerçekçi paradigmasına karşı bir protesto eylemi olarak görülebileceğini belirtmiştir (2013, s. 29). Diğer ülkelerden farklı olarak Çekoslovakya'da örgütlü hareket olarak gerçeküstücülük, otuzlu yıllardan beri sürekli bir varlık olmuş, film kültürünü etkilemiştir. Švankmajer de tüm gerçeküstücü film yapımcıları arasında en orijinal ve en üretkenlerinden biridir (Richardson, 2006, s. 121). Švankmajer, *Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara*[85] (Bay Schwarzwald ve Bay Edgar'ın Son Numarası) adlı ilk kısa filmini 1964 yılında çekmiştir. Filmde bedenleri insan, kafaları kukla olan iki sihirbaz, birbirlerine çeşitli sihir numaraları yaparak üstün gelmeye çalışır. Sihirbazların açılabilir kafalarının içinde dönen makine parçaları, kemanlar gibi çeşitli

[85]https://vimeo.com/180263003

nesneler görülür. Filmin başından sonuna kadar canlı bir böcek her yerde dolaşır. Sihirbazlar, sadece kolları kalana dek birbirlerine saldırır ve bedenlerini parçalarlar. Bedenlerini kaybetmiş iki sihirbaz kolu, filmin sonunda el sıkışır. Film boyunca sihirbazların "kafalarını kurcalayan" böcek de hareketsiz bir şekilde ters dönmüş olarak görüntülenir. İzleyicilerin beklentilerini alt üst etmeye başlayan Švankmajer, kısa bir süre sonra Sovyet yönetiminin de dikkatini çeker.

Švankmajer'in altında olduğu Stalinist sistem, Batı sinema ekonomisini kontrol eden monolitik üretim ve dağıtım pratiklerine tabi değildir. Böylece sistem, paradoksal olarak muhalif bir sinema için alan sunar. Buna karşın sansürcüler, animasyonun sadece çocuklara yönelik bir şey olması gerektiğini düşünür (Richardson, 2006, s. 122). Yönetim, Švankmajer'in filmlerini yıkıcı ve sakıncalı bulur. Bu nedenle 1973 ve 1980 yılları arasında film çekmesi yasaklanır (Clarke, 2012, s. 103). Švankmajer, filmle yedi yıl süren zorunlu ayrılık sürecini, başka alanlarda denemeler yapmak için değerlendirir.

Švankmajer, ilk olarak 1983 yılında yayımladığı *Hmat a Imaginace*[86] (Dokunma ve Hayal Gücü) kitabında zorlu süreci açıklamaktadır. Sanatçının "Dokunsal Deneyleri" ilk olarak sansürcülere karşı duyduğu kinle başlamıştır. 1973 yılında *The Castle Otranto* (Otranto Kalesi) filminin çekimleri sırasında *Krátký Film* yönetimi, filmin yeniden çekilmesi istemiş ancak ret cevabı almıştır. Sovyet işgali sonrasında daha önceden de çok kez sansürle karşılaşılmıştır. Sanatçı, ideoloji çok kısıtlayıcı hale geldiği bu dönemde etkili bir şekilde filmlerini yapamayacağı sonucuna varır ve yedi yıllık süre boyunca hayal gücüyle ilgili olduğunu düşündüğü dokunsal deneylerini gerçekleştirir. Sanatçı görsel-işitsel filmle neredeyse büyük bir çelişki olarak kabul edilebilecek bir yaratıcılık alanına yönelmiştir (Švankmajer, 2014, s. xix). Sanatçı, sansür altında filmlerine devam etmek yerine dokunsal fenomenlerin doğasını incelemiş ve hayal gücü ile dokunma duyusu arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Yasaklar, Švankmajer'in yaratıcılığına engel olmak yerine tam tersi bir etki yaratmıştır ve film yapamadığı dönemde edindiği dokunsal deneyimler, izleyici ile yeni bir iletişim kurma olanağı sağlamıştır.

[86]Švankmajer, kitabın beş kopyası için özel 'dokunsal' kapaklar hazırlamıştır. Kitabın sırt bölümünde tavşan kürkü, ön kapağında ise el şeklinde kesilmiş bir zımpara kâğıdının bulunduğu kopyalar, *samizdat* olarak, yani resmi olarak uygulanan sansürden kaçınmak için gizlice üretilen ve dağıtılan eserler olarak dolaşıma girmiştir. Kitap daha sonra Stanley Dalby tarafından İngilizceye çevrilmiş *Touching and Imagining* adıyla yayımlanmıştır (2014, s. xv).

Švankmajer, yasak bittikten sonra 1982 yılında *Moznosti dialogu*[87] (Diyaloğun Boyutları) filmini çeker. Film, dünyanın en önemli animasyon festivallerinden biri olan Fransa'daki *Annecy Animasyon Festivali*'nde büyük ödül kazanır. Ödülden sonra Švankmajer'in yıldızı yeniden parlamaya başlar (Clarke, 2012, s. 103). *Diyaloğun Boyutları* filminde toplumun tüm seviyelerinde meydana gelen iletişim kopukluğunun ya mahvoluşa ya da monoton bir konformizme götürdüğü üç farklı gerçeküstü tasvirle birlikte anlatılır (Whitehead, 2012, s. 107). Filmin ilk bölümünde sebze ve meyvelerden oluşan organik bir kafa, endüstriyel ev eşyalarından oluşan başka bir kafa ile mücadele etmektedir.

Sebze, meyve gibi organik ürünlerden portreler üreten İtalyan *maniyerist*[88] ressam Giuseppe Arcimboldo[89], Švankmajer'in ilham kaynağı olmuştur. Şentürk'e göre; filmde "…Švankmajer nerede kil kullanırsa, orada bir biçimde Arcimboldo'ya, yani atası saydığı sanatçıya atıfta bulunur. Çünkü *Diyaloğun Boyutları*'nın bu bölümü, çizgisel bir şekilde, meyvelerden başlayarak kile ulaşır" (2015, s. 69). Filmde organik ve endüstriyel kafalar sırayla birbirlerini yiyerek yeni bir kafaya dönüşürler. Sonrasında yediklerini geri püskürtürler. Švankmajer, sadece gözün ilgisini çeken değil aynı zamanda diğer duyularla hissedilebilen, elle tutulur malzemeleri kullanır, dokunsal deneyime oldukça önem verir (Furniss, 2013, s. 260). *Diyaloğun Boyutları* filmi ile Švankmajer, iletişime dair sorunları anlatırken diğer tarafta izleyicisi ile sadece görsel olmayan çok duyulu bir iletişim kurmaya çalışmıştır. Švankmajer, *Konec Stalinismu v Čechách*[90] (Bohemya'da Stalinizmin Ölümü, 1991) filminde ise neredeyse yarım asır boyunca ülkesinde neler yaşandığını on dakikalık bir süre içerisinde göstermek istemiştir.

41 yıl boyunca Doğu Blok'unda yer alan Çekoslovakya, Kasım 1989'da kan dökülmeyen *Kadife Devrim* ile demokrasiye dönüş yapmıştır. Kadife Devrimden iki yıl

[87]https://vimeo.com/12073562

[88]Maniyerizm, İtalyanca "*üslup"* anlamına gelen *"Maniera"*dan türetilmiştir. Terim 1515-1610 yılları arasındaki dönemin Avrupa sanatını tanımlamak için kullanılmaktadır. Maniyerist sanat, nevrotik bir huzursuzluk duygusu taşımaktadır. İçerikten ziyade stile odaklanma eğilimindeyken, içeriğin kendisi genellikle karmaşık ve ezoteriktir (Lucie-Smith, 1984, s. 116).

[89]Giuseppe Arcimboldo, 1527 ile 1593 yılları arasında yaşayan, tamamen meyve, sebze, çiçek, balık ve kitap gibi nesnelerden yapılmış portre kafaları yaratmasıyla tanınan bir ressamdır. https://www.giuseppe-arcimboldo.org

[90]https://vimeo.com/150511388

sonra çekilen *Bohemya'da Stalinizmin Ölümü* filminde (Görsel 3.25.) Stalin'in büstü, 1948'den 1989'a kadar olan Çek tarihini ortaya çıkarmak (animasyon ile tasvir etmek) için bir ameliyat masasında açılır (Giesen, 2019, s. 45). Švankmajer, filmin ilk sahnesinden itibaren izleyici ile farklı bir iletişim kurma olanağı sağlayan dokunsal deneyimlerden yararlanır.

Filmin başında kredi bilgileri verilirken araya giren birkaç karelik görüntüler de büyük bir apartmanın yıkılma aşamaları belirir. Devamında harabeye dönmüş bir duvar üzerine ateş edilir. Kurşun izlerinin hemen yanında Stalin posterinin asıldığı bir çerçeve bulunmaktadır. Stalin posterine yakınlaştıktan sonra arka arkaya farklı dönemlerde çekilmiş fotoğraflar ekrana gelir. Hızla akan fotoğraflar arasında; tank üstünde insanlar, komutanlar, rütbeler, şerit rozet ve bröveler, yakın plan farklı çiçekler, bir komutanla şakalaşan küçük bir çocuk, farklı açılardan çekilmiş Stalin fotoğrafları vardır. Stalin'den sonra ekranda bir anda Franz Kafka'nın fotoğrafı belirir. Üç boyutlu iki oyuncak göz Kafka'nın fotoğrafındaki gözlerini yırtarak dışarı çıkar. 1924 yılında hayatını kaybeden Kafka'nın gözleri, hızla akan fotoğrafları gördükten sonra şaşkınlıktan fal taşı gibi açılmıştır. Švankmajer, filmin henüz giriş kısmında kareler, çekimler ve kişiler arasında yeni ilişkiler kurarak ülkesinde yaşananları anlatmaya başlamıştır.




**Görsel 3.25.** *Bohemya'da Stalinizmin Ölümü (1991), Jan Švankmajer.*

*Bohemya'da Stalinizmin Ölümü* filminin devamında Stalin'in büstünü ameliyata almak için tüm hazırlıklar tamamlanır ve büstün yüzü tam ortasından neşterle açılır. Ameliyatı yapan kişinin elleri, büstün içindeki beyne benzeyen gerçek hayvan iç organlarının arasından yeni bir büst çıkarır ve doğum kordonunu keser. Yeni doğan büstün üzerindeki kanlar lavaboda temizlenir. Büst konuşmaya başlar ve arkasından alkış tutan bir topluluk gösterilir. Giriş bölümünde olduğu gibi arka arkaya döneme ait fotoğraflar hızlı bir şekilde geçer. Filmin sonrasında eldivenlerini giyen iki el, bir kova kilin içinden parçalar alıp kalıplara yerleştirir. Kalıplar sayesinde bacaklar, kollar ve gövdelere şekil verilir. Parçalar birleştirilip ölçülerin doğru olduğu kontrol edildikten sonra kilden bedenler yürüyen bir banda bırakılır. Hareketsiz ilerleyen bedenler, bandın sonuna geldiklerinde hayata atılıp canlanır ve kısa bir süre dünyada kaldıktan sonra boyunlarına ip geçirilip asılır. Sonunda tekrar kil olarak bir kovanın içine düşerler ve döngü tekrarlanır.

Filmin ilerleyen bölümünde Stalin ve devamındaki Sovyet liderlerin portreleri bir kurukafa tarafından parçalanır. Son bölümde yine bir el, etraftaki görülen her şeyin üzerine Çekoslovakya bayrağı çizer. Stalin büstünün üzerine de bayrak çizilir. Filmin başında ameliyata alınan Stalin büstü bu kez Çekoslovakya bayrağına boyanmış halde neşterle kesilir. Tüm aramalara karşın beynin içinde yeni bir büst bulunamaz.

Şentürk'e göre filmde; "Her şeyin kaynağı olan kutsal ve virtüel çamur, ideolojinin insanları koşullayıp sonra da ölüme gönderişin simgesi haline gelir ve ürkütücü bir derin devlet karikatürizasyonu yapılır" (2015, s. 81). Švankmajer, 41 yıl süren ürkütücü manzaranın tasviri için doğurabilen ve konuşabilen alçı büstler, kalıptan çıkarıldıktan sonra oranları ve ölçüleri kontrol edilip hayata bırakılan ideal yurttaşlar, önüne çıkan her şeyi ezip geçen farklı boylardaki merdaneler, Sovyet liderlerin posterlerini parçalayan kurukafa gibi pek çok film malzemesi kullanmıştır. İzleyicinin bildiği, dokunabileceği ancak yan yana gelmesini, iç içe geçmesini, dönüşmesini ve kendi başına hareket etmesini beklemediği şeyler bir araya getirilmiştir. Švankmajer, bu şeylerin görüntüleri arasında yeni bağıntı kurmuş, izleyicinin farklı duyularına aynı anda hitap edebilen özgün bir aralık yaklaşımı geliştirmiştir.

Canlı aksiyon film yapımcısının uzmanlık alanı dışında kalan, animatörün kullanabileceği benzersiz kelime dağarcığı bulunmaktadır. Animasyon filmin incelenmesinde örtük olan, bu kelime dağarcığı tarafından 'anlam'ın nasıl üretildiğidir. Çek gerçeküstücü animatör Jan Švankmajer bu kelime dağarcığını özgürleştirici,

benzersiz ve mücadeleci bir potansiyel olarak algılıyor. Švankmajer'in görüşü, muhtemelen animatörün sahip olduğu gerçek olasılıkları en iyi şekilde ifade eder ve animasyonun her gün nasıl yeniden tanımlanabileceğini, kabul edilen "gerçeklik" kavramının nasıl yıkılabileceğini gösterir (Wells, 1998, s. 11). Švankmajer filmlerinde izleyicinin daha önceden gördüğü, bildiği, dokunduğu ve hatta yiyebildiği[91] şeyler beklenmedik şekilde karşılarına çıkar. Tıpkı bir film karesindeki görüntünün bir sonraki kare üzerine sarkması gibi gerçek dünyanın deneyimi, gerçeküstü bir evrenin üzerine sarkar.

Araştırmada aralık yaklaşımlarını ortaya çıkartmak için filmleri çözümlenecek Quay Kardeşler de tıpkı Švankmajer gibi animatörün kullanabileceği yeni kelimelerin keşfine çıkmıştır. Kardeşler, bu keşif sırasında Švankmajer'in yarattığı gerçeküstü evrenle karşılaşmış ve oldukça etkilenmiştir.

### 3.4. Quay Kardeşler

Jan Švankmajer, *Moznosti dialogu* (Diyaloğun Boyutları) ile 1983 yılında Annecy Animasyon Festivali'nde büyük ödül kazanmış[92], filmleri Doğu Avrupa dışında gösterim şansı bulmuştur. Şentürk'e göre; Quay Kardeşler 1983'ten sonra Švankmajer'i tanıma fırsatı yakalar. Kardeşler, kendisini ziyarete gittikleri gün, on beş filmini izler ve bir yıl sonra da bir belgeselini hazırlar. Švankmajer o güne kadar Batı'da tanınmamaktadır. Kardeşler, gerçeküstücü animasyonun kurucusu olarak kabul ettikleri Walerian Borowczyk[93]'den önce Švankmajer ile karşılaşmak istediklerini belirtir (2015,

[91]Jan Švankmajer'i döneminin animatörlerinden ayıran başka ilgi çekici yönü ise, eskiye, günlük nesnelere ve yemek yeme eylemine olan farklı bakış açısıdır (Kınam, s. 162). İsmailov'a göre; yeme eylemi, Švankmajer'in dünyasında öncelikli olarak çocukluğuna dayalı takıntı ve korkuların bir taşıyıcısıdır. Yönetmen filmlerinde yeme eylemi, Çek toplumunda Stalinist dönemdeki komünist rejimin temel ihtiyaçlarını katı programlar dahilinde kontrol altında tutulmasının ve daha geniş ölçekte güçlü insanın zayıf olanı sömürmesinin bir eleştirisi olarak, yamyamlık ve iğrençlik hissi uyandıran bir görsellikle verilmiştir (2011, s. 221). Švankmajer'in yeme eylemine dair yaklaşımını gösteren ve insanın gıda ile ilişkisini anlatan örneklerden biri 1992 yapımı *Jídlo* (Yemek) filmidir.

[92]https://www.imdb.com/name/nm0840905/awards?ref_=nm_awd

[93]1923 yılında Polonya'da doğan Walerian Borowczyk, 1975 yılında sinema kariyerini değiştirmeden önce avangart masallar ve gerçeküstü animasyonlarıyla ünlüydü. Bir dönem Terry Gilliam ve Quay Kardeşler üzerinde önemli bir etkisi bulunuyordu. David Thompson'a göre tartışmasız bir biçimde Doğu Avrupa'nın sağladığı en iyi yetenekti. Kraków Güzel Sanatlar Akademisi'nde resim eğitimi aldı.

s. 16-17). Stephen ve Timothy Quay, Švankmajer ile tanıştıklarında kendilerine özgü sinema anlayışlarını çoktan oluşturmuştur. Buna karşın tanışma onların ilerleyen dönemdeki çalışmalarını yoğun bir şekilde etkilemiştir.

### 3.4.1. Stephen ve Timothy Quay

Kardeşler sinema anlayışlarını şekillendirirken Doğu Avrupa animasyonu ve kuklacılığın dışında müzik, dans gibi sanatlardan da yararlanmıştır. Anneleri bir buz patencisi, babaları makinist olan kardeşlerin, büyükbabalarından biri usta bir terzi diğeri de becerikli bir marangozdur. Kardeşler kukla ve animasyon yapımının, karmaşık takip çekimlerinin arka planında marangozluk, mekanizma, terzilik, müzik ve dans için artistik patinaj gibi birçok şeyin olduğunu belirtir (Atkinson, 1994, s. 37). Farklı becerilere sahip aile üyelerini yakından gözlemleme şansını yakalayan kardeşler; malzeme, hareket, armoni bilgisi gibi filmlerinde yararlanacakları donanımları küçük yaşlardan itibaren kazanmaya başlamıştır. Bu donanımları ilerleyen dönemde grafik, illüstrasyon ve film alanında aldıkları eğitimle birleştiren kardeşler, tasarladıkları film evrenlerinin tüm detaylarına aracısız müdahale edebilmiştir.

Tek yumurta ikizleri Stephen ve Timothy Quay, 1947 yılında, Pennsylvania'nın önemli bir Avrupalı göçmen akınına sahip olan Norristown kasabasında doğmuştur. Kasabanın bu özelliği kardeşlerin genel olarak Avrupa kültürüne ve özellikle Doğu Avrupa'ya olan ilgisini arttırmıştır. İllüstrasyon ve film üzerine eğitim gördükleri Philadelphia Sanat Akademisi'nden 1969 yılında mezun olan kardeşler, Kraliyet Sanat Akademisi'nde grafik tasarım programında eğitim görmek için Londra'ya taşınmıştır[94]. Akademide kısa süre içerisinde Doğu Avrupa animasyonu ve kuklacılığına ilgi duyan kardeşler ilk kısa filmlerini çekmiş, 35 yılı aşan sinema kariyerlerine başlamıştır (Morris ve Spiller, 2018, s. 73). Kardeşler, henüz okuldan mezun olmadan aldıkları bir tavsiye üzerine ABD'de başlayan sanat eğitimlerini Londra'da devam ettirme kararı vermiştir.

Timothy Quay, Jonathan Marlow ile gerçekleştirdiği röportajda Philadelphia Sanat Akademisi'nde iken misafir bir profesör ile görüştüklerini belirtir. Profesör,

---

Akademi sonrasında resim ve litografi alanında çalıştı. Film kariyerine poster tasarımcısı arkadaşı Jan Lenica ile kısa animasyonlarla başladı. 1964 yapımı *Les Jeux des anges* ve 1963 yapımı *Renaissance* adlı iki yaratıcı animasyon filmi Borowczyk'in başyapıtlarıdır (Armstrong vd., 2007, s. 55).

[94]https://egs.edu/biography/stephen-and-timothy-quay/

kardeşlere okuldan mezun olduktan sonra ne yapacaklarını sorar; lisansüstü eğitim, daha fazla film ve animasyon çalışması için Kraliyet Sanat Akademisi'ne başvurmaları gerektiğini söyler. Profesör, akademinin bir film departmanı olduğunu ve illüstratör olarak başvurabileceklerini belirtir. Timothy Quay akademiye kabul edildiklerini ancak film departmanına geçmelerine izin verilmediğini açıklar. Kardeşler arkadaş oldukları film yapımcılarından hafta sonu kameralarını ödünç alır ve ilk o zaman animasyon filmlerinden birkaçını çekme imkânına sahip olur (2006)[95]. İki kardeş, Philadelphia Sanat Akademisi'nde eğitim gördükleri film çalışmalarını, engellere karşın Kraliyet Sanat Akademisi yıllarında da sürdürür.




**Görsel 3.26.** *Kitap kapak tasarımlarından örnekler (1978-1996; Amsterdam ve Londra), Quay Kardeşler.*

Kraliyet Sanat Akademisi'nden 1972 yılında mezun olan kardeşler Londra'da iş aramaya başlar. Şartlar yeni mezun olan iki kardeş için oldukça zordur. Film yapımı için fon bulmak imkânsızdır. Kardeşler, iş bulamadıkları ve öğrenci vizeleri doldukları için Philadelphia'ya geri dönmek zorunda kalır. Stephen ve Timothy Quay, hiç istemedikleri bu geri dönüş sırasında sanatsal çalışmalarına devam edebilmek için beş yıl boyunca garsonluk, bulaşıkçılık, taksi şoförlüğü gibi birçok iş yapmak zorunda kalır. İki kardeş aynı zamanda, bütün bu süre boyunca kendi sanatsal ilgi alanlarını takip etmeye ve geliştirmeye çalışırken farklı yayınlar için illüstrasyonlar hazırlar. Sonrasında ABD

[95]Jonathan Marlow, Tales from the Brothers Quay, 2006
http://www.greencine.com/article?action=view&articleID=365

Ulusal Sanat Vakfı'nın bursu sayesinde tekrar Avrupa'ya dönen kardeşler, bir süre Hollanda da kitap kapakları (Görsel 3. 26.[96]) resimlemiştir (Buchan, 2011, s. 11). Kitapların yazarları Italo Calvino, Robert Walser ve Louis-Ferdinand Céline gibi dünya edebiyatının önde gelen isimleridir.

Stephen ve Timothy Quay; Amsterdam'da önemli yazarların kitap kapaklarını resimlerken, Londra'ya yaptıkları bir ziyaret sırasında, Kraliyet Sanat Akademisi'nde eski bir sınıf arkadaşları olan Keith Griffiths ile buluşmuş, kendisinden kısa bir film projesini *Bfi* (İngiliz Film Enstitüsü)'ne sunmasını istemiştir. Enstitünün projeyi onaylamasından sonra kardeşlerin ilk kukla animasyon filmi olan *Nocturna Artificialia* (1979), ortaya çıkmıştır (Armstrong vd., 2007, s. 436). Kardeşler yaklaşık olarak dört dakika uzunluğundaki filmde geceleri, şehirde bir tramvayı kullandığını hayal eden bir adamı tasvir etmiştir (Görsel 3.27.).

### 3.4.2. Nocturna Artificialia ve İlk Stop-Motion Aralıklar

Stefan Cichonski'nin müziklerini yaptığı *Nocturna Artificialia*, iki kardeşin sonraki filmlerinde bulunabilecek birçok konuyu içermektedir. Filmde klostrofobik iç mekânlar, iskelet bir anlatı ve kardeşleri Doğu Avrupa animasyonu ile ilişkilendiren güçlü bir ışık kullanımı vardır. *Nocturna Artificialia* filminde ışığın yanı sıra ses ve müziğe de büyük önem verilir. Quay'lerin kuklalarının yüz ifadesi yoktur ve sadece hareketleri ve ritimleri aracılığıyla oynarlar. Bunun bir nedeni, izleyicilerin bu kuklaların duyguları, hisleri ve tepkilerini tamamen özgürce yorumlaması olabilir. Sonunda kardeşler filmleri neredeyse hiç diyalogsuz hale gelir (Bendazzi, 2016 "b", s. 157-158). Quay Kardeşler de tıpkı Jiří Trnka gibi kuklaların ifadeleri, yüz mimiklerini hareket ettirmeden sinematografik araçlarla birlikte oluşturmuştur. Bu sayede kesin ipuçları vermek yerine izleyicilerin anlamları kendilerince yorumlaması istenmiştir.

*Nocturna Artificialia*, Quay Kardeşler'in birçok özelliğinin ilk kez ortaya çıktığı film olmuştur. Titiz bir şekilde hazırlanan mekân tasarımları ve baskılar, karanlık bir atmosfer ve aydınlatma, kukla animasyon stili vb. şeyler kardeşler filmlerinin özelliklerindendir. Filmlerde kullanılan kuklalar, oyuncak bebekler, toz, vidalar gibi araçlar izleyicinin tanıdığı şeylerdir. Ancak tanıdık olan şeyler, yeni bir hayat verilerek

[96]Quay Kardeşler'in 1978 ve 1996 yılları arasında Amsterdam ve Londra'da yapmış oldukları kitap kapak tasarım örnekleri (Buchan, 2011, s. 12)'den alınmıştır.

yabancılaştırılır ve esrarengiz olarak görülebilir. *Nocturna Artificialia*'da kuklaların hareketlerinden daha çok duraksamaları ön plandadır. Duraksamalar, bilinmeyen geçmişi olan kuklaların iç hayatlarını ima etmektedir (Whitehead, 2012, s. 110). Pikkov, tıpkı Jan Švankmajer gibi Quay Kardeşler'in de amaçlarının hayatı taklit etmek olmadığını belirtir. Onlar metafizik dünyaya ışık tutma arzusunu ortaya koyar. Kişisel iç evren ve bilinçaltının görselleştirmeleri onları en çok ilgilendiren konulardır. Filmlerinde çok sayıda hazır nesne canlandırılır ve tüm sinematik alan "canlı" hale getirilir (2013, s. 36). *Nocturna Artificialia* filmi, iki kardeş Švankmajer ile tanışmadan dört yıl önce gösterime girer. 1983 yılına kadar hiçbir Švankmajer filmi izlememiş olmalarına karşın sinema anlayışları oldukça benzerlik gösterir. Filmlerde insanların daha önceden bildiği, dokunduğu hareketsiz şeylere bambaşka yeni bir hayat verilir. Nesnelerin, kuklaların kendi iç dünyaları olduğunu izleyiciye sezdirmek için sinematografik araçlar özgün bir şekilde kullanılır. Dış dünyaya kapalı, karanlık, klostrofobik, tedirgin edici bir evrende bilinç ve uyku arasındaki sınırda gidip gelen *Nocturna Artificialia* filmi, Quay'lere özgü aralıkların nasıl ortaya çıkmaya başladığını gösteren ilk örnektir.



**Görsel 3.27.** *Nocturna Artificialia (1979), Quay Kardeşler.*

Buchan'a göre; *Nocturna Artificialia* filmi, gerçekleşmekte olan ile halüsinasyon durumların yer değiştirmesi, görüntülerin biçimsel geliştirimi (kamera açıları, mekânsal organizasyon, odak düzlemi kaymaları ve zincirlemelerle) ve müzik ile sesin rahatsız edici geriliminin sentezlenmesiyle inşa edilir (2011, s. 17). Quay Kardeşler, bu ilk animasyon filmlerinde kullandıkları sinematografik araçlarla birlikte belli belirsiz, arafta bıraktıkları bir anlatıyı yorumlamak ve anlamak için izleyiciye bir davet gönderir.

Film, kardeşlerin yarattığı metafizik animasyon dünyasına açılan ilk kapıdır. İki kardeş, *Nocturna Artificialia* sonrasında yeni filmleriyle birlikte sinema anlayışlarını geliştirir.

Araştırmada Quay Kardeşler'in *Nocturna Artificialia* sonrasındaki, örnekleme alınan filmlerini, detaylı bir şekilde çözümleyebilmek ve kendilerine özgü aralık yaklaşımını keşfedebilmek için kapsamlı bir alanyazın incelemesi yapılmıştır. Alanyazın bölümünde ilk olarak aralık kavramının farklı sanat dallarına ve sinemaya özgü anlamları incelenmiştir. Araştırmanın temel dayanağı olan Dziga Vertov'un "Aralık Kuramı" açıklanmıştır. Kuramın daha iyi anlaşılabilmesi için Vertov'un *Kameralı Adam* filminden aralık örnekleri verilmiştir.

Alanyazın araştırmasında belgesel yönetmeni Dziga Vertov'un "Aralık Kuramı"nı en etkili şekilde kullandığı *Kameralı Adam* filminde animasyonlardan yararlandığı, aynı zamanda tamamen animasyondan oluşan filmlerin yönetmenliğini de üstlendiği görülmüştür. Vertov'un filmlerini tek bir film karesine varıncaya kadar kurgulamasının, animasyonun kare kare oluşturulan yapısı ile birçok ortak özelliği olduğu tespit edilmiştir. Vertov'un aralıklarına oldukça benzer açıklamaların animasyon sanatçısı Norman McLaren tarafından yapıldığı keşfedilmiştir. McLaren aralığı, "kareler arasında görünmez boşluklar" olarak tanımlamıştır. Animasyon alanındaki temel başvuru kaynaklarında dahi tanımın birincil kaynağının tam olarak belirsiz olduğu görülmüştür. Yapılan araştırmada ilk elden hem daha detaylı hem de anlam belirsizliğini ortadan kaldıran bir kaynağa ulaşılmıştır. Makalenin yazarı Georges Sifianos, doğrudan McLaren ile mektup aracılığıyla röportaj gerçekleştirmiştir. McLaren, tüm kafa karışıklığını ortadan kaldıracak şekilde hem tanımı hem de tanımla birlikte ne anlatmak istediğini açıklamıştır.

Norman McLaren tıpkı Vertov'un yaptığı gibi film ve kuramsal çalışmalarını beraber yürütmüştür. McLaren'in yeni animasyon aralıkları keşfedebilmek için deneysel film çalışmaları gerçekleştirdiği görülmüştür. McLaren ile birlikte öncü animasyon sanatçılarının farklı üretim teknikleriyle nasıl yeni animasyon aralıkları tasarladıkları araştırılmış, filmleri ile birlikte incelenmiştir. Farklı stop-motion tekniklerinde ortaya çıkabilecek yeni aralıklar belirlenmiştir. Quay Kardeşler'in özgün aralık yaklaşımlarının keşfedilebilmesi için diğer öncü yönetmenlerden ayırt edici özelliklerinin belirlenmesi gerekmektedir. Bu nedenle diğer öncü yönetmenlerin filmleri incelenmiş, nasıl aralıklar inşa ettikleri belirlenmiştir. Alanyazın bölümünde yapılan tüm bu araştırmaların

sonuçları, bulgular ve yorum bölümünde verilerin analiz edilmesi için bir çerçeve oluşturacaktır.

## 4. BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bu bölümünde alanyazın araştırmalarının sağladığı çerçeveyle birlikte Dziga Vertov'un 'Aralık Kuramı' göz önünde tutularak Quay Kardeşler'in örnekleme alınan *The Cabinet of Jan Švankmajer (1984); Rehearsals for Extinct Anatomies* (1987); *The Calligrapher* (1991) filmlerinin; kurgu yapısı, kareler ve çekimler arasında yer alan aralıkları analiz edilecektir. Bu doğrultuda veri analizinde, araştırmanın yöntem bölümünde belirtilen Bordwell ve Thompson'ın film kurgusunun boyutlarını oluşturan sınıflandırmadan yararlanılacaktır.

Bordwell ve Thompson, kurgunun sinemacılara dört temel alanda seçim ve denetim imkânı sağladığını belirtir. Bunlardan ilki çekimler arasında; grafik ilişkiler, ikincisi ritmik ilişkiler, üçüncüsü mekânsal ilişkiler ve sonuncusu da zamansal ilişkilerdir (2012, s. 225). Bordwell ve Thompson'un açıkladığı seçim ve denetim imkânı sağlayan çekimler arası ilişki türleri, veri analizinde aşağıda yer alan soruları yanıtlamak için kullanılacaktır.

