

FİLMDE BİLİMSEL ÇÖZÜMLEME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ufuk Küçükcan

Eskişehir 1995

T. C. ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

FİLMDE BİLİMSEL ÇÖZÜMLEME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

UFUK KÜÇÜKCAN

DANIŞMAN

PROF.DR. NACİ GÜÇHAN

ESKİŞEHİR 1995

Anadolu Üniversitesi
Merkez Kütüphane

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	IV
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	VI
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	VI
1. GİRİŞ	1
1.1. Sorun	1
1.2. Amaç	3
1.3. Önem	5
1.4. Sayılıtlar.....	6
1.5. Sınırlılıklar	7
1.6. Tanımlar	7
2. YÖNTEM	9
2.1. Veriler.....	10
2.2. Verilerin Toplanması.....	11
2.3. Verilerin İşlenmesi.....	11
3. FİLM GÖSTERGEBİLİMİNE GİRİŞ.....	13
3.1. Sinemada Biçem Kavramı.....	13
3.2. Göstergebilim ve Film.....	16
3.3. Göstergebilimin Temel Kaynağı: Dilbilim.....	20
3.4. Temel Göstergebilim Kavramı: Film Dili.....	27
3.5. Sinemasal Kod/İleti.....	32
3.6. Filmde Metin/Çözümleme.....	37

4. DİZİMSEL (SYNTAGMATIC) VE DİZİSEL (PARADIGMATIC) ÇÖZÜMLEMEDE YÖNTEMBİLİM.....	40
4.1. Dizimsel ve Dizisel ilişkiler.....	40
4.2. Dizimsel Çözümleme.....	49
4.3.. Dizisel Çözümleme.....	50
4.4. Sinemanın Büyük Dizimi.....	52
4.5. Dizimsel Kategoriler.....	56
5. BULGULAR VE YORUM.....	67
1. KAGEMUSHA'NIN DİZİMSEL ÇÖZÜMLEMESİ.....	67
1.1. Özerk parçaların taslağı.....	67
1.2. Dizimsel çözümleme.....	112
2. KUROSAWA'NIN KAGEMUSHA FİLMİNİN DİZİSEL (PARADICMATIC) ÇÖZÜMLEMESİ.....	115
2.1. Filmin Biçemi.....	115
2.2. Kurosawa ve Biçemsel Yapı.....	119
SONUÇ.....	121
ÖZET.....	121
YARGI.....	122
ÖNERİLER.....	123
KAYNAKÇA.....	124

ŞEKİLLER LİSTESİ

ŞEKİL 1. Dilbilimde kodlama süreci.....	25
ŞEKİL 2. Christian Metz'in "Sinemanın Büyük Dizimsel Kategorisi"	55

ÇİZELGELER LİSTESİ

ÇİZELGE 1. Kagemusha'nın 'Dizimsel Kategoriler'inin oluşum sıklıkları.....	112
ÇİZELGE 2. Dizimsel kategorilerin filmin geneline göre azalan sıklıktaki oranları.....	113

1. GİRİŞ

1.1. SORUN

Marx, sosyal düzenleme kanunlarını belirleyen bilim yeterliliğini geliştirmiş ve güncel sistemlerin baskısını eleştirmiştir; Freud, benzer olarak, kişisel psikolojik düzenlemenin kanunlarını bir bilim olarak oluşturmuş, bireysel yanığı ve baskıyı eleştirmiştir; son olarak da Saussure, sistemleri anlamlandırarak, insan kavrayışının ve bilgilendirme geçişinin kanunlarını ortaya koyarak bilimsel çalışmalarına başlamıştır. Bu kanunlar, kişisel ve sosyal olarak tüm insan yaşantısının temelleri olarak görülmektedir. Daha sonra Marx, Freud ve de Saussure, tüm insan sorunlarının ardında yatan nedenleri işlemeye yetkin bir sistem biçimi oluşturmaya girişmişlerdir. Böylece, insan oluşumunu en derin seviyede yeniden biçimlendirerek, sosyal ve kişisel olarak devrimsel bir yapı kazanmasını amaçlamaktadır. Bu tür yeniden biçimlendirme çalışmaları yalnızca sinema anlamlandırmasında görülmektedir. (Andrew; 1995, 257-258)

Fakat bu anlamlandırma basit bir şekilde var olamaz; onun yaratılması gereklidir. Film görüntüleri basit bir biçimde herhangi biri tarafından filmsel dünya için düzenlenmiştir. Onların anlamı ve belirli bir amaçları vardır.

En önemlisi ekran üzerindeki görüntülerin oraya başka birisi tarafından konulmuş olmasıdır. Birisi orada durarak “voila” (işte ben buradayım) demektedir. O, bizim için görüntüleri almış, geliştirmiş ve ekrana hazır hale getirmiştir. Mitry'e göre, gerçeklik insanoğlu için tükenmez bir anlam kaynağı olarak var olmaktadır. Biz, şu ya da bu şekilde ilgilendiklerimizi seçerek bir anlam yaratırız. Sinema salonunda birisi bize dünyanın şu ya da bu parçasına bak demektedir. Üstüne üstlük bir de “anamlı” bir şekilde bakmamızı istemektedir. Bizler dünyadaki bir duyum içinde bulunurken, başka birisi kendine özgü tarzı ile gerçekliği değil, dünyanın kendine göre gerçeklik düşüncesini sunmaktadır. (Andrew; 1995, 208)

Bu sunumun, yani anlamın nasıl oluştuğunu çözümlemekse hep film kuramcılarının konusu olmuştur.

Son otuz yıldaki film eleştirisi ve film çözümlemesine bakıldığında iki ayrı noktada olduğu görülür: birincisi, film yazarlığı ve yapısalcı yöntembilim üzerine odaklanmıştır; ikincisi ise, Christian Metz ile gelişen, “göstergebilim”in alanı içerisindedir.

Bu çalışmanın temel yaklaşımını ise, ikincisi, göstergebilim oluşturmaktadır. Birincisi, film yazarlığı ve yapısalcı yöntembilim, “birbiriyle sıkça biraraya gelen iki yaklaşımdır, ancak göstergelerin genel bir çalışması ve

anlama nasıl transfer olduğunun altında kendini özetleyebilir. Bu ise göstergebilimin konusudur.” (Roth; 1983, 1)

Geleneksel eleştiri, filmin söyledikleri (iletileri) üzerinde yoğunlaşırken; göstergebilim, bu iletileri yönlendiren, filmsel iletişimin yasalarını bulmayı amaçlar. Bu çalışmanın ana sorununu da, bu iletileri biçimlendirme yöntem ve kurallarının “bilimsel” bir çalışma içerisinde çözümlenip çözümlenemeyeceği sorunu oluşturmaktadır. Dolayısıyla, filmin biçimsel yapısının çözümlenmesine dizgesel bir yaklaşım üretilebilir mi?

Öte yandan, özellikle Metz’in ve takipçilerinin sunduğu, film göstergebilimine dilbilimsel yaklaşım her zaman için tartışma konusu olmuştur. Film çözümlenmesinde ‘doğal dil’in öğeleri kullanılabilir mi? Doğal dil en fazla geliştirilen ve en iyi anlaşılabilir anlamlandırma dizgesidir. Diğer bir anlamlandırma sistemi olan filmin, dilbilimle temel çıkış noktalarına sahip olup olamayacağı çalışmanın ana sorununa bağlı bir yan sorundur.

1.2. AMAÇ

Bu çalışmanın amacı, bireysel film araştırmaları yaparak göstergebilim kuramı ve yönteminin film çözümlenmesine uygulanabilir olduğunu kanıtlamaktır.

Filmin biçimsel yapısının çözümlenmesinde sürekli olarak kullanılan yöntembilimsel malzeme tündengelimli bir kategoriler şemasıdır. Bu şema zamanın ve mekanın görsellikle yönlendirmesiyle filmin tanımladığı anlatının çeşitli yollarını açıklar. Tek bir yaklaşım verilen metnin olası anlamlarını tüketemezken, bulguların tekrarlanabilir olması nedeniyle, bu içerik çözümlenmesi filmlerin karşılaştırılmasına ve çözümlenmesine olanak tanır.

Diğer taraftan, film/doğal dil benzerliğinin göstergebilim kuramında ve anlatı çözümlenmesinin bu çalışmada kullanılan yöntembilimsel tabanı üzerindeki etkisi nedir? Eisenstein, "Sinema, niye dil yöntembilimi dururken tiyatronun ve resmin peşinden gitsin?" (1949, 60) diyor. Çünkü sinema ve doğal dil bir metin yaratırlar. Sinemanın bir anlatı oluşturma yöntemi, dilin bir metin oluşturma yöntemine çok yakın. Metz, bunun için, şu soruyu ortaya atıyor: "Hangi yollarla ve hangi kapsamla sinema bir doğal dil gibidir?"

Bununla beraber, bir dilbilim grameri bir cümle yapısı kuramını oluşturur ve kendi iç yapı ilişkilerinde cümleyi tanımlar. Benzer olarak da bir sinema grameri bir görüntü yapısı kuramını sağlar ve görüntüyü tanımlar mı? Bu çalışmada da dilden yararlanabilir mi?

1.3. ÖNEM

Bu çalışma bir anlamlandırma süreciyle ilgilidir; bir yazılı senaryonun film görüntüsü üzerinde görsel iletişim parçalarına dönüştürülmesi. Ayrıca, göstergebilim çözümlemesi film ve TV iletişinin üreticisi ve tüketicisi olan genel okuyucuyu ilgilendirir. Çünkü göstergebilim bu iletilerin nasıl oluşturulduğunu anlamak için bize yardım eden biçim kurallarıyla ilgilenir.

Metz'in göstergebilimsel yaklaşımı anlatı sinemasının eleştirisine hizmet eder. Böylece, "göstergebilim, bu plandaki başlıca bir işlevi yerine getirmektedir çünkü o bizim geçmişin önemsiz sinemasının ötesini görmemize olanak tanır." (Andrew, 1985, 257)

Öte yandan, özellikle Türkiye'de, film eleştirisi ve çözümlemesindeki bilimsel yaklaşım eksikliğini gidermeye yönelik bir çalışma olabilir. Özellikle sinema okulu öğrencileri ve sinemaya bilimsel yaklaşım paradigmalarıyla tanışmak isteyenlere bir model, bir yola çıkış kolaylığı sağlayabilir.

Ayrıca çalışma, bir filmi çözümlenen Akira Kurosawa'nın biyografisi ve filmografisi üzerine bir çalışma olmayacaktır. Buna karşın Kurosawa'nın - özellikle bu çalışma üzerindeki - paradigmalarının çözümlenmesi açısından önemlidir.

1.4. SAYILTILAR

- Göstergebilim tanımlama olarak, sinemanın doğası hakkındaki inançlara ilişkin değil, sinema çalışmalarını belirleme yöntemidir. Bu kapsamı ancak bilim adamları yerine getirebilir.

- Göstergebilim, dogmatik dünya görüşüne ister bağlı olsun, ister olmasın, Paris'ten gelerek bize ulaşan günümüz göstergebilimi bize evrensel olarak kabul edilen dünya görüşleri sunacaklardır. (Andrew; 1995, 258)

- Bu çalışmanın temel dayanağı olan Metz'in göstergebilim kuramı tüm sinema otoritelerince kabul edilmiş geçerli bir kuramdır.

- Filmi incelenen Japon yönetmen Akira Kurosawa, "auteur" kuramındaki bireyselliği göstermiş günümüz sinemasının en büyük ustalarından biridir.

-Bu çalışmada başvurulan yazılı ve görsel kaynaklar, geçerli ve güvenilirdir.

1.5. SINIRLILIKLAR

- Bu çalışma, sadece “anlatı” (narrative) sinemasının biçimsel yapılarının incelenmesiyle,

- Akira Kurosawa sinemasının ve onun sinemasının bir yapıtı ile sınırlıdır.

1.6. TANIMLAR

‘Diegesis’ ve ‘Diegetic’: ‘Diegesis’ Metz’in ürettiği bir kavram. Metz, ‘diegesis’ kavramını anlatıma, karakterlere, mekana ve olaylara bağılı olmayan bir içerik bağlamında kullanıyor ve ‘filmin dizimsel parçaları’ olarak adlandırdığı elemanların yapısal ilişkileriyle ilgili olarak tanımlıyor.

Metz ‘diegesis’i , “bir bütün olarak ele alınan filmin uzak göstergesi” diyor ve bu filmi “arka pandaki ondokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru Fransız burjuva toplumu içindeki mutsuz bir aşk hikayesi” olarak tanımlıyor ve “buna karşıt ‘diegesis’in bölümsel birimleri her film parçasının anlık göstergesini oluşturur.” (Metz; 1974, 144)

Metz, buna bağılı olarak ‘diegetic birim’ kavramını da, filmin bir çok özerk parçasının karşılığı olarak görüyor.

Metz'in bu kavramlar ile ilgili çok net ve geniş bir açıklaması yok. Bu çalışmada da, bu kavramların sözlük anlamı olarak bir karşılığı olmaması nedeniyle Metz'in kullandığı terimlerle kullanılacaktır. 'Dizimsel Kategoriler' bölümünde 'nondiegetic insert' ve 'displaced diegetic insert' gibi özerk çekimler açıklanmalarına karşın 'diegetic' kavramının Türkçe bir karşılığı bulunamadığı için İngilizce olarak kullanılmışlardır.

Cutaway: Cut-away çekimler, izleyicinin en son çekimden edindiği yön duygusunu yitirmesini ve yeni bir hareket yönünün ona garip gelmemesini sağlar. (Arijon; 1993, 203) Cut-away çekim, ana çekimle görüntülenmeyen bir şeyi ya da bir kişiyi ana çekimin arasına yerleştirmeyi amaçlayan bir çekimdir. (Arijon; 1993, 172)

2. YÖNTEM

Çalışma, belgesel tarama ve deneme modellerine dayalı bir çalışmadır.

Bu çalışma göstergebilimsel bir yöntemi benimseyerek bir yönetmenin (Akira Kurosawa) sinemasını ve onun janr özelliği gösteren bir filminin biçimsel yapısını çözümlemeye çabalamıştır. Bu çözümlenin yapılabilmesi için de C.Metz'in göstergebilim kuramından yararlanılmıştır. Metz, "sinemanın işlevini yerine getirmesine olanak veren özdeksel koşullar üzerine ciddi bir çalışma yürütmüştür. Onun amacı, sinemanın içindeki anlamlandırma oluşumlarının tam bir tanımlamasını yapmaktan başka birşey değildir." (Andrew; 1995, 231) Metz'in film kuramına karşı bilimsel davranışı göstergebilim, 'genel olarak anlam ve film işaretleri bilimi' üzerine kurulmuştur. Bu çalışmada da Metz'in bu yaklaşımı kullanılarak filmlerin biçimsel yapısı, göstergelerin anlamlara iletilmesine olanak sağlayan dizge ya da kod bulunmaya çalışılmıştır.

Bütün bunların sonucunda ulaşılan veriler şu sorulara yanıt aramak için kullanılmıştır:

1. Akira Kurosawa'nın sahip olduğu paradigmalar nelerdir?

2. Çözömlenen filmin dizimsel (syntagmatic) kategorisi nedir? Dolayısıyla ortak bir koda sahip midir?

2.1. VERİLER VE TOPLANMASI

Göstergebilimde, anlatı filmlerinin dizgesel bir yaklaşım ile çözümlenmesi sürecinde konu ile ilgili aşağıdaki alanlara ait bilgiler toplanmıştır.

1. Göstergebilime ilişkin kavramlar ve bilgiler,

- göstergebilim kuramını ve yöntemini,
- anlambilim disiplinin açıklanmasını,
- göstergebilimin diğere bir anlamlandırma dizgesi olan dilbilim ile bağlantılarını kapsamaktadır.

2. Film göstergebilimine ilişkin bilgiler,

- film diline dilbilimsel yaklaşımı,
- film dili ve doğal dil ayrımını,
- 'filmsel' ve 'sinemasal' kavramlarının açıklanmasını,
- iletilerin sahip oldukları sinemasal kodların nasıl düzenlendiğini,
- film metninin niteliğini ve nasıl çözümleneceğini,
- film metninin dizgesel çözümlenmesinde dizisel ve dizimsel ilişkilerini kapsamaktadır.

3. Filmin dizgesel çözümlemesine ilişkin bilgiler,

- C. Metz'in dizimsel çözümleme yöntemini (filmin büyük dizimi),

- bu yöntemin dizimsel kategorilerini,

- ve ayrıca, dizisel çözümleme yöntemini kapsamaktadır.

2.2. VERİLERİN TOPLANMASI

Yukarıda sözü edilen veriler, ilgili konularda yazılmış, 13 İngilizce ve 23 Türkçe olmak üzere toplam 36 kaynak taraması yapılarak elde edilmiştir.

2.3. VERİLERİN İŞLENMESİ

Toplanan veriler, amaca uygun olarak ve araştırmanın sınırlılıkları dikkate alınarak geçerli sayılılarla rapor edilmiş ve bireysel film araştırmasına uygulanmıştır.

Film çözümlemesi için de aşağıdaki nedenler dikkate alınmıştır:

1. Metin olarak Kurosawa'nın bir tarihsel savaş filminin kullanılması seçilen bu filmin dizgesel olarak yapılmasını sağlar. Metz, çözümlerede kullanılacak filmlerin seçimi için herhangi bir neden göstermez. Bunlar sadece anlatı (narrative) filmleri olacaktır. Bu çalışmada Kurosawa'nın "Kagemusha"

(1980) filmi seçilmiştir. Çünkü film çalışmasına üç çağdaş yaklaşımdan türetilen altkodları birleştirir: "auteur" kuramı, "janr" çalışması ve "aktör-ikon" kuramı. Film auteur kuramı kapsar çünkü Akira Kurosawa'nın aynı bireyselliği içerisinde senoryalaştırılmış ve yönetilmiştir. Bir janr çalışmasını kapsar çünkü tarihsel savaş filmidir. Bir aktör-ikon kuramını kapsar çünkü de baş karakter, Kurosawa'nın bir çok filmde baş karakter olarak oynamış "Tatsuya Nakadaï" dir.

2. Metin olarak, tek bir metin seçilmesi sadece bireysel bir film çözümlemesine olanak tanımaz, Kurosawa sinemasının geniş bir alanını da inceler.

Metz'in göstergibilimsel yaklaşımı ile en küçük parça olan 'özerk parçalar'ına (autonomous segments) kadar çözümlenen filminin sahip olduğu dizimsel kategorilerin filmin bütünü içerisindeki yüzdesi bulunup dizimsel ve dizisel olarak incelenmiştir. Bu çözümleme sonucunda janr özelliği gösteren bu filmin bir koda sahip olup olmadığı ve Kurosawa'nın paradigmalarının neler olduğu sorusuna yanıt verilmeye çalışılmıştır.

3. FİLM GÖSTERGEBİLİMİNE GİRİŞ

3.1. SİNEMADA BİÇEM KAVRAMI

Sinema hiç kuşkusuz örnek bir gösterge sistemidir. Bir film şeridi üstündeki hareketli görüntüler belli bir çekim sistemi içinde gerçekleştirilmiş, seslendirilmiş ve müziklendirilmiştir. Sinemanın işleviyse toplumsal-kültürelidir. Mitry'nin deyimiyle belki de yüzyılın, toplumsalın içinde yerleşmiş en önemli sanattır. (Adanır, 1994; 50)

Sinemada herhangi bir esinlenme söz konusu değildir. Yaratım daima bilincin denetimi altındadır ve tamamıyla zihinsel bir süreçtir. Her sanatsal yaratımda olduğu gibi sanatçı çeşitli etmenlerin denetimi altında ya da doğal etki alanı içerisinde. 'Ekonomik' ve 'politik' sansür sanatçıyı (yönetmen) denetim altında tutarken içinde yoğrulduğu toplumsal zihniyet doğal olarak yaratımı etkilemektedir. "Bu yüzden sinematografik üretim, ekonomik boyutları, sanatsal ve ideolojik yapısı nedeniyle çok güç yaratma koşullarına sahip bir sanattır."(Adanır, 1994; 31)

Bu denetimden kaçabilmek yönetmen için olanaksızdır. Çünkü o büyük bir bütünün parçasıdır ve o bütünlü ilişkisi organik düzeydedir. Bu nedenle yapısal özelliklerini farklı düşünebilmek olanaksız. Ve bu bütün içerisindeki karşı çıkışlar, bütünü kendi istekleri doğrultusunda yönlendirme

ancak o bütünü ve onun zihniyetini iyi tanımakla mümkün olabilir.

Bu zihniyeti iyi tanımış ve yorumlamış sanatçının, o toplumsal zihniyetin yoğurduğu ve toplumsal damgalarını vurduğu, ayrıntılarını hissettirdiği kişiliğini eserine (filmine) ne kadar derinlemesine işlemiş ve o duyarlılığı tüm eserlerinde bir parmak damgası olarak gösterebilmişse eserini kontrol edebildiğini ve esere o derece hakim olabildiğini gösterir. Sanatçının vermek istediği ileti, işlediği konu ve içerik, göstermeye çalıştığı estetik duygu bu kontrol mekanizmasının ve hakimiyetin bir ürünüdür. Bu ise onun 'biçem'dir.

Sanatçı filmine hakim olabildiği ölçüde bir 'biçem'e sahiptir. Bu kontrol ve hakimiyete sahip olmayan sanatçı da ise bir biçemden söz etmek mümkün değildir.

Adanır bu biçem kavramının her zaman için metaforik anlamda algılanması gerektiğini söylüyor. Yazılı anlatıma özgü "biçem" kavramıyla, filmsel anlatıma özgü "biçem" kavramı arasında önemli farklılıklar vardır. Yazında biçem: Sanatçının bir dizge olan dil'e karşı kendi dilyetisini kullanarak onu atlatma, altetme girişimi olarak tanımlanabilir. Sinemada ise yazında olduğu gibi bu anlamda bir "biçem"den söz edilemez. Sinemada biçem kavramı ancak metaforik bir anlamda kullanılabilir. Çünkü sinema, yazılı-sözlü dil anlamında bir

dile sahip değildir. Bu nedenle yine metaforik anlamda sinematografik dilyetisinin yaşam adlı dile karşı sanatçının geliştirdiği bir dilyetisi olduğunu söylemek gerekir. Sanatçının dilyetisi bir anlamda onun biçimidir.(1994)

İnsan, simgesel ve dilsel denebilecek iki düşünce biçimine sahiptir. Dilsel düşünce de bir anlamda yine sembolik bir düşünce biçimi olmakla birlikte aynı şey değildir. Çünkü insan çoğu kez düşlediklerini, düşündüklerini, duygularını sözcüklerle anlatamaz ve aktaramaz. Zaten bu yüzden dans, müzik, resim, heykel vb. dilyetilerini geliştirmiş ve kullanmıştır. Sinematografik dilyetisi aracılığıyla sanatçı, insan gibi canlı bir malzemedен yararlanarak pek çok şeyi dışavurma hatta sözcüklerle aktarılamayacak olanları bile anlatma olanağına sahip olabilmektedir. Ayrıca müzik, ışık, renk, sahneye koyma ile de bu duygu ve düşüncelerin altını çizme olanağı bulmaktadır.(Adanır; 1994, 40)

Başka bir görüş açısından bakıldığında Eisenstein bu biçimi 'kurgu'ya bağlıyor. "Olayın sinema olarak sergilenmesi, hazırlanan sahnede kimi durumların özel şekilde öne çıkarılmasına, yalnızca genel plan olarak değil, orta plan, hatta yakın plan olarak aktarılmasına olanak sağlar. Çeşitli büyüklüklerde çekilen bu planların birleştirilmeleri de bir kurgu düzenlemesini, yani yönetmenin kişisel anlatma tarzını belirler. (1986, 91)

Sinemada, “ykl film” dzeyinde birok ‘biem’den sz edilebilir; oyuncu biemi, kamera biemi, senaryo biemi, dekor biemi... Dolayısıyla ynetmenin kiiliđinin diđer kiilikleri ve filmsel biemleri ynlendirmesiyle ortaya ıkan ‘filmin biemi’ ya da ‘ynetmenin biemi’.

