

**T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI**

SİNEMADA GÖRÜNTÜ-GERÇEK İLİŞKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan

Ayşe Şirin AYDIN

Tez Danışmanı

Yrd. Doç. Dr. Ahmet GÜRATA

Ankara – 2008

ÖNSÖZ

Çağımızda insan hayatı, görüntülerin etkisi altındadır. Resim, fotoğraf, sinema, televizyon ve son olarak da internet aracılığıyla hayatımıza giren görüntüler; yaşadığımız dünya hakkındaki görüşlerimizi büyük ölçüde belirlemektedir. İzlediğimiz görüntülerin, uzağımızdaki gerçekleri bize gösterdiğine inanırız. Ancak görüntünün gerçekliği temsil etmesi çağımızda ortaya çıkan bir olgu değildir. İnsanlar, yaşadıkları olayları, dünya ve insan hakkındaki bilgilerini ve görüşlerini başkalarına aktarmak için belki de var olduğundan beri görsel yeniden sunum araçlarını kullanmaktadır. Mağara resimleri yaptığı tarihlerden günümüze, insanın gördüğünü olduğu gibi taklit etme istediği değişmemiştir. Değişen sadece teknoloji ve bununla birlikte görüntüyü üzerinde taşıyan araçtır.

Sinema, tüm bu süreç boyunca ortaya çıkmış yeniden sunum biçimlerinin en etkileyicisidir. Görüntüye hareketi getirmesiyle kendinden önceki yeniden sunum biçimlerine ciddi bir fark atan sinema, kullandığı estetik dille kendinden sonra gelen televizyon ve internet görüntüleriyle de rekabet edebilecek güce sahiptir. Ancak sinemanın aynı zamanda bir öykü anlatması, taşıdığı gerçekçiliğin sorgulanmasına da neden olmaktadır. Gerçeğe bu kadar yakın olan, ancak aynı zamanda düşsel öğeleri de taşıyan bu aracın gerçeklikle ilişkisinin araştırılması, bu çalışmanın önemini ortaya koymaktadır.

Sinemada gerçekçilik konusu yeni değildir ve bu alanla ilgili yurtdışında çok sayıda çalışma yapılmıştır. Bununla birlikte Türkiye’de bu konu üzerine yapılan araştırmalar hâlâ sınırlı sayıdadır ve çok az Türkçe kaynak vardır. Bu bakımdan araştırmanın, üzerinde henüz yeterince çalışmamış bu alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu çalışma süresince beni yönlendiren ve her türlü desteği gösteren danışmanım Yrd. Doç. Dr. Ahmet GÜRATA’ya, birikimleriyle çalışmamı

yönlendiren hocalarım Prof. Dr. Seil BÜKER ve Do. Dr. Ruken ÖZTÜRK'e, alışmalarım sırasındaki yardımlarından dolayı arkadaşlarım Esin GÖZPINAR, Barış DEMİRAY ve Buket ATLI'ya teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
İÇİNDEKİLER.....	iii
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

GÖRÜNTÜ VE GERÇEK

1. GERÇEK VE GERÇEĞE İLİŞKİN KAVRAMLAR.....	5
1.1. Gerçek.....	5
1.2. Hakikat ya da Doğruluk.....	9
1.3. Gerçekliğin Karşıtı: Kurmaca.....	12
1.4. Gerçekçilik.....	15
2. GÖRSEL SANATLAR VE GERÇEKLİK.....	19
2.1. Resimde Gerçeklik.....	19
2.2. Fotoğrafta Gerçeklik.....	24
2.3. Sinemada Gerçeklik	32
2.3.1. Sinemada Gerçeklik Hissinin Yaratılması.....	35
2.3.2. Sinemada Gerçekçilik Arayışları.....	41
2.3.3. Gerçekçiliğin Anlamsal Değişimi ve Sanal Gerçeklik..	45

İKİNCİ BÖLÜM

FİMLERİN ÇÖZÜMLENMESİ VE YORUMU

1. ROMA AÇIK ŞEHİR.....	51
1.1. Filmin Çözümlemesi.....	51
1.2. Roma Açık Şehir'in Gerçekçiliği.....	55
2. BİSİKLET HIRSIZLARI.....	58
2.1. Filmin Çözümlemesi.....	58
2.2. Bisiklet Hırsızları'nın Geçekçiliği.....	62
3. PARAMPARÇA AŞKLAR, KÖPEKLER.....	64

3.1. Filmin Çözümlemesi.....	64
3.2. Paramparça Aşklar, Köpekler’de Gerçekçilik.....	68
4. TANRIKENT.....	70
4.1. Filmin Çözümlemesi.....	70
4.2.Tanrıkent’te Gerçekçilik.....	74
5. DOGVILLE.....	76
5.1. Filmin Çözümlemesi.....	76
5.2. Dogville’de Gerçekçilik.....	80
6. YÜZÜKLERİN EFENDİSİ: KRALIN DÖNÜŞÜ.....	82
6.1. Filmin Çözümlemesi.....	82
6.2. Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü’nde Gerçekçilik	86
SONUÇ.....	90
KAYNAKÇA.....	97
ÖZET.....	102
ABSTRACT.....	104

GİRİŞ

Görüntüler, yaşadığımız dünya hakkındaki görüşlerimizi büyük ölçüde etkilemektedir. Her geçen gün daha da kalabalıklaşan dünyada, eskisine göre daha da yalnızlaşan insan; bilgiye çoğunlukla görüntüler aracılığıyla ulaşmaktadır. Resimler, fotoğraflar, filmler, gazeteler, dergiler, televizyon, internet, cep telefonları gibi çeşitli araçlarla etrafına görüntülerden duvar örülmüş günümüz insanı, böylece gerçekliği algılayabilmek için bunlara bağımlı hale gelmiştir.

Gerçeğin ne olduğu sorusu, tarih boyunca insanın kafasını en çok kurcalayan konulardan biri olmuştur. Bu sorunun cevabını felsefe ve doğa bilimleriyle aramış, bulduklarını ise sanat aracılığıyla ifade etmiştir. Sanat dalları içinde ise özellikle resim, fotoğraf ve sinema gibi görsel sanatlar; yaşam boyu edilmiş deneyimleri, diğer insanlar ve dünya hakkındaki görüşlerimizi, bilgilerimizi aktarmada önemli bir rol oynamaktadır. Mağara resimlerinden başlayarak tüm görsel yeniden sunum araçları, olgu ve nesneleri insanın gerçekte algıladığına en yakın biçimde taklit etmeye çalışmışlardır. Zaman içinde kullanılan araçlar, teknikler ve teknoloji gelişmiş; böylece elde edilen görüntüler, insanın gerçek hayatta gördüğü şekle daha da yaklaşmıştır.

Gerçeğin yansıtılmasındaki temel aracın “resim” olduğu dönemde yağlıboyanın bulunuşu, görüntüdeki renklerin daha canlı ve çeşitli, dolayısıyla doğadakine daha benzer olmasını sağlamıştır. Yağlıboyanın resmi ince ince işlemeye izin veren niteliği, görüntünün de gerçekteki gibi ayrıntıları göstermesine olanak tanımıştır. Ancak fotoğrafın bulunuşuyla birlikte resmin gerçeği temsil etme görevi sona ermiştir. Çünkü fotoğraf görüntüsü, hiçbir resmin veremeyeceği bir gerçeklik yansıması yaratır. Gerçeğe ne kadar bağlı kalırsa kalsın, ressamın çizimleri bir öznellik taşır; oysa fotoğraf sadece makinenin filme kaydettiği kadarını yansıtır. Fotoğrafçının müdahalesi ressaminkiyle kıyaslanamayacak kadar azdır.

Fotoğraf görüntüsü, günümüzde de gerçeğin bir yansıması olarak kabul edilmektedir. Ancak fotoğraf, gerçek hayattaki hareketi yetkin bir şekilde verebilmekten yoksundur. Fotoğrafta hareket dondurulur, ya da akıp giden nesneler görüntüyü çizer. Bu ne kadar o hareketin varlığını bize gösterse de donmuş bir andır. Hareketin, gerçek yaşamdaki bir zaman içinde akışı fotoğraf aracılığıyla gösterilemez. Bunu sağlayan ise sinemadır.

Sinema sadece gerçek hayattaki nesneleri, insanları, mekânları değil; olayları ve hareketleri de olduğu gibi yansıtma gücüne sahiptir. Başlangıcından günümüze sinema alanındaki teknolojik gelişmeler, izleyici üzerinde gerçeklik hissinin yaratılmasında artan bir etkiye sahip olmuştur. Sesli sinemaya geçiş, rengin devreye girmesi, üç boyutlu görüntü teknolojisi gibi gelişmelerle sinema görüntüsü giderek insanın gerçek hayattaki görsel algısına yaklaşmıştır. Son yıllarda dijital teknolojinin gelişmesi de buna büyük bir katkı sağlamıştır. Artık daha kaliteli hale gelen görüntü ve ses efektleri sayesinde sinema filmleri, gerçek hayatın bir parçası oldukları yanılsaması daha inandırıcı bir biçimde yaratabilmektedirler.

Günümüzde televizyon, internet gibi başka görsel sunum araçları da görüntü aracılığıyla insanlara gerçekliği aktarmaktadır. Ancak sinema kullandığı estetik dil sayesinde, bu araçlarla rekabet edebilecek güçtedir.

Sinema, aynı zamanda öykü anlatan bir araçtır. Bu da taşıdığı gerçekçiliğin sorgulanmasına neden olmaktadır. Gerçeğe ne kadar yakın olursa olsun sinema, bu öyküsel yapısından dolayı düşsel öğeleri de barındırmak zorundadır. Sinemada gerçeklik etkisi yaratmada en önemli etkenlerden biri, öykünün gerçeğe uygun olmasıdır. Ancak bu yeterli değildir, sinema görüntüsünün biçimsel özelliklerinin de gerçekliğe uygun olması ve görüntünün insanın doğal algısına yakın olması gerekmektedir. Böylece izleyici, filmin karakterleriyle özdeşlik kurabilmekte ve izlediğinin gerçek olduğu yanılsamasına kapılabilmektedir. Öykünün gerçekliğe uygun olduğu kimi filmlerin görsel özellikleri gerçekliğe uymadığı için izleyici üzerinde

gerçeklik hissi yaratamadığı görülmektedir. Sinemada gerçekçiliği amaç edinmiş akımlar da en başta görsel özelliklerindeki farklılıklarla gerçeklik hissini yaratmayı hedeflemişlerdir.

Bu çalışma, sinemadaki görsel özelliklerin filmin gerçekçiliğine ne kadar etki ettiğini göstermeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda görüntünün gerçeklik hissi yaratmadaki etkisinin, filmin öyküsel özelliklerinden daha fazla olduğu düşünülmektedir. Bununla birlikte filmin düşsel yönü ağır bassa bile, görüntünün izleyicinin özdeşlik kurmasına olanak tanır nitelikte olması filmin gerçeklik hissi yaratmasını da sağlayabilmektedir.

Bu varsayımların doğruluğuna ulaşabilmek için çalışma kapsamında dünya sinemasından çeşitli örnekler incelenmiştir. Bu filmlerden ikisi sinemada gerçekçilikle ilgili akımların başında gelen İtalyan Yeni Gerçekçiliğinin en önemli filmlerinden *Roma Açık Şehir* (Roma Città Aperta, 1945) ve *Bisiklet Hırsızları*'dır (Ladri Di Biciclette, 1948). Yeni Gerçekçiliği temsil eden iki filmle sinema tarihinde gerçekçiliğin anlamı ve günümüz filmlerinde gerçeklik etkisinin yaratılmasının tarihsel temelleri ortaya konmaya çalışılmıştır. Daha sonra son yıllarda dünya sinemasının önemli örnekleri arasına giren ve Latin Amerika sinemasını temsil eden iki örnek, Meksika yapımı *Paramparça Aşklar, Köpekler* (Amores Perros, 2000) ve Brezilya yapımı *Tanrıkent* (Cidade de Deus, 2003) incelenmiştir. Latin Amerika sineması, sinemada kullandığı farklı görsel özelliklerle ve "MTV tarzı" denilen hareketli, hızlı kurguların olduğu bir biçimle dünya seyircisinin ilgisini çekmiştir. Özellikle *Tanrıkent*'in belgesele yakın konusu, dikkat çekicidir. Ayrıca sinemada gerçekçilik adına atılmış önemli adımlardan "Dogma 95" akımını başlatan Lars Von Triers'nin filmi *Dogville* (2003) uzamsal gerçekliği kıran yapısı nedeniyle çalışmada incelenen filmler arasına girmiştir. Son yılların en ilgi çeken filmlerinden biri olan *Yüzüklerin Efendisi* (Lord Of The Rings) serisinin üçüncü filmi *Kralın Dönüşü* (Return Of The King, 2003) ise sanal gerçeklik bağlamında çalışma kapsamına alınmıştır. Yüzüklerin Efendisi, fantastik sinemanın en önemli örnekleri arasına girmiştir. Bunun

yanı sıra hem filmin uyarlandığı romanın gerçek olaylardan etkilenmiş olması hem de filmin yapım ekibinin görsel özellikleri belirlerken “izleyicide filmin gerçek olduğu hissini yaratmayı” amaç edinmiş olmaları, filmi bu çalışma kapsamında incelenmeye değer kılmaktadır.

Sinemada görüntü-gerçek ilişkisi konusu belgesel sinemayı da içine almasına rağmen konu sınırlaması ve zaman sınırlılığı nedeniyle araştırma kurmaca filmler üzerinde yapılmıştır. Ancak belgesel türlerinden olan “Sinema-Gerçek / Cinema Vérité” ve “Doğrudan Sinema / Cinema Direct” gibi kurmaca film çeken kimi yönetmenleri etkileyen belgesel sinema akımlarıyla ilgili bilgiler, kuramsal bölümde kısmen verilmiştir.

Çalışmanın kuramsal kısmında, ilk olarak gerçeklikle ilgili kavramlar tanımlanmış; izleyen kısımda sanatın gerçekliği ele alışı ve görsel sanatlarda gerçekçilik konuları işlenmiştir. Bu amaçla resimden başlayarak, fotoğraf ve sinemada gerçekçiliğin yeri ve bu sanatların gerçeği nasıl yansıttığına bakılmıştır.

Çalışmanın son bölümünde, adı geçen filmler incelenmiş ve elde edilen bulgular yorumlarıyla birlikte sunulmuştur. Filmlerin incelenmesinde biçimsel çözümleme yöntemi kullanılmıştır. Çalışma, “görüntü” ve “gerçek” arasındaki ilişkiyi konu aldığı için, filmin görsel özelliklerini inceleyen bu yöntemin uygun olduğu düşünülmektedir. Bu çözümleme yöntemiyle; kullanılan çekim ölçekleri, kamera açıları, dekor, aydınlatma, kurgu teknikleri, efektler, anlatıcı varlığı gibi özelliklere bakılarak filmlerin gerçekliği görsel olarak ne kadar yansıttığı saptanmıştır. Daha sonra elde edilen bulgular yorumlanmış ve görüntünün filmin gerçekçiliğine olan etkisi irdelenmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

GÖRÜNTÜ VE GERÇEK

1. GERÇEK VE GERÇEĞE İLİŞKİN KAVRAMLAR

1. 1. Gerçek

Sinemada gerçekçilik, gerçeklik hissinin yaratılması ve filmin biçimsel özelliklerinin gerçekliğe etkisi konularını incelemeden önce “gerçek nedir?” sorusunun yanıtlanması ve “gerçek”le ilgili kavramların açıklanması gerekmektedir. Gerçeklik üzerinde ilkçağlardan beri çok tartışılmış ve bu kavram felsefenin ana sorunlarından biri olmuştur. Günümüze dek gerçeğin tanımına ilişkin çok sayıda ve farklı yorum yapılmıştır. Gerçeklik sorunu, felsefenin olduğu kadar sanatın da konusu olmuş ve “gerçeği yansıtmak” ya da “gerçeği çarpıtmak” sanatın temel amaçlarından biri haline gelmiştir.

En genel tanımıyla gerçek, somut bir şekilde var olandır. Bu somut olarak var oluş; insanın bilincinden, olayları ve nesneleri algılayışından bağımsızdır. Bununla birlikte insan, yaşadığı ve algıladığı kadarıyla yetinmez ve “gerçek” olanı bulmaya çalışır. Gerçeklik ise, gerçek olarak var olan şeylerin tümünü ifade etmektedir (“Erişim” tr.wikipedia.org / wiki / Gerçek, 20 Şubat 2008). İnsanın ulaşmaya çalıştığı şey, esasen tek bir “gerçek” olgu ya da nesneden öte, bunların tamamı yani “gerçeklik”tir. Flusser, gerçekliği “ölüme kadar önümüze çıkan her şey” diye tanımlayarak, insanın gerçekliğe ulaşma çabasını ve öğrendiği her şeyin gerçekliğin bir parçası olduğunu ifade etmektedir.

Gerçek, farklı felsefe akımlarına göre bir yandan “olanaklı”ya bir yandan “zorunlu”ya bir yandan da “ideasal”a karşıttır; şeyleri olabilecekleri ya da olmaları gerektiği şekilde değil de oldukları gibi belirtir (Tokatlı, 1973: 158). Gerçeğin var olana ilişkin olmasına karşın, var olma sadece gerçekliğe

indirgenemez. Gerçeklik taşımayan, yani belli bir yerde, zamanda yer almayan ve teklik göstermeyen şeyler de var olabilmektedir (Tepe, 2003: 21).

Gerçeğin “ne olduğu”nu açıklamaya çalışan düşünürler, öncelikle gerçeğe “nasıl ulaşılacağı” sorusunu yanıtlamaya çalışmışlardır. Copleston’a göre bir şeyin gerçek olduğuna dair bilgi düşünme ve yargılama yoluyla edinilir, duyular yoluyla değil (Copleston, 1998: 25). Duyular yoluyla elde edilen ise “algı”dır. Algılama, fiziksel nesnelerin, bilinç düzeyinde yarattıkları duyularla oluşan karmaşık bir süreçtir ve bu süreç “bilgi edinme” eylemini de içerir. Böylece algılar, gerçekleştikleri bağlam ve algılayanın deneyimleri doğrultusunda biçimlenirler. Algılama yoluyla elde edilen bilgi, aynı zamanda fiziksel nesnelerin birer kopyası, bir çeşit “yeniden sunumu”dur. Dış dünyadan edinilen bu bilgiler arttıkça insan, gerçeğe daha da yaklaştığını düşünmektedir. Yani insanın gerçek hakkındaki bilgisi, onun algıladığı kadarıyla sınırlıdır. Bu yüzden Derman’a göre, gerçek söz konusu olduğunda nesnelerin kendi varlıklarından çok, onların oluşturduğu algıların varlığı gündeme gelmektedir (Derman, 1991: 34–35). Tanilli de dış dünyadaki bilgilerin duyular yoluyla elde edilmesi ve gerçekliğin bir fotoğraf üzerine tarafsız olarak kaydedilmesi arasında sıkı bir benzerlik olduğunu belirtmektedir (Tanilli, 1998: 159).

Gerçeğin algılanmasında, görsel algı diğer tüm duyumlara oranla çok daha belirleyici görülmektedir. Görsel algıyla edinilen bireysel deneyimler, dış dünya hakkında daha doğru tanımlamalar yapılmasını sağlamaktadır. Bununla birlikte görsel algı, gerçeklik hakkındaki bazı bilgilerin edinilmesine de engel olmaktadır (Derman, 1991: 37–40). Copleston “Görünen şeyler, imgeler, gerçeğin sadece bir yanıdır” diyerek bu görüşü destekler (Copleston, 1998: 58). Ona göre gerçek bilgiye ancak kavramsal düzeyde erişilebilir; duyusal algı dünyasıysa gerçek bilginin asıl nesnesi değildir (Copleston, 1998:8).

Duyusal algılarla gerçeklik arasındaki farkı belirtenlerden bir diğeri de Nicolai Hartmann'dır. Hartmann, duysal algılar ve dış dünyaya ait nesneler arasında sıkı bir ilişki olduğunu ve duyumların bu nesnelerin birer simgesi olduğunu belirtir; ancak duyumlar nesnelerin kopyası değildir. Bununla birlikte dış dünya ve onu simgeleyen algılar birbirine koşut gitmektedir. Hartmann'a göre, gerçek varlık ve ideal varlık arasındaki fark, gerçek varlığın zorunluluk taşımasıdır. Hartmann, gerçek dünyada var olan şeylerin zorunlu olarak var olduğunu belirtir. Ona göre, olması mümkün olan şeyler gerçektir; varlığı zorunlu olmayan şeyler ise gerçek değildir (Akarsu, 1979: 98-100).

Varlık ve gerçeklik üzerine görüşler Platon'a kadar uzanmaktadır. Platon iki ayrı dünyadan bahseder: bir yanda ideaların dünyası vardır ve bu dünya bilginin konusu olan dünyadır. İdealar dünyası değişmez ve hep aynı kalır; bu yüzden de asıl gerçek dünya budur. Diğer yanda ise "göreceli" gerçeğin dünyası vardır. Duyularla algılanan bu dünya, meydana gelip yok olan nesnelerin, sürekli değişen şeylerin dünyasıdır. Platon, asıl gerçek dünyanın idealar dünyası olduğunu söyler; tek tek varlıklar bu gerçek dünyanın yansımalarıdır. Bu yansımalar idealar dünyası hakkında bilgi edinmeyi sağlarlar (Gökberk, 1999: 61–72). Platon'un idea kavramı; somut ve soyut nesneler arasındaki ayrımların ilk örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Soyut kavramlar, idealardır; bunlar zamanın ve uzayın ötesindedirler. İdeaların yansımaları olan somut varlıklar ise gerçeklik dereceleri bakımından idealardan çok daha düşüklüdür. İdealar mutlak gerçeklerdir; onları duyularla değil, ruhsal anımsama yoluyla algılayabiliriz. Duyularla algılayabildiğimiz, yalnızca onların gölgeleridir (Tanilli, 1998: 85–86). Yani gerçeğe ancak us yoluyla erişilebilir. "Gerçekten var olan", şeylerin özleridir ve bunlar her zaman aynı kalırken duyularla algılanan nesneler aynı kalmaz. Gerçeklik, değişken değildir. (Copleston, 1998: 51). Aristoteles ise Platon'un bu görüşünü eleştirmektedir. Ona göre idealar dünyasıyla duyular dünyası iç içedir. İdealar nesnelerin özüdür, onların var oluş nedenidir. Bu yüzden Aristoteles asıl gerçeğin, tek tek nesnelerin dünyası olduğunu savunur (Gökberk, 1999: 70–72).

Pozitivizm ve Materyalizm gerçeğin kendi başına var olabileceğini savunur. İdealist yaklaşım ise gerçekliğin insan bilincine bağlı bir olgu olduğundan yola çıkar ve insan algısı dışında bir gerçeklik olgusunun varlığını sürdürdüğünü reddeder (Berkeley ve Locke'dan aktaran Derman, 1991: 23). Tanilli algıyı, şimdiki anda da varlığını sürdüren bir gerçekliğin nesnel olarak farkına varış olarak tanımlar. Ancak sürekli değişen dünyada, bireysel algılar da sürekli değişmektedir ve bu yüzden de algılar görecedir (Tanilli, 1998: 99). Bu bağlamda gerçeklik bireysel algıya bağlıdır, ancak Derman'ın deyişiyle "onun mahkûmu değildir" (Derman, 1991: 22–23). Nesnelerin algılanabilir özellikleri farklı kişilerce farklı biçimlerde değerlendirilebilmektedir. Bunun sebebi algılanan nesnenin fiziksel ve kültürel; algılayanın psikolojik, fizyolojik ve kültürel; algılayanın içinde gerçekleştiği ortamın ise toplumsal, fiziksel ve kültürel özelliklerinin sürekli farklılaşmasıdır (Derman, 1991: 41). Algılar ve bunların çevrelediği gerçeklik, kişiye göre biçimlenmektedir ve burada gerçeğin göreceliği sorusu karşımıza çıkmaktadır.

Gerçeklik olgusu, insan bilincinden bağımsız olarak düşünülemez. Bu yüzden insanla ilgili yapılan tanımlamalarda onu çevreleyen gerçeklik yapılarına da başvurulur (Derman, 1991: 22). Birey, içinde yaşadığı dünyayı "gerçek" olarak yorumlar. Yaşadığı ortamı oluşturan fiziksel nesneleri algılayarak davranışlarını onlara göre düzenler. Derman'a göre bireyin gerçeklikle olan etkileşimi bu düzeyde başlar, ancak sona ermez (Derman, 1991: 31–32).

Günümüzde ise "gerçek" kavramı, giderek yeni anlamlandırmalar taşımakta ve var olanın da ötesine geçerek değişime uğramaktadır. Baudrillard Simülasyon Kuramı'nda, dijitalleşmeyle birlikte gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretiminin mümkün olduğunu söylemektedir. Gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi denen şey Baudrillard'a göre çağımızın temel hastalığıdır. Gerçekliğin sürekli yeniden üretilmesiyle birlikte düşsellik de giderek yok olmaktadır. Bundan böyle rasyonel bir gerçeklik anlayışı olmayacaktır;

gerçeklik yerini gerçek olmayan ama gerçeğe benzeyen “hipergerçeğe” bırakmıştır. Artık gerçek ve düşsel ayrımı ortadan kalkmış, bu kavramların anlamları birbirine girmiştir. Gerçeğin aslı yerine sadece göstergeleri onun yerine geçmiştir. Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine “hipergerçek” yani “simülasyon” denmektedir. Simülasyona ait hipergerçek, gerçeğin her yerde şaşırtıcı biçimde ona benzemesine neden olmaktadır. Simülasyon, var olduğu müddetçe gerçeğe saldırmaktadır. Bundan böyle gerçeğin üretildiği süreci yalıtılabilmek imkânsızlaştığı gibi, gerçeği kanıtlayabilmek de imkânsızlaşmaktadır (Baudrillard, 2003: 15–48). Hipergerçekliğin ortaya çıkmasıyla birlikte bir nesneyi veya olguyu “gerçekçi” olarak nitelememizi sağlayan, onun “gerçekten” var olması değil, inanılır olması olmuştur.

Bir olayı inanılır kılan veya onu inanılmaz hale getiren, o olayın cereyan ettiği zeminin özgül mantığına uygun olup olmamasıdır. Olayın gerçekleşmesi, o olayın gerçekleştiği zeminin mantığına uygun düşüyorsa, olay da inandırıcı olur. Eğer olay o zeminin mantığına uygun düşmüyorsa olay da inandırıcılığını yitirir (Özdenören, 2002: 58). Burton’a göre de bir olayın ya da nesnenin inanılır olması demek, gördüğümüz ya da okuduğumuz şeylerin olabilir olması, dünyayı bizim bildiğimize benzer bir şekilde yansıtıyor olması demektir. İnanırlılığın dışında gördüğümüz, izlediğimiz, okuduğumuz şeylerin kendi çerçevesinde olanaklı olması anlamına gelen akla yakınlık ve doğruluk gibi kavramlar da gerçekçilikle yakından ilişkilidir (Burton, 1995:119–120).

1. 2. Hakikat ya da Doğruluk

Günlük hayatta gerçeklik ve hakikat aynı anlamda kullanılmaktadır. Oysa bu iki kavram birbirinden farklı özelliklere sahiptir. Felsefede “hakikat” kavramı çoğu kez “doğruluğun” eş değeri olarak görülmektedir.

Tepe, gerçeklik ve doğruluk arasındaki farkı şöyle açıklar: Gerçeklik, bilenden, bilinçten bağımsız olarak var olan şeylere ilişkin bir özellik iken; doğruluk, varlığını var olana ilişkin bildirimde bulunan bir özneye borçludur. Var olana ya da var olanlara ilişkin saptamada bulunan bir özne olmaksızın doğruluktan ya da yanlışlıktan söz edilemez. Çünkü doğru ya da yanlış olması söz konusu olan şeyler, bilgilerdir; nesneler değil. Hakiki olan ise varlığın kendi özüne uygun düşendir; hakiki olmak varlığın kendi belirlenimidir (Tepe, 2003: 21).

Hakikatin sözlük anlamı, söylenen şeyin hakkında söylendiği şeye tıpatıp uygunluğudur. Bu anlamda hakikat varlığın değil, bilginin bir karakteridir ve düşüncemizin gerçeğe uyumu olarak tanımlanır. Hakikat, söz konusu olduğu alana göre fiziksel dünya, tarih ya da insan ilişkileri açılarından farklı anlamlar taşımaktadır (Tokatlı, 1973: 166). Bu bağlamda bir bilginin “hakiki” olması demek, ona bu anlamı yükleyen özne tarafından “doğru” olarak da nitelendiği anlamına gelmektedir.

Doğruluk üzerine düşünceler esas olarak Platon ve Aristoteles’le başlar. Ancak onlardan da önce Sofistlerden Protogoras’ın “insan her şeyin ölçüsüdür, var olanların varlıklarının da, var olmayanların var olmadıklarının da” sözü doğruluğun görece olduğunu belirterek doğrulukla ilgili görüşlerin temelini oluşturur. Protogoras’a göre duyular, insanın o andaki durumuna bağlıdır. Bu yüzden algı nesneyi, ancak algılayanın algılama anındaki durumuna nasıl görünmüşse öyle bildirir. Duyu algısı ve bundan doğan sanı biricik bilginizdir ve buna göre her sanı doğrudur, hiç kimse yanlış bir şey düşünemez (Gökberk, 1999: 39 – 40). Protogoras “her bir şey bana nasıl görünürse benim için öyledir, sana nasıl görünürse senin için de öyle...” diyerek herkesin doğru sayacağı bir yargıya varmanın olanağı olmadığını belirtir (Tepe, 2003: 36 – 37).