1. Quay Kardeşler filmlerinde çekimler ve kareler arasında grafik ilişkiler, ritmik ilişkiler, mekânsal ilişkiler ve zamansal ilişkiler nasıl kurulmuştur?
2. Quay Kardeşler filmlerinde çekimler ve kareler arasındaki bu ilişkiler Dziga Vertov'un aralık kuramı göz önünde tutularak nasıl değerlendirilebilir?
3. Quay Kardeşler filmlerine özgü aralık yaklaşımı nasıl tanımlanabilir?

### 4.1. The Cabinet of Jan Švankmajer

**Gösterime giriş yılı:** 1984

**Yönetmen:** Stephen ve Timothy Quay

**Yapımcı:** Keith Griffiths

**Görüntü Yönetmeni:** Stephen ve Timothy Quay

**Armatürler:** Olivier Gillon

**Sahne Tasarımı:** Stephen ve Timothy Quay

**Müzik:** Zdeněk Liška

**Ses Tasarımı:** Larry Sider ve Colin Martin

**Filmin Özeti:** *The Cabinet of Jan Švankmajer* filmi, içinde çok sayıda çekmecelerin ve ilginç objelerin olduğu bir atölyede geçer. Kolları pergelden, saçları ve kafası kitaplardan oluşan hareketsiz bir kukla tornavidayla zemine sabitlenir. Sanatçı Švankmajer'i temsil eden bu bilge kukla, eline damlatılan kanı kalbine götürür. Kalbi oluşturan çarkların hareket kazanmasıyla birlikte bilge kukla da canlanır. Bir kuş tüyü, Prag sokak haritası üzerinde dolaşır ve Prag Kalesi yakınında bir noktada durur. Burası sanatçının atölyesinin bulunduğu yerdir. Atölye duvarlarına ressam Arcimboldo'nun tabloları asılıdır. Atölyesinde çalışan bilge kukla, kapıda küçük bir misafirle karşılaşır. İçeri davet edilen küçük misafir, öğrenci olarak kabul edilir. Bilge kukla, ilk olarak öğrencinin kafasının içindeki tüy, yün, misket gibi nesneleri dışarı çıkarır ve bir kez daha kafanın içini kontrol eder. Dipte kalmış yünlerle birlikte oyuncak bir motosiklet ve kutu dışarı çıkar. Filmin sonuna kadar öğrencinin kafasının üstü açık bir şekilde kalır.

Bilge kukla öğrencisine çeşitli illüzyonlar, perspektif oyunları gösterir. Öğrenci, içlerinde fikir geliştirebilmek için türlü nesnelerle dolu bir çekmece bankasını keşfeder; bu sayede nesnelerin peşinde koşmayı, onlara hükmedebilmeyi ve formların yer değiştirimini öğrenir. Öğrenci daha sonra içinde tarantula bulunan kapalı bir kutu getirir. Bilge kukla, kutunun içindekini görmeden sadece dokunarak ne hissettiğini açıklar. Öğrenci animasyon ve film yapımı hakkında son bir ders alır. Sonrasında bilge kukla, öğrencisine kafasına yerleştirmesi için yeni bir göz ve sayfaları açık bir kitap verir. Yeni bir hayata başlayacak olan heyecanlı öğrenci hocasına teşekkür eder ve el sallayarak atölyeden ayrılır.

### 4.1.1. The Cabinet of Jan Švankmajer filminde çekimler arası grafik ilişkiler

Bordwell ve Thompson, çekimler arasındaki grafik ilişkilerin çözümlenmesinde kompozisyon, renk, ışık ve karanlık modeller, hatlar ve şekiller, hacimler ve derinlikler, hareket ve hareketsizlik gibi özelliklere bakılması gerektiğini belirtir. Çekimler birbirlerine grafik benzerlik ve zıtlıklar kullanarak bağlanabilir. Grafikler, akıcı bir devamlılık ya da ani kontrastlar elde etmek için kurgulanabilir. İlk çekimdeki biçimler, renkler, ayrıntılı kompozisyon ya da hareket, ikinci çekime ait kompozisyonlarda görülebilir (2012, s. 225-226). Araştırmanın bu bölümünde Dziga Vertov'un 'Aralık Kuramı' göz önünde tutularak Bordwell ve Thompson'un açıklayıp örneklendirdiği kriterler doğrultusunda *The Cabinet of Jan Švankmajer* filminde çekimler arası grafik

ilişkiler analiz edilecek, Quay Kardeşler'e özgü grafik aralıklar keşfedilmeye çalışılacaktır.

14 dakika uzunluğundaki *The Cabinet of Jan Švankmajer* filmi 10 sekanstan oluşur. Sekanslar, kararmalarla birbirinden ayrılır. Filmin başında, jenerik yazılarının arasında Vitězlav Nezval, Edgar Allan Poe, Franz Kafka, Lewis Carrol, André Breton, Comte de Lautréamont, Giuseppe Arcimboldo kitaplarının olduğu bir kitaplığın sadece 23 kare göründüğü tespit edilmiştir. Aynı zamanda hızlı bir kamera hareketinin olduğu bu çekimde yazıları okumak güçtür. Düşüncemize göre; Quay Kardeşler burada Jan Švankmajer'in etkilendiği birçok isim olduğunu açıkça belirtmek yerine hissettirmek istemiştir. Bunun sağlanabilmesi için 23 kare ve hızlı kamera hareketi kullanılmıştır. 10 çekimden oluşan ilk sekans "Svakmajer Portresi (Arcimboldo'ya)" yazısıyla başlar. Orta ölçekteki sekansın ilk çekiminde üzerinde "KINO" yazan, ortası yırtılmış bir poster görülür. Animatörün eli çerçevenin içine girer ve hareketsiz bilge kuklayı posterin yırtık bölümünün önündeki platforma vidalar. Sonrasındaki yakın çekimde vidalama işlemi devam eder.

Animatör, bilge kuklanın kalbinin önündeki kapağı çıkarır ve pergel kolunu düzeltir. Aynı işlem orta çekimde devam eder. Animatör, son olarak bilge kuklanın eline (pergelin ucuna) kırmızı bir sıvı damlatır ve bu çekimden sonra bir daha çerçevenin içine girmez. Filmde animatörün eli çerçevenin dışına çıkmadan hiçbir animasyon görülmez. Böylece Quay Kardeşler gerçekte böyle bir setin olduğunu, karakterlerin insan eliyle hareket ettirildiğini göstermiştir. Tıpkı *kilden oluşmak* bölümünde anlatılan Peter Lord'un *Adam* filminde olduğu gibi hareketlendirilecek karakter, animatörün eliyle sahneye yerleştirilmiş ve yine elin bir müdahalesiyle canlanmıştır. Ancak *The Cabinet of Jan Švankmajer* filminde *Adam* filminden faklı olarak animatörün eli bir daha çerçevenin içine girmez.

Sahneye yerleştirilen bilge kukla, kafasını hareket ettirmeye başlar. Pergelin ucu, çok yakın çekimde kırımızı sıvıyı sıkıştırır ve kalbin bulunduğu bölgeye götürür. Sonrasındaki çok yakın çekimde pergelin hareketi devam eder. Saat dişlileri arasına sıkışmış küçük bir peçete parçası görülür. Peçete pergelin bıraktığı kırmızı sıvıyı emer. Çok yakın çekimde bilge kuklanın kafası hareket etmeye başlar. 34 karelik bu çekimde bilge kuklanın kafasının detayları kısa süre çerçevede kalır (Görsel 4.1.). Çekim incelendiğinde bilge kuklanın saçlarının, açılmış bir kitabın sayfalarından oluştuğu, ayrıca kafasının arkasında üst üste konmuş kapalı kitaplar bulunduğu görülmüştür.

Kuklanın yüzünün ise üzerinde Çekoslovakya yazılı bir gravürden yapıldığı fark edilmiştir.

Quay Kardeşler, 1,5 saniyeden daha az bir sürede bilge kuklayı oluşturan detayları verir. Düşüncemize göre; bilge kuklanın kafasının arkasında henüz açılmamış kitapların olması, öğrencisine aktaracak daha çok fazla bilgisinin olduğunu gösterir ve bilge kuklaya bakan kişiler, onun yüzünde ülkesinin sanatsal yansımalarını bulabilir. Kardeşler, bazen izleyicilerin yorumlayabilmeleri için çekime uzunca bakmasına izin vermez. Değerlendirmemize göre; hafızada kalan görüntülerin belli belirsizliği çekimlerde özellikle tercih edilmiştir. Tam tersine kırmızı sıvının sıkıştırıldığı ve peçeteye bırakıldığı bir önceki çekimlerde detayların hatırlanması istenmiştir. 118 ve 113 kareden oluşan bu çekimlerde, detayları rahatça fark edebilmeleri için izleyiciye daha uzun süre bakmasına izin verildiği görülmüştür.




**Görsel 4.1.** *The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 1, Quay Kardeşler.*

Dziga Vertov, birbirini izleyen çekimlerin metrik uzunluğunun filmdeki aralıkların inşasının önemli bir parçası olduğunu belirtir. Vertov bu nedenle çekim uzunluklarını belirlerken onları kare kare değerlendirir (Michelson, 1984, s. 90). Quay Kardeşler'in de tıpkı Vertov'un açıkladığı gibi aralıkları inşa edebilmek için çekim sürelerini ayrıntılı bir şekilde ele aldığı görülmüştür. Sanatçıların kitaplarını ve bilge kuklanın detaylarını gösteren 24 ve 34 kare gibi oldukça kısa çekimlerin belli belirsizlik elde etmek, 118 ve 113 karelik çekimlerin ise çerçeve içindeki ilgi çekici detayları

rahatça okutmak için düzenlendiği fark edilmiştir. Kardeşlerin, kendilerine özgü bu aralığı, çerçeve içindeki grafik elemanların okunurluğunu belirlemek ve izleyicinin dikkatini yönetmek için inşa ettiği, çekim uzunluklarının özel bir amaç doğrultusunda kullandığı keşfedilmiştir. Çekim sürelerinin uzunluğu kompozisyon, renk ve hareketle de desteklenmiştir. Diğer çekimlerde çerçevenin ortasında sabit olan kompozisyon ilgi merkezi, bu çekimlerde yavaşça kaydırılmıştır.

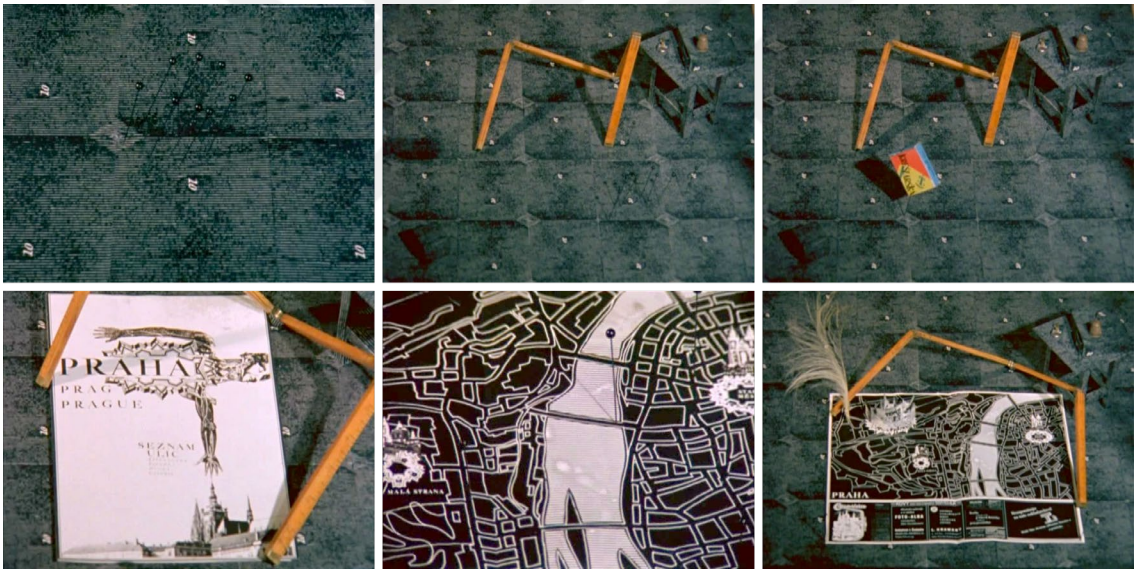
118 kare uzunluğundaki çekimde, pergelin kırmızı sıvı dolu ucu oldukça yavaş hareket eder. Kamera hareketinin olmadığı bu çekimlerde (Görsel 4.1.) renk kontrastlığı da ilgi çekici bulunmuştur. Çerçeve içinde kırmızı sıvı ve peçete haricindeki tüm nesnelerin oldukça koyu renkli ve paslı olduğu görülmüştür. Bu nesnelerin renk doygunluğunun da düşük olduğu tespit edilmiştir. Diğer koyu ve sönük renklerin arasında canlı bir kırmızının, kompozisyon ilgi merkezini kolayca değiştirebileceği düşünülmüştür. Peçete ise çerçeve içindeki en aydınlık lekeyi oluşturduğu için koyu zeminle güçlü bir kontrast yaratmıştır. Pergelin ucunun soldan çerçevenin içine girip yavaşça ilerledikten sonra peçetenin üzerine kırmızı sıvıyı bırakmasıyla birlikte etkileyici bir görüntü oluşturulmuştur. Bir taraftan kırmızı sıvıyı yavaşça emen peçetenin açıklık koyuluk kontrastı yavaşça azalırken diğer taraftan kırmızının heyecanı artıran etkisinin de arttığı tespit edilmiştir. Tasarlanan farklı tipteki kontrastlıklar diğer bir ifade ile karşıtlıklarla birlikte izleyicinin dikkati etkili bir şekilde yönetilmiştir.

Vertov ve Svilova, *Kameralı Adam* filminde sekansların ilişkisini belirtmek için grafik ve görsel öğelerle kurgu yapmış; kareleri, kompozisyonları grafik karşıtlıklar oluşturacak şekilde düzenlemiştir. Bu kurgu ilkesi Vertov'un Aralık Kuramı'ndan geliştirilmiştir (Petrić, 2000, s. 53). Quay Kardeşler'in de örneklerde görüldüğü gibi henüz filmin başında çekim uzunluğu, kompozisyon, hareket, doku, leke büyüklükleri ile oluşturulan güçlü kontrastlıkları, çekimler arasında yeni aralıkları inşa edebilmek için kullandığı belirlenmiştir. Kardeşlerin, *Kameralı Adam* filminden farklı olarak grafik ilişkilerdeki karşıtlığa, rengin sağladığı önemli özellikleri de eklediği görülmüştür. Koyu bir zemin üzerindeki beyaz peçetenin, kanı (kırmızı sıvıyı) yavaşça emmesinin güçlü bir dramatik etki yarattığı fark edilmiştir.

Sekansın devamındaki yakın çekimde bilge kukla, kırmızı peçeteyi ağzına atar. Bilge kuklanın içindeki çarkları sıkıştırıp dönmesine engel olan, diğer bir bakış açısıyla kalbinin durmasına neden olan peçetenin bu kez üzerindeki kanla (kırmızı sıvıyla) tekrar vücuda geri döndüğü anlaşılmıştır. Orta çekime geçildiğinde bilge kukla, duvara

asılı posterin yırtık bölümünden içeri girer. Poster, yırtılmadan önceki haline döner ve tam ortasında büyük bir Jan Švankmajer portresi belirir. 100 kare boyunca çerçevede kalan Švankmajer portresi silinerek bilge kuklaya dönüştüğü görülmüştür. Kararmadan sonra filmin 2. sekansına geçilir.

"İliştirilmemiş coğrafyalar için harita iğneleri" yazısıyla başlayan 2. sekans harita iğnelerinin görüldüğü yakın çekimle açılır. Birbirlerine çok yakın paralel çizgilerin olduğu bir zemin üzerinde tekrar eden on rakamları görülür. İğneler, üst açıdan bakılan bu zemin üzerinde ilerler ve sol üsten çerçeveye girip sağ alttan hızlıca çıkar. Aynı zemin, orta genel ölçekteki sıradaki çekimde görüntülenir. Bu çekimde çerçevenin merkezinin biraz üstünde kollarını açmış ahşap bir mezura bulunur. Ahşap mezuranın, açık ve sıcak rengiyle birlikte koyu zemin üzerinde kolayca seçildiği, yere düşen gölgesiyle birlikte de zeminden ayrıldığı görülür.




**Görsel 4.2.** *The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 2, Quay Kardeşler.*

Mezuranın yanındaki sehpa ise zeminle aynı renk ve dokuya sahiptir. Bu nedenle dikkat çekmez. Ahşap mezuranın yanından geçen iğnelerin, çerçevenin sağ altına doğru hareketi devam eder. Dikkatli incelendiğinde toplam dokuz iğnenin olduğu ve içlerinden birinin diğerlerinden ayrılıp mezuranın bir kolunun etrafında döndükten sonra çerçeveden çıktığı görülür. Quay Kardeşler koyu zemin üzerinde siyah renkli ince harita iğnelerini hareket ettirmiştir. İğneler yere düşen gölgeleri sayesinde ayırt edilebilecekken aynı noktaya saplı iki iğne gibi algılandıkları keşfedilmiştir. İğneleri

hafifçe belirgin yapan şeyin siyah topbaşlarının üzerindeki ışık parlamaları olduğu görülmüştür. Diğerleri arasından ayrılıp mezuranın kolunun etrafında dönen iğnenin zor algılanmasının ardında Gestalt ilkeleri olduğu düşünülmektedir.

Gestalt ilkeleri arasında yer alan algısal gruplamaya alanyazındaki *Aralık Kavramı* bölümünde değinilmiştir. Algısal gruplamada, birbirine yakın birimlerin, birbirlerine uzak olanlara göre gruplar halinde algılandığı açıklanmıştır (Uçar, 2004, s. 67). Atalayer'e göre; göz görsel algı alanına bağlı olarak, benzer biçimleri gruplar halinde algılayabilir. Gözün bütünleştirebildiği ya da ayırt edebildiği aralıklar, gözün biçimlere olan uzaklığına, biçimlerin ölçülerine göre değişkenlik gösterir (1994, s. 46). Sekanstaki iğnelerin algısal gruplamaya olanak tanıyacak kadar birbirlerine yakın olduğu görülmüştür. Grup olarak algılanmayı destekleyen diğer bir ögenin de hareket olduğu tespit edilmiştir. Birbirleri ile aynı yönde hareket eden dokuz iğneden biri gruptan ayrılıp farklı yönde hareket etmiştir. Gözün ayrılan tek bir iğne yerine iğne grubunun hareketini takip etmeyi sürdürdüğü gözlemlenmiştir. İğne grubunun hareketiyle aynı yönde zıplayarak ilerleyen bir kibrit kutusu da onları takip eder. Renkli ve büyük bir alan kaplayan kibrit kutusu, gruptan ayrılan iğnenin daha da arka planda kalmasını destekler.

Çekimin devamında kibrit kutusu çerçevenin sağ altından dışarı çıkmadan önce sol üstten bir kuş tüyü gölgesinin içeri girdiği fark edilmiştir. Başlangıçta tüy, iğnelerin ve kibrit kutusunun hareketini takip eder. Ancak daha sonra tüyün birden yönünü değiştirdiği ve tıpkı gruptan ayrılan iğne gibi ahşap mezuranın kollarının etrafında dolandığı görülür.

Dziga Vertov'un Aralık kuramı, sinemanın hareketle değil, istediği kadar birbirinden uzak olsun iki hareket arasındaki ilişkiyle temellendiğini açıklar (Baker, 2011, s. 31). Quay Kardeşler'in filmin bu sekansında kuş tüyü, harita iğneleri, ahşap mezura gibi malzemelerin her biri için yeni bir hareket oluşturduğu ve nesneler arasında görünürlük hiyerarşisi kurduğu belirlenmiştir. Koyu zemin üzerinde hareketlendirilen nesnelerin farklı renklerde ve leke büyüklüklerinde oldukları görülmüştür. Kardeşler'in birbiriyle bağlantısız gibi görülebilecek nesneleri çerçeve içinde ilerleme yönleri ve hareketlenme tarzlarıyla bir araya getirdiği keşfedilmiştir. Tek iğnenin gruptan ayrılıp mezura etrafındaki zor fark edilen hareketi ile kuş tüyünün hareketi arasında bağlantı kurulduğu keşfedilmiştir. İki kardeş, Vertov'un belirttiği gibi birbirlerine uzak nesneler arasında yeni bir bağlantı kurmuştur. Ancak düşüncemize göre; bu bağlantı kardeşlerin

tasarladıkları görünürlük hiyerarşisi nedeniyle her zaman açık bir şekilde fark edilmeyebilir. Kardeşler grafiksel ipuçlarını, özgün aralıklar inşa etmek için kullandığı ortaya çıkartılmıştır.

Sekansın devamında ahşap mezura kolları aracılığıyla yanına gelen bir haritayı çevirir. Beyaz harita üzerinde siyah Eyfel Kulesi ve Prag Kalesi çizimleri bulunmaktadır. Haritada sadece Prag ve Paris'e dikkat çekilir. Ahşap mezuranın tersine çevirdiği haritanın üzerinde Prag yazısı okunur. Prag yazısının etrafında ise yan yatmış gerçeküstücü bir figür, parmağının ucuyla Prag Kalesine dokunmaktadır. Alanyazında *Animasyona Dokunabilme* bölümünde Švankmajer'in gerçeküstücü evreni için ilham aldığı kaynaklardan en önemlisinin Prag'da kurulan *Çek Gerçeküstücü Grubu* olduğu açıklanmıştı (Giesen, 2019, s. 45). Mezura kollarıyla haritayı çevirmeye devam eder. Bu kez Prag şehir planı ortaya çıkar. Avrupa'da iki kentin beraber gösterilmesinden sonra önce Prag ve en son şehir planı görülür. Harita iğneleri, planın üzerinde farklı yönlerde ilerler. Önceki çekimlerde biri dışında grup halinde hareket eden iğneler bu kez tek başlarına Prag sokaklarında gezer. İğneler çerçeveden çıktıktan sonra Hradčany yazan bölgede üç boyutlu Prag Kalesi belirir. Şehir planı üzerinde farklı yollarda gezen kuş tüyü, son olarak kale yakınında durur. Quay Kardeşler farklı araçlar kullanarak izleyiciyi aşamalı olarak Švankmajer'in atölyesine doğru götürmüştür. Ahşap mezura, haritayı katlar, çerçevenin dışına gönderir ve sekans sona erer.

İlk sekansta konusunu karşıdan görüntüleyen Quay Kardeşler'in, bu kez konusuna üst açıdan bakmayı tercih ettiği fark edilmiştir. Bu sayede iki boyutlu yüzey üzerinde dikilen ahşap mezura, harita iğneleri ve kuş tüyüne dikkat çekilebilmiştir. Kardeşlerin, izleyicilerin dikkatini yönetebilmek için yeni bir grafiksel formül kullandığı belirlenmiştir. Bir önceki sekansın aksine, 599 kareye varan oldukça uzun çekim süreleriyle birlikte nesnelerin hareketleri rahatça izlenilebilmiştir. Kardeşlerin nesnelerin anlatmaya çalıştığı şeyi tahmin etmek için yeterli süre verdikleri görülmüştür. Renk, çekim ölçekleri, tekrar eden çizgiler, nesnelerin hareketlenme stilleri ve çekim uzunlukları aynı zamanda filmin ritmini de oluşturmaktadır.

Alanyazın'ın *Vertov'un Aralık Kuramının Filmlerine Yansıması* bölümünde açıklandığı gibi; Dziga Vertov, çekimler arası harekete (aralıklara) paralel olarak, montaj kavgasına katılan iki çekim arasındaki ve özellikle her çekimin diğer bütün çekimlerle ilişkisini göz önünde bulundurmak gerektiğini bildirmiştir (Michelson, 1984, s. 90-91). Quay Kardeşler'in filmin bu 2. sekansının bitiminde Prag Kalesi'nin yanında

duran tüy ile filmin 5. sekansı arasında yeni bir aralık tasarladıkları belirlenmiştir. Bu sayede Kardeşler, tıpkı Vertov'un belirttiği gibi sadece komşu çekim ya da komşu kareler arasında değil filmin diğer bölümleri ile de yaratıcı aralık ilişkisi kurduğu belirlenmiştir. Kardeşlerin kullandığı renk, çekim ölçekleri, tekrar eden çizgiler, nesnelerin hareketlenme stilleri ve çekim uzunlukları aynı zamanda filmin ritmini de oluşturmaktadır.

### 4.1.2. The Cabinet of Jan Švankmajer filminde çekimler arası ritim ilişkileri

Araştırmanın yöntem bölümünde belirtildiği gibi Bordwell ve Thompson'a göre; yönetmen çekimlerin uzunluğunu, diğer çekimlerin uzunluğuyla ilişkisi bağlamında ayarladığında, kurgunun ritmik potansiyelini de kontrol ediyor demektir. Sinemasal ritim bir bütün olarak sadece kurgu aracılığıyla gerçekleşmez. Aynı zamanda diğer film teknikleri aracılığıyla da oluşturulur. Yönetmen ritmi belirlemek için mizansen içindeki harekete, kameranın konumuna ve hareketine, ses ritmine ve bütünsel içeriğe bakar (2012, s. 230). Filmde, Bordwell ve Thompson'un ifade ettiği gibi çekim uzunlukları, tekrarlar, sıklıklar, ses ve hareket gibi ögeler ritmik ilişkileri oluşturur. Çerçevenin içindeki hareket, kameranın hareketi ve kurgu aracılığıyla oluşturulan hareket, ritmik ilişkilerin inşasında önemli rol üstlenir. Araştırmanın bu bölümünde Dziga Vertov'un 'Aralık Kuramı' göz önünde tutularak Bordwell ve Thompson'un açıklayıp örneklendirdiği kriterler doğrultusunda *The Cabinet of Jan Švankmajer* filminde çekimler ve kareler arası ritim ilişkileri analiz edilecek, Quay Kardeşler'e özgü ritim aralıkları keşfedilmeye çalışılacaktır.

*The Cabinet of Jan Švankmajer* filminin 3. sekansı, çekimler arası ritim ilişkilerinin belirgin bir şekilde görülebileceği bölümlerden biridir. Sekans, "Aynı anda 19. ve 20. Yüzyılda Švankmajer Atölyesi - Beklenmedik bir ziyaretçi" yazısıyla başlar. 485 kare, diğer bir ifade ile yaklaşık 20 saniye uzunluğundaki sekansın ilk çekiminde, yanıp sönen, metroyu işaret eden oklar, Supraphon[97] ve Rudé Právo[98] yazıları ve önlerinden geçen bir tramvay görülür. Çerçeve içindeki görsel elemanlar, yavaş bir şekilde yanıp söner. Yanıp sönme işleminin her tekrarı aynı uzunluktadır. Örneğin

[97]Supraphon, öncelikli olarak Çek ve Slovak bestecilerin eserlerine ağırlıkla yer veren bir Çek plak şirketidir. https://www.supraphon.com/

[98]Rudé Právo, Çekoslovakya Komünist Partisi'nin resmî gazetesidir.
https://www.loc.gov/item/sn95046181/

metro yazısı ve okların 110 kare ekranda kaldığı, 29 kare boyunca görülmediği tespit edilmiştir. Her görsel elemanın da belirli bir sırayla birbirini takip ettiği belirlenmiştir. Metro yazısının altındaki sırayla yanan oklar çerçevenin alt bölümünü gösterir. Gerilimsiz bir müzik, grafik elemanların yavaş temposuna eşlik eder. Önlerinden geçen tramvay da sakin bir atmosferin kurulmasına yardımcı olur ve yavaşça çerçevenin sağından dışarı çıkar. Tramvay çerçeveden çıktıktan sonra yanıp sönen grafikler dokuz saniye daha görüntülenir. Çerçevede tramvayla birlikte farklı bir hareket yönü ortaya çıksa da grafikler yine aynı şekilde yanıp sönmeye devam eder.

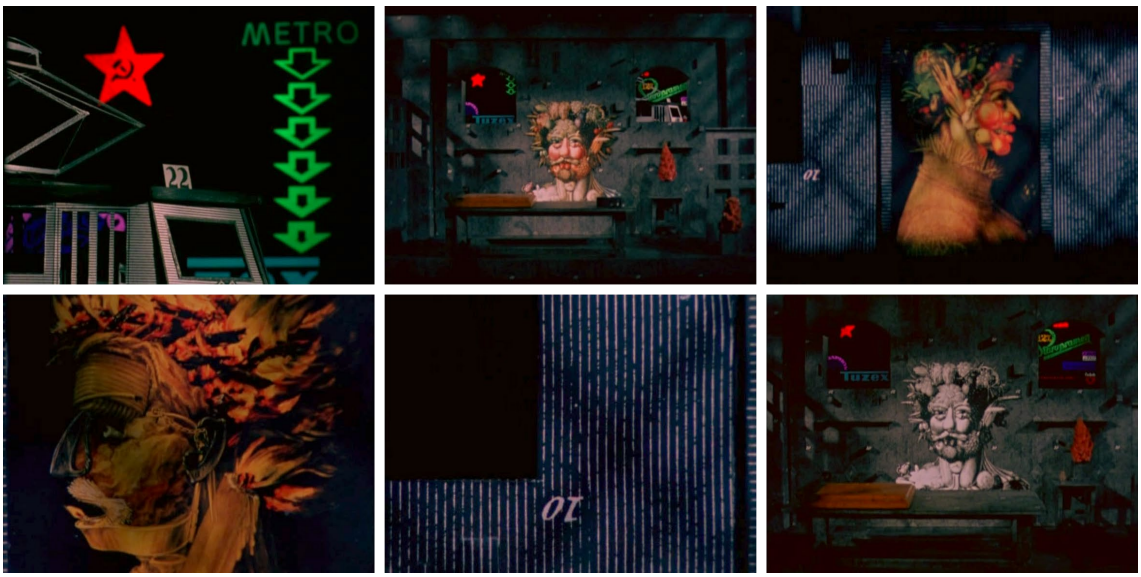
Dziga Vertov, *Kameralı Adam* filminde tramvayları ve trenleri, ritmi artırmak ve baş döndürücü bir etki yaratmak için kısa çekimlerle birlikte kullanırken, Quay Kardeşler tam tersine tramvayı oldukça yavaş hareket ettirmiş, ritmi sabit ve yavaş bir hızda tutmuştur. 20 saniye uzunluğundaki bir çekim yaklaşık 24 saniye uzunluğundaki bir iç mekân çekimiyle birleştirilmiştir. Vertov ve Quay'ler ritmi inşa etmek için tramvay gibi benzer araçlar kullanmıştır. Vertov ritmi ve gerilimi artırmak için kısa çekimleri tercih etmiş, aynı zamanda konusuna birçok farklı açı ve yakınlıktan bakmıştır. Quay Kardeşler de ritmi inşa etmek için aynı aracı kullanmasına karşın sadece iki uzun çekimi birleştirmiştir. Birleştirilen bu iki uzun çekimde kameranın konuya bakma yönü değişmemiş, sadece dış mekândan iç mekâna geçilmiştir. Kardeşler bu sekansın başında çekimler arasında yavaş ve sabit hızda tekrar eden bir ritim yaratmayı tercih etmiştir.

Sekansta tramvayın hareketi bir sonraki genel çekimde devam eder. Bilge kuklanın atölyesi içeriden görüntülenir. Atölyenin karşı duvarının sol ve sağında iki pencere vardır. Sağ pencerede tramvay yavaşça ilerlerken sol pencerede bir önceki çekimdeki grafik elemanlar, yavaş bir tempoda yanıp sönmeye devam eder. Quay Kardeşler, bir tarafta 580 kare (yaklaşık 24 saniye) uzunluğundaki bu çekimle yavaş temponun oluşmasını sağlamış, diğer tarafta izleyicilere çerçeve içindeki elemanları uzun süre boyunca inceleme olanağı vermiştir.