3.2. GSTERGEBİLİM VE FİLM

Sinematografiksel dil, “hareketli resimlerin gsterilmesi aracılıđıyla ykler anlatma” mekanizması olarak rgtlenmektedir ve temelde bir anlatı dilidir. Bu dil sadece filme zg bir dil olup aynı zamanda bir ‘iletiim dizgesi’dir. Bylece sinema tam anlamıyla bir anlatı, bir aktarım haline gelmektedir.

En basit tanımıyla da bu anlatım (sinematografik anlatım) grntlerin ve diyalogların ardarda sıralanmasıyla oluan bir ‘iletiim dizgesi’, bir ‘gstergeler dizgesi’dir.

Bu iletiim ve gstergeler dizgesini anlamlandırabilmek ve anlayabilmek eitli bilim dallarının ve disiplinlerin amacı olmutur: Yaratılan anlam stne dnmek ve nasıl yaratıldıđını zmek. Yirminci yzyılın nemli disiplinlerinden olan **gstergibilim** (semioloji) ve **anlambilim** (semantik) anlamı zmeye alıırken, filmin yapısını, imgeler arası ilikileri ve sahip olduđu kodların ne tr kodlar olduđunu bulmaya alıır ve aratırır. Bu nedenle gstergibilim ve

anlambilim içiçe gemiř arařtırma dallarıdır.

Göstergebilim, gösterge dizgelerinin bilimi. (Guiraud; 1994, 8) Sinema her řeyden önce bir dil olgusu olduğundan onun göstergebilimle ilişkisini kurmaktan daha doğal bir řey olamazdı. Sinema göstergebilimcileri de genel gösterge kuramlarını sinemaya uyguladılar. (Büker; 1985, 7) Sinemanın göstergebilimi deyimiyle sinemanın bir sistem olarak, yani anlam taşıyan, anlamlı işaretler bütünü olarak incelenmesi anlaşılır. (Vincenti; 1993, 140)

Jean Mitry: "Sinemanın temelleri, imler arası ilişkiler ve im-söz ilişkileridir. Sinema kendini ancak onlarla anlatır." der. (Adanır; 1986, 101) İmler herhangi bir nesnenin karşılığıdır, gösterendir.

İmler herhangi bir nesnenin karşılığı olduğu sürece, im aracılığıyla tanımlanan nesneyle sürekli bir ilişkiyi içerirler. Bu ilişki imlerin semantiği (anlambilim) diye adlandırılır. Semantik ilişki imlerin içeriğini tanımlar. (Lotman; 1986, 21)

Bu arada Metz, göstergebilimi açıklarken, Fransız kuramcı Gilbert Cohen-Seat'ın yıllarca önce geliřtirdiği konumdan başlayarak iki kavramı açıklar: 'filmsel' ve 'sinemasal'. Film kelimesi akla çeřitli tanımlar getirir; seluloidin fiziksel řeridinden, karmařık ekonomik bir yapıya, sansür problemlerine, çeřitli teknolojik ve sosyakültürel

faktörlere kadar bir dizi açıklama. “Filmsel” olarak adlandırılan bütün bu açıklamalar göstergebilimcilerin “sinemasal” üzerine odaklandıkları düşüncelere yabancıdır: (1974, 47) C.Metz tarafından çizilen bu parametreler Dudley Andrew tarafından şu şekilde açıklanıyor:

“Göstergebilim diğer disiplinlere bağlı, film harici, filmsel çalışmadan ayrılır: yani sosyoloji, ekonomi, sosyal psikoloji, psikoanaliz, fizik ve kimyadan. Göstergebilim Metz’in ve takipçilerinin üzerinde çalışmak için seçtikleri filmin kendi mekanizmasının içsel bir çalışmasıdır. Genel olarak göstergebilim anlamın bilimidir ve film göstergebilimi bir filmin anlamı ve gösterenlerin nasıl bir bütün olarak toplandığını açıklayan geniş kapsayıcı bir model oluşturmayı önerir. Bu, filmin muhtemel izlencesini oluşturan yasaları belirler ve bireysel filme ya da janrların kendi özel karakterine verilen belirli anlamlama (signification) durumlarını ortaya çıkarır. Film alanının kalbi sinematografik gerçektir ve sinematografik gerçeğin ana damarı ise anlamlama sürecidir. Göstergebilimciler direk bu merkeze girerler.” (1975, 1)

Göstergebilimin estetik ve ideoloji ile ilişkileri hakkında bir nokta oluşturulabilir. Metz’in de eleştirildiği noktalardan biri politik ideoloji eksikliği ve kendi ‘görgül indirgemeciliği (empirical reductionism)’ dir. Bazı avrupalı entellektüeller, özellikle Screen ve Afterimage gibi dergilerde yazarlar,

Metz'in yaklaşımını, ağırlıklı olarak göstergebilimin son zamanlardaki literatürünü, Marksist ideoloji ile birleştirerek ve film estetiğine eşlek eden normlarla düzeltmenin yollarını aradılar. (Roth; 1983, 9)

Bu çağdaş konu yapısalcılığa karşı getirilen biçimciliğin (formalism) görevini hatırlatır. Bu geçmiş ve şimdiki kriterlerin tezi iki varsayıma dayanır: birincisi, biçim ve içerik arasında kesin bir ayrılık vardır; ve biçimle ilişki önemsizdir; ikincisi, istenen bir ideoloji ile ilişkisi olmayan eleştiri önemsizdir.

Göstergebilim/yapısalcı ilk varsayıma "içerik ve biçim ayrılamaz, çünkü biri diğeri olmadan varolamaz" (Scholes, Robert, 1974; aktaran Roth; 1983;10) biçiminde karşılık verir. İkinci varsayım içinse L.Roth şunu söylüyor, "hem filmin hem de film eleştirisininin harici sistemlere bağlı olduğu kabul edilir. Hatta gerçekte varolan çözümler, sesbilimsel dayanaklar, göstergebilim ve yapısalcılığın karakteristik, film metninin kendisinin dışındaki yöntembilimi kapsamak zorundadır. (1983; 10)

3.3. GÖSTERGEBİLİMİN TEMEL KAYNAĞI: DİLBİLİM

Göstergebilim ve anlambilim incelendiğinde temel, ortak bir kaynak ortaya çıkmaktadır; Dilbilim.

Adanır temel anlambilimsel araştırma tiplerini üçe ayırır: psikolojik, dilbilimsel ve mantıksal. (1994, 49)

Mitry psikolojik temelleri şöyle açıklar: imgelerin algılanması, imgelerin zihinsel yapıları, kurgu ile ilişkileri. Filmsel dışavurum aracını oluşturan bütün dışavurum unsurlarının temelleri. (Adanır; 1986, 94) Fakat psikolojik temel bu araştırmanın konusu dışında kalmaktadır. Diğer taraftan anlam kavramı her şeyden önce dilbilimsel ya da sözlüksel bir açıklamaya sahip olmak zorundadır. Dilbilimsel açıklamalara göre anlamın mantıksal yapısı dilbilgisel ya da sözdizimsel kurallarla belirlenir. (Adanır; 1994, 46)

Diğer taraftan sinema göstergebilimi de kendini önce bir işaretler dizgesi olan dille karşılaştırır. Çünkü şimdiye kadar dil üzerine kapsamlı araştırmalar yapılmıştır. Bu nedenle başka şeylerle karşılaştırmaktansa dilden yola çıkılarak, karşıtlıkları ve benzerlikleri incelenerek sinema göstergebilimi tanımlanabilir.

Sinemanın dil olduğu hep söylendi de ona dilbilimsel yaklaşım getirilmedi. Ruhbilimsel, toplumbilimsel vb. yaklaşımlar yeğ tutuldu. Oysa bir dil olgusuna kendi bilimi ile

yaklaşmak kadar doğal ne olabilirdi ? (Büker; 1985, 50)

Sinemada ilk 'dil'sel yaklaşımı Rus Biçimci kuramcılar ve sinemacılar yapmıştır: Eisenstein, Eichenbaum, Tynjanov, Pudovkin, Vertov, Dovzenko. S.M.Eisenstein "Sinema, niye dil yöntembilimi dururken tiyatronun ve resmin peşinden gitsin ? Dil, sinemaya resimden çok daha yakındır" (1949, 60) der. Eisenstein sinema ile dil arasındaki benzerliğe dikkati çekerken göstermek istediği, aslında film yapma yönteminin, bir cümle kurma, bir edebi metin oluşturma yöntemine ne kadar yakın olduğudur. (Vincenti; 1993, 29)

Dil iki düzenlamalı somut nesnenin birleşmesinden yeni bir kavramın doğmasına olanak veriyor. Bu açıdan dil sinemaya resimden çok daha yakın. Resimde biçim soyut çizgi ve renk öğelerinden doğar, oysa sinemada görüntüdeki öğeler somuttur, işlemede güçlük çıkaranda bu özelliştir. Öyleyse, sinema, sözcüklerin türetilmesinde aynı mekanizmayı uygulayan dil dizgesine neden yönelmesin ? (Büker; 1985, 14)

Biçimcilere göre, yönetmen için de bütünlüğü olan sözcükler gibi çerçeveler vardır ve yönetmen bunları 'kurgu' yoluyla peşpeşe bir anlam ve bir bütünlük oluşturacak şekilde bir araya getirir. Sinemayı sanat yapan ve diğer sanatlardan ayıran özellikte biçimciler için işte bu kurgudur. Sinemayı fotoğraftan uzaklaştırır, fotoğrafla sinema arasındaki sanatsal ayrımı yaratır. Yönetmen doğada olmayan anlamı,

çerçeveleri istediği doğrultuda birleştirerek onlara vermek istediği anlam ile sinemasal olarak yaratır.

Biçimcilerle beraber ilk kez film bir bütün olarak, bir yapı olarak ele alınmakta, ancak birbirleriyle ilişki içinde bir değer kazanan göstergeler dizgesi olarak düşünülmektedir. Tynjanov, sinema için “dünyanın anlambilimsel (semantik) yeniden planlaması” demektedir. Yeniden planlama, çünkü doğal bir olgu değil, insan ürünü; anlambilimsel, çünkü anlamlı, seyircilere bir anlam iletiyor. Sovyet kuramcıya göre, önemli olan çekimlerdeki nesnelere kendi içlerinde bulunan doğal nitelikler değildir, yönetmenin, çerçeveleri peşpeşe, birbirlerine eklemesi ve onlarla sinemaya özgü bir söylem oluşturmasıyla onlara kazandırdığı anlamdır. (Vincenti; 1993, 32) Bu oluşturma olayında sanatçının biçimini buluruz, diye ekler biçimciler, filmde gerçeğe kendi yorumunu getirmekte, kişisel şiirini kurmaktadır.

Sinemanın bir dil olduğunu gösteren biçimci kuramcılar üç ana kaynaktan yola çıktılar:

1) Sinema sanatsal bir dildir.

2) Genel anlamda dilden ve dilbilim sisteminden örnek olarak bir sinema kodu oluşturmaya çalıştılar. Yani filmin oluşabilmesi için aralarında seçim yapılan dilbilgisi ve sözcükler dizgesi. Örneğin; Eichenbaum “sine-cümle”, “sine-

bölüm”den söz eder.

3) İzleyici filmi anlamak istiyorsa biçemine dikkat etmek zorundadır.

Metz’e göre, Rus biçimcilerin savunduklarından farklı olarak, dar anlamda, sinema, kendi başına bir dil olarak ele alınamaz. Dilcilerin, gerçek bir dilde olması gerektiğini söyledikleri öğeleri sinemada bulmak olası değildir.(1974, 58)

Sinemada dilbilimsel yaklaşımı ele almak için herşeyden önce neyin “dil” diye tanımlandığını bilmek gerekebilir.

Anlamı taşıyan araç, bir dışavurum ve iletişim aracı “dil”¹,. Anlamlı sözcükler ve sözdizimsel kurallardan oluşur ve insanın duyguları ile düşüncelerini dışavurur.

Saussure, dilin (Langage: bir bütün olarak insan konuşması) iki yönden oluştuğunu düşünmüştür: dil (langue: dil dizgesi) ile söz (parole: konuşma edimi). (Aksan; 1982, 19)

Dil tek tek bireyleri değil, bütün toplumu ilgilendiren bir olaydır; birey üstü bir dizgedir, bir soyutlamadır. Ancak, bu dizgenin varolmasıyla insanlar arasında bir bildirişim kurulur. Buna karşılık söz, dil dizgesinin özel ve değişken gerçekleşme biçimidir. Daha doğrusu dilin somut kullanımıdır. Dil

1 Ayrıntı için bkz., Aksan; 1982, Rifat; 1990, Vardar; 1982.

toplumsaldır (bellek olgusu), söz bireyseldir (yaratma olgusu).
(Rifat; 1990, 16)

Dil, kurallara bađlı, iletiřimsel bir imgeler dizisidir...Dilin imlerden oluřan niteliđi, semiotik dizge diye tanımlanır. İletiřimsel iřlevin yerine gelebilmesi iin, dilin bir im dizgesini iermesi gerekmektedir. İm, bir toplum iindeki bilgi deđiřtokuřu surecinde eřyanın, grnglerin (fenomen) ve kavramların fiziksel anlatımıdır. (Lotman; 1986, 8)

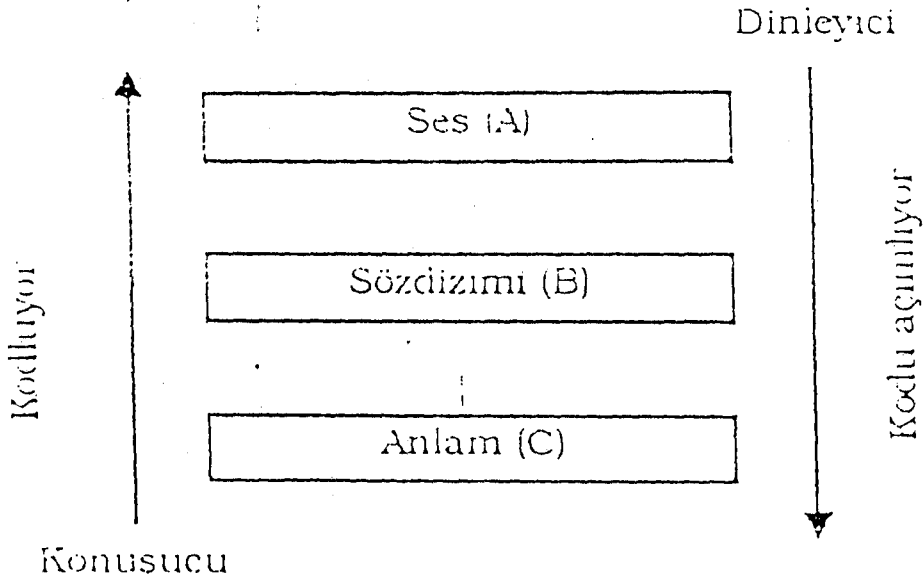
Dođal olarak, dil gstergelerin rastgele yıđılmasından oluřmamaktadır; her dilin ierik ve anlatımı, yapısal iliřkilerin dzenli bir dizgesini oluřturur. Dilsel bir gsterge diđer gstergelerle kurduđu bađıntıdan tr bir anlam kazanır. Gstergenin tz deđil, br gstergelerle kurduđu bađıntı nemlidir. Bu nedenle anlatım dzleminde de ierik dzleminde de tzler deđil, biimler nemlidir.

Bu biim dilde szdizgisel (sentaks) dzen ilkelerini gerektirir. Dilsel gstergelerin dizilerle, belirli bir dilin dilbilgisi ilkelerine uyan tmcelerle olan bađına iliřkin kurallar.

Dili kullanan (okuyucu-yazar) dilin bu kodlarını kullanır, bunlara gre đeleri seer ve birleřtirir, dzenler. Bu đeler birinci ekleme birimleri olarak adlandırılan “szckler”,

ikinci ekleme birimleri olarak adlandırılan sözcüklerin daha küçük birimleri, sözcükleri oluşturan fonemlerdir, ses birimleridir. Bunlar kendi başlarına bir anlam taşımazlarken belirli kodlar çerçevesinde ard arda dizilerek belirli bir anlam üretirler. Dilbilim araştırmacılarına göre; bir dil, ancak birinci ve ikinci ekleme birimlerine ve bir çekim modeline (paradigma) sahipse dildir.

Bu süreci Leech şu çizelgeyle açıklıyor.(aktaran Büker; 1991, sf.)



ŞEKİL 1

Sonuçta 'anlam' sözdizimsel bir yapıyı zorunlu kılıyor. Saussure dili açıklarken, 'dizimsel bağıntıdan' söz ederken 'dizisel bağıntı' karşıtlığını ortaya koyuyor.

Göstergeler ardarda dizilerek bir zincir oluştururlar. Buna dizimsel bağıntı denir. Sözlü dilin çizgisellik özelliği iki ögeyi birden söylememizi engeller. Çünkü işitimsel göstergelerin tek boyutu vardır; o da zaman çizgisidir. Bundan dolayı dizimsel bağıntının dayanağı uzamdır.

Dizimsel bağıntıyı oluşturabilmek için, insan, gücül birimler arasından seçme yapmak zorundadır. Dizimdeki her birim, belli bir dizideki birimler arasından yapılan seçmeyle gerçekleşir. Dizisel bağıntı aynı anda birlikte olmayan öğeleri gücül bir belleksel dizide birbirine bağlar. Bundan dolayı dizisel bağıntının dayanağı uzam değil, beyindir. Saussure dizimsel ve dizisel bağıntıları şöyle açıklar: bir sütun, uzamda, taşıdığı baştabanla bir bağıntı kurar. Bu iki birimin oluşturduğu düzen "dizimsel bağıntı"dır. Öte yandan, Dor biçiminde bir sütun uzamda onunla birlikte olmayan İyon, Korint, vb. gibi biçimleri anımsamamıza ev bu biçimlere Dor biçimindeki sütunu karşılaştırmamıza yol açar Anlıksal çağrışıma dayanan bu bağıntıya "dizisel bağıntı" denir. (Büker; 1985, 15)

D.Crystal, Saussure'ün bu yaklaşımını bir örnekle açıklıyor: (Crystal; 1971, aktaran Aksan; 1982)

O _____ yarın _____ gide _____ bilir _____ *dizimsel bağıntı*

O birazdan gele bilir

Ben sonra sora çağım *dizisel bağıntı*

Sen şimdi uyuya bilirsin

" " " "

Saussure'ün dilin yapısında dizimsel ilişkiyi açıklaması dil kavramlarının temel taşı kabul edilirken bir çok kuramın ve bilimsel yaklaşımın da temeli olmuştur; göstergibilimde, sinemanın dilbilimsel yaklaşımlarında olduğu gibi.

3.4. TEMEL GÖSTERGEBİLİM KAVRAMI: FİLM DİLİ

Bir göstergeler dizgesi olarak sinema incelendiğinde yazılı ya da sözlü dilin tersine simgesel bir dil değil. Gerçeği simgelerle anlatmıyor, gerçeği kendisi ile anlatıyor. Yönetmen “ev”i göstermek istiyorsa evin kendisini gösteriyor. Sinema gerçeği gerçeğe anlatan bir sanat.

Bununla beraber, filmsel göstergenin gerçeğe ilişkisi hem vardır hem de yoktur. Gerçeğe hiçbir ilişkisi yoktur çünkü filmsel görüntü devingen bir renk ve ışık hüzmesidir. Gerçeğe ilişkisini sağlayan ve seyircide bir gerçeklik izlenimi bırakan da üçüncü boyut ya da perspektifi sağlayan, bir tür rölyef oluşturan devinimdir.

Sinema genelinde psikolojik ya da simgesel bir anlam taşıyıcı ve aktarıcısıdır. Ancak sözcükler gibi bu işi bir dayanak aracılığıyla yapabilmektedir. Dilin dayanağı sözcükler ve yazı, sinemanınkiyse film şeridi ve imgelerdir. (Adanır; 1994, 51)

Sinema doğal dil ile karşılaştırılmaz. Çünkü sinema dili evrenseldir. Yani "langue" değildir. Görüntüyü anlamak çok az değişebilir olmakla beraber tüm dünyada aynıdır. Çeşitli ve farklı doğal dilleri konuşanlar birbirlerini anlamazlar fakat sinema ortak evrensel bir dil olduğu için anlaşılması söz konusu değildir.

Sinema tek yönlü bir iletişime sahiptir. 'Langue' ise doğası gereği çift yönlü bir iletişime sahiptir. Doğal dilde her zaman bir 'yanıt verme' vardır. Sözlü dil her zaman kullanılır. Bilişim çift yönlü olarak işler. Sinema da ise bilişim kaynak olan yönetmenden alıcı durumundaki izleyiciye geçer. İzleyici izlencenin doğası gereği o an aldığı bilişime karşı herhangi bir yanıt veremez ya da tartışamaz. Bu nedenle sinema sadece anlatır. "Anlatı"da (Narrative) bir zamansal ardışıklık söz konusudur. Bir başı ve sonu vardır. Bu nedenle de anlatı bir 'söylem'dir. Söylem dil ile gerçekleştirilen bir dildir.

Sinema "langue" anlamında bir dil değildir. Çünkü sinema dili 'langue' düzeyinde birinci ve çift eklemlemenin² birimlerine sahip değildir. Sinemada çift eklemleme yoktur. Çünkü sinemada sesbirime karşılık herhangi bir şey yoktur. "Sesbirim gösterendir, gösterilen değildir. Oysa sinemada görüntü hem gösterendir hem de gösterilendir. Görsel seyirlik gösterenle gösterilenin birleşmesini gerektirir, burada

2 Çift Eklemleme (double articulation): " doğal dilin en küçük anlamlı birimleri (anlambirimler) ve en küçük sesbirimleri (sesbirimler) aracılığıyla oluşturduğu düzen." (Vardar; 1980, 51, aktaran Büker, 1981, 151)

sesbirimin oluşmasına olanak yoktur. Oysa konuşulan diller sesbirim açısından farklıdırlar, bundan dolayı değişik dilleri konuşanlar birbirlerini anlamazlar. Sesbirim başka dillere çevrilemez. Ancak her dil kendi ses yapısının özellikleri içinde tanımlanabilir. Sesbirimden yoksun olan görüntü söylemini çevirmek diye birşey zaten söz konusu olamaz. Filmin sesbirimi olmadığından o zaten her dile çevrilmiştir, bu nedenle de evrenseldir.

Bu açıdan sinema dil değil, bir 'sanat dili'dir. Bu durumda sinemaya dizgesiz bir dil diye bakmak uygun olacak gibi görünüyor. (Büker; 1981, 151)

Sinemada "birinci ekleme"³de yoktur. Çünkü dilin birinci ekleme birimleri olarak adlandırılan 'sözcük'lerin sinemada karşıtı yoktur. Zaten sinemaya dilbilimsel yaklaşımlardaki en büyük güçlükler ve karışıklıklar buradan doğmaktadır. Görüntü (çekim) sözcük, ayırım tümce karşıtı olarak algılanmaktaydı.

Çekim çeşitli biçimlerde tanımlanabilir: "En küçük kurgu birimi", "filmsel anlatının asal kompozisyon birimi", "çekim içindeki öğelerin birliği", "sinematografik anlamın bölünmez en küçük parçası", "kameranın 'motor' ve 'stop' deyişlerinin oluşturduğu en küçük anlamlı film şeridi."

