**Klasik Anlatı Kurgusu / Görünmeyen Kurgu / Öykünmeci Kurgu**

Klasik anlatı kurgusunda amaç, seyirciye bir film izlediğini unutturmaktır. İzleyiciyi bir rüya alemine daldırmak ve bu rüyanın gerçekliğine onu inandırmak ister klasik anlatı sineması. Bu nedenle onu rüyadan uyandıracak hiçbir şey yapmamaya, bunun bir film olduğunu unutturmaya çalışır.

Bu nedenle kurgu başta olmak üzere filmde herhangi bir öğenin izleyici tarafından “iyi” ya da “kötü” olarak farkedilmesi istenmez. Film bitince izleyicinin sadece bir duygu içinde kalması yeğlenir; filmin herhangi bir unsuru üzerine düşünmesi, o unsuru övmesi ya da yermesi değil (filmin müziği iyiydi; şu sahnedeki kamera hareketi ne kadar etkileyiciydi ya da şu sahnenin dekoru kötüydü vb.). Aynı şekilde seyircinin kurguyu da fark etmemesi istenir. Bu amaçla her plan değişikliği, yani her kesme gizlenmeye çalışılır. Bir kesme saniyede 24 karenin geçtiği sinema filminde saniyenin o 1/24’lük kısmında yapılır ve amaç o 1/24’lük kısmı gözden bir sihirbaz gibi gizlemektir.

Bunu sağlamanın yolları şunlardır:

**A) Kesmenin insanın görmesine benzerliğini kullanmak**

İnsan gözü çok dar bir alanı (odak noktası) net olarak görebilir. Ağ tabakanın odak noktası olarak adlandırılan bu bölgede görme sinirleri gözün diğer yerlerine göre daha yoğundur. Onun dışında kalan kısımları daha flu olarak görür ve fluluk odak noktasından uzaklaştıkça artar; buna periferik görme deriz.

Baktığımız zaman önce bir noktaya odaklanırız. Orayı gördükten sonra gözümüz başka noktaya sıçrar ve oraya odaklanırız. Daha sonra başka yere sıçrar ve bu kez oraya odaklanır ve bu böyle devam eder. Yani sürekli değil, araklıklı-kesintili biçimde görürüz. Gözün bu sıçramayı andıran hareketine “sakkadik hareket” adı verilir. Gözler genelde saniyede 2-3 kez bu hareketi yapar. Bir nesneyi görürken, onun her noktasına tek tek bakmayız; odaklandığımız yerlerle periferik olarak gördüğümüz yerleri beynimiz birleştirir ve nesneyi bu şekilde görürüz.

Peki gözümüz nereye sıçrayıp odaklanacağına nasıl karar verir? Periferik görmeden yararlanarak gözümüzü ikinci olarak neye, üçüncü olarak neye odaklayacağımızı seçeriz. Bunda gözümüzü yönlendiren birkaç şey vardır:

1. Asıl görme işlemi beyinde gerçekleşmektedir. Beyin, gözümüzün algıladıklarını önceden görüntüsünü bildiği şeylerle karşılaştırarak, gördüğünün ne olduğunu tanımlamaya çalışır. Tam olarak ne olduğunu anlayana kadar tahminlerde bulunur. Eğer bakışımızı yönlendiren başka bir şey yoksa, gözümüz bu tahminlere göre tahminini onaylayabilecek en yakındaki noktalara önce bakar. Sözgelimi gördüğümüzün hangi hayvan olduğunu anlamak için önce gözlerine baktıysak, sonra ağzına, kulaklarına, bacaklarına, sırtına ve kuyruğuna bakabiliriz. Böylece onun bir köpek mi yoksa kedi mi olduğunu anlayabiliriz.

2. Eğer baktığımız yerde hareket eden bir kısım varsa, bakışımız önce oraya çevrilir. Eğer birden çok hareket varsa bize doğru gelen harekete önce bakarız. Bize doğru gelen hareket yoksa, daha hızlı olana önce bakarız.

3. Eğer baktığımız yerde daha parlak ve canlı renkte bir şey varsa, önce ona bakarız (kırmızı bir nesneyi, mavi bir nesneden önce görürüz sözgelimi).