Uzun süre boyunca görülen atölyedeki pencerelerin, içeriden dışarıyı göremeyecek kadar yüksekte olduğu tespit edilmiştir. Çekim süresi ve kompozisyon, pencerelerdeki hareketli grafiklerin izlenebilmesine izin verirken aynı zamanda ilgi merkezinin, çerçevenin ortasındaki Arcimboldo tablosuna kayabilmesini de sağlamıştır. Filmdeki ritmi yavaşlatan Quay Kardeşlerin, bu sayede uzun bir süre boyunca pencerelerdeki tekrar eden hareketlere ve duvardaki Arcimboldo tablosuna odaklanma

imkânı tanıdığı belirlenmiştir. Odaklanma, aynı zamanda aydınlatma aracılığıyla desteklenir. Pencerelerdeki grafikler siyah bir fon önünde görüntülenir. Büyük bölümü karanlık olan atölye ise parçalı bir şekilde aydınlatılmıştır. Çerçeve içinde, özel olarak en aydınlık gösterilen nokta ise Arcimboldo tablosudur. Whitehead, Švankmajer'in en büyük ilham kaynaklarından birinin Guiseppe Arcimboldo olduğunu belirtir (2012, s. 110). Şentürk, İtalyan ressam Arcimboldo'nun, 16. Yüzyılda uzun bir süre boyunca Prag'da yaşadığını; Kral II. Rudof'un hizmetindeyken ünlü resimlerini yaptığını ve Švankmajer'in kendisini en çok bu dönemdeki Prag'a ait hissettiğini açıklar (2015, s. 68). Atölye duvarında Arcimboldo tablosunun görüldüğü genel çekimin ardından sanatçının diğer tablolarına geçiş yapılır.

Quay Kardeşler, Görsel 4.2.'de görüldüğü gibi filmin birçok yüzeyinde kullandıkları sık çizgilerden oluşan ve üzerinde 10 rakamının tekrar ettiği zeminlere Arcimboldo tabloları yerleştirir. İlk çekimin başında çizgili zeminin, 8 karede hızlıca sağdan sola kaydığı ve yeni bir tablonun 29 kare boyunca görüntülendiği; devamındaki çekimde yine 8 karede zeminin kaydığı ve 26 kare boyunca tablonun görüntülendiği tespit edilmiştir. Çizgili zeminin 8 karede soldan sağa kaymasıyla başlayan 3. çekimde dikey bir tablonun 25 kare ekranda kaldığı belirlenmiştir. Kardeşler, tüm tabloların zemin kaydırma hareketini 8 karede tutmuş, her bir tablonun ekranda kalma süresini ise eşit olmayan aralıklarla düşürmüştür.




**Görsel 4.3.** *The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 3, Quay Kardeşler.*

Dördüncü çekimde zeminin yine 8 karede soldan sağa kaydığı izlenmiştir. Çerçeveyi dolduran yeni tablo 41 kare boyunca görülür. Kardeşler arka arkaya gelen 3 çekimde tabloların ekranda kalma süresini yavaşça düşürürken 4. çekimde birden artırmıştır. Bu 4 çekimde de müziğin ritminin sabit kalmasının, çekim uzunluklarındaki değişikliklerin fark edilmesini güçleştirdiği belirlenmiştir. 4. Çekimin hepsinde 8 kare uzunluğundaki soldan sağa kaydırma hareketi bu kez 6 kareye düşürülmüş ve sağdan sola alınmıştır. Quay Kardeşler, sekanstaki görsel ritmi inşa ederken çekim sürelerinde ve hareket yönlerinde beklenmedik değişiklikler yapmıştır. Ters yöndeki 6 karelik hareket, atölyenin genel çekimiyle birleştirilir. Hareket atölyenin içinde 3 kare daha devam eder ve sonlanır. Kardeşler, sekanstaki çekimler arasında farklı yüksekliklerde dalgalanan bir ritim ilişkisi kurmuştur.

Alanyazında da belirtildiği gibi Vlada Petrić, Aralık Kuramı'nın en büyük beklentisinin, sekans, ritmik yükselişler, doruklar ve düşüşlerle müzikal bir kalıp şeklinde işlev görmesi amacıyla, "hareket üzerindeki" kesmenin sonucu olarak art arda iki çekim arasında olan algısal çatışmaya yapılan vurgu olduğunu belirtir (2000, s. 53). Quay Kardeşler'in, ritmi inşa edebilmek için sekansın bu bölümüne kadar tekrar eden kalıplar kullandığı tespit edilmiştir. Sekans Arcimboldo tablolarına kadar düşük bir ritimde ilerler. Düşük ritim, atölye içindeki pencerelerden görülen grafik ögelerin tekrar kalıpları, atölye içindeki hareketsizlik ve çekimin uzun olması ile sağlanır. Ritmin yükseldiği ve çekimler arasında algısal çatışmanın belirginleştiği an ise Arcimboldo portrelerinin görüldüğü bölümdür.

Kardeşler 485 karelik orta ve 580 karelik genel çekimden sonra bir anda çok yakın çekime geçer. Çerçevedeki ani ölçek ve kompozisyon değişikliği, çekimler arasındaki algısal çatışmayı oluşturan ilk faktördür. Bir diğeri ise uzunca bir süre sabit çerçeve, çok hızlı bir şekilde soldan sağa kayar ve kısa bir an durur. Aynı hareket diğer portrelerde devam ederken birbirleri ile farklı karşıtlıklar oluşturulur. Çekimlerde çerçevedeki hareket yönü aynıyken bu kez portreler farklı yöne bakar. Sonra hareket yönü değişir. Portrelerin çerçevede kapladıkları alan değişir. Görüldüğü gibi çekimler ve kareler arasındaki karşıtlık ilişkisi sadece tek bir grafik araçla ya da çekim uzunluğuyla oluşturulmamıştır. Kardeşler, çekimler arasında her seferinde başka bir aracı da dahil edip yeni algısal çatışmalar tasarlamış, özgün ritim aralıklarını bu şekilde oluşturmuştur.

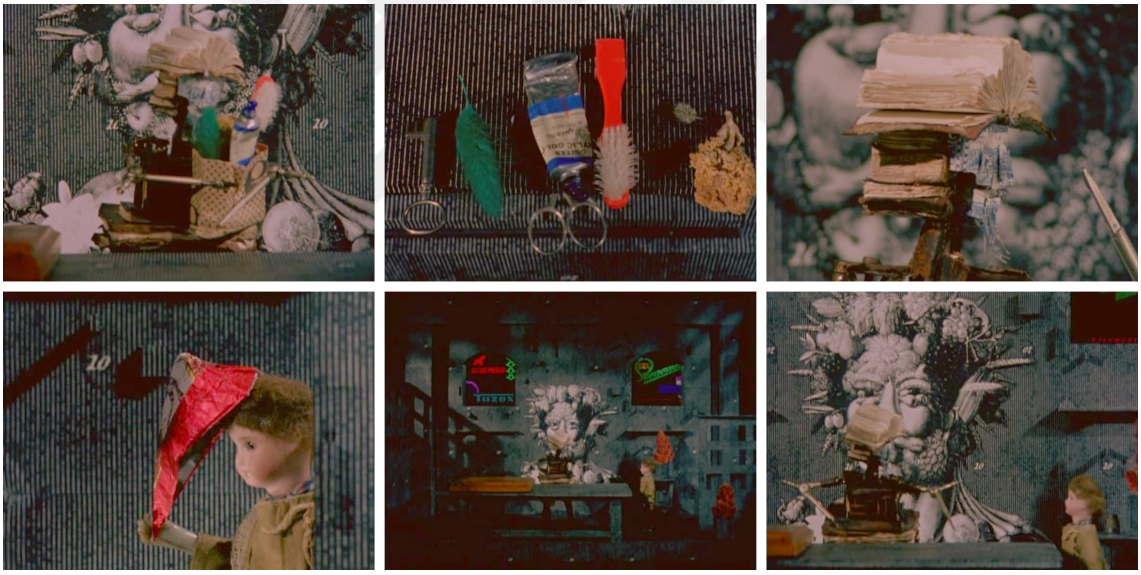
Sekansın yavaş ritmi, kısa süren Arcimboldo tablolarının yakın çekimlerine geçildiğinde hızla artar. 580 karelik uzun bir çekimin sonrasında gelen, sırasıyla 8, 29, 8, 26, 8, 25, 8, 41, 6 ve 3 kare uzunluğundaki çekimler, sekanstaki sakin atmosferi değiştirmeye başlar. Dalgalanan çekim uzunlukları, sekansın yeni ritminin alt yapısını oluşturur. Kısa çekimler, slayt makinesinin önünden sırayla geçen dia pozitiflere benzer. Çekim içerisindeki çok hızlı hareketler ve sonrasında verilen kısa duraklar, sekansın yeni ritmine destek olur. 4 çekimde soldan sağa gerçekleşen hareket, 41 karelik en uzun durak sonrası sağdan sola geçer. Quay Kardeşler, tekrarlarla beraber inşa ettikleri sekans ritminin tekdüze kalmasına izin vermez. 580 karelik çekimdeki müziğin temposunda değişiklik yoktur. Kısa çekimlerde de aynı tempo sürer. Sekansın yeni hareketli ritminin tersine müzik temposunu korur. Müzik, sadece yakın çekimlere geçerken kısa süreliğini durur ve birkaç tuş sesinden sonra tekrarlarına devam eder.

Sekansın yeni ritminin oluşumuna diğer grafik elemanlar da katkı sağlar (Görsel 4.2.). Arcimboldo tablolarının yönleri ve çerçevede kapladıkları alanlar değişiklik gösterir. Dikey dikdörtgen tabloların yanlarında geniş boşluklar varken kareye yakın tablolar çerçevenin neredeyse tamamını kaplar. Yanlarında çok az çizgili zemin görülür. Dikey dikdörtgen ve karenin arka arkaya gösterilmesi sekansın yeni ritminin enerjisini artırır. Ritmin enerjisini artıran diğer bir grafik eleman ise tekrar eden çizgili zemindir. Zeminin tekrar eden şekilde uzaktan ve yakından görüntülenmesi optik oyunların ortaya çıkmasını sağlar. Çizgili zemine uzaktan bakıldığında çizgi ve siyah boşluk kalınlıkları eşit görülür. Yakından bakıldığında ise siyah boşlukların kalınlığı, beyaz çizgilerden yaklaşık 5-6 kat daha fazla olduğu görülür. Çizgilerin optik oyunu, sekansın yeni ritminin enerjisini artırır.

Ritim tasarımına yardımcı olan optik oyun, sekansın sonraki çekiminde devam eder. Atölyenin duvarları da bu çizgili zeminlerle kaplıdır. Çizgili zeminler genel çekim ölçeğinde tek ton, koyu gri olarak algılanır. Üzerlerinde tekrar eden küçük 10 rakamı görünmez hale gelir. Koyu gri atölyenin genel çekimi 200 kare uzunluğundadır. Çekimde, pencereler, birkaç obje ve Arcimboldo tablosu dışında geri kalan alanlar siyah-beyazdır. Tablo renklerinin doygunluğu yavaşça azalır. 50. karede tamamen siyah-beyaza döner. Tablonun renk enerjisi sönerken açık-koyu kontrastı ise birden artar. Beyazın çok baskın olduğu tablo atölyenin duvarı ile güçlü bir kontrast oluşturur. Tablo çerçevedeki tüm renkli şeylerden daha fazla dikkat çeker. Siyah-beyaz bir mekânda renkli olan şeylerin daha dikkat çekici olması gerekirken Quay Kardeşler,

yarattıkları güçlü kontrast sayesinde renksiz tabloyu daha dikkat çekici hale getirir. Kardeşler, 50 kare süren bu dönüşümle Arcimboldo'nun ne kadar etkileyici olduğunu gösterir; Jan Švankmajer'in en önemli ilham kaynağını bir kez daha ön plana çıkarır.

200 kare uzunluğundaki genel çekimin sonunda kamera, Arcimboldo tablosuna kademeli olarak yaklaşır. Kardeşler, kesintisiz bir yakınlaşma hareketi kullanmak yerine araya 3 karelik duraklar ekler. Hareketi kesintiye uğratan küçük duraklar, tuş sesleri ile desteklenir ve daha çarpıcı bir etki yaratır. Bir tarafta çerçevede hızla büyüyen tablonun detayları ortaya çıkmaya başlarken diğer tarafta sarsıcı bir görsel etki oluşur. 6 aşamada gerçekleşen yakınlaşma sonrasında kamera yavaşça tablonun alt tarafına doğru ilerler. Kamera hareketi başladıktan 61 kare sonra Arcimboldo tablosunun içinden birdenbire bilge kukla çıkar. Önce tablodaki figürün ağzının içinden kitap kafası görünen bilge kukla, 8 karede tamamlanır ve hemen hareket etmeye başlar.



**Görsel 4.3.** *The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 3, Quay Kardeşler.*

Görsel 4.3.'de görüldüğü gibi Bilge kuklanın elindeki kesekâğıdının içinde anahtar, yaprak, boya tüpü, diş fırçası, sünger, makas ve bir tüy vardır. Bilge kukla, önce kesekâğıdını kendi ekseni etrafında hızla döndürür, içindeki objeleri masanın ucuna gönderir ve en son kesekâğıdını katlayarak çerçeve dışına atar. Bilge kuklanın kafası aniden sağa döner. Hemen arkasındaki yakın çekimde pencere içinde dönen kırmızı bir nesne görünür. Yaldızlı çikolata kâğıdından yapılmış külah olduğu anlaşılan nesne dönmeye devam eder. Yakın çekimde yavaş dönen bir pervanenin gölgesi bilge

kuklanın yüzüne düşer. Bilge kukla eliyle gel işareti yapar. Kafasına kırmızı külah bulunan çocuk kukla içeri girer. Çocuk kukla, üzerinde Arcimboldo resimleri olan sütunun üzerine külahını döndürerek bırakır ve bilge kuklanın yanına gider. Bu çekime kadar aynı ritim ve melodide ilerleyen müzik gong sesiyle durur. Gong sesi yavaşça kısılır. Kamera duvardaki Arcimboldo tablosuna bir kare yaklaştıktan sonra bir kare uzaklaşır. Devamında yine bir kare daha da yaklaştıktan sonra bir kare tekrar hafifçe uzaklaşır. Bu ileri geri hareket 13 kare boyunca sürer. Gong sesindeki titreşim, görsel sarsıntı olarak devam eder. Görüldüğü gibi Quay Kardeşler, sekansın ritmini oluşturmak için uzun ve yavaş çekimlerin sonrasına aniden ortaya çıkan yeni beklenmedik hareketler tasarlar.

Düşüncemize göre; Quay Kardeşler'in, filmlerindeki karanlık, klostrofobik ve gizemli evreni yaratabilmesini sağlayan en önemli araçlardan biri beklenmedik karşıtlıklarla birlikte yaratılan bu yeni aralıklardır. Çekimler ve kareler arasındaki dalgalanan ritim ilişkisini belirleyen bu aralıklar aynı zamanda izleyicinin merak duygusunu da harekete geçirir. Ritmin değişimiyle birlikte izleyiciye yeni keşifler yapabilme olanağı verilir. Araştırmanın bir sonraki bölümünde ise *The Cabinet of Jan Švankmajer* filmindeki çekimler arası mekânsal ilişkiler analiz edilecek, Quay Kardeşler'e özgü aralık yaklaşımı keşfedilmeye çalışılacaktır.

### 4.1.3. The Cabinet of Jan Švankmajer filminde çekimler arası mekânsal ilişkiler

Bordwell ve Thompson, kurgunun, sadece grafik ve ritmi kontrol etmek için değil, aynı zamanda filmsel mekânı oluşturmak için kullanılabileceğini belirtir. Kurgu, mekândaki herhangi iki noktayı bir araya getirerek, ikisi arasında bir ilişki biçimi oluşturabilme imkânı sağlar. Bir yönetmen, mekânsal bir bütünün çekimiyle başlayıp, daha sonra bu bütünün bir parçasıyla devam edebilir ya da tam tersini gerçekleştirebilir. Yönetmen, aynı zamanda çekimlerini farklı şehirlerde, hatta farklı ülkelerde yapmış olabilir. Çekimler birleştirilerek aksiyonun aynı mekânda olduğu izlenimi yaratılabilir. Bu bütünsel mekânı oluşturan teknik, her şeyden önce kurgunun kendisidir (2012, s. 231). Quay Kardeşler'in *The Cabinet of Jan Švankmajer* filminde, Bordwell ve Thompson'un belirttiği çekimler arası oluşturulabilecek mekânsal ilişkiler, Dziga Vertov'un Aralık Kuramı göz önünde bulundurularak analiz edilecektir.

*The Cabinet of Jan Švankmajer* filminin "Nesnenin Peşinde" yazısıyla başlayan sekansında (Görsel 4.4.), çerçevede büyük bir cam küre ve yanında küçük bir ahşap piramit bulunur. Cam küreden yansıyan görüntülerde birçok çekmecenin bulunduğu bir mekân görülür. Filmde kullanılan cam küre, araştırmanın alanyazın bölümünde *Animasyonla Beliren Metamorfozlar* başlığında değinilen grafik sanatçısı M. C. Escher'in çizimlerindeki cam küreyi çağrıştırır. Mekânda arka plan bulanıktır. Gerçekleşen eylemler, net görülen cam küre üzerinden izlenir. Cam küre, bilge kukla ve mekânı baş aşağı çevirir. Cam küre aynı zamanda balık gözü objektif işlevini görür. Kılıç, görüntüde bozulmalara neden olan geniş açılı objektiflerin bilinçli kullanıldığı takdirde başarılı sonuçların elde edilebileceğini belirtir. Geniş açı objektif bir mekânın tüm parçalarını bir bütün olarak sunar. Geniş açılı objektiflerin bilinçli kullanımına örnek olarak bir heykeltraşın atölyesi verilir. Sanatçı ve atölyede bulunan tüm nesneler bir bütün olarak görülür. Atölyedeki her nesne sanatçıyla ilişkilidir (2007, s. 101). Bilge kuklanın atölyesindeki yerden tavana kadar çekmecelerle dolu mekân ilk kez görüntülenir. Çerçevenin merkezindeki büyük cam küre görüntüde bozulmalara yol açsa da mekândaki tüm elemanların bir arada izlenebilmesini sağlar. Cam küre aynı zamanda atölyedeki her nesne ile bilge kukla arasında ilişki kurar.

Quay Kardeşler geniş açı objektifin sağladığı imkânları bilinçli bir şekilde kullanmıştır. Kardeşler, görüntüleri tamamen geniş açılı bir objektifle çekmeyi tercih etmemiştir. Çerçevenin merkezine yerleştirilen cam küre aracılığıyla geniş açılı objektif etkilerinden yararlanılmıştır. Çekimde çerçevenin cam küre dışındaki bölümü de görülür. Cam kürenin altında çizgili kartonlardan yapılmış bir platform bulunur. Platformun üzerinde ahşap bir piramit yer alır. Arka plan bulanık olsa da çekmeceler ve önlerinden geçen bilge kukla seçilir. Bilge kukla, çekmecelerle dolu bu mekânda soldan sağa giderek bir şeyler aramaktadır. Bilge kuklanın kendisi arka planda hareket ederken cam küre üzerinde yansıması ise tam ters yönde ilerler. Cam küre üzerindeki yansımalar aynı zamanda baş aşağıdır. Bilge kukla, cam küre sayesinde aynı çerçeve içerisinde aynı anda iki farklı yöne birden hareket eder.

Alanyazında da belirtildiği gibi Dziga Vertov'a göre; "Sinema-göz", yaşam sürecine, insan gözüne erişilmez bir zaman hızı vererek görme olanağıdır (Michelson, 1984, s. 88). Vertov, bu görme olanağını, *Kameralı Adam* filminin giriş bölümünde örneklendirir. Sinema salonunda izleyicilerin koltuk sıralarının yanından geçerken farklı anlarda görebileceği bakış açıları birleştirilmiş, aradan zaman geçmeden hepsine aynı

anda bakabilme imkânı yakalanmıştır. Quay Kardeşler de *The Cabinet of Jan Švankmajer* filminin "Nesnenin Peşinde" sekansında, Vertov'un açıkladığı gibi insan gözüne erişilmez bir zaman hızı vererek görme olanağı sağlar. Kardeşler, aynı çerçeve içerisinde aynı anda iki farklı yöne birden hareket edebilen bilge kuklayı göstererek, inşa etmeye başladıkları yeni mekânın gizemli yapısına dikkat çeker.



**Görsel 4.4.** *The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 4, Quay Kardeşler.*

Sekansın bir sonraki çekiminde mekânın bütünü yine açık bir şekilde gösterilmez. Bu yakın çekimde bilge kukla bir şeyler aramaktan yorulmuş, kafasını mekândaki çekmecelerden birine dayamıştır. Bilge kukla, elinde tuttuğu kurumuş çiçeklere bakar. Kafasını iki yana sallayarak aradığı şeyin bu olmadığını belirtir. Bilge kuklanın kafasını dayadığı çekmecelerin üzeri, tüm filmde görüldüğü gibi paralel çizgilerle oluşturulmuştur. Bu paralel çizgiler, filmdeki tüm mekânların ortak elemanıdır. Paralel çizgiler, filmin ikinci sekansından itibaren bitime kadar sürekli olarak görülür. Düşüncemize göre; paralel ve sık çizgiler, Quay Kardeşler'in mekânsal bütünlüğü kurmak için kullandığı çözümlerden biridir. Bu sayede birbiri ile alakasız gibi görülen mekânlar, ortak bir öge ile birbirlerine yaklaştırılır. Yakın çekimlerle başlayan sekansın devamında genel çekime geçilir. Kardeşler, Bordwell ve Thompson'ın belirttiği gibi mekânın parçalarıyla başlayıp daha sonra mekânsal bir bütünün çekimiyle devam eder. Sekansın başındaki iki yakın çekimi mekânın tabanından tavanına kadar görüntülendiği genel çekim izler.

Genel çekimde bilge kukla, ilk kez cam küre ya da yakın çekim aracılığı olmadan tamamen görülür ve arayışına devam eder. Bilge kukla üst katlardaki çekmecelere bakar ve tam bu anda üstteki çekmecelerden biri açılır. İçinden yeşil tüyler çıkar. Bilge kukla, yine başını sağa sola sallar ve yürüyerek başka bir çekmecenin yanına gelir. Önünde *Elementa* (Elementler) yazılı çekmece yakın çekimde

görüntülenir. İçinde kurutulmuş farklı renkte dikenler vardır (Görsel 4.5). Aynı çekmece tekrar açılır. Kırmızı mercanlara benzeyen nesneler görülür. Çekmece kapanıp yeniden açıldığında içinde bu kez çeşitlik hayvan kemikleri vardır. Aynı çekmece son kez açıldığında kitaplar görülür. Bu kitaplar, filmin başında jenerik yazılarının arasına giren kitapların aynısıdır. Vitězlav Nezval, Edgar Allan Poe, Lewis Carrol, André Breton, Comte de Lautréamont, Giuseppe Arcimboldo gibi sanatçıların kitapları arasında duran Franz Kafka'nın kitabına demir bir sıkıştırma aparatı yerleştirilmiştir. Quay Kardeşler, jenerikte görülen Jan Švankmajer'in ilham kaynaklarını tekrar hatırlatır. Jenerikteki kitaplardan farkı, Kafka'nın kitabına yerleştirilen sıkıştırma aparatıdır.

Franz Kafka, Jan Švankmajer gibi Quay Kardeşler'in de en önemli ilham kaynaklarından biridir. Çekmecedeki kitapların çekiminden sonra bilge kukla, yakın çekim, alt açıdan görüntülenir. Sonrasında yine çekmece açılır ve içerisinde ahşaptan yapılmış çeşitli geometrik objeler bulunmaktadır. Genel çekimde bilge kukla ayağıyla çekmeceyi kapatır. Çekmecelere arkasını dönen bilge kukla düşünmek için kafasını kaşır. O arkasını döndüğü anda arkada bir çekmece açılır. Üstteki açık çekmeceden bir top altta yeni açılan çekmecenin içine düşer. Bilge kukla arkasını dönerken yakın çekimde 4 karede soldan sağa yan çevrinme yapılır. Zemindeki bir çekmeceden dışarı taşan kemikler görülür. Sekans sona erer. Quay Kardeşler, aynı çekmeceyi hareket ettirerek içerisine başlangıçta birbiri ile bağlantılı görünmeyen farklı nesneleri yerleştirmiştir.




**Görsel 4.5.** *The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 4-5-6, Quay Kardeşler.*

Alanyazında belirtildiği gibi Dziga Vertov'un aralık kuramı, sinemanın hareketle değil, istediği kadar birbirinden uzak olsun iki hareket arasındaki ilişkiyle temellendiğini açıklar. Aralık, iki şeyi birbirinden uzak tutan mesafe demek değildir. Birbirlerinden çok uzak da olsalar iki olay ya da hareket arasındaki "yakınlığı" ölçen şeye "aralık" denir (Baker, 2011, s. 31). Quay Kardeşler, Dziga Vertov'un aralık kuramında belirttiği gibi birbirleriyle bağlantılı görünmeyen farklı nesneleri sırayla aynı çekmece içerisine yerleştirir. Düşüncemize göre Kardeşler, tıpkı Vertov'un *Kameralı Adam* filminde yaptığı gibi tema belirlemiş, birbiriyle bağlantısız görünen nesneleri bir tema doğrultusunda bir araya getirmiştir. Mekândaki tüm açılır kapanır bölümlerin, bilge kuklanın fikir çekmeceleri olduğu görülmüştür. Bu nedenle fikir çekmeceleri sekansın temasını oluşturur. Bilge kukla, ilham alabilmek için sürekli çekmeceleri inceler. Hangi çekmecenin içerisinden hangi nesnenin çıkacağı belirsizdir. Aynı çekmece her açılışında farklı nesneleri saklayabilirken, ahşap topta olduğu gibi bilge kuklaya görünmeden başka bir çekmeceye geçebilir. Çeşitli hayvanlara ait kemikler, kurutulmuş çiçeklerle beraber birdenbire zemindeki başka bir çekmeceye geçip yere saçılabilir.

Değerlendirmemize göre; atölye genel çekiminde görülen ana mekân, aslında içinde başka esrarengiz mekânları da bulundurur. Quay Kardeşler, açılabilir her bir çekmeceyi başka bir mekân olarak tasarlamıştır. Ana mekânla bütünlük oluşturan bu çekmeceler aynı zamanda bağımsız mekânlardır. Bağımsız mekânlar olan çekmeceler, kendi başlarına açılıp kapanabilirler; ana mekândan bakıldığında görülemeyen bağlantılar kurabilirler. Ana mekânın içinde yer alan gizemli çekmece mekânları ile Quay Kardeşler, *The Cabinet of Jan Švankmajer* filminde kareler, çekimler arasında özgün mekânsal ilişkiler tasarlamıştır.

Quay Kardeşler'in mekânsal ilişkileri, kareler ve çekimler dışında sekanslar arasında da gerçekleşir. "Nesnenin Peşinde" sekansının sonrasında "Harikalar Odası" sekansı başlar. Bir önceki sekanstaki çekmecelerle dolu ana mekânın çok benzeri bir mekân bu sekansta yine genel çekimle görüntülenir. Bu kez ana mekân daha karanlıktır. Işık, sağ tarafta kapıya benzer bir açıklıktan içeri sızar. Açıklığın hemen önünde öğrenci kukla görülür. Raflardaki tüm çekmeceler geri çekilmiştir. Çekmecelerin içinde duran farklı nesneler bu kez raflara dizilmiştir. Öğrenci kuklanın solunda ve sağında uzun gagalı, büyük kuşa benzeyen iskeletler vardır. Yakın çekimde öğrenci kuklanın yüzü görülür. Bir ışık öğrenci kuklanın yüzünde dolaşır ve sekans sona erer. "Çocuğun Nesne

Kehaneti" yazısıyla başlayan yeni sekansta bilge kukla, öğrenci kuklaya gel işareti yapar. Öğrenci kukla, aslında çekmecelerin bulunduğu yerde değil bitişiğindeki depoya benzeyen diğer mekândadır ve bilge kuklanın gel işaretiyle yanına gider. Bilge kukla ve öğrencisi mekânda arayışlarına devam eder. Öğrenci kukla bir çekmecenin açılması için ısrar eder. Bilge kukla tek bir çekmeceyi açarken bir çekmece grubu hep beraber açılır. Hemen arkasındaki çekimde bir evin cephesi görülür ve evin kapısı içeri doğru çekilir. Evin duvarında Prag'ın bir sokağı olan Nový Svět yazısı okunur (Görsel 4.5.). Evin kapısı atölyenin içine doğru çekilmeye devam eder. Hemen arkasındaki çekimde ise filmin 2. sekansının bitiminde şehir haritası üzerinde ve Prag Kalesi'nin yanında duran tüy de içeri doğru çekilir. Kardeşler, *The Cabinet of Jan Švankmajer* filminde mekânsal ilişkileri sadece komşu çekimler arasında kurmamıştır.

Alanyazında belirtildiği gibi Dziga Vertov'a göre; çekimler arası aralıklara paralel olarak, montaj kavgasına katılan komşu iki çekim arasındaki ve özellikle her çekimin diğer bütün çekimlerle ilişkisini göz önünde bulundurmak gerekir (Michelson, 1984, s. 90). Quay Kardeşler de mekânsal ilişkileri, Vertov'un ifade ettiği gibi sadece komşu çekimler arasında değil aynı zamanda filmin diğer bölümleri ile de yaratıcı bir şekilde kurar.

Düşüncemize göre Quay Kardeşler, *The Cabinet of Jan Švankmajer* filminde çekimler arasındaki özgün mekânsal aralıkları tasarlarken mekânın parçaları ile başlayıp daha sonra bütünü oluşturmuştur. Kardeşler, başta mekânın bütününü göstermeyip cam küre gibi araçlarla ipuçları vermiş, mekânın gizemli yapısına dikkat çekmiştir. Ana mekânın içindeki çekmeceler de gizemli mekânının inşasına destek olmuştur. Öğrenci kuklanın görüldüğü "Harikalar Odası" sekansında ise başlangıçta ana mekânın değişikliğe uğradığı izlenimi uyanır. Ancak "Çocuğun Nesne Kehaneti" sekansında buranın aslında çekmeceli mekânın hemen yanındaki bir alan olduğu anlaşılır. Aynı sekansın devamında çekilen bir çekmece grubu ile dışarıdaki bir ev ana mekânın içine alınır. Bir sürü çekmece içeri dolar. Kardeşler dış mekânı ve orada karşılaşılabilecek tüm elementleri atölyenin içerisine taşır. İçeriye taşınma, hemen arkasındaki çekimde 2. sekanstaki harita üzerindeki tüyün içeri çekilmesiyle birleşir. Sekanslar arasında da mekânsal bütünlük yaratıcı bir şekilde oluşturulur. Kardeşler özgün mekânsal aralıklarını, sadece kurgu aracılığıyla değil aynı zamanda tekrar eden grafik elemanlarla da inşa etmiştir. Araştırmanın bundan sonraki başlığında Quay Kardeşler'in *The*

*Cabinet of Jan Švankmajer* filmindeki çekimler arası zamansal ilişkiler analiz edilecektir.