3 Ayrıntı için bkz., Metz. F.L.; 1974, 65-67

Çekim ile sözcük arasındaki benzeşim bir rastlantı değil. Yapısal öğelerin özü, maddesel özelliklerinin tanımlanmasında bu benzeşim ortaya çıkar. Çekim de anlam taşıyıcı bir birimdir.

Çekim sinemanın en küçük birimi. Sözcük gibi sinema dilinin temel anlam taşıyıcısı. Fakat kesinlikle sözcük karşıtı değil. Çekim bir ya da daha çok tümcenin karşıtı, ayırım ise söylemin bir parçası. Eğer çekimde küçük bir kız parkta oyun oynarken görülüyorsa bu çekim “Küçük bir kız çocuğu parkta oyun oynuyor.” tümcesinin karşılığıdır.

İşte sinema dili bu noktada başlıyor. Yani tümce düzeyinde. Dilin en üstün dilbilimsel birimi olan tümce, film yönetmeninin en küçük birimidir.

Metz’e göre “bir anlatı aracı olan görüntü (çekim) anlam birimle ya da sözcükle eşdeğerli değildir, ancak “sözce”⁴nin koşutu olabilir” (1974, 106). Görüntülerin sayısı sözcelerin sayısı gibi sonsuzdur, sözcelerin konuşucu tarafından yaratılması gibi görüntüler yönetmen tarafından yaratılırlar. Oysa sözcük yaratılamaz. Başka bir deyişle görüntüler de sözceler gibi gerçekleştirilmiş birimlerdir. Tümce ya da görüntü dinleyene ya da izleyene büyük oranda bilgi verir. (Büker; 1981, 145)

4 Sözce (statement): Bir konuşucunun ürettiği, iki susku arasında yer alan söz zinciri parçası. (Göktürk; 1979, 193, Aktaran Büker, 1981, 145)

Dilde sözcükler önceden vardır. Oysa sinemada görüntüleri önce üretmek gerekmektedir. Görüntü yönetmen tarafından yaratılmış bir 'sözce'dir. Görüntü de sözce gibi düşünceyi gerçekleştirmez, bir yaratımdır. Oysa sözcük düşünce değildir, bir yaratım da değildir. Sözce gibi görüntü de tek başına anlam taşır. Oysa sözcük ancak tümce içinde anlam kazanır.

Görüntü-sözcük ayrımında sinema doğal dilden farklılaşıyor. Karşılaştırma, ancak, sözcük sanatı olan yazınla yapıldığında sinema ile yazınsal metin aynı göstergebilimsel çizgiye oturtulabilir.

Yazınsal anlatı doğal dilin üzerinde kuruludur. "Ancak, doğal dili de yazar dile getirmek istediği insanlık durumunun iletilebilmesi için gerekli değişikliklerle kullanılır. Doğal dil gerek dizimsel gerekse anlambilimsel yönden, ilkeleri kolayca izlenebilecek bir nitelik gösterirken, bir yazınsal metinde dizimsel öğelerle anlambilimsel öğeler kolayca birbirinin alanına taşar, birbiri içinde erir." (Göktürk, 1978; aktaran Bükler; 1981, 144) Sinema da yazınsal metin gibi bir sanatsal yaratımdır. Hangi amaçla olursa olsun film tıpkı bir yazınsal metindir.

3.5. SİNEMASAL KOD/İLETİ

Sinema, bir işaretler, göstergeler dizgesi olarak düşünülduğünde filmi bilimsel olarak incelemenin sinemasal bir kodlar bütününe ihtiyaç duyduğunu ve dolayısıyla sinemada bir kodlar bütünüünün olup olamayacağı sorusu ortaya çıkar.

Bu incelemenin yapılabilmesi için ortak uzlaşım sal kodların varlığının öngörülmesi gerekir. Yani iletiyi tasarlayan ile iletiyi alan arasındaki ortak bir kodun varlığı. Bu da dilbilimsel anlamda dil kodlarından yola çıkılmasını öngerebilir. Fakat sinemada bunlar yadsınmaktadır. "Metz filmlerdeki kodlarla sözlü dillerdeki kodların eşdeğerli olduğuna inanmaz. Çünkü görüntüde anlksal çağrışım sonucu oluşan uzlaşım salın kodlanması söz konusu değildir" (Büker; 1985, 44). Bu durumda bilimsel inceleme için genel ölçütler olmayacak ve geleneksel eleştiri yöntemine devam edilmek zorunda bırakılacaktır.

Metz'i sinemanın gerçekten de bir dil, fakat kodsuz bir dil (Saussure'ün terimleriyle langue'ı olmayan bir dil) olduğunu söylemeye yöneltten şey, doğal göstergelyi göstergebilimle bütünleştirme isteğidir. Sinema bir dildir çünkü metinleri vardır; anlamlı bir söylemi vardır. Fakat sözel dilin aksine önceden varolan bir koda bağlanamaz. (Wollen; 1988, 122)

Film sözcüğü (parole) tek yönlü bir iletişimdir; film izleyicisi film iletişimcisine bir yanıt vermez. Anlamın transferi bu nedenle film iletişimde biricik bir problemdir. Yani film göstergebilimcilerinin kodlarla ilgilenmesinin nedenidir. Metz'e göre bir kod: " arařtırmacının tek başına kurabildiđi mantıksal ilişkiyel bir özdür, ve bu görsel materyallere dayanmaz biçime dayanır...Tek bir dil (langage) içerisinde bir çok kod olabilir, ve tersi olarak da tek bir kod farklı dillerde kendini açıkça gösterebilir." (Metz; 1971,17; aktaran Roth; 1983, 14) Kod, anlaşılmaya olanak tanınan bir ileti olarak, mantıksal bir ilişkiden daha farklı birşey değildir. Kodlar filmin içinde var olamazlar; onlar filmin iletilerinin olanak tanıdığı kurallardır. Gerçek bir varlıkları olmasına karşın fiziksel bir varlıkları yoktur. Kodlar, anlam özdeklerinin karşıtıdır. Genel mesajların veya anlamın özdeđe olan baskısının mantıksal biçimleridir. (Andrew; 1995, 241)

Metz sinematik kodların göstergebilimci tarafından nasıl ortaya çıkarıldığını şöyle açıklıyor: "Göstergebilim çözümlemesi film yaratmaz;... çözümleme sinemanın kodlarını yaratır; doğal olarak filmlerde örtülü olarak duran kodları çözümleme aydınlatabilir ve açık bir şekilde ortaya çıkarabilir... Sinemanın kodları herhangi bir yerde hemen farkedilebilecek şeyler değildir. Sinemasal kodlar birşeylerden bağımsız olarak varolamazlar; sadece çözümleme ile onları ayırdedebiliriz. Dolayısıyla sinemasal kod sadece arařtırmacının içine koyduđu şeyleri kapsar. Göstergebilimcinin görevi özetle, belirli filmsel gerçekleri

ortaya ıkarmak ve gerekler aracılıđı ile sinemasal kodları yapılandırmaktır. (1974, 49)

Kodlar “dil tesi bir dil”dir ve gndelik szlerden farklı, mantıksaldır ve fiziksel olarak anlaşılabilirliği mevcut deđildir. Grnşte, film yapımcısı kodları iletileri oluřturmak ve onlara anlam vermek iin kullanırlar; gstergibilimci bu sreci filmik metnin “okunması” ve kodların tekrar oluřturulması olarak tersine evirir. (Roth; 1983, 14)

Kodlar kltrel ya da filme zel olabilirler. rneđin, bir at ve tabancalı kovboy grnts herkes tarafından tarihsel amerikan nclerinin ana kaynađına sahip “Batı’nın kodu”nun parası olarak tanınır ve bulanık bir roman, vahři batı řovu ve kitle iletiřim olarak poplarize edilir. Bir western filmi hem kltrel hem de sinemasal kodları kullanır. zellikle sinemasal bir kodun rneđi Metz’in “ivmeli montaj” (accelerated montage) olarak adlandırdıđı rnektir. (Roth; 1983, 14) Burada, belli bir biim grnt ve seslerin zerine basılmaktadır (grnt A ve grnt B, ilerleyen daha kısa ve daha abuk paralar iinde birbirini takip etmektedir). Bu kod, hibir normal izleyicinin kaırmayacađı uzak bir mesaj dađıtır (grnt A’nın gsterileni ve grnt B’nin gsterileni, farklı uzamlarda var olarak, zaman iinde kenetlenmiřtir ve herbiri uzamsal ve dramatik olarak diđerleriyle birleřme eđilimi iinde bulunmaktadır). Bu mesaj, sinema aracılıđı ile dađıtılan

oluşumunun dışında var olmamaktadır. (Andrew; 1995, 241) D. W .Griffith'in oluşturduğu bu geleneği takiben birçok yönetmen dramatik tansiyonu yükseltmek için bu kodu kullanırlar.

Kodların, bizim onları anlamamızı ve çözümlememizi sağlayan en az üç temel özyapısal özelliği vardır: 1. belirleme dereceleri, 2. genellik düzeyleri ve 3. altkodların azaltılabilirliği.

Belirgin olan veya belirgin olmayan kodlar arasında sinemanın diğer araçlarla paylaştığı kodlar vardır. Metz burada resime özgü bir kod olarak bilinen fakat Alman dışavurumcu filmlerde sayısız kere kullanılan "chiaroscuro" ışıklandırmasını işaret etmektedir. Benzer bir şekilde, flasback (zamansal olarak geriye dönüş) ve bir öykü içinde başka bir öykü anlatma gibi çoğu anlatım teknikleri sinemada olduğu kadar, edebiyatta da bulunmaktadır. Göstergebilimcinin birincil görevlerinden biri, film içinde veya belli bir film grubu içinde görünen kod türlerinin sınıflandırılması ve bu kodların belirginliklerinin çeşitli seviyelerinin ortaya konmasıdır. (Andrew; 1995, 242)

Kodlar genel kodlar ya da alt kodlar olarak görünebilirler. Genel kod herhangi bir filmde kullanılabilen kod'dur: örneğin, ivmeli montaj. (Roth; 1983, 15) Metz, genel görünüm (manzara) çekimlerinin genel bir kod olduğunu çünkü onun herhangi bir filmde, hatta onun kullanımından kaçınmayı

tercih eden bazı filmlerde bile mantıksal olarak kullanıldığını söylemektedir. Böyle genel kodlar çok sayıda anlamlandırma türleri doğururlar. (1974, 62)

Alt kod ise belirli filmlerde bulunur: örneğin, kovboy imajı yalnızca, bir janrı oluşturduğu göz önüne alınan western filmlerinde bulunur. (Roth; 1983, 15) Alt kod, bir kod kullanım türü, bir tür seçme veya kollama sorunlarına bir yanıt niteliğindedir. Örnek olarak, bütün normal kurgu filmleri, anlamlandırmalarını yaratmasına yardımcı olması için oyunculuk kodunu kullanmaktadırlar; ancak filmin değişik dönemleri farklı türlerde oyunculuk konusunda başarılı olmuşlardır. (Andrew; 1995, 244)

Bu iki kod türü için şu iki düşünce söylenebilir. Birincisi, bir kodun genel olması kendi özelliği ile eş anlamlı değildir. İkincisi, genel bir kod bir altkod içinde gelişebilir. Örneğin, herhangi bir filmde kullanılan ivmeli montaj, kimi yönetmenlerin hiçbir filminde bulunmazken, kimi yönetmenlerin birçok filminde vardır. Daha da önemlisi yüksek kişisel bir kullanımla birleştirilebilir. Örneğin, Griffith heyecanlı hareket sekanslarında, özellikle son dakika kurtarmalarında, çeşitli mesafedeki yerlerin arasındaki 'koşut kurgu'larda (intercutting) (hatta, 'Intolerance'da (1916) çeşitli zamansal mekanlar arasında) ivmeli montajı kullananların en ünlüsüdür. (Roth; 1983, 15)

Ayrıca, belirli kodların filmdeki auteur, tür ve dönemlerinin belirlenmesiyle kodların tanımlanması şeklinde ortaya çıkan belirli kod sınıflarıdır. Belirli kodlar, yalnızca belli bir sayıdaki filmde görülebilir. Onun anlamı sonuç olarak daha sınırlıdır ve genel kodların anlamlarına doğrudan bağlantılıdır... Türler, popüler olarak onları ayıran kodlarla tanımlanmaktadır. Aynı şey dönemler içinde geçerlidir. Bunun bir örneği Alman dışavurumcu filmlerinde veya sessiz japon sinemasında 'benshi' olarak adlandırılan halk anlatımlarında chiaroscuro ışıklandırmasında görmüştük. Auteur çalışmaları, meslek hayatı boyunca kullanılan, yönetmene verilen belli bir kodun numaralandırılması girişimine indirgenebilir. (Andrew; 1995, sf.243)

3.6. METİNÇÖZÜMLEME

Kodlar film metinlerini okurken mantıksal olarak kurduğumuz biçim kurallarıdır. D.Andrew "metin"i açıkça şöyle tanımlıyor: "Metin, sayısız mesajların biraraya geldiği bir yerdir. Bu biçimlendirilmiş veya kodlanmış olan belli bir özdek miktarının sınırlandırılması anlamına gelmektedir." (1995, 245)

Seçkin metin, doğal olarak, tek bir filmidir. Film yaratıcısına göre, tek film çalışmanın sınırlarını çizer. Tamamlanmak istenen bir üründür. Dağıtımcılara ve sinema

salonu sahiplerine göre, tek film endüstrinin kusursuzca ticari bir parçasıdır. İzleyiciye göre ise, tek film seyretmek için para ödediği bir metindir. (Andrew; 1976, 130)

Göstergebilmci, yapım, dağıtım ve psikolojik etki gibi dışsal film gerçekleriyle ilgili değildir. Onlar metni bireysel filmden daha büyük veya daha küçük olması açısından ele alırlar...bir film grubu, özellikle dizi ve janr durumlarında doğru bir metin haline gelebilir. İzleyiciler, genel olarak sinemaya bir film (basit bir sistem) seyretmek için değil, bir Tom Mix westerni (pek çok basit sistemlerin karışımından oluşan, daha büyük bir metin parçası) seyretmek için gider. Film eleştirmenleri her zaman için böyle genişletilmiş metinleri, bir aucteur'un sanat eseri veya tam bir tür olarak tartışma konusu seçerler. Özet olarak, metin bizim bir bütün olarak okumak zorunda olduğumuz mesajların genel bir tesiridir. (Andrew; 1995, 245)

Film yapanlar, izleyiciler ve araştırmacılar "metin" terimiyle ilgilenirler çünkü metin kapsadığı bireysel iletilere birşeyler ekler. Bu iletileri kolay anlaşılır bir şekilde yapılandırır, anlam için bir içerik yaratır. Anlamamada bireysel iletiler uygun roller alıyorsa metin oluşturulur. (Andrew; 1976, 127) Başka bir açıdan bakıldığında filmin çeşitli kodları, pasif olarak olaya katılan izleyicinin zihninde yan yana var olmazlar; onlar sistemleştirilmişlerdir. Metin, hem izleyici hem de çözülemeci için bir titreşim sistemi olmaktadır. Bu, kodların belli bir görünüşe dönüştüğü bir

sistemdir. (Andrew; 1995, 246) Metin, bir araya getirme ya da topluluktan daha fazla bir şeydir; bu, arařtırmacı ve başarılı izleyici için verilen miktarda kodların özel mantıksal bir dizgesidir. (Andrew; 1976, 135)

4. DİZİMSEL (SYNTAGMATIC) VE DİZİSEL (PARADIGMATIC) ÇÖZÜMLEMEDE YÖNTEMBİLİM

4.1. DİZİMSEL VE DİZİSEL İLİŞKİLER

Reel dünya kesintisiz görünüyor. İnsan gözü dünyayı bir bütün olarak algılıyor ve tek bir parça olarak görüyor. Sinemanın dünyası ise parçalanmış bir dünya. Her biri tek başına belirli bir bağımsızlığı olan tek tek seçilmiş parçalar. Bu seçilmiş parçalar çeşitli kombinasyonlarla biraraya gelip birleştiriliyorlar. Sonuçta görünen sanatsal bir dünyaya dönüşüyor.

Filmsel anlatı bir çekim bir diğeriyle birleştirildiğinde ya da değişik nesnelere yansıtan bir dizi çekimin birleştirilmesiyle ortaya çıkıyor. Perdede yansıtılan yaşam ritmik ve düzenli. Sinemasal gerçeklik reel yaşamdan farklı olarak “yan yana duran bir parçalar” (Eisenstein) dizisi meydana getirmekte.

Tek tek çekimlere ayrılmış film dünyası, bize, istenilen her ayrıntı olanağını sağlar. Böylece çekim, sözcük için ayırtkan olan bir özgürlüğe kavuşur; artık onu kendi bağlamı içinden alabilir, diğerleriyle anlamlı, doğal olmayan ilinti yasalarına göre düzenleyebilir, istenen anlamda -değişmeceli ve değinmeceli- kullanabiliriz.

Reel dünyada uzaysal boyutlara sahip, görünen her şeyi filmde çekimlere ayırarak ve birbirlerini izleyişine göre sıralayarak zamansal bir dizi biçiminde düzenleyebiliriz. Optik görüngülerle uğraşan sanatlar içinde yalnız sinema, bir insan kişiliğini zamansal olarak dizilmiş bir tümce biçiminde kurabilir. Resim sanatını ve plastik sanatları algılama konusunda yapılan ruhbilimsel araştırmalar, burada da seyircinin bakışının metin boyunca gezindiğini ve bir çeşit “okuma” sırası oluşturduğunu kanıtlamaktadır. Oysa filmdeki parçalara bölme işlemi bu sürece ilkesel yönden bir yenilik getirmektedir. Birincisi: Okumanın sırası zorlayıcıdır ve açık seçik saptanmıştır, böyle bir sözdizimi (syntax) oluşur. İkincisi: Bu diziliş psiko-fizyolojik bir mekanizmanın yasalarına değil, sanatsal bir düşüncenin amacına, belli bir sanat türünün dil kurallarına boyun eğmektedir. (Lotman; 1986, 37)

J.Mitry şöyle diyor: “Bir sözdizim ve dilbilgisi aracılığıyla her çeşit estetik yapılabilir. Bununla sinemada bir sözdizim ve bir dilbilgisi var demiyorum çünkü şimdiye kadar hep tersini söyledim. Ancak bir dilbilgisi ya da daha doğrusu önceden belirlenmiş bir takım kurallar yoksa bile bir imgenin imgeyle ve imgelerin kendi aralarında bir takım ilişkiler bulunduğunu gösteren kimi kurallar vardır.” (Adanır; 1986, 94)

Bu nedenlerle “dilbilimsel yöntemleri uygulayabilmemizi sağlayacak bağlantılar (referanslar) olmasada, sinema dilini

(sinemasal anlatımı), Metz'e göre bilimsel olarak irdeleyebiliriz. Özellikle de gerek filmi yapan için, gerekse onu seyredecek olan seyirci için geçerli olacak işaretler ve anlamları arasında bir dizi bağlantılar oluşturabiliriz." (Vincenti; 1993, 144)

Metz, gerçekte kuralların sözlü dildeki kadar katı olmadığını vurguluyor. Film yönetmenini uygun görüntü seçmediğinden ya da uygun sözdizimi yaratamadığından ötürü kınayamayız diyor. (Büker; 1981, 156)

Yönetmen, Jakobson'un dilyetisi kuramında olduğu gibi seçme eksenini ve kombinezonlar eksenine sahiptir. Seçme eksenini dizisel (paradigmatic) eksen ve kombinezonlar eksenini dizimsel (syntagmatic) eksenidir. Sinemasal anlatı bu iki eksenin etkileşimi ile ortaya çıkar.

Sinemanın dizimsel yaratımına baktığımızda iletiyi ve anlamı üretecek çekimlerin kompleks kombinasyonlarının dizimini oluşturduğu görülür. (Sharff; 1982, 23) Yani ileti ve anlam diziminin temel belirleyicisidir

Metin, film mesajlarını bu iki eksen üzerinde düzenlemektedir. Dizimsel eksen, metnin zinciri içinde birbirine bağlanan yatay mesajlar akışıdır. Metnin anlatımsal şemasının tüm çalışmaları, mesajların karmaşık dokusu içinde dizimsel anlamlandırmanın belli çizgilerini izleme

girişiminde bulunmaktadır. Onlar, anlamlandırmanın “neyin neyi izlediği” seviyesinde bakmaktadır. Aynı zamanda, bu şekilde bir işlem vardır ve her metin, seçiciliğin dikey bir boyutuna sahiptir. Filmler, diziler yaratarak ve bunlar üzerinde durarak anlam oluştururlar...Anlamın dizisel boyutu filmin anlatımı sırasında ortaya çıkmaktadır fakat anlatıma bağlı değildir. Ayrıntıların seçiminin bir ürünü, anlamın bu türü ne zaman ve hangi düzende olduğunu önemsemeksizin kendi belirleyenini ortaya koyar. Metnin tam anlamı, düzenleme ve seçmenin iki ekseninin karmaşık bir dokusudur. (Andrew; 1995, 246)

Sözdizimsel yapı içerik ve konu tarafından büyük ölçüde belirlenmiştir. Çünkü metin yönetmenin kafasında tamamlanmıştır. Yönetmen filmini önce kendi kafasında kuran ve gören kişidir. Metin bir söylem haline gelmiştir. Bir başı ve sonu vardır, olay örgüsü dizimsel olarak düşünce seviyesinde sıralanmıştır. Zaten sorun bu belirlenmişliğin içinde sanat yapabilmektir.

Önemli olan bu dizimsel yapıya uyacak özgün görüntüleri seçebilmektir. Bu seçme “seçme eksenini”, yani dizisel eksen içerisinden gerçekleştirir. Bu eksen genelinde filme konmak istenen görüntülerin bulunduğu eksendir. Bu eksende yönetmen değişik seçenekler arasından özgül bir seçme gerçekleştirir. Bu eksende her görüntünün yerine aynı anlamı taşıyabilecek bir başkasını koyabilmek mümkündür. Dilyetisinde her

sözcüğün yerine bir başkasının konabilmesi gibi. Önemli olan uygun görüntüyü bulabilmek.