4. Eğer odaklandığımız yer, bir soru sormamıza yol açıyorsa o soruya yanıt verecek yere bakarız. Sözgelimi bir insanın gözlerine bakıyoruz, o kişi de bize bakarken birdenbire arkamızdaki bir yere odaklıyor gözlerini. Bu durumda biz de arkamızı dönüp onun baktığı yere bakarız. Bunu bir filmin bir sahnesine dönüştürürsek, birinci planda biriyle konuşan kişi bir anda uzaklarda bir yere bakmaya başlayınca, onun bakış açısından baktığı yeri gösteren ikinci plana geçmemiz kurguyu görünmez kılar. Çünkü seyirci onun nereye baktığını merak etmiştir ve biz de onu göstermekteyizdir. Burada birinci planı kesmemek, yani kurgu yapmamak, seyirciyi sıkıntıya sokacaktır; kurgu yapmak değil. (Filmde bunu kullanacaksak, oyunculardan birinin baktığı yeri onun baktığı yerden çekerek göstermemiz gerekir; yani onun bakışıyla göstermeliyiz. Buna sinema dilinde “bakış uyumu” ya da “bakış yönü eşlemesi” (eye-line match) denir.)

Bu sonuncu madde bizi kesmeyi gizleyebileceğimiz ikinci yönteme götürüyor.

**B) İki plan arasında soru-yanıt (neden-sonuç) ilişkisi kurmak**

Birinci plan bir soru sorar, merak uyandırır ve ardından gelen ikinci plan bu soruya yanıt verir, merakı giderirse; bu durumda birinci plandan ikinciye geçmek seyircide rahatsızlık uyandırmaz; aksine talep edilir. Yukarıdaki 4.maddedeki örnek burada geçerlidir; oyuncunun baktığı yere kesmek... Ya da bir planda otel odasına giren temizlikçi kadının çığlığını duyup ardından gelen planda odadaki cesete kadının bakış açısından kesersek yine arada kesme olduğunu, filmde kurgu yapıldığını gizlemiş oluruz.

Her plan değişiminde bunu uygulamak olanaksızdır. Ama sahne değişimlerinde neden-sonuç ilişkisi yaratmaya çalışmak, seyircide başka bir yere/zamana gitme beklentisi yaratıp bu beklentiyi gidermek tercih edilen bir yöntemdir.

**C) Esaslı bir neden olmadan asla kesme yapmamak**

Birinci planı bırakıp ikinci plana geçmemizin bir nedeni olmalı. Bu neden ille de soru-yanıt olmayabilir. Yeni bir şey göstermek, bir duyguyu daha iyi belirtmek (sözgelimi omuz çekime geçerek heyecanı daha iyi aktarmak) vb. nedenlerle de kesme yapılabilir.

Önemli not: heyecanı belirtmek için omuz çekime geçmek vb. etkiler bir film içinde çok sık kullanılırsa etkisini yitirir; gerçekten önemli anlarda kullanılmalıdır.

**D) Seyirci bir planı anladıysa göz kırpar, o zaman ikinci plana geçilebilir.**

Murch, insanların bir konuyu anladıkları zaman bilinçsizce göz kırpmalarından yola çıkarak kesmeleri bu yolla gizlemeyi önerir. İnsan saniyenin 1/5’inde göz kırpar; bir film saniyede 24 kareden oluşur; demek ki göz kırparken 4-5 kareyi göremeyiz.

Demek ki bir planda anlatılan şeyin seyirci tarafından anlaşıldığını düşündüğümüzde yeni bir şey söyleyen ikinci plana geçmeliyiz. Kurgucu kendini seyircinin yerine koymalıdır. Murch kurgu yaparken bir planı birkaç kez durdurmayı denediğini; hep aynı yerde durduruyorsa doğru yeri bulduğunu söyler; çünkü o planda anlatılanı anlamış; yeni plana geçmeye hazırdır artık.

**E) Birbirini izleyen iki planı birleştirmek için sinemada uyulan bazı ilkeler:**

Aşağıdaki kodlar iki plan birleştirilirken bir sıçrama olmamasını sağlayan ve bu sayede kesmenin seyirci tarafından fark edilmesini engelleyen ilkelerdir. Bu ilkeler ihlal edilemez değildir; eğer filminizde kesmenin fark edilmesini istiyorsanız bunları özellikle ihlal edebilirsiniz. Ayrıca filmin anlamı ya da yaratmak istediğiniz duyguyu yaratırken bu ilkeleri ihlal etmeniz gerekiyorsa, yine önceliği anlama ve duyguya vermeniz önerilir.