### 4.1.4. The Cabinet of Jan Švankmajer filminde çekimler arası zamansal ilişkiler

Bordwell ve Thompson'a göre; diğer film tekniklerinin yanı sıra film içindeki aksiyona ait zamanı kontrol edebilen araçlardan biri de kurgudur. Olay örgüsünün, öykü zamanını yönlendirmesi kurgu aracılığıyla gerçekleşir. Olay örgüsüne ait zamanın, öykü zamanını yönlendirebilmesi için üç noktaya dikkat etmek gerekir. Bunlar: düzen, süre ve sıklıktır (2012, s. 233). Zamansal düzeni bozma yöntemleri arasında en bilinenleri geçmişe dönüş, ileri sıçrama ve benzerleridir. Yönetmen, geçmişte, şimdi ve gelecekteki aksiyonları birbirleri ile dilediği gibi karıştırabilir. Zamansal sürede, öykü süresinin belirli dilimleri seçilerek olay örgüsü oluşturulur. Bir filmde öykü süresi ve olay örgüsü süresinin dışında ekran süresi de bulunur. Örneğin bir filmin öykü süresi birkaç yıl, olay örgüsü süresi dört gün, ekran süresi 136 dakika olabilir. Zamansal sıklıkta ise olay örgüsünde görülen bir olay tekrar sunulur. Aynı aksiyonun artan sıklıkla tekrar etmesi konunun birkaç yönden görülebilmesine olanak sağlayabilir. Tekrarlar genellikle yeni bir bilgi iletme amacını taşır (Bordwell ve Thompson, 2012, s. 85-86). Quay Kardeşler'in *The Cabinet of Jan Švankmajer* filminde, Bordwell ve Thompson'un belirttiği çekimler arası oluşturulabilecek zamansal ilişkiler, Dziga Vertov'un Aralık Kuramı göz önünde bulundurularak analiz edilecektir.

Animasyon medyumu, Bordwell ve Thompson'un belirttiği çekimler arası oluşturulabilecek zamansal ilişkiler dışında kareler arasında oluşturulabilecek zamansal ilişkilere de olanak tanır. Animasyonda aksiyon kayıt altına alınmak yerine kare kare oluşturulur. Bu sayede filmde zamansal ilişkiler çok daha detaylı bir şekilde inşa edilebilir. Örneğin, olay örgüsünün inşasında yararlanılan zamansal sıklık, sadece aksiyonun tamamının tekrarlarıyla değil animasyon karelerinin tekrarlarıyla birlikte de gerçekleşebilir. Aynı imkânlar, zamansal düzen ve zamansal süre için de geçerlidir. Quay Kardeşler, animasyona özgü olanaklar sayesinde, öyküden seçilen dilimlerle oluşturulan olay örgüsü süresini, oldukça kısa ekran süresiyle birlikte aktarmayı başarabilmiştir.

*The Cabinet of Jan Švankmajer* filminde yaratıcı zamansal ilişkilerin görülebileceği bölümlerden biri, "Çocuk saniyenin yirmi dörtte biri dersi alır" yazısıyla

başlayan sekanstır. 1 dakika 45 saniye gibi kısa bir sürede tamamlanan sekans ilk olarak karanlık bir kompozisyon ile açılır (Görsel 4.6.). Soldan gelen ve 15 karede açılan zayıf ışık çerçevenin sağ alt bölümündeki öğrenci kuklayı hafifçe aydınlatır. 37 kare sonra çerçevenin solunda karanlıkta kaldığı için görülmeyen bilge kukla, yeni bir ışığın 15 karede açılmasıyla belirgin hale gelir. 47 kare sonra mekânı biraz daha aydınlatan yeni bir ışık tek karede ortaya çıkar. 14 kare sonra yine tek karede açılan son ışık da eklenir ve mekân en aydınlık halini alır. Sekansın bu anına kadar zamansal düzende herhangi bir değişiklik görülmemiştir. Bilge ve öğrenci kukla, etraflarında yanan ışıkları yavaşça takip eder. Onları aydınlatan ışıklar da yavaşça açılmıştır. Ortamı aydınlatan son iki ışık ise tek karede yakılmıştır. Quay Kardeşler'in çerçevede belirecek önemli değişiklikler öncesinde bu şekilde küçük vurgular yaptığı görülmüştür.



**Görsel 4.6.** *The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 9, Quay Kardeşler.*

Devam eden genel çekimde, sırtı dönük olarak görülen bilge kuklanın önünde büyükçe bir kutu bulunmaktadır. Kutunun kapağı yavaşça açılmaya başlar. Kapak açılması sırasında zaman kesintiye uğrar. Kapak, tek kare açıldıktan sonra bir kare bekletilmiş sonrasındaki bir karede ise hafifçe kapatılmıştır. Aynı adımlarla 13 evrede kapak tamamen açılmıştır. Zamansal düzendeki değişikliklerin kareler arasında gerçekleştirildiği görülmüştür. Kutunun kapağının ileri-geri hareketlerle açılması sırasında bilge ve öğrenci kukla hareketsizdir. Kuklalar, ancak kapak tamamen açıldıktan sonra hareket etmeye başlar. Kapağın açılmasında zamansal düzende değişiklikler olurken kuklalar için ise zaman durmuş gibidir. Devam eden yakın çekimde bilge kukla hızlı bir şekilde önündeki dişliyi çevirir. Kutu içerisinden çıkmaya başlayan bir kamera genel çekimde hareketine devam eder. Kamera, kapağın aksine sarsıntısız bir şekilde ilerler ve durur. Bu kez bilge kukla bulunduğu yerden kameranın yanına çok hızlı bir şekilde ilerler. Ayaklarını yerden kaldırmadan sadece iki karede

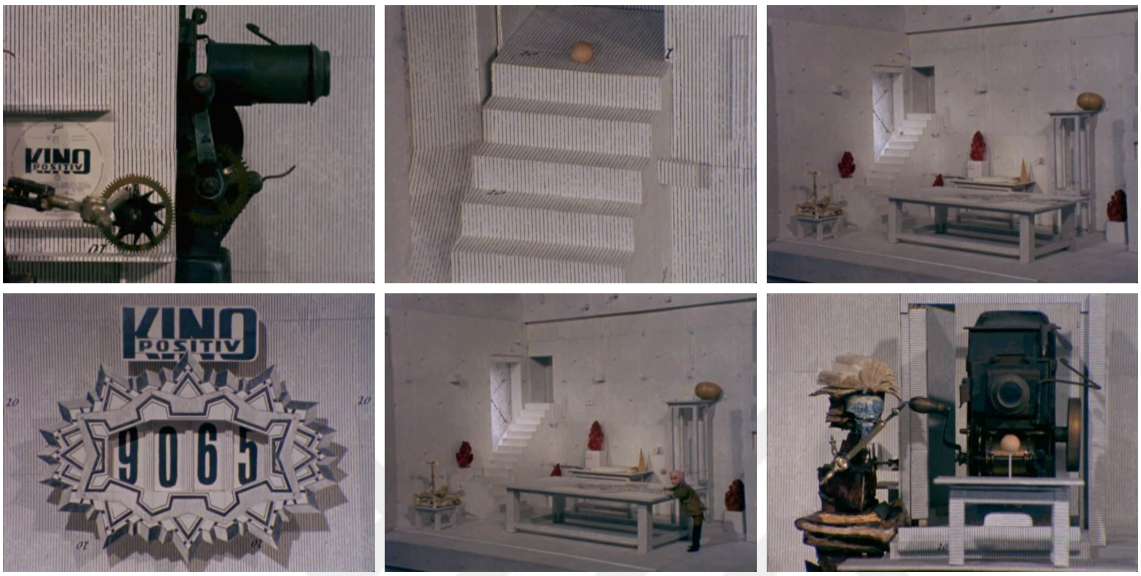
kameranın yanına gelir. Quay Kardeşler, Bordwell ve Thompson'un belirttiği gibi öykü süresinin belirli dilimlerini seçerek olay örgüsü süresini oluşturmuş, ekran süresini ise animasyonun olanakları sayesinde detaylı bir şekilde planlayabilmiştir. Kardeşler, zamansal ilişkileri sadece çekimler arası değil kareler arasında da kurmaya başlamıştır.

Bilge kukla, kameranın yanındayken kafasıyla öğrenci kuklaya komut verir. Öğrenci kukla elindeki ahşap küreyi çerçevenin alt bölümüne doğru yuvarlar. Yavaşça ilerleyen küre yakın çekimde çerçevenin dışına çıkar. Aynı ahşap küre devamındaki yakın çekimde bir merdivenin bulunduğu çerçevenin içine girer (Görsel 4.7.). Genel çekime geçildiğinde merdivenin filmin bir önceki sekansında görülen mekâna ait olduğu anlaşılır. Ahşap küre zamansal düzende değişiklik olmadan akıcı bir şekilde hareketine devam eder. Ancak küre ilk merdiven basamağından aşağı düşmeden önce fizik kurallarını ihlal ederek havaya yükselir. Sonrasında küre merdiven basamaklarından zıplayarak düşmeye devam eder. 4. basamağa geldiğinde hareketi birden kesintiye uğrar ve 41 kare boyunca havada asılı kalır. Quay Kardeşler, ileri doğru akan zamanı 41 kare boyunca kesintiye uğratmıştır. Devam eden çekimde bilge ve öğrenci kuklanın bir stop-motion çekiminde olduğu anlaşılır.

Bilge kukla kameranın kolunu bir kez çevirir. Kameranın karşısındaki platform üzerinde havada duran bir ahşap küre kayda alınır. Çerçevenin sağ üst tarafında ise büyük bir sayaç yer alır. Öğrenci kukla sayacı kontrol eder, her yeni animasyon karesi kayda alındığında kolu çevirerek sayacı bir rakam ilerletir. Sayaçta bir rakamı görüldükten sonra bilge kukla kameranın yanından ayrılır ve ahşap küreye yeni bir poz verir. Kamera ve küre arasında en az 3-4 adımlık mesafe bulunmasına karşın bilge kukla, tek karede bu mesafeyi kat eder. Bilge kukla, küreye yeni pozisyonunu verirken normal hızda hareket eder sonrasında ise yine tek karede kameranın başına döner. Bilge kukla kamera başına döndükten sonra sadece 12 kare görüntülenir. Devamındaki çok yakın çekimde kameranın hızla dönen dişlileri gösterilir. 9 karelik bu yakın çekimden sonra merdivenli mekânın genel çekimine geçilir.

Genel çekimde ahşap küre, merdivenden düşme hareketine 16 kare boyunca devam eder ve 13 kare havada asılı kalır. Kamera dişlilerini gösteren yakım çekimde de duraklar görülür. Dişlileri çeviren kol sırayla 7 kare döner, 10 kare durur, 5 kare döner ve 2 kare durur. 19 kare uzunluğundaki yakın çekimde görülen öğrenci kukla, arkasındaki kolu çevirerek sayacı bir rakam ilerletir. Genel çekime geçildiğinde sayaçta 72 rakamı yazılıdır. En son 1 rakamı görülen sayaç birden 72 rakamına atlamıştır. Bilge

ve öğrenci kukla 72 karelik animasyonu kayda almıştır. Bilge kuklanın bir animasyon karesinde kürenin pozisyonunu düzenlemesi 186 kare sürmüşken, sayaçta çekilen kareleri gösteren 72 rakamı zamansal düzende hızlı bir ileri sıçramayı işaret eder.




**Görsel 4.7.** *The Cabinet of Jan Švankmajer (1984), Sekans 9, Quay Kardeşler.*

Quay Kardeşler, bir taraftan hızlı ileri sıçramalar ile filmin ekran süresini kısaltırken, bir taraftan da buna karşıt olarak animasyon zamanı yaratılırken ne kadar uzun süren bir çalışmaya ihtiyaç olduğunu göstermiştir. Kardeşler, animasyonun sürekli tekrar eden sürecini açıklarken kendileri de tekrarlar kullanmıştır. Ancak her bir tekrarın ekranda kalma süresi, getirilen yeni çözümlerle birlikte hızlı bir şekilde azaltılmıştır. Örneğin, sayacın kolunu tutan öğrenci kuklanın yakın çekiminde bilge kukla çerçevenin önünden 3 karede soldan sağa 3 karede de sağdan sola geçer. Çekimde netlik öğrenci kuklada olduğu için bilge kukla sadece hızla hareket eden bulanık bir leke olarak algılanır. Diğer örnek çekimde her şey sabitken öğrenci kuklanın, sayacın kolunu bir kez çekmesiyle rakamlar birden 72'den 143'e atlar. Sadece sayacın görüntülendiği yakın çekimde ise sırayla 143, 243, 1084, 1384, 1754, 1934, 1947, 2387, 2531, 5041, 7487, 8487, 9065 rakamları görülür. Bilge ve öğrenci kuklanın animasyonunda kullandıkları kare sayısı hızla katlanarak artar.

Bilge ve öğrenci kuklanın çok sayıda karede çekimini yaptıkları animasyonun, oynatıldığında ne kadar süreceği merdiven çekimlerinde görülmektedir. Quay Kardeşler, animasyon yapım sürecinin gösterilmesi sırasında zamansal düzene

müdahale etmiş, olay örgüsü ve ekran süresini olabildiğince kısaltmıştır. Ancak animasyonun sonucunda ortaya çıkan zamana ise müdahale edilmemiştir. Sekansta ahşap kürenin havada asılı kaldığı anlar, zamanın donduğunu anlatmaktan daha çok animasyonun henüz o kareye kadar tamamlandığını belirtmektedir. Animasyona yeni kareler eklendikçe ahşap küre de hareketine devam eder. "Çocuk saniyenin yirmi dörtte biri dersi alır" yazısıyla başlayan sekans, öğrenci kuklanın, animasyon zamanının nasıl inşa edilebileceğini öğrenmesiyle sona erer. Kardeşler, çekimler ve kareler arasındaki zamansal ilişkileri tasarlarken aynı zamanda animasyonda zamanın kare kare nasıl oluşturulduğunu da göstermiştir.

Alanyazın bölümünde de belirtildiği gibi Aralık Kuramı'nda Dziga Vertov'a göre, "Sinema-göz", alt edilmiş zamandır. "Sinema-göz", zamanın bir noktada birleşmesi ve ayrışmasıdır. "Sinema-göz", yaşam sürecine, insan gözüne erişilmez bir zaman hızı vererek görme olanağıdır (Michelson, 1984, s. 87-88). Vertov, zamana dair ifadelerini *Kameralı Adam* filminde uygulamalı olarak da ortaya koymuştur. Filmin 23. dakikasında hızla giden fayton takip çekiminde birden kare donar ve 45 saniye boyunca bu şekilde kalır. Arkasında gelen 14 çekimde de görüntü hareketsizdir. Bir çekim sonra çerçeve içerisinde hızlı bir hareket başlar. Filmin 48. dakikasında ise engelli atlama koşusunda, atletler engelin üzerinden atlarken hareketleri birden yavaşlar ve atletler tam engelin üzerinde iken 85 donuk kare görüntülenir. Kısa bir ağır çekim sonrasında atletler normal hızına döner. Yine filmin 49. dakikasında hızla koşan bir at, birden donar ve 38 kare boyunca hareketsiz kalır. Dziga Vertov, kurgu aracılığıyla zamanın normal akışına müdahale etmiş, onu yenmeye çalışmıştır. Vertov, zamansal düzeni bozmak için geriye dönüş, ileri sıçrama gibi olanaklar dışında dondurulmuş çerçeveleri de etkili bir şekilde kullanmıştır. Bu sayede hızla giden bir at, bir anda dondurulmuş bir resme çevrilebilmiş, detaylarını görebilmek için yeterince zaman verildikten sonra tekrar hızla hareket ettirilebilmiştir. Kurgu aracılığıyla insan gözüne erişilmez bir zaman hızı vererek görme olanağı tanınmıştır. Quay Kardeşler de tıpkı Vertov gibi çekimler ve kareler arasında ilişkiler tasarlarken zamansal düzene müdahale etmiş, ekran süresi ve zamansal sıklık için yaratıcı çözümler geliştirmiştir.

Düşüncemize göre; Quay Kardeşler, Vertov'un zamansal akış düzenini kesintiye uğratıp, ritmi inşa etmek ve detaylara odaklanabilmek için yararlandığı donuk kareleri, ilave başka amaçlar için de kullanmıştır. *The Cabinet of Jan Švankmajer* filminin "Çocuk saniyenin yirmi dörtte biri dersi alır" sekansında, bir mekânda stop-motion

filmin çekimi yapılırken diğer mekânda çekilen kareler saniyenin yirmi dörtte biri hızında oynatılmaktadır. Oynatımın durduğu donuk kareler, bir tarafta filmde akan zamanı kesintiye uğratırken diğer tarafta animasyon çekimlerinin henüz o kareye kadar yapıldığını gösterir. Yeni animasyon karelerin çekimleri yapıldıkça ahşap küre de hareketine devam eder. Donuk karelerin, çekim mekânında ilerleyen zaman ile animasyon oynatımının mekânındaki zaman arasında bir ayraç işlevi de gördüğü belirlenmiştir. Sekansın sonuna doğru öğrenci kukla, çekim mekânından animasyon oynatım mekânına geçmiş, hareket eden ahşap küreyi tutarak gösterim zamanını yakalamaya çalışmıştır. Öğrenci kuklanın avuçları arasına almayı başaramadığı ahşap küreyle birlikte animasyondaki bu iki zamanın birbiri ile aynı şeyler olmadığı vurgulanmıştır. Quay Kardeşler'in getirdikleri bu yaratıcı çözümlerle birlikte kareler ve çekimler arası kendilerine özgü yeni zamansal ilişkiler tasarladığı tespit edilmiştir. Araştırmanın bir sonraki bölümünde Quay Kardeşler'in, *Rehearsals for Extinct Anatomies* filmi incelenecek, çekimler arası grafik, ritim, mekânsal ve zamansal ilişkiler analiz edilecektir.

### 4.2. Rehearsals for Extinct Anatomies

**Gösterime giriş yılı:** 1987
**Yönetmen:** Stephen Quay ve Timothy Quay
**Yapımcı:** Keith Griffiths
**Görüntü Yönetmeni:** Stephen Quay ve Timothy Quay
**Animasyon ve kukla tasarımı:** Quay Kardeşler
**Dekor:** Quay Kardeşler
**Besteci:** Zdeněk Liška

**Filmin Özeti:** Film, kameranın hızlı bir netlik arayışından sonra zarif bir kaligrafi ile oluşturulmuş *Rehearsals for Extinct Anatomies* metninin görülmesiyle açılır. Aynı çerçevenin ortasında bir daire içerisinde hızla titreyen bir el, barkoda benzeyen çizgilerin içlerini doldurur. Ucu kırık bir cam parçasının içinden netliğin kaydırılması sayesinde ürpertici bir yaratığın kafası görülür. Yaratığın gözü hareket eder. Netliğin olmadığı çekimler sonrasında yaratık bir anda yakın planda cepheden görülür. Sadece tek gözü olan yaratığın gözü sürekli olarak hızlı bir şekilde seğirir. Seğirme gözün yakın çekiminde devam eder. Göz, gerçek bir canlıya aitmiş gibi

görünür. Ürpertici yaratığın kafasının üstünde kauçuğa benzer bir ben vardır. Yaratık telden yapılan kollarıyla tüm film boyunca bu beni ovalamaya devam eder.

Ürpertici yaratığın kafasının üzerindeki benin içinde ince bir iplik bulunur. Bu iplik; filmin diğer bölümlerinde bulunan başka ipliklerle, kablolarla, çizgilerle, barkod çubuklarıyla, çizgili kumaşlarla, çizgili duvar kâğıtları ve benzerleri ile etkileşime geçer. Müzik de çizgisel elemanlar arasındaki etkileşime yardımcı olur.

Çizgisel elemanlar aynı zamanda filmde arka arkaya görülen üç ana mekânın kurulabilmesine de olanak sağlar. Barkod çizgileri ürpertici yaratığın içinde bulunduğu mekânı belirtir. Sık duvar ve mobilya çizgilerin, kumaşların üzerindeki kıvrılan çizgilerin olduğu alan ise diğer iki karakterin bulunduğu karanlık, klostrofobik mekânı oluşturur. Merdivenlerde sık çizgilerin olduğu, aydınlık ve ferah mekânın ise dış dünya olarak tasvir edildiği düşünülmektedir.

*Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde, mekânlar içinde gerçekleşen aksiyonların diğer mekânlarla nasıl bir etkileşim içinde olduğu net olarak ifade edilmemiştir. Çerçevede sırayla görülen aksiyonların anlamları ve birbirleriyle bağlantıları yoruma açık bırakılmıştır.

### 4.2.1. Rehearsals for Extinct Anatomies filminde çekimler arası grafik ilişkiler

Bordwell ve Thompson; aydınlatma, dekor, kostüm, mekân, kompozisyon, çekim ölçekleri, kameranın hareketleri ve konusuna bakış açısı gibi araçların filmde potansiyel grafik unsurları sağladığını belirtir. Bu grafik unsurlar, uyumlu ve akıcı bir devamlılık sağlayabilir ya da ani kontrastlıklar elde etmek için kullanılabilir. Yönetmenler, çoğunlukla çekimler arasında grafik uyuma dikkat çeker. Ancak kusursuz bir grafik uyum nadiren görülür. Grafik uyumun korunması için çekimlerin birleştirilmesi sırasında kompozisyonun ilgi merkezi yaklaşık olarak aynı bölgede sabitlenmeye çalışılır. Aynı zamanda çekimler arası ışık düzeyi dengesinin korunması amaçlanır (2012, s. 226). Çekimler arasındaki grafik ilişkiler her durumda görsel uyum anlamına gelmeyebilir. Bazı durumlarda çekimler arasında uyumu bozabilecek görsel karşıtlıklar ortaya çıkabilir. Doku, renk, biçim ve hareket gibi ögeler arasında güçlü kontrastlıklar yaratılabilir. Çekimler arasında ışık düzeyinin dengesi bilinçli olarak bozulabilir. Kompozisyonun ilgi merkezinin değişimi özel olarak amaçlanabilir. Araştırmanın bu bölümünde Dziga Vertov'un 'Aralık Kuramı' göz önünde tutularak Bordwell ve Thompson'un açıklayıp örneklendirdiği kriterler doğrultusunda *Rehearsals*

*for Extinct Anatomies* filminde çekimler arası grafik ilişkiler analiz edilecek, Quay Kardeşler'e özgü grafik aralıklar keşfedilmeye çalışılacaktır.

Filmin giriş bölümünde objektif, kısa bir netlik arayışından sonra *Rehearsals for Extinct Anatomies* yazısının okunabilir hale gelmesiyle birlikte durur. Zarif bir kaligrafi ile oluşturulan filmin ismi, aynı zamanda çizgilerin hareketi sayesinde çerçevede kompozisyonun kurulmasını sağlar. Açık zemin üzerine siyah yazıların olduğu çerçevenin üst bölümüne doğru koyu bir daire bulunur. Bu daire içinde siyah dikey bantlar ve kalem tutan bir el görülür. Bir süre sonra el hızlı bir şekilde titremeye başlar ve kamera giderek bu alana yakınlaşır. Elin barkoda benzeyen çizgilerin içini boyadığı görülür. Netlik bozulduktan sonra kamera yukarı hareket eder ve durur. Netlik yavaşça kaydırılmaya başlar. Görsel 4.8.'de görüldüğü gibi çerçevenin tam ortasında ucu kırık bir cam parçası ve arka planda da altlarında rakamlar olan barkod çizgileri bulunur. Netlik ilerlemeye devam ettiğinde ürpertici yaratığın kafası yakın çekimde belirir. Yaratık çerçevenin sağ üzerinde, barkod çizgileri ise diyagonal olarak görülür. Yaratığın gözü bir anda döner ve filmin başlangıç yazıları ortaya çıkar. Kısa sürede kararıp açılan çerçevede yine netlik kaymaya devam eder. Çok yakın çekimde ürpertici yaratık tekrar görülmeye başlar, gözleri hızla seğirmeyi sürdürür. Arka planda sinek vızıldama sesinin olduğu çekim, kısa yazılar ve barkod görüntüsüyle filmin jenerik olarak tanımlanabilecek bölümü tamamlanır.



**Görsel 4.8.** *Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler.*

Quay Kardeşler'in, *Rehearsals for Extinct Anatomies* filminin henüz jenerik bölümünde çok dar bir alan derinliği kullanmaya başladığı görülmüştür. Netlemede yapılan küçük kaydırmalar bile çerçeve içinde büyük değişikliklere neden olmuştur. Bir

cam parçasının önündeki şeyler belirgin olduktan sonra bulanık bir çerçeve ve en son camın arkasındaki nesneler görülebilmiştir. Dar alan derinliği kullanımı aynı zamanda filmin fiziksel mekânının da küçük ve kasvetli olduğunun göstergelerinden biri gibi görünmektedir.

*Rehearsals for Extinct Anatomies* filminin jenerik bölümündeki son yazıdan sonra çok yakın çekimde yaratığın gözü hızlı bir şekilde seğirmeye devam eder. Bir sonraki çekim göz seğirmesini biraz daha uzaktan görüntüler. Kamera çok hızlı bir şekilde yaratığın gözünden kafasındaki bene geçer. Ortasından iplik çıkan ben, sürekli olarak ovalanır. Devamındaki çekimde ise üç metal tablanın ortasından çıkan iplikler de titremeye başlar. Titreşim farklı çekimlerde farklı biçimlerde devam eder. Yaratık benini ovmaya devam ettikçe yeni bir kuklanın boş gövdesinin ortasında bir kalp titreşmeye başlar. Fırça tutan el, paralel çizgileri boyamaya devam eder. Kamera yukarı hareket ettiğinde bir mekânın içerisi görülür.

Mekânın duvarları, altlarında rakamları olan barkod çizgileri ile kaplıdır. Barkod çizgilerinden bazıları sanki arp telleri gibi her bir nota vuruşunda titreşir. Çok yakın çekimde yaratığın kafasındaki ben ovalanmaya devam eder. Genel çekime geçildiğinde mekânın penceresinden içerisi görülür. Duvarları barkod çizgileriyle kaplı bu mekânda gözü seğiren ürpertici yaratık, benini ovalamayı sürdürür. Kamera yaratığa yaklaşır. Hızlı bir şekilde benini ovalayan aynı zamanda gözü seğiren yaratık, bir anda durur ve aniden kameraya bakar. Devamındaki çekimde de metal tablalardan çıkan iplikler de durur. Quay Kardeşler, *Rehearsals for Extinct Anatomies* filminin bu bölümüne kadar Bordwell ve Thompson'un belirttiği gibi akıcı devamlılık sağlayan belirli grafik unsurlara dikkat eder. Kamera açıları ve çekim ölçeklerindeki değişikliklere karşın kompozisyonun ilgi merkezi yaklaşık olarak aynı bölgede tutulur. Özellikle ürkütücü yaratığın sürekli olarak ovaladığı ben, birçok çekimde hemen hemen aynı noktada bulunur.

*Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde çekimler arasında kompozisyon ilgi merkezinin korunması dışında tekrarlanan grafik unsurlardan bir diğerinin de dar alan derinliği kullanımı olduğu söylenebilir. Dar alan derinliği sayesinde ufak netlik kaydırmalarıyla çerçevede büyük grafik değişim elde edilebilmiştir. Mekânlarda birbiri ile çok yakın konumlanan elemanlar arasında gizemli bir ilişki kurulabilmiştir. Aynı zamanda ne kadar küçük ve klostrofobik mekânlar olduğu ifade edilebilmiştir. Çerçevede netliğin kaybolduğu anlar, kamera hareketleri ya da çekimler arasındaki

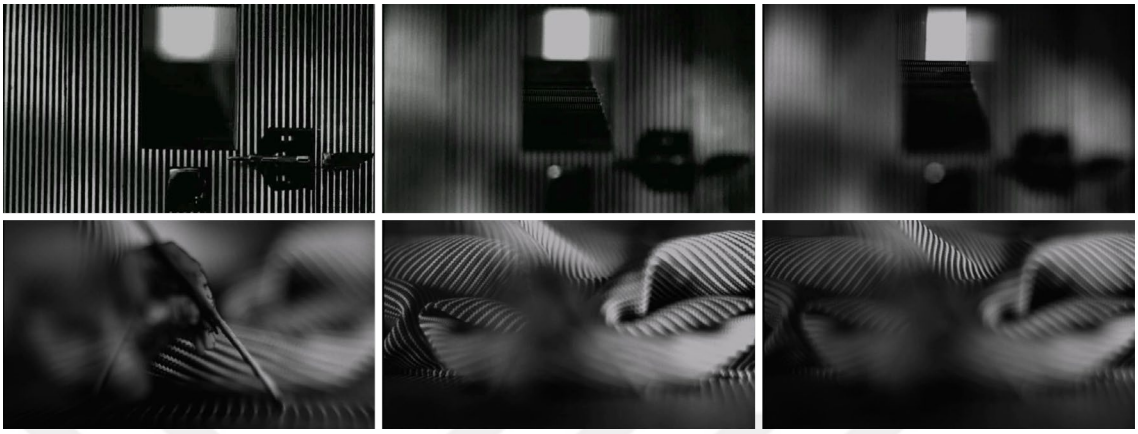
geçişler için kullanılmıştır. Netliğin kaybolduğu anlar aracılığıyla filmde çekimdeki mekândan hangi mekâna geçildiği ve aynı şekilde hangi zamana atlandığı belirsiz bırakılabilmiştir. Quay Kardeşler, sadece farklı cam parçalarının yaratıcı kullanımıyla çekimler arası özgün grafik ilişkiler yaratmaya başlamıştır. Çekimler arasında çerçevede büyük grafik değişiklikler oluşmasına karşın cam parçaları kullanılarak yapılan netlik kaydırmalarla birlikte yumuşak geçişler elde edilebilmiştir.

Araştırmanın alanyazın bölümünde belirtildiği gibi; Dziga Vertov, 1922 yılında yayımladığı *Biz* manifestosunda, aralıkların bir hareketten diğerine geçiş malzemeleri olduğunu açıklar. Aralıklar, hareket sanatının unsurlarıdır ve hiçbir şekilde hareketlerin kendileri değildir. Hareketi kinetik bir kararlığa bağlayan şey aralıklardır (Michelson, 1984, s. 8). Quay Kardeşler de *Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde, Vertov'un belirttiği gibi aralıkları bir hareketten diğerine geçiş malzemesi olarak kullanmıştır.

Kardeşler, kameranın önünde bulunan nesnelerin arkasına cam parçaları yerleştirmiş, cam parçaların arkasında da ürpertici yaratığın içinde bulunduğu mekânı düzenlemiştir. Kardeşler özgün aralıklarını kamera önündeki üç katman arasında inşa etmiştir. Aralıklar, netliğin kaydırılma aşamalarında belirir ve birleştirildiklerinde hareketin kendisini oluşturur. Kardeşler'in özgün grafik aralıkları gizemli, klostrofobik ve ürpertici atmosferin kurulmasına yardımcı olur.

Quay Kardeşler, özgün grafik aralıkları inşa ederken sadece bağlantısız gibi görünen iki çekimi ya da iki film karesini arka arkaya getirmekle kalmamış, aynı zamanda birinden diğerine geçme yolunu da tasarlamıştır. *Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde çekimler arası etkileyici grafik ilişkilerden biri de tekrar eden farklı çizgi çeşitleridir. Film boyunca yaratığın benindeki iplik, metal tablalardan çıkan iplikler, fırça tutan elin çizdiği kalın ve paralel çizgiler, mekânın duvarında barkod çizgileri gibi birçok örnek görmek mümkündür. Çizgiler, çekimler arasında grafik ilişkiler kurmaya yardımcı olurken bir taraftan da çeşitleri ile de özel anlamlar taşırlar. Atalayer, çizgi çeşitlerini mekanik ve artistik olarak iki ana grup olarak sınıflandırır, mekanik çizgiler arasında yer alan düz, eğri ve kırık çizgilerin ortak özelliğinin sabit kalınlıklar olduğunu açıklar. Yazara göre artistik çizgi çeşitleri ise tek çizgi üzerinde, görüntü bakımından farklılık içerir ve aynı çizgi üzerinde kalınlık, ton ya da devamlılık farklılıklarının bulunması ile meydana gelir. Yazar, tek bir çizgi ile, hareket, ışık-gölge, doku vb. görsel estetik değerler ifade edilebileceğini açıklar. (1994, s. 148-149). Quay Kardeşler de tüm film boyunca Atalayer'in belirttiği gibi farklı çizgi çeşitlerini

kullanmış, çekimler arasında grafik ilişkiler inşa edebilmek için bu farklı çizgi çeşitlerinden yararlanmıştır.