Dizimsel eksen görüntülerin yan yana gelmesi değil, yanyana gelen görüntülerin bu yanyana geliş biçimleriyle yine bu yanyana gelme sonucu ortaya çıkan anlamdır. Aksi takdirde bu dizimsel eksene “yanyana koyma” ekseni demek daha doğru olacaktır. (Adanır; 1994, 62)

Sinema göstergebilimi açısından görüntülerin dizimsel düzenlemeleri çok önem taşıyan bir konudur. Çünkü her görüntü, tek başına bir anlamı olmasına karşın, başka görüntülerle -kesme ve kurgu yöntemiyle- ayırım oluşturmak durumundadır. Ayrık birimler olmamalarına karşın görüntüler dizimsel düzenlemede yer alırlar. Bir görüntü öbürüne hiç benzemezken, anlatı filmlerinin çoğu dizimsel düzenlemeleri açısından birbirlerine benzerler. Bu nedenle de filmsel anlatı durağanlaşmıştır. Bu yinelemelerden ötürü nerede ise değişmez biçimler oluşturulmuştur. Sinemaya eşsüremlî (synchronic) yaklaştığımızda onların hiç değişmediği izlenimini ediniriz. Oysa konuşulan diller üzerine yapılan birçok artsüremlî (diachronic) araştırmalar bu dillerin dönüşüm içinde olduklarını kanıtlamıştır. Saussure’ün bu konudaki düşüncesini sinemaya uygularsak, filmin dizimsel deyisi (category) değişebilir, ama onu bir kişinin bir gecede değiştirmesi olası değildir. (Büker; 1981, 156)

20. yüzyılın ilk yarısında sinemasal dizimin kuralları hemen hemen tümüyle formüle edilmişti. Eisenstein'in 'Potemkin' (1925), Chaplin'nin 'The Gold Rush' (1925), Murnau'nun 'Sunrise' (1927), Dreyer'in 'Passion of Joan of Arc' (1928), Pabst'ın 'Love of Jeanne Ney' (1927), Abraham Room'un 'Bed and Sofa' (1927) gibi filmler dizimsel düzenlemenin bütün temel elemanlarına sahipti. (Sharff; 1982, 23)

Fakat bütün bunlara rağmen kompleks film dizimine giden yolda D.W.Griffith'e en büyük krediyi vermek yanlış olmasa gerek. Tabii ki en basit anlamda sadece görüntülerin bir araya gelmesinden oluşan dizimsel yapıları Lumiere ve George Melies'in filmlerinde (Fransa), Ferdinand Zecca'nın 'The Red Spectre' (Fransa, 1903), Edwin S. Porter'ın 'Life of An American Fire' (ABD, 1903) ve 'Great Train Robbery' ve Vippo Larsen'nin 'For a Women Sake' (Danimarka, 1907) 'inde görebilmek mümkündür. Fakat "film tümcesini" kusursuzca oluşturabilen ve sinemanın yapabileceklerinin sihirli kutusunu açan kişi Griffith'dir. Filmsel anlatının yöntembilimsel ve dizgesel oluntularını ortaya koydu: zamansal ve mekansal elemanlar, süreklilik, dramatik anlatı...vb. Griffith'in basit grameri kabul edilen kuralların başlangıcı oldu. Elli yıl sonra bile bu kurallar kompleks "büyük söz dizimine" kaynak oldu ve gelişim gösterdi.

Her Őeyden 6nemlisi sinemasal dizim sinemanın anlatımın yeni bir biĀimi olarak tanımlanmasına yardım etti. Sinemasal dizimin evriminin bu ilk zamanlarında 'sinema dili' kendi iletiŐimsel kapasitesini oluŐturamadı fakat kapasitesinde 6zerinde karakteristik estetik biĀimleri geliŐtirdi. B6t6n sinemacılar bu biĀimleri kullanmayı tercih etmediler. Diđer taraftan sinemasal dizime baŐvuran y6netmenler yalnızca kendi anlatı iletilerini taŐıyan okunabilir, anlaŐılabilir biliŐimlere dayanmadılar. Ā6nk6 sinemasal dizimin dođasında uygun Őekilde kullanılan Āekimlerin kombinasyonları her Āekimin sahip olduđu iŐlenmemiŐ biliŐimin toplamından daha fazla anlam ifade eder. Benzer kombinasyonlar sinemanın mistiđine deđinir: perdedeki gerĀekliđin basit yansımasından farklı orjinal ve 6zel sinema gerĀekliđi. (Sharff; 1982, 23-24)

Griffith, dramatik vurguyu oluŐturabilmek iĀin Āekimlerin basit bir kombinasyonuna ulaŐıyor. Onun sahneleri ayrımlanmanın ve Āekim parĀalanmasının habercisi oldu. "Swords and Hearts"da (KılıĀlar ve Kalpler, 1991) kahraman, Ben (orta Āekim), sol tarafa dođru ĀerĀeve dıŐındaki birŐeye bakarken g6r6l6r. Bilinen 6nceki olay 6rg6s6 sayesinde baktıđı bir kadın ya da atı olabilir; Bir sonraki Āekimin vereĀeđi cevaba kadar, emin olunamaz. Bir sonraki Āekimle beraber Ben'in atına baktıđı g6r6l6r. İzleyici yorumcu bir ŐeĀimle y6zy6zedir, olabilecek her bir bađlantı farklı dramatik anlamlara sahip olacaktır: Ben ilk olarak hangisini ister,

kadını mı yoksa atı mı? Geniş açılı bir çerçeve bu tip bir alternatife izin vermez, çünkü izleyiciye aynı çerçevede Ben ve atı birlikte görebilir. (Sharff; 1982, 23)

Benzer bir parçalanmanın dizimsel kuralı basittir: Çekim 1 de çerçeve dışındaki bir şeye bakan kahramanın orta ya da yakın çekimi görülür; Çekim 2 de kahramanın neye baktığını gösterir. Anlam değişmeksizin çekimlerin sırası değişmez.

Başka bir örnek incelenirse; Çekim 1 çerçevenin sağına ateş eden kovboyun orta çekimidir; Çekim 2 de (yakın plan) vurulan kötü adamın yüzü perdededir. Bu parçalanmanın içindeki bir doğrusal hareket-reaksiyondur. Çekimlerin sırasının tersine çevrilmesi doğrusal olmayan bir ayırım yaratır: Çekim 1, vurulan kötü adam (Kim tarafından?); Çekim 2 tabancasından duman çıkan kovboy (çözüm). Eğer, bir 'tümce'nin sonu olarak ikinci çekimi kötü adamın tekrar vurulduğu bir 3. çekim izlerse, izleyici gerçekte kimin yaptığını görmediği halde kovboyun kötü adama ikinci kez ateş ettiğini farzedecektir. (Sharff; 1982, 25)

Kovboyun ve kötü adamın durumunda doğrusal olmayan kombinasyon çok gizemlidir. Kötü adamın görülmesi belirsizdir: kim kötü adamı vurdu ve niçin? Çekim 2 (silahlı kovboy) ise bir çözüm. Tekrar çekim 3 olarak verilen kötü adamın vurulması kovboyun gramatik olarak ayırımdan çıkarılmasına olanak tanıyor. Her iki durumda, açık bir çerçeve

görünmemesine karşın izleyici zihninde benzer çekimler uydurur ve sonucu çıkartır. Duruma bağlı olarak perde üzerinde çeşitli değişkenler olabilirken, farzetmeler, seçimler, çözümler yapıya dahil olduğu zaman uygun bir gramatik dizime daima ihtiyaç vardır. (Sharff; 1982, 25)

Sinemanın dizimsel evrimine bakıldığında çok kompleks düzenlemelerle de tanıştı sinema dili. Film anlatısının “büyük dizimi” bu kurallar sürecinin bir neticesi oldu.

Bu zorluğu aşabilmek için Metz yine dilbilimden esinlenir. Sinemaya özgü bir çekim modelinin sözdizimsel (sentagmatik) bir temel üstüne oturtulmasını öngörür. Sinemasal sözdiziminin oluşabileceği, çerçevelerin birbirine eklenmesini sağlayacak bir liste ve bunların oluşturduğu bir çekim modeli.

Metz, bu kuralı “ konulu filmin büyük sözdizimi (sentagmatiği)” deyimiyle tanımlar. Metz’in bunu “büyük” olarak tanımlamasındaki neden, dilbilim sistemlerinden ayırmak isteğidir. (1974, 120) Metz’in söz dizimi olarak demek istediği ise sinema göstergebiliminin morfolojik bir temel üzerine oturmadığı (bir sözcükler listesi değil), sözdizimsel bağlantıları, sentaks kurallarını ve değişik çerçevelerin birleştirilmesi kurallarını göz önüne alır. (1974)

4.2. DİZİMSEL ÇÖZÜMLEME

Filmsel dizimsel ilişkiler (ya da analizin çizgisel görünümü) tüm sözdizimsel ilişkiler ve dönüşüm ilişkileri olarak anlaşılabilir: önden giden bir parça takip eden bir parçanın içinde 'dönüşür'. Dizimsel çözümleme, verilen bir dizimsel parçanın (anlatı ögesi) takip eden belirli dizimsel parça içinde dönüşmesinin nedenini sorar... İki çekim aynı zaman dilimi içerisinde birbirleriyle ilişkide midir? Mekan sürekliliği var mıdır?

Filmin dizimsel çözümlemesi bir çekim çözümlemesi değildir. Bu, çekimi bağlantı için bir montaj ögesi, ya da yeni bir sentezin ve çarpışmanın bir montaj hücresi olarak gören Pudovkin ve Eisenstein tarafından kurulan ilk film paradigmasındaki kuramsal türetmeye sahiptir. Göstergibilimciler çekimi bir dilin kelimelerine ait bir parça olarak değil gerçekleştirilmiş (fiili kılınmış) bir parça olarak görürler. Yani, bir çekim basitçe bir 'kız' göstermez, fakat - eğer çerçeve içerisindeki net alana dahil ise- kızın o anki çevresi hakkındaki bilgiler onun bütün bir fiziksel tanımlamasını kapsar. Film göstergibiliminde çözümlemenin en önemli parçası dizimdir, " tek bir anlamlama (bir gösteren/gösterilen kombinasyonu) diğer bir anlamlamaya çıkar. Birinci ve ikinci anlamlama arasındaki ilişki değiştirilebilir bir ilişki değildir, ters çevrilemez ve zaman üzerinde tek yönlü dönüşüm ilişkisidir. Bir dizim parçaların sıralanmış bir serisini kapsayan dönüşüm sürecidir." (Koch,

1970; aktaran Roth; 1983, 18) Dizimler, çekim olarak, değiştirilen film uzunluklarının fiziksel parçaları değildirler fakat göstergebilimciler tarafından film anlatısının sıralı akışının bölünmüş parçalarıdır. N.Carrol, Metz'i şöyle açıklıyor: "yapılarda Metz düzenlamı arıyor...Düzenlamın biçimleri genellikle "ayrım" (sekans) ya da "sahne" gibi terimlerle tanımlanan anlatı filmlerinin geniş özerk parçalarıyla ilgilenir...Onları izole eder başka bir deyişle anlatıyla zamansal ve mekansal ilişkileri gösterir." (Carrol, 1974; aktaran Roth; 1983, 19) Metz bu çeşit bir çözümleme için rehberlik edecek "sekiz büyük dizim"i oluşturur.

4.3. DİZİSEL ÇÖZÜMLEME

Dizisel ilişkiler, gösterilene temsil etmek için seçilen gösterenin, gerçekte kullanılmayan ve onun yerini tutabilmiş (örneğin; benzeşimler) diğer gösterenlerle benzerlik ya da karşıtlık ilişkisine sahip bir belirlemedir. Konuşma dilinde bu ilişki keyfidir: edebi olarak "bir gül" güzel olarak kokandır. filmde ise gösterge motive edilmiştir: boyutu, şekli ve rengi (renkli filmde) hemen bilindiği için 'gül' anlaşılır. Film gösterenle gösterilen arasında temel bir bağ yaratır. Bununla beraber gülün fiziksel özelliklerini filmde kullanılan kamera açıları, görüntü boyutu, aydınlatma film malzemesi gibi şeyler belirlediği gibi senarist, görüntü yönetmeni, sanat yönetmeni ya da diğerleri ve en önemlisi film yönetmeni tarafından

belirlenerek seçilen özellikler oluşturur.(Roth; 1983, 19)

Metz, dizisel çözümlemede şu noktaların dikkate alınması gerektiğini belirtiyor: (1974, 137-139)

(1) Metz'e , kamera hareketleri, çekimlerin iç yapıları, optik etkiler gibi çeşitli filmsel paradigmlar üzerinde çalışılması gerektiğini fakat böyle bir çalışmada incelenemeyeceğini söylüyor. Onun için önemli olan oldukça "geniş" olan dizimsel elemanların özelliklerinin çözülmesi: çekim parçaları, çekimin kendisi ve görsel elemanlar arasındaki ilişki.

(2) Görüntü ve diyaloglar arasında ya da diyaloglarla filmin 'ses-izi'ndeki tüm sesler (müzik, doğal ses..vs.) arasındaki ilişkinin önemli türlerinin çözümlemesi.

(3) Ayrıca Metz, filmlerin 'biricik çalışmalar' olduklarını belirterek bu çalışmaların ve 'biricik parçalar' olarak filmin farklı parçalarının (özerk parçalar) incelenmesinin "auteur" kuramına, sinematografik "janr"a, belirli bir dönemin 'biçemi'ne, ülkeye ya da bir 'okul'a göre değişebileceğini söylüyor. Bütün bu bu incelemeler gerçek sinematografik dil çalışmasından oldukça ayırdır ve her film başka bir anlamlama dizgesi içerisinde döner.

4.4. SİNEMANIN BÜYÜK DİZİMİ

Metz “La grande syntagmatique” olarak adlandırdığı “Görüntünün büyük dizimsel kategorisi” ni geliştirdi. Bu, film görüntüsünün bir parçasının toplamıdır. Metz, anlatımın tüm işitsel materyallerini -diyalog, müzik ve ses efektleri- hesaba katmaz. Görüntü başlamak için en uygun alandır. (1974, 119)

Görüntüler Eisenstein’in entellektüel montajının içeriğinde anlamı belirtebilirler, fakat bu özeldir, sinemaya tesadüfi kullanımlı bir yaklaşımdır. Konulu film tarihsel ve yapısal olarak en önemli film biçimini oluşturmuştur. Metz konulu filmle ilgilenmiştir çünkü bu anlatı özelliği filmin bir dil olmasına olanak tanımıştır. (1974)

Öyküler, anlaşılabilmesi için kolay anlaşılabilir bir şekilde sıralanmalıdırlar. Film ile öyküler anlatmak için görüntüler kolay anlaşılabilir bir yolla sıralanmak zorundadır. Kolay anlaşılabilirlik için bu koşul açık bir düzenliliğe olanak tanır: “Hiçbir görüntü diğer bir görüntüye tam olarak benzemezken, anlatı filmlerinin büyük bir çoğunluğu kendi temel dizimsel şekilleri içerisinde birbirlerine benzerler. Filmsel anlatisallık, sayısız filmin tekrarlanması ve uzlaşımlar aracılığıyla, kendini belirli biçimler içerisinde şekillendirmiştir. Fakat bunlar sabit değildir. (Metz; 1974, 101).

Dizimsel olarak biri diğeri takip eden çekimler üç farklı ilişki içerisindedirler: neden-etki (cause-effect), zamansal birliktelik (temporal simultaneity), ya da mekansal birliktelik (spatial simultaneity). Metz'in pozisyonunu Koch yeniden ifade eder: "İzleyicinin, film içerisinde gösterilen eş zamanlı gelişen ardışık olmayan olayları gösteren görüntü dizilerini algılayabilmesi için gerekli dayanak noktası izleyicinin filmlere devamına ve izleme yeteneğiyle öğrendiği özel bir iletişim sistemine bağlıdır. Metz, dizimsel dönüşüm dizilerinin belirli ve evrensel olduğunu iddia etmemiştir." (Koch, 1970; aktaran Roth; 1983, 36)

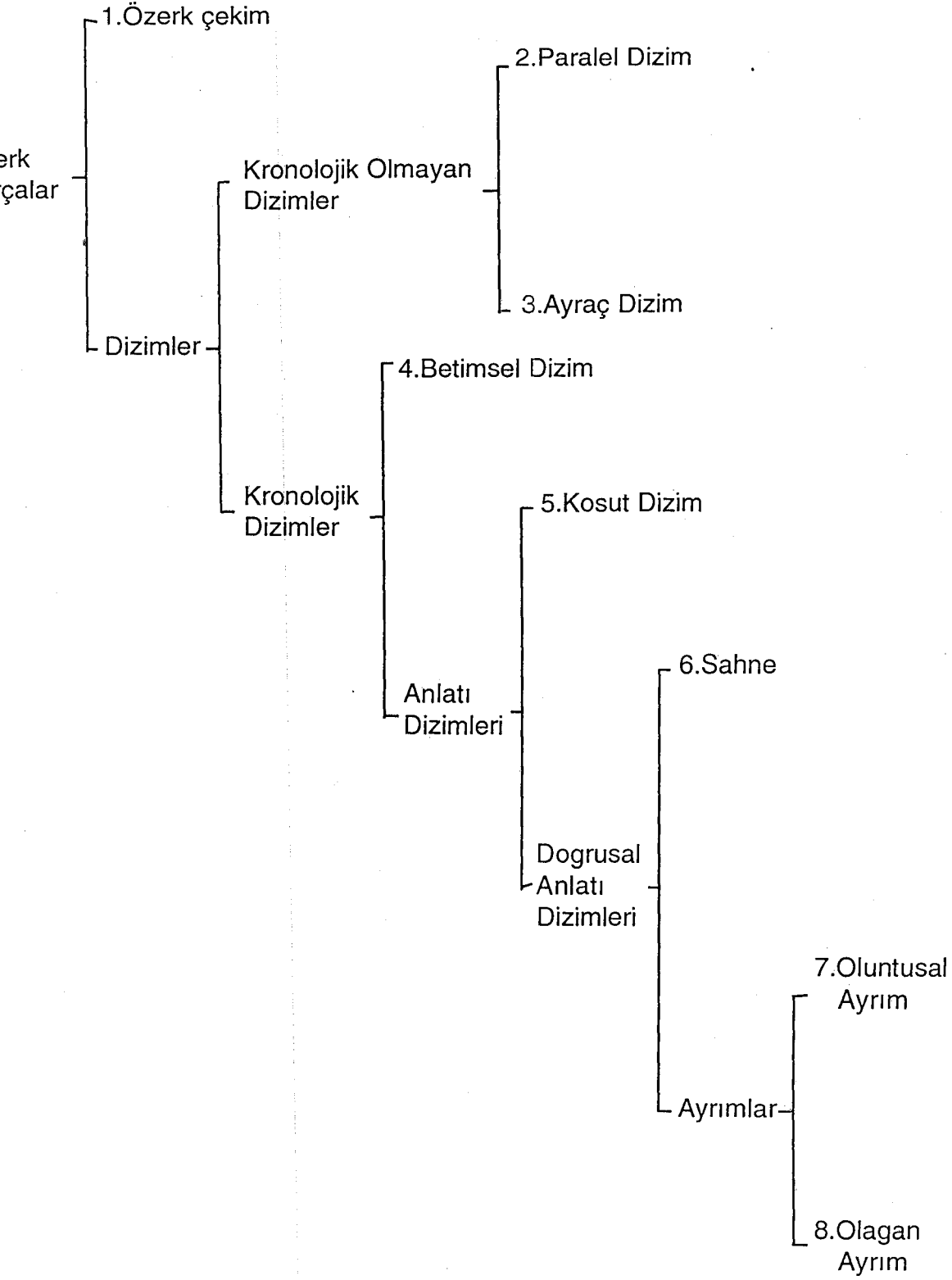
Çekim film yapan için temel parçadır ve filmini birleştirdiği ilk seviyeyi temsil eder. Çekimler, birleşimin diğeri seviyesini temsil eden "ayrım (sekanslar)" ya da "episodlar (oluntular)" içerisinde kurgulanırlar. Metz filmsel anlatının bu geniş parçalarıyla ve bu seviyesiyle ilgilenir: bundan dolayı "büyük dizimsel kategori". Çekimler, herşeyden sonra film izleyicisi tarafından geniş bir içerikte kavranır. Bu, öykü çizgisi "bölümleri" ile geliştirilen olay örgüsüne sahip anlatı filmi için doğrudur. Geleneksel çekim çözümlemesi film çalışmasına bu seviyede yaklaşmaz. Metz'in büyük dizimsel kategorileri bu açığı doldurmak için düzenlenmiştir.

Metz açıklayıcı olmak için bu yaklaşımı ortaya koymuyor: "filmin genel yapısını bilmek için, en azından kuramsal olarak filmin bütün seviyelerinde bir sıralı film çözümlemesi yapılmalıdır." (1974, 120) Bununla beraber,

sayısal ve niteliksel veriler ortaya konurken, geleneksel çekim analizleri herhangi bir sınıflandırma şeması olmaksızın sadece liste içerir. Diğer taraftan Metz, deneysel bir dizgeyi geliştirmiştir.

Metz şunu ileri sürer: göstergebilimciler “daima bir çift desteğe dayanmalıdır: biri dilbilim, diğeri ise incelenmekte olan alana ait kuram.” (1974, 121) Bağlı olarak, yapısal dilbilim Metz’in sinema için dizimsel şemasını etkiledi, Metz şöyle açıklar: “dilbilimde kullanılan ortak bir yönteme göre ‘ardıl ikiye bölünmeler’in bir dizgesi. Bu şema bize, filmin her bir sekansı için film yapanın karşılaştığı seçeneklerin bir taslağını verir.” (1974, 123) Bu temel ikiye bölünmeler şekil.2’de gösterilmiştir. Şekildeki her bir altbölüm, Metz’in şemasındaki alttaki bir seviyeyi temsil eder. Aynı seviyede, aynı gödeye bağlı herhangi iki tür ‘zıt çift’ oluşturur; örneğin, anlatı dizimleri altındaki doğrusal anlatı dizimlerine karşı koşut dizimler.

Metz’in sınıflandırma şeması, zamanı ve mekanı yönlendirmesi anlamında film parçalarının anlatıyı ele alış tarzlarıyla tanımlanması açısından önemlidir. Metz mekansal ve zamansal eş zamanlılık ya da sıralılık ilişkileri olarak bu yönlendirmeyi dizimsel olarak kavramlaştırdı; ve onun dizimsel türleri bu ilişkilerin varlığı ve yokluğu anlamında tanımlanır. (Roth; 1983, 37)



(ŞEKİL 2): Filmin Büyük Dizimsel Kategorisi (Metz; 1974, 146)

4.5. DİZİMSEL KATEGORİLER

Özerk Parça (autonomous segment): Filmin bir alt bölümü. “özerk” olması kendi başına bir anlamı olan ve filminden bağımsız bir parça demek değildir. Çünkü özerk parça anlamını filmin genel bütününden ve anlamından alacaktır. Filmin en küçük parçası olan çekim, aynı zamanda özerk bir parçadır.

1. Özerk Çekim (autonomous shot): Tek bir çekimden oluşan özerk çekim hepsi de bir çok çekimden oluşan özerk parçaların diğer yedi türünden ayrılır. Bu nedenle, diğerlerinin hepsi “dizimler”dir. Özerk çekim anlamında tek bir çekim olay örgüsünün tek bir oluntusunu (episode) gösterir. (Metz; 1974, 124) Özerk çekim tek bir çekim olmasına karşın filmin ikincil değil, birincil alt bölümü olduğunu söyleyen Metz bunu yine yazıyla karşılaştırıyor “tümce paragraftan daha küçük bir parçadır fakat bazı paragraflar tek bir tümceden oluşabilirler. (1974, 124)

Özerk çekimlerin iki alt bölümü vardır. Birincisi, tek bir dizimsel alt türden oluşur; “ayrım çekim”. İkinci alt bölüm “insert” (araya girme) olarak adlandırılan dört dizimsel türden oluşur.

1a. Ayrım Çekim (sequence shot): Modern sinemanın en ünlü çekimidir. Metz “tek bir çekimle bütün bir sahnenin.

aktarıldığı çekim”e (1974, 124) “ayrım çekim” diyor.

1b. Nondiegetic Insert: Bu insert “karşılaştırmalı bir işleve sahip bir çekimdir: aksiyonun dışındaki bir nesneyi gösterir.” (Metz; 1974, 125) Roth, Metz’in bu tanımlaması, ‘cutaway’ olarak bilinen özel bir kullanım olarak açıklıyor ve “farklı bir mekandaki her hangi bir şeyi gösteren ve ana aksiyona ‘insert’ edilen tek bir çekimdir” diyor. (1983, 45)

Her ‘cutaway’ ‘insert’ olmayabilir. Basit ‘cutaway’ler, diğer çekimler gibi, sahnenin ya da diğer dizimlerin bir parçası olabilir. ‘Tepki çekimleri’ bu anlamda basit bir ‘cutaway’a örnek gösterilebilir. (Roth; 1983, 45)

‘Nondiegetic Insert’lerde “her hangi bir şey” sadece karşılaştırma anlamında ana aksiyonla ilgilidir. Metz bunu net olarak açıklamıyor ve örnek sunmuyor. Roth bu karşılaştırmayı “gerçek hikayede gerçek olmayanlar” olarak açıklıyor ve “bunun sinemasal bir mecaz” anlamında kavranması gerektiğini söylüyor.