**1. Anlaşılabilir bir fark yaratmak:** Birbirini izleyen iki planda aynı nesneyi aynı yerde ve zamanda gösteriyorsanız, birinci planda olmayan bir şeyi göstermek için yaklaşmalı ya da uzaklaşmalısınız. Seyirciye yeni bir şey göstermeyecekseniz, plan değiştirmenin bir anlamı yoktur. Ancak buradaki iki plan arasındaki fark onun aynı nesne olduğunu anlaşılmayacak hale getirecek denli de büyük olmamalı. (Sokolov buna “planın ölçeğine göre kurgu” adını veriyor.)

**2. Aks çizgisini korumak** (180 derece kuralı) (Line of Action): Üç boyutlu bir dünyayı iki boyutlu perdede yaratırken nesnelerin birbirlerine göre konumlarını seyirciye bildirmek gerekiyor. Bunu sağlayan ise aksiyon çizgisi. Çektiğiniz konunun eyleminin olduğu yönde hayalî bir çizgi olduğunu düşünün; işte buna aks çizgisi adı veriliyor. Sahne boyunca kamera bu çizginin hep bir tarafında kalmalıdır. Böylece çektiğiniz konu çerçevenin hep ya sağında ya da solunda kalır; ya hep sola ya da sağa bakar ve yine hep sola ya da sağa yürür. Böylece konumu belli olur. Sokolov buna “objelerin bakış ve hareket yönüne göre kurgu” adını verir.

Eğer kamera aks çizgisinin öbür tarafına geçerse, çerçevenin diyelim ki hep sağında olan kişi, bu kez soluna geçmiş olur. Bu durumda seyirci kişinin mekânda nerede durduğundan emin olamayacaktır.

Eğer çektiğini konu (diyelim ki oyuncu) mekânda yer değiştiriyor; o zaman bu yer değiştirme anını da seyirciye göstermelisiniz. Ya da kamerayı aks çizgisinin diğer tarafına geçirmeniz gerekiyor; bu durumda da kameranın yer değiştirdiğini kamerayı kaydırarak seyirciye göstermelisiniz.

Önemli not: sinemada/televizyonda “sağ” ve “sol” seyirciye göre hesaplanır. Yani seyircinin (kameranın) bakış açısına göre “sağ” ya da soldur, oyuncunun kendi sağı ya da solu değildir.

**3. Eylem kesimi ve hareketin evrelerini tutturmak** (Phase of Action): Olabildiğince çektiğiniz konu hareket ettiği zaman kesme yapmalısınız. Buna “eylem kesimi” adı verilir. Amaç seyircinin gözlerini yönlendirerek kesmeyi gizlemektir. Göz, perdedeki konunun hareketini takibe başladığında bir anlığına odaklanamaz. Çünkü hatırlarsanız görme eylemi kesintili-aralıklıdır: odaklanırız-görürüz-gözümüzü hareket ettiririz (o sırada hiçbir şeyi net görmeyiz)-tekrar odaklanırız-görürüz. İşte göz oyuncunun/nesnenin hareketini takip etmek için hareket etmeye başladığında keserseniz, seyirci kesme anını görmeyecektir.

Ancak bu durumda birinci planda oyuncunun hareketi nerede kaldıysa ikinci planda tam olarak oradan devam etmelidir. Diyelim ki su içmek için bardağı kaldırmaya başladığı anda kestiniz; birinci planın son karesinde bardağın durduğu yerden devam etmelidir ikinci plan. Sokolov buna “objelerin hareket evrelerine göre kurgu” diyor.

Yürüyen birinin iki planını birleştirirken ayak zemine değdiği anda kesmek, ritmi yakalamak bakımından işe yarayan bir yöntemdir.

Diyelim ki oyuncumuz birinci planda boy ölçekte soldan çerçeve dışına çıkıp ikinci planda bel ölçekte sağdan çerçeveye girecek... Böyle bir kesme yapacaksanız birinci planda gözü çerçeve kenarından dışarı çıktığı anda kesip ikinci planı gözü sağdan çerçeveye girdikten 3-5 kare sonrasından başlatmakta yarar var. Bu durumda birinci planda seyircinin gözü çerçevinin bitimiyle karşılaşacak; çerçevenin ortasına kayacak, sonra da sağına kayacaktır. Bu sırada hiçbir şeye odaklanamayacağı için kesmeyi gizlemiş olacaksınız; ama oyuncunun gözünü ararken kaybettiği zamanda da oyuncunun çerçeve içinde biraz ilerlemiş olması gerekiyor.

Eğer yeri düşerse, şiddetli bir ses de seyircinin gözünün kırpmasına neden olacağı için kesmeyi gizlemek için kullanılabilir.