**Görsel 4.9.** *Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler.*

Quay Kardeşler alanyazın bölümünde aktarıldığı gibi uzun süre boyunca grafik ve illüstrasyon eğitimi almıştır. Bu nedenle Kardeşler'in plastik sanat ve tasarımın ögelerinden biri olan çizginin etkilerinin oldukça farkında olduğu düşünülmektedir. Kardeşler'in, çizgi çeşitlerini üç boyutlu bir mekâna taşımak ve bu üç boyutlu mekândaki etkilerinden yararlanmak istedikleri düşünülmektedir. Kardeşler bu kez diğer örnekte olduğu gibi araya cam parçaları yerleştirmeden ve çizgilerde herhangi bir değişiklik olmaksızın sadece netlik kaydırma ile estetik sonuçlar elde etmiştir. Görsel 4.9.'da görüldüğü gibi mekanik ve plastik çizgiler arasındaki farklar ortaya çıkmıştır. Quay Kardeşler'in *Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde farklı çizgi çeşitleri, çekimler arasındaki grafik ilişkiler dışında ritim ilişkileri açısından da etkili olmuştur.

### 4.2.2. Rehearsals for Extinct Anatomies filminde çekimler arası ritim ilişkileri

Bordwell ve Thompson, filmin bir parçası olan her çekimin, karenin metrik bir uzunluğa sahip olduğunu açıklar. Çekimin fiziksel uzunluğu, ekrandaki ölçülebilir süresidir. Gösterim sırasında 24 kare 1 saniye sürer. Bir çekim binlerce kare uzunluğunda olabileceği gibi tek bir kareden de oluşabilir. Kurgu, bir yönetmene her çekimin uzunluğunu belirleme imkânı da sağlar. Yönetmen, çekim uzunluklarını diğer çekimlerin uzunlukları ile bir ilişki kurabilmek için düzenlediğinde, kurgunun ritmik potansiyelini de kontrol ediyor demektir. Sinemasal ritim sadece kurgu aracılığıyla oluşturulmaz. Yönetmenin ayrıca ritmi inşa etmek için mizansen içindeki harekete,

kameranın konumuna ve hareketine, ses ritmine ve bütünsel içeriğe bakması gerekir (2012, s. 228-230). Araştırmanın bu bölümünde Dziga Vertov'un 'Aralık Kuramı' göz önünde tutularak Bordwell ve Thompson'un açıklayıp örneklendirdiği kriterler doğrultusunda *Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde çekimler arası ritim ilişkileri analiz edilecek, Quay Kardeşler'e özgü ritim aralıkları keşfedilmeye çalışılacaktır.

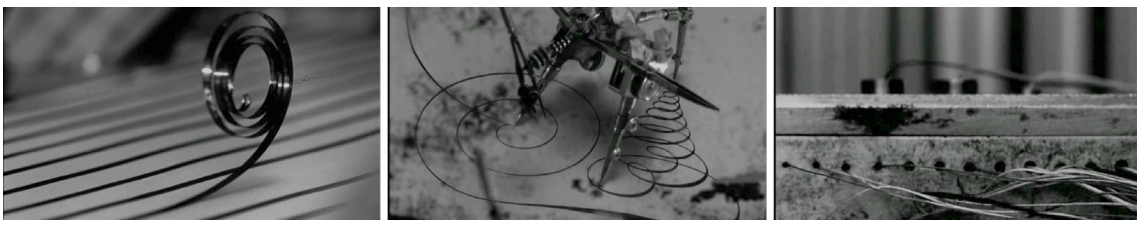
*Rehearsals for Extinct Anatomies* filminin ritim yapısını oluşturan en dikkat çekici elemanların başında titreşimler, bir diğer ifade ile görsel sarsıntılar gelir. Filmin henüz isminin yazdığı bölümde daire içinde görüntülenen bir el, çizgileri sarsıntılı bir şekilde boyamaya başlar. Çekimin bu bölümü detaylı bir şekilde incelendiğinde elin ucundaki fırçanın her bir karede çizginin tam sağında diğer karede ise çizginin tam solunda olduğu belirlenmiştir. Animasyon sırasında çizginin ortasında bir konumun kullanılmadığı görülmüştür. Aynı sarsıntı, ürpertici yaratığın gözünde de sık sık tekrar eder. Çerçeve içerisinde hareket bulunmazken yaratığın gözü, sinek kanadı sesi eşliğinde sarsıntılı bir şekilde hareket eder. Çok yakın çekimlerde de göz, aynı şekilde tek karede en sağa tek karede en sola döner. Ürpertici yaratık kafasındaki benini yavaşça ovalarken gözü de saniyede 24 karenin izin verdiği en hızlı şekilde titreşir. Arka arkaya kullanılan bu çekimlerde kafadaki benin yavaşça ovalanmasının daha temkinli bir eylemi, sarsıntılı bir şekilde hareket eden gözün ise çok hızlı hareket eden bir nesneyi takip etmeyi çağrıştırdığı düşünülmektedir.

Bordwell ve Thompson'un belirttiği gibi çekimler binlerce kareden oluşabileceği gibi tek bir kareden de meydana gelebilir ve filmde ritim sadece kurgu aracılığıyla değil mizansen içindeki hareket gibi ögelerle de oluşturulabilmektedir. Quay Kardeşler *Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde Bordwell ve Thompson'un ifade ettiği gibi ritim yapısını oluşturabilmek için mizansen içindeki hareketlerden yararlanmıştır. Çekimlerin içindeki her bir kare ayrı bir çekim birimi olarak değerlendirilmiştir. Bu tek karelik çekim birimleri ile sarsıntılı ve yumuşak hareketler elde ederek ritim ilişkileri kurulmaya başlanmıştır.

*Rehearsals for Extinct Anatomies* filminin ilerleyen bölümünde sarsıntı oluşturan nesnelere metal tablalardan çıkan iplikler, bateri zillerine benzeyen parçalar, cam kapsül içerisinde hareket eden nesneler ve telden yapılmış karakterin ortasındaki kalp de dahil olur. Ürpertici yaratığın içinde bulunduğu mekânın duvarlarındaki barkod çizgileri de nota vuruşları ile titreşir. Hemen arkasındaki çok yakın çekimde kafadaki ben ovalanmaya devam eder. Pencereden içeri bakıldığında yaratığın ovalama ve göz

seğirme hareketinin sürdüğü görülür. Kamera iki aşamada yaratığa yaklaşır. Müziğin ritmi değişmezken bir anda kamerada tek karelik küçük bir sarsıntı meydana gelir. Yaratığın ovalama ve göz hareketi birden durur ve 29 kare sonra kameraya bakar. Düşüncemize göre; filmi başında yaratığın gözünün durmaksızın sağa sola hareketi rahatsız edici görülürken bir anda durup izleyiciye bakması daha da ürkütücüdür. Çizim yapan ellerin sarsıntılı ritmi, yaratığın gözüyle seğirmesiyle desteklenmiş, diğer titreşen elemanlar da etkiyi arttırmıştır. Ancak ritmin bir anda duraksaması ve yaratığın gözünün durup, doğrudan kameraya bakması filmde bir şeylerin kesintiye uğradığının göstergesidir.

Ürpertici yaratığın aniden durmasına sonraki yakın çekimdeki metal tablalardaki ipler de eşlik eder. Tek bir metal tabladan çıkan ip 14 kare içerisinde aniden durur, 32 kare boyunca sabit kalır. Devamındaki yakın çekimde üç tabladan çıkan ipler de 213 kare boyunca hareketsizdir. Sadece çekimin başında kamera 3 kez titrer. Arka planda net olarak görülmeyen barkod çizgileri de sabittir. Bordwell ve Thompson'un belirttiği gibi ritim sadece kurgu aracılığıyla değil aynı zamanda mizansen içindeki hareketlerle birlikte de oluşturulur. Quay Kardeşler, ürpertici yaratığın sabit bakışıyla başlayan duraksamayı, sadece çerçeve içi hareketin durması aracılığıyla değil aynı zamanda çekim süresinin uzamasıyla birlikte de gerçekleştirmiştir.

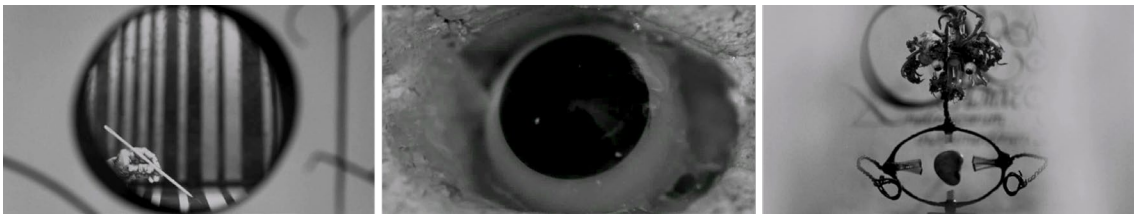


**Görsel 4.10.** *Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler.*

*Rehearsals for Extinct Anatomies* filmi, ürpertici yaratığın yeniden başındaki beni ovalaması ve gözlerinin seğirmesiyle devam eder. Çekim süreleri kısalmaya, çerçeve içi hareketler ise artmaya başlar. Yaratık bu kez beninin çok hızlı bir şekilde ovalar ve sonunda içindeki ipi çıkarmayı başarır. Filmin temposu artmaya başlar. Metal tablalardan çıkan ipler uzar. Tablaların durduğu platformun altında birçok farklı kalınlıklarda delikler bulunur. Görsel 4.10.'da görüldüğü gibi deliklerden çıkan çok sayıda ip çerçevenin sağına doğru hızla ilerler. Barkod çizgileri sanki yün ipliklerden yapılmış gibi sökülmeye başlar. İnce yaylar titreşir. İplikler, pergelden bir karakterin

etrafında toplanır. Karmaşık bir pergel yüzey üzerinde kaligrafik çizimler gerçekleştirir. İplikler duvar kâğıdı gibi yüzeyleri kaplar. Kalın bant çizgilerinden biri film rulosu gibi katlanır. Filmde tüm nesneler arasında bağlantı, titreşim ve farklı tipteki çizgiler aracılığıyla oluşturulduğu görülmüştür. Aslında çizgilerin yan yana gelmesi, sıklığı, niteliği, yönü de güçlü bir titreşim oluşturur. Her türden çizgiler ya da çizgi olarak algılanabilecek nesneler, çekimler arası ritim ilişkilerinin ortaya çıkmasına büyük oranda yardımcı olur.

Filmde titreşen diğer önemli elemanlardan biri de sarkaca benzeyen küredir. Küre ilk olarak yaratığın yanındaki kabın içinde hızlı bir şekilde titreşir. Küre, ilerleyen çekimlerde kabın üzerinde yükselerek havada titreşmeye devam eder. Sonrasında dışarısı olarak nitelendirilebilecek beyaz mekânda iplikler birleşerek küreyi oluşturur. Küre merdivenden yukarı doğru zıplayarak çıkar. Hareket üç kez tekrarlandıktan sonra küre havada çok hızlı bir şekilde titreşir. Filmin birçok bölümünde görülen sarkaç benzeri kürenin bu titreşim hareketi filmin ritim yapısının oluşumuna katkı sağlarken diğer taraftan final için ipuçları verir. Araştırmanın alanyazın bölümünde değinildiği gibi; Dziga Vertov'un Aralık Kuramı'nın en iyi biçimde görülebileceği *Kameralı Adam* filminde de benzer şekilde ritim ilişkilerini kurmak için phi-efekti kullanılmıştır. Vertov, baş döndürücü bir izlenim deneyimi yaratabilmek için çekim sürelerini tek bir film karesine kadar düşürmüştür. Phi-efektin etkileri özellikle filmin cadde ve göz sekansında net bir şekilde görülebilir. Phi-efekti, farklı konumlarda çok kısa sürelerde yanıp sönen ışıkların hareket halinde algılandığını açıklar. Petrić'e göre phi-efekt, izleyicilerde hipnotik etki bırakacak bir kırpışma gerilimi düzenler. İzleyiciler ekrana yansıtılan iki ya da daha fazla gerçekteki konumu algılamak yerine, duyumsal olarak, değiştirilen çekimleri aktaran "aralıklar"ı deneyimler (2000, s. 208-209). Quay Kardeşler'in *Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde de titreşen nesnelerin konumlarındaki değişimler, sırayla görülüp bir hareket olarak algılanmak yerine duyumsal olarak aralıkların deneyimlenmesini sağlar.



**Görsel 4.11.** *Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler.*

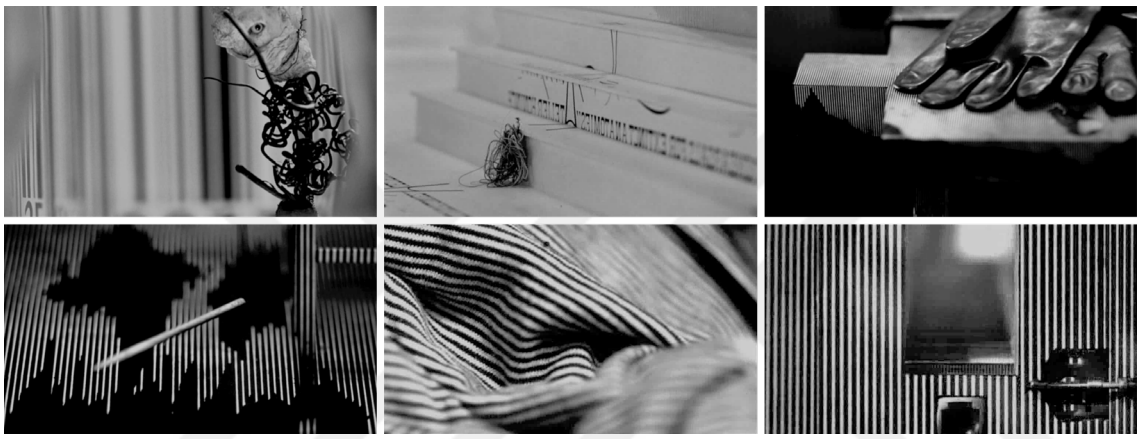
Görsel 4.11.'de görülen kalın çizgileri boyamak için hızla titreşen eller, durmaksızın seğiren yaratığın gözü, barkod çizgilerinin müzikle beraber titreşimi, kameradaki küçük sarsıntılar, ortası boş olan karakterin kalbindeki titreşim, kürenin sarkaç benzeri hareketleri Quay Kardeşler'in *Rehearsals for Extinct Anatomies* filmindeki ritim aralıklarını belirleyen özgün fikirlerdir. Kardeşler, çekimler ve kareler arasındaki ritim ilişkilerini inşa ederken tekrar eden çizgisel elemanlar ve farklı türde oluşturdukları görsel sarsıntılardan yararlanmıştır. Kardeşler'in sıklıkla kullandığı farklı nitelikteki çizgisel elemanlar, *Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde mekânsal ilişkilerin kurulmasında da etkili olur.

### 4.2.3. Rehearsals for Extinct Anatomies filminde çekimler arası mekânsal ilişkiler

Bordwell ve Thompson, kurgunun yönetmene mekândaki herhangi iki noktayı bir araya getirerek, ikisi arasında bir ilişki biçimi oluşturma imkânı sağladığını belirtir. Yönetmen, daha önce kayda aldığı parçalardan yola çıkarak kurgu aracılığıyla yeni bir mekân yaratabilir ya da mekânsal bir bütün ile başlayıp daha sonra bütünün parçalarıyla devam edebilir. Kurgu aynı zamanda aksiyonların birbirlerinden farklı mekânlarda gerçekleştiğini belli etmek için de kullanılır. Filmlerin farklı mekânlar yaratmasının en yaygın yolu ise paralel kurgudur. Kurgunun daha radikal kullanımında ise mekânsal ilişkiler belirsiz ve güvenilmez hale gelebilir (2012, s. 231-232). Araştırmanın bu bölümünde Dziga Vertov'un 'Aralık Kuramı' göz önünde tutularak Bordwell ve Thompson'un açıklayıp örneklendirdiği kriterler doğrultusunda *Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde çekimler arası mekânsal ilişkiler analiz edilecek, Quay Kardeşler'e özgü aralıklar keşfedilmeye çalışılacaktır.

Quay Kardeşler, bir tarafta Bordwell ve Thompson'un belirttiği gibi filmsel mekânları kurgu aracılığıyla oluştururken diğer tarafta fiziksel mekânların (setteki görünen her bir elemanın) tüm detaylarını da kendileri tasarlamıştır. Bu birden fazla alandaki hâkimiyet, mekânsal ilişkilerin en ince detayına kadar kontrol altında tutulabilmesini sağlamıştır. İlk göze çarpan fiziksel mekân, duvarları barkod çizgilerinden oluşan ürpertici yaratığın içinde bulunduğu alandır. Yaratık bu mekân içerisinde sürekli olarak kafasının üzerindeki benini ovalar ve gözü seğirmeye devam eder. Bir pergel aracılığıyla mekândaki çizgilerden biri kıvrılarak çerçevenin dışına çıkar. Görsel 4.12.'de görüldüğü gibi dış mekân olarak adlandırılabilecek alanda beyaz

renk hâkimdir. Bu mekânda merdivenler ve tipografik elemanlar görülür. İpler burada topa dönüşür ve merdivenden yukarı çıkar. Yukarı çıkma hareketi tekrar eder, sonrasında top hızlı bir şekilde titreşmeye başlar. Devamındaki çekimde deri eldivenlerin titreşmesi yeni bir mekâna geçildiğini ima eder. Çekimlerde beyaz ton hakimken bir anda her şey koyulaşmaya başlar. Siyah eldiven dışında platform ve arka plan da koyu renktedir. Tüm grafik elemanlar yeni bir mekâna geçildiğine işaret eder. Yeni mekânda siyah zemin üzerinde beyaz çizgiler belirmeye başlar. Duvarlar, eşyalar, çarşaflar siyah-beyaz çizgilerden oluşur.



**Görsel 4.12.** *Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler.*

Klostrofobik yeni mekânın kapısında bir kilit bulunur ve titreşir. Bir pervanenin sürekli olarak yavaşça döndüğü mekânda küçük bir pencereden belirli belirsiz dışarısı görünür. Dışarısının göründüğü bu alanda yine bir top çok hızlı bir şekilde titreşir. Devamındaki çekimde ise yaratık görüntülenir. Bu kez nesneler değil kamera soldan sağa hızlıca titreşir ve durur. Yaratığın içinde bulunduğu mekân ile klostrofobik koyu mekân arasında hızla titreşen toplar aracılığıyla bir bağlantı kurulur. Quay Kardeşler, Bordwell ve Thompson'un belirttiği gibi kayda aldığı parçalardan yola çıkarak kurgu aracılığıyla yeni bir mekân yaratmaya başlamıştır. Kardeşler, çekimler arasında mekânsal ilişkileri inşa ederken titreşim, çizgiler, ovalama gibi ortak elemanların farklı biçimlerdeki tekrarlarından yararlanmıştır.

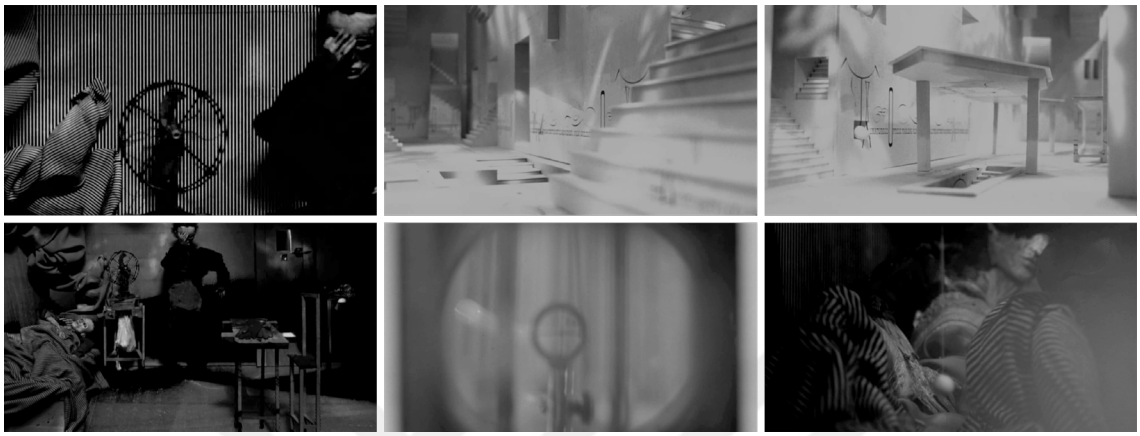
Yaratığın kafasındaki benini sürekli ovalaması klostrofobik mekânda farklı bir karakter üzerinde devam eder. Bu kez insana daha yakın bir formu olan kukla alnını sürekli olarak ovalar, yanındaki pervane dönmeye devam eder. Odadaki koyu tonlar, zayıf bir aydınlatma ve yavaşça dönen pervane mekânın kasvetini aktaran elemanlardan

bir kaçıdır. Kuklanın siyah kıyafeti, koyu yüzü ve sürekli olarak alnını ovalaması da sıcak, havasız, ışıksız, boğucu bu mekânın kurulmasına yardımcı olur. Odada herhangi bir aksiyon görülmemesine karşın sancı çekilen bir mekân olduğu hissedilmiştir. Karanlık mekândaki kuklanın alnını ovalamasından sonra kısa süreliğine ürkütücü yaratık belirir. Yaratığın kafasındaki benin içindeki iplik çıkmıştır. Gövdesinden ayrı bir yerde de bir top hızla sallanmaya devam eder. Yaratık çekiminin sonuna doğru kameranın sağa doğru kaymasıyla birlikte birçok merdivenin bulunduğu beyaz aydınlık mekân görülür. Kameranın durmasından sonra tekrar yaratık görüntülenir. Yaratığın bulunduğu mekânın arka planı orta koyuluktadır. Bu kez kamera sola doğru kayar. Yine beyaz aydınlık mekân görülür. Ancak bu kez farklı detaylar bulunur. Merkezdeki merdivenlerin üzeri kapatılmıştır. Ekran kararır ve çekim sona erer. Quay Kardeşler, yaratığın bulunduğu mekândan başlayan kamera kaydırma hareketleriyle birlikte solda ve sağdaki iki farklı alan bulunduğu izlenimi yaratmıştır. Ancak çekimler dikkatli bir şekilde izlendiğinde kameranın yaratığın mekânından ayrılırken netliğin kaybolduğu görülmüştür. Aydınlık mekânların yaratığın odasının hemen solunda ve sağında olmayabileceği anlaşılmıştır.

*Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde kararma sona erdiğinde titreşen elle birlikte merkezde bir top görülür. Arka planda topa hareket vermeye çalışan insanlar olduğu anlaşılır. Karanlık mekânın sol tarafında yatakta yatan bir kukla görülür. Kuklanın üzerinde tüm mekândaki elemanlarda olduğu gibi çizgilerden oluşan bir örtü bulunur. Çerçeve tekrar kararır ve açıldığında sağdaki kukla üzerinde derisi olmayan kolunu ovalar. Klostrofobik mekânda tüm elemanların göründüğü çekimde sağdaki kukla alnını ovalamaya devam eder. Kamera yukarı, aşağı, sağa, sola, ileriye, geriye hareket ederek karanlık mekânın dışına çıkar ve geri döner. Dış mekânlar aydınlık, ferah, düzenli ve planlı görünürken merkezde yer alan mekân ise tam tersine karanlık, boğucu, düzensiz ve dağınıktır.

Karanlık mekânda ilk kez yatakta yatan kukla hareketlenir, doğrulur ve dışarıda ne olduğunu hissetmek için duvara dokunur. Ayakta duran kukla kapıdaki kilidi açmaya çalışır. Önce kamera sonra da önündeki top hızla titreşmeye başlar. Bir merkezden dışarı doğru dağılan parçalar bir doğum sırasında yolunda gitmeyen bir şeyler olduğunu çağrıştırır. Tüm film boyunca görülen tek gözlü ürkütücü yaratığın da aslında henüz doğmak için gelişimini tamamlamamış bir fetüsü temsil ettiği düşünülmektedir. Filmin başından itibaren fetüs, duvarlarında titreşen ve kaybolan barkodların olduğu bir

mekânda gösterilmiştir. Bu mekânın da ana rahmi olduğu düşünülmüştür. Görsel 4.13.'de görülen dış dünyada rahmin önünde hızla sallanan top, içerideki fetüs tarafından takip edilmektedir. Film boyunca fetüsün gözündeki titreşim, sürekli olarak hızlı bir şekilde hareket eden topu takip etmesi şeklinde açıklanabilir.



**Görsel 4.13.** *Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler.*

Araştırmanın alanyazın bölümünde değinildiği gibi Dziga Vertov, *Kameralı Adam* filminde birbirlerinden tamamen farklı mekânlardan aldığı görüntüler arasında çekimler arası yeni ilişkiler inşa etmiştir. Çekimler bir tema belirlenerek bir araya getirilmiştir. Filmde seçilen uyku teması buna örnek olarak verilmiştir. Doğumhane, yatak odası, sokakta bankların üzeri ya da fayton gibi farklı mekânlar, uyku teması aracılığıyla birbirleriyle ilişkilendirilmiş, aralarında yeni bir bağ kurulmuştur. Quay Kardeşler de Dziga Vertov gibi çekimler arası mekânsal ilişkileri belirli ortak noktalar sayesinde kurabilmiştir. Ancak Kardeşler, Vertov'dan farklı olarak mekânsal ilişkileri belirgin bir temadan daha çok tekrar eden ögelerle inşa etmiştir.

Fetüsün gözündeki sürekli titreşim ana rahminin olduğu mekândan dış mekâna bakışı olarak değerlendirilmiştir. Fetüsün kafasındaki benini sürekli olarak ovalaması mekânlar arasında bağlantı kurar. Fetüsün ovalama hareketi klostrofobik mekânda kapının önünde duran kuklada da tekrar eder ve hem mekânlar arasında hem de canlılar arasında bir bağlantı kurulmasına yardımcı olur. Titreşen, duran, uzayan, şekil değiştiren ve belirli yönde ilerleyen çizgiler, iplikler, kablolar canlılar arasındaki iletişimi sağlarken diğer tarafta mekânlar arasında bağlantı işlevi görür. Quay Kardeşler, Bordwell ve Thompson'un belirttiği gibi kurguyu daha radikal bir şekilde kullanmış, mekânsal ilişkileri açık bir şekilde göstermek yerine belirsiz ve güvenilmez hale

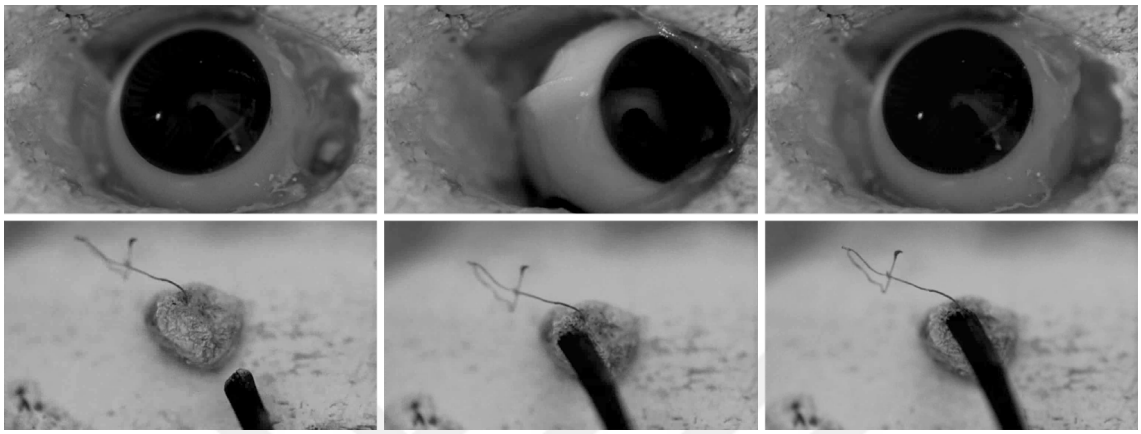
getirmiştir. Kardeşler kullandıkları tüm bu bağlantı yöntemleri ile birlikte çekimler arası özgün mekânsal ilişkiler kurmayı başarmıştır. Araştırmanın bir sonraki bölümünde *Rehearsals for Extinct Anatomies* filmindeki zamansal ilişkiler keşfedilmeye çalışılacaktır.

### 4.2.4. Rehearsals for Extinct Anatomies filminde çekimler arası zamansal ilişkiler

Bordwell ve Thompson'a göre; kurgu yoluyla, zamansal sıra denetim altında tutulabilir. Zamansal düzeni bozmak için en sık kullanılan yöntemler arasında geçmişe dönüş, ileri sıçrama ve benzerleri bulunur. Zamansal ilişkileri yönetebilmek için kullanılan diğer bir yöntem ise eksilti kurgusudur. Eksilti kurgusunda olaylar, gerçekte olduğundan çok daha kısa bir sürede gerçekleşir. Eksilti kurgusunun tam tersine öykü zamanını genişletmek de mümkündür. Örtüşme kurgusu adı verilen bu teknikte, bir çekimin sonundaki aksiyon, bir sonraki çekimin başında tekrarlanır. Örtüşme kurgusu, aksiyonu uzatarak ve gererek, olayın normalde gerçekleşeceği zamanı aşar (2012, s. 233-234). Quay Kardeşler'in *Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde, Bordwell ve Thompson'un belirttiği çekimler arası oluşturulabilecek zamansal ilişkiler, Dziga Vertov'un Aralık Kuramı göz önünde bulundurularak analiz edilecektir.

*Rehearsals for Extinct Anatomies* filmi jeneriğinin ilk bölümü 803 kare uzunluğundadır. Hemen arkasında ekran kararır. Kamera hareketleri, netlik kaydırılması gibi araçlarla kesme kullanılmadan bölüm tamamlanır. Jeneriğin ikinci bölümü de 710 kare uzunluğundadır. İki adet uzun ve yavaş hareketlerin olduğu çekimden sonra yaratığın titreşen gözüne geçilir (Görsel 4.14.). 78 kare uzunluğundaki bu çekimde yaratığın gözü her bir karede sağda diğerinde soldadır. Çekim saniyede 24 kare izlenildiğinde ise karelerin kendisinde olmayan yeni bir durum ortaya çıkmıştır. Alanyazın bölümünde de belirtildiği gibi Dziga Vertov bu durumu aralıklar olarak tanımlamış ve aralıkların hareket değil, bir hareketten diğerine geçiş malzemeleri olduğunu açıklamıştır (Michelson, 1984, s. 8). Dziga Vertov'un aralıklar yaklaşımına çok benzer açıklamalar animasyon alanında Norman McLaren tarafından yapılmıştır. McLaren, bir film karesinin üzerinde ne göründüğünden daha çok iki film karesi arasında ne olduğunun daha önemli olduğunu belirtir. Bu nedenle animasyonun kareler arasında görünmeyen aralıklar oluşturma sanatı olduğunu açıklar (Aydın, 1989, s. 28). Quay Kardeşler de Vertov ve McLaren'in belirttiği gibi sadece karelerin üzerindeki

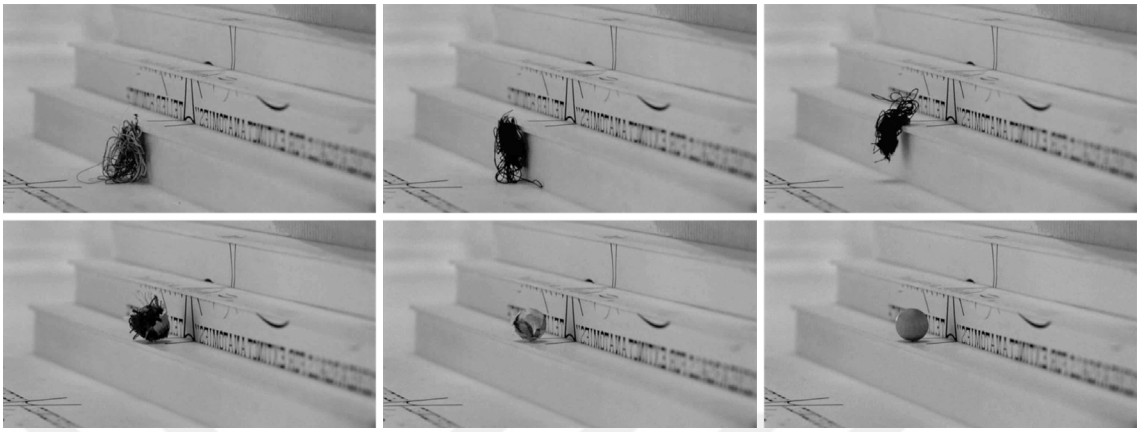
görüntüleri değil kareler arasındaki görünmeyen aralıkları keşfetmeye çalışmıştır. 78 kare uzunluğundaki göz seğirme hareketinin yakın çekimi, kameranın çok az uzaklaştığı 97 karelik yeni çekimde devam eder. Çekimin sonunda kamera hızlıca yaratığın kafasındaki bene yaklaşır. Yaratığın kolu beni ovalamaya başlar.