1c. Öznel Insert (subjective insert): Var olan örneği gösteren görüntüyü değil, filmin kahramanı tarafından yapılan var olmayan bir anı gösterir. (Metz; 1974, 125) Filmin herhangi bir özel karakterinin zihnindeki bir durumun gösterilmesi anlamında dizimin ana olayıyla bağlantılı dizimin arasına sokulmuş bir çekimdir. Bu ‘cutaway’ karakterin anılarını, rüyalarını ve korkularını gösterir.

1d. Displaced Diegetic Insert: Tamamıyla gerçek olmasına karşın, kendi normal filmsel pozisyonundan uzaklaştırılmış ve kasten yabancı bir dizim içerisine sokulmuş görüntüdür. Örneğin; takip edenleri gösteren bir ayırım içerisine takip edilenin tek bir çekimi araya sokulur. (Metz; 1974, 125) Bu tipik bir 'cutaway'dir.

1e. Ayrıntı Çekim (explanatory insert): Metz bunu "büyütülmüş detay... büyüteç insert... kendi görgül mekanından alınıp zihinsel bir sürecin soyut mekanında gösterilen detay." olarak açıklıyor. (1974, 125) Metz, örnek olarak sadece "yakın çekim"leri veriyor. Tek bir çekim sahnenin bir detayını göstermek için sahneye 'insert' edilir.

Kronolojik Olmayan Dizimler: Metz kronolojik olmayan dizimleri "filmin tanımlamadığı zamansal ilişkiye sahip çekimler dizisi" (1974, 125) olarak tanımlıyor. Bu tür dizimlerde yan anlam yaratma olanağı vardır. Çekimler belli bir kronolojik sırayı takip etmezler. Farklı çekimler bir araya gelip bir bütün oluştururlar. Bir aksiyonun çekimlere bölünmüş hali söz konusu değildir. Metz iki tane kronolojik olmayan dizim tanımlar:

2. Paralel Dizim (paralel syntagma): Bu tür dizim film estetikçilerinin "koşut kurgu ayrımı" (parallel montage sequence) dedikleri bir dizim fakat Metz 'ayırım' sözcüğünü kronolojik olmayan bir dizim içerisinde kullanamayacağını

düşünerekten bu dizime “koşut dizim” diyor. Bu tür dizimler “iki ya da daha çok ‘motif’in kurguyla bir araya geldiği” (Metz; 1974, 125) dizimlerdir. Düz anlam düzeyinde kesin ilişkileri (zamansal ve mekansal) yoktur. Dizimler simgesel bir değere sahiptir. Zenginlerin ve yoksulların yaşamlarını gösteren çekimlerin birbirini izlemesi, kent ve kır çekimleri gibi.

3. Ayraç Dizim (bracket syntagma): Bir dizi kısa sahne aralarında kronolojik bir ilişki olmadan art arta dizilirler.

Ayraç dizim olarak adlandırdığımız çekimlerin bu yapılanmasında birlikte grup oluşturan olaylar arasında, bir tipografik ayraç içindeki kelimeler arasındaki ilişkinin aynısı vardır. Dizimlerin bağlanması bir ya da daha çok optik etkiyle gerçekleşir: zincirleme, silinme, çevrinme, açılma, karma. (Metz; 1974, 126) Ayrım bir bütün olarak algılanır ve izleyicinin izlenimini destekler. Ayrım içindeki kısa çekimlerle anlatının tümü arasında bir ilişki kurulmaz. Metz ayraç dizime örnek olarak, J.L.Godard’ın “Une Femme mariee” (1964) flimindeki modern aşkın görüntülerini ve Geza Radvanyi’nin “Quelque part en Europe” (1947) filminin başlangıcında bombalama, yıkma ve keder çekimleriyle “savaşın vahşeti” düşüncesinin açıklamasını yapar.

Ayraç dizimlerde, koşut dizimlerin tersine, görüntülerin dizgesel değişimi yoktur. “Ayraç dizim tüm biraraya gelmiş

görüntüleri grup yapar; koşut dizim her biri farklı görüntülere sahip iki ya da daha çok diziden oluşur ve bu diziler ekranda sırayla değişirler (A B A/B gibi).” (Metz; 1974, 127)

Kronolojik Dizimler: Bu tür dizimlerde “peş peşe dizilen görüntüler arasında zamansal ilişkiler vardır ve bunlar düz anlam seviyesinde tanımlanır” (Metz; 1974, 127) Olay örgüsünün gerçek zamanı simgesel değildir. Bu ilişkiler hem sıralılık hem de eş zamanlılık ilişkileri olabilir. Film geniş ölçüde bir yerden bir başka yere bir değişim içerir. Bu mekansal hareket, kronolojik bir zaman yapısı içinde kurulur.

4. Betimsel Dizim (descriptive syntagma): Metz betimsel dizimleri, eş zamanlılık ilişkisi olan dizimler olarak tanımlıyor. Sadece mekansal birliğin bir araya getirdiği bu dizimler çeşitli “filmsel betimlemeler” içerir. Örneğin, mekan tanımlamaları. Betimsel dizim sadece devinimsiz görüntülerden oluşmaz. Dizim devinimli görüntülerde içerebilir.

Anlatı Dizimleri (narrative syntagma): Metz, betimsel dizimlerin dışındaki tüm kronolojik dizimlerin anlatı dizimleri olduğunu belirtiyor ve anlatı dizimlerinde “görüntüler arasındaki zamansal ilişkide dizimler sadece eş zamanlı değil, ayrıca sıralıdır.” (1974, 128) Bu tür dizimler belirli bir zamansal birlik içerisinde aksiyonu ileri doğru götürürler. Basit anlamda ele alındığında çekimler

arasında zaman sürekliliği sağlandığı, gerçek zamandaki sürekliliği koruduğu görülür. (Büker; 1981, 159) Anlatı dizimlerinin başlıca iki çeşidi vardır: koşut ve doğrusal.

5. Koşut Dizim (alternate syntagma): Aynı anda ileri doğru yürüyen iki ya da daha çok aksiyonun ve olayın zaman birliğini kaybetmeden dizimlenmeleridir. (Büker; 1981, 159) Metz, her bir dizide zamansal ilişkilerin sıralılık ilişkisine sahip olduğunu ve diziler arasındaki ilişkide de tek bir eş zamanlılık ilişkisinin olduğunu belirtiyor. Daha çok sinema kuramcıları tarafından “koşut kurgu”, “paralel kurgu” olarak adlandırılır. Bu tip bir anlatım yüzyılın başlarında Edwin S. Porter ve D. W. Griffith tarafından geliştirilmiştir. Griffith’in “Intolerance” (Hoşgörüsüzlük) filminde, binlerce yıl geriye giderek birbirinden farklı zamanlardaki öyküleri aynı anda doruk noktasına ulaştırmak için koşut dizimle bir araya getirir. Ancak doruk noktası eş zamanlılık ilkesini bozar; Dört aksiyon bitişik zaman ilişkisiyle birbirine bağlanır.

Doğrusal Anlatı Dizimleri (linear narrative syntagmas): Tüm devinimler tek bir çizgisel dizime bağlıdır. Sıra sürekli ya da süreksiz olabilir. Sürekli olduğunda olduğunda ‘eksilti’⁵ yoktur. Süreksiz olduğunda atlamalar vardır. (Metz; 1974, 129) Sıra sürekli olduğunda filmsel zaman gerçek zamana bire bir karşılık gelir. Roth, bu tip bir gerçek zamanın sıkıcı olabileceğini söylüyor ve “örneğin, caddede

5 Eksilti (ellipsis): “Olağan koşullardaki biçimine oranla kimi öğeleri eksik olan anlamayı aksakmayan bir dizim ya da tümce kullanma. (Vardar; 75, 1980, aktaran; Büker, 158, 1981)

yürüyen bir kişinin her adımını göstermek gereksizdir. Sinema zamanı kısaltır. Bu kısaltmayı gerçekleştirmek için en iyi yöntem, sahnedeki her hangi bir şey ya da bir kişinin basit bir 'cutaway' çekimini kullanmak ve daha sonra yürüyen kişiyi tekrar göstermektir." (1983, 54) diyor.

6. Sahne (scene): Metz, tiyatrodaki kullanılan benzer bir dizimi film için de kullanıyor. Çünkü hem filmde hem de tiyatro da "sahne", bir "mekan-zaman bütünlülüğünü temsil eder." (1974, 129) Metz'in anlatmak istediği; sahne (öykünün bir parçası), belirli bir zamanda belirli bir yerde meydana gelen belirli bir olayı gösterir. Gösterenler bölünmüştür; gösterilen olay, birkaç farklı çekimin beraber kurgulanması ile oluşur. Eğer gösterilen olay tek bir çekimden oluşan tek bir gösterene sahip olsaydı, gösteren 'ayrım çekim' olarak tanımlanırdı. 'Sahne' ile 'ayrım çekim' arasındaki fark gösterenlerin (burada, çekimler) sayısıdır. Sahne, izleyicinin dikkatini devamlı tutabilmek ve görsel çeşitlilik için birkaç çekimle gösterilir, fakat mekan ve zamanın gerçeklik algılamasında herhangi bir boşluk olmaz. (Roth; 1983, 55) Sinema tarihinin ilk dönemlerine bakıldığında kullanılan tek yöntem buydu.

Ayrımlar (sequences): Metz, ayrımı "doğrusal anlatı dizimlerinde 'sahne'lerden farklı, zamansal olarak sıranın süreksiz olduğu dizimler" olarak açıklıyor. (1974, 130) Bu tür dizimlerde aksiyon zincirinde kırılmalar vardır. Filmsel

zamanla (gösteren) öykü zamanı (gösterilen) aynı değildir.

7. Oluntusal Ayrım (episodic sequence): Süreksizliğin düzenli olduğu ayrımlara Metz “oluntusal ayrım” diyor. “Ayrım, birbirinden farklı çok kısa sahnelerin optik etkiler (zincirlemeler gibi) yardımıyla, birbirlerini kronolojik olarak takip ederek biraraya gelmesinden oluşur.” (1974, 130)

Oluntusal ayrım, ayraç dizime benziyor. Her ikisinde de kısa sahneler optik efektler yardımıyla kurgulanır. Ayraç dizimden farkı, oluntusal ayrım hikaye çizgisi tarafından gösterilen kronolojik bir doğrusal anlatı dizimine göre ilerlerler; tek bir geniş olay. (Roth; 1983, 56)

“Bu yapılanma derece derece kısaltılmış diziler için kullanılır” (1974, 131) diyen Metz örnek olarak da Orson Welles’in “Yurttaş Kane” (Citizen Kane, 1941) filminin ünlü ‘kahvaltı masası’ kurgusunu veriyor: birbirini takip eden birkaç kısa parça, Kane’nin ilk karısı ile ilişkisindeki bozulmanın gelişimini gösterir. “Ayrım, hızlı bir kronolojik dizidir; çevrim çekimlerin birbirini takip etmesiyle oluşmuş sahneler araya giren ayların periyodları üzerinde bağlanır.” (1974, 131) Fiziksel ve duygusal gelişimin bir kaç yılı (gösterilen) çok kısa bir filmsel zaman içerisinde kısaltılırken, tüm bir evliliği de özetler.

Oluntusal ayırmda her görüntü kendinden daha fazla bir Őey gösterir, olay geliŐiminin tek bir aŐamasını gösteren öbür görüntüler arasından seçilmiŐ gibidir.

8. Olađan Ayrım (ordinary sequence): Zamanın süreksizliđi düzenlenmemiŐtir. Atlamalar söz konusudur. Roth, olađan ayrımların kısa sahneleri için “öykünün dođrusal geliŐiminde belirli bölümlerin kısaltılmıŐ durumlarını göstermez” (1983, 57) diyor. Olađan ayırmda anlatının her birimi eylemin atlanamaz bir anını gösterir... Her görüntü salt gösterdiđini temsil eder. (Metz; 1974, 133-134) En çok kullanılan dizimdir.

Olađan ayrım, özel bir filmsel anlatı birimidir ve gerçeklik algısına film sahnesinden (ve tiyatro sahnesinden) daha yakındır. (Metz; 1974, 132) Metz, “kaçıŐ sahnelerini” bu tür dizimlere örnek verir.

Film sanatı incelendiđinde her ne Őekilde olursa olsun yönetmen bu dizimlerin bir ya da birkaçından yararlanmak zorundadır. Bu sinemanın anlatısının dođası geređi böyledir. Anlatının artsüremli yapısı böyle bir dizimi zorunlu kılmaktadır.

Metz'e göre, genel olarak yalnızca iki ya da daha çok çerçevenin birleŐmesiyle bir filmin anlatımındaki zaman

ilişkilerini iletmek olasıdır. Bu birleşme rastlantısal olmaz, sinema dilinde var olan kesin kurallara göre yapılır. (Vincenti; 143,1993) İşte bu öngörülen birleşme biçimleri, “sinemanın büyük dizimsel deysisi”nde olduğu gibi yönetmeni bağlar ve bir çekim modeli oluşturur. Örneğin, Griffith’in “Intolerance” (Hoşgörüsüzlük) filminde olduğu gibi koşut kurgu sayesinde birbirinden ayrı birçok öykü içiçe anlatılabileceği gibi, eş zamanlı ilişkiler içerisinde olan iki ya da daha fazla olay da eş zamanlı kurgu ile anlatılabilir. Örneğin, kaçma-kovalama sahneleri buna göre düzenlenir.

Yönetmen anlatmak ve anlaşılacak istiyorsa, bu çeşit dizimlere başvurmak zorunda. Bunlar artık sinemanın bir çeşit dilbilim kuralları olmuşlardır. İzleyici ancak bu dizimlerle anlatılanları anlar. İzleyici açısından bakıldığında bu kurallar dilbilgisi kuralları kadar açık ve net olmasa da, nasıl dilin kurallarını doğuştan itibaren belli bir sürecin sonunda doğal bir gelişim olarak öğreniyorsa, sinemanın bu kurallarını da doğal bir izleme sürecinin sonunda edinecektir. Aksi durumda filmin anlaşılması olanaksız değil ama oldukça zor olabilir

Metz’in “sinemanın büyük dizimsel deysisi” içinde, bu türden işlemler yapabilmek ancak “kurgu”nun varlığıyla olasıdır. Bu nedenlerle .kurgu sinema sanatına özgü bir nitelektir. Metz göstergebilimsel açıdan, ilk ve en önemli kodun kurguya ait olduğunu göstermiştir.

Zamansal ilişkileri oluşturan öğelerin en önemlisi yine “kurgu”dur. “Kurgu da aksiyonu yeniden kurmak, bütünü oluşturmak için seçilen çekimlerin değişik sürelerinden yeni bir zamansal sıra ve ilişki ortaya çıkarır.” (Demir; 6, 1994)

Bu kurallar dizisi, bir filmi oluşturan olası bütün bileşkenleri açıklamaya yeterli olmaz, yalnızca filmin bölümlerinin düzenlenmesine, oluşturulmasına olanak tanır. Bu bölümlerin her biri kendini oluşturan çerçeveler arasındaki kesinleşmiş zamansal ilişkiler sayesinde belli bir özellik taşır.

5. BULGULAR VE YORUM

1. KAGEMUSHA'NIN DİZİMSEL ÇÖZÜMLEMESİ

1.1. Özerk Parçaların Taslağı

1. AYRIM ÇEKİM (1a)

(Shingen Takeda'nın ve benzerinin (Kagemusha) karşılaşmaları.)

Bu sahne altı dakikalık tek bir çekimden oluşur. Nabukado Takeda'nın (Shingen'in kardeşi) Japonya'nın kuzeyinden bulup getirdiği 'efendi Shingen'in benzeri Kagemusha'yı Shingen'e tanıştırdığı bu sahne, kameranın sabit ve hareketsiz olduğu tek bir çekimdir.

2. ARA YAZILAR

"Yıl 1573" ve Takeda klanının ordularının Noda şatosunu kuşatmaları sırasında merdivenlerdeki durumunu anlatan Japonca yazılar.

3. SAHNE (6)

(Bir haberci Takeda kurmaylarına iyi haberi ulaştırır.)

Noda şatosunun su ikmal yollarının kesildiği haberini ulaştırmaya çalışan haberci, yılan gibi kıvrılarak inen merdivenden adeta uçarak iner. Danseder gibi, çevik ve hafif,

gömülmemiş ölüer ve uyuyakalmış askerler arasından zikzaklar çizerek inen habercinin çekimleri, sarayın merdivenlerindedir. Kamera çevrim hareketleri ile haberciyi takip eder. Bir çekim diğetine zaman ve mekan sürekliliğı bozulmadan kurgulanır.

4. SAHNE (6)

(Haberi alan Takeda kurmayları kuşatma için görüşlerini bildirirler.)

Çekimler başka bir habercinin koridor başından yürüyerek gelmesiyle başlar fakat kurmayların odasına geldiğinde herhangi bir kesme olmaz. Kamera tek çekimle kurmayların odasına girer. Bu nedenle bu ilk çekim 'özerk çekim' olarak tanımlanamaz.

Katsuyori'nin (Shingen'in oğılu) konuşmasına kadar tüm konuşmalarda kamera omuz üstü dış karşı açılarda iken Katsuyori'nin konuşmasındaki çekim yakın plandır. Buradaki amaç, filmin en önemli karakterlerinden biri olan Katsuyori'yi daha iyi tanıtmak ve izleyiciye sert karakterini göstermektir.

5. SAHNE (6)

(Masakage Yamagata'nın (Takeda ordularının kumandanı) Shingen'in sarayına gelişi.)

Aksiyon, Masakage Yamagata'nın gelişini gösteren tek bir

dış mekanda birbirlerine ustalıkla kesilen iki çekimden oluşuyor. Öyleki çekimler tek bir ayırım çekim olarak algılanır.

6. SAHNE (6)

(Shingen ve Masakage, Nado şatosu kuşatması üzerine konuşurlar.)

Shingen (4) numaralı sahnedeki haberi öğrenir. Masakage, geri çekilen generallerinden birine kızan Shingen'e sert bir tavırla karşı çıkar. Shingen Nado şatosunda her gece çalan sihirli flütü dinlemek için Masakage'den her zamanki gibi yerinin hazırlamasını ister.

Çekimler, Shingen'in çalışma odasında, genelde ikili uzun çekimlerden oluşur. Sadece Shingen konuşurken ve tepkileri sırasında onun tekli çekimini hep aynı kamera açısıyla verir. Kesmeler bu iki plan arasında gidip gelir.

7. SAHNE (6)

(Gece yarısı şatonun çevresindeki Takeda ordusunun askerleri çalan sihirli flütü dinlerler.)

Şatonun çevresinde çeşitli yerlerde oturan askerlerin çekimleri; mekansal bir birlik yok gözükmesine rağmen flüt sesi zamansal sürekliliği sağlar. Flüt sesini büyülenmiş gibi dinleyen askerlerin hareketsizliği bir silahın aniden patlaması ile bozulur.

8. AYRIM ÇEKİM (1a)

(Atıyla hızla, bir haber götüren haberci.)

Geniş açılı, sabit, uzak plan bir çekimdir. Hızla sabit çerçeveye giren haberci giderek uzaklaşır. Bu çekim tümüyle ayrı bir özerk parçadır. Öyküyle ilgili olmasına karşın bir sonraki bölümün ön çekimi değildir.

9. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Nobunaga Oda'nın (Shingen'in düşmanı) şatosu.

10. SAHNE (6)

(Nobunaga Oda'ya Shingen'in vurulduğu haberi verilir.)

Nobunaga'nın yardımcılarında biri Nado şatosunda flüt dinlerken Shingen'in vurulduğunu ve öldüğünü söyler. Fakat Nobunaga bundan emin değildir ve yardımcısından haberin gerçek olup olmadığını öğrenmesini emreder.

Çekimler Nobunaga'nın şatosunun bahçesinde genelde uzun çekimlerden oluşur. Nobunaga'nın atına bindiği çekimde bir atlama varmış gibi gözükmesine rağmen, kamera uşağını gösterirken ses efektleriyle Nobunaga'nın atına bindiği anlaşılır.

11. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Tokugawa klanının şatosu.

12. SAHNE (6)

.(İeyasu Tokugawa'ya (Shingen'in diğer düşmanı) Shingen'in vurulduğu haberi ulaşır.)

Shingen'in vurulduğunu öğrenen İeyasu ondan büyük bir saygıyla bahseder. Çekimlerde kamera hareketi yoktur. Genelde aynı kamera pozisyonları fakat farklı ölçekler kullanılır. Tek bir mekanda zaman sürekliliği vardır

13. AYRIM ÇEKİM (1a)

(Takeda ordusu geri çekilmektedir ve Takeda ordusunun askerleri efendileri Shingen'in vurulup vurulmadığı üzerine konuşurlar.)

Çekim geniş açıda, sabit ve uzak plan bir çekimdir. Çerçevenin önünde yerde oturan askerler konuşmaktadır. Uzakta fonda ise bir tepenin üzerinde gün batımında silüet halde gözükken geri çekilen Takeda ordusu vardır.

Askerler bunun bir söylenti olup olmadığını tartışırken biri çerçeve dışındaki Shingen'i göstererek bunun bir yalan olduğunu söyler.

14. SAHNE (6)

(Shingen atının üzerinde askerleri ile beraber geri dönmektedir.)

Bir önceki ayırım çekimden bu sahneye 'intercut'

(sahnenin içinde aynı mekanda bir yere kesme) biçiminde geçmesine rağmen, ayırım çekimde Shingen ve onu koruyan askerler çerçeve dışında olması nedeniyle bu sahne ayırım çekimden ayrılır.

İki çekimden oluşan sahnede ilk çekimde uzaktan bir topluluk ve bir intercut ile Shingen'in tekli çekimine geçilir. Bir önceki sahnede başlayan müzik de bu sahne de devam eder.

15. AYRIM ÇEKİM (1a)

Shingen'in toplantı odasının kapısını ve kapıdaki askerleri gösteren tek bir kısa çekimdir. Bu çekim, bundan sonra gelen sahenin bir ön parçası değildir. Çünkü herhangi bir zamansal ve mekansal süreklilik yoktur.

16. SAHNE (6)

(Yaralı Shingen ölmesi durumunda kurmaylarına yapmaları gerekeni anlatır.)

Bu Shingen'in bir vasiyet sahnesidir. Ölmesi durumunda ölümünün en az üç yıl saklanmasını isteyen Shingen, kesinlikle bölgelerinin dışına çıkmamaları gerektiğini ve kimseye saldırmamalarını oğluna ve kurmaylarına vasiyet eder.

Sahne tek bir mekanda üç sabit planın birbirleriyle kurgulanmasıyla oluşur: Shingen'in tekli çekimi, kurmayların

grup halindeki çekimi ve uzak çekimde sırtları kameraya dönük kurmaylar ve karşılarında efendi Shingen. Kurmayların çekimi sadece tepki çekimi olarak verilir.

17. SAHNE (6)

(Noda şatosundaki düşman kurmaylarına nişancı, Shingen'i gece karanlığında nasıl vurduğunu gösterir.)

Şatonun surlarında Shingen'i vuran nişancı nasıl bir yöntemle vurduğunu üç generale, şato dışındaki bir çam ağacını vurarak gösterir. Sahnenin arasına üç ayrıntı çekim girer.

18. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Nişancının, Shingen'in ne kadar uzakta olduğunu göstermek için işaret ettiği çam ağacının tek bir yakın plan çekimi.

19. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Nişancının, ateş etmesiyle kırılan çam ağacının tekrar çekimi.