Pek çok kişi tarafından Aristoteles varlık felsefesinin babası olarak görülmektedir. Ancak Tepe, varlık temelli bilgi görüşlerinin başlatıcısı olarak

Platon'u görür ve onun Aristoteles'ten de önce doğruluk sorunuyla ilgilenmeye başladığını söyler. Platon idealar kuramında, görülen şeyleri görüntüler (imgeler) ve canlılar/nesneler olarak iki farklı bölümde toplar; tahmin yoluyla bilinen imgelerin bilgisi "tasarım", inanç yoluyla bilinen canlıların ve nesnelerin bilgisi ise ancak "kanılar" olabilmektedir. Böylece görünenler alanına ait herhangi bir nesnenin bilgisi, kanı olmaktan öteye geçemez (Tepe, 2003: 36–37).

Aristoteles'te ise doğruluk, düşüncenin gerçeğe uygunluğudur (Akarsu, 1979: 73). Aristoteles'e göre olanın olduğunu, olmayanın olmadığını söylemek doğru; olanın olmadığını, olmayanın olduğunu söylemek yanlıştır (Tepe, 2003: 44). Böylece Aristoteles de doğruluk kavramını varlıkla ilişkilendirir. Ancak doğru ya da yanlış olması söz konusu olanla, var olanlar değil, var olanlar hakkında söylenenlerdir. Doğruluk ya da yanlışlık şeylerde değil, düşüncede olur.

Ortaçağa gelindiğinde "doğruluk" kavramı "hakikat"le aynı anlamda kullanılmaya başlanmıştır. Orta Çağ filozoflarından Anselmus hakikati, "olan" her şeyin "olması gerektiği gibi" olması olarak tanımlar. İmlem, imlemesi gereken şeyi imlediğinde, nesne olması gerektiği gibi olduğunda hakikate sahiptir (Tepe, 2003: 56). 19. yüzyıl filozoflarından Brentano ise iki tür doğruluk olduğunu söyler: akıl doğruları, olgu ya da gerçeklik doğruları. Akıl doğruları kavramları karşılaştırarak kazandığımız görüşlerde bulunur. Bu görüşleri karşılaştırıp, deneyden bağımsız önermelerde bulunuruz (matematikte olduğu gibi). Ama bu bilgilere de algıladığımız gerçeklikten yola çıkarak varırız (Akarsu, 1979: 75).

Günümüze kadar gelen süreçte de düşünürler hakikat ve doğruluğu birlikte kullanmaya devam etmişlerdir. Kant hakikati, düşüncenin kendi kendine uyumu olarak tanımlarken; Hegel ve Marx' a göre hakikat, düşündüğümüz şeyin ileride olacak şeye uygunluğudur, yani tarihin bize

neler getireceğini bilen kimse, doğruyu söyleyebilir. Pragmatizme göre ise bir görüşün doğruluğu onun başarısı ile tanımlanır (Tokatlı, 1973: 167).

“Gerçek”, “doğru” ve “hakiki” kavramları farklı görüşlere göre farklı anlamlar taşıyabilirler da hepsi var olana dairdir. Var olanın karşısında ise “düşsel olan” yani “kurmaca” yer almaktadır. Düşsel olan yani kurgulanan çoğu kez gerçek ya da hakiki değildir.

1. 3. Gerçekliğin Karşısı: Kurmaca

“Kurmaca” ya da “düşsel olan” a gerçeğin karşısı olan bir anlam yüklenmiştir; bununla birlikte kurmaca olan da gerçeğe bağılı olarak ortaya çıkmaktadır. Platon’a göre gördüğümüz nesneler, gerçek dünyanın birer imgeleridir. Bir de bu imgelerin sudaki ya da katı, düz, parlak tözlerdeki (örneğin aynadaki) yansımaları vardır ki bunlar da imgelerin imgeleridir (Copleston, 1998: 32). İmgelem, bir nesneyi, o nesne karşımızda olmaksızın tasarımlama yetimizdir. Jean Paul Sartre, imgelem ile özgürlük arasındaki derin bağı ortaya koyar: İmgelem, dünyadan yakasını sıyırmak ve ona uzaktan bakmaktır; gerçekliğin her bakımdan mahpusu olarak kalacak kişi, hiçbir zaman özgür olamayacaktır... Gaston Bachelard’a göre ise imgelem, gerçeklik yetisiyle ilgili değil, gerçekliği aşan imgeler oluşturma yetisidir. Asıl imgelem, gerçeküstünün alanında gezinir, yaratış ve buluşa o götürür (Tanilli, 1998: 103–104).

İnsanlığın doğuşundan itibaren var olan sanat, tarih boyunca gerçeği taklit etmeye çalışmıştır. Gerçeği taklit etmede en çok kullandığı yöntem ise yine kurmacadır. Aklın ve mantığın dışında kalan öyküler, mitoslar ve imgelem gücümüzün harekete geçirdiği başka düşsel kurgular, sanat aracılığıyla dile gelirler. Bunun yanında sanat dışı dünyanın temsili, onun algılanması ve duyulması yolunda yeni biçimler önerir durmadan; kulağımızı, gözümüzü ve bütün duyuşsal alıcılarımızı, bunlarla birlikte de düşüncemizi

eğitir ve geliştirir; doğal dünyayla ilgili algılayışımızı da belirler (Tanilli, 1998: 196–197).

Akıl dışı öyküleri, masalları, mitosları ve diğer kurmacaları incelerken “fantastik” denilen bir başka kavram karşımıza çıkmaktadır. Fantastik, masalla yakından ilişkili görünse de ikisini birbirinden ayıran çok kesin çizgiler vardır. Masal okuyucunun ya da dinleyicinin gerçekliğin dışındaki dünyaya kendini tamamen teslim etmesini isterken; fantastik, masalın mucizevi yanıyla gerçekliği birleştirir. Fantastik öykü veya diğer sanatlar düşsel olanı alıp gerçekliğin ortasına koyar ve ikisini karşılaştırır. Günümüzde bilim kurgu eserleri de bu fantastik gerçekliğe dayanarak var olmaktadır (Roloff ve Seeßlen, 1995: 86).

Baudrillard, Simülasyon Kuramında gerçeklikle düşsel arasındaki çizginin belirsizleştiğinden söz eder. Simülasyonun en belirgin özelliği, en önemsiz olguları bile kapsayan gerçeğin yerini almış modellerden oluşmasıdır (Baudrillard, 2003: 39). Baudrillard’a göre simüle etmek “mış” gibi yapmak değildir; “mış” gibi yapmak gerçeklik ilkesine zarar veremez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik, gizlenmeye çalışılan bir fark vardır. Oysa simülasyon “gerçekle” “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır (Baudrillard, 2003: 18).

Gerçeklikle düşsellik kavramları günümüzde iç içe geçmiştir ve bu yüzden de gerçekten yola çıkarak düşsel bir şeyler üretebilmek artık mümkün değildir. Bu süreç tersine dönmüş ve artık gerçeklikten kurmaca üretmek yerine, kurmacalardan gerçeklik üreten simülasyon modelleri hâkim olmaya başlamıştır. İçinde yaşadığımız dünya gerçeklikten değil, onun benzerlerinden ve taklitlerinden oluşur; bize sunulan yeniden oluşturulmuş çok başarılı bir gerçek, gündelik olaylar ve yaşanmışlık sanrısıdır. Öyle ki bütün bunların gerçeğiyle arasındaki farkı anlamak bile imkânsızdır. Oysa bunların hepsi bir tözden yoksun, gerçekliklerinin çoktan yitirmiş ve hipergercekleşmiş şeylerdir (Baudrillard, 2003: 182-183).

Fantastik, gerçeklik karşısında hayal kırıklığına uğramış olmanın, gerçeklikten kaçma isteğinin de bir sonucudur. Roloff ve Seeßlen'e göre bir başlarına ne gerçeklik ne de fantastik aslında şaşırtıcıdır; ikisinin bir araya gelmesiyle "işler çatallaşmaya" başlar (Roloff ve Seeßlen, 1995: 82). Gerçek bir olay sırasında ne yapılıyorsa, simüle edilen bir olayda da aynı şeyler yapılmakta; aynı göstergelere başvurulmaktadır. Kurulu düzen açısından bunların gerçek göstergelerden hiçbir farkı yoktur; yapay göstergeler kaçınılmaz şekilde gerçek elemanlarla iç içe geçer (Baudrillard, 2003: 44).

Baudrillard'a göre gerçek ve düşsel arasındaki mesafe artık yok olmuştur; bu yüzden de artık ne gerçekten söz edilebilir ne de düşselden. Ütopyada bu mesafe en uç boyutlara ulaşırken, bilim kurguda bu mesafe müthiş bir şekilde kısalmaktadır. Çünkü bilim kurgu, gerçek dünyadan nitelik açısından farklı olmamakla birlikte bu dünyanın aşırı abartılmış bir görünüşünden başka bir şey değildir (Baudrillard, 2003: 179). Ütopyada gerçekliğin çok abartılmış halleri vardır; ancak Tanilli'ye göre sanatın yaptığı da bunun aynısıdır (Tanilli, 1998: 388). Sanat kurmacadan yararlanarak gerçeği taklit etmeye çalışır; hatta akıldışı olaylardan, nesnelerden ve kişileri konu alsan bile gerçekliği temel alır.

Simülasyon ilkesinin belirlediği günümüz dünyasındaysa, gerçek ancak modelin bir kopyası olabilmektedir (Baudrillard, , 2003: 180). Bunun yanı sıra, salt bir gerçeklik düzeyinden söz edebilmek ne kadar güçse, illüzyonun sahnelenmesinden söz etmek de o kadar güç bir şeydir. İllüzyondan söz edebilmek imkânsızdır; çünkü ortada gerçek diye bir şey kalmamıştır (Baudrillard, 2003: 43). Baudrillard'a göre düşsellikle gerçeklik arasında bir doğru orantı vardır. Düşselliğin ulaşabileceği, içinde dolanabileceği bakir bir alan kalmadığında gerçeklik ilkesi de ortadan kaybolmaktadır. Gerçekliğin sınırlarını sonsuzlaştırılmasıyla birlikte, sınırları belli olan bir evrende iç uyum anlamına gelen gerçeklik ilkesinin yok olmasına neden olunmaktadır. İnsanoğlunun dünyayı keşfinden sonra uzayı keşfetmesiyle birlikte, insanlığa kendi gerçekliğini yitirtmesi ya da onu

simülasyonun hipergerçeği içine itmesi söz konusu olmuştur (Baudrillard, 2003: 181–182).

Gerçek olanla düşsel olan arasındaki çatışmalar “gerçekçilik” kavramının şekillenmesini ve anlam kazanmasını sağlamıştır. “Gerçek” kavramının anlamı gibi “gerçekçilik” kavramı da tarih boyunca değişikliğe uğramış ve farklı görüşlere göre yeniden yorumlanmıştır. Bir sanat kavramı olarak ortaya çıkan “gerçekçilik” terimi, günümüzde medya araçları içinde yer alan her türlü yeniden sunum biçimi için ya da günlük hayatta karşımıza çıkan herhangi bir durum için bile kullanılabilir. Bundan kısa bir süre önce bile insanlara gerçekçi gelen bir durum, görüntü veya sanat olayı; bugün birçok kişiye gerçekçi gelmemektedir ya da bunun tam tersi geçerlidir.

1. 4. Gerçekçilik

Gerçekçilik, gerçeğin kendisine ulaşmanın ve bunu yansıtmının mümkün olduğunu öne sürer. Felsefede gerçekçiliğin tartışılması, gerçeğin tanımlanmasıyla paraleldir. Bu bakımdan; Platon’un ideaların, duyuyla algılanan varlıklardan daha gerçek olduğunu ve görülen, duyulan varlıkların ideaların birer imgesinden ibaret olduğunu ileri sürmesiyle gerçekçilik tartışmaları da başlamıştır. Estetik açıdan gerçekçilik, sanatın gerçekte var olanın özgül karakterlerini dile getirmeye çalışmasını savunur (Tokatlı, 1973: 159–160).

Gerçekçiliğin ifade ettiği şey, farklı felsefi görüşlere göre değişmektedir. Bir tanıma göre düşünmenin temeli ve eylemin ölçüsü olarak gerçekliğe bağlanan görüş ve tutum olarak sayılan gerçekçilik, bir başka görüşe göre sorunları yarar açısından ele almaktadır. Skolastik felsefedeki kavram gerçekçiliği, Platon’un idealar öğretisine bağlıdır ve tümel kavramların bilincin dışında kendine özgü gerçek bir varlıkları olduğunu öne sürer. Bilgi kuramı açınsındansa bilen öznenen bağımsız olarak var olan bir

gerçekler evreninin bulunduğunu ve bu gerçekler evreninin bilgisine algı ya da düşünme yolu ile erişebileceğimizi kabul eden öğretiler gerçekçi olarak kabul edilmektedir (“Erişim”, www.tdk.org.tr / Terimler Sözlüğü / Felsefe Terimleri Sözlüğü, 3 Ağustos 2007). Sinema ve televizyon gibi görsel sunumlarda ise gerçekçilik dışımızdaki dünyayı, nesnel bir tutumla yansıtmayı amaçlamaktadır. Gerçekçilik, bir yandan dış dünyayı bütün derinliği ve zenginliğiyle anlayabilmeye çalışırken bir yandan da dış dünyanın gerçeğini çarpıtmayacak ve değiştirmeyecek bir dürüstlüğü zorunlu kılar. Bununla birlikte bu gerçeği izleyiciye en inandırıcı, en benimsetici yolla aktaracak, sunacak büyük bir sanat yetenek ve estetik de gereklidir (“Erişim”, www.tdk.org.tr / Terimler Sözlüğü / Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü, 3 Ağustos 2007).

Mehmet Fuat, gerçekçiliği, varlığın insan bilincinden bağımsız, nesnel olduğuna inanmak; günlük yaşamı, dışımızdaki dünyayı, görünen ayrıntılarıyla betimlemek; en genel anlamda da dış dünyanın olduğu gibi yansıtılması olarak betimler. Yazar ya da sanatçı gördüğü bir şeyi değil de kafasında yarattığı bir şeyi anlatsa bile okur ya da izleyici anlatılanların yaşamda olabileceğine inanıyorsa o yapıt gerçekçidir (Mehmet Fuat’tan aktaran Tanilli, 1998: 202–203).

Gerçekçilik kavramı günlük yaşamın her alanında kullanılabilse de en temel kullanımı sanat yapıtları içindir. Gerçeğin sanattaki yeri, sanatın ortaya çıkışına kadar dayanmaktadır. Eski Yunan’a göre sanat bir çeşit zevk vererek öğretme yöntemidir ve bunu da görünen dünyayı taklit ve idealleştirme yoluyla yapmışlardır (Lynton, 1991: 56). Copleston’a göre de bütün sanatlar bir anlamda gerçekçidir. Bir şey ancak hiçbir yararlık ya da gerçeklik ya da “benzerlik” vermediği, ama salt ona eşlik eden çekicilik için var olduğu zaman haz ölçüsü ile yargılanabilir. Sanat yapıtı ise bir öykünme gerçekliği taşımaktadır. Bu bakımdan iyi bir sanat yapıtı bir çeşit gerçeklik sağlar (Copleston, 1998: 134). Copleston’un bu düşüncesi Aristoteles’e dayanmaktadır. Aristoteles’e göre güzel sanatlar doğaya öykünmeyi amaçlar.

Sanatta olgusal (gerçek) dünyaya bir öykünme olan imgesel bir dünya yaratılır (Copleston, 1997: 95).

Sanat yapıtı bir imgelem ürünüdür ve insanın mantıksal değil, duygusal yönüne hitap eder. Sanatın Platon tarafından ileri sürülen öykünmecilik karakteri, onun sadece görsel yanını belirtmez. Bir sanat yapıtının ortaya çıkması için, o yapıtın esinlendiği nesnenin salt bir yeniden üretimi olması gerekmez; sanat yapıtı imgesel yaratışın ürünüdür (Copleston, 1998: 133). Böylece bir sanat yapıtıyla ortaya çıkan estetik biçim, aynı zamanda gerçekliğin kendisine, salt güzelliğe götürür (Copleston, 1998: 52).

Sanatın hem estetik hem gerçeğe dair oluşu onun, insanı etkileme gücünü de artırmaktadır. Baudrillard'ın deyimiyle zaten “imgeler her zaman ölümcül bir güce sahip olmuşlardır”... İmgenin bu büyük gücünün karşısına gerçeğin görünen ve algılanabilen yanlarını gösteren yeniden canlandırma ile çıkılmaktadır (Baudrillard, 2003: 22). Gerçeklik her zaman görüntülerin getirdiği bilgiler aracılığıyla yorumlanmıştır. Filozoflar da, Platon'dan bu yana gerçeği anlamının görüntüsüz bir yolunu bulmaya çabalamış ve Sontag'ın deyimiyle “görüntülere olan bağımlılığımızı azaltmaya çalışmışlardır”. 19. yüzyılın ortasında bilimsel düşüncenin gelişmesiyle birlikte bu bağımlılığın azalacağı ve “kitleleri gerçeğe sürükleyeceği” düşünülürken tam tersi olmuş, dinsel ve siyasal görüşlerin değişmesi görüntülere olan bağımlılığı güçlendirmiştir. Görüntüler biçiminde anlaşılan gerçekliklere artık duyulmayacak olan güven; görüntüler, yanılsamalar olarak anlaşılan gerçekliklere duyulmaya başlamıştır (Sontag, 1999: 171).

Gerçekçiliğin 19. yüzyıldaki savunucuları, özel bir sanatsal biçim ile onun temsil ettiği iddia edilen gerçekliği arasında bir uygunluk iddia ederler; ancak günümüzde bu artık mümkün değildir. Bugün gerçekçiliğin, daha çok bir biçim meselesi olduğu ve gerçek ile arasındaki bağın tartışıldığı düşünülmektedir. Gerçekçilik metinlerini fantastik ya da avantgarde türlerinden ayıran başlıca özelliği mizansenin gerçeğe benzeyişidir; fakat

gerçekçiliğin tam bir tanımını yapabilmek için çok fazla değişik biçim ve kullanım vardır (Hallam ve Marshment, 2000: x). Bununla birlikte, sanat, gerçekliği hiçbir durumda tam olarak yeniden üretme kapasitesine sahip değildir (Monaco, 2005: 32).

Bu dünyanın bir parçası olan ve sürekli değişen bir dizi sanatsal form ve uygulama vardır. Bunlar da kendine özgü sistemlere, kurallara, yöntemlere ve malzemelere sahiptir. Ancak bunlar, aynı zamanda “gerçek dünya”ya deneyimler ve kurumlara karmaşık ilişkilerle bağlıdırlar (Williams, 1980: 1). Sanatta gerçekçilik, hiç şüphesiz ancak yapmacıklıklarla sağlanabilir. Her estetik anlayış kurtarılmaya, kaybedilmeye ya da reddedilmeye değer olan arasında ister istemez bir seçim yapar; ancak sinemanın yaptığı gibi bu estetik her şeyden önce gerçeğin görüntüsünü yaratmak isteyince, bu seçim onun aynı zamanda hem zorunlu hem de kabul edilemez nitelikteki temel çelişmesini meydana getirir. Zorunlu olması, sanatın ancak bu seçimle var olabilmesinden kaynaklanır. Bu seçim olmazsa salt gerçekten başka bir şey ortaya çıkmaz (Bazin, 1995: 161). Yaşamın gerçeği ise sanatsal gerçekliğe sığdırılamayacak kadar derin, geniş ve ayrıntılıdır. Bu yüzden sanat, gerçekliği içinde barındırsa da gerçeklikten çok düşsel alana aittir (Tanilli, 1998: 198).

“Sanatta gerçek ve gerçekçilik” tartışmaları, görsel sanatlar söz konusu olduğunda daha da şiddetlenmektedir. Bunun nedeni; insanın bir olguyu, olayı ya da nesneyi “gerçek” olarak kabul etmesinin, çoğunlukla onun görsel algısına bağlı oluşudur. Görme aracılığıyla elde edilen bilgi, sözler aracılığıyla edinilen – yani duyulan – bilgiden daha inandırıcıdır. Bu yüzden tarih boyunca insan, yaşadıklarını başkalarına aktarmak için görüntüleri kullanmıştır. Mağara resimleri döneminden başlayarak günümüze kadar geçen süreçte çizilen ve kaydedilen her görüntü, ait olduğu dönemin bir “belge”si, bir “kanıt”ı sayılmaktadır. 19. yüzyılın ilk çeyreğine kadar resim, sonrasında da fotoğraf ve sinema “gerçeği anlatmak” görevini üstelenmişlerdir.

2. GÖRSEL SANATLARDA GERÇEKLİK

Görüntüler, yansıttıkları dünya için açıklayıcı işlevler üstlenirler. İnsanlar dünyayı açıklamak ve ona daha da yakınlaşmak için görüntülerden yararlanırlar (Derman, 1991: 54). Flusser'e göre görüntüler, dünyayı erişilebilir ve insan tarafından düşlenebilir kılar. Görüntüler dünyayı insana aktaran perdelerdir, fakat buna bağlı olarak da insan ve dünya, yani gerçeklik arasındaki uzaklığı artırır. Dünyayı insana sunarken, aynı zamanda o dünyanın yerine geçerek gerçekliği “yeniden” sunarlar. Günümüzde insan, dünyayı açıklamak için ürettiği görüntülerin içinde kaybolmuş ve görüntülerin anlattığı dünyayı değil de görüntülerin kendisini gerçek olarak kabul etmeye başlamıştır. Sonuç olarak gerçeği açıklaması beklenen görüntüler insanı bir tür “yanılsamaya” götürmüştür (Flusser, 1991: 13).

Görüntü gerçekliğin kendisi olmamakla birlikte ona çok benzer ve ona bağlıdır. Bir nesnenin görüntüsü, yalnızca o nesnenin niteliklerini değil; onun varlığını da göstermektedir. İnsan, aslını görmese de görüntüsünü gördüğü bir nesnenin varlığına inanmaktadır (Büker, 1989: 20). Görüntü ve gerçek arasındaki bu sıkı bağ, gerek sadece insanın kendisine dair gerekse toplumlara dair olayların görüntüler aracılığıyla başkalarına aktarılmasını sağlamıştır. İlkçağ insanların yaşayış biçimleri mağara resimleri aracılığıyla yorumlanmaktadır. Toplamların değer verdiği olgular ve yaşadıkları olaylar, yüzyıllarca resimler aracılığıyla anlatılmıştır. Fotoğraf ve sinema ise özellikle 20. yüzyılın hızla değişen dünyasını, giderek daha da genişleyen kitlelere göstermiş ve aynı zamanda bu gösteri, dünyanın daha da hızlı değişmesini beraberinde getirmiştir. Gerçekliğin görüntüler aracılığıyla aktarımı yaygınlaştıkça, insanın görüntülere olan bağımlılığı da artmıştır.

2. 1. Resimde Gerçeklik

Tarih boyunca insanlar, gerçek yaşamda gördüklerinin kopyasını üretmeye çalışmışlardır. Gerçekliği görme duyusuyla algılayan insan, onu ifade ederken de görsel araçları kullanmıştır. Varlığını ve yaşamına dair ayrıntıları, başkalarına anlatmak için görüntülerden yararlanmıştır. Bu görüntülerin, ilk örneklerini mağara resimleri oluşturmaktadır. Monaco'ya göre, çizimin ve yazının –ki yazı da resimyazıdan türemiştir– gelişmesiyle birlikte iletişim sistemleri büyük bir sıçrama göstermiştir. Görüntüleri saklamaya başlamasıyla birlikte, yaşadıklarını anlatması ve zamana karşı koruyabilmesi mümkün olmuştur. Öykülerin korunabilmesi ve sonra da aynen hatırlanabilmesi, aynı zamanda sanatın da ortaya çıkışı anlamına gelmektedir. Sanatların yedi bin yıllık tarihi, aslında bu çizimsel ve yazınsal iletişim araçlarının tarihi demektir (Monaco, 2005: 30).

Başlangıçta kullanılan görüntüler, gerçeğin birebir kopyası olmaktan çok; onun benzeri, soyutlaştırılmış halleridir. Bunun sebebini Berger, “imgeler başlangıçta orada bulunmayan şeyleri gözde canlandırmak amacıyla yapılmıştır” şeklinde açıklar. Zamanla görüntünün canlandığı şeyden daha kalıcı olduğu anlaşılmış ve böylece görüntü, bir nesnenin ya da kişinin bir zamanlar nasıl görüldüğünü de anlatmaya başlamıştır (Berger, 2004: 10). Gerçekliği daha yetkin bir biçimde anlatmak için giderek görüntülerin nesnelerin gerçekteki hallerine benzemesine çalışılmıştır. Ancak görüntüde gerçeğin birebir yansımısını yakalamak için, daha uzun bir zaman geçmesi gereklidir.

Gerçeğin resmedilmesiyle ortaya çıkan görüntü, plastik yapısı ve zaman içinde düzenlenişi nedeniyle, gerçeği değiştirmeyi ve çarpıtmayı da beraberinde getirmiştir (Bazin, 1995: 69). Böylece görsel sanatlar tarihi; görüntülerin gerçeğe yaklaşması, idealize edilmesi, salt gerçeği yansıtması veya düşsel öğelerin öne çıkması arasında gidip gelmiştir. Gerçeklik, her zaman için, nesne ve onun yeniden sunumu arasındaki sabit bir ilişkiyi

yansıtmamaktadır; çoğunlukla o dönemin kabul edilmiş genel gerçeklik anlayışına ve yeniden sunumun bu anlayışla olan ilişkisine bağlı olarak değişmektedir (Derman, 1991: 53–54).

Gerçekliği taklit etme, yüzyıllar boyunca –fotoğrafın bulunuşuna kadar– resim sanatı aracılığıyla olmuştur. “Görsel kültür olarak yalnız resim varken, ressamlar doğayı ve insanı gördükleri gibi, ama bir üslûp çerçevesinde tuvallerine aktarmışlardır” (Çizgen, 1998: 76). Ressam gördüklerini aktarırken ne kadar kendi yorumunu katsa da resmettiklerinin gerçekte var olduğuna bizi inandırır. Berger, Frank Hals’ın resimlerinden yola çıkarak bu “inandırma” olayını açıklar. Resmedilen kişiler ve nesneler, gerçek hayattaki toplumsal ilişkiler ve değerlere benzediği için insanı etkilemektedir; dolayısıyla bu görüntülerin gerçekte de var olduğuna inanılır (Berger, 2004: 14). Yapıldıkları dönemler incelendiğinde, resimlerin o döneme ait nesneleri ve kişileri yansıtmaları, “çağlarının tanıkları olma” özelliğini de beraberinde getirmektedir. Cezanne, bu kavramı ressamın açısından şöyle yorumlamaktadır: “Dünyanın yaşamından bir an geçer! O anı gerçekliğiyle yakalayıp resme geçirmek, bunu yaparken her şeyi unutmak! O anı yaşamak, duyarlı bir levha olmak... Zamanımızdan önce olan her şeyi unutarak gördüklerimizin imgesini yansıtmak...” (Berger, 2004: 31).

Resimlerin insan üzerindeki bu etkisi, onların sunuluş biçimlerine de bağlıdır. Berger’e göre, resimde tüm öğelerin aynı anda, bir arada görülebilecek biçimde yer alması ve görüntünün sürekli olarak karşımızda olması, onunla ilgili yapılabilecek yorumları etkilemektedir. Berger, “seyirci resmin her öğesini ayrı ayrı incelemek için resme bir süre bakmak isteyebilir; oysa her sonuca varışımızda resmin bütünü, bu sonucu doğrulamak ya da çürütmek amacıyla yeniden başvurulmak üzere karşımızdadır. Resim, bir bütün olarak tüm yetkesiyle her zaman karşımızdadır” derken aynı zamanda resmin, gerçek hayat gibi hareketli olmadığına da dikkat çekmektedir (Berger, 2004: 26–27). Gerçek hayatta görüntüler akıp giderken, resimdeki görüntüler kalıcıdır.

Bazin'e göre sanatta gerçekçilik tartışmaları; ruhbilim ve estetik, yani dünyanın somut ve temel anlamını açığa vurmak ihtiyacında olan asıl gerçekçilik ile biçimlerin yanılsamasıyla yetinen göz aldaticılığının sahte gerçekçiliği arasındaki karşıtlıktan doğmaktadır (Bazin, 1995: 34). “Bir sanat eseri gerçeği yansıtırken estetik de olabilir mi?” ya da “estetik kaygının olduğu bir yerde gerçeklikten ne kadar söz edilebilir?” soruları bu tartışmaların temelini oluşturmaktadır. Günümüzde özellikle fotoğraf alanında tartışma konusu olan “estetik olan – gerçek olan” karşıtlığı, resim sanatı tarihinde İdealizm ve Realizm akımlarıyla karşımıza çıkmaktadır.