**Görsel 4.14.** *Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler.*

Yaratığın benini ovalama hareketi 102 kare boyunca devam eder. Göz seğirmesinin aksine hareket oldukça yavaştır. Devamındaki çekimlerde de hızlı titreşimler olmasına karşın benin ovalanma hareketi hep yavaş gerçekleşir. Çekim süreleri birbirlerine yakındır ancak çekim içi aksiyon hızı hissedilen zamanın değişebilmesine neden olur. Benin ovalanması aşamalı olarak hızlanır ve sonunda içindeki iplik kopar. Bu bölümden sonra zamanın akışı hızlanır. Tüm ipler hızla hareket etmeye başlar. Çizgisel tüm elemanlar hızlı bir şekilde hareket eder. Barkodlar kaybolmaya başlar. Mekândaki ipler birbirlerine karışır. Dans eden pergeller iplikleri alır ve zemin üzerine zarif desenler çizer. İplikler bir odanın zemininden başlayarak duvarlarını kaplar. Aydınlık, dış mekânda ipler birleşip, dönüşerek bir küreyi oluşturur. Araştırmanın alanyazın bölümünde belirtildiği gibi Émile Cohl animasyon sinemasında ilk olarak metamorfozları kullanmıştır. Cohl'ün metamorfozları, kareler arasında nasıl özgün aralıkların tasarlanabileceğinin ilk örneklerinden biri olmuştur. Quay Kardeşler de önce açık renkli birkaç ipliği birbirlerine yaklaştırmış, sonra yavaş yavaş küre formuna çevirmeye çalışmıştır. İplikler bir tarafta daha da sıklaşırken diğer tarafta renkleri koyulmaya başlamıştır. İplikler renklerinin koyulması sayesinde birbirlerinden ayrı olarak algılanmak yerine bütünleşir. İplikler, dışlarına her karede farklı malzemelerin eklenmesiyle sonunda pürüzsüz bir topa dönüşür (Görsel 4.15.).

Kardeşler tıpkı Émile Cohl gibi metamorfozla iplik olarak başlayan bir şeyi zaman içerisinde bir ahşap bir küreye dönüştürür.



**Görsel 4.15.** *Rehearsals for Extinct Anatomies (1987), Quay Kardeşler.*

İplikler küre formuna dönüştükten sonra merdivenden yukarı doğru zıplayarak ilerler. Merdivenlerin önünden serbestçe bırakılan kürenin aşağı doğru düşmesi beklenen küre, tam tersine merdivenin alt kısmında yukarı doğru zıplar. İlk olarak çekimin ters oynatım olduğu düşünülebilir. Doğrusal ilerleyen zaman bir anda kesintiye uğratılıp terse çevrilmiş olabilir. Filmin devamında topun merdivenden yukarı doğru zıplamasının üç kez tekrarlandığı görülür. Üç çekimde de ipler küreye dönüşür ve her basamakta zıplayarak yukarı çıkar. Burada Bordwell ve Thompson'un belirttiği örtüşme kurgusu ortaya çıkar. Bir çekimdeki aksiyon, bir sonraki çekimde tekrarlanmıştır. Hatta aynı aksiyon 3. çekimde de tekrarlanır. Quay Kardeşler, örtüşme kurgusu aracılığıyla aksiyonu uzatmış, olayın normalde gerçekleştiği zamanın aşılmasını sağlamıştır.

Quay Kardeşler'in tekrar eden 3 çekimi yakından incelendiğinde çekimler arasında ilk bakışta dikkat çekmeyen bazı ufak farklılıkların olduğu keşfedilmiştir. 3 çekimde de ölçümler ipliklerden tam küreye dönüştüğü kareden itibaren yapılmıştır. İlk çekimde top merdivenin ilk basamağından 5. basamağına kadar 34 karede ulaşır. Aynı çekiminin 2. tekrarında ise top yine ilk basamaktan 5. basamağa bu kez 52 karede ulaşır. Çekimin son tekrarında ise top yine aynı mesafeyi 88 karede kat eder. Bir çekimdeki aksiyonun örtüşme kurgusu aracılığıyla 3 çekimde de tekrarlanması olayın normalde gerçekleştiği zamanın aşılmasını sağlamaktadır. Quay Kardeşler, aksiyonun her bir tekrarında çekim sürelerini kademeli olarak artırmıştır. Özellikle son tekrarda top çok yavaş olarak merdivenleri tırmanmıştır. Son tekrarının bitiminde ise diğer çekimlerden

farklı olarak hızlı bir titreşim hareketi eklenmiştir. Top en üst basamağa geldiğinde 210 kare boyunca çok hızlı sarkaç hareketini yapmıştır. Çekim tekrarlarındaki kare sayısı artıp aksiyonu yavaşlatılırken birden 210 kare boyuncu çok hızlı bir hareket görüntülenmiştir.

Quay Kardeşler, her 3 çekim tekrarında da yeni bir doğum denemesini göstermeye çalıştığı anlaşılmıştır. Her seferinde biraz daha yavaşlayan yaşama ihtimali son tekrarda topun hızlı titreşimiyle birlikte güçlenmiştir. Kardeşler, hızla hareket eden kablo ve çizgi gibi elemanları fetüsle dış dünyadaki yaşam arasında gidip gelen bağlantı olarak düşünmüştür. Çerçeve ve içindeki elemanların hızlanması zamanın da hızlı aktığını göstermektedir. Fetüsün sürekli olarak kafasındaki beni ovalaması ve klostrofobik odadaki kuklanın da sürekli olarak alnını ve kıyafetini ovalaması zamanın bir anda yavaşlatır. Burada kullanılan tekrarlar yeni bir bilgi iletmekten daha çok sancıyı ifade eder. Çekim süreleri dışında çerçeve içindeki kasvetli atmosfer zamandaki yavaşlama hissini kuvvetlendirir. Kardeşler, çok hızlı titreşen top, göz gibi elemanlarını aynı mekânda bulunan ancak farklı zaman akışına sahip nesneler olarak tasarladıkları düşünülmektedir. Quay Kardeşler, geliştirdikleri tüm bu çözümlerle birlikte *Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde çekimler arası özgün zamansal ilişkiler inşa etmeyi başarmıştır. Araştırmanın bundan sonraki bölümünde *The Calligrapher* filmi analiz edilecektir.

### 4.3. The Calligrapher

**Gösterime giriş yılı:** 1991
**Yönetmen:** Quay Kardeşler
**Yapımcı:** Keith Griffiths
**Görüntü Yönetmeni:** Stephen Quay ve Timothy Quay
**Animasyon ve kukla tasarımı:** Quay Kardeşler
**Dekor:** Quay Kardeşler
**Müzik:** Olga Neuwirth

İngiliz Radyo ve Televizyon Şirketi BBC, anaakım ve popüler programlardan daha çok entelektüel yayınlar yapan BBC 2 kanalını 1964 yılında kurmuştur. *The Calligrapher* filminin başında, BBC 2 kanalının 1991 yılında kapsamlı bir şekilde yeniden markalaştırıldığı ve Quay Kardeşler'in yayıncının üç tanıtım sekansını

tasarlamak üzere görevlendirildiği belirtilir. Bu üç sekans BBC tarafından reddedildikten sonra orijinal formlarına geri dönmüştür.

**Filmin Özeti:** *The Calligrapher*, her yerinde birbiri ile uyumlu zarif desenlerin olduğu, siyah-beyaz, karton bir odada geçer. Odanın tavanında 2 rakamı şeklinde bir oyuk ve içinde turkuaz renkli kuş tüyleri vardır. Odanın ortasında ise gösterişli bir kaligrafi sanatçısı, bir kuş tüyünün hareket ettiğini hisseder ve tavana bakar. Tavandaki küçük boşluklarda divit uçları belirmeye başlar. Sanatçı tavandaki uçlardan birini çeker. Ucun aslında kuş tüyü bir divit kalem olduğu anlaşılır. Kalemi mürekkep hokkasına batıran kaligrafi sanatçısı, önündeki dikdörtgen yüzeye kendisine doğru düz bir çizgi çeker. Çizgi çekilen yüzeyde yeni kuş tüyü divit kalemler belirmeye başlarken sanatçının tüylü kalemi de yavaş yavaş kaybolur.

Yeni beliren tüylü kalemlerin her biri, ayrı eller tarafından titreşimli bir şekilde hareket ettirilir. Kalemlerin yüzey üzerinde yaptıkları hareketin sonrasında bir kuş kanadı deseni ortaya çıkar. Desen, kanat çırparak zeminden ayrılır ve bir kuş tüyüne dönüşür. Kaligrafi sanatçısı tüyü alıp saçlarının arasına yerleştirir. Sanatçının kafasının farklı bölümlerinde daha önceden yerleştirilmiş çeşitli kuşlardan alınmış tüyler vardır. Sanatçı en son kafasını kaldırıp tavana bakar. 2 rakamının içinde yeni bir tüy hareketlenmeye başlar ve kararmayla birlikte film sonlanır.

### 4.3.1. The Calligrapher filminde çekimler arası grafik ilişkiler

Bordwell ve Thompson, iki çekimin kurgulanmasının benzerlikler ve farklılıklar aracılığıyla, bu iki çekime ait *saf resimselliğin* etkileşimine izin verdiğini belirtir; aydınlatma, dekor, kostüm, mekân gibi mizanseni oluşturan ögelerin ve fotoğraflama, çerçeveleme, kamera hareketleri gibi en sinematografik özelliklerin potansiyel grafik unsurları sağladığını açıklar. Böylece her bir çekim bütünüyle grafiksel kurguya imkân tanır. Çekimlerin her birleşimi iki çekim arasında grafik ilişkiler oluşturur. Grafikler, akıcı bir devamlılık oluşturmak ya da ani kontrastlar elde etmek için kullanılabilir. Çekimler, grafik benzerlikler kullanarak birbirine bağlandığında *grafik uyum* olarak adlandırılan durum ortaya çıkar. Bir çekimdeki biçimler, renkler, ayrıntılı kompozisyon ya da hareket, arkasından gelen çekimdeki kompozisyonda görülebilir (2012, s. 226). *The Calligrapher*, yüzeylerinde tekrar eden desenlerin çizili olduğu, beyaz bir odada gerçekleşen olayları kayda alır. Oda sol üstten parçalı bir şekilde aydınlatılır. Filmin

aydınlık seviyesinde başından sonuna kadar herhangi bir değişiklik görülmemektedir. Çerçeve içinde çoğunlukla aydınlık alan baskındır. Sadece yakın çekimlerin bazılarında çerçeve içi koyuluk seviyesi arttığı belirlenmiştir. Açık-koyu kontrastı yüksek olan çekimlerde aynı zamanda siyah-beyaz ve renk kontrastı da bulunmaktadır.

Filmde turkuaz tüyler dışında kalan tüm elemanlar siyah-beyazdır. Mekân, maket kartonuna benzer bir malzeme ile hazırlanmıştır. Kalınlığı olan karton malzeme üst üste yapıştırılarak mobilya ve dekorasyon parçalarına derinlik kazandırılmıştır. Kaligrafi sanatçısının yüzü dışında kalan parçalar üç boyutludur. Sol üstten gelen ışık sayesinde üç boyutlu etki daha da artırılmıştır. Mekânın *CGI* (Bilgisayar Tabanlı İmgelem) değil fiziksel olarak var olduğu açık bir şekilde hissedilmektedir. Kameranın konusuna bakış açılarının, doğal derinlik izlenimini desteklediği görülmüştür. Konu; tam karşıdan, tam önden, tam alttan gibi boyutun algılanmasını en aza indirgeyen açılardan değil, en az iki yüzeyine aynı anda bakacak şekilde görüntülenir. Divit uçları ve tüyler dışında film evreninde görülen tüm şeyler karton ya da kâğıttan yapılmış, üzerlerine titiz ve ritmik desenler çizilmiştir.

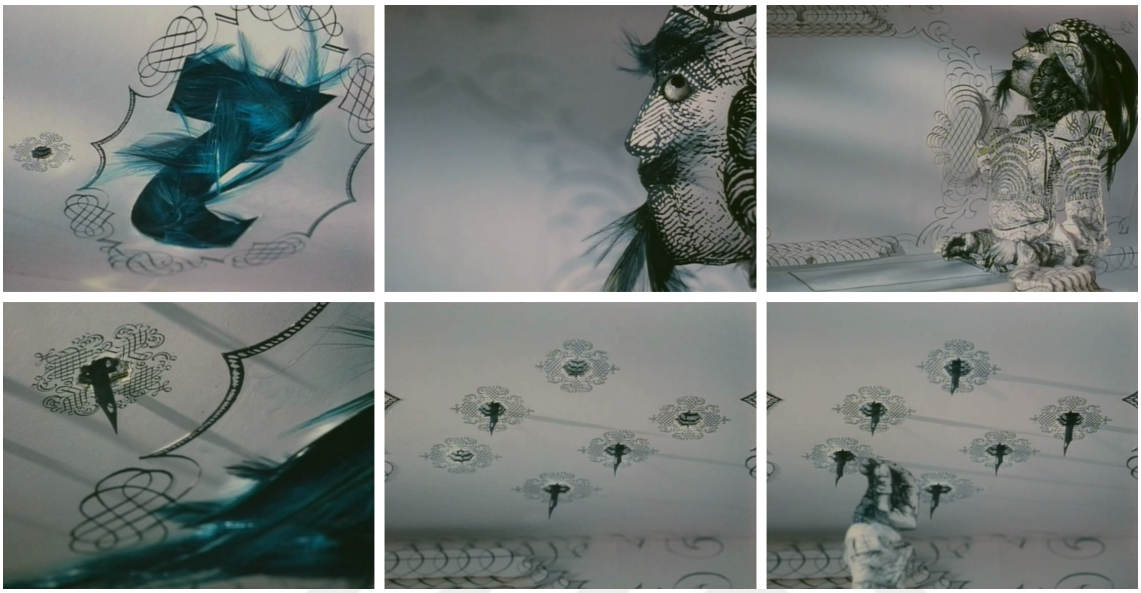
Quay Kardeşler'in karton, kâğıt, tüy gibi malzemeleri titizlikle kullandığı *The Calligrapher* filminin, Lotte Reiniger'in *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926) filmi ile birçok benzer grafik özellik taşıdığı belirlenmiştir. Alanyazında da açıklandığı gibi *Prinzen Achmed* günümüze ulaşabilen ilk uzun metraj animasyon filmi olarak bilinmektedir (Bendazzi, 2016 "a", s. 87). İki filmde de stop-motion kullanılmıştır. *Prinzen Achmed* iki boyutlu cut-out tekniğiyle oluşturulurken *The Calligrapher* üç boyutlu kukla animasyon tekniğiyle hazırlanmıştır. Filmlerin grafik yapısını benzer kılan şey, kâğıt ve karton gibi malzemelerin yaratıcı kullanımıdır. Reiniger'in filminde makasla kesme sanatının etkileyici izlerini hem arka plan görsellerinde hem de figürlerde görmek mümkündür. Filmde kullanılan silüet aydınlatma sayesinde tüm ince detaylar net bir şekilde algılanabilir. Tüyler, kıyafetler, aksesuarlar dantel gibi işlenmiştir. Quay Kardeşler de *The Calligrapher* filminde tıpkı Reiniger gibi ince işçilikleriyle birlikte son derece ayrıntılı bir grafik yapı tasarlamış; filmin tüm karelerinde, çerçevenin her bölümünü detaylı bir şekilde işlemiştir. Kardeşler, Reiniger'in titizlikle oluşturulmuş, iki boyutlu cut-out evrenine yeni bir boyut eklemiş, siluet aydınlatma aracılığı olmadan rahatça görülebilen detaylı bir grafik yapı inşa etmiştir. Çizgiler, tipografik elemanlar, kompozisyon, çekim ölçek ve açıları *The Calligrapher* filminin bu grafik yapısının ayrılmaz parçalarını oluşturur.

*The Calligrapher*'da yakın, orta ve orta-genel olmak üzere toplam 21 çekim kullanılmıştır. Film konusunu uzaktan görüntülemez. Çekim ölçekleri, filmin kapalı ve küçük bir mekânda geçtiğini destekler. Görsel 4.1.'de görülebileceği gibi film, tavandaki ters dönmüş 2 rakamına alttan bakan yakın çekimle başlar. 2 rakamı tavandan oyularak çıkartılmış ve içine turkuaz renkli kuş tüyleri yerleştirilmiştir. Tavanın üzerindeki koyu boşluktan taşan kuş tüylerinin, tavanın geri kalanıyla güçlü bir kontrast oluşturduğu ve kompozisyon ilgi merkezini çerçevenin sağına doğru kaydırdığı görülmüştür. Çerçevenin solunda ise etrafı ince desenlerle çevrilmiş küçük bir delik daha bulunur. Quay Kardeşler'in farklı türde karşıtlıklarla birlikte kompozisyonda kurdukları hiyerarşi, dikkati sırayla yönlendirir. Turkuaz kuş tüylerinin olduğu 2 rakamı ilk dikkat çeken şeyken sonrasında tavandaki küçük delik fark edilir. Deliğin etrafında zarif çizimler görülür.

Tavandaki küçük delik, çerçevenin sağ tarafı ile büyüklük-küçüklük karşıtlığı oluşturur. 2 rakamının içindeki kuş tüylerinden biri karanlığa doğru çekilir. Sanki asma tavanın üzerinde başka bir yaşam olduğu izlenimi belirir. İlk çekimde kuş tüyünün yukarı doğru hareketini, kaligrafi sanatçısının kafasını yerden hızla kaldırdığı yakın 2. çekim izler. 2. çekimde sanatçının hareketine kameranın netlik kaydırma hareketinin eşlik ettiği görülmüştür. Çerçevede netlik hızla arka duvardan sanatçıya kayar. Sanatçının kafası çerçevenin tamamen sağından dışarı taşacak şekilde yerleştirilmiştir. 1. çekimdeki tek bir tüyün yukarı doğru küçük hareketini 2. çekimde çerçeve içinde hızlı bir değişiklik meydana getiren büyük bir hareketin izlediği belirlenmiştir. İlk çekimde kompozisyonun ilgi merkezi çerçevenin ortalarına yakınken sonrasındaki çekimde tamamen sağ tarafa geçer. Çekimler arasındaki ani grafik değişim, kaligrafi sanatçısının uyuklamaktayken bir şeyler olduğunu hissedip birden irkildiği izlenimini yarattığı tespit edilmiştir.

Görsel 4.1.'de görülebileceği gibi çekimin sonunda kaligrafi sanatçısının gözleri, hızla arkaya doğru dönerken başı da arkaya doğru eğilir ve çerçevenin dışına çıkar. Sanatçının belden yukarısının görüntülendiği takip eden çekimde sanatçının kafayı geriye atma hareketi devam eder. Sanatçının titizlikle hazırlanmış tipografik elemanların olduğu kâğıttan elbisesi görülür. Bir önceki çekimde baskın bir şekilde sağda olan kompozisyon ilgi merkezinin hafifçe sola doğru kaymaya başladığı tespit edilmiştir. Hemen arkasındaki yakın çekimde ise tavandaki küçük delikten bir divit uç çıkar. Kompozisyon ilgi merkezi sol üste geçer. Kameranın aynı noktaya biraz daha

uzaktan baktığı çekimde ise tavanda altı ayrı delik görülür. Diğer divit uçlar da deliklerden dışarı çıkar. Aynı çekimde kaligrafi sanatçısının eli, aşağıdan yukarıya doğru çerçevenin içine girer ve ilk dışarı çıkan divit ucuna doğru uzanır.

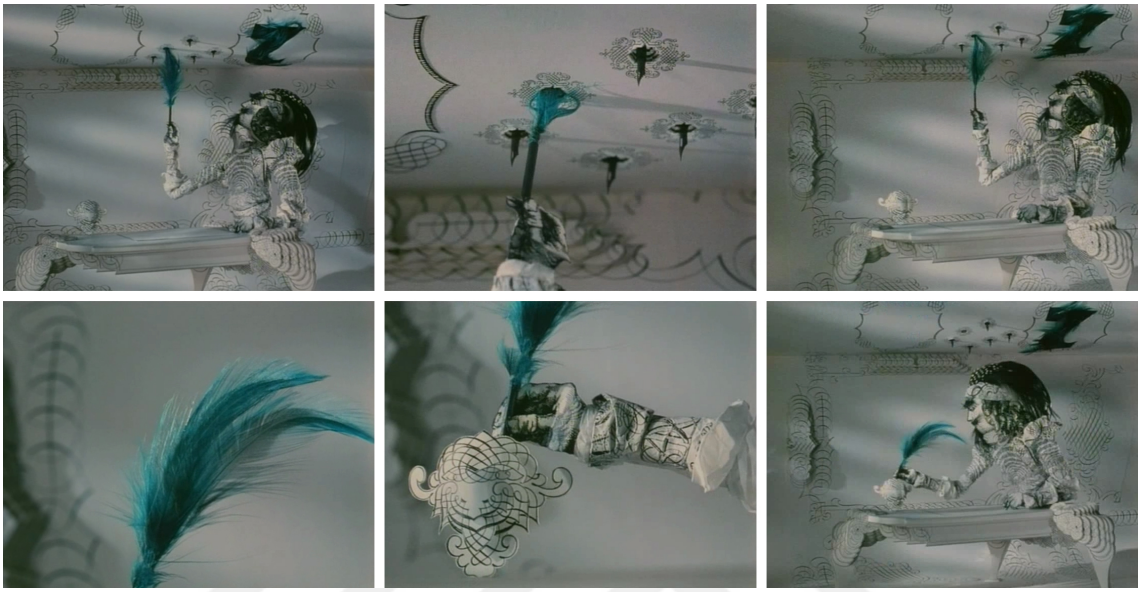


**Görsel 4.1.** *The Calligrapher (1991), Quay Kardeşler.*

Kaligrafi sanatçısının divit uca doğru uzanma hareketi yakın çekimini, Görsel 4.2.'de görülen orta-genel çekim izler. Bu çekimde divit ucun, turkuaz bir kuş tüyüne iliştirilmiş olduğu görülür. Devamındaki yakın çekimde sanatçı kalemi çıkarmayı sürdürür. Hareket orta-genel çekimde devam eder. Kameranın mekâna biraz uzaktan baktığı bu çekimlerde kaligrafi sanatçısının belden aşağısı yokmuş gibi görünür. Dikkatli bakıldığında üçayaklı platform ile sanatçının tek bir beden olduğu anlaşılmıştır. Yakın ve orta-genel çekimler arka arkaya kullanılır. Çekim ölçeklerindeki tekrar eden büyük değişimlerin beklenmedik bir şeyleri işaret ettiği düşünülmüştür.

Son yakın çekime kadar hareketsiz olan kamera, çerçevenin ortasındaki tüyü mürekkep hokkasına ulaşana kadar takip eder. Kalem hokkada iyice mürekkep yedirilmesi için bekletilir. Bekleme orta-genel çekimde devam ettikten sonra ekran yavaşça kararır. Çekim ölçeklerinin karşıtlığıyla ortaya çıkan gerilim, müzikle desteklenir. Her yerin siyah-beyaz olduğu mekânda göz sürekli olarak turkuaz tüylü kalemi takip eder. Quay Kardeşler, kamerayı ilk kez fiziksel olarak hareket ettirmesiyle de birlikte ekranın kararması sonrasında karşılaşılacak şeyler için merak uyandırır. Mükerrem, çekimler için tasarlanan kompozisyonun genel amaçlarını şu şekilde açıklar:

> "Seyircinin dikkatini çekmek; oyuncuların anlatım gücünü perdeye yansıtmak ve onları bu gücü göstermeye teşvik etmek; ton, renk uyumu, gölge/ışık oyunları gibi görsel öğeleri etkili ve planlı bir şekilde işlemek. Kompozisyona yüklenen bu işlevler, hem tek çekimler hem de bütün bir kurgu zinciri için geçerlidir" (2012, s. 30).



**Görsel 4.2.** *The Calligrapher (1991), Quay Kardeşler.*

Quay Kardeşler, izleyicinin dikkatini yönetmek için çekimler arasında kompozisyonun ölçeğini ve ağırlık merkezini sürekli olarak değiştirmiş, hareket yönleri ve renk kontrastlığıyla gizemli anlatılarını desteklemiştir. Kardeşler çekim ölçekleri, kompozisyon, hareket yönleri, renk gibi unsurları kullanarak çekimler arası yaratıcı grafik ilişkilerin kurulmasını sağlamıştır. *The Calligrapher* filminde Bordwell ve Thompson'ın "grafik uyum" olarak adlandırdığı durum görülmüştür. Quay Kardeşler'in, grafik uyumu, farklı tipteki kontrastlıklarla zenginleştirdiği ve monotonluktan çıkardığı belirlenmiştir. Quay Kardeşler'in çekimler arası yaratıcı ilişkileri inşa ederken farklı kriterleri de dikkate aldığı düşünülmektedir.

Dziga Vertov, çekimler arası yaratıcı ilişkilerin oluşturulabilmesi için temaların önemine dikkat çeker. Vertov, temanın birbirleriyle bağlantısız görünen şeyler arasında yeni bir ilişki kurulabilmesi için yol gösterici olduğunu belirtir. Sinema-göz'ün çalışma yöntemlerinde temalar, kabaca üç grupta sınıflandırılmıştır. İlk olarak bir yer tema olarak seçilebilir. Örneğin bir köy kütüphanesi ya da bir kooperatif. İkinci olarak hareket halindeki araçlar veya insanlar temayı oluşturabilir. Üçüncü olarak da belirli bir

insan veya yer, belirsiz bir tema etrafında toplanabilir. Bu sonuncu temaya örnek olarak; su, ekmek, ayakkabılar, aile ve çocuklar, köy ve şehir, gözyaşları, gülüşler vb. verilir (Barokas, 1974, s. 13-14). Vertov Aralık Kuramı'nın en iyi şekilde görüldüğü *Kameralı Adam* filminde temaları, çekimler arasında yeni aralıklar inşa edebilmek için etkili bir şekilde kullanmıştır. Örneğin uyku teması, şehirdeki canlı ve cansız şeyleri birbirlerine yaklaştırabilmek, aralarında yeni bir bağlantı kurabilmek için seçilmiştir.

Düşüncemize göre; tıpkı Vertov gibi Quay Kardeşler de *The Calligrapher* filmindeki çekimler arası grafik ilişkileri tasarlarken bir tema belirlemiştir. Duvarlarda titizlikle çizilmiş motifler, tipografik elemanlardan oluşturulan özgün bir kıyafet, farklı kalınlıklardaki kartonlardan yapılmış platform ve mekân, çizim yüzeyi, mürekkep hokkası, tüylü kalemler, farklı kaligrafik çizim uçları vb. araçları bir araya toplayan ve harekete geçiren şeyin "motif" olduğu fark edilmiştir. Kardeşler'in aralıklarını inşa edebilmek için "motif" temasını seçtiği düşünülmektedir. Motif, TDK Sözlüğü'nde; "Yan yana gelerek bir bezeme işini oluşturan ve kendi başlarına birer birlik olan ögelerden her biri" olarak tanımlanmıştır. Kardeşler'in motif temasının sadece çizimleri, desenleri bir araya getirmediği görülmüştür. Aydınlatma, çekim ölçekleri, kamera açıları ve hareketleri, kompozisyon, çerçeve içindeki hareket, renk gibi birçok grafik elemanın motif temasına göre tasarlandığı anlaşılmıştır.

Aydınlatma, jaluzi gibi bir nesnenin arkasından yapılmış bu sayede tavan, duvar ve diğer elemanların üzerinde tekrar eden parçalı gölgeler elde edilmiştir. Tekrar eden gölgeler uzaklık ve düştüğü yüzeyin özelliklerine göre dönüşür. Gölgeler yan yana gelerek mekândaki tüm elemanlar arasında bağlantı kurar. Aydınlatma gibi çekim ölçekleri de tekrarlardan oluşur. Yakın, orta ve orta-genel çekim ölçekleri değişen sıralamayla tekrarlanır. Birbirine yakın olan bu ölçekler mekândan kopmadan ayrıntılara odaklanabilme imkânı tanır. Kamera ise göz hizası ve alt açı ile konusunu izler, önemli anlar dışında hareket etmez. Kompozisyon ilgi merkezi tekrarlar içerecek şekilde değiştirilir. Mekânın tüm yüzeylerindeki çizgiler ve kaligrafi sanatçısının tipografik kıyafeti de tekrarlar içerir. Ancak Quay Kardeşler'in tüm tekrarlayan grafik araçları aynı zamanda dönüştürdüğü belirlenmiştir. Kardeşler'in kendilerine özgü aralıkları oluşturmak için kullandıkları motif temasının aynı zamanda dönüşen bir motif olduğu keşfedilmiştir. Çekimler arası grafik ilişkisinin ortaya çıkarıldığı bu bölümden sonra *The Calligrapher* filmindeki çekimler arası ritim ilişkisi analiz edilecektir.

### 4.3.2. The Calligrapher filminde çekimler arası ritim ilişkileri

Araştırmanın yöntem bölümünde belirtildiği gibi Bordwell ve Thompson'a göre; kurgunun sağladığı ritmik olanaklar, çekim uzunlukları arasında belirgin bir düzen oluşmaya başladığında ortaya çıkar. Eşit çekim uzunlukları sabit bir ritim oluştururken, kademeli olarak azalan çekim uzunlukları dinamik bir ritim yapısını ortaya çıkarır. Uzun çekimler tempoyu yavaşlatırken, kısa çekimler tempoyu hızlandırır. Yönetmen, kurgu ritmini kontrol ederek, izleyicilerin gördüğü şeyleri kavrama ve tepki verme sürelerini de denetim altına alır. İzleyicilerin, çekimlerdeki kareleri sayma imkânı yoktur. Bu imkâna sahip olmamalarına karşın izleyiciler değişen tempoyu hissedebilir. Filmleri analiz eden araştırmacılarınsa ritmik ilişkileri ortaya çıkarabilmek için çekimlerdeki kareleri sayma olanağı bulunur. Ayrıca bir bütün olarak sinemasal ritim sadece kurgu aracılığıyla gerçekleşmez. Araştırmacı aynı zamanda yönetmenin belirlediği mizansen içindeki hareket, kameranın konumu ve hareketi, ses ritmi ve bütünsel içeriği de dikkate almalıdır (2012, s. 230). *The Calligrapher* filminde çekimler arası ritim ilişkilerinin analizinde Bordwell ve Thompson'un açıkladığı kriterler kullanılacaktır. Çekim uzunlukları dışında ritmik ilişkileri ortaya çıkaran diğer sinematografik araçlar incelenecektir.