**4. Hareketin hızını tutturmak:** Hareketin evreleri gibi, hareketin hızını da tutturmak önemli. Burada göz önüne alınacak hız nesnenin gerçek hızı değil, çerçeve içinde görünen hızıdır. Aynı hızdaki bir araç dar bir çekim ölçeğinde daha hızlı, geniş bir ölçekte ise daha yavaş görünebilir. Seyirci için hız, çerçevenin bir ucundan diğerine yolu ne kadar sürede katedeceği ile algılanır. Ayrıca, bize doğru gelirken ya da bizden uzaklaşırken daha yavaş; çapraz ya da yatay giderken daha hızlı görünebilir. Sokolov buna “hareketli objelerin temposuna göre kurgu” diyor.

**5. Kamera hareketi sırasında kesmemek:** Bir plan kamera hareketi sırasında kesilmez. Önce kamera sabitken bir saniyeye yakın bir süre gösterilir, sonra kamera hareket eder, kamera hareketi biter ve yaklaşık yarım saniye kamera durur. Ancak ondan sonra bu plandan başka bir plana geçebilirsiniz. Aksi takdirde bir kamera hareketini takip ederken birdenbire sabit kamerayla yapılmış ya da başka yöne giden bir kamerayla çekilmiş bir plana geçmeye zorlanırsa göz tökezler. Görme süredurumludur, bir hareketi takip ederken hemen duramaz, durmak istediğinde de bir süre aynı yönde gitmeyi sürdürür. Onu hemen durdurmaya kalkışırsanız aniden duran bir yürüyen merdivendeki insan gibi önce ileri doğru savrulur, sonra durur.

Eğer ille de kamera hareketi sırasında kesecekseniz, geçeceğiniz plan da aynı yönde ve aynı hızda yapılmış bir kamera hareketi olmalıdır.

**6. Kadrajda hareket eden asıl kitlenin hareket yönüne göre kurgu:** Sokolov, açıkladığı bu ilkede çerçeve içindeki hareketin yönüne de dikkat etmemizi öğütler. Diyelim ki bir tren çerçevenin solundan sağına giderken onu çektik; daha tren çerçeveden çıkmadan, trenin içinde pencerenin önünde bir kişinin görüntülendiği plana geçtik... Birinci planda çerçeve içindeki hareket soldan sağa iken, ikinci planda penceredeki manzaranın hareket yönü sağdan soladır. Bu durum da, tıpkı kamera hareketinde kesme gibi, süredurum etkisiyle gözün savrulmasına, yani sıçramaya yol açar. Bu durumdan kaçınmanın yollarından biri, trenin çerçeveden tam olarak çıkmasını beklemek ve gözler durduktan sonra ikinci plana geçmektir. Daha iyi olanı ise ikinci planda pencerenin perdenin 1/3’ünden daha az yer kaplamasını sağlayacak bir çerçeveleme yapmaktır.

**7. Çerçevedeki dengelerin devamlılığı:** Birinci plandaki bilgi yoğunluğu çerçevenin neresindeyse, ikincisinde de orada olmalıdır. Böylece ikinci plana geçildiğinde seyircinin asıl görmesi gerekeni çerçevenin öbür ucunda bulmak üzere aramaya başlamasını engellemiş olursunuz. Sokolov buna “kadrajın kompozisyonuna göre kurgu/dikkat merkezinin yer değiştirmesine göre kurgu” diyor.

**8. Işık devamlılığı:** Sokolov’un “aydınlatmaya göre kurgu” adını verdiği bu ilkede aynı sahnede (aynı zaman ve mekânda) geçen iki plan arasında ışığın geliş yönü ve şiddeti tutarlı olmalıdır.

**7. Renk devamlılığı:** Sokolov’un “renge göre kurgu” adını verdiği ilkede aynı sahnede çekilen planlarda renk devamlılığı bulunmalıdır; bu nedenle çekim sırasında kameranın beyaz ayarını yapmak önem taşımaktadır.

**8. Malzeme devamlılığı:** Yine aynı sahnede birbirini izleyen planlarda çerçeve içinde görülen her şeyin yine aynı yerde durması gerekiyor. Sözgelimi bir planda masada cep telefonu var, ikincide yoksa ve eğer oyuncunun cep telefonunu alıp cebine koyduğunu göstermediysek; bu iki plan arasında malzeme devamlılığı yoktur, diyebiliriz.