Resim sanatındaki gerçekçilik adına en önemli çıkış Rönesans döneminde, perspektifin resme girmesiyle yaşanmıştır. Rönesans'ın başlarında yerleşen perspektif geleneğinde, her şey bakan kişinin görüş açısına göre düzenlenir. Perspektif, ressamın gözünü, görünen nesneler dünyasının merkezi yapmıştır ve her şey sonsuzluktaki kayma noktası gibi bu gözün üstünde toplanır. Geleneklere uyularak bu görünüşlere “gerçek” denmiştir... (Berger, 2004: 16). Perspektifin bulunuşu, Da Vinci'nin karanlık kutuyu bulmasıyla ilişkilidir ve bu da ileride Niepce'in karanlık kutusuna öncülük edecektir. Karanlık kutu, sanatçının üç boyutlu uzam yanılsaması vermesini sağlamıştır; cisimler bu uzamda tıpkı insanın dolaysız görsel algılamasında olduğu gibi yerleştirilmiştir. Bazin'e göre bu gelişme, resim sanatının aktarmak istediği iki farklı arzuyu ortaya çıkarmıştır: birincisi modelin ve biçimlerin simgeciliği, yani o dönemde ağırlıkta olan tinsel gerçeklerin anlatımını amaçlayan estetik arzu; diğeryse dış dünyanın yerine benzerini geçirme arzusu (Bazin, 1995: 33).

Perspektifle birlikte yağlıboyanın resme girmesi de resim sanatının daha “gerçeğe benzer” görüntülere ulaşmasını sağlamıştır. Yağlıboya resmi öbür resim türlerinden ayıran şey; nesnelerin dokunulabilirliğini, dokusunu, parlaklığını ve katılığını yansıtabilmedeki üstünlüğüdür. Yağlıboya nesnelerin gerçekteki görünüşlerine ve renklerine en yakın haliyle sunulmasını sağlar; Berger'in deyimiyle “elimizle dokunabilecekmişiz gibi gösterir bize”.

Yağlıboyayla birlikte, resimde, tempera ya da fresko teknikleriyle anlatılamayacak bir yaşam görünüşü vermek mümkün olmuştur. Resimdeki imgelerin iki boyutlu olmasına karşın, gözü aldatma etkisi diğer tekniklerinkinden çok daha büyüktür. Bunun sebebi yağlıboyanın; nesnelerin renklerini, dokularını, sıcaklıklarını yansıtabilmesidir. Yağlıboya resim “nesnelerin bir uzamı kapladığını bize imleme yoluyla gösterir” (Berger, 2004: 88–89).

Perspektifin ve yağlıboyanın kattığı canlılığın yanı sıra, bazı ressamın kullandığı teknikler de görüntüye gerçekçi bir anlam kazandırma açısından etkilidir. Örneğin bugün video sanatında ve sinemada da kullanılmakta olan “Chiaroscuro aydınlatması”, nesneye ve mekâna üçüncü boyut kazandırmaya yardımcı olur. Görüntü boyutu içinde ışıklı ve gölgeli alanlar oluşturularak konunun belli yerleri aydınlatılır ve geri kalanı karanlıkta bırakılır. Aydınlik ve karanlık alanlar arasındaki yumuşak geçişler, dramatik bir ortam yaratılmasını sağlarken aynı zamanda görüntüye gerçekçi bir hava da verir (Kılıç, 2003: 18).

Büker’e göre plastik gerçeklik son anlatım sınırını Barok resimde bulmuştur: “Caravaggio’nun resimlerinde doğa çok yetkin bir biçimde çizilir. Rubens, Anthony Van Dyck, Rembrant, Velazquez gibi ressamın tablolarında insanlar ‘resim’ gibi değil, gerçekten oradaymış gibi dururlar. Barok sanat, biçim sorununu çözmüştü, ama onda eksik olan öge devinimdi” (Büker, 1985b: 19). Hareket unsurunun eksikliği, gerçeği aktarmada resmin bir süre sonra yetersiz kalması anlamına gelmektedir. Görüntüye hareketin girmesi ise öncelikle fotoğraf, ama esas olarak sinema aracılığıyla gerçekleşecektir. Çünkü ne kadar inandırıcı olursa olsun, resim sonuçta insanı yanılsamaya götürmeye çalışır ve o zamanlar bu yanılsama da sanata yetmiştir. Oysa fotoğraf ile sinema, gerçekçilik tutkusunu doğrudan doğruya özünde ve kesinlikle karşılayan buluşlardır. Bazin, “ressam ne denli becerikli olursa olsun, yapıtı her zaman kaçınılmaz bir öznelliğin rehini altındaydı” görüşünü savunur (Bazin, 1995: 35).

Fotoğrafın ortaya çıkmasıyla, yağlıboya resmin üstünlüğü sarsılmıştır. Fotoğraf, görsel imgelerin başlıca kaynağı olarak yerini alırken, resim sanatı da önce İzlenimcilikle, sonra Kübizmle kendine yeni yönler çizmeye başlamıştır (Berger, 2004: 84). 19. yüzyıla kadar sadece resimle sınırlı olan görsellik, fotoğrafın devreye girmesiyle yeni bir boyut kazanmıştır. Doğayı taklit ve gerçeği aktarma, resim sanatından fotoğrafa geçmiştir (Çizgen, 1998: 75). Fotoğraf görüntüsünün gerçeğe yakınlığı, resmin gerçekçiliğinden çok farklıdır. Resim bir olayı anlatır ya da bir nesnenin varlığını sunar, ancak olayın gerçek olarak kabullenilmesini izleyene bırakır. Fotoğraf ise anlattığı şeyin gerçek olduğuna inandırır ve bunu yaparken izleyenin iradesini kullanmasına çok fazla izin vermez.

2. 2. Fotoğrafta Gerçeklik

Fotoğraf görüntüsü, resimde hiçbir zaman yakalanamamış düzeyde bir gerçeklik kopyasını sunmuştur. Bazin'e göre fotoğraf, Barok'u tamamlayarak plastik sanatları benzerlik tutkusundan azat etmiştir. Resim ne kadar gerçeğe benzerse benzesin, insanın varlığından ötürü hep bir kuşkuyu da barındırmıştır. Fotoğrafın görüntü dünyasına getirdiği en büyük yenilik, insanın aradan çıkmasıdır (Bazin, 1995: 34–35). Fotoğraf makinesinin örtücüsü açılır açılmaz, objektifin önündeki görüntü kendiliğinden film üzerine kaydedilir. İnsan müdahalesinin –görelî olarak– olmaması fotografik görüntünün inanılır olmasını sağlamaktadır (Milgram'dan aktaran Derman, 1991: 71).

Fotoğraf görüntüsünün oluşumu sırasında araya giren mekanik araç, onun nesnel (objektif) olarak kabul edilmesini sağlamaktadır. Bazin, fotoğraf makinesinde, fotoğrafın gözünü oluşturan, yani insan gözünün yerini alan mercekler topluluğunun da “objektif” olarak adlandırılmasına dikkat çeker: “İlk defa temel nesne ile bunun anlatımı arasına bir başka nesnenin dışında herhangi bir şey girmemektedir”. Fotoğrafçının varlığı, sadece olayın seçiminde

ortaya çıkmaktadır; ama bu ressamın varlığıyla asla aynı nitelikte değildir. Bazin “bütün sanatlar insanın varlığı üzerine kuruludur; ancak fotoğrafçılıktadır ki insanın yokluğundan zevk alırız” derken fotoğraf görüntüsünün, insanın gerçek yaşamda gördüklerine ne denli benzediğini vurgular. Fotoğrafın nesnel olarak kabul edilmesi ise görüntüye, hiçbir resim ürününde bulunmayan bir inandırma gücü vermiştir (Bazin, 1995: 37). Fotoğrafın izleyiciyi inandırması için herhangi bir çabaya gerek yoktur. Resim; ressamın kimliği, yapıldığı dönem ve yapılış amacına bağlı olarak pek çok öznel tercihi de görüntü içinde gösterir. Gerçekliğine duyulan kuşku da bundan kaynaklanır. Aynı olayı resmeden iki ressam, birbiriyle çok çelişen öyküler sunabilmektedir.

Fotoğrafçı da içinde bulunduğu andan ve uzamdan kendi tercihlerine göre seçimler yapar; olayın ya da nesnenin tamamını görüntü içine alabildiği gibi, çok sınırlı bir kısmını da gösterebilir. Ancak fotoğraf makinesinin kaydettiği her şey, gerçek bir zamanda ve gerçek bir uzamda olmaktadır. Bu yüzden fotoğrafın gerçek olduğuna dair ayrıca bir kanıt gerekmez. Fotoğrafın manipüle edildiğine, gerçekliğin saptırıldığına ya da tamamının yansıtılmadığına dair kuşklar varsa bile; ispatlanmaya çalışılan fotoğrafın “gerçek olmadığı”dır, gerçekliği değil. Fotoğraftaki gerçeklikle resimdeki gerçeklik arasındaki temel fark budur.

Fotoğraf; zamanın içindeki bir an, uzamın bir kısmının soyutlanmasıdır. Görüntüye girmeyen olay ve nesnelerin varlığı, görüntüyü olaydan tamamen bağımsız başka görüntüleri ekleyebilme imkânı ve nihayetinde görüntünün kurgu olabilme ihtimali gibi etkenler, fotoğrafın gerçekliğinin sorgulanmasına neden olmaktadır. Bununla birlikte fotoğrafın oluşumunu sağlayan temel unsur ışık olduğu için, onun gerçekliğin izi olduğuna dair inanç sarsılmaz. Derman, bu durumu şöyle açıklamaktadır: “Fotoğraf görüntüsü en basit anlamda fiziksel bir neden-sonuç ilişkisine dayanır; herhangi bir fotoğrafın gerçekleşmesi için çekim anında fotoğraf makinesi önünde o gerçekliğin var olması gerekir” (Derman, 1991: 107).

Barthes da “fotoğraf, bir varlığın var oluşunun doğruluğunu kanıtlar” diyerek fotoğrafın gerçekliği belgeleyen özelliğini vurgular (Barthes, 2000: 129). Bakış açısı, konuyu yorumlayışı ne olursa olsun bir fotoğraf, belirli bir zaman noktasında var olan, gerçek bir şeyin delilidir. Fotoğraf varlığı olan, somut bir şeydir ya da bir zamanlar var olan bir şeyin kanıtıdır. Fotoğrafın gücü de buradan gelir (Baydur, 2004: 157–158). Sadece bilinen, tanınan nesneleri yansıttığı için inandırıcı olmaz artık; bilinmeyeni gösterdiğinde dahi o nesnenin ya da durumun var olduğuna inandırır. Sontag’ın deyişiyle, “Fotoğraf, eğer, fotoğraf makinesinin kaydettiği gibi kabul edersek dünyayı tanıyabileceğimizi ima eder” (Sontag, 1999: 39). Sontag, fotoğraf görüntüsünün resimden farklı olduğuna dikkat çekerek, onun tıpkı bir “ayak izi” ya da “yüzden alınmış bir maske” gibi gerçeğin bir izi olduğunu, gerçek nesneden dolaysız kopya edilmiş bir şey olduğunu söyler (Sontag, 1999: 172).

Asıl nesnenin yerine, ona benzer bir kopyadan daha fazlasını sunacak görüntü, ancak mercek aracılığıyla elde edilmektedir. Bazin’e göre bu görüntü de o nesnenin kendisidir, fakat geçicilik olanağından kurtulmuştur... Fotoğrafı, resim sanatından ayıran da budur: fotoğraf, sonsuzluğu yaratmaz; zamanı mumyalar, onu kendi bozulmasından kaçırır (Bazin, 1995: 38). Fotoğrafın gerçek nesne ve olaylara benzerliği, aynı zamanda onun resimden ayıran estetik unsurları da belirler (Bazin, 1995: 39). Ancak bunun dışında – görüntünün keskinleşerek insan gözünün gördüğüne en yakın olanı elde etmesi dışında– fotoğrafın kullandığı unsurlar, resimdekilerle aynıdır. Barthes, fotoğraftaki görüntü düzenlenişinin, resimdekine benzerliğini şöyle açıklar:

İlk fotoğrafı gören ilk insan (onu bulan Niepce’in dışında) bunun bir resim olduğunu düşünmüş olmalı: aynı çerçeveleme, aynı perspektif. Fotoğraf her zaman resim hayaletinden işkence görmüştür, hâlâ da görmektedir; sanki tuvalden doğmuş gibi, kopyaları ve

yarışıyla “resim”i mutlak ve babadan kalma bir *gönderme* haline getirmiştir... Hiçbir şey, ne denli gerçekçi olursa olsun, kesin görüntülerle canlandırma bakımından bir fotoğrafı bir resimden ayıramaz. (Barthes, 2000: 47)

Bu benzerlik sebebiyle fotoğrafın icadı, ressamların bazılarında heyecan, bazılarında şüphe ve korku yaratmıştır. Heyecanlandırmasının nedeni, fotoğraf makinesi aracılığıyla herkesin resim yapabilmesi, “gerçeğe bağlı resim” yapabilmesinin çok kolaylaşmış olmasıdır; artık herhangi bir eğitime, fırçanın nasıl tutulacağını uzun uzun öğrenmeye gerek kalmadan ürün verilebilmektedir (Ünal, 1999: 14). Ama aynı zamanda fotoğrafın resmin yerini alması; ressamların işlerinin hafife alınacağı, artık onlara gerek kalmayacağı korkusunu da yaratmış ve bu yüzden bazı ressamlar fotoğrafa tepki duymuşlardır.

Kamuoyunda ise fotoğrafın icadı büyük bir merak uyandırmıştır. İnsanlar, “tüm izleri koruyan bu kalıcı ayna”ya derhal büyük hayranlık göstermiştir. Daugerreotype ile elde edilen görüntüler, gerçeğe bağlılığı, doğruluğu ve ayrıntıların dikkat çekici netliği nedeniyle büyük ilgi görmüştür. “Daugerreotype” terimi; sanat eleştirmenleri, gazeteciler, edebiyatçılar tarafından “işlenen konuya mutlak bağlılığın” eş anlamlısı olarak kullanılmaya başlamıştır (Bajac, 2004: 31).

19. yüzyılın ortalarından sonra fotoğrafın belgeleme özelliği öne çıkmış; sanayide, adalette ve bilim alanında da kullanılır olmuştur. Bu dönemde teknik olarak da büyük bir gelişme göstermiş olan fotoğraf, o zamana dek kullanılmış tüm röprodüksiyon tekniklerinin –desen, oymabaskı veya kalıp- yerini almıştır. Çekimdeki görelî sürat, elde edilen görüntünün doğruluğu ve netliği, mekanik bir yöntemin “nesnelliği” birleşip; fotoğrafı genel kanı olarak değerli bir belge, fotoğrafçı Auguste Salzmann’ın deyimiyle “son

derece inandırıcı ve doğrudan” bir kanıt- haline getirmiştir (Bajac, 2004: 71–72).

Fotoğraf ve resimdeki kompozisyonun, perspektifin benzerliğine karşın, Berger her iki görüntünün sunuluşundaki farklılığı ortaya atar: “Fotoğrafçının görme biçimi konuyu seçişinde yansır. Ressamın görme biçimi, bez ya da kâğıt üstüne yaptığı imlerle yeniden canlandırılır”. Görüntüde yer alan nesnelerin algılanışı ya da değerlendirilişi bu sunuş biçimine bağlıdır (Berger, 2004: 10). Fotoğraf makinesinin bulunması, insanın görüşünü değiştirmiş ve nesneleri farklı biçimde yorumlamasını sağlamıştır. Berger’e göre perspektifle yapılmış her resim, seyirciyi merkeze koyarken; fotoğraf makinesi, hatta ondan daha fazla da sinema aracı, aslında böyle bir merkezin bulunmadığını göstermiştir (Berger, 2004: 18). Fotoğrafın insana bağımlı olmaması onu diğer sanatlardan ayırmaktadır. Fotoğraf görüntüsünde zaman ve uzam açısından var olan bir nesne görürüz. Bazin’e göre görüntünün nesneden bağımsız bir varlığı olamaz; oysa resimde hayal gücü ve yorum da işin içine girer: “Fotoğraf gerçeğin ve belirgin bir izlenimin mercek aracılığı ile kalıplaştırılmasıdır... Fotoğraf insan eli değmeden üretildiği için nesnedir” (Büker, 1989: 19–20).

Fotoğraf gerçeğin benzerini kopyalamadaki bu başarısı, resmin işlevini elinden almasının yanı sıra, resim sanatını özgür bırakması anlamına da gelmektedir. Böylelikle resim, gerçeği taklit etme görevinden azat edilmiş ve İzlenimci estetiğini yaratabilmiştir. Gerçeği taklit ettiği zamanlarda bile, resim sanatında ressamın öznel görüş açısı hep söz konusudur. Fotoğraf da onu çeken tarafından gerçekliğin içinden seçilmesine karşın, hatta “ne kadar bulanık, ne kadar renksiz, ne kadar çarpıtılmış olursa olsun; isterse hiçbir belgesel nitelik taşımasın, onu meydana getiren sürecin özelliklerinden dolayı aslında yeniden sunumu olduğu modelin kendisidir” (Bazin’den aktaran Derman, 1991: 66). Onat Kutlar’a göre de fotoğrafın nesnelliği, konuyu “fotoğrafçının” kavrayışını değil; konunun “kendisindeki” özellikleri ön plana çıkarmayı ve onları araştırmayı, o özelliklere uygun bir teknik ve biçim

geliştirmeyi ön görmektedir. Fotoğrafçı modelin kişiliğini tanımaya ve onu yansıtmaya özen gösterir; “çirkinini güzelleştirmeye, sert olanı yumuşatmaya” ya da bunların tersini yapmaya çalışmaz. Ancak her şeyi objektife de bırakmaz, çektiği konunun belirgin özelliklerini vurgulamaya çalışır (Çizgen, 1998: 80). Barthes, fotoğrafa konu olan nesne ve onun görüntüsü arasında bir farklılık söz konusu olsa bile, bunun hiçbir zaman bir dönüşüm olmadığını belirtir. Bu yüzden de fotografik görüntüyü anlamlandırmak için büyük bir çaba gerekmez. “Seyircinin alımlama süreci içinde kod açımı gibi herhangi bir aşamaya da gerek yoktur” (Barthes’dan aktaran Derman, 1991: 67).

Fotoğrafta gerçeklik, bir rastlantısal parçalar dizisi halinde özetlenir. Sontag’a göre fotoğrafın sadece önündeki gerçek nesneyi kaydedebilmesi ise, onun sınırlarını ortaya koymaktadır: “Fotoğrafçının her şeyin gerçek olduğu konusunda ısrar etmesi, gerçeküstücülüğün buluşma noktası olan ve gerçeklikle kurulan biraz coşkulu, biraz da onu küçümseyen ilişkiyi açıklarcasına, gerçekliğin aynı zamanda yetersiz olduğunu ima eder”. Dünyayı kopyalamak isteği, bir yandan da ona karşı olanları ve gerçeküstücülük gibi farklı arayışları da beraberinde getirir (Sontag, 1999: 100). Her tez, aynı zamanda kendi anti-tezini oluşturmaktadır. Baydur, fotoğrafın gerçekliğinin de “görece” olduğundan bahseder:

Görecedir. Çünkü biz yalnızca kameranın gördüğü kadarını görürüz ve ancak bize söyleneni, o kadarını duyarız. Birileri bazı şeyleri görmememiz gerektiğine karar vermişse onları görmeyiz. Ya da doğal olarak bu görüntüleri çekenlerin yaratanların görmediği/göremedikleri şeyleri de kaçınılmaz olarak ıskalamış oluruz. Bir de, belki en önemlisi, görmek istemediğimiz şeyleri de görmeyiz...(Baydur, 2004: 159)

Fotoğraf makinesi, gerçekliğin içinden seçmeler yaparak onu parçalar. Gerçek üzerinden yapılan bir düzenleme ile gerçek olmayanın meydana getirildiği öznel bir bakış ortaya çıkar. Gerçeklik, böylelikle bir seçim sonucu

bir şeylerin bir araya getirildiği parça olarak belirlemektedir. Görüntü çerçevesi içine dâhil edilen öğeler, o görüntünün anlamını verirler ve bu da fotoğrafın gerçekçiliğini etkilemektedir (Derman, 1991: 78–84).

Fotoğraf makinesinin saptadıkları, sadece fotoğrafçının gördükleriyle de sınırlı değildir. Albert Renger-Patzsch’a göre; göz subjektif olarak görebilir, ama fotoğraf makinesi, derin bir netlik alanı ile her şeyi belli bir büyüklükte saptar (Ünal, 1999: 14). Alan derinliğinin geniş ya da dar kullanımı, fotoğrafa ifadeyi zenginleştirici bir katkı sağlamaktadır. “Alan derinliği izleyiciyi, nesnelerle gerçekte olduğundan çok daha yakın bir ilişkiye sokar”. (Büker, 1985b: 20). Böylece fotoğrafçı anlatmak istediği konuya, istediği gibi vurgulayabilir veya konunun diğer nesnelerle bağlantısını kurabilir. Alan derinliği, hem estetik yönden hem de seyircinin algılamasını yönlendirmesi açısından fotoğrafın en önemli öğelerinden birisidir.

Fotoğrafçının seçimine bağlı olarak çekilen görüntünün yanı sıra, fotoğrafın gerçekliği baskı aşamasında ve gösterim sırasında pek çok etkene bağlıdır. Fotoğraf, temsil ettiği ya da eder gibi yaptığı gerçeklikle kendisi arasına girebilecek en basitinden “rötuş” olmak üzere sayısız müdahaleye açıktır (Derman, 1991: 70). Fotoğrafın yorumlanışını, görüntünün büyüklüğü ya da küçüklüğü bile etkilemektedir. Fotoğraf büyütüldüğünde ya da küçültüldüğünde biçim aynı kalsa da fiziksel görünüş değişir. Büyütme, ayrıntıları ya da gerçeği daha iyi görmemizi sağlar. Biçime özgü bu özellik görüntünün anlamını oluşturmaktadır (Büker, 1985a: 33–34). Fotoğrafın sunumunda ise diğer fotoğraflarla ilişkisi, tek bir fotoğrafa ya da gösterinin tümüne verilen isim, gösteri sırasında fonda kullanılan müzik gibi ekenler fotoğraf görüntüsünün izleyici tarafından algılanmasına etki eder. Derman’a göre gerçekliğin bir bütün olarak algılanması imkânsızdır. Yalnız fotoğrafta yer alan imgelerin algılanması, içinde yaşanan gerçekliğin anlamlandırılması için yeterli değildir. Bu yüzden fotoğraflar, çoğu zaman metinlerin açıklayıcılığına muhtaçtırlar. Fotoğrafa ilişkin metinler, görüntünün nasıl

okunması gerektiği konusunda izleyiciyi yönlendirmektedir (Derman, 1991: 102).

Metinler fotoğrafların anlamlandırılmasını desteklerken, fotoğraflar da metinleri daha inandırıcı kılar. Sontag'ın deyişiyle, "fotoğraf yoluyla gerçekliği onaylama ve deneyimi artırma gereksinmesi, bugün herkesin bağımlısı olduğu estetik bir tüketiciliktir. Endüstrileşmiş toplumlar vatandaşlarını görüntü bağımlılarına çevirirler" (Sontag, 1999: 40).

Fotoğraf gerçeğin sadece görünen yüzünü değil, gizli yönlerini de gözler önüne sermektedir. Bu ister hareketin algılanamaz, akıp giden bölümleri; ister doğal görmenin algılayamayacağı bir düzen, isterse sıradan, her zaman karşılaşılabilecek bir görüntü olsun; fotoğraf makinesinin yaptığı şey, bir açığa çıkarmadır (Sontag, 1999: 140–141). Fotoğraf görüntüsü, konu aldığı gerçeğin simgelerini oluşturmakta, bundan ötürü de ona bir anlatım dili kazandırmaktadır (Derman, 1991: 106).

Gerçeği yansıttığına dair duyulan inançtan dolayı, fotoğrafın gerçekliği saptırdığında doğabilecek sonuçlar, resimde olduğundan çok daha büyük tepkiler uyandırır. Çünkü fotoğraf zaten, resimlerin asla olamayacakları derecede doğru olma iddiasındadırlar. Sontag'a göre "sahte bir resim, resim tarihini yanıltır. Sahte bir fotoğraf (rötuşlanmış ya da oynanmış olan, ya da altyazısı yanıltıcı olan fotoğraf) ise gerçeği yanıltır" (Sontag, 1999: 106).

Resmin fotoğrafın buluşu karşısında yaşadığı şoku, fotoğraf sinemanın bulunuşunda yaşamamıştır. Bunun nedeni hem fotoğraf görüntüsünün hem de sinema görüntüsünün benzer mekanik araçlar yardımıyla kaydedilmesidir. Bu mekanik araçlar sayesinde her iki görüntü türüne de insan müdahalesi en az boyuttur. Fotoğrafın bulunuşuyla birlikte resim sanatı "gerçeğe en yakın görüntüyü yakalamak" görevinden sıyrılmış ve artık dünyayı herkesin gördüğü gibi değil, ressamın gördüğü gibi anlatmaya başlamıştır. Fotoğraf ise sinemanın bulunuşundan sonra da gerçekliği sunma işlevini sürdürmüştür.

Fotoğrafın, özellikle bir belgeselin parçası olan fotoğraf ya da bir haber fotoğrafı olarak, olayların ve nesnelerin varlığının kanıtı olma niteliği günümüzde dahi devam etmektedir. Sinemanın gerçekliği yetkin bir biçimde yansıtmada konusunda fotoğrafa üstünlüğü, hareketin ve zaman boyutunun devreye girmesidir.

2. 3. Sinemada Gerçeklik

İnsanda gerçeğin yetkin bir kopyasını yaratma tutkusu hep var olmuştur ve sinemanın icadı da bu isteğin bir sonucudur. André Malraux da sinemayı, “ilkesi Rönesans’la ortaya çıkan, son anlatım sınırını Barok resimde bulan plastik gerçekçiliğin en gelişmiş yönünden başka bir şey değildir” diye tanımlamaktadır (Bazin, 1995: 32).

Fotoğraftaki durağan karelerin artarda gelmesiyle hareketli sinema ortaya çıkmıştır. Fotoğrafın zaten gerçeği yakalayan görüntüsü, sinemanın hareketliliğiyle birleşince ortaya gerçeğin kopyası çıkmaktadır. Fotoğraf makinesi gibi film kamerası da içinde bulunduğu uzamı kaydeder; ancak film kamerası, fotoğraf makinesinden farklı olarak zamanı da kaydedebilmektedir (Bordwell ve Thompson, 1993: 293). Fotoğraftaki mekanik aracın devreye girerek insan etkisinin en aza inmesi durumu, sinema için de söz konusudur. Ressam ya da heykeltıraşın kullandığı araçlar kendi başlarına bir gerçekliği yaratamaz, ama film alıcısı çalışmaya başladığında ortaya mekanik olarak gerçek dünyanın benzeri çıkmaktadır (Arnheim, 1985: 72).

Hareketli görüntü, diğer sanatlarla kıyaslandığında, çok daha yetkin bir biçimde gerçeklik yanılsaması yaratmaktadır. Bükler bu durumu, “genellikle insanlar bir filmi değerlendirirken ‘çok doğal’, ‘tıpkı yaşamdaki’ gibi nitelendirmeler yaparlar. Sinemanın sanat olduğunu düşünmez, onun yaşamın yerine geçen bir şey olduğunu düşünürler” şeklinde açıklamaktadır (Bükler, 1989: 2). Arnheim’a göre daha sinemanın ilk yıllarında bile amaç,

gündelik şeyleri, tıpkı yaşamdaki gibi göstermekti: “İnsanlar son hızla üzerlerine gelen bir trenin görüntüsünden ya da *Under der Linden*’de atından düşen gerçek imparatoru görmekten büyük heyecana kapılmışlardı”. (Arnheim, 1985: 72). İlk olarak Sir John Herschel, film alıcısına “gerçek yaşamdaki herhangi bir olayın (bir savaş, bir tartışma, bir tören, yumruk yumruğa bir kavga) canlı ve yaşamdaki gibi yeniden üretilmesi ve gelecek kuşaklara iletilmesi” görevini yüklemiştir (Kracauer, 1985: 78).

Sinemadaki gerçekçilik anlayışına göre; sinema hem içeriği hem görüntüsüyle gerçek dünyayı olduğu gibi gösterebilecek ayrıcalıklı bir biçimdir. Gerçek dünya, gören ve gösteren sanatçının zihninden süzülerek izleyiciye iletilmektedir (Wollen, 2004: 148). Sinemanın izleyici üzerindeki etkisini Baydur, “eğer inandırıcıysa gördüğümüz şey, işte o zaman çoğunlukla seve seve kandırılmaya razı oluruz. Bu sinemanın garip, açıklanması zor bir kudreti / bir güç göstergesidir” şeklinde açıklar (Baydur, 2004: 157). Sigfries Kracauer, André Bazin ve V. F. Perkins gibi kuramcılara göre sinema fark edilebilir bir gerçeklik sunar ve etkileyciliği de bundan ileri gelir (Bordwell ve Thompson, 1993: 180). Gerçeklikten beslendiği ve teknik olarak diğer sanat türlerinden daha gelişmiş olduğu için sinema, gerçeği taklit etme işini giderek artan bir başarıyla sürdürmektedir (Baydur, 2004: 180).