*The Calligrapher* filmi içerisinde ekran iki kez kararır. İki kararma da 24 kare sürer ve sonrasındaki 27 kare tamamen siyahtır. Yine iki çekimde açılma, filmin başında olduğu gibi tek karede gerçekleşir. Kararmalara müzik de eşlik eder. Yavaşça ses kısılırken yeni çekimde birden yükselir. Görüntü ve sesteki yavaşça kararma ve birden açılma, uykuya dalarken bir anda sıçramaya benzer bir etki oluşturur. Aynı sayıda kareyle gerçekleşen bu kararmalar bir yandan ritimde duraklar oluştururken diğer yandan da filmi üç sekansa böler.

İlk kararmaya kadar olan birinci sekanstaki çekim süreleri arasında ritmik bir ilişki görülür. İlk dört çekimdeki süreler yavaşça azalırken 5. ve 6. çekimde hızla artar. 7. çekimde birden azalan çekim süreleri kararmaya kadar katlanarak artar[99]. Çekim süreleri ve ölçeklerindeki tekrarlanan dinamik değişime 9. çekimde kamera hareketi de katılır. 54 kare uzunluğundaki bu yakın çekimde önce turkuaz kuş tüyü görülür. Kamera hızlı bir şekilde aşağıya doğru ilerler ve aniden durur. Hokkaya batırılan kuş tüyü divit

[99]Film ilk sekansında sırasıyla çekim süreleri; 36, 36, 25, 15, 29, 40, 17, 21, 54, 66 kareden oluşur. Çekimler sonrasında 27 kare boyunca ekran tamamen karanlıktır.

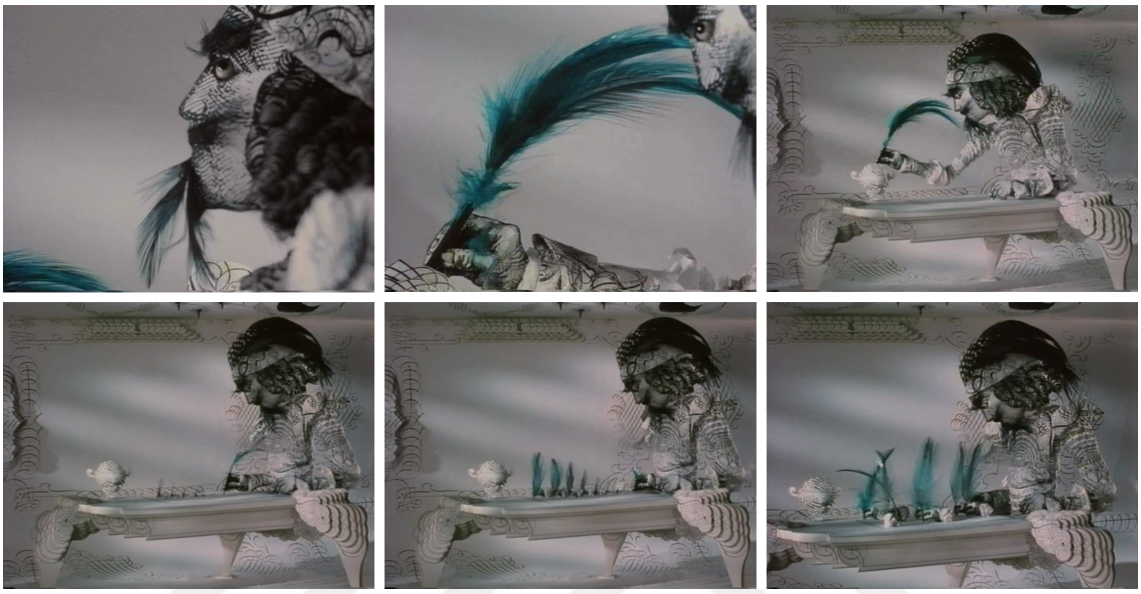
kalem, mürekkeple dolması için yavaşça hareket ettirilir. Filmin bu ana kadar en küçük ve yumuşak hareketi, bir sonraki 66 karelik orta-genel çekimde de devam eder. Hızlı devam eden ritim, yavaşlar ve müziğin kısılmasıyla birlikte ekran yavaşça kararır. Karton, kâğıt, çizgi ve tüylerden oluşan gizemli evrende çekimlerin içindeki hareketler ve çekim uzunlukları dikkatli bir şekilde yan yana getirilmiş; bu sayede ritim aracılığıyla merak duygusu ve tedirginlik hissinin aynı anda ortaya çıkabilmesi sağlanmıştır.

İlk sekansın bitiminde kararmayla birlikte kısa süren rahatlama etkisi, gerilimli müzik ve yakın çekim ile sonlanır. Quay Kardeşler çok kısa süreliğine rahatlamaya izin verdikten sonra görüntü ve sesle birlikte, aniden sıçramaya neden olabilecek ritmik bir yapı inşa eder. 27 kare süren karanlık çerçeve tek karede açılır. Yakın çekim kaligrafi sanatçısının yüzü ve kuş tüyünün küçük bir bölümü görülür. Aynı çekim içerisinde sanatçı kafasını öne eğerken kamera da onu takip eder. Kararma öncesinde görüldüğü gibi divit kalemin mürekkep dolması için yavaşça hareket ettirilir. Arkasındaki orta-genel çekimde hareket devam eder. Filmin bu 2. sekansı aynı zamanda en uzun çekim sürelerinin görüldüğü bölümdür. Sırayla 56, 61, 75 ve 124 kare uzunluğundaki çekimler, kurguyla beraber inşa edilen ritmi yavaşlatırken çerçeve içerisinde beklenmedik hızda yeni bir hareketlilik ortaya çıkar. Yuri Tsivian'ın sinemada zamanlamanın önemine dikkat çeken makalesinde[100] belirttiği gibi; Abel Gance, Peter Kubelka, Kurt Kren ve Dziga Vertov'a benzer şekilde Quay Kardeşler de ritmik yapıyı inşa edebilmek için her çekimdeki kareleri saymış, arka arkaya gelecek çekim uzunluklarını titiz bir şekilde belirlemiştir.

Görsel 4.3.'de görüldüğü gibi kaligrafi sanatçısı, orta-genel çekimde mürekkep hokkasından çıkardığı kalemiyle kendisine doğru düz bir çizgi çeker. Çizginin geçtiği noktalarda yeni kalem tutan eller belirir ve sanatçıdan bağımsız olarak kendi başlarına hareket etmeye başlar. Birbirleri ile senkronize bir şekilde hareket eden kalem tutan eller, aynı zamanda hızlı bir şekilde titreşir. Sanatçının kalemi mürekkep hokkasındayken gerilimi artıran müzik, kalemlerin hızlı titreşimi sırasında zıtlık oluşturacak şekilde rahatlama etkisi yaratır. Sonrasında gelen orta çekimde ölçek olarak küçük bir değişim vardır. Çekim ölçeklerindeki küçük farklar ve çekim sürelerinin uzunluğuyla birlikte yaratılan yavaşlama etkisi, çekim içindeki hareketlere odaklanma

[100]http://www.cinemetrics.lv/index.php

imkânı sağlar. Titreşen eller, aynı zamanda dönerek farklı yönlerde hareket eder. Titreşen eller, çekim uzunluklarıyla tasarlanan ritim dışında çerçeve içi yeni bir ritim başlatır. Ekran yavaşça kararır ve diğer kararmada olduğu gibi 27 kare tamamen siyahtır.



**Görsel 4.3.** *The Calligrapher (1991), Quay Kardeşler.*

Filmin son sekansı kaligrafi sanatçısının yakın çekimiyle tek karede açılır. Müziğin gerilimi artırdığı bu çekimde tüyler, sanatçının yüzüne temas ederek döner. Aynı çekim içerisinde kamera aşağı doğru hareket eder. Kalemler, estetik bir koreografi ile yüzeye bir kuş kanadı deseni çizer ve sırayla mürekkep hokkasının içine girip kaybolur. Kanat yüzeyden yavaşça ayrılarak hareketlenmeye başlar ve içerisinden turkuaz renkli divit ucu olmayan bir tüy çıkar. Ritmik bir şekilde başta mürekkep hokkasından çıkan tüylü kalemler aynı şekilde hokkanın içinde kaybolur.

Filmde müzik klavsen[101] enstrümanı ile icra edilir. Müzikle desteklenen birbiri içinden belirme ve kaybolma aşamalarında ritim, çekim ölçek ve uzunluklarından daha çok çerçeve içerisindeki uyumlu ve beklenmedik hareketler sayesinde inşa edilir. Ritmi oluşturan önemli parçalardan biri tekrarlardır. Quay Kardeşler film boyunca çekim

[101]Klavsen, ilk olarak on dördüncü yüzyılın sonunda İtalya'da ortaya çıkmıştır. Uzaktan görünüm olarak piyanoya benzeyen klavsen gerek mekanizmaları gerek tınıları bakımından birbirlerinden farklıdır. Klavsende her bir tuşa basıldığında bir tırnak, daha doğrusu bir mızrap teli çeker. Piyanoda ise ses, tele çekiç vurmasıyla çıkar (Mimaroğlu, 1995, s. 43-44).

ölçeklerini yineler. Farklı ölçeklerin görülme sırası ve çekim uzunlukların titiz bir şekilde düzenlenmesi, tekrarda tek düzeliğin önüne geçmeyi sağlar. Kaligrafi sanatçısının çizgisi üzerinde beliren tüy kalemler de birbirlerinin hareketini tekrarlar ancak birbirlerini birebir tekrarlamak yerine farklı konum, yönlerde ilerler ve dönerler. Filmde ritmi oluşturan ögelerden biri olan tekrar, aynı zamanda mekândaki desenlerde de görülür. Duvarlarda, tavanda, platformda, kaligrafi sanatçısının üzerinde hatta mürekkep hokkasında dahi tekrarlanan çizgiler kullanılmıştır. Ancak tekrarlanan bu çizgilerden hiçbiri tekdüze değildir. Mekândaki bu tekrarlar, filmin diğer ritim unsurları ile estetik bir uyum içerisindedir ve bir araya gelerek bütünsel bir yapı ortaya çıkarır.

Araştırmanın alanyazın bölümünde de belirtildiği gibi Dziga Vertov, filmin tüm parçaları ile yaratılan bütünlük ve ritim ile çekimin kendi ontolojik bütünlüğünün arasında bir gerilim ortaya çıkarılması gerektiğine inanmakta, diğer taraftan da düzenlenen sekansların "çekimler arasındaki aralıkları" çok önemli görmektedir. Vertov'a göre tüm bunlar düzgün bir şekilde ele alındığında, güzel bir varyasyon kalıbı sağlar ve aralık kuramı ile temsil edilen yeni bir müzik-esinli estetiği oluşturur (Michelson, 1984, s. 88). Quay Kardeşler de tıpkı Vertov'un belirttiği gibi filmin tüm parçaları arasında bir bütünlük yaratmıştır. *The Calligrapher* filminin ritimsel yapısı, çekim uzunlukları dışında çekim içinde tasarlanan ögelerle de oluşturulmuştur. Filmin en uzun çekimlerinin görüldüğü 2. sekansta, sırayla 56, 61, 75, 124 kare uzunluğundaki çekimler, filmin ritmini yavaşlatırken diğer tarafta çekim içinde beliren en hızlı hareket ortaya çıkar. Quay Kardeşler'in kaligrafi sanatçısının çizgisinde beliren kalem tutan ellerin hızlı ritmi ile çekim uzunluklarının yavaş ritmi arasında bir gerilim oluşturduğu belirlenmiştir.

*The Calligrapher* filminin ritimsel yapısını oluşturan ana hat, çekim uzunluklarındaki değişimlerden daha çok çekim içindeki elemanlarla tasarlandığı belirlenmiştir. Filmdeki mekânın aydınlatması, çekim ölçekleri, kamera hareketleri, duvar ve tavandaki çizimler, kaligrafi sanatçısı ve platformu, tavandaki 2 rakamı ve içindeki turkuaz tüyler, titreyerek hareket eden eller gibi pek çok eleman filmdeki ritmi oluşturan önemli parçalardır. Bordwell ve Thompson'un da belirttiği gibi ritim sadece kurgu aracılığıyla gerçekleşmez. Ayrıca mizansen içindeki hareket, kameranın konumu ve hareketi, ses ritmi ve bütünsel içeriği de dikkate alınmalıdır. Quay Kardeşler de kurgu dışındaki bu diğer elemanlarla *The Calligrapher* filminin ritimsel yapısını inşa

etmiştir. Araştırmanın *The Calligrapher* filminin ritimsel yapısının analiz edildiği bu bölümden sonra filmin çekimler arası mekânsal ilişkileri analiz edilecektir.

### 4.3.3. The Calligrapher filminde çekimler arası mekânsal ilişkiler

Bordwell ve Thompson, kurgunun sadece grafik ve ritmi kontrol etmek için değil, aynı zamanda filmsel mekânı oluşturmak için de kullanılacağını belirtir. Yönetmen, kurgu aracılığıyla mekândaki herhangi iki noktayı bir araya getirebilir, bu sayede iki nokta arasında bir ilişki biçimi oluşturabilir. Yönetmen, filmine mekânsal bir bütünün çekimiyle başlayıp, daha sonra bir bütünün parçalarıyla devam edebilir. Diğer bir alternatifte ise mekânsal bütünlük, parçalardan yola çıkarak inşa edilebilir (2012, s. 231). Bordwell ve Thompson'un açıkladığı özellikler doğrultusunda *The Calligrapher* filminde çekimler arası mekânsal ilişkiler analiz edilecektir. Filmde Quay Kardeşler'e özgü çekimler arası mekânsal ilişkiler aranacaktır.

*The Calligrapher* filminde tekrar eden desenler, görülen tüm elemanları birbirleri ile bağlayıcı bir işlev görür ve filmin tek bir mekânda geçtiği izlenimini artırır. Kamera hiçbir çekimde odanın dışına çıkmaz ve sadece belirli alanlara yakınlaşıp uzaklaşır. Mekânın en uzaktan kayda alındığı orta-genel ölçekteki çekimler, film boyunca farklı yakın çekimlerde görülen parçaları birleştirir ve parçaların hepsinin aynı mekânda olduklarını belirtir. Fiziki olarak tek bir mekânda ilerleyen film, dikkatli incelendiğinde farklı mekânların bulunduğunu ima eder. İlk olarak ters dönmüş iki rakamı odanın tavanı oyularak elde edilmiştir. Oda dışında bulunan, rakamı kapatan tüyler nedeniyle içerisi görülemeyen gizemli bir mekân daha vardır. Tüylerle kaplı belki tavan arası, belki de dışarısı olarak nitelendirilebilecek bu mekân, sahneye girecek tüylerin ve kalemlerin tedarik edildiği yerdir. Gizemli bir şekilde 2 rakamının içinden çekilen tüy, divit uçla birleşip kaligrafi sanatçısının onu çekip almasını bekler.

Alanyazının *Kukla Kalarak Yaşam* bölümünde değinilen Jiří Trnka'nın *Ruka* filmi de tıpkı *The Calligrapher*'da olduğu gibi tek bir mekânda geçer. İki film de kukla animasyon tekniğiyle hazırlanmıştır. *Ruka* filminde saksılarını şekillendiren seramikçi bir kuklanın başına gelen olaylar anlatılmaktadır. *Ruka* filminde *The Calligrapher*'da olduğu gibi kamera mekânın dışına çıkmaz. İki filmde de fiziksel olarak dışa kapalı bir mekân vardır. Ancak filmlerde farklı biçimlerle dış mekânla ilişki kurulur. *Ruka* filminde, odanın pencere ve kapılarından sadece siyahlık görünür. Eldivenli devasa bir el sürekli olarak pencere ve kapıları zorlayıp iç mekâna girmeye çalışır, sonunda

başarır. *The Calligrapher* filminde de tıpkı *Ruka*'da olduğu gibi iç mekândan dışarıya açılan siyah boşluklar bulunur. Bunlar, ters dönmüş 2 rakamı ve divit uçların geldiği küçük siyah alanlardır. Filmde *Ruka*'daki devasa elden farklı olarak dış mekândan iç mekâna geçiş yapan şey, divit uçlu bir kuş tüyüdür. *The Calligrapher* filminde *Ruka*'dan ayıran bir diğer nokta ise iç ve dış mekândan farklı ilginç yeni mekânların bulunmasıdır. Quay Kardeşler, kamerayı dışarı çıkartmadan, filmdeki bu ilginç mekânları farklı şekilde tasvir eder.

BBC 2 için hazırlanan *The Calligrapher* filminde tüm hareketlerin geçtiği mekân kanalın kendisi olarak yorumlanmıştır. Anaakım ve popüler programlardan daha çok entelektüel yayınlar yapan BBC 2 kanalının tavanında, dış dünyadan ele alınabilecek renkli malzemelerle dolu bir mekân daha bulunur. Bir tüyün diğerlerinden hafifçe ayrılması kanaldaki yaratıcı oluşumun bir anda dikkatini çeker ve ona yönelir. Ele alınacak malzemeyi temsil ettiği düşünülen divit uçlu tüylü kalem, ilk olarak mürekkep hokkasına götürülür ve burada işlenmek üzere uzun süre yoğrulur. Kalemin mürekkebi iyice yedirebilmek için içinde bekletildiği hokkanın, kanalın kurgu ve içerik oluşturma mekânı olduğu düşünülmüştür.

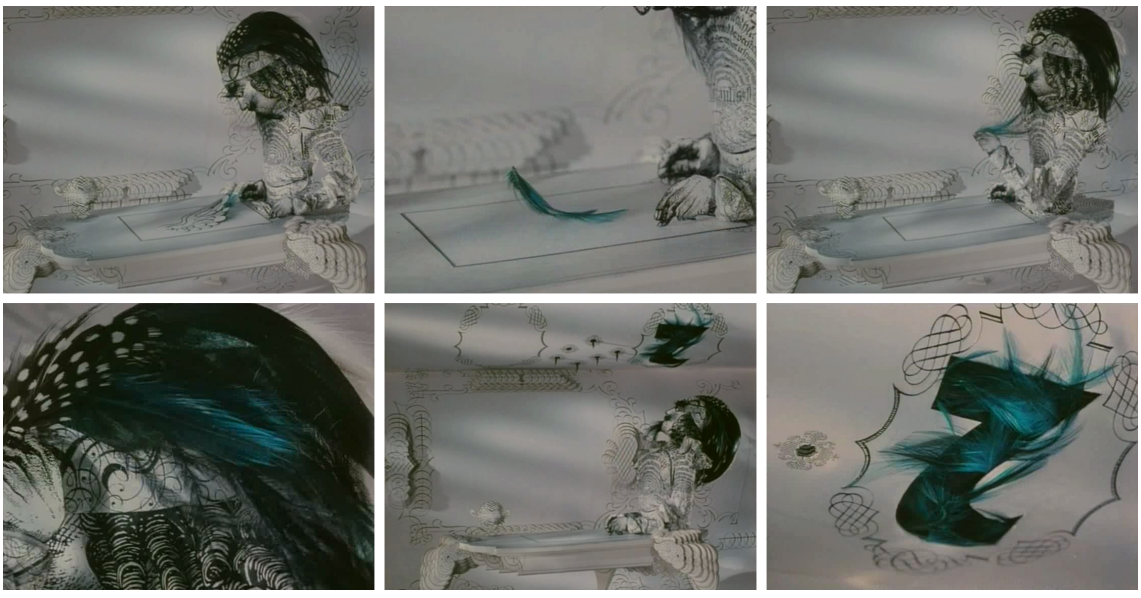
Dış mekândan kanalın içine alınan renkli malzeme başka bir mekân olan hokkaya taşınır. Hokkanın içi de tıpkı tavan arası gibi görünmez. Quay Kardeşler, bu mekânların tasvirini ve içinde olup biten şeyleri izleyicinin hayal gücüne bırakmıştır. Mekânların içlerinin görülememesi kısa bir öyküde bazı cümlelerin silinip, yerleri boş bırakılması gibi düşünülebilir. Quay Kardeşler, ucunu açık bıraktığı mekânları tasvir etmeleri için izleyiciyi çağırır. Davete katılım ilgi çekici bir deneyim sunar. Suzanne Buchan'ın belirttiği gibi; kardeşlerin izleyici ile kurduğu özel bağ, bazen heyecan verici bir deneyim sunarken bazen de yeni izleyicilerin filmi kapatmalarına neden olabilir (2011, s. 2). *The Calligrapher*, davete katılanlar için yeni mekânlar keşfetme olanağı sunar.

Filmde tüyler ve uçlar dışında görünen şeyler karton malzeme ile hazırlanmıştır. Farklı kalınlıklardaki kartonların pürüzsüz yüzeyleri vardır. Kaligrafi sanatçısı ise kırışık, ince kâğıttan yapılmış bir kıyafet giyer. Kıyafetin üzerinde titizlikle hazırlanmış tipografik tasarımlar vardır. Kıyafetin bir gazeteyi temsil ettiği düşünülmüştür. Kıyafetin yapıldığı kâğıt, üzerindeki sür manşet ve manşete benzeyen kalın büyük puntolu metinler, aşamalı olarak küçülen metinler, gazete fikrini oldukça güçlendirir.

Kıyafetin üzerindeki özgürce hazırlanmış estetik tasarım, anaakım bir gazete olmadığını ima eder. BBC 2 kanalının entelektüel içeriği kaligrafi sanatçısının kıyafetine de yansır.

Dikkatli incelendiğinde kaligrafi sanatçısının üç ayaklı bir platform ile tek bir bedenden oluştuğu görülmüştür. Platformun üç ayağının, kanalın çalışma sisteminde birbirleriyle bağlantılı üç ayrı mekânı çağrıştırdığı düşünülmüştür. Platformun ilk mekânı olan mürekkep hokkasının, kurgu ve içerik merkezi olduğu tahmin edilmiştir. Kaligrafi sanatçısı ise dış dünyadan seçtiği malzemeyi kurgu merkezine taşır. Sanatçı, kurgu merkezinde malzeme üzerinde uzunca süre düşünür ve nasıl en yaratıcı çözümler ortaya çıkarabileceğine karar verir. Sanatçının, yaratıcı çözümler ve mekânlar arası bağlantıdan sorumlu olduğu düşünülmüştür.

Platformun bir ayağı hokka, diğeri sanatçı ve son ayak ise tüylü kalemlerin belirdiği dikdörtgen alandır. Dikdörtgen alanda gerçekleşen şaşırtıcı eylemler, bu bölümün diğerlerinden farklı özellikleri olduğunu ima eder. Kurgu hokkasından çıkarıldıktan sonra dikdörtgen alana bırakılan çizgilerin canlandığı, çoğaldığı, titreşerek birçok yere yayıldığı görülür. Bu özellikleri nedeniyle dikdörtgen alan, yayına verilen görüntüleri dünyanın farklı birçok bölgesine ulaştıran televizyon ekranını akla getirir. Quay Kardeşler'in yaratıcı ve gizemli çözümleri sayesinde, BBC 2 kanalının entelektüel içeriğini izleyicilerine ulaştırırken gösterdiği estetik kaygı, başarılı bir şekilde vurgulanmış olur.



**Görsel 4.4.** *The Calligrapher (1991), Quay Kardeşler.*

Görsel 4.4.'de görüldüğü gibi kanal izleyicilerinin olumlu geri bildirimleri, ekrandan kanalın ana mekânına doğru çıkan kuş kanadıyla belirir. Kanadın içinden turkuaz renkli bir kuş tüyü ortaya çıkar. Kanalın aktardığı nitelikli entelektüel yayınların, izleyicinin takdirini kazandığı ve olumlu geri bildirimler aldığını gösterir. Olumlu bildirimlerin ifadesi olarak ortaya çıkan turkuaz renkli tüy, kaligrafi sanatçısının saçları arasında yerini alır. Sanatçının saçları yakın çekimle görüntülendiğinde daha önceden yerleşmiş farklı kuşlara ait tüyler olduğu görülür. Sanatçının saçları arasındaki farklı kuş tüyleri, yayınlardaki çeşitliliğin ve birbirine benzemeyen içeriklerin olduğunu vurgular. Kaligrafi sanatçısının saçları, aynı zamanda kanalın geniş bir yelpazeye sahip bir arşiv mekânının bulunduğuna dikkat çeker.

Thompson ve Bordwell'e göre; mekânlar inşa edebilen kurgunun yarattığı heyecan, Sovyet yönetmen Dziga Vertov gibi yönetmenlerin yazılarında da görülür: "Ben Sinema-göz'üm. Ben inşa ederim. Sizi, ben inşa edene kadar orada olmayan, sıra dışı bir odaya… yerleştiririm. Bu odanın, dünyanın apayrı yerlerinde filme aldığım 12 duvarı vardır. Duvarların ve ayrıntıların çekimlerini bir araya getirerek, onları mutluluk verici bir sistem içinde düzenlemeyi başardım." (2012, s. 231). Quay Kardeşler de Dziga Vertov gibi *The Calligrapher* filmindeki mekânları inşa etmiş, izleyicileri daha önceden var olmayan, sıra dışı bir odaya davet etmiştir. Kardeşler, odanın genel çekimleriyle yakın çekimleri bir araya getirerek düzenleme yapmıştır. Vertov'un sadece çekimlerle inşa ettiği mekânı, Quay Kardeşler kurgu öncesinde de fiziksel olarak inşa etmiştir. Kardeşler fiziksel olarak inşa ettikleri bu mekânı, çekimler aracılığıyla parçalayarak yeni bir anlayışla tekrar kurmuştur.

Quay Kardeşler, *The Calligrapher* filminde orta-genel ölçekteki çekimlerle tek bir mekân bulunduğunu gösterirken, araya giren yakın çekimlerle ana mekânın aslında farklı mekânlardan oluştuğunu hissettirmiştir. Filmdeki her bir çekimde görülen çizimlerin, desenlerin mekân bütünlüğünü oluşturduğu görülmüştür. Ancak yakın çekimlere dikkatli bakıldığında her bir mekândaki çizim, desen gibi görsel elemanlarda değişiklikler olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca her mekândaki hareket stili farklılık göstermiştir. Örneğin tavandaki tüy hafifçe çekilirken, televizyon mekânında tüyler titreşerek son derece hızlı hareket etmiştir. Kurgu ve düzenleme mekânı olan mürekkep hokkasında ise oldukça yavaş ve uzun hareketler görülmüştür. Örneklerle açıklandığı gibi; Quay Kardeşler'in sıra dışı mekânları yaratabilmek için kullandıkları kareler ve

çekimler arası ilişkiler, kendilerine özgü aralık yaklaşımlarını gösterir. Aralık yaklaşımının inceleneceği diğer bir başlık ise zamansal ilişkilerdir.

### 4.3.4. The Calligrapher filminde çekimler arası zamansal ilişkiler

Bordwell ve Thompson'a göre; yönetmen, kurgu yoluyla, zamansal sırayı denetimi altında tutabilir. Zamansal düzeni bozmak için en sık kullanılan ve en çok bilinen yöntemlerden biri geçmişe dönüşlerdir. Çağdaş sinemada, önemli olaylara yapılan yakın geçmişe dönüşler, mevcut zaman aksiyonunu ciddi biçimde sekteye uğratır. Benzer şekilde ileriye sıçramalar da zamansal düzeni bozmak için kullanılır. Filmlerde ileriye ve geriye atlamalar dışında zamansal ilişkileri yönetebilmek için kullanılan diğer bir yöntem ise eksilti kurgusudur. Eksilti kurgusunda olaylar, gerçekte olduğundan çok daha kısa bir sürede gerçekleşir. Eksilti kurgusunda zincirleme, kararma-açılma gibi geçişler kullanılabilir (2012, s. 233). Quay Kardeşler'in bilinen en kısa metrik uzunluğa sahip *The Calligrapher* filmi, aynı zamanda kararma-açılma gibi eksilti kurgusunda görülen geçişleri kullanır. Ancak filmdeki kararmaların, zamanın kısaltılması amacıyla kullanılmadığı görülmüştür. Kardeşler, kararmaları, aradan geçen zamanı açıkça belli etmek yerine ucu açık bir şekilde izleyicinin yorumuna bırakmak için tasarladığı anlaşılmıştır.

1 dakika 8 saniye uzunluğundaki *The Calligrapher* filmi, toplam 21 çekimden oluşur. Filmde 10. saniyede tek karede açılan ekran aynı şekilde 57. saniyede birden kararır. Aralarında kalan 47 saniye gibi oldukça kısa süre içerisinde filmin tüm anlatısı gerçekleşir. Ayrıca bu sınırlı sürede ekran 23. ve 37. saniyede iki kez yavaşça kararır. Filmdeki kararmaların ikisi de 51 kare uzunluğundadır. İlk kararma, kaligrafi sanatçısının tavandan tüylü kalemi aldıktan sonra mürekkep hokkasında yavaşça hareket ettirmesi sırasında gerçekleşir. Kararmanın, BBC 2 kanalının görsel malzemeyi hokka içerisinde ne kadar süre işlediğini ifade ettiği düşünülmektedir. Kararmanın ekranda kalma süresi kısa olmasına karşın aradan ne kadar zaman geçtiği biraz da izleyicinin hayal gücüne bırakılmıştır. Tüylü kalemin mürekkep hokkasında 88 kare bekletilmesi ve devamındaki çekimdeki 51 karelik kararma, aradan geçen zamanı metrik uzunluk olarak açıklar. Ancak Quay Kardeşler'in müdahaleleriyle birlikte filmde hissedilen zaman değişiklik gösterir.

*The Calligrapher* filminde ikinci kararma, kaligrafi ustasının çizgisiyle beliren çok sayıda tüylü kalemin gösterisi sırasında gerçekleşir. Çekimler arası mekânsal

ilişkilerin incelendiği bölümde belirtildiği gibi kalemler titreşerek canlanır, çoğalır ve birçok yere yayılır. Çekimler, televizyon yayınına verilen görüntülerin hızla dolaşıma girmesini çağrıştırır. Bu çekimler sonrasındaki kararma, aradan ne kadar zaman geçtiğini açıkça belirtmez. Ancak her iki kararmanın başlayış ve bitiş çekimleri, aradan ne kadar zaman geçtiğini tahmin edebilmek için ipuçları verir. İlk kararmanın başladığı çekimde, kaleme mürekkebin yedirilmesi için hokkada yavaşça hareket ettirilir. Kararmadan sonraki ilk çekimde de yine yavaş ve yumuşak hareketler bulunur. Çerçeve içinde yavaş hareketlerle başlayan çekim, kararma sonrası yine yavaş hareketlerin olduğu çekime bağlanır. Her iki kararma süresinin de aynı olmasına karşın ilkinde aradan uzunca bir zaman geçtiği hissettirilmeye çalışılmıştır.

Filmdeki ikinci kararmada ise kararma başında ve sonundaki çekimlerde, film boyunca görülen en hızlı hareketler bulunur. Başta hızla titreşen tüyler, kararma sonrasında kaligrafi ustasının yüzünün etrafında hızla döner. Kararma öncesi ve sonrası bu çekimler, aradan çok kısa bir zaman dilimi geçtiğini hissettirir. Quay Kardeşler, ikisi de 51 kare süren kararmayı farklı uzunluktalarmış gibi göstermeyi başarmıştır. Uzun çekim süreleri olan filmlerde bunu başarabilmek görece daha olası iken Kardeşler, hissedilen zamandaki farkı birkaç saniyelik çekimlerle aktarabilmiştir. Quay Kardeşler'in çok kısa çekimler arasında da yaratıcı zamansal aralıklar inşa edebildiği görülmüştür.