20. DISPLACED DIEGETIC INSERT (1d)

Bir 'cutaway' çekim: nişancı ateş ettikten sonra şatonun dışında oturan askerlerin hareketlenmesini gösterir. Bu çekim

şatonun surlarındaki sahnenin dışında bir mekanda filmsel pozisyonundan uzaklaştırılmış fakat olayla ilgili olan bir çekimdir. Bu 'insert' bir önceki diyalogla kurulmuştur.

21. SAHNE (6)

(Tahterevanda ağır yaralı olarak geri götürülen Shingen tümüyle kendini kaybeder ve ölür.)

Sinematografik açıdan en başarılı sahnelerden biri. Askerler tahterevanı yere bırakıp Shingen'e refakat eden Masakage ve doktorun yanından ayrılırlar. Ustaca kullanılmış bir 'aks' atlamasından sonra Masakage tahterevanın kapısını açıp yarı baygın haldeki Shingen'i görür. Shingen ona doğru doğrular ve 'zeta' köprüsünü geçip geçmediklerini sorar. Masakage'nin Shingen'in bakış yönüne doğru döndüğü anda tek bir vuruş -ses efekti- duyulur. Bu Shingen'in tümüyle benliğini yitirdiğinin ilk işaretidir. Shingen terar aynı doğrultuya bakarak "görebiliyorum" der ve hızla doğrularak bakış yönüne doğru hamle yapar, "bir saldırı daha, alacağız orayı, bayraklarımı bul, başkenti düşün" der ve onu tutmak isteyen Masakage'nin üzerine düşer. Shingen'in ölümünü gösteren bu üç kısa çekim zamansal süreklilik de herhangi bir atlama olmadan birbirlerine çok ustaca bağlanmış ve ses efektleri ile dramatik olarak desteklenmiştir.

22. OLAĞAN AYRIM (8)

(Takeda ordusunun düzenli bir şekilde ilerleyişi)

Zamansal ve mekansal süreksizlik düzenlenmemiştir. Ordunun ilerleyişini gösteren uzun bir çevrinmeden sonra “yenilmez Takeda ordusu ve onun efendisi Shingen” hakkında konuşan atlarının üzerinde iki asker görülür. Müzikle beraber başlayan üçüncü çekim ve sonrasındaki çekimler Takeda ordusunun çeşitli zaman ve mekanlarda ilerleyişini gösterir. Herhangi bir şekilde optik efektlerle birbirine bağlanmadıkları için bu oluntusal bir ayırım değildir. Çekimler arasında atlamalar vardır fakat kronolojik olarak dizilmişlerdir.

22. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Kıpkırmızı batan güneşin çekimi; zamanı tasvir eden bir detay.

23. SAHNE (6)

(Takeda kurmayları Shingen’in vasiyeti üzerine ölümünü nasıl saklayacaklarını konuşurlar ve Nobukado kurmaylara Kagemusha’yı gösterir.)

Nobukado, Shingen’in ölümünü ancak ona çok benzeyen biri sayesinde saklayabilecekleri ve ona çok benzeyen birini (Kagemusha’yı) bulduklarını söyler. Bu ana kadarki sahne tek bir çekimdir. İlk kesme Kagemusha’nın tekli çekimidir. Yine sahne için önemli olan kişinin (Kagemusha) dışında tekli hiç

bir çekim yoktur.

24. KOŞUT DİZİM (5)

(Nobunaga'nın iki casusu yüksek bir yerden Takeda ordularını selamlayan kişinin Shingen olup olmadığını anlamaya çalışırlar.)

Bu parça birbirine koşut olarak örülen iki dizimden oluşur: Kagemusha ve kurmaylarının Takeda ordusunu selamlamaları ve Nobunaga'nın iki casusunun Selamlayan kişinin Shingen olup olmadığını anlamaya çalışmaları.

(1) Uzak bir çekimde bir atlı Shingen'in geldiğini haber verir ve yol kenarında bir hareketlenme olur.

(2) Casuslardan biri ve arka planda aşağıda yol kenarında hareketlenen Takeda ordusu görünür.

(3) Kagemusha ve Takeda kurmaylarının çok uzak plan çekimleri.

(4) Çekim (2). görüntüyle başlar ve casus diğer casusla buluşmak için hareketlenir. İkiisi beraber selamlayan kişinin Shingen olup olmadığını anlamak için daha aşağı inerler.

(5) Yakın plan bir çekimde Kagemusha askerleri selamlamaktadır.

(6) Casusların daha yakından kayaların arasından baktıklarını gösteren çok kısa bir çekim.

(7) (5). çekimdeki aynı kamera açısından fakat daha yakın bir plandan Kagemusha görülür.

(8) Casuslar kayaların arasından kaybolurlar.

Her iki dizim eş zamanlı olarak birbirleriyle örülürler. Aynı zamanda, her bir dizimde kendi içerisinde sıralılık ilişkisine kronolojik olarak sahiptir.

25. SAHNE (6)

(İki casus, Kagemusha'yı izleyen Tokugawa'nın casusu ile karşılaşırlar.)

Tokugawa'nın casusu tahteravanı gördüğünü fakat bir anlam veremediğini, Takeda ordusunu selamlayan kişinin de Shingen'in benzeri olduğunu söyler. Tekrar Shingen olup olmadığını anlamak için tepeye çıkarlar. Aksiyon ve konuşmalar tek bir mekandadır.

26. KOŞUT DİZİM (5)

(Üç casus Takeda ordusunu selamlayan kişinin Shingen mi benzeri mi olduğunu anlamaya çalışırlar.)

24. dizimde olduğu gibi, üç casusun Takeda ordusunu selamlayan kişiyi görmeye çalışmaları ve Kagemusha'nın orduyu selamlamasını gösteren iki dizim birbirine koşut olarak, zaman birliğini kaybetmeden kurgulanmıştır.

27. SAHNE (6)

(Kagemusha atıyla hızla giderken düşer. Tageda

kurmayları gereksiz yere yaptığı bu hareketten dolayı Kagemusha'ya şiddetle kızarlar.)

İki çekimden oluşan bu sahnede; ilk çekim Kagemusha'nın yere düşüş anı ile başlar ve kesme olmaksızın hareketli kamera ile Takeda kurmayları ve Kagemusha arasındaki konuşmaların tümünü kapsar; ikinci çekim, Kagemusha'nın çok kısa bir tepki çekimidir.

28. SAHNE (6)

(Nobunaga, casusların Shingen'in ölüp ölmediği hakkındaki kararsızlıklarına hiddetlenir.)

Sahne Nobunaga'nın odasında geçer. Bir önceki sahnedeki gibi iki tepki çekimi dışında tüm konuşma tek bir çekimde kameranın oda içinde açısı değiştirilerek gerçekleştirilir.

29. SAHNE (6)

(Kagemusha, Shingen'in küpün içindeki cesediyle karşılaşır.)

Kagemusha, altın olduğunu zannettiği küpün içinde Shingen'in cesediyle karşılaşır. Dehşete kapılır ve gürültü sonucu askerler tarafından yakalanır. Tüm çekimler sarayın bir odasındadır.

30. SAHNE (6)

(Yakalanan Kagemusha, Takeda kurmaylarına bu oyuna daha fazla devam edemeyeceğini söyler.)

Kagemusha, Shingen'in cesedini görmüştür. Bu gerçeği bilerek role devam edemeyeceğini söyler. Takeda kurmayları kararından vazgeçmesi için onu razı etmeye çalışırlar fakat Kagemusha kararından vazgeçmez. Generaller gerçeği kabullenmek zorunda kalırlar.

Kalabalık bir konuşma sahnesi olmasına karşın kamera tek bir açıdan (tiyatro sahnesi gibi) tüm sahneyi görüntüler.

31. KOŞUT DİZİM (5)

(Shingen'in küp içindeki cesedi törenle Suwa gölüne gömülür; Kagemusha ve üç casus töreni izlerler.)

Üç ayrı olay, zaman birliğini kaybetmeden öyküyü ileri götürürler; (1) Shingen'in cesedinin olduğu küpün bir tekneyle sisler arasındaki Suwa gölüne gömülmesi ve töreni izleyen kıyıdaki Takeda kurmayları, (2) bir kulübenin yıkıntıları arasında töreni izleyen Kagemusha ve (3) daha sonra kulübeye gelen üç casusun töreni izlemeleri.

Dizim tek bir sahneymiş gibi algılanmasına rağmen her olay kendi içerisinde bağımsız olarak dizilir. Kamera konumlandırılmaları da her olayın kendi mekanı içerisinde bulunur. Üç mekanda ayrı fakat aynı zaman diliminde aksiyonu

ileri götürüyorlar.

32. SAHNE (6)

(Kulübede casusların konuşmalarını duyan Kagemusha Takeda kurmaylarına haber vermek için kulübeden çıkar ve Shingen'in öldüğünü anladıklarını söyler.)

Gerçek zaten ortaya çıkacaktır ve Takeda kurmayları bunu saklamamanın gereği olmadığını düşünürler. Fakat büyük hayranlık duyduğu efendi Shingen'in vasiyeti için Kagemusha, benzerlik rolünü devam ettirmeye karar verir.

Sahne, bir önceki dizimin devam eden bir parçası görünmesine rağmen ayrı bir dizimdir. Çünkü casuslar gitmiş, Kagemusha da Takeda kurmaylarının mekanına geçmiştir. Artık aksiyon tek bir mekanda geçmektedir. Eş zamanlılık ilkesi bozulmuş ve doğrusal zaman sürekliliği sağlanmıştır.

33. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Göl tanrısına Suwa gölünde talih çömleği adandığını ve Bu nedenle Shingen'in de bulunacağı kutlamaları haber veren ilanın ayrıntı çekimi.

34. AYRIM ÇEKİM (1a)

Takeda halkının ve casusların bir önceki çekimdeki ilanı

meydanda okuduklarını gösteren tek bir çekim.

35. AYRIM ÇEKİM (1a)

Çekim, Shingen'in ölümü için yanıldıklarını anlayan casusların konuşmalarını gösterir.

36. KOŞUT DİZİM (5)

(Kagemusha ve Takeda kurmayları mabedde "noh" gösterisini izlerler. Üç casus da izleyenin Shingen olup olmadığını anlamaya çalışırlar.)

Aynı mekanda olmalarına rağmen iki ayrı aksiyon vardır. Noh gösterisini izleyenler dizimin bir parçası; diğeri ise üç casusun Kagemusha'yı incelemeye çalışmalarıdır. İki aksiyon koşut olarak dizilirler. Dizim boyunca çalan müzik zamansal sürekliliğin bozulmadığını gösterir.

37. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Takeda sarayının bayrakları.

38. AYRIM ÇEKİM (1a)

(Takemaru (Katsuyori'nin oğlu ve Shingen'in varisi) Shingen'i (Kagemusha) karşılamak için bakıcısı tarafından hazırlanır.)

Kameranın sabit olduđu tek çekim, Takemaru'nun hazırlanışını ve bakıcısıyla konuşmasını gösterir.

39. AYRIM ÇEKİM (1a)

(Koruması Takemaru'yu karşılama için almaya gelir.)

Bir önceki ayırım çekim -(38). parça- ile bu ayırım çekim arasında zaman ve aksiyon sürekliliğinin devam etmesi bir sahne olarak görülebilir. Fakat ikinci ayırım çekimde kamera mekan olarak odanın dışına yerleştirilmiş.

40. SAHNE (6)

(Shingen'nin (Kagemusha) karşılama için kapıda son hazırlıklar yapılır ve az sonra atıyla kapıdan girer.)

Tüm çekimler sarayın doğu kapısının giriş bölümünde tek mekandadır.

41. SAHNE (6)

(Takeda kurmayları Kagemusha'ya törende nasıl davranması gerektiğini anlatırlar.)

Çekimler sabit bir mekanda olmamasına karşın aksiyonun zamansal sürekliliği vardır.

42. SAHNE (6)

(Takemura Shingen'i (Kagemusha) karşılar.)

Tüm Takeda klanının ileri gelenleri ve küçük varis Takemura Kagemusha'yı karşılarlar. İlk anda Takemura karşısındakinin dedesi Shingen olmadığını iddia eder. Herkes şaşkındır. Kagemusha büyük bir rahatlıkla kafasındaki miğferi çıkartır Takemura'nın kafasına takar ve onu böylece dedesi olduğuna ikna eder.

Çekimler tek bir mekandadır. Aksiyonun filmsel zamanı gerçek zamana denktir.

43. SAHNE (6)

(Nobukado, Kagemusha'ya Shingen'in sarayda yaşadığı özel mekanını gösterir ve bakıcıları ve yardımcılarını ile tanıştıdır.)

Kagemusha için yeni fakat zor bir yaşam başlar. Önce Shingen'i tanıması gerekir, bu nedenle mekanı ve yardımcılarını tanır. Bundan sonra ne yapacağını Kagemusha'ya onlar gösterecektir.

Mekan ve aksiyon birliği sahneyi oluşturuyor.

44. SAHNE (6)

(Takeda kurmayları Kagemusha'nın Shingen'in atına binmesine ve cariyelerle beraber olmasına izin vermezler.)

Sahne, dış mekanda Shingen'in atını eğitmeye çalışan

bakıcılarla başlar. Bu çekim içerisinde iç mekanda bu olayı seyreden Takeda kurmayları da vardır. Takip eden çekimde aksiyon iç mekanda kurmayların arkasından alınmış bir kamera açısında devam eder. Üçüncü çekimde kamera tekrar dışarı çıkıp dördüncü çekime zamansal sürekliliği kaybetmeden bağlanır. Gerçekte iki ayrı aksiyon, kamera konumlandırılmalarından dolayı iki ayrı mekanda eş zamanlı ilişki içerisinde koşturarak ilerliyor gözükmelerine rağmen bu tek bir sahnedir. Çünkü dış mekan çekimlerinde gözükken kurmaylar aksiyonun içerisinde olayı izlemektedirler.

Devam eden çekimler -kurmayların konuşmaları-, ayırım çekim gibi tek bir çekimden oluşmaktadır. Sadece araya giren bir görüntü bu durumu bozar.

45. DISPLACED DIEGETIC INSERT (1d)

Yukarıdaki sahneye -(44). parça-, dış mekanda Takeda kurmaylarının gülmelerine bakan bakıcıların görüntüsü girer. Bu kendi filmsel pozisyonundan suzaklaştırılmış ve yabancı bir dizim içerisine sokulmuş bir görüntüdür.

46. SAHNE (6)

(Katsuyori Suwa şatosuna dönmeye karar verir.)

Üç çekimden oluşan bu sahnenin ilk çekiminde, kamera dışarıda oyun oynayan Takemura'dan onu seyreden Katsuyori'ye

dođru bir çevrinme hareketi yapar. Eđer Katsuyori aksiyonu izlememiř olsaydı Takemura'nın çekimi ayırım çekim olabilirdi. Tek bir çevrinme hareketi Takemura'nın ve Katsuyori'nin aksiyonlarını tek bir sahnede birleřtirir.

47. SAHNE (6)

(Shingen'in yardımcıları Kagemusha'nın Shingen'den ayırd edilemeyeřini konuşurlar.)

Sahne tek bir iç mekandır. Zamansal ve mekansal boşluk yoktur.

48. SAHNE (6)

(Nobukado, Kagemusha'yı Shingen'in cariyeleriyle tanıştıırır.)

Cariyeler Shingen'e (Kagemusha) savařtan sonra biraz deđiřtiđini söylerler. Kagemusha aslında kendisinin efendi Shingen olmadıđını sadece onun dublörü olduđunu söyler. Buna inanmayan cariyeler kahkahalarla gülerler. Kagemusha'nın blöfü tutmuřtur. Konuřma sahnesinin tüm çekimleri tek bir mekandır.

49. AYRIM ÇEKİM (1a)

(Katsuyori Suwa řatosunda kendisiyle ilgili gerçeđi öğrenir.)

Tek bir uzun çekimle oluşturulan sahne, Katsuyori'nin gerçekte Shingen ile eski düşmanı olan Suwa klanından evlendiği bir kadının çocuğu olduğu ve bu nedenle Shingen'in mirasçısı olmadığını öğrenir.

50. SAHNE (6)

(Shingen'in yardımcısı, Takemura'ya Shingen'e neden 'dağ' denildiğini açıklar.)

Kagemusha, Takemura ve Shingen'in yardımcısının bulunduğu sahnenin ilk çekiminde, kamera iç mekandan dışarıda yürüyen üçlünün çekimini alır. Sahnenin geri kalanında da içeri girmezler fakat ilk çekim iç mekandan yapılır. Çünkü amaç, konuşmanın ilk bölümünde geçen bahçeyi göstermektir.

51. SAHNE (6)

(Tokugawa, Takeda klanına saldırmaya karar verir.)

Shingen'in gerçekten hayatta olup olmadığını anlamak için tek çare vardır; Takeda klanına saldırmak. Çünkü Shingen her zaman ordusunun arkasında bir dağ gibi durmuştur.

Sahne tek bir iç mekanda Tokugawa ve yardımcısı arasında geçen bir konuşmadan oluşur.

52. OLAĞAN AYRIM (8)

(Tokugawa'nın ordusu Takeda klanına saldırır.)

Bir dizi kısa savaş görüntüsü aralarında herhangi bir süreklilik ilişkisi olmadan birleştirilmiştir. Zamanda ve mekanda atlamalar vardır.

53. OLAĞAN AYRIM (8)

(Takeda kurmayları toplantı için saraya gelirler.)

Katsuyori'nin habercisi ile başlayan ayırım, zamansal atlamalar yaparak tüm Takeda generallerinin gelişini gösterir. Kesmelerle birbirine bağlanan kısa çekimler arasında süreksizlik düzenlenmemiştir. Zaman olarak ileriye doğru bir sıçrama vardır.

54. SAHNE (6)

(Nobukado, akşam yapılacak toplantıda Kagemusha'ya nasıl davranması gerektiğini ve neler söyleyeceğini açıklar.)

Sahne Kagemusha'nın odasında geçer.

55. SAHNE (6)

(Takegawa'nın saldırısına karşı karar almak için Shingen'in (Kagemusha) önderliğinde Takeda Kurmayları ve diğer komutanlar toplanırlar.)

Takeda kurmayları karar için konuyla ilgili görüşlerini

açıklarlar. Katsuyori diğer kurmayların tersine saldırıya geçmek ister ve bunun içinde son sözü Shingen (Kagemusha) söylemelidir. Bu beklenmedik soru karşısında diğer kurmaylar şaşırırlar. Fakat Kagemusha Shingen'i aratmayacak bir cevap verir: "dağ kıyılamaz".

Sarayın toplantı odasında geçen sahne uzun ve kameranın sabit olduğu çekimlerden oluşur. Kagemusha'nın karar verdiği ana kadarki tüm çekimlerde kamera onu ön değil arka cepheden kurmaylarla beraber gösterir. Böylece tepkileri görülmez. Sadece karar verdiği çekim tekli çekimdir.

56. SAHNE (6)

(Takeda kurmayları kendi aralarında konuşurlar.)

Takeda kurmayları, Katsuyori'nin toplantıdaki davranışına anlam veremezler. Fakat Shingen de iyi bir cevap vermiştir.

57. SAHNE (6)

(Kagemusha sıkıncılı bir şekilde uyumaktadır ve bağırarak uyanır.)

Sahne, araya giren parçadan (özel çekim) daha kısa olmasına karşın gerçek zamanla ve mekanla bütünlüğünü koruduğu ve aksiyonun başlangıç ve bitiş noktalarını belirlediği için dizimin ana çizgisini oluşturur.

58. ÖZNEL ÇEKİM (1c)

(Rüya: Kagemusha efendi Shingen'i görür.)

Bir üsteki sahnenin arasına giren, Kagemusha'nın rüyasını gösteren çekimler dizisidir. Özel çekim tek bir çekimden oluşmasına karşın burada bir dizi çekimden oluşmaktadır. Çünkü kahramanın zihninde oluşan var olmayan bir durumu gösterir ve ana aksiyonla bağlantısı da vardır.

59. OLAĞAN AYRIM (8)

(Nobunaga'nın ordusu savaş hazırlığı yapar.)

Nobunaga'nın askerlerinin savaş hazırlığını gösteren bir kısa dizi çekim aralarında zamansal ve mekansal bir bütünlülük olmadan bir dizim oluştururlar.

60. SAHNE (6)

(Nobunaga, Lord Asahi'ye saldırmak üzere yola çıkar.)

Nobunaga'nın saraydan çıkışını gösteren sahnede Nobunaga'yı takdis eden pederin mekanı farklıdır fakat ana aksiyon içerisinde bir 'intercut'la geçiş yapılır. Böylece sahnenin mekanı dışında ayrı bir mekan algılanmaz.

61. SAHNE (6)

(Katsuyori'ye iki şatonun Tokunawa klanının eline geçtiği haberi ulaşır).

Suwa gölü kıyısında ata binen Katsuyori'ye adamları eşlik etmektedir. Katsuyori'nin ve onu takip eden adamlarının çekimleri ayrıdır. Koşut bir dizim olarak görünmesine rağmen onlara doğru gelen habercinin çekiminde, kamera sağdan sola çevrinme ile haberciyi takip eder ve sonunda üç ayrı grubu tek bir çerçeve içerisinde birleştirir. Böylece aksiyonun ayrı ayrı ilerlemediği ve tek bir aksiyon olduğu görülür.

62. SAHNE (6)

(Kagemusha, Takemaru ile oyun oynar.)

Kagemusha ile Takemaru'nun topaç çevirme oyunu çalan savaş davulu ile kesilir. Bu davulun ne anlama geldiğini bilen Takemaru bundan hiç hoşnut olmamıştır çünkü dedesi Shingen (Kagemusha) tekrar ondan ayrılacaktır.

Sahne üç çekimden oluşur. İkinci çekim savaş haber veren davulun çalındığı görüntüdür. Bu bir 'insert' olarak görülebilir fakat davulun ses efektinin bir önceki çekimde başlamış olması ve Takemaru ile Kagemusha'nın bakışlarıyla yapılan kesme bir tepki çekimidir ve sahneye dahildir.

63. AYRIM ÇEKİM (1a)

Çekim, Masakage ile yardımcısının düşmanları İeyasu hakkındaki ikili konuşmalarını gösterir. Kamera, Masakage ve yardımcısı çerçeve dışına çıktığında saray kapısından hızla atıyla içeri giren haberciyi takip eder. Kamera tek bir çekimle

iki ayrı olayı gösterir.

64. SAHNE (6)

(Katsuyori'nin İeyasu Tokugawa ile savaşmaya gittiği haberi Takeda kurmaylarına ulaşır.)

Kendileri ile toplantı yapmadan Takatenjin şatosunu kuşatma kararı alan Katsuyori'ye kızan kurmaylar, yapılacak en iyi şeyin Shingen'in de (Kagemusha) savaş alanına gitmesi olduğunu düşünürler. Çünkü Shingen düşmanın korkulu rüyasıdır.

65. AYRIM ÇEKİM (1a)

Çekim, savaş davulunun çalınışını gösterir

66. AYRIM ÇEKİM (1a)

Beş atlı asker hızla sarayın kapısından çıkarlar.

67. OLAĞAN AYRIM (8)

(Katsuyori'nin askerlerleri Takatenjin şatosuna saldırır.)

Aksiyonun ve zamanın süreksizliği bu parçanın 'olağan ayırım' olarak tanılanmasını sağlar. Çekimler arasında atlamalar vardır

68. SAHNE (6)

(Katsuyori Shingen'in geldiğini haber alır.)

Diyalog ve aksiyon sürekli ve tek bir mekanda, Katsuyori'nin saldırıyı seyretmek için yerleştiği tepede geçer.