Ancak söz konusu olan, sadece film alıcısının önünden geçenleri kaydetmek değil de soyut düşünciyi somut bir temsille anlatmak ve bunda da inanılabilirliğini korumak olduğunda sinemanın işi biraz daha zordur. Buna rağmen görüntülerin ve hareketin akışının gerçek yaşamdakine benzerliği sinemanın inandırma gücünü artırmaktadır. Perdede geçen her şey, başka hiçbir “figüratif” tekniğin boy ölçüşemeyeceği kadar gerçekliğin katsayısını kazanmıştır (Bazin, 1995: 26). Bazin’in deyişiyle “perde bir çerçeve değil, saklanacak bir yerdir; onun içinden çıkan adam veya kadın yaşamayı sürdürür”. Bu da fotoğrafın sahip olmadığı bir güç katmaktadır sinemaya. Barthes da “fotoğrafı hareketsiz bir görüntü olarak tanımladığımızda, bu yalnızca onun temsil ettiği biçimlerin hareket etmediği anlamına gelmez:

onların fotoğraftan çıkmadığı, ayrılmadığı anlamına gelir” diyerek bu görüşe katılmaktadır (Barthes, 2000: 73). Sinema filmleri, hareketin evrelerinden herhangi birini değil, tamamını görüntülemektedirler ve bu bakımdan da fotoğrafın önüne geçmişlerdir. Bu özelliği sayesinde film, stüdyoda kurulmuş dekorlarla bile çekilse gerçeklik izlenimini taşıdığı için izleyicinin gerçek yaşamda olmuş ve yerinde görüntülenmiş olayları izlemekte olduğunu düşünmesi sağlanmaktadır. Film yönetmenleri, özellikle ilk dönemde, çoğunlukla gerçek olmayan dekorlar yardımıyla düş ya da hayalleri göstermişlerdir. Ancak bu durum, yine de sinemanın seyirci üzerindeki inandırıcılığını sarsmamıştır (Kracauer, 1985: 88–90).

Sinemadaki hareket unsuru çok boyutludur. İlk yıllarda film alıcısı zorunlu olarak sabit durmaktadır ve bu yüzden yönetmenler devinen maddi görüntüler üzerinde yoğunlaşmışlardır; perdedeki yaşam, ancak dış dünyadaki “nesnel” hareketi göstermektedir. Ancak sinema teknolojisi geliştikçe, alıcının kendi hareketinin ve kurgudaki hareketin de devreye girdiği görülmektedir. Bu hareketler de filmlerin anlattığı olayların algılanışını etkilemektedir (Kracauer, 1985: 87).

Her sanat türü, estetik olan ve olmayan, gösterilmek istenen ve istenmeyen arasında bir seçim yapar. Bazin’e göre gerçeğin görüntüsünü yaratmak isteyen sinemanın da bu seçimi yapması zorunludur; çünkü sanat ancak bu seçimle var olabilir, aksi takdirde bir tek salt gerçek vardır. Bu seçim aynı zamanda, sinemanın kurmak istediği gerçeğin zararınadır. Fakat sinema sanatı bu çelişmeyle beslenir, perdenin ve zamanın getirdiği sınırlamayla, soyutlama ve simge olanaklarını en iyi şekilde kullanmaya çalışır. (Bazin, 1995: 161). Sanat felsefesinin en önemli konularından biri olan “gerçekçilik” kavramının anlamı kültürden kültüre, bireyden bireye ve zaman içinde değişir. 1954 yapımı *Rıhtımlar Üzerinde* (*On The Waterfront*)’deki Marlon Brando’nun performansı o günün oyunculuk anlayışına göre gerçekçi bulunmuştur, ancak bugün çekilecek bir filmde

oynayacak bir oyuncu için bu oyun gerçekçi sayılmaz (Bordwell ve Thompson, 1993: 177).

2.3.1. Sinemada Gerçeklik Etkisinin Yaratılması

Sinema dili, gerçek dünyadaki imgelerden oluşan ve bunlarla karşılaştırılmayı amaç edinen bir dildir. Sinema, olağanüstü inandırma gücünü bu ayrıcalıktan edinir. Öbür sanatlar kullandıkları araçları tamamıyla gizleyemezken, seyirci filmi izlerken kameranın varlığını unutabilmektedir. Bazin, diğer sanatlardaki araçların anlatım ya da kandırma yetenekleri ne olursa olsun bunların farkına varıldığını söyler. Bu yüzden sinema, gerçeklik yanılsamasıyla anlatmak istediği düşünceleri seyircinin kafasına sokmak konusunda da başarılıdır (Bazin, 1995: 29). Paola Pasolini'ye göre; sinema bir göstergeler dizgesi olarak incelendiğinde, gerçek simgelerle değil, gerçeğin kendisi ile aktarılmaktadır. Dolayısıyla sinema gerçeği gerçeğe anlatan bir sanattır. Bu durumda Pasolini “sinema ile gerçek arasındaki ayrım ne?” sorusunu ortaya atar ve cevap olarak da hiç bir fark bulunmadığını, çünkü sinemanın insanı gerçeğin tam ortasında kalmaya zorladığını belirtir (Heath'den aktaran Büker, 1985a: 36).

Arnheim ise gerçek yaşamın sürekliliğine karşın, filmin farklı zaman ve mekânlarda çekilmiş görüntülerin birleşimi olduğunu söyler ve bu nedenle de sinemanın gerçek yaşamdan farklı olduğunu savunur. Gerçek yaşamda gözlemlenen her olay, her bir gözlemci için uzamsal ve zamansal olarak kesintisiz ve art arda tamamlanır. Oysa bir film çekimindeki zaman süreci bölünebilir. Bir sahnenin hemen ardından tamamen farklı bir zamanda geçen bir başkası gelebilir (Arnheim, 2002: 24–25). Bazin de filmin “çekim”lerin bir araya gelmesiyle oluşan yapısının aslında gerçekten farklı olduğunu ve izleyiciyi bir yanılsamaya götürdüğü görüşüne katılmaktadır. Ancak yine de devamlı ve homojen bir gerçeğin artıkları olduğu izlenimi yarattıkları için, izleyici onları kabul etmektedir. Bazin'e göre aslında gerçek hayatta da insan

her şeyi birden görmemektedir. Olay, tutku ya da korku; insanı, çevresindeki uzamı bilinçsizce kurgulamaya yönlendirmektedir: Bacaklar ve boyun “kaydırma” ve “çevrinme” hareketlerinin, dikkat ise “yakın plan”ın gerçek hayattaki karşılıklarıdır. Bu evrensel psikolojik deneyim, kurgulamanın gerçeğe benzeyiştten yoksun tabiatını izleyiciye unutturur ve izleyicinin gerçeğe kurduğu doğal bir ilişkide yaptığı gibi filmde gördüklerine de katılmasına olanak sağlar (Bazin, 2005: 110).

Sinema görüntüsü anlamını, gerçeğin parçalarının sıralanması ve bunların süresinden almaktadır. Bazin, sinema yapıtının estetiğinin, romanda olduğu gibi, konunun hikâye ediliş tekniğinden ileri geldiğini savunur (Bazin, 1995: 167). Romanda veya öyküde, yazarın yarattığı atmosfer ve kullandığı dil, okuyucunun zihninde farklı imgelerin doğmasına yol açarken; filmde seyirci, yönetmenin seçtiği imgelerle karşı karşıyadır ve gördüğü sahneyi ancak kendi var olan birikimine göre anlamlandırmaktadır (Özdenören, 2002: 42–43).

Öyküdeki nedensellik ilişkileri, izleyicinin şimdiki zamanı geçmişle ilişkilendirmesini ve gelecekte yer alacak olaylar hakkında kestirimlerde bulunmasını sağlar. Öykü, nesnel anlatı dünyasındaki malzemelerden yararlanarak nedensellik ilişkilerini sunar ve izleyici bunun üzerine filmle ilgili beklentilerini kurmaktadır. Metz, öykü anlatımının tamamen imgesel olduğunu vurgulayarak, öykülerin gerçeklik tarafından değil, bellek tarafından aktarıldığını belirtmektedir. Sinema da diğer öykü anlatımları gibi imgesel olduğundan dolayı, anlatım sırasında tanıklık edilen değil, izleyiciye bellek tarafından sunulan olaylardan oluşmaktadır. Ancak, bu olayların kurgulanış biçimi, onların “şimdiki zamanda gerçekleşiyormuş” gibi algılanmasına yol açar (Gürata, 2004: 100).

Sinemanın ilk yıllarından itibaren kurgu, sinema ve gerçek arasındaki ilişkiyi belirleyen temel unsur olmuştur. Pek çok sinema kuramcısı, sinemada gerçekçiliğin kurguya bağlı olarak oluşturulduğu görüşünü savunur. Kuleşov’a

göre, sinemanın temel aracını oluşturan nesnel gerçeklik, montajla düzenlenerek değiştirilebilmektedir. Pudovkin'e göre de, ayrıntı çekimler gözle algılayamadığımız gerçekliği sergiler ve bu ayrıntılardan oluşan gerçeğin öğeleri, kendine özgü yeni bir gerçek kurmak için bir araya gelirler (Büker, 1989: 8–11). Kracauer, filmin tüm aşamaları içinde en önemli olanının kurgu olduğunu ifade eder, çünkü kurgu çekimlerin anlamlı olarak bir araya getirilmesi ve bir sürekliliğin kurulması işlevini görmektedir (Kracauer, 1985: 80).

Griffith klasik kurgulama yöntemiyle, gerçeği birbiri ardından sıralanan çekimlere bölmüştür. Orson Welles ise uzun çekimler ve alan derinliğini kullanarak sinemaya gerçeğin temelde var olan bir niteliğini kazandırmıştır: gerçeğin sürekliliği... (Bazin, 1995: 162). Özellikle klasik Amerikan sinemasında bu süreklilik, devamlılık kurgusu aracılığıyla kurulmuştur. Devamlılık kurgusunda birbirini izleyen olaylar, doğrusal bir zaman akışı içerisinde sunulmaktadır. Bu da olayların çoğunlukla şimdiki zamanda geçiyormuş gibi algılanmasına neden olmaktadır. Bu düzenleme ve şimdiki zaman algısı, alternatif anlatım biçimleri arayan filmlerde, geriye dönüşler veya ileri atlayışlarla kırılmaktadır. Geriye dönüşler, geçmişte yaşanmış bir olayın hatırlanması gibi, gerçeğin bir parçası olarak algılanırken; ileriye atlayışlar anlatının bütünselliğini zedelediği için filmi gerçeklikten uzaklaştırabilmektedir (Bordwell'den aktaran Gürata, 2004: 98–99). Çağdaş sinemada farklı görüş noktalarından aktarılan geriye dönüşler de, anlatımın gerçeklikten uzaklaştırabilmektedir. Örneğin, izleyicinin referans alıp kestirimlerde bulunacağı “nesnel” bir dayanak noktasının (şimdiki zaman) bulunmadığı bir anlatımda, “gerçek”le “gerçekdışı”nı birbirinden ayırt etmek olanaksız hale gelebilmektedir. David Bordwell, günümüz Hollywood sinemasında hızlı kurgu, farklı kamera ve lens kullanımı gibi yeni özelliklere karşın, klasik devamlılık anlayışının sürdüğünü belirtmektedir. Bordwell'in “yoğunlaştırılmış devamlılık” adını verdiği bu yeni biçim, daha önceden belirlenmiş tekniklerin birleştirilmiş ve yoğunlaştırılmış halidir. Klasik Hollywood anlatısı da bütünlüklü bir zaman ve mekân kurgusuna dayanır.

Zaman doğrusal bir çizgide ilerler. Standart bir kural durumuna gelen klasik anlatı yapısı, kamera hareketleri ve kurgu gibi anlatı öğelerini adeta görünmez kılmakta ve böylece izleyiciyi kurgusal / düşsel dünyasına almaktadır (Gürata, 2004: 96–105).

Sinemanın, gerçeğe en yakın görüntüyü elde etmesinde birincil olarak teknolojik gelişmeler etkili olmaktadır. Sinema görüntüsünün sınırlılıkları ses, renk, üçboyutlu görüntü gibi teknik ilerlemeler sayesinde en aza indirgenmiştir (Bazin, 1995: 161). Arnheim, yönetmenin kendi seçtiğini göstererek nesnel gerçekliğe biçim verdiğini, bu yüzden de yarattığı gerçekliğin öznel olduğunu belirtir. Fakat teknolojik gelişmelerle birlikte bu öznel gerçeklik giderek yok olmaktadır. Ses, renk, geniş perde gibi gelişmeler, yetkin bir gerçeklik yanılsaması yaratmış ve gerçek nesne ile kopyasını birbirine daha fazla benzer hale getirmiştir (Büker, 1989: 5).

Bazin'e göre görüntü gerçeğe yeni bir şey katmamakta, gerçekte olanı ortaya çıkarmaktadır. Bunu da alan derinliği ve uzun çekimlerle sağlar. Bu teknikler, izleyiciyi doğal algıya yaklaştırmaktadır. Kurgudaki bindirme, silme gibi teknikler ise gerçekçi değildir. Görüntü, gerçek dönüştürülerek değil, gerçekten seçme yapılarak oluşturulur; izleyici de uzun çekimler boyunca sıralanan görüntülerden seçimler yapar, çünkü gerçek çok katmanlıdır. Sinema bilinmeyeni, farkına varılmayana ortaya çıkarır, duyularla algılanamayan gerçekliği verir. Bu yüzden sinemada biçim çok önemlidir, gerçeği sunuş biçimi anlamı belirlemektedir (Büker, 1985a: 36). Yönetmen yaratmak istediği anlamı gerçekliğe biçim vererek oluşturmaktadır. Sinemanın aracı gerçekliktir, ama görünen gerçekliğin soyuta dönüştürülmesi, geleneksel sinema kuramcıları için sinemayı sanat yapan tek şeydir. Münsterberg, Ayzenştayn, Arnheim gibi kuramcılar salt gerçekliğin bir değeri olabileceğine inanmazlar, ancak bu gerçeklik dönüştürüldüğünde sinema bir dil oluşturabilmektedir (Büker, 1985b: 20).

Orson Welles'in sinemaya kazandırdığı alan derinliği kullanımı, izleyicinin görüntüyle, gerçekte olan ilişkisinden daha güçlü bir ilişki kurmasını sağlamaktadır. Çünkü alan derinliği izleyiciyi görüntünün belli bir kısmına yoğunlaştırarak, onun filme katkıda bulunmasını sağlar; yani izleyici filmi izlerken etkin olmak zorundadır. Bazin, buna göre görüntünün yapısının içerikten daha gerçekçi olduğunu belirtir (Büker, 1989: 22). Alan derinliği, seyircinin dikkatini yönetmenin vurgulamak istediğine yönlendirir ya da geniş bir netlik alanından izleyicinin kendisi bir seçim yapar. Alan derinliğinin geniş veya dar kullanımı, tıpkı fotoğrafta olduğu gibi sinemada da bir dil oluşturur. Sinema dilini etkilediği için alan derinliği, görüntünün anlamını ve onun algılanışını da değiştirmektedir (Bazin, 1995: 63). Yönetmenin tercihinine göre, ona ve oyunculara özgürlük sağlayan alan derinliği aynı zamanda uzamda bütünlüğü de sağlamaktadır (Büker, 1985b: 22).

Bazin, Welles'in alan derinliği kullanımına gönderme yaparak, sinemada gerçekliğin konunun gerçekliğiyle değil, uzamın gerçekliğiyle sağlandığını savunur. Nesneleri gerçekte yer aldıkları uzam içinde verdiği için, sinema gerçekçi bir sanattır. Nesnelerin uzamla olan ilişkisi fiziksel gerçekliği vermektedir. Sinemada bu fiziksel gerçeklik, insan eli değmeden yaratılmaktadır; görüntüler kaydedilirken, tıpkı fotoğraftaki gibi, araya sadece insanın buluşu olan teknoloji girmektedir. Bazin'e göre yetkin bir gerçeklik yanılması için de ileri bir teknoloji gereklidir (Büker, 1985b: 23).

Teknolojisinin gelişimiyle birlikte sinemanın gerçekliğini etkileyen en önemli etkenlerden biri de renktir. Rengin sinemada kullanılmaya başlamasının yanı sıra, gelişen her teknoloji renkleri doğal insan algısına daha da yaklaştırmıştır. Rengin devreye girmesiyle birlikte aynı zamanda renklere bağlı olan yeni anlamlandırmalar ve kodlar da sinema dilinde kullanılmaya başlamıştır. Belirli bir nesneyi siyah beyaz ya da renkli göstermek sinemadaki anlamı değiştirir. Renklerin kullanımı *Blow Up* ve *Zabriske Point* gibi bazı filmlere anlam katmaktadır. Renk anlamını, siyah beyazla karşıtlığından; parlak renk anlamını soluk renkle karşıtlığından; mavi

anlamını kırmızı, yeşil, sarı vb. renklerle kurduğu karşıtlıktan elde etmektedir. Bütün bu seçimler, filmin belli bir anlam yaratmasını sağlar (Büker, 1985a: 34–36). Antonioni de rengin çok güçlü bir anlatım aracı olduğunu bildiğinden bu araçtan faydalanır. Doğadaki renkler perdede kullanıldığında izleyiciyi, gerçek hayatta olduğundan çok daha fazla etkileyebilmektedir (Büker, 1985a: 58).

Arnheim’a göre siyah beyaz film gerçeklik izlenimi yaratır, ama renkten yoksun olduğu için gerçeklikten uzaktır. Sadece temel özelliklerin (nesnelerin biçimi, hareketi gibi) gerçeğe benzemesi bile, gerçeklik yanılsaması yaratmak için yeterlidir. Bununla birlikte renklerin yokluğu, renkli film buna dikkat çekmeden önce fark edilmemiştir. Tüm renklerin siyah ve beyaza indirgenmesi gerçek dünyadaki görüntüleri oldukça değiştirir; hatta renklerin parlaklık değerleri bile olduğu gibi kalmaz. Yine de bir film izlemeye giden herkes perdede gördüklerinin doğaya sadık olduğunu kabul eder. Bunun nedeni “kısmi yanılsama” denen olgudur (Arnheim, 2002: 19 – 20). Büker’e göre perdede bizim gibi giyinen, bizim gibi davranan insanlar vardır ve bu yüzden gerçek hayattakine çok benzerler; onların gerçek uzamda yer kaplamadıkları düşünülmez (Büker, 1989: 4).

Burton’a göre ise sinemada gerçekçiliğin ölçütleri; arka planın ne kadar doğru bir şekilde resmedildiği, insan davranışlarının inanılabilirliği, özellikle konulu filmlerde öykünün ne kadar olası olduğu ve bazı noktaların filmlerde ne kadar doğru bir şekilde belirtildiğidir (Burton, 1995: 120–121). Bunlar nedeniyle gerçeklik görecelidir ve deneyimlerle bağlantılıdır. Gerçekliğin göreliliği, onun farklı biçimlerde düzenlenişini de beraberinde getirmiştir.

Film insan gözünün göremediği doğal olguları gösteren bir araçtır. Yavaş çekim, hızlı çekim ve aşırı hızlı çekim gibi tekniklerle, tıpkı mikroskop ve teleskopun ya çok küçük ya da çok uzaktaki bir nesneyi göstermesi gibi, normalde algılayamayacağımız olayları ve nesneleri, ayrıntılarıyla bize

sunmaktadır. Sinema, zaman olgusunu yönetmenin isteğine bağlı olarak seçebilme ve değiştirebilme yeteneği sayesinde, insanın algılayabileceğinden daha hızlı ya da daha yavaş gelişen durumları saptayabilmektedir. Böylelikle gerçekte var olan olayların daha iyi anlaşılmasını sağlama görevini de üstlenir (Monaco, 2005: 94). Bazin'e göre sinema, nesnedeki gizli anlamı ortaya çıkararak, duyularla algılanamayan gerçekliği verir. Çünkü doğaya ve nesnelere dilediğine yaklaşır. Her şeyi aynı anda gösterememesi alıcıyı sınırlar gibi görünmektedir, ama göstermek için seçtiğinden hiçbir şeyin yitip gitmesine izin vermemesi de onun avantajıdır (Büker, 1989: 19).

Lynton, nesnelerin biçim ve renklerine bağlı olarak taşıdıkları anlamların, insanların kullanmaya koşullandıkları dilden daha güçlü ama gizli bir ortak dilin ürünü olduğunu belirtmektedir. Sanat da bu dilden yararlanmaktadır. Fotoğraf ve film sanatları, bu işlevleri resimden çok daha başarılı bir biçimde yerine getirmek üzere geliştirilmişlerdir (Lynton, 1991: 56).

2.3.2. Sinemada Gerçekçilik Arayışları

Fotoğraftan doğan sinema, doğal olarak onun gerçekçi ve biçimci eğilimlerini benimsemiştir. Bu eğilimlerin ilk örnekleri katı bir gerçekçi olan Lumière ile sinemaya sanatsal bakışta sınır tanımayan Méliès'dir. Lumière'in *L'Arroseur arrosé* (*Sulanan Sulayıcı*) adlı filminin fotografik gerçekliğine ilişkin olarak Maksim Gorki "fışkıran su size de çarpacakmış gibi elinizde olmadan şöyle bir geriye doğru irkiliyorsunuz" demiştir. Méliès ise dolaysız gerçekliğin yerine yanılşamayı, gündelik olaylar yerine düş ürünü olayları koyarak sinemaya öyküsel anlatımı getirmiştir (Kracauer, 1985: 82 – 84). Lumière ve Méliès'nin başını çektikleri, ham gerçekliği filme kaydeden "gerçekçi" veya gerçekliği düzenleme ve yönetme konusunu yönetmene bırakan "dışavurumcu" yaklaşımlar, sinemanın günümüze kadar süregelen kuram ve uygulamasına egemen olmuştur (Monaco, 2005: 373).

1940'larda sinemada gerçekçi yaklaşımlar yükselişe geçmiştir. Bazin ilk olarak Orson Welles'in gerçekçiliğini ele alır. Orson Welles, ilk filmi *Yurttaş Kane*'de, o güne kadar alışlagelmiş anlatım kalıplarının dışına çıkmıştır: Zamanı parçalayan ve süreklilik çizgisi içermeyen bir anlatım tarzı (geri dönüşler) ve açık uçlu bir öykü... Bunlar, sinemada o güne kadar görülmüş şeyler değildir (Baydur, 2004: 95). Welles, gerçeği çekimlere böler ve böldüğü bir dizi çekimi birleştirir, ama bir yandan da gerçeklik yanılsamasını en yetkin biçimde vermek için alan derinliğini kullanır (Büker, 1985b: 22). Klasik anlatıda kamera birbiri ardından sahnenin değişik yerlerine çevrildiği halde, Orson Welles'in kamerası dramatik alanda bulunan bütün görsel alanı aynı seçicilikte kapsar. Artık izleyicinin göreceği nesneyi seçen kurgulama değildir, perdeyi kesit olarak alan sürekli gerçeğin paralel yüzünde sahneye özgü dramatik tayfı seçmek zorunda kalan seyircini zihnidir. Bazin'e göre *Yurttaş Kane* de gerçekçiliğini, Orson Welles'in alan derinliğini zekice kullanmasına borçludur. Alan derinliğini istediği gibi kullanabilmek için ışık kontrolünü elinde bulundurmayı seçen ve bu yüzden de stüdyoda çalışan Welles, aynı zamanda sahici belgenin niteliklerinden de (doğal dekor, günışığı, amatör oyuncular gibi) vazgeçmiştir. Bazin, bunların da gerçeğe dâhil olmalarından dolayı bir "gerçekçilik" kurabileceklerini, ancak Welles'in farklı bir yolu tercih ettiğini belirtir. Welles, merceğin alan derinliği sayesinde gerçeğe, sürekliliğini yeniden kazandırmıştır (Bazin, 1995: 163 – 164).

Orson Welles, öyküyü parçalayıp anlatarak kronolojik zamanla keyfince oynamıştır. *Yurttaş Kane*, "geriye dönüş"ü sinema diline kazandırmıştır (Bazin, 2005: 90). *Yurttaş Kane*'in anlatımındaki özgünlük, bakış açılarının çeşitliliği ve filmde zamanın bölünüşü ile Welles, film dilinin bütün yapılarını altüst etmiştir (Bazin, 2005: 108).

1940'larda Welles, önce Hollywood'u sonra tüm dünyayı etkisi altına alırken, Avrupa'da gerçekçiliğe farklı bir bakışla bakan bir başka akım doğmuştur. 1940'lardan 1950'li yılların ortalarına kadar Hollywood dışında kalan ülke sinemaları, faşizm ve savaşın yarattığı yıkıcı etkilerin sonrasında

yeniden organize olup olgunlaşarak daha güçlü bir konuma gelmişlerdir (Monaco, 2005: 286). Savaşa ve faşizme yönelik tepkilerden ilki İtalya’da ortaya çıkmıştır. Yeni Gerçekçilik akımı, İtalya’da faşist dönemin gerçekleri örtme çabasına, kaçış edebiyatına ve bu dönemin “beyaz telefonlu” filmlerine tepki olarak doğmuştur. Yeni Gerçekçiliğin başlıca özellikleri, toplumsal sorunları doğal mekânlarda ele alması, filmlerin düşük bütçeli olması, amatör oyuncuların ve yalın bir anlatımın kullanılmasıdır. Akımın tüm örneklerinde senaryoların günlük gerçeklere paralel olarak geliştiği gözlenmektedir. Sokaktaki insanların arasından seçilen amatör oyuncular, yine sokaktaki karakterleri canlandırmaktadır. Yeni Gerçekçilik akımının özelliklerini gösteren ilk film, 1942 yılında Visconti tarafından çekilen *Ossessione* (*Saplantı*)’dir. Akımın başyapıtı olaraksa Roberto Rossellini’nin 1945 yılında çevirdiği *Roma Città Aperta* (*Roma Açık Şehir*) sayılmaktadır (Sivas, 2004: 39 – 44).

Yeni Gerçekçilik akımının en temel özelliği, hayatın akışını sinemaya taşımasıdır. Bunu yaparken de hiçbir süse, sahteliğe, etkileyici kurgu tekniklerine başvurmeyen bu akımın etkileri tüm dünyaya yayılmıştır. Yeni Gerçekçilik 1950’li yılların ortalarına kadar çeşitli örneklerle sürmüştür; daha sonra da yerini yeni biçim arayışlarına, yeni temalara bırakmıştır (Baydur, 2004: 105).

Nowell-Smith’e göre Yeni Gerçekçiliğin örtük ideolojisinin kalbinde, biraz türsel de olsa halkın ve toplumun köklü bir yenilenişine yönelik olumlu ve iyimser bir arzu vardır (Nowell-Smith, 2003: 411). Bazin’e göre 1940’larda yeniden güçlenen gerçekçi akımın diğer kutbu İtalyan Yeni Gerçekçiliğidir. Bazin, Welles’in *Yurttaş Kane*’inin karşısına Rossellini’nin *Paisa*’sını koyar. *Paisa*, *Roma Città Aperta* gibi filmlerle başlayıp; De Sica, Visconti gibi yönetmenlerle süren İtalyan Yeni Gerçekçiliğinin özelliği doğaya bağlılıktır. Bundan kasıt, çekim yerlerinin doğal mekânlar olması ve filmlerde profesyonel oyuncuların oynamamasıdır (Büker, 1985b: 21).

1950'lerin sonunda Arriflex firmasının daha küçük ve ağırlık açısından önemli ölçüde hafif olan yeni bir 35 mm kamera geliştirmesiyle birlikte yeni bir akım daha ortaya çıkmıştır. 1960'ların başında Fransız Yeni Dalga akımı, elle yapılan kamera devinimleriyle yeni bir dil geliştirdi ve bu hafif kameralarla 1960'larda da, günümüzde de yaygın olan "Sinema-Gerçek / Cinéma Vérité" belgesel stili ortaya çıktı (Monaco, 2005: 96–97). İç mekân ve gece çekimleri için daha hızlı ham filmlere uyumlu, taşınabilir ve senkronize sesli bu yeni 16 mm donanımı, Sinema-Gerçek'in yanı sıra "Doğrudan Sinema / Cinema Direct" denen bir stilin doğmasına da öncülük etmiştir. Bu terimler farklı anlamlara gelmektedir; "Doğrudan Sinema / Cinema Direct" gözleme dayalı yöntemleri, "Sinema-Gerçek / Cinéma Vérité" ise daha karşılaştırmalı bir yaklaşımı çağırıyordu. Bu gelişmeleri 1980'lerde ucuz video donanımının giderek daha fazla kullanılışı izlemiş ve belgesel sinemada bir atılım yaşanmıştır (Nowell-Smith, 2003: 597).

Sinema-Gerçek, bütün dünyada yaygınlaşmış ve sadece belgesel sinemayı değil, kurmaca sinemayı da etkisi altına almıştır. Amerikan Cinéma Vérité, gazetecilik dürtüsünden doğmuştur ve genelde şiddetli bir biçimde anti-psikolojik eğilimler taşır. Kamera, sinemacının ve izleyicinin özne hakkında bir kanı oluşturmaya yarayan bir dizi kendini ortaya koyma biçimi yakalamaya uğraşır (Nowell-Smith, 2003: 597).

Hem Sinema-Gerçek hem de Dolaysız Sinema, sinemada mümkün olanın sınırlarını genişlettikleri için, bu stiller içinde değerlendirilen filmler üzerinde çok derin etkiler bırakmışlardır (Monaco, 2005: 304). 1960'larda belgesel, eşi görülmemiş bir prestij ve popülerliğe sahip olmuştur. Stanley Kubrick'in *Dr. Garipaşk* (1963), Jacques Rozier'in *Adieu Philippine* (1962) ve Richard Lester'in *Zor Bir Günün Gecesi* (1994) gibi kurmaca filmleri, daha fazla gerçekçilik duygusu yaratmak adına Cinéma Vérité tekniklerini kullanarak, onun başarısını kabul etmişlerdir (Nowell-Smith, 2003: 602).

1990'lara gelindiğinde Danimarkalı yönetmen Lars Von Trier ve Thomas Vinterberg'in öncülük ettikleri "Dogma 95", sinemada gerçekçiliği benimsemiş bir akım olarak karşımıza çıkmaktadır. Dogma 95, amatör oyuncu ve doğal ışık kullanımının yanı sıra; stüdyoyu, sahne içinde üretilenler haricindeki ses ve müzikleri, kameranın optik hareketlerini, zamansal ve coğrafi yabancılaştırmaları reddeden özellikleriyle gerçekçilik tartışmalarına yeni bir boyut getirmiştir ("Erişim" www.dogme95.dk, 17 Şubat 2008).

Günümüzde de tüm bu gerçekçilikle ilgili akımların izlerini görmek mümkündür. Geçmişe göre daha hızlı bir ritme sahip olan günümüz filmleri, internet, dijital teknoloji ve televizyon gibi (örneğin "MTV tarzı" filmler) çeşitli iletişim araçlarının da etkisinde kalarak yeni gerçekçilik modelleri sunmaktadır.

2. 3. 3. Gerçekçiliğin Anlamsal Değişimi ve Sanal Gerçeklik

Gerçekçilik akımının resim, fotoğraf ve sinemadaki yansımaları; uzun dönem birbirine yakın görsel tercihleri göstermiştir. Gerçekçi etki, görüntüde olanın gerçekte olana mümkün olduğunca yaklaşması anlamına gelirken; görüntünün oluşma süreci için de doğal koşullar ve manipülasyondan uzak - nesnenin varlığını, bütünlüğünü ve diğer nesnelerle ilişkisini çok fazla etkilemeyen – bir üretim tarzı benimsenmiştir. Ancak teknolojinin gelişmesi ve insanların alışkanlıklarının, yaşam tarzlarının, eğlence anlayışlarının değişmesine paralel olarak gerçekçiliğin sinemada – ve buna yakın diğer görsel yeniden sunum biçimlerinde – ifade ettiği anlam da değişime uğramıştır.

Bu değişimin en büyük nedenlerinden biri, görüntü üretiminin sanatçı / yönetmen / fotoğrafçı / ressam gibi sınırlı bir topluluğun kontrolü altında çıkıp herkesin yapabildiği bir şey haline dönüşmesidir. Diğer insanların

sadece izleyici konumundan çıkıp görüntü üreten tarafa geçmesi farklı algılamaları ve beğenileri de beraberinde getirmiştir. Olayların algılanışında, insanların deneyimleri ve birikimleri de etkilidir. Özdenören, bir olayı bizzat izleyen bir kişinin bile, o olayı “olduğu gibi” görmediğini savunur. Çünkü insanların birikimleri, onların olaylara yorum katmasına ve tarafsız bakmasına engel olmaktadır. Kişi seyrettiği veya içinde yaşadığı olayı, kendi birikiminin adesesinden bakarak algılar ve bu da gerçekliğin algılanmasında farklılıklar meydana getirmektedir (Özdenören, 2002: 47).

Sinema söz konusu olduğunda, görüntü çeşitli sınırlılıklarla kuşatılmakta ve bunların süzgecinden geçerek ancak izleyicinin algısına ulaşmaktadır. Bazin, sinemanın ne kadar gerçeğe yakın olursa olsun, onu bütünüyle yakalayamayacağını belirtir. Teknik ilerlemeler sayesinde gerçeğe yaklaşılabilir, ancak gerçeğin parçaları arasında seçim yapmak zorunluluğu, sinemayı gerçeğin bütününden uzaklaştırmaktadır. Gerçeğin belli kısımlarına öncelik verilirken, geri kalanı dışarı atılmak zorundadır (Bazin, 1995: 165). Kişilerin olaylara karşı duyarlılıkları, bakış açıları, yorumları bir değildir; bu nedenle gerçekte olanı tamamen yansıtmak da mümkün değildir. Gerçek yaşam, sinemanın hammaddesi olsa da yönetmen gerçek olay ve nesnelerden esinlenmesine rağmen, onlara yeni biçimler verir. Bu yüzden film yönetmeni, salt alıcının önündeki fiziksel gerçekliği kaydetmekle kalmamış, en başından beri, düşlem alanına da girmeye çalışmıştır (Kracauer, 1985: 89).

Gerçeğin bir kısmını da yansıtsa, düş gücünün ürünlerini de kullansa sinemanın inandırıcılık konusunda diğer sanatlardan daha ayrıcalıklı olduğu tartışılmaz. Büker’e göre ressam ile şairi yönetmenden ayıran nokta da budur: “Ressam ile şair gerçeği kaydetmez, gerçeği yoğurur. Gerçeği yansıtmaz, gerçek üzerine bir görüş oluşturur” (Büker, 1989: 25). Sinema, fiziksel gerçekliğe dayanan görüntülerle soyut bir dünya yaratmaktadır. Gerçekliğe biçim vererek, ona çok benzer görüntüler ortaya çıkarmaktadır. Bunun için, ışık, renk, kurgu gibi öğeleri kullanmaktadır (Büker, 1989: 2).

Ancak bunlar sonuçta görüntüdür, gerçek değil. Gerçeğe çok benzer, ama orada değildir; görünür fakat dokunulamaz.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte gerçeğe en yakın görüntü elde edebilmenin sınırları da genişlemektedir. Steadicam, luma ve skycam gibi kamera sistemleriyle birlikte, sinema görüntüsü daha özgür bir biçimde kaydedilebilir olmuştur. Kameranin daha serbest hareket etmesi, kontrolünü de kolaylaştırmış ve sinematografik görüntüyü zenginleştirmiştir. Artık kamera bir çeşit yapay bir göz haline gelmiştir (Monaco, 2005: 99).

Günümüzde ise bir devrim sayılan dijital teknolojinin gelişmesiyle birlikte, artık görüntülerin ve seslerin gerçek hayatta olana en yakın hale geldiği kabul edilmektedir. Dijitalleşmeyle birlikte film yapımının hem teknik hem de ahlâki denklemleri köklü bir biçimde değişmektedir. Monaco'ya göre, ahlaki olarak bu köklü yeni teknolojik güç, artık görüntülere ve seslere geçen yüzyıl gibi güvenemeyeceğimiz anlamına gelmektedir. Artık yönetmenlerin, görüntülerin ve seslerin kaynağı olarak gerçekliğe bağımlı olmaları söz konusu değildir (Monaco, 2005: 142). Dijital teknoloji, teknik olarak mükemmel görüntüyü sunarken; ahlaki olarak, aslında var olmayan görüntülerin de gerçek görüntülere yakın mükemmellikte ortaya çıkışıyla ilgili tartışmaları da gündeme getirmiştir. Neyin gerçek neyin sahte olduğu, belki de kısa bir süre sonra anlaşılmayacaktır.

Christian Metz'in sinemada gerçeklik etkisi yaratan şey olarak belirttiği devrim, çağdaş sinemada eski anlamını yitirir. Dijitalleşmenin sonucu olarak ortaya çıkan bu durum, zaman kavrayışının da sorgulanmasına neden olmaktadır (Gürata, 2004: 101). Görüntüler, sesler ve metinler bir kez sayısallaştırıldığında her şey olanaklıdır. Monaco'ya göre analog dünyada sınırlar varsa da sayısal dünyada yoktur (Monaco, 2005: 512). Monaco'nun deyişiyle, sayısal teknoloji görüntüyü hem daha gerçeğe benzer hem de daha enteraktif hale getirerek, deneyimin gerçekliğini artırmaya çalışırken; bir yandan da "sanal gerçeklik" gibi bir kavramın doğmasına neden olmuştur.

Sinemanın ilk yıllarında fantastik ve gerçekçi filmler birbirinden oldukça farklıyken, sayısal imgelem birini diğerinden ayrılmaz hale getirmiştir. (Monaco, 2005: 513).

Baydur; sinemanın, esas gerçeklik denilen şeyin kolayca taklit edilemeyeceğini bildiğinden, bunu seyircinin kabul edeceği bir gerçeklik, yani sinemasal bir gerçeklik haline getirmenin yollarını bulduğunu iddia eder (Baydur, 2004: 180). Ona göre izleyici, görüntüde aktarılanların “gerçek olmadığını” bilse bile; en azından “gerçek olabileceğini” bilmektedir. Bazin’in sinema görüntüsünde önem verdiği şey; bir aynılık ya da benzerlik özelliğinden çok, gerçek ile imge, dünya ile film arasındaki varoluşsal bağıdır (Wollen, 2004: 121). Filmlerin yeniden sunduğu yanılsama, rüya ya da gerçekdışılık ne olursa olsun; izleyiciye anlatımları sırasındaki açığa çıkarılmaları, görsel olarak birbirine karışmış olan gerçek ve gerçekdışı arasında bir ayrım yapılmasına olanak tanımaz (Gürata, 2004: 10). Kracauer, “sinema gerçekliğin değişik düzeylerini ortaya çıkartmak için bulunmuş bir sanattır” der (Kracauer’dan aktaran Büker, 1989: 24). Gerçekliğin değişik düzeyleri, salt gerçeklikle gerçekdışılık, düş arasında yer alan farklı kavramları ifade etmektedir.

Yönetmen, daima görüntünün gerçekliğini arar, bunun için risk alır ve bazen de bu konuda başarıya ulaşır. Ulaşılması güç olduğundan, görüntünün gerçekliği film sanatının önündeki en büyük engeldir; ama ulaşıldığı zaman da onun en güçlü silahı haline gelir (Baydur, 2004: 176). En önemli ögesi görüntüler olduğu için ve bu görüntüler de dış dünyadakine çok benzer olduğu için, sinema hemen herkesçe anlaşılabilen evrensel bir dildir (Bazin, 1995: 21). Filmler insanı yansıttığı ve gerçekliği böylesine inandırıcı bir biçimde sunduğu için, insanlar izledikleri filmlerle yakın bir ilişki kurar ve onlarla kendi hayatlarını özdeşleştirirler (Monaco, 2005: 249).

Günümüzde sinema görüntüsü o kadar gerçeğe benzer hale gelmiştir ki, filmin konusunun gerçeğe yakınlığı bile geri planda kalmaktadır. İçeriğin

gerçekçiliği, yüzyıllardan beri tartışılırken ve sanat tarihi boyunca farklı akımlarla farklı yorumlar şeklinde karşımıza çıkarken; biçimin, yani görüntünün gerçekliği hep dış dünyaya giderek daha fazla benzemeye başlamıştır. Görüntüyle yaratılan gerçeklik yanılsaması, kendi rızasıyla izleyiciyi kandırır. Bir yandan da Monaco'nun dediği gibi, “gerçekliğin eşini üretmeye çalıştıkça, kullanıcı için bu ortamı denetleme ve yönlendirmede daha fazla özgürlük oldukça, gerçeklikten daha da uzaklaşılır. Gerçekliğin kusursuz yeniden üretimine yaklaştıkça, sanat ile konusu arasındaki diyalektiği daha fazla yitirilir” (Monaco, 2005: 516). Bunun sebebi, görüntülerin giderek gerçek nesnelerden ve olaylardan “daha fazla” önem kazanmasıdır.

Gördüğümüz şeyler bizi inandırmaya yetmektedir. Sadece sinema salonlarında, fotoğraf sergilerinde / gösterilerinde, gazete ve dergilerde değil; televizyon, duvar panoları ve internet aracılığıyla sürekli karşılaştığımız, hatta artık “cebimizde” taşıdığımız görüntü, etrafımızı giderek daha kalınlaşan bir duvar gibi sarmaktadır. Bir geziye gittiğinde, ilginç bir olay gördüğünde ya da dostlarıyla vakit geçirirken insanlar artık o anı mutlaka kaydetmek ve başkalarının da izleyebileceği bir görüntüye dönüştürmek arzusuyla yanıp tutuşmaktadır. Anı “yakalamak”, anı “yaşamaktan” daha önemlidir artık.

Diğer taraftan, günümüzde insanlar, başkalarının yaşadığı hayatlar hakkında da görüntüler aracılığıyla daha fazla bilgi sahibi olmaktadır. Görüntülerin bu artan gücü; kendi hayatlarını, dertlerini unutup; bir dizi ya da film karakterinin, ünlü bir şarkıcının ya da oyuncunun, daha da ötesi sadece bu görüntüler aracılığıyla tanıdığı sıradan bir insanın hayatındaki iniş çıkışlarla mutlu olan, üzülen, kızan insanlarla dolu bir dünya yaratmıştır. Estetik olanın ölçüsü, görüntülerde yer alan “şeylerin” taklit edilebilme başarısıyla koşut gitmeye başlamıştır. Sinema ve diğer kitle iletişim araçları aracılığıyla “görülen” ve tanınan ünlüler / yıldızlar, insanlara renkli ve eğlenceli, yani vaat edildiği üzere “ideal” bir yaşamın örneklerini sunmaktadır. Bu yaşam tarzına sahip olmak isteyen izleyiciler ise bunun yolunun,

görüntülerde gördüklerinin taklit etmekten geçtiğine inanmaktadırlar. Böylece, aslında gerçeğin taklidi olarak ortaya çıkan görüntüler, günümüzde “taklit edilen”e dönüşmüşlerdir. Gerçeğin başlangıçtaki anlamından sapıp, tam karşıtı bir anlama doğru kayması yani “sanallaşması”, teknolojinin getirdiklerinden öte yaşam tarzlarındaki bu değişime bağlıdır.

Çalışmanın bundan sonraki bölümünde, gerçekçiliğin sinemadaki izleri ve doğrultusunda, dünya sinemasından çeşitli örnekler incelenmiştir. Bu filmlerin biçimsel özellikleri belirlenmiş ve bu özelliklerin gerçeklik duygusu yaratmaya etkisi tartışılmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM

FİMLERİN ÇÖZÜMLENMESİ VE YORUMU

1. ROMA AÇIK ŞEHİR

1.1. Filmin Çözümlemesi

Filmin Orijinal Adı : Roma Città Aperta

Yönetmeni : Roberto Rossellini

Yapımı : İtalya

Yapım Yılı : 1945

Çözümlenen Sahnenin Filmde Yer Aldığı Bölüm: 2. CD / 04.50–14.38

Filmin Özeti: İtalyan Yeni Gerçekçiliğinin en önemli filmlerinden biri olan *Roma Açık Şehir*, Alman işgali altındaki Roma'yı ve faşizme karşı direnen birkaç direnişçiye anlatır. Rossellini'nin ün kazanmasını sağlayan film, "karakterler ve gerçekler arkasında saklanın zamanın tipik olgularıyla ilgilenir". Filmde, savaş dönemindeki malzeme kıtlığından kaynaklanan bir zorunlulukla değişik negatif malzemesinin kullanılması, bu filmin gerçekçiliğini artırmıştır (Kaldewey vd., 1994:148).

ANLATI:

Sahne Özeti: Film, İkinci Dünya Savaşı sırasında Almanların Roma'yı işgal edişini anlatmaktadır ve çözümlenen sahne de bu işgalin gerçekleştiği, Almanların Roma'ya girdiği sahnedir. Filmin ana karakterlerinden Pina ve Francesco'nun evleneceği gün, Roma işgal edilir. Faşizme karşı direnen Francesco tutuklanır. Onu görüp peşinden koşan Pina, Alman askerleri tarafından vurularak öldürülür.

Görsel ve İşitsel Özellikler: Stüdyo yerine gerçek mekânların kullanılması filmin gerçekçiliğine büyük katkı sağlamaktadır. Diyaloglar

ağırlıklıdır. Filmin öyküsü, karakterler arasındaki ilişkiler bu diyaloglar aracılığıyla öğrenilmektedir. Müzik yoğun olarak kullanılmıştır ve filmin uyandırmak istediği dramatik etkiyi desteklemektedir.

Sahnenin İşlevi ve Önemi: Film, İkinci Dünya Savaşı dönemindeki İtalya'yı ve bu dönemdeki faşizm karşıtı direnişçileri konu alır. Çözümmlenen sahne, Almanların Roma'yı işgal edişini anlatmaktadır. Bu bakımdan, aynı zamanda karakterlerin hayatlarındaki dönüm noktasını oluşturan sahne de olmaktadır (Filmin ana karakterlerinden Pina ölür, Francesco tutuklanır vs).

Öykünün Sunumu: Öykü, doğrusal zaman akışında sunulmuştur. Olaylar, gerçekleşiş sırasına göre anlatılır. Geri dönüşler ya da ileri sıçrayışlar yoktur.

Anlatıcı: Filmde öyküyü anlatan bir üst ses yoktur. Olayların gelişimi, diyaloglar aracılığıyla aktarılır.

İzleyicinin Konumlandırılışı: Karakterler kamera yokmuş gibi hareket etmektedirler. Çekimler, çoğunlukla göz hizasıdır. Zaman zaman (örneğin karakterler balkondan, Almanların işgaline uğrayan Roma sokaklarına bakarken) öznel kamera kullanımı görülmektedir.

Gerçeklik Etkisi: Film; geçtiği dönem, anlattığı konu, kullandığı mekânların gerçeğe uygun olması ve etkili bir oyunculuğun olması gerçeklik etkisi yaratmaktadır.

MİZANSEN:

Dekor: Apartman daireleri, kilise ve sokaklar gibi gerçek mekânlar kullanılmıştır.

Mekân: Dış ve iç çekimler eşit oranda yer almaktadır. Dış çekimlerde Roma sokaklar ve caddeleri, iç çekimlerde ise apartman daireleri ve kilise gibi mekânlar kullanılmıştır.

Aydınlatma: Dış çekimler doğal günışığında çekilmiştir. Yumuşak ve doygun bir aydınlatma vardır. Gündüz çekimleri ağırlıktadır.

Oyunculuk: Oyuncular kamera yokmuş gibi hareket eder. Etkili bir oyunculukla filmdeki gerçekçilik etkisi güçlenmiştir.

Giysi/Makyaj: Döneme ve karakterlerin kimliklerine uygun bir giysi ve makyaj kullanılmıştır.

SİNEMATOGRAFİ:

Fotografik Özellikler:

Kullanılan Film: Siyah-beyaz film

Alıcı/Film Hızı: Normal hız

Mercek: Ağırlıklı olarak normal objektif, genel planların çekiminde geniş açılı objektif

Odaklama / Alan Derinliği: Geniş

Kamera Çerçeveleme:

Kamera Açısı: Ağırlıklı olarak göz hizası, karakterlerin bakış açısına göre (merdiven, balkon vb. üzerinden konumlanmış karakterler) üst aç / alt aç kullanımı da var.

Çekim Ölçeği: Çoğunlukla boy, diz, bel ve toplu çekim ölçekleri kullanılmış; ancak genel planlar da (işgal sırasında Alman askerlerinin girişi gibi) yer almaktadır.

Kamera Hareketleri: Genellikle sabit kamera kullanımı var, zaman zaman karakterlerin hareketlerini takip etmek için pan hareketleri de var. Pina'nın, Francesco'yu

götüren arabanın peşinden koştuğu sahnede, Francesco'nun öznel bakış açısını yansıtmak için geriye kaydırma da kullanılmıştır.

Çekim Türü: Çekim – karşı çekim ve giriş çekimi kullanılmıştır.

KURGU:

Geçiş Teknikleri: Kesme, Silinme, Kararma/Açılma

Kurgunun Amacı: Devamlılık kurgusu

Kurgunun Ritmi / Çekim Süresi: Ortalama çekim süresi dakikada 6,5 karedir. Çekim süreleri genellikle uzundur ve yavaş bir ritim vardır. Aksiyon sahnelerinde (Pina'nın öldürüldüğü sahne gibi) ise bu ritim hızlanmaktadır; hızlı geçişler ve panlar var.

Kurguda Grafikselsel / Mekânsal / Zamansal İlişkiler: Kurgu, doğrusal zaman akışına göre yapılmış. Çekimler hareketin devamlılığını sağlamak amacıyla bağlanmış. Mekân değişimlerinde (karakter bir yerden bir yere geçerken ya da kamera farklı bir yeri gösterirken) kurgu, hareketin devamlılığını sağlamak amacıyla kullanılmış. Pina'nın ölüm sahnesinde ise olayın dramatik etkisini artırmak için, farklı açılardan çekilen görüntülerin bağlandığı görülmektedir.

SES:

Müzik: Sonradan eklenmiş ve sahnenin uyandırdığı duygusal etkiyi destekleyen ve güçlendiren bir müzik var.

Ses Efektleri: Doğal sesler, silah patlamaları vs. var.

Diyalog: Diyaloglar konunun anlaşılmasını sağlıyor ve film içinde önemli bir yer tutmaktadır. Farklı dil kullanımları var ve bu da filmin

gerçekçiliğine katkıda bulunmaktadır (Alman askerlerinin filmin dili olan İtalyanca değil de Almanca konuşması gibi).

Anlatıcı / Üst Ses: Filmi dışarıdan anlatan bir üst ses kullanımı yok.

Eşleme: Sesler ve görüntüler birbiriyle uyumlu ilerliyor. Sahneleri bağlayan bir ses köprüsü kullanımı yok.

1.2. Roma Açık Şehir'in Gerçekçiliği

İtalyan Yeni Gerçekçiliğinin en önemli ismi sayılan Roberto Rossellini tarafından çekilen *Roma Açık Şehir*, İtalyan sinemasının dünya sineması içindeki önemini artıran “yeni gerçekçilik” teriminin yaygınlaşmasını sağlayan filmidir (NOWELL-SMITH, 2003: 411). İkinci Dünya Savaşı'nın hemen arkasından çekilen film, çekildiği dönemi yansıtmayı, oyuncuların inandırıcılığı, gerçek bir olayı anlatması ve bu olayın geçtiği gerçek mekânları kullanması gibi etkenlere bağlı olarak izleyiciler üzerinde büyük bir gerçeklik duygusu yaratmış ve sinemada gerçekçiliğin bir akım haline gelmesini sağlamıştır. Filmin çekildiği dönemden kaynaklanan ekonomik ve pratik (film malzemesi bulunamaması gibi) zorluklar ise filmin gerçekçi etkisini güçlendirerek filme olumlu bir katkı sağlamıştır.

Konunun, içinde bulunulan döneme ve yaşananlara uygunluğunun yanı sıra, filmin görsel özellikleri de bu gerçeklik duygusunu yaratmada etkili olmuştur. Bu özelliklerin en başında filmin dekor olarak, o dönemde çekilen Hollywood filmlerinin aksine, stüdyoyu değil gerçek mekânları kullanması gelir. Tarihsel ve estetik dokusuyla zaten güzel görüntüler veren Roma'nın savaş sonrası hali, savaşı anlatan bir film için mükemmel bir çekim mekânı olmuştur. Dış çekimlerin yanı sıra, iç çekimlerde de stüdyo yerine gerçek apartman daireleri, apartmanın içi ve kilise gibi mekânların kullanılması yine aynı amaca hizmet eder.

Filmin geneline hâkim olan yumuşak aydınlatma ve dış çekimlerde kullanılan doğal ışık (günüşiği), görüntüyü izleyicinin gerçek hayattaki algısına yaklaştırır. Hatta kullanılan filmin siyah beyaz olması bile, bu gerçeklik etkisini yok etmez. Çünkü filmin çekildiği dönemde zaten renkli film kullanımı henüz yaygınlaşmamıştır. Sinemanın hareketli görüntülerden oluşması ve sesin devreye girmesi, zaten onun gerçekçiliğini artırmıştır. Renk unsuru, çağdaş sinemada yaygınlık kazandıktan sonra sinemanın gerçekliğini etkileyen bir etken olarak ortaya çıkar.

Filmde görüntüyü deforme eden ve doğal insan algısından uzaklaştıran bir unsura rastlanmamaktadır. Film, normal alıcı hızıyla kaydedilmiştir; yönetmen, hızlı çekim ya da yavaş çekim gibi izleyiciyi filme yabancılaştıran kullanımlara gitmemiştir. Mercek olarak da, yine insan gözünün gördüğüne en yakın görüntüyü sunan normal objektif kullanılmıştır; zaman zaman geniş açılı objektif kullanımına da rastlanmaktadır, ancak bu kullanım genel planların çekiminde olduğu için görüntüde bir deformasyon yaratmaz ve izleyiciyi doğal algıdan uzaklaştırmaz.

Kameranın konumlandığı yer genellikle izleyicinin göz hizasına göredir. Üst açı ve alt açı kullanımı sadece karakterlerin merdiven, balkon gibi bir yerde durmaları ve buradan bakış açılarını yansıtmak amacıyla kullanılır; dolayısıyla kamera açılarında da gerçeklikten uzaklaştıran bir kullanıma yine rastlanmamaktadır. Diyaloglarda çoğunlukla bel, diz, boy ve toplu çekim ölçekleri kullanılmıştır; genel planlara ise “Alman askerlerinin Roma’ya girişi” ya da odanın genel görünümü gibi bir giriş çekimlerinde rastlanmaktadır. Filmin çekimleri uzun sürelidir ve bu yüzden de yavaş bir ritme sahiptir. Uzun çekimler ise izleyiciyi filmin içine çekerek olayı “izleyen biriyim gibi” hissetmesini sağlamaktadır. Dolayısıyla filmin izleyici üzerinde uyandırdığı gerçeklik hissinin güçlendirilmektedir.

Kurgu, doğrusal zaman akışını takip eder; filmin içinde geçtiği zamanın öncesini veya sonrasını aktaran bir geriye dönüşe ya da ileri sıçrayışa

rastlanmaz. Kurgunun amacı, oyuncuların hareketini takip etmektir. Filmde aksiyonun en yoğun olduğu Francesco'nun tutuklanması ve Pina'nın, Francesco'yu götüren arabanın ardından koşarken vurularak öldürüldüğü sahnede kurgunun ritmi hızlanmış, hızlı kesmelerle olayın dramatik etkisi güçlendirilmeye çalışılmıştır. Hem Francesco'nun arabada giderken Pina'yı izlemesi hem de Pina'nın Francesco'yu takip ederken kullanılan ileri ve geri kaydırmalar ise Pina ve Francesco'nun bakış açısını yansıtarak, izleyicilerin kendilerini onlarla özdeşleştirmesine, dolayısıyla karakterlerin yaşadığı olayın “gerçekmiş gibi” algılanmasına katkıda bulunur.

İzleyicinin kendini karakterlerle özdeşleştirmesinde oyuncuların da başarılı performansları etkilidir. Kıyafetler döneme ve karakterlerin sosyo-ekonomik yapısına uygundur. Filmde kullanılan oyunculuk tekniği, oyuncuların “kamera yokmuş gibi davranması”dır. Oyuncular kameraya doğru hareket edip izleyiciyle iletişime geçmez. Göz hizasına yerleştirilmiş kameranın da etkisiyle izleyici, sadece olayları dışarıdan izleyen bir göz konumuna geçer. Ayrıca öyküyü anlatan bir üst sesin bulunmayışı ve öykünün diyaloglar aracılığıyla izleyiciye aktarılması da izleyicinin bu konumlandırılışını destekler.

Filmin ana dili olan İtalyancanın dışında, Alman askerlerinin kullandığı Almanca diyaloglar da vardır. Filmde geçen bu farklı dillerdeki diyaloglar da yine filmin gerçekliğini olumlu yönde etkilemektedir. Ayrıca filmde kullanılan sesler de gerçek seslerdir. Ses efektleri tokat, silah patlaması gibi görüntüye paralel giden ve görüntünün gerçekliğini artıracak yönde ve ölçüde kullanılmıştır. Sesler ve görüntüler birbiriyle uyumlu ilerlemesi ve sahneleri bağlayan bir ses köprüsü kullanımının olmayışı da izleyicinin öykünün dışına çıkarak bir film izlediğinin farkına varmasını engellemektedir.

Kullandığı bütün bu sinematografik özelliklerle Roma Açık Şehir, izleyici üzerinde yetkin bir gerçeklik hissi yaratmaktadır. Dönemin havasını çok iyi yansıtmasının yanı sıra görsel ve işitsel ayrıntılarıyla da izleyiciyi filmin

içine çekerek filmde geçenlerin gerçekten olduğuna inandırmıştır. Bu özellikleriyle sinema tarihinde gerçekçiliğin bir akım haline gelmesini ve sinemaya, belgeseli anımsatan bir anlayışın yerleşmesini sağlamıştır. Roma Açık Şehir, bu nedenlerle, sinemada gerçekçilik denildiğinde ilke akla gelen filmlerden biri olmaktadır.

2. BİSİKLET HIRSIZLARI

2.1. Filmin Çözümlemesi

Filmin Orijinal Adı : Ladri Di Biciclette

Yönetmeni : Vittorio De Sica

Yapımı : İtalya

Yapım Yılı : 1948

Çözümlenen Sahnenin Filmde Yer Aldığı Bölüm: 1. CD/ 14.04–24.01

Filmin Özeti: İkinci Dünya Savaşı sonrasında yaşanan ekonomik bunalım ve işsizliğin konu edildiği film, İtalyan Yeni Gerçekçiliğinin bir diğer önemli örneğidir. Savaş sonrası uzun süredir işsiz olan Antonio Ricci, sonunda işsizlik kurumundan bir iş bulur. Bu iş, duvarlara afiş yapıştırma ve zamanında yapması için de bisikletiyle gitmesi gereklidir. Ancak ilk iş gününde Ricci'nin bisikleti çalınır. Tüm aramalarına rağmen bisikletini bulamaz ve bu yüzden işini kaybetme riskiyle de karşılaşır. Sonunda o da bir bisiklet çalmaya karar verir. Bisikleti çaldığı anda tutuklanır, ama oğlunun ağlaması yüzünden serbest bırakılır. *Bisiklet Hırsızları* dönemin ekonomik sıkıntısını ve o dönem insanının bunalımlarını anlatır.