**9. Ses devamlılığı:** Birbirini izleyen iki plan arasında (ve mümkünse tüm sahnede) sesler tutarlı olmalıdır; eğer fonda bir ses varsa, o sesin kaynağının ortadan kaybolduğunu göstermiyorsak o ses devam etmeli. Sesleri hep aynı kamerayla almalıyız, vb.

**10. 30 derece kuralı:** Sokolov’un “çekim eksenlerinin yer değiştirmesine göre kurgu” adını verdiği ilke, günümüzde pek uygulanan bir ilke değil. Yine de İlker Canikligil’in dediği gibi “bilmekten zarar gelmez”. Bir konunun aynı ölçekte çekilmiş iki planını peşpeşe getirecekseniz, ki mümkünse bunu hiç yapmayın, kamerayı en az 30 derece yana kaydırarak ikinci planı çekin. Seyircinin dikkati ikisinde de olasılıkla kişinin gözünde olacak ve çerçeveleme değişikliği bu nedenle rahatsızlık yaratacak; biraz yana kayarak en azından fonu değiştirmiş olacaksınız ve seyirciye yeni planda bakacak yeni bir şey sunmuş olacaksınız.

**11. Araya görüntü girmek (Insert):** (Hitchcock’un deyişiyle “buzdolabı kesmesi”) (Dmytryk’in söyleyişiyle “korunmalık çekim”) İki plan arasında devamlılıkta sorun varsa, her iki planda da görünmeyen ama sahnenin konusuyla ilgili bir planı ikisinin arasına koyarak durumu kurtarabilirsiniz. Diyelim ki bir konuşmacının iki planını birbirine bağlayacaksınız; ama devamlılığı bir türlü tutturamıyorsunuz; bu durumda iki plan arasına seyircilerden bir dinleme detayı atarsanız durumu kurtarmış olursunuz. Elbette çevirim sırasında bu tarz çekimleri (normalde kullanmayı düşünmeseniz bile) bol miktarda yapmakta yarar var.

Diyelim ki bir kafede kahve içiyoruz ve karşımızdaki masayı izliyoruz. Bir an kahvemize şeker koymak için gözümüzü karşımızdaki masadan ayırdık. Tekrar masaya baktığımızda kişiler konumlarını değiştirmiş olabilirler, daha önce masada duran çanta artık masada durmuyor olabilir, hatta biri kalkmış ve gitmiş bile olabilir. Insert planlar (kahve fincanına bakmamız gibi) birinci ve ikinci plan arasındaki devamlılığın bozulmasını seyirci gözünde haklılaştıran çekimlerdir.

**F) Devamlılık mı film mi?**

Dmytrk “filmin dramatik yönden gerektirdikleri her zaman kurgu estetiğinden önce gelir” demiştir.

Murch kurgunun önceliklerini şu şekilde sıralar:

|  |  |
| --- | --- |
| Duygu | %51 |
| Öykü | %23 |
| Ritm | %10 |
| Göz takibi | %7 |
| Perdenin iki boyutlu yapısı | %5 |
| Aksiyonun üç boyutlu yapısı | %4 |

Bu sıralamada üstte bulunan alttakinden önceliklidir. Yani duygu yaratmak için yapılması gereken öyküyü bozacaksa tercih edilmelidir ya da ritm için gerekli bir kesme aksiyonun üç boyutlu yapısını bozuyorsa yine yapılmalıdır... Ama aksiyonun üç boyutlu yapısını korumak için duygudan ya da öyküden feragat edilmemelidir.

Dmytryk de benzer konuşur; eğer duygu ya da anlamı bozacaksa devamlılığa dikkat edilmeyebilir.

Elbette en iyisi hepsini düzgün yapabilmektir...

**Yukarıdaki yazı yazılırken şu kaynaklardan yararlanılmıştır:**

Canikligil, İlker (2007) Dijital Video ile Sinema, Pusula Yayıncılık, İstanbul.

Dmytryk, Edward ve Jean Porter Dmytryk (2015) Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu, Çev. İbrahim Şener, Doruk Yayınları, İstanbul.

Ersümer, Ayşen Oluk (2013) Klasik Anlatı Sineması, Hayalperest Yayınevi, İstanbul.

Murch, Walter (2005) Göz Kırparken, Çev. İlker Canikligil, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

Sokolov, Aleksey G. (2007) Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu, Çev. Semir Arslanyürek, 2.Basım, Agora Kitaplığı, İstanbul.

**Bu kitapları kendiniz okursanız, benim burada kağıda dökemediğim birçok ipucu da bulacaksınız :-))**