69. SAHNE (6)

(Shingen (Kagemusha) ve onu koruyan askerler savaşı seyretmek için Katsuyori'nin arkasındaki tepeye yerleşir.)

Nobukado, tepeye yerleşen Kagemusha'ya ne olursa olsun oturduğu yerde hareket etmemesini söyler

Sahnenin ilk çekimi çok uzun (yaklaşık 2,5 dak.) bir çekimdir. Kamera beş kez kesintisiz olarak sağdan sola ve soldan sağa yaptığı çevrimlerle tepeye çıkan birlikleri ve Kagemusha'yı görüntüler.

70. SAHNE (6)

(Katsuyori Shingen'in gelmesine hiddetlenir.)

İki çekimden oluşan sahenin ilk çekimi, Katsuyorinin, her savaşta Shingen'in ve Takeda kurmaylarının arkasında durmalarından şikayetçi olduğunu gösteren ikili çekimdir. İkinci çekim ise uzak bir alt açıyla askerlerine 'kaleyi bu gece almaları ya da yakmaları' için seslenen Katsuyori'yi ve tepedeki askerleri gösterir.

71. SAHNE (6)

(Kagemusha gördüğü manzaradan (yerde yatan onlarca ölü asker) irkilir.)

Bu irkilme ve korku yanındaki yardımcılarının yüzlerinin tepki çekimleriyle daha da belirginleşir. Bu sahnede başlayan dramatik müzik etkiyi artırır.

72. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Yukarıdaki sahnede, Kagemusha karşısındaki manzarayı izlerken savaş alanındaki ölülerin dört çekimden oluşan dizisi görülür. Çekimler yakın plan değil uzak plan çekimlerdir. Bunlara rağmen bu dizi 'ayrıntı çekim' olarak adlandırılabilir. Çünkü Kagemusha'nın bakışının ve irkilmesinin açıklanması işlevini yerine getirir.

73. AYRIM ÇEKİM (1a)

(Takeda kurmayları savaş alanını izlerler.)

Sabit kamera, tepeden aşağı bakan Takeda kurmaylarını ve ilerleyen Takeda ordusunu aynı çerçeve içerisinde görüntüler

74. SAHNE (6)

(Katsuyori tepeden savaşı izler.)

İki çekimden oluşan bu sahnede her hangi bir savaş

görüntüsü yoktur. Sadece gecenin karanlığında yangının kızılığı ve patlamaların parlamaları, ses efektleri ile savaşı anlatır.

75. SAHNE (6)

(Shingen'in (Kagemusha) bulunduğu tepeye düşman askerleri tarafından saldırı düzenlenir.)

Bu sahnede de yaklaşan düşman askerleri görülmez, sadece yaklaşan atlıların sesleri duyulur. Kamera tek bir mekandadır.

Takeda kurmayları tepenin korunması için düzen alınması emrini verirler.

76. OLAĞAN AYRIM (8)

(Takeda ordusu düşmana karşı düzen alır.)

Ayrım, Takeda askerlerinin bir dizi hareketlerini gösteren çekimlerin belirli bir zamansal ve mekansal süreklilik olmadan düzen alışlarını gösterir. Aksiyonda ve mekanda atlamalar vardır. İlk çekimle başlayan müzik ayrımının son çekimiyle son bulur.

77. SAHNE (6)

(Kagemusha'nın çevresinde etten duvar ören korumalardan ikisi düşman ateşi ile vurulur.)

Sahnenin ilk çekimi silah sesinin geldiği tarafa bakan Kagemusha ve yardımcılarının çekimidir. İkinci çekim attan vurulup düşen askerin çekimidir. Bu tepki çekimi bir 'ayırım çekim' değildir çünkü sahnenin içindeki aksiyonun bur parçasıdır.

78. OLAĞAN AYRIM (8)

(Takeda ordusu düşmana karşı yeni bir düzen alır.)

(76). parçadaki ayırım gibi bir dizi kısa fakat aralarında zamansal ve mekansal bir süreklilik ilişkisi olmayan çekimlerden oluşur.

79. SAHNE (6)

(Kagemusha'nın yanındaki sancak taşıyan korumalardan biri vurulur.)

Sahne, (77). parçadaki sahnenin aynısıdır.

80. KOŞUT DİZİM (5)

(Kagemusha'nın olduğu tepeye düşman, onu öldürmek için iki saldırı düzenler.)

Üç ayrı olay eş zamanlılık ilkesini kaybetmeden öyküyü ileri doğru götürürler: (1) Kagemusha'nın hareketsiz olarak olayları izlemesi ve bedenlerini koruyucu kalkan gibi kendisine siper eden korumalarının ölmeleri, (2) düşman

askerlerinin tepeye yaklaşmaları ve (3) Takeda askerlerinin düşman askerlerine göre düzen almaları.

Üç ayrı aksiyon, kısa çekimlerle kronolojik olarak ve gerçek zaman sürekliliğini kaybetmeden koşut olarak dizilirler. Düşmanın her bir saldırısı, çekimleriyle ve dramatik anlatı için kullanılan müziğiyle kendi arasında bir bütünlük oluşturur.

81. SAHNE (6)

(Kagemusha, kendisini korumak için ölen askerler karşısında büyük bir üzüntü duyar.)

Filmin en dramatik sahnelerinden biridir. Dramatik bir müzikle beraber uzun orta plan çekimler sahnenin duygusal ağırlığını yükseltirler.

82. KOŞUT DİZİM (5)

(Kagemusha'yı koruyan general yeni bir saldırının haberini verir. Tokugawa'nın en cesur generali Heilhachiro Honda bir saldırı için gelir fakat karşısında kımıldamadan duran Shingen'i (Kagemusha) gördüğünde bundan vazgeçer.)

Dizim iki olaydan oluşur: Kagemusha'nın ve korumalarının bulunduğu sahneler ve Honda'nın ordusunun geliş sahneleri. Her iki dizim zaman ve mekan sürekliliği ilkesini bozmadan 'intercut'larla birbirlerine koşut olarak bağlanırlar.

Bir önceki sahenin devamı olarak zaman ve mekan sürekliliğini kaybetmemesi nedeniyle dizimin ilk üç çekimi sahneyle birleşik olarak algılanabilir. Fakat aksiyon değişimi bu parçanın ayrı birdizim içerisinde tanımlanmasına neden olur.

Takeda kurmayları amaçlarına ulaşmışlardır. 'Shingen korkusu' düşmanı yenmiştir. Bununla beraber, düşmanın bu hareketinden sonra canını kurtarmış olan Kagemusha, "Hiç kimse kımıldamasın" der. Shingen'in sözleridir bunlar. Efendi Shingen'in ruhu, gölgesinde yeniden hayat bulmuş, dirilmiştir. Kagemusha, bundan böyle yerini aldığı kişinin eseridir artık.

83. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Çekim, Takeda sancağının önünde Kagemusha için ölmüş askerleri görüntüleyen tek çekimdir. Kamera yerdeki askerlerden sancağın ayrıntılarına doğru bir çevrinme yapar.

84. BETİMSEL DİZİM (4)

Tamamıyla bir mekanı betimleyen üç çekimden oluşur. Aynı zamanda izleyici için bir sonraki sahneyi hazırlar. İeyasu Tokugawa'nın askerlerinin geri çekilişini ve su kıyısına yerleşmelerini gösteren dizimin ilk çekimdir. Daha sonra karşılıklı oturan iki grup asker görülür: İeyasu'nun ve Nobunaga'nın askerleri.

85. SAHNE (6)

(Nobunaga ve İeyasu, Shingen'in ölüp ölmediği hakkında konuşurlar ve şarap içerler. Ayrıca Nobunaga, İeyasu'ya yardıma geç kaldığı için üzüntüsünün bir ifadesi olarak bir at hediye eder.)

Sahne, tek bir mekandadır. Aksiyonlarda zaman ve mekan bütünlülüğü vardır. Nobunaga ve İeyasu arasındaki konuşma sahnesi ile Nobunaga'nın at hediye ettiği sahne ayrı sahneler gibi gözükmelerine rağmen çekimler arasındaki uygun kesmeler her iki aksiyonu tek bir sahnede birleştirir.

86. DISPLACED DIEGETIC INSERT (1d)

İeyasu'nun orada olduğunu temsil eden şapkanın orta plan çekimi yukarıdaki sahnenin arasına sokulmuştur. Aynı çekimde şapkanın arka fonunda Tokugawa askerleri görülür. Bu çekim, tamamıyla sahnenin normal filmsel pozisyonundan uzaklaştırılmış yabancı bir çekimdir.

87. SAHNE (6)

(Katsuyori ve yardımcısı Takatenjin zaferi üzerine konuşurlar.)

Katsuyori'ye göre Takatenjin zaferinin onuru babasına aittir. Çünkü düşman onu görüp kaçmıştır ve o hep babasının gölgesi altında kalmıştır.

Sahne iki uzun çekimden oluşur ve tek bir iç mekanda geçer.

88. AYRIM ÇEKİM (1a)

(Nobukado, Kagemusha'nın odasına gelir fakat Kagemusha Takemaru ile oynamaya gitmiştir.)

Ayırım, Nobukado'nun yarattığı kişinin sonunu düşünmeye başladığını gösteren özerk çekimdir.

Ayırım, Nobukado'nun odaya gelişini ve bakıcılarıyla konuşmalarını kapsayan tek bir uzun çekimden oluşur.

89. KOŞUT DİZİM (5)

(Kagemusha, Shingen'in atına biner. Shingen'den başka birinin binemediği at Kagemusha'yı üzerinden atar.)

Dizim iki aksiyondan oluşur: Nobukado ve Shingen'in yardımcılarının Kagemusha'ya ulaşmaya çalışmaları ve Kagemusha'nın attan düşmesi.

Dizimin ilk üç çekimi Nobukado'nun Takemaru'nun yanına gitmesi, Kagemusha'nın ata bindiğini öğrenmesi ve atın sesinin geldiği yöne doğru koşmasından oluşur. Dördüncü çekimde Kagemusha attan düşmüş bir durumda görülür. Bu ana kadarki tüm çekimlerde Kagemusha'nın ata binişi işitsel olarak ses efektleriyle anlaşılır. Bu da ilk üç çekimin ayrı bir

sahne olarak tanımlanmamasını sağlar. Bundan sonraki çekimler birbiriyle koşturarak dizilirler. Hızlı bir anlatı dizimi olması nedeniyle çekimler birbirlerine ustaca yapılmış kesmelerle bağlanır.

90. SAHNE (6)

(Kagemusha'nın gerçek Shingen olmadığı anlaşılır.)

Shingen'in hiç kimseyi üzerine bindirmeyen atı Kagemusha'nın gerçek kimliğini ortaya çıkarmıştır. Sahne evin verandasında geçer.

91. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Çekim, Kagemusha'yı üzerinden atan Shingen'in atını gösterir. Bir sonraki sahnede ona bakan Takeda kurmayları görülür. Kısacası ayrıntı çekim, mutlaka sahnenin arasına girmelidir diye bir kural yoktur, başına da eklenebilir.

92. SAHNE (6)

(Takeda kurmayları Takeda klanının geleceği için konuşurlar.)

Dost düşman herkesi kandıran Kagemusha bir ata yenik düşmüştür. Artık oyun bitmiştir, Katsuyori Klanın başı olmuştur. Tüm konuşmalar tek bir mekandadır.

93. SAHNE (6)

(Kagemusha saraydan kovulur.)

Kagemusha'nın bir sahtekar olduğunun anlaşılıp saraydan kovulduğunu gösteren sahnenin ilk çekiminde, Katsuyori saraya girerken Kagemusha yanında Shingen'in yardımcısıyla birlikte yağmurun altında sarayın dış kapısına doğru yürümektedir. Bu bölüm filmin öyküsünde de Kagemusha'nın halefi Katsuyori'nin sahneye çıktığı bölümdür.

Kagemusha öylesine şaşkındır ki kızgın muhafızlar onu taşıyarak uzaklaştırırlar. Sahne, aksiyona göre kameranın uygun yer değişimleriyle sürekli değişen fakat tek bir mekanda gerçekleşir.

94. BETİMSEL DİZİM (4)

İki çekimden oluşan dizim mekanı tanıtırken ilk çekimin üzerine binen "nisan 1575" yazısı zamanı da betimler. Dizim, sarayda yapılacak büyük bir törenin habercisidir.

95. SAHNE (6)

(Shingen için düzenlenen törende İzleyiciler arasındaki Kagemusha Takemaru'yu görünce heyecanlanır.)

Kagemusha'nın aksiyonu, törende en önde yürüyen Takemaru'nun çekimine yapılan bir 'intercut'la kesilir. 'Intercut'la geçilen bu çekimin mekanı farklı bir mekan olarak

görünmesine rağmen bu çekim, Kagemusha'nın gözünden 'özel bir çekim' olması nedeniyle aksiyonun bir parçası ve dolayısıyla sahnenin bir parçasıdır.

96. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Sallanan beyaz bayraklar Shingen için tutulan yası ifade eder. İki çekimden oluşan bu dizim yukarıdaki sahnenin detay çekimidir.

97. SAHNE (6)

(Shingen'in ölümü için yapılan törenin haberi İeyasu Tokugawa'ya ulaştırılır.)

İki çekimden oluşan sahne iç mekandadır. Tokugawa'nın şaşkınlığı ses efekti ile belirginleşir. Ses efektinin olduğu anlar İeyasu'nun yüz mimiklerine eş zamanlı olarak eklenmiştir.

98. SAHNE (6)

(Shingen'in ölüm haberi ve Katsuyori'nin yirmibeş bin kişilik bir orduyla bölgesinden çıkıp ilerlediği haberi Nobunaga'ya ulaşır.)

Nobunaga, ölümünden üç yıl sonra bile onu aldatmayı başaran Shingen'e hayranlığını gizleyemez. Birden ayağa kalkar ve Shingen için bir ağıt dansı yapar.

Bir habercinin Takeda ordusunun hareket ettiğini iletmesi Nobunaga'yı daha da şaşırtır çünkü 'dağ' kımıldamıştır. Sahnede zaman ve mekan boşluğu yoktur.

99. SAHNE (6)

(Takeda ordusu Suwa gölü kıyısında ilerler.)

Takeda ordusu gölün üzerindeki ışık demeti ile donakalır. Takeda kurmaylarına göre bu, gölde yatan efendi Shingen'in onlara bir uyarısıdır: 'dağ kımıldamamalı'dır. Çünkü bu efendi Shingen'in vasiyetidir. Öcünü alma arzusuyla yanıp tutuşan Katsuyori'yi bu baba vasiyetini dinlemez.

Sinematografik olarak başarılı sahnelerden biridir. Gölün üzerindeki ışık oyunları bir düşü andırır. Kameranın göz seviyesinde ilerleyen orduyu gölün dalgaları ile beraber gösterdiği çekimler diğer başarılı çekimlerdir.

100. SAHNE (6)

(Kagemusha, Suwa gölü kıyısında ilerleyen orduyu bir gölge gibi izler.)

Kamera Takeda ordusunu uzak planda izlerken çerçevenin sol alt köşesinden Kagemusha süpriz bir şekilde çerçeveye girer. Bu anda kamera, bir önceki sahneden ayrılıp yeni bir sahnenin başlangıcını gösterir. İkinci çekim, Kagemusha'nın şaşkın bir ifadeyle orduya bakan yakın plan çekimidir. Son

çekim Kagemusha'nın gözünden -özel- ordunun ilerleyişini gösterir.

101. SAHNE (6)

(Takeda ordusunun üç generali bu savaşın klanlarının sonu olduğunu açıklarlar.)

Rüzgar, ateş ve orman gibi şiirsel adlara ve renklere sahip birliklerin komutanları olan üç general bir tepenin üzerinden Takeda ordusunu seyrederek. Bu çekimin üzerine günün tarihi '21 Nisan 1575' yazısı biner. Ölümü büyük bir soğukkanlılıkla karşılayan generaller. Efendi Shingen'in yanında buluşmak üzere ayrılırlar. Dramatik yoğunluğu müzikle de yükseltilmiş olan bu ikinci çekim araya bir ayrıntı çekimin girdiği uzun bir çekimden oluşur.

102. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Yukarıdaki sahnenin arasına sokulan, üç generalin kılıçlarını gökyüzünde birleştirmelerini gösteren yakın plan bir ayrıntı çekimdir.

103. SAHNE (6)

(Üç generalin konuşmalarını duyacak kadar yakınlarında olan Kagemusha, büyük bir hüznle üç generalini seyrederek.)

(100) nolu parçadaki -sahne-, gibi Kagemusha tepeden

ayrılan üç generalin çekiminde süpriz bir şekilde çerçeveye girer. Dört çekimden oluşan sahne Kagemusha'nın bakış yönüyle ilgili olarak sahneyi bir sonraki ayrıma bağlar. Böylece üç parça arasındaki zamansal sürekliliğide sağlamış olur.

104. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Bir üsteki sahenin arasına giren, Kagemusha'nın arkalarından baktığı üç generalin uzak plan çekimi.

105. AYRIM ÇEKİM (1a)

(Bir haberci Nobunaga'nın savaş alanına yaklaştığını askerlerine bildirir.)

Uzun bir çevrinmeyle silah duvarlarının önünden hızla geçen haberciyi gösteren çekim.

106. SAHNE (6)

(Nobunaga, kendisinin hazırladığı silah duvarlarını savaştan önce son kez denetler.)

Nobunaga, artık Takeda'nın yok olacağından emindir. Çünkü dağ kıvıldamıştır. Çekimler tek bir dış mekandadır. Aksiyon sürekliliği, zaman ve mekan sürekliliğine denktir.

107. AYRIM ÇEKİM (1a)

Silah duvarları boyunca Nobunaga'nın son emirlerini ulaştırmaya çalışan ve ayrı yönlere giden habercileri gösterir.

108. SAHNE (6)

(Katsuyori ilk saldırı emrini verir.)

Sahne aynı mekandaki üç çekimden oluşur: ilk çekimde, saldırıyı görecektir şekilde bir tepeye yerleşen Katsuyori ve Takeda kurmayları görülürler; ikinci çekim Katsuyori'nin Nobukado ile olan çatışmasını uzun bir çekimde verir, diyalog yoktur; büyük bir öç alma duygusu ile yanan Katsuyori'nin hiddetini ve saldırı emrini verişini gösteren üçüncü çekimdir.

109. OLAĞAN AYRIM (8)

(Takeda'nın 'rüzgar' adlı süvarileri Nobunaga'nın ateş duvarlarına karşı saldırıya geçerler.)

Çok kısa çekimlerden oluşan ayırım, belirli bir zaman diliminde ve mekanda olmasına karşın saldırının değişik anlarını aksiyonlardaki atlamalar ile gerçek zamandan koparır ve süreksizlik yaratır.

110. DISPLACED DIEGETIC INSERT (1d)

Yukarıdaki ayırımın arasına eklenmiş, Kagemusha'nın saldıran birlikleri izleyen çekimi. Doğrudan aksiyonla ilgili

olmayan ve normal filmsel pozisyonundan uzaklaştırılmış bir çekimdir.

111. AYRAÇ DİZİM (3)

Dizim, hızlı kesmelerle birbirine bağlanan ateş duvarındaki silahların ateşlenmesini gösteren bir dizi kısa çekimden oluşur. Anlatı dizimlerinde olduğu gibi kronolojik olmayan bir dizim kurulmuştur. Mekansal süreklilik olmasına rağmen zamansal süreklilik yoktur. Dizimde ana aksiyona bağlı çekimler “barutun geleneksel türde bir savaşta üstün geleceği” temasını gösterir. Bununla beraber, “savaşın vahşeti”ni ise seyirciye işitsel planda verir. Kamera, duman bulutlarının yükseldiği, kıvrıla kıvrıla uzayıp giden düşman hatlarını görüntülerken ölümcül derecede yaralanmış atların (görüntü dışı) “tiz ve gururlu kişnemeleri” ile silahların patlamaları birbirine karışır. Sahne izleyicinin imgelemine bırakılır.

112. SAHNE (6)

(Takeda kurmayları dehşet içerisinde. Katsuyori orman birliklerine ikinci saldırı emrini verir.)

Tepedeki Takeda kurmayları dehşetle yerlerinden kalkarlar. Savaşın iğrenç eliyle silinen ordularını seyretmenin dehşeti ve korkusu yüzlerinde ve hareketlerinde görülür.. Savaş alanı yine görüntü dışıdır.

113. DISPLACED DIEGETIC INSERT (1d)

Kagemusha'nın dehşetle bakan yüzü sahne dışındaki bir aksiyon olarak yukarıdaki sahenin arasına eklenmiştir.

114. OLAĞAN AYRIM (8)

(Takeda'nın 'orman' birlikleri saldırıya geçerler.)

Ayrımın ikinci çekiminde kamera, askerlerin yürüyüşlerini uzun bir çevrimle gösterir. Daha sonra aksiyonun hızlanmasıyla beraber kısa çekimler arasındaki atlamalar zaman ve mekan sürekliliğini bozar.

115. AYRIM ÇEKİM (1a)

Çekim, birliğin yok oluşunu (görüntü dışı) Kagemusha'nın yüzünde ve hareketlerindeki korku dolu bakışlarda gösterir. Savaş yine işitsel planda verilir.

116. SAHNE (6)

(Katsuyori Takeda'nın son birliği olan ateş birliklerine saldırı emri verir.)

Takeda kurmayları, gördükleri manzara karşısında panik içerisinde Nobukado'dan bu katliamın durdurulması için birşeyler yapmasını beklerler. Fakat Nobukado için, yapacak birşey yoktur. Katsuyori son emrini verir. Dört çekimden oluşan sahne işitsel olarak desteklenir.

117. OLAĞAN AYRIM (8)

(Takeda'nın süvari 'ateş' birlikleri büyük bir hızla son saldırı için harekete geçerler.)

Zamanın süreksizliği düzenlenmemiştir. Atlamalar vardır. Ayrım kısa çekimlerden oluşur.

118. DISPLACED DIEGETIC INSERT (1d)

Çekim, Kagemusha'nın atlıların toz bulutu içerisindeki tek bir görüntüsüdür ve yukarıdaki ayrımın arasına sokulmuştur. Aksiyonla direk ilgisi yoktur.

119. AYRIM ÇEKİM (1a)

(115). özerk parçadaki -ayrım çekim- gibi çekim, tüm bir ordunun yokoluşunu işitsel olarak desteklenmiş bir planla çalıkların arasına saklanmış Kagemusha adamlarının can çekişmelerinin acısını kendi bedeninde hissederek seyreder.

120. SAHNE (6)

(Katsuyori ve generaller yok olan Takeda ordusu karşısında donakalırlar.)

Üç çekimden oluşan sahne "ağır çekim"de (slow motion) çekilmiştir. İlk iki çekim genel planda, iki büklüm olan generallerin, gerginlik dolu dalgın bakışları ve korku dolu tepkileri gösterir. Üçüncü çekim bir ayrıntı çekimdir.

121. AYRINTI ÇEKİM (1e)

Yukarıdaki sahnenin son çekimidir. Nobukado'nun donmuş yüzünü yakın plan gösteren bir çekimdir. Bütün 'yitirilmişliğin' ifadesidir.

122. AYRAÇ DİZİM (3)

Dizim, tüm bir ordunun can çekişmesi üzerine yakılan bir 'ağıt' niteliğindedir: kanla birbirine kenetlenmiş insan ve hayvanlar kabus dolu bir karmaşa oluştururlar. Filmin sinematografik olarak en önemli dizimidir. Dizimin tüm görüntüleri ağır çekimle oluşturulmuştur.

Dizimin anlamı, düz anlam düzeyinde tanımlanıyor görünmesine rağmen simgesel bir anlam içerir: "savaşın çılgınlığı ve vahşeti". Ayrıca aksiyonda kronolojik bir sıra ve görüntülerin dizgesel bir değişimi yoktur. Görüntüler optik efektlerle birbirine bağlanmamasına karşın ayırım, "ayraç dizim" özellikleri gösteriyor. Ayırım bir bütün olarak algılanır ve izleyicinin izlenimini destekler.

123. SAHNE (6)

(Ordusunu kaybeden Kagemusha şuursuzca düşmana saldırır.)

Kagemusha savaş alanından bir mızrak kapıp intihar edercesine, delice düşmanın üstüne atılır ve vurulur. Ağır

çekimlerle oluşan sahne dramatik bir müzikle desteklenir.

124. DISPLACED DIEGETIC INSERT (1d)

Katsuyori'nin boş oturağının tek bir cutaway çekimi.

125. SAHNE (6)

(Kagemusha, son arzusunu da yerine getirmeden ölür.)

Ölüm derecesinde yaralanan Kagemusha, kana bulanık ırmağın sularında parıldayan Shingen'in sancağına doğru sürünür. Erişilmez serabı tutmaya hazırlandığı sırada dalgalar tarafından yutulur.

Ağır çekimle çekilen final sahnesi filmin ana tema müziği ile desteklenir. kameranın en son çerçevesi üzerine filmin kredileri akar.

1.2 Dizimsel Çözümleme

KAGEMUSHA filmi 124 özerk parçadan oluşur. Bu parçaların 40'ı özerk çekim, 84'ü dizimdir. Orantısal olarak, filmin toplamının, %32.25'i özerk çekim ve %67.75'i dizimdir.

Her dizimsel kategorinin miktarı aşağıdaki çizelge 1'de verilmiştir.

<u>Dizimsel Kategori</u>	<u>Oluşum Sıklığı</u>
AYRIM ÇEKİM (1a)	18
NONDIEGETIC INSERT (1b)	0
ÖZNEL ÇEKİM (1c)	1
DISPLACED DIEGETIC INSERT (1d)	7
AYRINTI ÇEKİM (1e)	14
PARALEL DİZİM (2)	0
AYRAÇ DİZİM (3)	2
BETİMSEL DİZİM (4)	2
KOŞUT DİZİM (5)	7
SAHNE (6)	63
OLUNTUSAL AYRIM (7)	0
OLAĞAN AYRIM (8)	<u>10</u>
Toplam	124

ÇİZELGE 1

Aşağıdaki çizelge ise, KAGEMUSHA filminin dizimsel kategorilerinin azalan sıklıktaki listesini ve orantısal olarak yüzdesini gösterir.

<u>Dizimsel Kategori</u>	<u>Sıklık</u>	<u>Oran</u>
SAHNE (6)	63	%50.8
AYRIM ÇEKİM (1a)	18	%14.5
AYRINTI ÇEKİM (1e)	14	%11.3
OLAĞAN AYRIM (8)	10	% 8
DISPLACED DIEGETIC INSERT (1d)	7	% 5.7
KOŞUT DİZİM (5)	7	% 5.7
AYRAÇ DİZİM (3)	2	% 1.6
BETİMSEL DİZİM (4)	2	% 1.6
ÖZNEL ÇEKİM (1c)	1	<u>% 0.8</u>
Toplam	124	%100

ÇİZELGE 2

KAGEMUSHA filminde dizimlerin %67.7'si, öykü çizgisinin (gösterilen) perdeye yansıtılmasında (gösteren) mizansen'den (mise-en-scene) çok kurguya başvurulduğunu gösteriyor. Bunun da büyük bir oranını (%50.8) 'sahne' dizimi oluşturuyor. Daha sonra 'olağan ayırım' filmin toplam %8'ini kapsar. Filmde hiçbir şekilde kullanılmamış dizimler ise 'koşut dizim' (parallel syntagma) ve 'oluntusal ayırım'dır.

Öykünün %32.25'i mizansenle (mise-en-scene) gösterilmiştir. Bu özerk çekimlerin yaklaşık yarısı (filmin toplamının %14.5'i) 'ayrım çekim'lerdir.' Sahnelerle beraber hesaplandığında, bu iki dizimsel kategorinin toplamı -filmin %65.3'ü- tek bir mekanda sürekli bir aksiyonun olduğu dizimsel parçaları gösterir. Başka bir deyişle senaryonun 3/5'inden fazlası zamansal ve mekansal sürekliliğin olduğu, filmsel zamanın gerçek zamana karşılık geldiği film birimleriyle gösterilir.

2. KAGEMUSHA'NIN DİZİSEL ÇÖZÜMLEMESİ

2.1 Filmin Biçemi

Büyük dizimsel kategori ayrıca bir dizisel kategori oluşturur. Yönetmen, film yapımının her hangi bir anında, sıralanan dizimsel türlerin sınırlı dizilerinden seçme yapmak zorundadır. (Metz; 1974, 137) Bunlar dizimlerin dizileridir. Dizisel çözümlene yapabilmek için önce dizimsel çözümlenmenin yapılması zorunludur. Dizimsel çözümlene her hangi bir oluşun dizimsel türün açıklanmasıdır; dizisel çözümlene ise bu türlerin miktarını gösterir. Dizimsel çözümlenmenin tamamlanmasıyla, tüm bir filmin sahip olduğu özerk parçaların taslağı çıkartılır ve “belirli bir filmdeki bu dizimlerin oluşum çizelgesi, filmin “biçem”i hakkında bize bilgiler verebilir.” (Metz; 1974, 178)

Metz, böyle bir çözümlenmede iki önemli noktayı şöyle belirtiyor:

(1) Dizimler uzun birimlerdir ve bu yüzden metindeki dilbilgisel yapılardan daha kalabalık değildirler. Dilbilgisel cümleler bir romanın genelinde filmin özerk parçalarından daha fazladırlar.

(2) Sinemadaki bu birimler biçimsel seçime bağlıdır ve yönetmen kendi estetik tercihlerine göre bunları düzenler. Bu

nedenle, bir filmde dizimsel kategorilerin bazılarının yokluğu, var olan kategoriler gibi incelenmelidir. Çünkü bu dizimlerin olması ya da olmaması filmin biçemi konusunda bilgi verir. (Metz; 1974, 178)

Sinematografik dilin tüm bu dizimsel kategorilerinin var olduğu bir film de oldukça nadirdir. Bu çalışmada çözümlenen Kurosawa'nın Kagemusha filminde de Metz'in bu sekiz ana dizimsel kategorisinin tümü mevcut değildir. Örneğin, 'nondiegetic insert', paralel dizim ve oluntusal ayırım filmde kullanılmamıştır.

Diğer taraftan, özerk parçaların sekiz ana kategorisi de aynı sıklıkta filmde yer almayabilir. "Her biri kendine özgü bir anlam frekansına sahiptir... Şu da açıktır ki, olağan ayrımlar ayraç dizimlerden, sahneler koşut dizimlerden, anlatı dizimleri betimsel dizimlerden, ayırım çekimler 'nondiegetic insert'lerden daha fazla kullanılır." (Metz; 1974, 178)

Olay örgüsünü biçimsel olarak basit şekilde göstermeleri nedeniyle sahne, olağan ayırım, oluntusal ayırım ve özerk çekimler daha fazla kullanılan türlerdir.

Kurosawa'nın filminde, sahneler ayrımlardan fazladır. Sahneler filmin yarısından daha fazla -%50.8- bir bölümünü oluşturur. Bu da filmin belirli bir 'gerçekliğe' bağlı kaldığını göstermez mi?

Kagemusha, XVI y.y. feodal Japon döneminin bir belgeselidir. Dönemin Japon yaşantısı, insanlar arası ilişkileri, nasıl konuşulduğu ve davranıldığı, ve nasıl savaşıldığı üzerine bir belgesel. Böyle bir belgesel tavrı, olanca gerçekliği ile anlatabilmek için 'sahne'ler ve 'ayrım çekim'ler en uygun dizimsel türlerdir.

Bunula beraber, 'paralel dizim'in hiç kullanılmamış olması ve 'ayraç dizim'in filmin toplamında sadece iki özerk parça oluşturması, filmin biçeminde simgesel anlatıdan uzak durulduğunu ve genelinde düz anlam seviyesinde anlamlandırıldığını gösterir. Kullanılan ilk ayraç dizim "barutun insana olan üstünlüğü"nü gösterirken, ikinci dizim "savaşın vahşeti ve çılgınlığını" kronolojik olmayan çekimlerle simgesel olarak anlatır.

Özerk çekimlerin '-insert'ler ve 'ayrım çekim'ler-, filmde yüksek bir oranda kullanılması, uzun,süreklî çekimler ve karmaşık, kısa çekimler arasındaki kontrastlığa dayalı bir anlatı yapısının temelidir. Karşıtlıkları, zıtlıkları ve ikilemleri göstermesi açısından, film için en geçerli bir anlatı biçimidir.

Özellikle günümüzün 'modern sinema ve anlatısı'⁶nda çok kullanılan 'oluntusal ayrım'ların filmde hiç kullanılmamış olması, filmdeki belirli olaylar hakkında sadece fikir verici bir anlatıdan çok olayın tümünü göstermeye yönelik bir

⁶ Ayrıntı için bkz., Metz; 1974, 185-235

anlatının tercih edilmiş olmasıdır.

Olağan ayrımlar ise, filmin en hareketli ve en hızlı ayrımlarıdır. Tüm savaş aksiyonlarının belirli çekimleri zamansal ve mekansal atlamalar yaparak ayrımları oluşturmuştur. Filmde olağan ayrımlar, koşut dizimle beraber anlatının devinim kazandığı dizimsel türlerdir.

Filmde kimi dizimler aynı biçimde birbirlerini takip ediyorlar: genelde koşut bir dizim bir sahneyle sonuçlanıyor, ayrıntı çekimler genelde sahnelerin başına ya da sonuna 'insert' ediliyor.

Bunlar anlatının biçimsel yapıları ile doğrudan ilgili. Koşut dizimlerin sonundaki sahnelerde, aksiyon koşut dizimde olay örgüsünü ileri götüren aksiyonların mekan ve zaman olarak birleştiği parçalar: örneğin, 24.-25., 31.-32., 80.-81., 89.-90. özerk parçalar (birinciler koşut dizim, ikinciler sahne).

Sahnenin başındaki kimi ayrıntı çekimler, sahenin bir hazırlayıcı ön çekimi işlevini görürlerken (33.,37.,91. özerk çekimler), kimileri de sahenin sonunda aksiyonun ya da olayın açıklayıcısı (83., 96., 121. özerk çekimler) durumundadır

2.2 Kurosawa ve Biçemsel Yapı

Dostoyevski ve Shakespeare'den etkilenen Kurosawa'nın 'gerçeğe' olabildiğince yaklaşıma çalışması ve anlatısını bu doğrultuda kurması onun biçemsel yapısını da belirledi. Bu nedenle, en çok kullandığı özerk parçalar 'sahneler' ve 'ayrım çekimler'dir. Bunlar, Kurosawa'nın basit anlatısının ve gerçeklik yaklaşımının temel belirleyicisi oldu. Kagemusha'da filmin %65.3'ünü sahneler ve ayrım çekimler oluşturur.

Diğer taraftan, sahnelerin genelde bir kaç uzun çekimden oluşması, ayrım çekimlerle beraber Kurosawa'nın mizansenini (mise-en-scene) ön plana çıkardığını gösterir, tıpkı bir tiyatro sahnesindeki gibi. Sabit kameralı ayrım çekimleri ve uzun çekimlerden oluşan sahneleri kullanmıştır. Fakat Kurosawa'daki dinamizmin gizemi mizansenin çok iyi düzenlenmiş olmasında ve büyük bir olasılıkla da kurgu aşamasında yatmaktadır.

Kurosawa, "benim için çekim montajın bir ön hazırlığı, bir ön çalışmasıdır" (Tassone; 1985, 246) diyor. Görüntülerin akışı kurgu ile çok doğal bir devamlılık gösterir ve olağanüstü bir süreklilik sağlar.

"Zıtlıkların çatışması", Kurosawa'nın anlatısında düşünce-eylem yapısına uygun birbirini izleyen çekimlerin arasına sokulan özerk çekimler ile sağlanmıştır.

Bunula beraber, bu zıtlığı Kurosawa işitsel planda da sağlıyor: talan edilmiş bir şatonun eteklerinde gece konserinin büyüleyiciliği ya da Kagemusha'nın ses bandındaki melodik yapının biraz daha fazla kolay ve romantik vurgusu, stilize edilmiş görüntülerle ters düşüyor.

Sesin kullanımı, aynı zamanda, aksiyonu görüntüyle beraber ileri götürür ve çerçeve dışında olan fakat izleyicinin görmediği olayları görüntüyle koşut olarak -koşut dizimdeki gibi- izleyiciye gösterir. Örneğin, Kagemusha'nın korku dolu tepkilerini görürken işitsel planda ölümcül derecede yaralanmış atların kişnemeleri ile silahların patlamaları birbirine karışır. Böylece izleyicinin imgeleminde olay, gösterilen görüntüye koşut olarak yaratılmış olur.

“Benim filmlerim birdenbire başlarlar, giriş dramatiktir ve öyküyü bildiriverir” (Tassone; 1985, 245) diye belirtiyor Kurosawa. Fakat bu kural Kagemusha'da ilk sahneyle bozuluyor. Film, yedi-sekiz dakikalık sabit bir görüntüler dizisiyle açılır ve bunu tam bir çelişkiyle habercinin askerlerle dolu bir merdivenden dansedercesine inişi izler. Bu Kurosawa'nın sahneler arasında, filmin temposunu ve ritmini kontrol etmek için kullandığı alt kodlardan biridir.

SONUÇ

ÖZET

Geleneksel film eleştirisinden ve çözümlemesinden uzaklaşıp film üzerine bilimsel çalışma yapmak C.Metz'in göstergebilimsel çalışmaları ile başladı. Onun film göstergebilimi filmin biçimsel yapısı ve yönetmenin biçemi üzerine yapılan bireysel film çözümlerinin temeli oldu.

Bu çalışmada da, Metz'in bu film göstergebilimi kuramına başvurularak bireysel film çözümleri yapılmıştır.

Çalışma, bireysel film araştırmaları yaparak Metz'in geliştirdiği göstergebilim kuramı ve yönteminin film çözümlemesine uygulanabilir olduğunu kanıtlama amacıyla yapılmıştır.

Diğer taraftan çalışma, film/doğal dil benzerliğinin göstergebilim kuramında anlatı çözümlemesinin bu çalışmada kullanılan yöntembilimsel tabanı üzerindeki etkisi ve ilişkisini göstermeye çalışmıştır.

Bu amaçlara yönelik kuramsal çalışmada, öncelikle Göstergebilimin temel kavramları anlatılmış ve bu kavramlar çerçevesinde de göstergebilim ve film ilişkisi ile dilbilim ve film göstergebilimi arasındaki farklılıklar vurgulanmıştır.

Ayrıca, filmin dizimsel ve dizisel çözümlemesinin

temelindeki sinemasal 'kod' ve 'ileti' ile filmde 'metin' kavramları açıklanarak Metz'in 'sinemanın büyük dizimsel kategorisi'nin açıklanması için bir temel oluşturmuştur.

Metz'in 'sinemanın büyük dizimsel kategorisi' bu çalışmadaki bireysel film araştırmasının temelidir. Çalışma, bu kategorileri göstererek yapısal çözümlemenin dizimsel ve dizisel yöntemlerini açıklar.

Çalışmada bu göstergibilimsel yöntemler benimsenerek, Akira Kurosawa'nın 'Kagemusha' filminin çözümü yapılmış ve filmin biçimsel yapısının ne olduğu açıklanmıştır.

Bu çözümleme için de, öncelikle filmin dizimsel kategorileri bulunmuş ve daha sonra da kategorilerin filmdeki istatistiksel verileri orantısal olarak verilmiştir. Bu verilere dayanarak da filmin dizimsel çözümü yapılmıştır.

YARGI

Göstergibilim kuram ve yöntemi, bireysel film araştırmaları yaparak film çözümlemesine uygulanabilir. Bu anlatının yapısal çözümlemesinde de Metz'in "sinemanın büyük dizimsel kategorisi" uygulanabilir geçerli bir yöntemdir. Metz, bu noktaya gelene kadar sadece dilbilimden esinlenmiş fakat dilbilim kurallarını aynen sinemada kullanmamıştır. Çünkü

gerçek bir dilde olması gereken kuralları sinemada bulmak olası değildir. Fakat benzer olarak bir sinema grameri, bir dilbilim gramerinin bir cümle yapısı kuramını oluşturduğu gibi, bir görüntü yapısı kuramı oluşturur. Bu sinemanın tarihsel gelişimi içerisinde değişebilir olmakla birlikte kimse bunu bir gecede değiştiremez. Çünkü bu uzlaşımsal olarak ortak bir izlencenin sonucudur. Bununla beraber, bu uzlaşımsal kodların neler olduğunun böyle bir film çözümlemesi ile ortaya konulmaya çalışılması konusunda daha fazla bireysel film araştırmaları yapılmalıdır. Bunun için de çeşitli öneriler ortaya atılabilir.

ÖNERİLER

Dizimsel ve dizisel çözümleme çalışmaları için öncelikle iki şey önerilebilir. Birincisi, "sinematografik dil" üzerine yapılacak çözümleme çalışmalarını bu tip bir çözümleme çalışmasıyla birleştirmektir. Çünkü, sinematografik dil anlamlandırması Metz'in büyük dizimsel kategorilerinin kullanımıyla meydana çıkartılabilir. Ve bu iki araştırma birleştirilerek incelenen filmlerin biçimsel yapıları daha net ortaya çıkarılabilir ve ayrıca, özellikle yönetmenin sahip olduğu alt kodların da ortaya çıkarılması açısından böyle bir çalışmaya yönelmek önemlidir.

İkincisi ise, bir dönemin ya da janrın ortak kodlarının ortaya çıkarılması açısından film grupları üzerine odaklanan çözümlerinin yapılması önemlidir. Ayrıca, yönetmenler üzerine yapılan 'auteur' çalışmaları için o yönetmenin tüm ya da bir grup filmi üzerine bu tip bilimsel çözümlerinin yapılması gereklidir. çünkü bir ya da iki filmin incelenmesi bu tip kodların ortaya çıkarılması için yeterli değildir.

Bununla beraber, özellikle günümüz sineması üzerine yapılacak çözümler yeni kodları ve biçimleri ortaya çıkartabileceği gibi geleceğin sinema için de fikirler verebilecektir.

Ayrıca, Türk sineması açısından, Türk sinemasının filmleri, dönemleri ve yönetmenleri üzerine bu tip bilimsel çözümlerinin yapılması çok önemlidir. Türk sineması üzerine şimdiye kadar yapılan bilimsel çalışmaların yetersiz olduğu üzerine ortaya atılan düşünceler kabul edilirse bu tip çalışmaların bir an önce yapılması gerekliliği ortaya çıkar.

KAYNAKÇA

- Adanır, Oğuz. (1986) **İşitsel ve Görsel Anlam Üretimi**.
İzmir: D.E.Ü.G.S.F. yayınları
- Adanır, Oğuz. (1994) **Sinemada Anlam ve Anlatım**. İzmir:
D.E.Ü.G.S.F. yayınları
- Aksan, Doğan. (1982) **Dilbilim Seçkisi**. Ankara: TDK yayınları
- Andrew, Dudley J. (1976) **The Major Film Theories**. New
York: Oxford University Press
- Andrew, Dudley J. (1995) **Büyük Film Kuramları**. Çev:
İbrahim Şener İstanbul: Sistem yayıncılık
- Arijon, Daniel. (1993) **Film Dilinin Grameri-2**. Edt: Yalçın
Demir. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları
- Arijon, Daniel. (1993) **Film Dilinin Grameri-3**. Edt: Yalçın
Demir. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları
- Bettetini, Gianfranco. (1973) **The Language and Technique
of The Film**. Paris: Mouton and Co. N.V.
- Büker, Seçil. (1981) **Metz'in Sinema Dili Üzerine Yazılar**.
Eskişehir: Kurgu,4: 141-161

Büker, Seçil. (1985) **Sinema Dili Üzerine Yazılar**. Ankara:
Dost Kitabevi

Büker, Seçil. (1989) **Film ve Gerçek**. Eskişehir: Anadolu
Üniversitesi yayınları

Büker, Seçil. (1991) **Sinemada Anlam Yaratma**. Ankara:
İmge Kitabevi

Carrol, John M. () **Toward a Structural Psychology Of
Cinema**.

Cozyris, George A. (1980) **Christian Metz and The Reality
of Film**. New York: Arno Press

Demir, Yalçın. (1994) **Filmde Zaman ve Mekan**. Eskişehir:
Turkuaz Yayınları

Derrida, Jacques. (1994) **Göstergebilim ve Gramatoloji**.
Çev:Tülin Akşin. İstanbul: AFA Yayınları.

Eisenstein, Sergei M. (1984) **Film Duyumu**. Çev: Nijat Özön.
İstanbul: Payel Yayınevi

Eisenstein, Sergei M. (1985) **Film Biçimi**. Çev: Nijat Özön.
İstanbul: Payel Yayınevi

Eisenstein, Sergei M. (1986) **Sinema Dersleri**. Çev: Engin Ayça. İstanbul: Hil Yayınevi

Eisenstein, Sergei M. (1993) **Film Sanatı**. Çev: Nilgün Şarman. İstanbul: Payel Yayınevi

Kırmızı, Nazlı. (1990) **Geleneksel Anlatılar ve Söylem: Türk Güldürü Filmleri Üzerine Yapısal Bir Çözümleme**. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları

Kurosawa, Akira. (1994) **Kurbağa Yağı Satıcısı**. Çev: Deniz Egemen. İstanbul: Afa Yayınları

Lewis, Brian. (1980) **Jean Mitry and the Aesthetics of the Cinema**. Michigan: UMI Research Press

Lotman, Yuriy M. (1986) **Sinema Estetiğinin Sorunları**. Çev: Oğuz Ozugül. İstanbul: De Yayınları

Lyons, John. (1983) **Kuramsal Dilbilime Giriş**. Çev: Ahmet Kocaman. Ankara: TDK yayınları.

Metz, Christian. (1974) **Film Language**. New York: Oxford Uni. Press

Metz, Christian. (1974) **Language and Cinema**. Paris: The Hague: Mouton.

Metz, Christian. (1982) **Psychoanalysis and Cinema.**

London: The McMillan Press

Richie, Donald. (1984) **The Films of Akira Kurosawa.** Los

Angeles: Uni. of California Press.

Rifat, Mehmet. (1990) **Dilbilimin ve Göstergibilimin**

Çağdaş Kuramları. İstanbul: Düzlem Yayınları

Roth, Lane. (1983). **Film Semiotics, Metz, and Leone's**

Triology. New York and London: Garland Pub.

Screen: **Cinema and Semiotics.** (1981) Brewster, Buscombe,

Hanet, Heath, Kristeva, Kuntzel, Metz and Willemen.

London: Villers Publication.

Sharff, Stefan. (1982) **The element of Cinema.** New York:

Columbia University Press

Tassone, Aldo. (1985) **Akira Kurosawa.** Çev: Ahmet T.

Şensılay. İstanbul: Afa Yayınları

Vardar, Berke. (1982) **Dilbilimin Temel Kavram Ve**

İlkeleri. Ankara: TDK yayınları.

Vincenti, Giorgio. (1993) **Sinemanın Yüzyılı.** Çev: Engin

Ayça. İstanbul: Evrensel Basım Yayın.

Wollen, Peter. (1988). **Sinemada Göstergeler ve Anlam.**
Çev: Zafer Aracagök. İstanbul: Metis Yayınları.

Wright, Will. (1977) **Sixgun and Society: A Structural
Study of the Western.** Berkeley: Uni. of California
Press