ANLATI:

Sahne Özeti: Savaş sonrası uzun süre işsiz kalan Antonio Ricci, afiş asma işine girer, ancak bu iş için bisiklete ihtiyacı vardır. İlk iş gününde bisikletini çaldırır ve hırsızın peşine düşer.

Görsel ve İşitsel Özellikler: Filmde gerçek mekânlar ve gerçek sesler kullanılmıştır. Müzik kullanımı yoğundur ve karakterlerin duygusal durumunu anlatmada öyküyü destekler.

Sahnenin İşlevi ve Önemi: Savaş sonrası İtalya'nın durumu, işsiz bir adam üzerinden anlatılıyor. Ricci'nin çalışması ve hayatını devam ettirebilmesi bisikletine bağlıdır. Bu sahne bisikletini, dolayısıyla da yeni ve iyi bir hayata başlama umudunu kaybedişini anlatmaktadır.

Öykünün Sunumu: Öykü, doğrusal zaman akışında sunulmuştur. Olaylar, gerçekleşiş sırasına göre anlatılır. Geri dönüşler ya da ileri sıçrayışlar yoktur.

Anlatıcı: Filmde öyküyü anlatan bir üst ses yoktur. Olayların gelişimi, diyaloglar aracılığıyla aktarılır.

İzleyicinin Konumlandırılışı: Genellikle karakterler kamera yokmuş gibi davranmaktadır. Ancak bazı sahnelerde oyuncular kameraya bakıp izleyiciyle ilişkiye geçmektedir (Ricci'nin ilk iş gününde evden ayrılırken dönüp kameraya selam vermesi gibi). İzleyici, dışarıdan izleyen bir göz gibi konumlandırılmıştır. Ana karakterin ağırlıkta olduğu çekimler filmin geneline hâkimdir ve bu da izleyicinin karakterle yakınlık kurmasını sağlamaktadır. Müzik de karakterin ruh durumunu yansıtarak bu durumu destekler.

Gerçeklik Etkisi: Geçtiği dönem ve ele aldığı konu bakımından film, gerçeğe uygundur. Ayrıca İtalyan Yeni Gerçekçiliğinin diğer örneklerinde olduğu gibi, amatör oyunculara yer vermesi ve çekim için gerçek mekânları kullanması da filmin gerçekçiliğini artırmaktadır.

MİZANSEN:

Dekor: Filmde çekim mekânı olarak Roma'nın fakir mahalleleri kullanılmıştır. Gerçek mekânların kullanılışı, filmin gerçekçiliğini etkileyen en önemli unsurlardan biridir.

Mekân: Çekimler genelde dışarıda ve gündüz gerçekleştirilmiştir. Öykünün büyük bir kısmı dışarıda geçmektedir ve seçilen mekânlar da karakterlerin sosyal ve ekonomik durumunu yansıtmaktadır.

Aydınlatma: Doğal ışık (günüşiği) ağırlıklıdır. Yumuşak ve doygun bir ışık var, bu da görüntüyü, insan görsel algısına yaklaştırmaktadır. Bu yüzden filmde gerçekçi bir aydınlatma olduğu söylenebilir.

Oyunculuk: Oyuncular kamera yok gibi hareket etmektedirler. Amatör oyunculara da yer verilmesi filmin gerçekçiliğine katkı sağlamıştır.

Giysi/Makyaj: Döneme ve karakterlerin ekonomik, sosyal durumuna uygundur.

SİNEMATOGRAFİ:

Fotografik Özellikler:

Kullanılan Film: Siyah-beyaz film

Alıcı/Film Hızı: Normal hız

Mercek: Ağırlıklı olarak normal objektif, genel planların çekiminde geniş açılı objektif

Odaklama/Alan Derinliği: Geniş

Kamera Çerçeveleme:

Kamera Açısı: Göz hizası

Çekim Ölçeği: Genelde toplu, bel, diz, omuz çekimleri; karakterin ruh durumunu anlatırken yüz çekimi kullanılmıştır.

Kamera Hareketleri: Kamera genelde sabittir, bununla birlikte hareketleri takip eden panlar da bulunmaktadır.

Çekim Türü: Çekim/karşı çekim ve giriş çekimi kullanılmıştır.

KURGU:

Geçiş Teknikleri: Kesme, Kararma-Açılma

Kurgunun Amacı: Devamlılık kurgusu

Kurgunun Ritmi/Çekim Süresi: Ortalama çekim uzunluğu dakikada 4,6 karedir. Film, uzun çekimlerden oluşur ve yavaş bir ritmi vardır; aksiyon sahneleri, toplu çekimler ve panlarla verilmiştir.

Kurguda Grafikselsel / Mekânsal / Zamansal İlişkiler: Kurgu, zamanın ve mekânın değişimini belirtmek amacıyla yapılmıştır. Oyuncuların hareketleri genellikle bir çekim içinde başlar ve biter. Bir çekimin arkasından gelen çekim zamanın ilerlediğini ya da mekânın değiştiğini gösterir. Doğrusal zaman akışına göre bir sıralama vardır.

SES:

Müzik: Filmin bütününde yoğun olarak kullanılmıştır ve karakterlerin psikolojik durumunu yansıtmaktadır.

Ses Efektleri: Gerçek sesler ve doğal efektler (araba sesleri, bir şeyi yere attığında çıkan ses vb.) kullanılmıştır.

Diyalog: Diyaloglar yoğun biçimde kullanılmıştır ve öykünün aktarılmasında, karakterlerin psikolojik durumlarının yansıtılmasında önemli bir yer tutar.

Anlatıcı / Üst Ses: Üst ses kullanımı yoktur.

Eşleme: Görüntü ve sesler birbirine paraleldir. Sahneleri bağlayan bir ses köprüsü kullanımı yoktur.

2.2. Bisiklet Hırsızları'nın Gerçekçiliği

Bisiklet Hırsızları, Yeni Gerçekçilik akımının bir diğer önemli filmidir ve o da Roma Açık Şehir'dekine benzer şekilde savaşın etkilerini konu alır. Bu sefer anlatılan öykü savaş zamanında değil savaşın bitiminde geçer ve savaş sonrası yaşanan ekonomik bunalımı ve işsizliği anlatır. Çekimlerin yapıldığı yerler yine gerçek mekânlardır; ama bu sefer Roma'nın fakir mahalleleri kullanılmıştır. Vittorio De Sica, büyük bir bölümü dış mekânda geçen filminde Roma mahallelerini fon olarak kullanmıştır. Bu bakımdan uzamsal gerçeklik, Yeni Gerçekçiliğin diğer örneklerinde olduğu gibi, filmin gerçekçiliğini etkileyen en önemli unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu gerçekçiliği etkileyen bir başka unsur amatör oyuncuların kullanımıdır. De Sica, gerçek hayatta var olan ve filmde geçenleri gerçekten yaşayabilecek kişileri oynatarak anlatılanların gerçekten olabileceğini anlatmak istemiştir. Oyuncular çoğunlukla kameranın varlığını seyirciye hissettirmez. Bazı sahnelerde ise karakterler hareketlerini kameraya doğru yaparak izleyiciyle iletişime girerler (Ricci'nin ilk iş gününde evden ayrılırken kameraya doğru selam vermesi gibi). Böylece seyirci de filmin içine çekilir ve sanki olayların bizzat içeriden izleyen bir konuma yerleştirilir. Oyuncuların giysileri ve makyajı da döneme ve karakterlerin sosyo-ekonomik yapısına uygundur. Dönemin Hollywood filmlerinde görüldüğü gibi bakımlı ve makyajlı oyunculara rastlanmaz; filmin ana karakterlerinden Ricci'nin karısı Maria, sıradan bir görünüme sahiptir, belki de o günlerde Roma sokaklarında görülebilecek herhangi bir kadındır.

Gerçek seslerin kullanılışı, olayları anlatan bir üst sesin bulunmayışı ve ses efektlerinin sadece görüntüde olan nesnelerin çıkarabileceği doğal seslerden (araba sesleri, bir şeyin yere çarptığında çıkan ses vb.) ibaret olması filmin gerçekçiliğine katkıda bulunmaktadır. Filmde, görüntüde var olmayan tek ses müziktir. Müzik film boyunca yoğun olarak kullanılmıştır, ama o da karakterlerin ruhsal durumunu yansıtmaları ve durumun dramatikliğini desteklemesi bakımından önemlidir. Diyaloglar da benzer bir işlev görerek karakterlerin içinde oldukları ruhsal durumun daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır.

Çekimlerde çoğunlukla bel, diz, omuz ve toplu çekimler kullanılmıştır ve kamera açısı çekimlerin hemen hepsinde göz hizasındadır. Karakterlerin içinde oldukları ruhsal durumu anlatmak için yüz çekim de yoğun olarak kullanılmıştır. Ana karakterin ağırlıkta olduğu, izleyicinin onunla yakınlık kurmasına imkân veren çekimler vardır. Bu da izleyiciyi filmin içine çekerek, filmin içindeymiş ve olayları gerçekten görüp yaşıyormuş gibi hissetmesini sağlayan bir diğer unsurdur. Filmin yavaş ritmi ve uzun çekimler de bunu destekler. Aksiyon sahneleri bile toplu çekimler ve panlarla verilmiştir. İzleyiciyi filmin dışına atan hızlı çevrimlere ve ani kesmelere rastlanmamaktadır. Kurgu devamlılığı sağlamak amacıyla ve doğrusal bir zaman akışı içinde zamansal ve mekânsal değişimleri belirtmek üzere kullanılmıştır.

Yine *Roma Açık Şehir*'deki gibi *Bisiklet Hırsızları*'nda da çekildiği döneme bağlı olarak siyah beyaz film kullanılmıştır. Ancak yine bu dönemde rengin sinemada aranan bir unsur olmamasından dolayı, bu özellik filmin gerçekçiliğini olumsuz olarak etkilememektedir.

Film, normal alıcı hızıyla kaydedilmiştir; hızlı çekim ya da yavaş çekim kullanımlarına bu filmde de rastlanmaz. Genel planlar dışında normal objektif kullanılmıştır. Genel planlarda kullanılan geniş açılı objektif de görüntüde bir perspektif bozulma yaratmadığı için izleyiciyi doğal algıdan uzaklaştırmaz.

Konusunun ve oyuncularının inandırıcılığı, içinde bulunulan dönemi yansıtmamasının yanı sıra kullandığı görsel özelliklerle *Bisiklet Hırsızları* da izleyicilere, filmde anlatılanların gerçekten yaşanmış olabileceği hissini verir. Bu nedenle sadece konusuyla değil, bu konuyu anlatış biçimiyle de gerçekçi bir etki yaratarak Yeni Gerçekçiliğin en önemli filmleri arasında yerini almıştır.

3. PARAMPARÇA AŞKLAR VE KÖPEKLER

3.1. Filmin Çözümlemesi

Filmin Orijinal Adı : Amores Perros

Yönetmeni : Alejandro González Iñárritu

Yapımı : Meksika

Yapım Yılı : 2000

Çözümlenen Sahnenin Filmde Yer Aldığı Bölüm: 1.CD / 47.13 – 57.36

Filmin Özeti: Film, aynı kazada kesişen 3 öyküyü anlatmaktadır. İlk hikayenin kahramanı Octavio, ağabeyinin karısı Susanna'ya âşıktır ve onunla kaçma planları yapar. Bunun için köpeğini dövüştürerek para biriktirir. Bu dövüşler sırasında birisiyle kavga ederek onu yaralar ve kaçmaya başlar. Kaçarken başka bir arabayla çarpışır. Çarptığı arabadaki kişi, ünlü model ve televizyon yıldızı Valeria Amara'dır. Kazadan sonra Valeria sakat kalır ve hayatı tamamen değişir. Kaza olduktan sonra Octavio'nun parasını çalan ve köpeğini yanına alan El Chivo ise eski bir gerilladır. El Chivo uzun zamandır bir serseri gibi yaşamaktadır ve ailesinden ayrıdır. Kızı Maru, onun hayatta olduğunu bile bilmez. Tek amacı günün birinde kızıyla yeniden bir araya gelmektir.

ANLATI:

Sahne Özeti: Filmdeki üç hikâyeden ilkinin kahramanı Octavio, ağabeyinin karısı Suzanna'yı sevmektedir ve onunla kaçabilmek için köpeğini

dövüştürerek para biriktirir. Köpeğini, Octavio'nun köpeğiyle dövüştüren Joracho, yenilince Octavio'nun köpeğini yaralar. Bunun üzerine Octavio da onu bıçaklar ve arabayla kaçmaya başlar. Joracho'nun adamları onu kovalar. Octavio tam ellerinden kurtulduğunu düşündüğü sırada bir başka arabayla çarpışarak kaza yapar.

Görsel ve İşitsel Özellikler: Çekimler arasında hızlı geçişler, hızlı panlar ve sarsıntılı kamera kullanımı var. Gerçek sesler kullanılmış ve zaman zaman buna görüntü dışında olan gürültülü bir müzik eşlik etmektedir. Bütün bu özellikler sahnenin dinamizmini artırıcı etki taşımaktadır.

Sahnenin İşlevi ve Önemi: Film, bu kazada kesişen üç öyküyü anlatır. Sahne, kazayı hazırlayan olayları anlatmaktadır.

Öykünün Sunumu: Doğrusal zaman akışıyla birlikte, geriye dönüşler ve ileri sıçrayışlar da yer almaktadır. Bir öykünün anlatımı sırasında diğer öykülerden kesitler de sunulmaktadır.

Anlatıcı: Filmi anlatan bir üst ses yoktur.

İzleyicinin Konumlandırılması: Filmin genelinde yaygın olarak kullanılan omuz kamerası, izleyiciyi o anda olayların içinde olan biri konumuna getirmektedir.

Gerçeklik Etkisi: Omuz kamerasının kullanımıyla, izleyiciye kendi de olayların içindeymiş etkisi uyandırması filmin gerçekçiliğini güçlendirmektedir.

MİZANSEN:

Dekor: Gerçek mekânlar, apartman daireleri ve dış çekimlerde de sokaklar kullanılmıştır.

Mekân: İç mekânlar ve dış mekânlar filmde eşit oranda kullanılmıştır. Gündüz çekimleri ağırlıktadır.

Aydınlatma: Doğal ışık (dış çekimlerde günışığı) kullanılmıştır, bu nedenle gerçekçi bir aydınlatma olduğu söylenebilmektedir. Gündüz çekimleri ağırlıkta olduğu için genelde mekânın tümü aydınlıktır ve net görülebilmektedir.

Oyunculuk: Filmde profesyonel oyuncular oynamıştır. Oyuncular kamera yokmuş gibi davranmaktadır. Kamera karakterlerin hareketlerine paralel olarak onları takip etmektedir.

Giysi/Makyaj: Karakterlerin sosyo-ekonomik yapılarına uygundur; bu nedenle gerçeğe uygun kullanıldığı düşünülmektedir.

SİNEMATOGRAFİ:

Fotografik Özellikler:

Kullanılan Film: Renkli ve hızlı film

Alıcı/Film Hızı: Normal hız

Mercek: Normal objektif

Odaklama/Alan Derinliği: Net alan derinliği zayıf ve odak kaydırma yaygın olarak kullanılmış.

Kamera Çerçeveleme:

Kamera Açısı: Çoğunlukla göz hizası ancak kişilerin bakış açısına göre al açısı/ üst açısı kullanımı da vardır.

Çekim Ölçeği: Çoğunlukla yakın plan çekimler (göğüs, bel, yüz ve ayrıntı çekim) kullanılmıştır. Boy çekim çok azdır.

Kamera Hareketleri: Ağırlıklı olarak omuz çekimi kullanılmıştır. Pan, hızlı pan, tilt gibi kamera hareketleriyle kamera, karakterleri takip eder. Ayrıca

diyaloglarda da açi-karşı açi yerine pan kullanımı yaygındır.

Çekim Türü: Olayı anlatan genel sahneler ve açılamlar.

KURGU:

Geçiş Teknikleri: Kesme

Kurgunun Amacı: Bir hikâyenin anlatımında diğerlerine sıçrama yapılmaktadır. Geri dönüşler ve ileri sıçrayışlar sıklıkla kullanılmıştır. Kesmeler, filmin dinamizmini artırmak amacı taşır.

Kurgunun Ritmi/Çekim Süresi: Ortalama çekim uzunluğu 10,8 kare/dakikadır. Diyaloglarda ve kamera karakterlerin hareketlerini takip ederken çekimler uzundur ve omuz kamerası kullanılmıştır. Köpek dövüşleri, arabayla takip gibi aksiyon sahnelerinde ise kısa çekimler ve hızlı bir ritim vardır.

Kurguda Grafikselsel / Mekânsal / Zamansal İlişkiler: Kurgu filmin dinamizmini artırmaya yöneliktir. İleri sıçrayışlar ve geriye dönüşlerle filmde anlatılan farklı öyküler arasındaki bağ kurulmaya çalışılır ve bir olay olup biterken, aynı zaman zarfında diğer öyküde neler olduğu anlatılmak istenir.

SES:

Müzik: Sonradan eklenmiş ve pop-rock tarzındaki hızlı bir müzik aksiyon sahnelerine eşlik eder. Müzik, sahnenin dinamizmini destekleyici niteliktedir.

Ses Efektleri: Doğal sesler ve görüntüye paralel olan efektler kullanılmıştır (silah patlaması, trafik gürültüsü, araba çarptığında çıkan ses vb.) .

Diyalog: Diyaloglar öykünün aktarılmasını destekler ve filmde önemli bir yer tutar.

Anlatıcı / Üst Ses: Filmi dışarıdan anlatan bir üst ses yoktur.

Eşleme: Görüntü ve ses birbirine paraleldir. Sahneleri birbirine bağlayan ses köprüleri yoktur.

3.2. Paramparça Aşklar ve Köpekler'de Gerçekçilik

Paramparça Aşklar ve Köpekler, son dönemde yükselişe geçen Güney Amerika sinemasının en başarılı yönetmenlerinden Alejandro Gonzales İñaritu'nun ilk uzun metraj filmidir. Film, merkezine bir trafik kazasını alarak, bu kazanın kahramanlarına ait üç farklı öykü anlatır. Günümüz Meksika'sında geçebilecek, büyük şehrin kalabalığı arasında fark edilmeden akıp giden ve sıradan gibi görünen bu öyküler, yine kalabalık bir caddede, bir kavşakta kesişir. Tek bir öyküyü ele almaz ve birkaç ana karakter üzerine yoğunlaşır. Bu durum, izleyicinin kendini tek bir kahramanla özdeşleştirmesine de engel olur. Bununla birlikte filmin bu özelliği, günlük hayatta herkesin farklı öykülerin kahramanları olduğunu ve fark etmesek de bunların yanımızdan geçip gittiğini anlatmak ister gibidir.

Filmin en dikkat çekici özelliği öyküde geçen aksiyona paralel olarak giden hızlı panların yoğun olarak kullanılması, hızlı kurgusu ve dinamik yapısıdır. Öyküler zaman zaman birbirinin içine geçer. İzleyiciye, bir öykü anlatılırken diğerlerinde aynı zamanda neler olup bittiğini gösteren ipuçları verilir. Bu amaçla sık sık geri dönüşlere ve ileri sıçrayışlara da başvurulur. Film, olayların kesiştiği kaza sahnesiyle başlar ve bundan sonra Octavio'nun öyküsü geri dönüşle anlatılır. Doğrusal zaman akışının bozulması, izleyiciyi bir parça gerçeklikten uzaklaştırır da bir yandan günlük yaşamda farklı yaşam öykülerinin bir arada yaşandığını vurgular.

Filmde gerçek mekânlar kullanılmıştır ve gündüz çekimleri ağırlıktadır. Böylece gündüz doğal ışıktan yararlanılabilmektedir. Doğal günışığı, filmin gerçekçiliğine katkıda bulunmuştur. Ayrıca hem iç çekimlerde hem dış çekimlerde mekânın tamamı homojen bir biçimde aydınlanır. Böylece nesneler gerçek hayatta benzer bir ortamda görülebilecek biçimde aydınlatılmıştır. Ancak film malzemesi olarak hızlı filmin kullanılması görüntüde grenli bir yapıya neden olmakta ve izleyiciye bunun bir film olduğunu hatırlatmaktadır.

Filmin gerçekçiliğini etkileyen en önemli özellik, omuz kamerasının varlığıdır. Hareketli sahnelerde kullanılan omuz kamerasıyla çekilen sarsıntılı görüntüler, koşma / kaçma anlarına benzer görüntü etkisi yaratır. Böylece bu kullanım tarzı, izleyiciye “sanki kendisi de öykünün içindeymiş ve sessiz bir biçimde olayları izliyormuş” hissi yaşatmaktadır. Aksiyon sahnelerinde sarsıntının artması ve kurgu ritmini hızlanması bu etkiyi güçlendirmektedir. Benzer biçimde, kamera açısı olarak çoğunlukla göz hizasının kullanılması ve kişilerin bakış açısına göre alt aç-üst aç kullanımına gidilmesi, filmin genelinde yakın plan çekimlerin kullanılması yine aynı amaca hizmet etmektedir. Diyaloglarda ve karakterlerin hareketlerini takip ederken kesmeler yerine uzun çekimler ve pan hareketlerinin kullanılması, izleyicinin bir kişiyi ya da hareketi takip ederken başını çevirmesini andırmaktadır. Filmin normal alıcı hızında ve normal objektifle çekilmesi de görüntüde bozulma yaratmaz ve izleyiciyi doğal görsel algıdan uzaklaştırmaz.

Filmde yer alan oyuncular da kameranın varlığını izleyiciye hissettirmez. Karakterlerin giyim tarzları onların sosyal ve ekonomik durumu hakkında izleyiciyi bilgilendirmektedir. Filmdeki sesler de doğaldır ve görüntüdeki nesnelere ait (araba, silah vs.) olanlar dışında ses efekti kullanılmamıştır. Aksiyon sahnelerinde çalan müzik bile, sonradan eklenmesine rağmen, “arabanın radyosunda çalınıyormuş” gibi görüntüye bağlanır.

Paramparça Aşklar ve Köpekler, kullandığı pek çok teknik ve anlatısal özellikle klasik Hollywood yönteminden uzaklaşır. Hızlı panların yoğun kullanımı ve filmin hızlı kurgusu konuya paralel olarak dinamizmi artırırken, ilk bakışta filmin gerçekçiliğini azaltıyor gibi görünmektedir. Ancak bu ritmin konuyla uyumu ve en önemlisi omuz kamerasının varlığı izleyiciyi “filmin gizli bir karakteri” konumuna yerleştirmekte, “izleyicinin kendisi de olayların içindeymiş” izlenimi yaratmaktadır.

4. TANRIKENT

4.1. Filmin Çözümlemesi

Filmin Orijinal Adı : Cidade de Deus

Yönetmeni : Fernando Meirelles

Yapımı : Brezilya

Yapım Yılı : 2003

Çözümlenen Sahnenin Filmde Yer Aldığı Bölüm: 2. CD/46.44–56.42

Filmin Özeti: Tanrıkent'te yaşayan gençlerin ve çocukların büyük çoğunluğu uyuşturucu çetelerinin içindedir ve burada şiddet günlük hayatın her alanında kendini hissettirmektedir. Küçük yaşta bu çetelerden birine katılan Ze, acımasızlığıyla tanınır ve çok geçmeden çete başı olur. Tanrıkent'teki çoğu gencin aksine şiddetten ve çetelerden uzak duran Rocket'in tek amacı ise bir fotoğrafçı olmaktır. Filmde geçen olaylar da Rocket'in gözünden anlatılır. Fernando Meirelles, bu filmle “Brezilya'nın bir tarafını öbür tarafına göstermek ve bu iki farklı dünya arasında bir köprü kurmak” amacıyla olduğunu söyler (Refiğ ve Yücel, 2003: 42).

ANLATI:

Sahne Özeti: Tanrıkent'teki gençler ve çocuklardan oluşan uyuşturucu ve soygun çeteleri çatışırlar. Çetenin başı Ze yakalanır ama polise rüşvet

vererek bırakılır. Ancak çetede ki çocuklar tarafından öldürölür. Olayların anlatıcısı Rocket, tüm çatışmayı ve Ze'nin ölümünü fotoğraflar.

Görsel ve İşitsel Özellikler: Hızlı panlar, dondurulmuş kareler, sarsıntılı kamera kullanımı var. Gerçek sesler ve bunun üstüne eklenmiş bir üst ses (anlatıcı) ile ritmi artıran hareketli bir müzik kullanılmıştır.

Sahnenin İşlevi ve Önemi: Çocuk yaşta gangster olup Tanrıkent'teki çetelerin başına geçen ve acımasızca şiddet uygulayan Ze, sonunda kendi yanına aldığı ve silah verdiği çocuklar tarafından öldürölür. Filmin sonundaki sahne Ze'nin öyküsünün sonudur ancak çocuk gangsterlerin varlığı devam etmektedir.

Öykünün Sunumu: Doğrusal zaman akışıyla birlikte bazı kısımlarda geriye dönüşler var. Film, karakterlerin hikâyelerine göre bölümlere ayrılmış ve bu bölümlere isimler verilmiştir.

Anlatıcı: Üst ses kullanımı var. Rocket karakteri aynı zamanda öykünün anlatıcısıdır.

İzleyicinin Konumlandırılması: Karakterler kamera yokmuş gibi davranmaktadır. Tek bir ana karakter yok, bölümlerin kahramanları var. Olaylar Rocket'in gözünden anlatılmaktadır.

Gerçeklik Etkisi: Eleştirmenlere göre film "MTV tarzı" denilen, hızlı panların, omuz kamerasının, hızlı bir kurgunun kullanıldığı bir belgesel tarzını andırmaktadır (Yücel, 2003: 3). Öykünün gerçek hayatta, Brezilya'nın "Tanrıkent" adı verilen bölgesinde yaşananlara paralel olması da filmin gerçekçiliğini artırmaktadır. Bununla birlikte anlatının bölümlere ayrılması, çiğ ışık, üst ses kullanımı gibi özellikleriyle film izleyicinin "bir film izlediğinin farkında olması"na da neden olmaktadır.

MİZANSEN:

Dekor: Gerçek mekânlar; Tanrıkent'in sokakları, gerçek binalar kullanılmıştır.

Mekân: Dış mekânlar ve gündüz çekimler ağırlıklı kullanılmış. Dış çekimlerdeki sokaklar dar ve تنها (çetelerin dışında insan yok), iç mekânlar ise karanlıktır; bu da tehlikeli bir atmosfer yaratmaktadır.

Aydınlatma: Dış çekimlerde günışığı kullanılmıştır. Çiğ bir ışık ve belirgin gölgeler var.

Oyunculuk: Filmde amatör oyuncular rol almaktadır. Oyuncular “kamera yok gibi” hareket etmektedirler.

Giysi/Makyaj: Karakterlerin sosyo-ekonomik yapılarına, toplumsal rollere uygundur ve zenginlik-fakirlik göstergesidir. Bu nedenle gerçekçi olduğu düşünülmektedir.

SİNEMATOGRAFİ:

Fotografik Özellikler:

Kullanılan Film: Renkli film, soluk renkler

Alıcı/Film Hızı: Normal hız ağırlıkta, yavaşlatılmış çevrim ve donuk kare de yaygın kullanılmış.

Mercek: Normal objektif

Odaklama/Alan Derinliği: Net Alan Derinliği dar, odak kaydırma yaygın kullanılmış.

Kamera Çerçeveleme:

Kamera Açısı: Genel çekimlerde kuş bakışı, yaygın olarak göz hizası, diyaloglarda alttan görüş de yaygın.

Çekim Ölçeği: Çatışmalarda diz, bel; karakterlerin iç dünyasını anlatırken ve diyaloglarda göğüs, omuz çekimleri var.

Kamera Hareketleri: Omuz kamerası, pan, hızlı panlar yoğun.

Çekim Türü: Çekim/karşı çekim, giriş çekimi.

KURGU:

Geçiş Teknikleri: Kesme, Kararma-Açılma

Kurgunun Amacı: Devamlılık kurgusu vardır; kurgu hareketin devamlılığını sağlamak amacıyla kullanılmıştır.

Kurgunun Ritmi/Çekim Süresi: Ortalama çekim uzunluğu 20,5 kare/dakikadır. Sahne, kısa süreli çekimlerden oluşur ve hızlı bir kurgu vardır.

Kurguda Grafiksel / Mekânsal / Zamansal İlişkiler: Kurgu filmin dinamizmini artırmaya yöneliktir. Rocket'in öyküyü anlatışına göre geriye dönüşlerle sıkça yer verilir. Bu geriye dönüşler olaylar arasındaki bağı kurulmasını sağlamaktadır.

SES:

Müzik: Sonradan eklenmiş, Brezilya'yı çağrıştıran, Samba müziği kullanılmıştır.

Ses Efektleri: Doğal sesler ve görüntüye paralel ses efektleri var(silah patlaması, fotoğraf makinesinin deklanşör sesi gibi).

Diyalog: Diyaloglar çok yoğun değil, filmin asıl anlatmak istedikleri aksiyona dayalı sahnelerde aktarılmaktadır.

Anlatıcı / Üst Ses: Anlatıcı kullanımı var. Olayları izleyen ve aktaran kişi, karakterlerden biri olan Rocket'tir.

Eşleme: Ses ve görüntü uyumludur. Zaman zaman üst ses çekimleri birbirine bağlamaktadır.

4.2. Tanrıkent'te Gerçekçilik

Son dönem Güney Amerika sinemasının en önemli filmlerinden bir diğeri de Brezilya yapımı *Tanrıkent*'tir. Yönetmen Fernando Meirelles bu filmle “Brezilya'nın bir tarafını öbür tarafa göstermek ve bu iki farklı dünya arasında köprü kurmak” istediğini belirtir (Refiğ ve Yücel, 2003: 42). Film Brezilya'da Tanrıkent adı verilen bir bölgede, gerçekten de var olan şiddeti ve çocuk çetelerini anlatmaktadır. Bunun için gerçek mekânlar yani Tanrıkent'in sokakları kullanılmıştır. Dış çekimlerde dar sokakların, iç çekimlerde ise karanlık mekânların kullanılması tehlikeli, tedirgin edici bir atmosfer yaratmakta ve filmin anlatmak istediği şiddeti etkili bir şekilde anlatmaktadır.

Filmde oynayan oyuncular da gerçek hayatta da Tanrıkent'te oturan, belki birçoğu bu çetelerin içinde olan amatör oyunculardır. Oyuncuların giyim tarzları, dış görünüşleri de bize onların toplum içindeki konumlarıyla ilgili bilgi vermektedir. Bu özellikleriyle filmin bir belgesel havasında olduğu söylenebilir. Eleştirmenlere göre de film “MTV tarzı” denilen, hızlı panların, omuz kamerasının, hızlı kurgunun kullanıldığı bir belgesel tarzına sahiptir (Yücel, 2003: 3). Bütün bu özellikleri, filmin gerçekçi yönünü ortaya koymaktadır.

Bununla birlikte filmin kullandığı diğer görsel özellikler, izleyiciye bunun bir film olduğunu hatırlatmaktadır. Aydınlatmada kullanılan doğal günışığına rağmen çiğ ışığın ve belirgin gölgelerin olması görüntüyü, insan gözünün gördüğünden farklılaştırmaktadır. Kamera yaygın olarak göz hizasını

kullanmasına rağmen, özellikle genel planlarda kuş bakış çekimler kullanmıştır, diyaloglarda alttan görüş de yaygındır.

Filmi gerçeklikten uzaklaştıran en önemli öğeler bölümlere ayrılması, her bölümün başlıklarla sunulması ve olayları anlatan bir üst sesin varlığıdır. Filmde geçen olaylar, karakterlerin kimlikleri ve geçmişleri, iç dünyaları Rocket tarafından anlatılır. Rocket'in filmde geçen karakterlerden biri olarak bu kadar çok şeyi bilmesi gerçekte mümkün değildir. Fakat bu üst sesin anlattıkları, olayların içindeki bir karakterden çok, dışarıdan bir gözün (belki de yönetmenin kendisinin) anlatmak istedikleridir. Bu nedenle de filmin öykülemesi öne çıkar.

Filmde yavaşlatılmış çekimler ve donuk kareler de yoğun olarak kullanılmıştır. Normal objektif kullanımı sayesinde görüntülerin perspektif bozulmaya uğramamış olması görüntüyü, gözün doğal algıladığına yaklaştırırsa da bu yavaşlatılmış çevrimler ve donuk kareler gerçek hayatta olmadığı için, izleyiciye izlediğinin bir görüntü olduğunu fark ettirmektedir.

Karakterin iç dünyasını anlatırken ve diyaloglar sırasında göğüs ve omuz çekim gibi yakın planlar, aksiyon sahnelerinde ise diz ve bel planlarla genel çekimler ağırlıkta kullanılmıştır. Tıpkı *Paramparça Aşklar ve Köpekler* gibi *Tanrıken'te* de pan hareketleri, hızlı panlar ve omuz kamerası yoğun biçimde görülmektedir. Ancak *Paramparça Aşklar ve Köpekler'de* görülen öznel bakış ve izleyicinin filmin bir parçası olma durumu *Tanrıken'te* görülmemektedir. Omuz kamerası, hızlı panlar, hızlı ritim çok sık kullanıldığı için ve genel planlar, kameranın konumu gibi filmin diğer teknik özellikleriyle birleştirildiğinde izleyiciyi filmin içine çekmek yerine, filme yabancılaştırmaktadır.

Film doğrusal zaman akışıyla sunulur, ancak bazı yerlerde geriye dönüşlerle olayların başlangıcı ve nedenleri açıklanmaktadır. Kurgu çoğunlukla hareketin devamlılığını sağlamak amacıyla kullanılmıştır. İki

çekim arasında geçen zamanın uzunluğunu belirtme için kararma-açılma kullanılmıştır. Film çok hızlı bir kurgu ritmine sahiptir. Film, kısa çekimlerden oluşur; çekim sürelerinin bu kadar kısa olması da izleyicinin öyküye kapılıp girmesine engel olmaktadır. Bu hızlı ritme ve aksiyon içeren sahneler, Brezilya'yı çağrıştıran hareketli bir müzik de eklenince filmdeki dinamizm iyice artmaktadır.

Tanrıkent gerçek olayları, gerçek karakterleriyle anlatmasına rağmen öyküyü sunum tarzı ve görsel özellikleriyle bir film olduğu gerçeğini de izleyiciye her fırsatta hatırlatmaktadır. Kullandığı tarz ve konusu itibarıyla son dönem belgeselleri andırmasına rağmen, gerçeğin bir parçası olmaktan çok, onun bir görüntüsü olarak algılanmaktadır.

5. DOGVILLE

5.1. Filmin Çözümlemesi

Filmin Orijinal Adı : DOGVILLE

Yönetmeni : Lars Von Trier

Yapımı : Danimarka, İsveç, Fransa, Norveç, Finlandiya, İngiltere, Hollanda, Almanya

Yapım Yılı : 2003

Çözümlenen Sahnenin Filmde Yer Aldığı Bölüm: 1. CD/8.36–23.36

Filmin Özeti: Dogville, şehirden uzak, küçük bir kasabadır. Kasabada yaşayan az sayıdaki yerlinin dış dünyayla bağlantısı pek yoktur, ama kimse dışarıdaki hayatı bilmediği için halinden şikâyetçi değildir. Kasabada yaşayan Tom bir gece gangsterlerden kaçarken yolu Dogville'e düşen Grace'le karşılaşır. Tom Grace'in saklanması için kasaba halkıyla konuşur. Kasabada yaşayanlar da, önce tereddüt etmelerine rağmen Grace'in, işlerine yardım etmesine karşılık saklanmasına yardım ederler. Başta herkes Grace'i sevse

de zamanla yabancı birinin aralarında bulunması onları rahatsız eder. Sonunda Grace'in peşinde olan adamlara haber verip onun yakalanmasına neden olurlar.

ANLATI:

Sahne Özeti: Dogville kasabasında yaşayan Tom, bir gece silah sesleri duyar ve Gangsterlerden kaçan Grace'le tanışır. Tom Grace'in saklanmasına yardım etmek için kasabalılarla konuşur. Grace kasabalılarla tanışır, kasabalılar onu tanımak için iki hafta süre verirler.

Görsel ve İşitsel Özellikler: Dekor bir tiyatro sahnesi gibi. Binalar ve sokaklar tebeşirle çizilerek belirlenmiş. Oyuncular birçok şeyi varmış gibi yapıyorlar bunları destekleyen ses efektleri var. Film bölümlere ayrılmış, başlıkları var.

Sahnenin İşlevi ve Önemi: Sahnede, filmin başkahramanı Grace'in Dogville kasabasına gelişi, Tom ve diğer kasabalılarla tanışması anlatılmaktadır.

Öykünün Sunumu: Film, doğrusal zaman akışı şeklinde ilerlemektedir.

Anlatıcı: Anlatıcının kimliği belirsizdir. Olayları öyküleyerek izleyiciye görüntüde olmayanları anlatmakta, görüntüde olanların ise vurgusunu yapmaktadır.

İzleyicinin Konumlandırılması: Oyuncular birçok şeyi varmış gibi yapmaktadırlar. Ses efektleriyle destekleyerek izleyicinin de bunları kabullenmesine çalışılmaktadır.

Gerçeklik Etkisi: Mekânın gerçek mekân yerine bir tiyatro sahnesi gibi kurulması, karakterlerin kullandığı pek çok nesnenin görünmemesi ve

bunların ses efektleriyle verilmeye çalışılması, olayları anlatan bir üst sesin varlığı gibi özellikleriyle film, gerçeklikten uzaklaşmaktadır.

MİZANSEN:.

Dekor: Gerçek mekân yerine stüdyo vardır. Uzun bir tiyatro sahnesini andırmaktadır. Binalar tebeşirle çizilerek belirlenmiş şekildedir ve kime ait olduğu üstünde yazmaktadır. Çok az eşya var.

Mekân: Filmin tamamı stüdyoda geçmektedir. Gece gündüz ayrımı siyah ve beyaz fonla verilmiştir.

Aydınlatma: Yapay, Yumuşak ve doymuş bir ışık var.

Oyunculuk: Filmde profesyonel oyuncular rol almaktadır. Oyuncular kamera yok gibi hareket etmektedirler.

Giysi ve Makyaj: Kostüm kullanılmıştır. Giysiler zenginlik-yoksulluk, kasaba halkından veya yabancı olmayı belirtmektedir.

SİNEMATOGRAFİ:

Fotografik Özellikler:

Kullanılan Film: Renkli

Alıcı/Film Hızı: Normal hız

Mercek: Normal objektif, zoom kullanımı var.

Odaklama/Alan Derinliği: Net Alan Derinliği Geniş

Kamera Çerçeveleme:

Kamera Açısı: Göz hizası ve bütün kasabayı gösteren kuşbakışı çekimler kullanılmıştır.

Çekim Ölçeği: Toplu, bel, diz, omuz, yüz çekimleri kullanılmıştır.

Kamera Hareketleri: Omuz kamerası, pan, hızlı panlar var. Bir nesneyi vurgularken zoom in kullanılmıştır.

Çekim türü: Çekim/karşı çekim.

KURGU:

Geçiş Teknikleri: Kesme

Kurgunun Amacı: Devamlılık kurgusu, bir sahnenin farklı açılardan çekilmiş görüntülerini bağlama amacı taşır.

Kurgunun Ritmi/Çekim Süresi: 7,8 kare/dakika. Çekim uzunlukları sabit.

Kurguda Grafikselsel / Mekânsal / Zamansal İlişkiler: Kurgu, bir sahnenin farklı açılardan çekilmiş görüntülerini bağlar. Örneğin bir kişi yakın plan görüntülenirken birden toplu çekim ölçeğine ve farklı bir noktadan görünüşüne geçilebilmektedir. Bu geçişler sırasında aks çizgisi dikkate alınmamıştır.

SES:

Müzik: Sonradan eklenmiş, klasik müzik.

Ses Efektleri: Oyuncuların varmış gibi yaptıkları hareketler ses efektleriyle desteklenmektedir.

Diyalog: Mekân ve oyuncuların hareketleri gerçeklikten uzak olduğu için diyaloglar öyküyü anlatmada önemli bir unsurdur.

Anlatıcı / Üst Ses: Filmin öyküsü kimliği belli olmayan bir üst ses tarafından anlatılmaktadır.

Eşleme: Ses ve görüntü uyumludur. Sahneleri birbirine bağlayan ses köprüleri yoktur.

5.2. Dogville’de Gerçekçilik

Sinemada Dogma akımını başlatan Lars Von Trier, *Dogville*’i bir tiyatro oyununu andırır biçimde stüdyoda çekerek ve neredeyse hiç dekor kullanmayarak uzamsal gerçekliği yok sayar. Dogville kasabası, bir sahne üzerinde tebeşirle çizilerek gösterilmiştir. Binalar ve sokaklar sadece yerdeki çizgilerden ibarettir ve neresi olduğu, kime ait olduğu üzerinde yazmaktadır. Dekor olarak neredeyse hiç eşya yoktur. Oyuncular birçok eşyayı varmış gibi davranmaktadır (bir pantomim oyunu gibi). Hatta bazı canlılar bile görüntüde olmamasına rağmen, ses efektleriyle varlığı belli edilmektedir (örneğin köpeğin sadece havlaması duyulur, oyuncular o var gibi davranır; ama görüntüde bir köpek görünmez). Aslında konu itibarıyla belki de gerçek olduğuna inanılabilecek bu film, uzamın gerçek olmaması nedeniyle gerçekçi olarak nitelenememektedir.

Filmin diğer görsel özellikleri de uzama bağlı olarak biçimlenmektedir. Stüdyoda çekildiği için yapay bir aydınlatma söz konusudur ve yumuşak, doygun bir ışık kullanılmıştır. Film normal objektifle ve normal alıcı hızıyla çekilmiş olmasına rağmen, özellikle bir konuya vurgu yapılmak istendiğinde sık sık kullanılan ani zoom hareketleriyle izleyiciye kendi doğal algısından farklı bir görüntü sunmaktadır. Kamera çoğunlukla göz hizasında durmaktadır, buna ek olarak bütün kasabayı gösteren kuşbakışı çekimler de yaygındır. Kuşbakışı çekimler ve buradan zoom in hareketiyle yakın plana geçilmesi de izleyiciye günlük hayatta görebileceği görüş açılarından farklı görüntüler sunar.

Kurgu çok hızlı değildir ve çekim uzunlukları neredeyse sabittir. Bir sahnenin birden çok açıdan çekilmesi ve bunların birleştirilmesi söz

konusudur. Örneğin bir kişinin farklı açılardan önce omuz, sonra toplu, daha sonra ayrıntı çekim ölçüsünde görüntülenmesine rastlanmaktadır ve bu sırada aks çizgisi gibi kurallar dikkate alınmaz. Omuz kamerası ve panlar öznel bir bakış açısı yaratmaktan çok durağan bir ritme sahip olan filme biraz hareket katma amacı taşır.

Giyisi ve makyajın kullanımı, karakterlerin ekonomik durumlarını ve kasabaya ait olup olmadıklarını belirtmektedir. Örneğin Grace kasabaya ilk geldiğinde, kasabalılardan farklı bir giyimi varken; kasabalıların onu kabullenmesi, onu kendileri gibi giydirmeleriyle gösterilir. Filmin sonunda Grace kasabadan ayrılırken yine başta giydiği kıyafetleri giyer.

Oyuncular profesyoneldir ve birçok hareketi yaparmış gibi, birçok nesne de varmış gibi davranırlar. Oyuncuların hareketleri ve filmde olduğunu düşünmemiz istenen şeyler ses efektleriyle belirtilir. Örneğin görüntüde bir köpek olmamasına rağmen havlaması duyulur ve böylece orada bir köpek olduğu belirtilir. Yerlerde kar ya da ona benzer bir görüntü olmamasına rağmen, Grace karları kürür gibi yapar ve biz onun o sırada bu işle uğraştığını anlarız. Dekorda hiç kapı olmamasına rağmen oyuncular kapıları açar ve kapatır gibi yaparlar; bunların sadece gıcirtısı duyulur... Bütün bu ses efektlerine filme sonradan eklenmiş bir klasik müzik eşlik eder.

Sinemada gerçeklik duygusunu yaratan en önemli unsur olan uzamsal gerçekliğin olmayışı, filmin gerçekçi olarak algılanmasını engellemektedir. Filme ait diğer özellikler de uzamsal gerçekliğe paralel olarak yapılanmıştır. Dolayısıyla onlar da filmi gerçekçi göstermeye yetmez. Seçtiği biçimsel özelliklerle yönetmenin de filmin gerçekçi olması amacı gütmeye çalışılmaktadır.

6. YÜZÜKLERİN EFENDİSİ – KRALIN DÖNÜŞÜ

6.1. Filmin Çözümlemesi

Filmin Orijinal Adı : Lord of the Rings

Yönetmeni : Peter Jackson

Yapımı : A.B.D.

Yapım Yılı : 2003

Çözümlenen Sahnenin Filmde Yer Aldığı Bölüm: 1.CD 43.00–53.20

Filmin Özeti: J.R.R. Tolkien'in aynı adlı eserinden sinemaya uyarlanan *Yüzüklerin Efendisi*, 3 seri halinde çekilmiştir. Orta Dünya'da geçen fantastik öyküde farklı insanlar, Elfler, Hobitler, Cüceler, Orklar gibi farklı ırklar yaşamaktadır. Hikâyeye göre binlerce yıl önce sihirli yüzükler yapılmış ve bunlar bu ırklara verilmiştir. Ancak Karanlıkların Efendisi Sauron, bütün yüzükleri kontrol edecek, zalimliği kötülüğü barındıran bir yüzük daha yapmıştı. Bu yüzük binlerce yıl sonra tesadüfen bir Hobitin eline geçmişti. Büyücü Gandalf, Hobitlerin ülkesine gidip Frodo'yu bularak bu yüzüğü Mordor ülkesine götürmesini ve orada yok etmesini söyler. Serinin son filmi *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü*'nde Frodo yolculuğuna devam etmektedir. Bu arada kötülerden olan Ork ırkı da Orta Dünya'da bir savaş başlatmıştır. Mordor ülkesinin yardıma ihtiyacı vardır, ama ülkeyi geçici olarak yöneten Denethor, hırsları yüzünden yardım kabul etmemektedir. Bunun üzerine Büyücü Gandalf gizlice işaret kulelerini yakarak Rohan ülkesinden yardım ister. Rohan askerlerine, Mordor'un asıl varisi Aragorn liderlik etmektedir. Böylece Orta Dünya'da savaş başlar.

ANLATI:

Sahne Özeti: Savaş yaklaşmaktadır ve Mordor'un yardıma ihtiyacı vardır. Ancak Mordor'un geçici kralı Denethor, büyük oğlunun ölümünün üzüntüsüyle ve hırslarından dolayı yardım tekliflerini reddetmektedir. Bunun üzerine Büyücü Gandalf, işaret kulelerini gizlice ateşleyerek kendisi yardım

istemeye karar verir. Bunun için, bir Hobit olan Pippin'den yardım alır. Pippin işaret kulelerini ateşlemeyi başarır ve yardım çağrısı Rohan krallığına ulaşır.

Görsel ve İşitsel Özellikler: Fantastik türdeki filmde, görüntü ve ses efektleri oldukça yoğun kullanılmıştır. Geniş planlar filme hâkimdir. Savaş sahneleri, dolayısıyla aksiyon da filmde büyük kısmında yer almaktadır. Kostümler ve makyaj, filmin masalsı yönünü vurgulamaktadır. Klasik Hollywood filmlerinde savaş sahnelerinde coşkuyu ve kahramanlık duygularını artırmak amacıyla kullanılan türde bir klasik müzik bu sahneye eşlik eder.

Sahnenin İşlevi ve Önemi: Serinin üçüncü filmi, Orklarla insanlar arasında çıkan savaş çerçevesinde kurulmuştur. Seçilen sahne, bu savaşın başlangıcını anlatır ve insanlığın kötülüğe karşı koyuşunu da simgeler.

Öykünün Sunumu: Doğrusal zaman akışı

Anlatıcı: Öyküyü anlatan bir üst ses kullanımı yoktur.

İzleyicinin Konumlandırılması: Oyuncular kamera yokmuş gibi davranmaktadır. Her ne kadar fantastik bir film olsa da izleyicinin kendisini özdeşleştirmek isteyeceği ana karakterler vardır.

Gerçeklik Etkisi: Film, fantastik bir öyküyü anlatmaktadır. Filmde gerçek hayatta olmayacak karakterler ve olaylar vardır. Filmin görsel özellikleri de bu masalsı yapıyı desteklemektedir.

MİZANSEN:

Dekor: Stüdyoda çekilmiş. Orta Çağ andıran ama fantastik şehirlerden oluşan bir dekor vardır.

Mekân: Çoğunlukla dış mekânlar ve gündüz çekimleri kullanılmıştır. Ancak fantastik bir film olduğu için gece-gündüz ayırımının belirsizleştiği sahneler de vardır.

Aydınlatma: Yapay ışık kullanılmıştır. Mekânın büyük çoğunluğu aydınlatılmıştır, bu da çoğunlukla genel planda çekilen sahnelerdeki her yerin rahat görülmesini sağlamaktadır. Homojen bir ışık kullanılmıştır ve bu da yumuşak gölgeler oluşturur. Bazı sahnelerde (özellikle ideal ırk olarak belirtilen Elflerin olduğu sahnelerde) huzme şeklinde ışık kullanılmıştır.

Oyunculuk: Filmde profesyonel oyuncular oynamaktadır ve oyuncular kamera yokmuş gibi davranmaktadırlar. Tek bir ana karakter olmamasına rağmen filde öne çıkan başlıca karakterler vardır ve hem öykü hem filmin işlenişi izleyicinin kendisini bu karakterle özdeşleştirmesine izin verir.

Giysi / Makyaj: Dönemi ve filmin masalsı yönünü gösteren kostümler kullanılmıştır. Farklı ırklar, plastik makyajlarla birbirinden ayrılmıştır. Bilgisayarda yaratılmış karakterler vardır.

SİNEMATOGRAFİ:

Fotografik Özellikler:

Kullanılan Film: Dijital kamera; canlı renkler ve net bir görüntü hâkimdir.

Alıcı/Film Hızı: Normal hız ağırlıkta, ama bazı sahnelerde yavaşlatılmış çekimler de var.

Mercek: Normal ve geniş açı bir arada kullanılmış. Ama geniş açılı objektif, geniş planların çekimlerinde kullanıldığı için perspektif bozulmasına neden olmamaktadır.

Odaklama/Alan Derinliği: Alan derinliği geniştir. Geniş planlar fazla olduğu için görüntüdeki her yer nettir.

Kamera Çerçeveleme:

Kamera Açısı: Göz hizasının dışında üst ve alt açılarda çekimler, kuşbakışı görüntüler de çok kullanılmıştır.

Çekim Ölçeği: Mekânların tanıtılması ve savaş sahneleri için genel planlar oldukça fazla kullanılmıştır. Diyaloglarda boy çekimden yüz çekim ölçeğine geçişler var.

Kamera Hareketleri: Genel planlarda yapılan panlarla mekânın tamamı görüntülenmiştir. Kaydırmalar ve zum hareketleri kullanılmıştır. Helikopter kamera kullanımına da rastlanmaktadır.

Çekim Türü: Çekim / karşı çekim ve giriş çekimden açılımlara geçişler vardır.

KURGU:

Geçiş Teknikleri: Kesme

Kurgunun Amacı: Kurgu bir sahneyi farklı açılardan görüntüleme amacı taşır. Bir karakterin baktığı yöne kesme yapıp o noktadaki nesneyi ya da hareketi görüntüleyen bağlantı planları filmde oldukça fazladır.

Kurgunun Ritmi/Çekim Süresi: Ortalama çekim uzunluğu 14,8 kare / dakikadır. Film kısa çekimlerden oluşur ve kurgu ritmi hızlıdır. Aksiyon sahnelerinde hızlı panların olduğu çekimler, hızlı bir kurguyla birleştirilerek dinamizm iyice artırılmıştır.

Kurguda Grafikselsel / Mekânsal / Zamansal İlişkiler: Bir sahnenin farklı açılardan çekimleri birleştirilmiştir. Genel ve toplu çekimler ağırlıkta olmakla birlikte, karakterlerin duygularını anlatmak amacıyla yüz çekimler de çok kullanılmıştır ve bir karaktere ait farklı çekim ölçekleri arasında geçişler vardır.

SES:

Müzik: Sonradan eklenmiştir. Savaş sahnelerinde coşkuyu artıran ve kahramanlık duygularını güçlendiren klasik türde bir müzik kullanılmıştır.

Ses Efekt: Yaratıkların ve bilgisayarda yaratılmış karakterlerin sesleri efektlerle yaratılmıştır.

Diyalog: Öyküde geçen bazı önemli bilgileri ve ayrıntıları vermesi bakımından diyaloglar önemli, ama görüntünün yanında ikinci planda kalmaktadır.

Anlatıcı / Üst Ses: Öyküyü anlatan bir üst ses kullanımı yoktur.

Eşleme: Görüntü ve ses uyumludur, ses köprüsü kullanılmamıştır.

6.2. Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü'nde Gerçekçilik

Yüzüklerin Efendisi, fantastik bir romandan uyarlanmış fantastik türde bir filmidir. Orta Dünya'da geçen konuda; masallara özgü yaratıklar, sihirli nesneler, büyücüler gibi gerçek hayatta olmayacak karakterler ve nesneler vardır. Ancak film ve roman üzerine yapılan eleştirilerde, söz konusu fantastik karakterlerin ve olayların gerçek hayattaki pek çok olaya ve kişiye gönderme yaptığı belirtilmektedir. "Film ilk bakışta bizimkinden epey farklı bir dünya çizmektedir, ama bu dünya aynı zamanda şaşırtıcı derecede tanıdık gelmektedir". *Yüzüklerin Efendisi*'nin yazarı J.R.R. Tolkien romanı yazarken Birinci Dünya Savaşı'ndan, çocukluğunun geçtiği İngiltere'nin kırsal bölgelerinden ve buraların sanayileşmenin tehdidi altında olmasından vs. esinlenmiştir. Kitabın yayıncısı Renoir Almein de "Tolkien'in fantezisi özgündür, çünkü kökleri gerçeklere dayanır" demektedir (National Geographic, Beyond The Movie, New Line Productions, 2001). Romanın fantastik ama aynı zamanda gerçeğe yakın yapısı, yönetmen Peter Jacson'ı

da yönlendirir. Jackson, “görüntülerin olabildiğince gerçekçi olmasına çalıştık” der.

Öykünün gerçek olaylardan esinlenmesi, izleyicinin kendisini filmdeki karakterlerle özdeşleştirmesine de olanak tanımaktadır. Tek bir ana karakter olmamasına rağmen filmde öne çıkan farklı karakterlerin varlığı, her çeşit izleyiciye hitap edebilmektedir. Bu konuda, anlatının sürükleyiciliğinin ve dinamizmini kaybetmemesinin de etkisi vardır.

Bununla birlikte, görsel özellikler büyük ölçüde öykünün masalsı yapısını destekler. Bu masalsı yapı, özellikle kostümler, makyaj ve dekorla açığa çıkmaktadır. Romandaki insan dışı ırkları ve yaratıkları görsel olarak betimleyebilmek için plastik makyaj kullanılmış ve bu görüntüler dijital efektlerle desteklenmiştir. Ayrıca bazı karakterler dijital ortamda yaratılmıştır. Filmin çekildiği mekânlar, stüdyoda kurulmuş fantastik kentlerdir. Stüdyo ortamına bağlı olarak aydınlatmada da yapay ışık kullanılmıştır. Mekânın tamamının aydınlık olduğu ve yumuşak gölgelerin olduğu bir aydınlatma biçimi vardır. Bazı sahnelerdeki huzme şeklindeki ışık da gerçek hayatta, doğada var olmaz. Dolayısıyla uzamsal gerçekliğin olmayışı, filmin gerçekçi olarak nitelenmesine engel olmaktadır.

Çekim ölçeği olarak genel planlar ağırlıkta kullanılmıştır. Genel planlarla mekânın izleyiciye tanıtılması ve filmde oldukça geniş yer kaplayan savaş sahnelerinin izleyici üzerindeki etkisinin artırılması amaçlanmıştır. Genel planlara eklenen pan hareketleri, kaydırmalar, zum hareketleri ve helikopter kamera çekimleriyle bu etki güçlendirilmiştir. Diyaloglar sırasında ve karakterler arasındaki ilişkileri belirtirken boy çekimden yüz çekime kesmeler yapılmıştır. Böylece karakterlerin iç dünyaları, duyguları, düşünceleri vurgulanmış ve izleyicinin karakterlerle özdeşleşmesine olanak sağlanmıştır.

Göz hizasının dışında üst ve açılı çekimlere, kuşbakışı görüntülere, helikopter kamera aracılığıyla havadan yapılan çekimlere de çok fazla rastlanmaktadır. Bu açılar, gerçek yaşamda insan gözünün görebileceğinin dışında bakış açıları sunar.

Filmin kurgusu, bir sahnenin farklı açılardan çekilmiş görüntülerini birleştirme amacı taşır. Film, doğrusal zaman akışı içinde ilerler; geriye dönüşler olmakla birlikte filmin bütünü içinde önemli bir yer teşkil etmez. Çekimler kısa sürelidir ve filmin çekim süresi dakikada 14,8 karedir. Dolayısıyla film, hızlı bir kurguya sahiptir. Aksiyon sahnelerindeki hızlı panların olduğu çekimler, bu hızlı kurguyla birleştiğinde filmin dinamizmi daha da artmıştır. Böylece anlatının sürükleyiciliği sağlanmıştır.

Çekimlerle kurgu arasındaki uyum ve bunların yarattığı dinamik etki, filmin kullandığı dijital teknolojiye de bağlıdır. Dijital teknoloji hem çekim sırasında kullanılan kameralar bakımından hem de çekim sonrası görüntülerin işlenmesi bakımından filme önemli bir görsel kalite sağlamıştır. Görüntülerin parlaklığı ve netliği, izleyicinin doğal görsel algısına yakın olduğu için, filmin inandırıcılığını olumlu olarak etkilemiştir.

Sesler ve kullanılan ses efektleri de görüntüleri desteklemektedir. Görüntüye sonradan eklenmiş olan müzik, klasik Hollywood filmlerindeki savaş sahnelerine benzer biçimde coşkuyu artırıcı ve kahramanlık duygularını güçlendirici bir etkiye sahiptir. Böylelikle müzik de izleyicinin kendini filme kaptırmasına ve gerçek olmasına rağmen izlediklerine inanmasına etki etmektedir.

Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü, fantastik bir film olmasına ve bu türe uygun görsel özellikler kullanmasına rağmen; dijital teknolojinin sunduğu görüntü kalitesi ve böylece görüntünün, gözün dış dünyayı gördüğü biçime en yakın hale gelmesi, konunun gerçek olaylardan esinlenmesi ve karakterlerin de bu temellere dayanması, izleyicinin kendini karakterlerle

özdeşleştirebileceği bir anlatı yapısına sahiptir. Böylece izleyici filmdeki olaylar ve karakterlerin gerçek olmadığını bilse bile, anlatıdaki karakterler arası ilişkiler ve karşılaşılan durumların sonuçlarıyla, gerçek hayattaki olayların, filmde sembolize edildiği gibi sonuçlanabileceğine inanmaktadır.

Çalışmanın bundan sonraki bölümünde elde edilen bulgular yorumlanarak “sinemada görüntü-gerçek ilişkisi”yle ilgili sonuca ulaşılmıştır.

SONUÇ

Dünyada somut olarak var olan nesne, olgu ve olayların her biri “gerçek”; bunların toplamı ise “gerçeklik” olarak tanımlanmaktadır. Gerçeklik bilinçten bağımsız olarak vardır; ancak insan yaşamı boyunca onu arar ve duyu organları yardımıyla onu algılamaya, varlığını bilmeye çalışır. Duyuları içinde ise en çok görme duyusuyla algıladığı nesne ve olayların gerçekliğine inanmaktadır. Duyduğumuz, okuduğumuz herhangi bir bilgi de gerçek olabilir, ancak bunlar her zaman bir kuşku payını da içinde barındırır. Oysa gözümüzle gördüğümüz birçok şeyin gerçekten olduğuna dair sarsılmaz bir inancımız vardır.

Bu yüzden insanlar; yaşadıkları olayları, dünya ve diğer insanlar hakkındaki bilgi ve görüşlerini başkalarına aktarmak için, var oluşundan beri görsel sunum araçlarını kullanmışlardır. Resim, fotoğraf, sinema, televizyon ve internet gibi iletişim araçlarıyla izlenen görüntüler, uzağımızda olup biten gerçekleri bize gösterir. Gerçekliği aktarmada sanatı bir araç olarak kullanan insan, görsel sanatların gerçeklikle bu yakın ilişkisini bildiğinden; kendini ve gerçeklik algılayışını daha çok resim, fotoğraf ve sinema aracılığıyla ifade etmiştir. Bu görsel sunum araçlarını kullanarak tarih boyunca gerçekliği taklit etmeye ve sunduğu görüntülerle bir gerçeklik yanılsaması yaratmaya çalışmıştır. Çünkü gördüklerini ve yaşadıklarını başkalarına, hatta zaman ve mekân olarak yüz yüze gelmediği insanlara bile anlatmanın yolu, bunları kaydetmek ve olduğu gibi saklamaktır.

Bu görsel sunum araçlarının ilk örneklerini mağara resimleri oluşturmaktadır. O günden bugüne değişen, sadece teknoloji ve görüntüyü üzerinde taşıyan araçtır. Zaman içinde insan, resim sanatında daha fazla ilerlemiş ve kullandığı araçları da geliştirerek gerçeğe daha yakın görüntüler oluşturmaya başlamıştır.

Gerçeği temsil etmede resim sanatının yüzyıllar boyu süren hâkimiyeti, fotoğrafın icadıyla son bulmuştur. Fotoğraf görüntüsü, resmin hiçbir zaman ulaşamadığı bir gerçeklik kopyası sunmuştur. Fotoğraf görüntüsünün inandırıcılığını sağlayan en önemli unsur insan müdahalesinin ortadan kalkmasıdır. Fotoğrafla konusu arasına fotoğraf makinesinden başka bir araç girmemesi, fotoğraf görüntüsünün gerçekçiliğini resimdeki görüntülerin gerçekçiliğinden çok ileri noktalara götürmüştür. Konunun seçimi, kadrajın ayarlanması, baskı sırasında ve sonrasında yapılacak müdahaleler olsa bile fotoğrafta insanın etkisi, hiçbir zaman resimdeki kadar olmamıştır. Ancak görüntüleri, gerçekte algıladığına yaklaştırmak konusunda sınırlarını zorlamaktan vazgeçmeyen insan, sonunda bunları hareketlendirmeyi de başarmıştır.

Fotoğraf karelerinin hareketlendirilmesiyle sinema doğmuştur. Böylece gerçek hayattaki hareketin akışını vermekte en yetkin araç bulunmuştur. Ancak zamanla, insanların sinema görüntüsüne alışması ve sinemanın doğuşunda yaşadıkları ilk şoku –*Trenin Gara Girişi* (1895) filminde salondaki izleyicilerin filmde görünen trenin gerçekten üstlerine geldiğini sanmaları gibi– atlatmalarıyla birlikte sinemanın gerçeğe uygunluğu da tartışılmaya başlanmıştır. Sinemanın düşsel öyküleri anlatan bir sunum biçimine dönüşmesi, gerçekçiliğinin sorgulanmasına neden olmuştur.

Bununla birlikte sinema, gerçek dünyayı hem öyküleştirebilen hem de bunu olduğu gibi “gösterebilen” özelliklere sahiptir. Sinemanın gerçeği aktarma gücünün devam ettiğini göstermek isteyen yönetmenler, bu iki özelliği bir arada kullanmışlardır. İkinci Dünya Savaşı’nın sonrasında yaşananları anlatmak isteyen İtalyan yönetmenler gerçek mekânları, amatör oyuncularını, doğal ışığı kullandıkları gerçekçi filmlerle “Yeni Gerçekçilik” akımını başlatmışlardır. Rossellini’nin *Roma Açık Şehir* ve De Sica’nın *Bisiklet Hırsızları* adlı filmleri, Yeni Gerçekçiliğin en iyi örneklerinden kabul edilmektedir. İkinci Dünya Savaşı’nın hemen arkasından çekilen *Roma Açık Şehir*, çekildiği dönemi başarıyla yansıtmış; oyuncuların inandırıcılığı, gerçek

bir olayı anlatması ve bu olayın geçtiği gerçek mekânları kullanması gibi etkenlere bağlı olarak izleyiciler üzerinde büyük bir gerçeklik duygusu yaratmıştır. Kilise, apartmanlar, savaş sonrası Roma sokakları gibi gerçek mekânlar, o döneme kadar stüdyo filmlerine alışan sinema için büyük bir yeniliktir. Filmde kullanılan kostüm ve makyaj, o dönemin salon filmlerinden çok daha yalın ve gerçeğe uygundur. Kurgu ve kamera hareketleri de gözün oyuncularını takip etmesini sağlamakta, izleyicinin filme yabancılaşmasını engellemektedir. Kurgunun amacı, genellikle oyuncuların hareketlerini takip etmektir. Filmin doğrusal zaman akışını bozan bir ileri sıçrayışa ya da geri dönüşe rastlanmaz. Özellikle öykünün doruğa ulaştığı noktada, kurgunun da yardımıyla kamera karakterin gözü konumuna geçer ve her iki karakterin bakış açısını yansıtır. O ana kadar izleyicinin gözü olarak işlev gören kamera böylece karakter ve izleyicinin bakışını aynı karede birleştirir. Bu da izleyici-karakter arasında bir özdeşlik sağlar ve filmin gerçekçi etkisini artırır.

Roma Açık Şehir'i izleyen başlıca örneklerden biri olan *Bisiklet Hırsızları* da benzer özelliklere sahiptir. Gerçeklik duygusunun yaratılmasında en önemli etkenlerden biri, uzamın gerçekliğidir. *Bisiklet Hırsızları* da yarattığı gerçeklik etkisini büyük ölçüde buna borçludur. Büyük bölümü dış çekimlerden oluşan filmde De Sica, Roma sokaklarını fon olarak kullanmıştır. Dış mekânlara bağlı olarak doğal ışığın kullanılması ve amatör oyuncuların varlığı da yine bu filmlerin gerçekçiliğine katkıda bulunmaktadır. Dönemin sosyo-ekonomik yapısını başarılı bir şekilde yansıtan film, öykünün yalınlığı ve karakterlerin gerçeğe yakınlığı ile de dikkat çekmektedir. Çoğunlukla normal ve geniş açılı objektif kullanımı ve göz hizasında yapılan çekimlerle insanın doğal algısına yakın görsel özellikler gösteren *Bisiklet Hırsızları*, böylece bu “herkesin yaşayabileceği gibi” duran öyküyü etkili bir şekilde perdeye yansıtmıştır.

Yeni Gerçekçiliği izleyen yıllarda dünyada yaygınlaşan Cinema Verité ve Doğrudan Sinema gibi belgesel sinemadaki akımlar ise kurmaca film çeken yönetmenleri de etkilemiştir. 90'lı yıllara gelindiğinde Danimarkalı

yönetmen Lars Von Trier'nin öncülüğünde başlayan Dogma 95 akımı ise yine belirli görsel özellikleri kullanarak filmlerin gerçekçiliğini öne çıkarmayı amaçlamıştır. Bir Lars Von Trier filmi olan *Dogville* (2003); stüdyoyu, sahne dışından eklenmiş ses ve müzikleri reddeden bu akımın dışında kalmaktadır. Ancak filmin görsel ve işitsel özellikleri incelendiğinde, Dogma 95'te savunulanların tamamen zıttı olduğu görülmekte ve bu bakımdan filmin akımla bir ilişkisi olduğu düşünülmektedir. Dogma 95'in kurallarından olan gerçek mekân kullanımı yerine, tiyatroyu andıran bir stüdyo vardır. Sokakların ve binaların tebeşirle çizilerek belirtildiği bir sahnede geçen, dolayısıyla uzamsal gerçeklikten uzak olan *Dogville*, izleyicinin kendini filme kaptırmasına ve izlediğinin bir film olduğunu unutmasına bu yüzden engel olmaktadır. Oyuncular tıpkı bir pantomim oyunundaki gibi birçok hareketi nesnelere bağlı olmadan, onların olduğunu var sayarak yaparlar. Görüntüde olmayan bu nesnelerin varlığı ses efektleriyle verilmeye çalışılır (köpeğin havlaması, kapı gıcirtısı gibi). Sahne dışındaki her sesi ve müziği reddeden Dogma 95'in aksine, filmi anlatan üst ses kullanımı vardır. Aydınlatma, kamera hareketleri gibi filmin diğer görsel özellikleri de uzama bağlı olarak gelişmektedir. Dolayısıyla yalınlığıyla aslında gerçek olabilecekmış gibi duran filmin öyküsü, bu görsel özellikleri nedeniyle izleyiciyi yabancılaştırmaktadır.

Sinemanın gerçekçiliği, filmin içeriğinden çok görsel özelliklerine bağlıdır. Anlatının gerçeğe uygun olduğu kimi filmlerin görsel özellikler bakımından gerçeğe uymadığı için gerçeklik etkisi yaratamadığını bilinmektedir. Bununla birlikte anlatı gerçeğe çok uymasa bile filmin görsel özelliklerinin izleyicinin karakterlerle özdeşleşmesini sağladığı görülmektedir. Bunu sağlayan etkenlerden biri, hayali kahramanlar bile olsalar karakterlerin gerçeğe olabildiğince yakın durmalarıdır. İnsanın gerçekte var olan tutkularını ve korkularını yansıtan karakterler, çoğunlukla gerçekçi bulunmaktadırlar. Bunun yanı sıra kurgu ve kamera hareketleri de izleyicinin karakterle özdeşleşmesini sağlayabilmektedir. Özellikle kaçma–kovalama sahnelerindeki omuz kamerası kullanımı, karakterin bakış açısından yapılan çekimler, karakterin baş ve vücut hareketlerine göre yapılan çevrinmeler, alan

derinliđinin karakterin algısını yansıtacak biçimde kullanımı bu özdeşliđin kurulmasına yardımcı olmaktadır. İzleyici özdeşlik kurduğunda filmin gerçek olduğuna inanması çok daha kolay olmakta, kandırılmaya razı olmaktadır. Sinema teknolojisindeki gelişmeler ve sinema görüntüsünün giderek insan algısındakine benzemesi bu duruma katkıda bulunmaktadır.

Fantastik türde bir film olan *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü*'nde (2003) ise izleyiciye, gördüğünün gerçek olabileceđini düşündürme iddiası vardır. Gerçek hayatta olmayacak karakterler ve nesnelerin olduğu film, görsel özellikleriyle de masalsı yanını korur. Stüdyoda kurulmuş fantastik bir dünyayı resmeden dekorlar, kostümler ve makyaj, huzme şeklindeki aydınlatma biçimi, görüntü ve ses efektleri gerçekte bu dünyanın var olmadığını izleyiciye anlatır. Bununla birlikte konu ne kadar fantastik de olsa, filmin uyarlandığı J.R.R. Tolkien'in aynı adlı romanı gerçek olaylardan etkilenecek yazılmıştır. Kökleri gerçeklere dayanan bu öykü, izleyicinin filmin etkisine kapılmasını sağlamaktadır. İzleyici kendisini filmdeki karakterlerle rahatlıkla özdeşleştirebilmektedir. Birden fazla ana karakterin oluşu filmin farklı izleyici kitlelerine hitap etmesini sağlamıştır. Aslında karakterlerin hepsi hayalidir ve gerçekte olabilmesi mümkün değildir. Kostüm ve makyajlar da bu hayali yapıyı desteklemektedir. Ancak yine de filmdeki her karakterin sembolize ettiği duygular, tutkular ve korkular vardır. İzleyicilerin filmi bu kadar beğenmelerinin ve onun etkisinde kalmalarının altında da büyük ölçüde bu insani duyguların anlatımı yatmaktadır. Ayrıca yönetmen Peter Jackson, görüntülerin gerçeğe yakın olması için dijital teknolojinin tüm olanaklarından da yararlanmıştır. Dijital teknolojinin sunduđu kaliteli görüntü, insan gözünün görüşüne çok yaklaşmıştır ve bu da filmin yaratmak istediđi "gerçekten olabileceđi" duygusuna katkıda bulunmaktadır. İzleyici filmin gerçek olmadığını bilse bile, anlatılanların gerçeğin sembolleri olduğuna inanmakta ve bu açıdan filmin en azından gerçeğe benzerliđi kurabilmektedir.

Latin Amerika sinemasının son dönem örneklerinden olan *Paramparça Aşklar ve Köpekler* ve *Tanrı Kent* ise anlatının yanında görsel özellikleriyle

dikkat çekmektedirler. Her iki film de hızlı ritmi ve kurgusal özellikleriyle öne çıkmaktadır; devamlılık kurgusunun yanı sıra sık sık geri dönüşler ve ileri sıçrayışlara rastlanmaktadır. Modern anlatılarda çok rastlanan bu özellikler, yine de zaman zaman izleyicinin gerçeklikten kopmasına neden olmaktadır. Bununla birlikte *Paramparça Aşklar, Köpekler*'deki omuz kamerası kullanımı öznel görüntü oluşturmada bakımından önemlidir. Kaçma – kovalama sahnelerinde kullanılan omuz kamerası, görüntüyü tıpkı koşan bir insanın görüşüne benzer bir biçimde sarsmakta ve izleyiciye de “sanki kendisi de öykünün içindeymiş / olayları izliyormuş” hissi yaşatmaktadır. Sabit, hareketli ve sarsıntılı görüntülerin, filmdeki aksiyonla uyumu filmin gerçekçiliğine önemli bir katkı sağlamaktadır.

Brezilya yapımı *Tanrıkent*'te ise, Tanrıkent adı verilen bir bölgede, gerçekten de var olan şiddeti ve çocuk çetelerini anlatmaktadır. Gerçek mekânları kullanan film bu özellikleriyle bir belgeseli andırmaktadır. Filmde amatör oyuncuların kullanılması da bu etkiyi destekler. Ancak kullandığı görsel özelliklerle film, izleyiciye izlediğinin bir film olduğunu hatırlatmaktadır. Doğal aydınlatmaya rağmen çığır bir ışık ve belirgin gölgelerin olması görüntüyü, insanın doğal görsel algısından uzaklaştırmaktadır. Kuş bakış çekimler, yavaşlatılmış çekimler ve donuk kareler, geriye dönüşler, üst ses kullanımı ve filmin bölümlere ayrılarak başlıklar konulması izleyicinin bunun bir film olduğu gerçeğinin sürekli farkında olmasını sağlamaktadır. Bu nedenle ne kadar gerçek bir olayı gerçek mekânlarda gerçek karakteriyle anlatsa da film, görüntüyü sunum biçimi açısından gerçeğin bir parçası olmaktan çok, onun bir görüntüsü olarak algılanmaktadır.

Çalışmada incelenen filmlerin türleri ve genel olarak yapım yılları birbirinden farklılık göstermektedir. Bu filmlere bakıldığında sinemada yaratılmak istenen gerçeklik duygusunun zamandan zamana ve ülkeden ülkeye değiştiği görülmektedir. *Roma Açık Şehir* çekildiği yıllarda bu duygunun oluşturulmasında bir devrim yaratmışken, bugün bu duygu çok farklı biçimlerde oluşturulabilmektedir. Günümüz sinema izleyicileri, *Roma*

Açık Şehir'i ya da *Bisiklet Hırsızları'nı* gerçekçi bulmayabilir; ancak gerçek karakterlerin gerçek mekândaki öyküsünü anlatan *Tanrıkent'i*, bölünmüş sekansları, kahramanı tam belli olmayan anlatı yapısı, abartılı kamera hareketleri ve kurgusuna rağmen daha gerçekçi bulabilirler. Elbette ki gerçeğin ne olduğu ve neye inanılacağı, kişiden kişiye de değişebilir. Ancak filmin yapısal özelliklerine bağlı olarak “yönetmenin ne anlatmak istediği” de bu düşüncenin oluşumunda etkilidir.

Sinema görsel ve işitsel özelliklerle olay örgüsünün birleşimi sonucu ortaya çıkmış bir sanat dalıdır. Bir filmin, anlatmak istediği konuyu daha çok öyküsüne bağlı özellikleri aracılığıyla seyirciye yansıttığı görüşü yaygındır. Oysa görsel özellikler, filmin ana fikrini ve gerçeğe yakın olduğu duygusunu vermekte öykü kadar – zaman zaman öyküden de fazla – etkilidir. Sinema dili olan sinematografinin daha çok görsel ve ondan sonra da işitsel özelliklere göre oluşması da bunun en büyük kanıtlarından biridir. Bu sebeple çalışmanın amaçlarından olan, görsel özelliklerin sinemanın gerçekliğini etkilediği, hatta sinemada gerçekçilik hissini yaratan en önemli unsur olduğu; görüntünün gerçekle uyumlu olmasının, filmin öyküsü bakımından gerçeğe uygun olmasından daha fazla bu gerçeklik hissini yarattığı sonuçlarına ulaşıldığı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

AKARSU, Bedia; **Çağdaş Felsefe Akımları**, İstanbul, Milli Eğitim Basımevi, 1979.

ARNHEIM, Rudolf; “Sanat Olarak Sinema”, Çev. Erol Mutlu, **Sinema Kuramları**, Der. Seçil Büker ve Oğuz Onaran, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1985, s. 71–72.

ARNHEIM, Rudolf; **Sanat Olarak Sinema**, Çev. Rabia Ünal, Ankara, Öteki Yayınevi, 2002.

BAJAC, Quentin; **Karanlık Odanın Sırları / Fotoğrafın İcadı**, Çev. Ali Berktaş, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2004.

BARTHES, Roland; **Camera Lucida**, Çev. Reha Akçakaya, İstanbul, Altıkırkbeş Yayın, 2000.

BAUDRILLARD, Jean; **Simülakrlar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatı Yayınları, 2003.

BAYDUR, Mehmet; **Sinema Yazıları**, İstanbul, İletişim Yayıncılık, 2004.

BAZIN, André; **Çağdaş Sinemanın Sorunları**, Çev. Nijat Özön, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1995.

BAZIN, André; **Orson Welles**, Çev. Senem Deniz, İstanbul, Okuyan Us Yayınları, 2005.

BERGER, John; **Görme Biçimleri**, Çev. Yurdanur Salman, İstanbul, Metis Yayınları, 2004.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin; **Film Art: An Introduction**, New York, Mc Graw-Hill, 2004.

BURTON, Graeme; **Görünenden Fazlası**, Çev. Nefin Dinç, İstanbul, Alan Yayıncılık, 1995.

BÜKER, Seçil; **Film ve Gerçek**, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Eğitim Teknolojisi ve Yaygın Eğitim Vakfı Yayınları, 1989.

BÜKER, Seçil; **Sinema Dili Üzerine Yazılar**, 1985 (b).

BÜKER, Seçil; **Sinemada Anlam Yaratma**. Eskişehir, Milliyet Yayınları, 1985 (a).

COPLESTON; **Felsefe Tarihi: Yunan ve Roma Felsefesi / Aristoteles**, I. Cilt - Bölüm 2a, Çev. Aziz Yardımlı, İstanbul, İdea Yayınevi, 1997.

COPLESTON; **Felsefe Tarihi: Yunan ve Roma Felsefesi / Platon**, I. Cilt - Bölüm 1b, Çev. Aziz Yardımlı, İstanbul, İdea Yayınevi, 1998.

ÇİZGEN, Gültekin; “ Belgesel Fotoğraf Üzerine Düşünceler”, **Fotoğrafın Görsel Dili**, İstanbul, Arkeoloji ve Sanat Yayınları, 1998.

DERMAN, İhsan; **Fotoğraf ve Gerçeklik**, İstanbul, Ağaç Yayıncılık, 1991.

FLUSSER, Vilem; **Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru**, Çev. İhsan Derman, İstanbul, Ağaç Yayıncılık, 1991.

GOMBRICH, E.H; **Sanatın Öyküsü**, Çev. Erol Erduran ve Ömer Erduran, İstanbul, Remzi Kitabevi Yayınları, 1997.

GÖKBERK, Macit; **Felsefe Tarihi**, İstanbul, Remzi Kitabevi Yayınları, 1999.

GÜRATA, Ahmet; “Öznel Zamanın İzinde: Sinemada Postmodern Zamanlar ve Görüş Noktası”, **Sinemada Anlatı ve Türler**, Ed. Fatma Dalay Küçükkurt ve Ahmet Gürata, Ankara, Vadi Yayınları, 2004.

HALLAM, Julia, MARSHMENT, Margeret; **Realism and Popular Cinema**, Manchester and New York, Manchester University Press, 2000.

KALLDEWEY, Jasper v.d.; **Yüzyılın 100 Yönetmeni**, Çev. Aysu Erinç ve Ethem Erinç, İstanbul, Afa Yayıncılık, 1994.

KRACAUER, Siegfried; “Film Kuramı: Fiziksel Gerçekliğin Kurtarılışı”, Çev: Erol Mutlu, **Sinema Kuramları**, Der. Seçil Büker ve Oğuz Onaran, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1985, s. 77–96.

KILIÇ, Levend; **Görüntü Estetiği**, İstanbul, İnkılâp Yayınları, 2003.

LOTMAN, Yuriy M.; **Sinema Estetiğinin Sorunları**, Çev. Oğuz Özgül, Ankara, Öteki Yayınevi, 1999.

LYNTON, Norbert; **Modern Sanatın Öyküsü**, Çev. Cevat Çapan ve Sadi Öziş, İstanbul, Remzi Kitabevi Yayınları, 1991.

MONACO, James; **Bir Film Nasıl Okunur? / Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı**, Çev. Ertan Yılmaz, İstanbul, Oğlak Yayınları, 2005.

National Geographic, Beyond The Movie: Lord Of The Rings, New Line Productions, 2001.

NOWELL-SMITH, Geoffrey; **Dünya Sinema Tarihi**, Çev. Ahmet Fethi, İstanbul, Kabalcı Yayınları, 2003.

ORR, John; **Sinema ve Modernlik**, Çev. Ayşegül Bahçıvan, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 1997.

ÖZDENÖREN, Rasim; **Yazı, İmge ve Gerçeklik**, İstanbul, İz Yayıncılık, 2002.

REFİĞ, Elif, YÜCEL, Fırat; “Fernando Meirelles’le Söyleşi”, **Altyazı**, Temmuz-Ağustos 2003, s. 42–44.

ROLOFF, Bernhard, SEEßLEN, Georg; **Ütopik Sinema**, Çev. Veysel Atayman, İstanbul, Alan Yayıncılık, 1995.

SİVAS, Âlâ; **İtalyan Sineması**, İstanbul, Es Yayınları, 2004.

SONTAG, Susan; **Fotoğraf Üzerine**, Çev. Reha Akçakaya, İstanbul, Altıkırbeş Yayın, 1999.

TANİLLİ, Server; **Yaratıcı Aklın Sentezi: Felsefeye Giriş**, İstanbul, Adam Yayınları, 1998.

TEPE, Harun; **Platon’dan Habermas’a Felsefede Doğruluk ya da Hakikat**, Ankara, İmge Kitabevi Yayınları, 2003.

TOKATLI, Attila; **Ansiklopedik Felsefe Sözlüğü**, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1973.

tr.wikipedia.org / wiki / Gerçek, 20 Şubat 2008

ÜNAL, Mehmet; **Yaşamın Aynası: Fotoğraf**, İstanbul, Gendaş Kültür Yayınları, 1999.

WILLIAMS, Christopher; **Realism and the Cinema**, London, Routledge&Kegan - Paul London and Henley - British Film Institute, 1980.

WOLLEN, Peter; **Sinemada Göstergeler ve Anlam**, İstanbul, Metis Yayınları, 2004.

www.dogme95.dk, 17 Şubat 2008

www.tdk.org.tr / Terimler Sözlüğü / Felsefe Terimleri Sözlüğü, 3 Ağustos 2007.

www.tdk.org.tr / Terimler Sözlüğü / Sinema Televizyon Terimleri Sözlüğü, 3 Ağustos 2007.

Yücel, Fırat; "Saf Görüntünün Peşinde", **Altyazı**, Temmuz-Ağustos 2003, s. 3.

ÖZET

AYDIN, Ayşe Şirin. Sinemada Görüntü-Gerçek İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2007.

Bu çalışmada sinematografik görüntüde gerçeklik hissinin nasıl yaratıldığı ve filmin görsel özelliklerinin gerçekçiliğe etkisi incelenmiştir. Teknolojideki gelişmelerle birlikte görüntülerin artık gerçeğe daha yakın olduğu ve izleyicileri daha çok etkilediği görülmektedir. Sinema, başlangıcından beri gerçeğe en yakın görüntüyü elde etmeye çalışmıştır. Bu bağlamda filmin anlatısından çok, görüntüyü oluşturan unsurların gerçeklik etkisi yaratıp yaratmadığının saptanması amaçlanmıştır.

Bu amaçla çalışmada dünya sinemasından seçilen örnekler incelenmiştir. Bunlar; İtalyan Yeni Gerçekçiliğinin en önemli yapıtlarından olan *Roma Açık Şehir* (Roma Città Aperta, 1945) ve *Bisiklet Hırsızları* (Ladri Di Biciclette, 1948), son yıllarda yükselişe geçen Güney Amerika sinemasından Meksika yapımı *Paramparça Aşklar, Köpekler* (Amores Perros, 2000) ve *Tanrı Kent* (Cidade de Deus, 2003) ile 90'larda sinemada gerçekçilikle ilgili önemli çalışmalardan biri olan Dogma akımının öncüsü Lars Von Trier'nin filmi *Dogville* (2003) ve yine son yılların en ilgi çekici fantastik filmlerinden biri olan *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü'dür* (Lord Of The Rings: Return Of The King, 2003).

Çalışmada gerçek, hakikat, kurmaca, gerçekçilik; resimde, fotoğrafta ve sinemada gerçekçilikle ilgili kuramsal kısım oluşturulduktan sonra seçilen filmler çözümlenmiştir. Filmlerin incelenmesinde “biçimsel çözümleme” yöntemi kullanılmıştır. “Sinemada görüntü-gerçek ilişkisi” konusu belgesel sinemayı da kapsamasına karşın çalışmada sadece kurmaca filmler incelenmiştir.

Film çözümlmeleri sonucunda ortaya çıkan bulgular, görsel özelliklerin filmin anlatmak istediğı duygu ve düşünceyi aktarmada ve gerçekliğı yansıtmada, anlatısal özelliklere göre daha etkili olduğı yönündedir. Buna göre sinemada gerçekçilik hissini yaratan en önemli unsur, görsel özelliklerin gerçeğe uygunluğudur.

Anahtar Sözcükler:

1. Sinema
2. Gerçek
3. Gerçekçilik
4. Görüntü
5. Biçimsel çözümleme

ABSTRACT

AYDIN, Ayşe Şirin. The Relation Between Image and Truth at Cinema, Thesis of Master of Science, Ankara, 2007.

This study examine how compose that feeling of truth in image of cinema and effect of visual characteristics of films to realism. Know that the images will be similar to truth with technological improvements and will affect viewers mostly. For the beginning of the cinema, it has endeavored to get most similar image to real life. The aim of this study is determined on compose to effect of truth by elements of images.

The purpose of this study, analyze that samples of the worlds cinema. These are *Rome, Open City* (Roma Città Aperta, 1945) and *Bicycle Thieves* (Ladri Di Biciclette, 1948) that are two of most important consequences of Italian New Realism; *Amores Perros* (2000) and *City Of God* (Cidade de Deus, 2003) that the films of South America; *Dogville* (2003) and a fantastic film: *Lord Of The Rings: Return Of The King* (2003).

In this study, had composed that theoretical part about truth, real, fiction, realism; realism in paint, photography or cinema, than films that be chosen are analyzed. the method of to analyze films is “formal analysis”.

Although the subject that “the relation between image and truth at cinema” contain documentary films, it had been examined only fictional films. Consequently, visual characteristics of films are more effective for representing of truth, than narrative characteristics.

Key Words:

1. Cinema
2. Truth
3. Realism
4. Image
5. Formal analysis