İkinci kararma öncesinde BBC 2 tarafından estetik bir şekilde yayına verilen görüntülerin, dünyanın pek çok bölgesine oldukça hızlı bir şekilde yayıldığı söylenebilir. Kararmanın bitimindeki çekimler de kanalın izleyicilerinden kısa süre içerisinde olumlu geri dönüş aldığını düşündürür. Thompson ve Bordwell, kurgunun film içindeki aksiyona ait zamanı kontrol edebileceğini ve zamansal düzeni tamamen değiştirebileceğini belirtir (2012, s. 233). Animasyon, kare kare oluşturulan yapısı sayesinde, aksiyona ait zamanı sınırsız biçimde kontrol edebilmek ve zamansal düzeni tamamen sıfırdan inşa edebilmek için oldukça elverişli imkânlar sunar.

Animasyonda zaman, eklenen her yeni kareyle yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlar. Animasyonda hareket ve zamanın inşası için farklı metotlar kullanılır. En bilinen metotlardan biri *Pose to Pose* (Pozdan Poza) diğeri ise *Straight-Ahead* (Dosdoğru; Baştan-Sona) animasyondur. Furniss, pozdan poza animasyonda hareket dizisi yaratmak için iki adımlı bir süreç olduğunu belirtir. Önce animatörler uç pozları çizer ve daha sonra aradaki çizimler yapar. İkinci adımda yardımcı animatörler ve ara çizerler uç

pozların arasını doldurur (2013, s. 327). Pozdan poza metodunda filmin hangi saniyesinde çerçevede hangi uç poz görüleceği ve uç pozlar arasına kaç kare geleceği baştan belirlenir. Pozdan poza, bir taraftan filmin zaman inşası sırasında oldukça kontrollü bir metot olmasına karşın diğer taraftan kendiliğinden ortaya çıkabilecek sürprizlerin önünü kapatır.

Baştan-Sona metodunda animatör sırasıyla önce ilk kareyi, sonra ikinciyi, sonra üçüncüyü oluşturur. Tüm dizi tamamlanana kadar bu şekilde devam eder. Metodun bazı dezavantajları vardır. Örneğin karakterin boyutu, hacmi ve oranı gibi şeyler her karede istenmeyen şekilde katlanarak değişebilir. Ancak bu metotta uç pozlara ayrılamayan bir şeyin animasyonu yapılabilir (White, 2006, s. 338). Aynı zamanda stop-motion animasyonun doğasını oluşturan baştan-sona metodu, animatöre hareket ve zaman inşası için ucu açık bir yolda ilerleyebilme imkânı sağlar. Animatör, her yeni eklediği karede beklenmedik sürprizlerle karşılaşabilir. Animatör, başlangıçta planlanmayan, ancak çekimler sırasında oluşan yeni olasılıklar arasından seçim yaparak ilerleyebilir. Baştan-sona metodu, kareler ve çekimler arası yeni zamansal aralıkların keşfi için son derece elverişlidir.

Quay Kardeşler'in baştan-sona metodunu yeni zamansal ilişkiler ortaya çıkarabilmek için yaratıcı bir şekilde kullandığı tespit edilmiştir. Görsel 4.5.'de görüldüğü gibi kaligrafi sanatçısının tavandaki divit ucu çekerken olan hareketi yakın çekimde tekrarlanmış ancak yeniden çekildiği için tüyün hareketinde de yeni değişiklikler olmuştur. Bordwell ve Thompson'un belirttiği gibi kurguyla öykü zamanını genişletmek de mümkündür. Eğer bir çekimin sonundaki aksiyon, bir sonraki çekimin başında tekrarlanıyorsa, buna örtüşme kurgusu denir. Bu teknik, aksiyonu uzatarak ve gererek, olayın normalde gerçekleşeceği zamanı aşar (2012, s. 234). Quay Kardeşler de Bordwell ve Thompson'un ifade ettiği gibi olayın normalde gerçekleştiği zamanı genişletmiştir. Ancak burada çekimin aksiyonu bir sonraki çekimde tekrarlanırken aynı zamanda çekimler arası ufak farklılıkların da ortaya çıktığı belirlenmiştir. Filmde bir tarafta zamanın genişletildiği düşünülürken diğer tarafta tekrar eden şeylerin aslında tam olarak aynı olmadığı gösterilmiştir. Filmin bu bölümünde bir çekimin sonundaki aksiyon, bir sonraki çekimin başında tekrarlanmıştır. Ancak tekrarlanan aksiyonda tüyün delikten çekilirken, bir önceki çekime göre değişiklik göstermesi farklı şekilde de algılanabilir. Çok kısa süre içerisinde delikten yeni bir tüy çekildiği olarak da yorumlanabilir. Quay Kardeşler, çekimler arası bu ilişkiyi, zamanı

genişletmek mi yoksa zamansal atlama yapmak için mi kullanmıştır sorusuna yanıt vermek gerekir. Kardeşler'in, kararı izleyiciye bıraktığı düşünülmektedir. Her izleyici, kendi kararlarıyla çekimler arası zamansal ilişkiyi farklı şekilde algılayabilir. Ayrıca filmin başka hiçbir bölümünde örtüşme kurgusu bulunmamaktadır.



**Görsel 4.5.** *The Calligrapher (1991), Quay Kardeşler.*

Quay Kardeşler'in, stop-motion doğasında olan baştan-sona tekniğinin avantajlarını etkili bir şekilde kullandığı; özgün zamansal aralıklar yaratabilmek için kendiliğinden ortaya çıkabilecek sürprizlerden yararlandığı belirlenmiştir. Platform üstünde hızla hareket eden tüylerde de pozdan poza animasyon metoduyla elde edilemeyebilecek, zamanı hızlandıracak titreşimler yaratılabilmiştir. Kardeşler, filmdeki aynı uzunluktaki iki kararmayı da farklı sürelermiş gibi hissettirebilmiştir. Kareler arasında oluşturulan, tüylü kalemlerin güçlü titreşim hareketi sayesinde zamanın çok hızlı aktığı izlenimi verilmiştir. Kardeşler'in zamansal ilişkileri, sadece çekimlerin sonrasında kurgu masasında tasarlamadığı görülmüştür.

Dziga Vertov, montajın sadece tüm çekimler tamamlandıktan sonra gerçekleştirilecek bir işlem olmadığını belirtir. Ona göre montaj, tüm film üretim sürecinin içine işlemelidir. Montaj; gözlem sırasında, gözlemden sonra, çekimlerde, çekim sonrasında, kurgu sırasında ve final montaj esnasında gerçekleşir (Stam, 2014, s. 55). Quay Kardeşler de Vertov'un belirttiği gibi zamansal ilişkileri inşa edebilmek için montajın tüm aşamalarına dikkat etmiş, özellikle çekim aşamasında baştan-sona tekniğiyle beraber animasyona özgü kareler arasında yaratıcı bağlantılar kurmuştur. Kardeşler aynı zamanda 47 saniye gibi çok kısa süre içerisinde bunu başarmıştır. Eğer giriş bölümündeki yazıların olduğu bölüm çıkartılırsa filmin tamamen bir döngü şeklinde oynatılabileceği ve herhangi bir kopukluk oluşmayacağı görülmüştür. Ayrıca

Kardeşler'in filmin son çekimi ile yeniden oynatıldığındaki ilk çekim arasında da zamansal ilişki kurduğu keşfedilmiştir.

## 5. SONUÇ

Bu bölümde araştırma kapsamında varılan sonuç ve önerilere yer verilmiştir. Bu araştırmada Quay Kardeşler'in 1984-1991 yılları arasında çekilmiş olup örneklem kapsamında incelenen filmleri, Dziga Vertov'un Aralık Kuramı açısından analiz edilmiştir. Analiz için Thompson ve Bordwell'in açıkladığı çekimler arası grafik, ritmik, mekânsal ve zamansal ilişkiler kullanılmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Analiz edilen üç filmde de çizgisel elemanların iki boyutlu bir karakteri hareketlendirmek için kullanılmadığı görülmüştür. Alanyazın bölümünde incelenen filmlerin tamamından farklı olarak Quay filmlerinde, sadece çizgisel elemanlarla oluşturulan üç boyutlu mekânlar bulunmaktadır. Filmlerde mobilyalar, aksesuarlar gibi tüm elemanların üzerinde de tekrar eden çizgisel elemanlar görmek mümkündür. Quay Kardeşler'in çizimleri filmlerin sadece grafik ilişkilerine değil aynı zamanda ritim, mekân ve zaman ilişkilerinin kurulmasında özgün bir rol üstlenir. Kardeşler, birbiri ile uzak görülen iki boyutlu çizim evreni ile üç boyutlu stop-motion evreni arasında yaratıcı yeni bir ilişki kurarak Dziga Vertov'un Aralık Kuramı ile ifade ettiği şeyleri gerçekleştirmeyi başarmıştır. Vertov aralıklarını inşa edebilmek için kamerasını dünyanın çeşitli yerlerine çevirmiştir. Quay Kardeşler ise Vertov'dan farklı olarak kamerasını titizlikle tasarladıkları küçük setlerin dışına çıkarmamıştır. Ancak Kardeşler, eğitimini aldıkları başka bir disiplinin ifade olanaklarını küçük setlerin içine özgün bir şekilde taşımıştır.

Alanyazın bölümünde de belirtildiği gibi Quay Kardeşler, hâkim oldukları başka bir disiplinin ifade olanaklarını daha önceden çok iyi kullanmıştır. Kardeşler bu ifade olanaklarını kendi tasarladıkları üç boyutlu bir film evrenine taşıyarak iki disiplini yeni bir biçimde kaynaştırmıştır. Alanyazında ifade edildiği gibi; Dziga Vertov, *Biz* manifestosunda sinemanın müzik, edebiyat ve tiyatro gibi yabancı maddelerden arındırılması gerektiğini belirtmiştir (2007, s. 3). Vertov, her bir sanat alanının kendine özgü ifade olanakları olduğunu ancak sinemanın diğer sanatlara ait ifade olanaklarını kullanmak yerine sadece kendisine özgü olanları tercih etmesi gerektiğini ifade eder. Quay Kardeşler ise stop-motion filmlerinde çizimlerden, illüstrasyonlardan, tipografik

elemanlardan yararlanmış, bunları film setlerinde kullanmıştır. Ancak Vertov'un ifadeleri dikkatli incelendiğinde örneğin sinemanın; tiyatro, edebiyat ve müzik yapmaya çalışmaması anlamı çıkmaktadır. Quay Kardeşler de tıpkı Vertov'un belirtiği gibi sinema ile başka bir sanat icra etmeye çalışmamaktadır. Kardeşler, temel tasarım birimleri olan nokta, çizgi, leke, doku gibi elemanları 3 boyutlu bir stop-motion evreninde yaratıcı bir şekilde kullanmıştır.

Quay Kardeşler'in güçlü bir temel tasarım donanımına sahip olması, örnekleme alınan filmlerinde hem çekimler hem de kareler arasında özgün grafik, ritim, mekân ve zaman ilişkileri yaratabilmesindeki en önemli etmenlerden biridir.

Araştırmada örneklem alınan *The Cabinet of Jan Švankmajer, Rehearsals for Extinct Anatomies ve The Calligrapher* filmlerinin ortak özellikleri her birinde olayların geçtiği mekânların dışa kapalı olmasıdır. Mekânlar tamamen yalıtılmıştır. Aydınlatma, kapalılık hissiyatını destekler. *The Cabinet of Jan Švankmajer* filminde olduğu gibi kısa süreliğine de olsa dışarısı görünecekse bu alan da özel olarak tasarlanmıştır. Kardeşler ellerinde oluşturmadıkları hiçbir şeyin çerçevenin içine girmesine izin vermez. Filmde görünen tüm parçalar işlenmiş, dönüştürülmüş, bağlantısı olmayan başka parçalarla birleştirilmiştir. Tüm bu işlemler sonucunda parçaların işlevleri de tersyüz edilmiştir. Çoğu durumda da parçaların ne olarak işlev gördüğü belli belirsiz bırakılmıştır.

Quay Kardeşler'in araştırmada örnekleme alınan üç filminde de yaratımlarının anlamlarına dair kesin ipuçları vermeyi reddettikleri görülmüştür. Bunun yerine çekimler ve kareler arasında geliştirdikleri özgün fikirlerle birlikte izleyiciden kendi çözüm önerilerini getirmelerini talep etmiştir.

Bilge kuklanın öğretilerinin yer aldığı *The Cabinet of Jan Švankmajer* filminin başlangıcının, çekimler arasında özgün grafik ilişkilerin görüldüğü önemli bölümlerden biri olduğu tespit edilmiştir. Bir animatörün sahneye vidaladığı bilge kukla, öncesinde hareketsizdir. Çekmece kapağı gibi açılan kalp kapakçığından içeriye kırmızı sıvı bırakılır. Kalbi temsil eden dişlilerin arasına sıkışan peçete kalbin durmasına neden olmuştur. Pergelin ucu peçeteyi alır ve kalp çalışmaya başlar. Bilge kukla da canlanır. Çekimler arasında özgün grafik ilişkilerle birlikte içi paslanmış garip görünüşlü bir kukla hayata geri döndürülmüştür.

*Rehearsals for Extinct Anatomies* filminde ise daha da garip görünüşlü yaratığın canlı mı yoksa cansız mı olduğu belli değildir. Tek gözü olan bu yaratığın gözü sürekli olarak seğirir ve kafasındaki beni sürekli olarak ovalar. Gözün seğirmesi baş döndürücü

bir hızda gerçekleşirken benin ovalanması oldukça yavaş bir hızda gerçekleşir. Diğer çekimlerin bazılarında ise hızla sallanan sarkaç benzeri bir küre görülür. Göz ve sarkaç arasındaki ritmik ilişki aynı zamanda mekânsal bir ilişkiyi de açığa çıkarır. Doğabilmek için bekleyen ana rahmindeki bir fetüsün dış dünyada sallanan bir sarkacı takip edebilmek için çabası çekimler arasında en özgün ritmik ve mekânsal ilişkilerden birini oluşturur. Quay Kardeşler'in izleyicinin alışık olduğu mekânlar dışında yeni beklenmedik mekânlar tasarlamaya önem verdikleri açık bir şekilde görülmüştür.

Quay Kardeşler'in çekimler arasında sıra dışı mekânsal ilişkileri kurduğu filmlerden biri de *The Calligrapher*'dır. İlginç bir biçimde araştırmada örneklem olarak alınanlar arasında sadece bu filmde kamera fiziksel olarak mekânı hiçbir zaman terk etmez. Filmin toplam süresi olan 1 dakika 8 saniye boyunca mekân dışına çıkılmaz. Buna karşın Quay Kardeşler, çekim ve çekimler arası gerçekleştirdikleri çözümlerle birlikte birçok farklı mekânın var olduğu izlenimini yaratmıştır. Quay Kardeşler, kendilerine has yaklaşımla beraber filmlerinde kareler ve çekimler arasında özgün grafik, ritmik, mekânsal ve zamansal ilişkiler yaratmayı başarmıştır.

Quay Kardeşler'in filmlerinin analizi sonrasında animasyon sinemasında aralıkların ne kadar değerli olduğu bir kez daha ortaya çıkmıştır. Dziga Vertov'un aralıkları, animasyonun doğası ile doğrudan bağlantılıdır. Aralıkların, sadece çekimler arasında değil aynı zamanda kareler arasında kurulacak ilişkiler için de yol gösterici olduğu görülmüştür. Animasyonun var olan hareketlerin evrelerini belirli değişikliklerle tekrardan yeniden üretme zorunluluğu bulunmamaktadır. Aralıklar, tam bu noktada animasyon medyumunun ifade olanaklarının ne kadar zengin olduğunu göstermektedir. Aralıklar, birbirleri ile bağlantısı henüz keşfedilmemiş şeyler arasında daha önce var olmayan yeni ilişkiler arayışını ifade etmektedir. Bu nedenle Dziga Vertov'un Aralık Kuramı, özgün animasyon filmlerin ortaya çıkabilmesi için güçlü bir temel sağlamaktadır. Animasyon sinemasında aralıklar Quay Kardeşler'in filmlerindeki gibi yaratıcı bir şekilde kullanıldığı takdirde animasyon izleme pratiğinde de önemli değişiklikler olabileceği düşünülmektedir.

Aralıkların, sinema araştırmalarında animasyon medyumuna özgü özelliklerin ve bu özelliklerle birlikte aktarılan anlamların keşfedilebilmesine imkân tanıdığı görülmüştür. Bu nedenle animasyon alanındaki araştırmacıların kapsamlı çalışmaları için aralık analizinden yararlanması önerilmektedir. Çekimler ve özellikle kareler

arasındaki aralık ilişkileri, animasyon filmleri derinlemesine keşfedilmek için geniş olanaklar sağlamaktadır.

Alanda gerçekleştirilebilecek yeni animasyon araştırmalarında sadece animasyonun olanaklarıyla iletilebilecek anlam ve mesajların gözden kaçırılmaması için grafik, ritmik, mekânsal ve zamansal aralık ilişkilerinin analiz edilmesi önerilmektedir.

## KAYNAKÇA


Abisel, N. (2003). *Sessiz Sinema.* İstanbul: Om Yayınevi.

Akarsu, B. (1984). *Felsefe Terimleri Sözlüğü.* Ankara: Savaş Yayınları.

Alexeïeff, A. (1994) In Praise of Animated Film. C. Solomon, *Cartoons: One hundred years of cinema animation* içinde (xv-xviii). London: John Libbey.

Andrew, J. D. (2010). *Büyük Sinema Kuramları.* (Çev: Z. Atam). İstanbul: Doruk Yayımcılık.

Arı, N. (2015). *Sinematografik Anlatımda Stop Motion Canlandırmanın Bir Tekniği Pixilation ile Uygulama Projesi.* Yayımlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Armaoğlu, F. H. (1983). *20. Yüzyıl Siyasi Tarihi: 1914-1980.* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Armes, R. (2011). *Sinema ve Gerçeklik: Tarihsel Bir İnceleme.* (Çev: Z. Özen Barkot). İstanbul: Doruk Yayımcılık.

Armstrong, R., Charity, T., Hughes, L., Winter, J. (2007). *The Rough Guide to Film.* New York: Rough Guides.

Arnheim, R. (2002). *Sanat Olarak Sinema.* (Çev: R. Ünal). Ankara: Öteki Yayınevi.

Atalayer, F. (1994). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım.* İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Atkinson, M. (1994). *The Night Countries of The Brothers QuayFilm Comment,* 30 (5), 36-44.

Aufderheide, P. (2007). *Documentary Film: A Very Short Introduction.* New York: Oxford University Press.

Aydın, H. (1989). *Kamerasız, Senaryosuz Sinema: Norman McLaren. Ve Sinema,* 22 (23), 28-29.

Baker, U. (2011). *Beyin Ekran.* İstanbul: Birikim Yayınları.

Barokas, Y. (1974). *Sinema-Göz / D. Vertof. Çağdaş Sinema,* Nisan-Mayıs (2), 5-30.

Barrier, M. (2003). *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age.* New York: Oxford University Press.

Barsam, R. ve D. Monahan (2013). *Looking At Movies: An Introduction to Film.* New York: W. W. Norton & Company.

Bayrak, M. F. (2014). *Dünya Tarihi: Kronolojik Zaman Çizelgeli.* İstanbul: Türkiye Alfa Tarih.

Beller, J. L. (1999). *Dziga Vertov and the Film of Money. Boundary 2,* 26 (3), 151-199.

Bendazzi, G. (1999). *Cartoons: one hundred years of cinema animation* (2. Baskı). London: John Libbey.

Bendazzi, G. (2016 "a"). *Animation: A World History Volume I: Foundation – The Golden Age*. London: Focal Press.

Bendazzi, G. (2016 "b"). *Animation: A World History Volume II: The Birth of a Style – The Three Markets*. London: Focal Press.

Benjamin, W. (2013). *Pasajlar.* (A. Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

Berger, J. (2007). *Görme Biçimleri.* (Çev: Y. Salman). İstanbul: Metis Yayınları.

Bordwell, D. ve K. Thompson. (2012). *Film Sanatı: Bir Giriş.* (Çev: E. Yılmaz ve E. S. Onat). Ankara: De Ki Basım Yayım.

Bresson, R. (2011). *Sinematograf Üzerine Notlar.* (Çev: N. Güngörmüş). İstanbul: Küre Yayınları.

Buchan, S. (2011). *The Quay Brothers: Into a Metaphysical Playroom.* Minneapolis: University of Minnesota Press

Buchan, S. (2012). *Editorial. Animation: An Interdisciplinary Journal,* 7 (1), 3-4.

Cavalier, S. (2011). *The World History of Animation.* Berkeley: University of California Press.

Ceram, C. W. (2007). *Sinemanın Arkeolojisi.* (Çev: H. Aydın). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Clarke, J. (2012). *Sinema Akımları: Dünyayı Değiştiren Filmler.* (Çev: Ç. E. Baboğlu). İstanbul: Kalkedon Yayınları

Cook, S. (2007). *"Our Eyes, Spinning Life Propellers": Wheel of Life, Curve of Velocities, and Dziga Vertov's "Theory of the Interval" New Vertov Studies,* 121 (91), 79-91.

Crafton, D. (1990). *Emile Cohl, Caricature, and Film.* Oxford: Princeton University Press.

Creswell, J. W. (2013). *Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşıma Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni.* (Çev. Ed: M. Bütün ve S. B. Demir). Ankara: Siyasal Kitabevi.

Creswell, J. W. (2014). *Araştırma Deseni: Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları.* (Çev. Ed. : S. B. Demir). Ankara: Eğiten Kitap.

Cubitt, S. (2004). *The Cinema Effect.* London: MIT Press.

Demirci, T. T. (2012). *Dünya Sinemasında Sürrealizmin İzleri.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Dobson, N. (2009). *Historical Dictionary of Animation and Cartoons.* Plymouth: The Scarecrow Press.

Dobson, N. (2019). *Norman McLaren: Between the Frames.* New York: Bloomsbury Publishing.

Dobson, T. (1994). *The Film-Work of Norman McLaren.* Doktora Tezi. University of Canterbury.

Dumlu, G. (2019). *Stop Motion Animasyon Filmlerde Heykel Karakter Uygulaması ve Örnek Uygulama.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Eisenstein, S. (1999). *Sinema Dersleri.* (Çev: E. Ayça). Ankara: Öteki Yayınları.

Fletcher, A. L. (2010). *Between the Frames: The role of the interval between frames and shots in the editing of film and its implications fort he editing of digital video.* Yayımlanmamış Doktora Tezi. The Royal College of Art.

Furniss, M. (2013). *Animasyonun Kutsal Kitabı* (Çev: S. Çelenk ve N. Cihanşümül Maral). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Furniss, M. (2014). *Art in Motion: Animation Aesthetics.* London: John Libbey Publishing.

Furniss, M. (2016). *A New History of Animation.* Thames & Hudson.

Giesen, R. (2019). *Puppetry, Puppet Animation and Digital Age.* Boca Raton: CRC Press.

Giesen, R. ve Bendazzi, G. ve (2018). *Puppetoons versus Jiri Trnka*. London: Routledge.

Gombrich, E. H. (2013). *Sanatın Öyküsü.* (8. Baskı) (Çev: E. Erduran ve Ö. Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Gunning, T. (2012). *Hand and Eye: Excavating a New Technology of the Image in Victorian Era. Dergi Adı,* 54 (3), 495-516.

Güneş, M. (2012). *Hanene Huzur Dolsun Sevdalı Bulut: Nazım Hikmet'ten Çizgi Filmler.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Hames, P. (1995). *Dark Alchemy: The Films of Jan Švankmajer.* London: Flick Books.

Hames, P. (2009). *Czech and Slovak Cinema: Theme and Tradition.* Edinburgh: Edinburgh University Press.

Hançerlioğlu, O. (1992). *Felsefe Ansiklopedisi: Kavramlar ve Akımlar, Cilt: 1.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

Hart, L. (1999). *II. Dünya Savaşı Tarihi, Cilt:2* (Çev: K. Bağrıaçık). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Hayward, S. (2012). *Sinemanın Temel Kavramları.* (Çev: U. Kutay ve M. Çavuş). İstanbul: Es Yayınları.

Hicks, J. (2007). *Dziga Vertov: Defining Documentary Film.* Londra: I.B.Tauris.

Honess Roe, A. (2020). *Aardman Animations: Beyond Stop-motion.* London: Bloomsbury Publishing.

Hünerli, S. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine.* İstanbul: Es Yayınları.

İsmayılov, E. K. (2011). *Gerçeküstücü Sinemada Tekinsizlik: Jan Švankmajer Filmleri Üzerine Bir İnceleme.* Yayımlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kaba, F. (1994). *Çizgi Film Üzerine. Anadolu Sanat Dergisi,* 2 (15), 81-87.

Kaba, F. (2014). Çizgi Filmlerde Grafik İfade ve Konu Açısından Kültürel Etkiler: Türk Çizgi Film Örnekleri. *Selçuk İletişim.* 8 (3), 163-181.

Kemp, P. (2014). *Sinemanın Tüm Öyküsü.* (Çev: E. Yılmaz ve N. Yılmaz). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Kılıç, L. (2007). *Fotoğrafa Başlarken.* Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Kılıç, L. (2008). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi.* Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Kınam, B. (2020). *Görsel İletişim Tasarımında Bir İfade Biçimi Olarak Çekoslovak Kukla Animasyonu. İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi,* 6 (1), 155-167.

Lenfest, D. S. (1977). *Whatever Happens Between The Pictures. Afterimage,* 5 (5), 7-13.

Lord, P. ve Sibley, B. (2010). *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation.* London: Thames&Hudson.

Lucie-Smith, E. (1984). *The Thames and Hudson Dictionary of Art Terms.* London: Thames and Hudson.

Lutz, E. G. (1926). *Animated Cartoons: How They Are Made Their Origin And Development.* New York: Charles Scribner's Sons.

Manovich, L. (2013). *Visualizing Vertov. Russian Journal of Communication,* 5 (1), 44-55.

Michelson, A. (1984). *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov.* London: University of California Press

Mimaroğlu, İ. (1995). *Müzik Tarihi.* İstanbul: Varlık Yayınları

Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema dili, tarihi ve kuramı. Sinema, medya ve multimedya dünyası.* (Çev: E. Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

Morris, M. ve N. Spiller. (2018). *The Shadowy Thickening of Space and Time with Chance: An Interview with Quay Brothers. Architectural Design,* 88 (2), 72-77.

Murch, W. (2005). *Göz Kırparken.* (Çev: İ. Canikligil). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Muybridge, E. (1985). *Horses and Other Animals in Motion: 45 Classic Photographic Sequences.* New York: Dover Publications.

Mükerrem, Z. (2012) *Sinematografi Üzerine Düşünceler: Kuram ve Uygulamalar.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Nelmes, J. (2012). *Introduction to Film Studies.* New York: Routledge.

Neupert, R. (2011). *French Animation History.* Chichester: Wiley-Blackwell.

Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary.* Bloomington: Indiana University Press.

Noheden, K. (2017). *Surrealism, Cinema, and the Search for a New Myth.* Stockholm: Palgrave Macmillan.

Özarslan, Z. (2013). *Sinema Kuramları-I: Beyazperdeyi aydınlatan kuramcılar.* İstanbul: Su Yayınevi.

Özdemir, B. (2021). *Sovyetler Birliği'nde Propaganda ve Ajit-Trenler. Rusya Araştırmaları Dergisi,* 89 (6), 89-109.

Özön, N. (2000). *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü.* Kabalcı Yayınevi.

Petrić, V. (2000). *Dziga Vertov: Sinemada Konstrüktivizm.* (Çev: G. Yamaner). Ankara: Öteki Yayınları.

Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy: Theoretical Writings On The Animated Film.* Tallinn: Estonian Academy of Arts, Department of Animation.

Pikkov, Ü. (2013). *Surrealist Spurces of Eastern European Animation Film. Baltic Screen Media Review,* 1 (1), 29-43.

Pilling, J. (2011). *A Reader in Animation Studies.* London: John Libbey Publishing.

Pudovkin, V. (1966). *Sinemanın Temel İlkeleri.* (Çev: N. Özön). Ankara: Bilgi Yayınevi.

Purves, B. (2010). *Stop-Motion.* Lausanne: AVA Publishing SA.

Richardson, M. (2006). *Surrealism and Cinema.* New York: Berg.

Rosenblum, N. (1997). *A World History of Photography.* (3. Baskı). New York: Abbeville Publishing.

Rotha, P. (2000). *Belgesel Sinema.* (Çev: İ. Şener). İstanbul: İzdüşüm Yayınları.

Savaş, U. (2011). *Canlandırma Heykel: Heykel ve Animasyonun Ortak Noktaları Üzerine Bir Deneme.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Selby, A. (2013). *Animation.* London: Laurence King Publishing.

Shaw, S. (2008). *Aardman Animations: Beyond Stop-motion.* Oxford: Focal Press.

Sifianos, G. (1995). *The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren. Animation Journal,* 3 (2), 62-66.

Solomon, C. (1987). *The Art of The Animated Image: An Anthology.* Los Angeles: The American Film Institute.

Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş.* (Çev: S. Salman ve Ç. Asatekin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları

Švankmajer, J. (2014). *Touching and Imaging: An Inytoduction to Tactile Art.* London: I. B. Tauris.

Şentürk, L. (2015). *Kara Grotesk Jan Švankmajer.* Kocaeli: Kült Neşriyat.

Teksoy, R. (2009 "a"). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi – Birinci cilt.* İstanbul: Oğlak Yayınları.

Teksoy, R. (2009 "b"). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi – İkinci cilt.* İstanbul: Oğlak Yayınları.

Telotte, J. P. (2010). *Animating Space: From Mickey to Wall-E.* Kentucky: The University Press of Kentucky.

Tsivian, Y. (2004). *Lines of Resistance: Dziga Vertov and Twenties.* Indiana: Indiana University Press.

Turani, A. (1975). *Sanat Terimleri Sözlüğü.* Ankara: Toplum Yayınları.

Turvey, M. (2007). *Vertov: Between the Organism and the Machine. New Vertov Studies,* 121, 5-18.

Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım.* İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Ulver, S. (1995). Quay Brothers. *ASIFA News.* 8 (2).

Velizade, G. (2021). *Kişisel Distopya.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Vertov, D. (2007). *Sine-Göz.* (Çev: A. Ergenç). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Weibel, P. (1979). *Expanded Cinema, Video and Virtual Environments.* 11 Screenings.

Wells, P. (1998). *Understanding Animation.* London: Routledge.

Wells, P. (2007). Animation. B. K. Grant. (Ed.), *Schirmer Encyclopedia of Film Vol: 1* içinde (85-96). Farmington Hills: Thomson Gale.

Wells, P. (2012). The Language of Animation. J. Nelmes. (Ed.), *Introduction to Film Studies* içinde (230-259). New York: Routledge.

White, T. (2006). *Animation From Pencils to Pixels: Classical Techiques for Digital Animators.* Oxford: Focal Press.

Whitehead, M. (2012). *Animasyon Filmler.* (Çev: A. Turuskan). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit.* New York: Faber & Faber.

Yıldırım, A. Ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.* Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Zettl, H. (2011). *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics* (2. Baskı). Boston: Wadsworth.

# ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Tunçemre Doğramacı
Yabancı Dil : İngilizce

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2001, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, Lisans
- 2011, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik, Yüksek Lisans
- 2023, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı, Doktora
- 2002, Grafik Tasarımcı, Paşabahçe Eskişehir Cam San. ve Tic. A.Ş.
- 2007, Öğretim Görevlisi, Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, Çizgi Film Animasyon Ana Sanat Dalı
- 2013, Öğretim Görevlisi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü