

SİNEMADA TASARIM VE NESNELERİN ESTETİĞİ¹ “Modern Anlatı Ekseninde Göstergebilimin Tasarıma Etkisi”

Dr. Ali KARATAY

Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Film Tasarımı Bölümü

ÖZ

“Sinemada Tasarım ve Nesnelere Estetiği” olarak ele alınacak konunun alt başlığı “Modern Anlatı Ekseninde Göstergebilimin Tasarıma Etkisi” adını taşımaktadır. Sinemada modern anlatı, önemli bir süreçtir. Süreç olmasındaki en önemli etki ise toplumsal bir algı yanılması oluşturabilmesidir. Bu yanılmaya tiyatro geleneğinden beri süregelen bir dramatik anlatı yapısının reddedilmesiyle başlayarak netice itibarıyla kırılan bir anlatı türü olmayı becerebilmişliğiyle ilişkilendirilebilir. Süreç vurgusuyla ele alınan çoğu mesele gibi modern anlatı da belli başlı noktaların birleşmesiyle bütünselliğini korumaktadır.

Modern sanatlardaki nesne estetiği bağlamında değerlendirilme olgusu ise araştırmanın en önemli özelliğidir. Göstergebilimin en çok işlevselleştirildiği alan modern anlatıdır. Bir başka deyişle modern sanat disiplinleri, nesne estetiği bağlamında kapsamlı bir irdelenmeye tabii tutulur. Bunun neticesinde ise alt-metin denen; sosyolojik, psikolojik veya felsefik bir takım argümanlar ortaya çıkmaktadır. Burada önemle üzerinde duracağımız konu, ortaya çıkan bütün bu kuramsal okumaların yanında film dilini oluşturan en yetkin süreçlerin ele alındığı bir tartışma konusu olarak tasarımın bütünsellik arz eden mahiyetinin, içerik olarak nesne estetiği ve modern sanatların disiplinlerarası duruşunun metinsel okunmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, iletişim, tasarım, kültür, modern sanat, göstergebilim, televizyon, medya.

DESIGN IN CINEMA AND AESTHETICS OF OBJECTS “Effect of semiotics Design, on the Axis of Modern Narrative”

ABSTRACT

“Aesthetic of design and objects at cinema” is the main subject with a subtitle named as “effect of the semiotics to the design in the axis of the modern narrative”. modern narrative is an important process of cinema. The most important effect of that process is to create an illusion of social perception. This illusion starting with rejection

¹ Makalenin geliş tarihi: 19.03.2014
Makalenin kabul tarihi: 12.09.2014

of dramatic narrative ongoing with theater tradition, can be associated by being a fragile narrative form. like most issues discussed with emphasis on process, modern narrative saves it holistictness with incorporation of main points.

The evaluation of phenomenon in the case of aesthetics of objects in modern arts is one of the most important turning points of our subject. modern narrative is the domain that semiotics is most functionalized. In other words, modern art disciplines are subjected to a comprehensive explicate in the context of object aesthetic. As a result, sociological, psychological or philosophical arguments come out as sub-text. Besides the theoretical readings, our main issue that will be emphasized is the textual reading of the nature of design exhibiting holistictness that forms film language, as content of interdisciplinary stance of object aesthetics and modern arts.

Keywords: *Cinema, communication, design, culture, modern art, semiotics, television, media.*

I. GİRİŞ

Kavramsal metinler üzerinden değerlendirilen sinema sanatı, disiplinler arası bir yapıya sahiptir. Bütünlük açısından ele alındığında her imge belli bir ideolojinin ürünü olmakla beraber aynı zamanda kuramsal çıkarımların da belli başlı bir takım kıstasları barındırmaktadır. Sinemanın, tasarım etmeni çerçevesinde ele alınması hem kuramsal hem de teknik açıdan değerlendirildiğinde “sinemada atmosfer oluşturma” etmeninin, içerik ve biçim üslubu açısından, filmin dilini çevreleyici ve devingen bir hal almasını sağlamaktadır.

“Bilindiği gibi, sinema sanatının malzemesi de belirli bir kavramı en uygun biçimde anlatan görüntülerin yer aldığı parçalarıdır. Sinema sanatçısı, bu görüntüleri amacına en uygun biçimde düzenlemey çalışır; bu düzenlemede, boş filmin özelliklerinden, çekim çeşitlerinden, alıcı açılardan, görüş noktalarından, dekordan, oyundan, film hilelerinden yararlanarak yapıtına içerik ve biçim yönünden en elverişli yapıyı vermeye çalışır.” (Parkan, 2004: 29)

Sinema, başlı başına bir tasarım ürünüdür. Fikir tasarımı, senaryo tasarımı, ses, ışık, görüntü, renk tasarımı ve bunun etrafında dönen bir düzlemde sürekli olarak tasarımın en ince detayları kullanılmıştır. Sinemanın ortaya çıkışından başlayan bu süreç teknolojik gelişmeleri de takip ederek önemli bir yol katetmiştir: *“Binalardan kül tablalarına kadar herşey göz alıcı süslerle bezeniyor, tasarımcı vitalist bir çerçevedeki kodlar aracılığıyla her türlü nesneye kendi öznelliğinin damgasını vurmaya çalışıyordu-nesneye böyle damga vurulması sanayileşmenin getirdiği şeyleşme sürecine bir şekilde direnmekti adeta.”* (Foster, 2012: 29)

Avrupa’da gerçekleşen 18. ve 19. Yüzyıllardaki Sanayi Devrimi süreci boyunca makinalaşmaya dayalı olarak nesne ve insan bağlamında ve bağlantısında önemli değişimler meydana gelmiştir. Bunların tamamı genelde Rönesans’ın aydınlatıcı kimliğinin tezahürü olan neticelenmelerle sürmüştür. Her yeni dönem sanatsal faaliyetler açısından birbirinden kopmadan

gerçekleşen pratik hayatın sistematisi içerisinde yürümektedir. Böylelikle gelişme süreci gösteren her yeni bilgi günlük hayata ve dolayısıyla sanatsal ve estetik bağlamda değerlendirilen disiplinlere sirayet etmiştir. Önemli düşünür ve sanatçıların bu konu ve süreç hakkındaki tutumları bizim için mühenk taşıdır. Etrafında şekillenen, sürece isnat edilerek güçlenmesinin önünü açan meseleler ise zihinsel dönüşümlerin doğurgan zeminindeki fikir ve hissilik nitelemelerinin eseridir. Böylelikle birden fazla disiplinin birbirlerine olan bağı zemin ve kök itibariyle hissedilir bir vaziyet almıştır.

Daha önce belli başlı noktalarda irtibatlandırılmaya çalışılan sanatsal ve estetik değerler Rönesans'ın verimli zemininde büyürken görünmeyen bir biçimde ve kökleri itibariyle ilişkilendirilmeye ve ilişkilenemeye başlamışken, böyle devam edenegelen süreçte netice itibariyle disiplinler arası ilişkinin sağlandığına göstermelerini sunmaktadır.

Resim sanatı, Rönesans'ın en göze çarpan işlevsel süreçlerinin başını çeker. Devamındaki mimari ve yeni fikir akımlarının özünde resim sanatının manifesto biçimindeki görseelliği yatar. Böyle böyle gelişen tarihsel süreçte arkadan gelen Sanayi Devrimi'ni ele alış amacımızı, yukarıdaki alıntıdan da yola çıkarak, şöyle özetleyebiliriz: endüstriyel sürecin başlaması, tasarım adına önemli bir kayıp olmakla beraber organik veya başka bir deyişle orjinal nesne algısında derin bir boşluk oluşturmuştur. Aynı maddenin defaatle aynı şekilde, aynı zamanda ve aynılıkla dönüşümü ve üretimi, sürecin sağlığı açısından, kusursuz ama birbirinin aynısı olan nesne yığınlarının oluşumunu tetiklemiştir. Adorno'nun Kültür Endüstrisi'nde bahsini ettiği zihinsel süreçte *sanatsal ürünlerin yeniden üretilebilirliğinin*, sanata olan sorunsalının da temel yaklaşımı budur. Disiplinler arası etkileşimin en derin noktasında karşılaştığımız bu süreçsel bileşim noktasının temel dayanağı; eleştirel bir bakış açısı oluşturabilmeyi, farklı şekillerde estetize edilmiş ürünlerin değerlendirilmesinde öngörür.

Devinim olarak hangi çıkış noktasının neticesi olursa olsun, sanatın yeniden üretilebildiği bir çağda, sanat kavramının tartışılmasını öne süren Adorno, böylelikle tasarım veya tasarımın kesiştiği herhangi bir disiplin için yaklaşmamız gereken noktayı belirlemektedir.

II. TASARIM ÜZERİNE

A. Tasarım Nedir?

Latince'de "designare" kelimesi "bir şeye işaret etme" anlamında kullanılmaktadır. Aynı dilde "designare" dan türetilen "design" kelimesinin, dilimizdeki karşılığı ise "tasarım"dır. Tasarım; "düşünelen planlanan fikrin şekil olarak ortaya konulması" anlamına gelmektedir.

"Rafaello, Michelangelo, Da Vinci'nin desenlerini, aralarındaki ayrımı belirlemek için toplayan mimar, ressam, yazar ve sanat tarihçisi Giorgio Vasari Türkçede desen olarak da söylenen disegno sözcüğünü ilk kez kullanan İtalyan sanatçısıdır." (Şenyapılı, 2003: 50)

“Bir şeye işaret etme” anlamı burada iki farklı yoruma işaret etmektedir. Bir tarafta uzakta olan bir şey (etimolojik anlamda) işaret edilirken diğer tarafta birden fazla şeyin olduğu ortamda, yalnızca tek bir şeye (piktoral olarak) işaret etme söz konusudur.

Daha genel anlamıyla tasarım; bir ürün ortaya koymaya yönelik düşünsel ya da maddi çalışmalar süreci olarak tanımlanmaktadır.

Buradan hareketle iki farklı tasarım algısından söz edilebilir. İlki; tasarımın düşünsel boyutunu temsil eder. Bu, bir şeyi zihinde biçimlendirme ve kurma anlamında kullanılan bir tanımdır. İkincisi yani maddi çalışmalar süreci ise, düşlenen tasarımın bir biçim bir madde haline getirilmesi aşamasını ifade etmektedir.

Dolayısıyla tasarım algı ile kavram arasında bir bağ kurma aracıdır. Tasarımcı tasarım sürecinde -algı ile kavram arasındaki bu bağı kurmaya çalıştığı sırada- nesnel gerçeklikle doğrudan bir ilişki kurmadığından eserdeki işlevsiz detaylar yerine tasarımdaki önemli öğeleri ön plana çıkartarak bir anlamda onlara işaret etmektedir.

B. Tasarımı Belirleyen Etmenler

Tasarımın; çizgi, şekil, doku, renk, mekân, ton değerinden meydana geldiği bilinmektedir. (Öztuna, 2008: 17) Bu aşamaları süreç olarak kaydeden tasarım, bir ürün ortaya koymaya yönelik düşünsel ya da maddi çalışmalar sürecini ifade etmektedir. Bir başka ifade ilede tasarım, algı ile kavram arasında bir bağ kurma aracı olarak tanımlanabilmektedir.

Burada düşünsel ya da maddi çalışmalar süreci ile bağ kurma aynı anlamı ifade eden iki farklı tanım olarak karşımızda durmaktadır. Bizim ise üzerinde durmak istediğimiz nokta bu süreci ya da bağ kurma çalışmalarını etkileyen etmenlerdir.

Çünkü tasarımcı süreç içerisinde nesnel gerçeklikle doğrudan bir ilişki kurmadığından eserdeki işlevsiz detaylar yerine tasarımdaki önemli öğeleri ön plana çıkartarak bir anlamda onlara işaret etmektedir. Tam da bu noktada tasarım; bir ürünün tümü veya bir parçası veya üzerindeki süslemenin, çizgi, şekil, biçim, renk, doku, malzeme ya da esneklik gibi insan duyuvarı ile algılanan çeşitli unsur ya da özelliklerinin oluşturduğu bütünü ifade eder. Tasarımcı bu bütün içerisinde belirleyici olan unsur olarak karşımızda durmaktadır. Dolayısıyla tasarımcının belirlediği etmenler tasarımı belirlemektedir diyebiliriz. Ayrıca bu bütün içerisinde tasarlama eylemi, oluşturulacak ürünün oluşum sürecindeki her türlü organizasyonu da kendi faaliyet alanı içerisinde görür.

Faaliyet alanının temelinde de aynı tasarımcı yer almaktadır. Tasarımcı burada süreci yönlendirirken ya da kendi sınırlarını çizirken kendine rağmen kendini sınırlayan etmenlerle kaçınılmaz olarak karşı karşıya gelmektedir. Örneğin; tasarlanacak ürün, ürün sahibinin tasarımda istediği unsurlar, hedef kitle, estetik beğeniler, maddi ya da manevi değerler, tasarım konusu, daha önce

benzer tema ya da ürünler hakkında yapılmış çalışmalar ve kurumsal kimlik gibi etmenler tasarımcının sınırlarını çizirken; tasarımcının geçmişinde iz bırakan onun bilinçaltında yer edinmiş olaylar beğeniler ya da farklı duygular da tasarım sırasında kendine rağmen kendini sınırlayan etmenler olarak karşımızda durmaktadır.

C. Tasarımın Sanatsal Çalışmalar İçerisindeki Yeri ve Önemi

“Bütünselliğin iki koşulu var: parçaların belli bir anlam içermeleri ve belli bir işlevsel amaca yönelik birleşmeleri..” (Şenyapılı, 2003: 51). Burada sözü edilen tasarımın bütünsellik açısından nicelikleridir. Bu nicelikler, sanatsal çalışma alanında önemli ve vazgeçilemez bir mihenklerdir. En önemli özelliklerinden biri olan, tasarım herhangi bir amaca işlevsel olarak hizmet ediyor oluşu, sanattaki ideoloji çatışması üzerinden önemli noktaların gösterilebileceğini nitelemektedir.

Bir sanat eserini sanat eseri yapan ve onu niteleyen özelliklerden biri onun yani sanat eserinin tasarımı ve bu tasarımı tasarımı yapan tasarımcının esere kattığı yorumdur. Bu anlamda açıklamalara geçmeden evvel tasarım ve sanat bağına bu ikilinin bir arada olma sürecine açıklık getirmek gerekir.

Günümüzde sanat ve tasarım insan yaşamına ait iki önemli etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Birinci etkinlik insan yaşamının temelini oluşturan tasarıma dayalı kurgulardır. İkinci etkinlik ise günümüz dünyasında bireyin gelişimini hedefleyen sanatsal üretimlerdir. Burada her iki etkinlikte de temelde insan yatmaktadır. Dolayısıyla burada birey, toplum ve sektör üçgeninde belirginleşen bir sanat ve tasarım algısı açığa çıkmaktadır. Bu anlamda sanat ve tasarım içerisinde bulunduğu kültürden aktarımlarda bulunur ve bir bakıma ondan etkilenir diyebiliriz. Bu etkileşimde sanat ve tasarım kaçınılmaz olarak bir araya gelir ve bununla yetinmeyerek birbirlerini tamamlar. Bir tarafta estetik, fonksiyonellik ve teknoloji ile birlikte kültürel öğeler bir bütün içerisinde tasarımlanır diğer tarafta da bu tasarımın belirlediği sanat eseri insanlara bir anlam sunar.

Kaçınılmaz olarak tasarım ve sanat bir bütün içerisinde değerlendirilir. Ve bu bütünde tasarımcı faktörü ortaya çıkar. Nitekim geçmiş eserleri iyi analiz eden, yaşadığı ortamı bilen, toplumsal ve kültürel anlamda artı değer peşinde olan ve çıkar ilişkilerinin uzağında yer alan tasarımlarla sentezlenmesi gereken sanat eserinde; topluma rehberlik edebilen, içinde var olduğu toplumun yok olmakla yüzyüze gelmiş unsurlarını hafızalarda canlandıran, ön yargı zorlama ve istem dışı yönlendirmelerin uzağında üretilen tasarımlar bulunması ihtiyacı sanat alanında açığa çıkmaktadır ve bu ihtiyaç ancak günümüzde tasarım kanalı ile kapatılabilmektedir. Bir bakıma tasarım, bir sanat eserini hem özgün ve etkili hem de diğerleriyle aynı kılabilir.

Tam da bu noktada sanat eseri ve bu eserin niteliği açısından belirleyen noktasında yer alan tasarımcının;

- a. İnsan merkezli
- b. Araştırma, analiz ve yoruma açık

- c. Artı değer peşinde
- d. Toplumun dinamiklerini bilen
- e. Sade tasarımlarla felsefi ve sosyolojik bir arka plan çizebilen
- f. Günümüzün algılarına hitap edebilecek çizgilere sahip
- g. Gerektiğinde kendi kavram ve tanımlamalarını insanlara aktarabilen

olması özelliklerine sahip olması gerekmektedir.

Burada tasarımcının sanat eserine kattığı farklılık bu özellikleri tasarımında kullanabilme yetisi ile doğru orantılıdır. Bu bakımdan sanat eserlerinde icracılar tasarımcı olarak da nitelendirilebilir: şair, ressam, heykeltıraş, yönetmen gibi sanat eserinin icra edildiği alanı ve icracısını ifade eden isimlerle de nitelendirilebilir.

Örneğin, bir şair bir tasarımcı olduğu kadar yalnızca bir şair de olabilir. Bir insan şiirlerini yazar baskı ile çoğaltarak eserini seri üretime tabi tutar ve onu yani şiirini insanların kolay ulaşabileceği mecalara sunar. Bunu tasarımcı olarak tabir ettiğimiz şairde yapar sadece duygularını sözlerle ifade eden bir insan da yapar. Aradaki temel fark şiirdeki özgünlük, alt metin, güçlü anlatım, ifade yoğunluğu, insanları geliştirme onlara kendi duygu yoğunluğunu sunarken aynı zamanda onların gelişmesini ve olaylara farklı bakabilmesini de sağlama gibi sıralayabileceğimiz özelliklerdir. Bir eserde bu özelliklerin varlığı ya da yokluğu aynı zamanda bir şiiri sanat eseri de yapabilir sıradan bir şiir olarak da sunabilir. Burada bir kere daha tasarım sanat eseri açısından belirleyendir diyebiliriz.

En az bir şair kadar bir ressam bir yazar bir müzisyen ve bir sinemacı içinde aynı durum söz konusudur. Aynı durum grafik tasarım alanında da geçerlidir çevre tasarımında da.

Sonuç olarak tasarımın sanatla olan ilişkisi bağlamında diyebiliriz ki iki farklı tasarım ve sanat ilişkisi bulunmaktadır. Bunlar; Güzel sanatlar alanında yani grafik, tekstil, moda, drama, resim, sinema vb. alanlarda yapılan tasarımlar ve matematik geometri gibi bilimsel alt yapı isteyen alanlarda gerçekleştirilen tasarımlardır. Mühendislik, mimarlık, endüstriyel tasarım ve çevre tasarımı alanları gibi. Birincisi hem iletişim hem de estetik kaliteyi ön plana çıkartan tasarım sanat ilişkisidir. Burada basit çizgilerle güçlü anlatımlar öngörülmektedir. Çizgi, ton, renk, doku, biçim, ölçü, yön, denge ve görsel hiyerarşi, görsel devamlılık gibi tasarım öğeleri burada estetik kaygılar ön planda tutularak kullanılır. Diğer ilişki biçiminde ise dayanıklı, işlevsel ve estetik ürünler ortaya koyabilmek hedeflenmektedir. Özellikle endüstri tasarımı çevre tasarımı gibi alanlar bu kategoride değerlendirilebilir.

Toparlayacak olursak bir sanat eseri açısından tasarım salt belirleyen olarak karşımızda durmaktadır. Burada tasarımı belirleyen ise tasarımcının tasarıma kattığı özgünlüktür. Yani sanat eseri tasarım ve tasarımcı arasında birbirini etkileyen ve aynı zamanda birbirinden etkilenen geçişli bir durum söz

konusudur. Bu durum bize tasarımdan yoksun bir sanat eserinin sıradanlıktan kurtulamayacağını ve tekrarlara düşeceğini, bir eserin sanat hüviyetini kazanması içinse tasarımla yani tasarımcı ile güçlü bir bağ kurması gerektiğini gösteriyor.

III. GÖSTERGEBİLİM ÜZERİNE

Sinema sanatının eleştirel tarzda bir sürecinin oluşmasıyla imajlar ve imgeler çok önemli bir noktada değerlendirilmiştir. Ele alınır tarzları, işlenişleri, durdukları mekân, zamansal algı üretimi gibi birçok meselenin türevinde gerçekleşen yargıyı oturtmada en işlevsel olanı ve aynı zamanda tasarım konusunda ele alınan ve tasarımın içeriğini irdeleyen süreçlerin bağlandıkları en önemli birleştirici unsur göstergebilimdir. Göstergebilim, modern anlatının vazgeçemediği bir unsurdur. Bu kavramın ele alınışını ve kullanılışını irdelerken sürecin doğal şartlarda meydana geldiğinin en büyük kanıtı, göstergebilimin biçimsel olarak iradi bir tarzda tercih edilmeyişindedir. O, süreğendir. Neticesi düşünülmeden yürütülür. Böylelikle, “*Saussure ilk ilke olarak göstergenin rastlantısal(arbitrary) doğasını vurguladı.*” (Wollen, 2004: 105).

“*Toplumdaki göstergelerin yaşamını inceleyen bir bilim anlaşılmaz birşey değildir; bu bilim sosyal psikolojinin ve bu nedenle genel psikolojinin bir bölümü olacaktır. Ben buna göstergebilim(Semiology; Yunanca semeion: gösterge) adını veriyorum. Göstergebilim, göstergeleri neyin oluşturduğunu onları hangi yasaların yönettiğini gösterecek. Bilim henüz varolmadığından hiçkimse buna nasıl bir bilim olacağını şimdiden söyleyemez fakat bunun bir bilim olmaya hakkı olduğu, daha önceden ayrılmış bir yere sahip olduğu söylenebilir. Dilbilim, genel göstergebilimin yalnızca bir parçasıdır; göstergebilimin keşfedeceği yasalar dilbilimine de uygulanabilecek ve dilbilim antropolojik olgular kitlesi içinde kesin olarak tanımlanmış bir yere sahip olacak.*” (Metz, 2012: 104-105).

Sinemada anlam oluşturma ve bütünsellik dediğimiz iki unsur bir eserin ya da kameraya aktarılmış görüntü yığınlarının film olabilme sonucunu doğurur. Dilbilimsel olarak yaklaşıldığında salt bir anlam aramakla beraber göstergebilimsel yaklaşılana sanatsal ürüne göre daha az bir tecrübe elde edilir. Kültürel ve sosyal olanı ve bu iki sistematığı etkileyen önemli unsurları irdeleyen göstergebilim, filmin merkezinde, kopmayan bir noktada süreci temsil ve tedarik eder. Sürecin tedarik edilişi; ışığın, rengin, açılarının, imgelerin, imajların gibi katmanlaşan teknik açıların elde edilişiyle meydana gelir. Bundan dolayıdır ki göstergebilim, herhangi bir sanatsal metni/ürünü okumadaki en önemli bakış açısıdır.

Metz, Sinemada Anlam Üzerine Denemeler adlı metninde “*Bildiğimiz biçimiyle film karmakarışık bir kompozisyon değildir, çünkü sahip oldukları unsurlar birbiriyle uyum içerisindedir. Zaten uyusamazlarsa bunların nedeni birer dil olamamalarıdır*” (Metz, 2012: 104) derken muhakkak ki göstergebilimsel bir bakışla yaklaştığı sinemanın sanat olabilme yetisinin

pratiğe döküldüğü film yapma olgusunu çerçeveye oturtarak ona belli bir duruş yakıştırmaktadır. Bu yakıştıran duruş tarihsel gelişimler baz alınırsa sesin sonradan sinemaya dahil olması diyalog, müzik ya da teknolojinin gelişmesine paralel görsel efekt bolluğu konusunda bizi bir çelişkiye götürüyor. Bu çelişki, filmin bütünsel olabilmesini ya da olamamasını tetikleyen çift yönlü etmenlerdir. Çift yönlülüğü kullanım becerisiyle alakalıdır. Bu beceri sinemanın dil problemini yani bir bakıma filmin fikrinin karşıya aktarılırkenki sorunsalını ele almakla açıklanabilir. Ele alınan meselenin zamansal ve zeminsel düzlemini, içerisinde bulunduğu kendi gerçeklik evreniyle çelişmeden, ortaya koyması en basit anlamda yapılan işin sinema, usulünün de sanat olmasını sağlamaktadır.

Göstergebilimin, tasarıma olan katkısının önemini açıklayıcı ve vurgulayıcı oluşunda aramak lazımdır. Sade çizgiler veya karmaşık süreçlerin imajlar ve imgeler yoluyla aktarımı sunulurken bir dil seçilmektedir. Bu dil, evrenseli yakalamada ne kadar başarılıysa tasarımın neticesi de o denli etkili ve kapsayıcı olabilmektedir.

IV. SİNEMADA MODERN ANLATI

Göstergebilim değerlendirilirken anlatım tarzının niceliği üzerinde durmak gerekir. Anlatım tarzı olarak ele alınan modern yapı, dramatik stilden oldukça uzak ve tam manasıyla karşıt bir düzende yer alır. Yapı olarak, nicelik sorunsalı üzerine durmaya çalışan modern anlatı göstergebilimin en önemli deney odasıdır.

Modern anlatı, imgelem yığını olan bir sürecin toplumsal bazda tabana doğru ilerleyen bir akımın ilerleme hızının yavaşlamasını doğurmuş olsa da akılcı bir toplumun sadece rasyonel düşünme yetisine bağlı olarak değil aynı zamanda algısal bütünlük sağlanabilmesinin olanaklarını sunan ve bu çerçevede ele alınan bir biçimdir. Aslında modern sinemada tam da bu tabirle söyleyecek olursak; biçimdir. İçerik olarak ise oluru-olmazı pek önemli olmayandır. Hikâye anlatımına önem vermeyen ve *plan sineması* olarak nitelendirilen modern anlatıda önemli olan göstermektir. Anlamlandırma, seyircinin kendisine bırakılarak sanat eseri üzerinde önemli bir farkındalık oluşturma ve haz verme noktasından çıkarak rahatsız etme şekline bürünmesidir. Rahatsız etme, çünkü modern anlatı hiçbir zaman izleyenin yüzleşmek isteyeceği konuyla, onların karşısına çıkmaz. Anlatı biçimi olarak seçmediği bir düzlem üzerinde öykü anlatma işini kesinlikle reddeder gibi bir görüş olmasa da böyle bir yolu izleyenlerin modern anlatının neresinde olduğu uzun bir tartışma konusudur.

Modernizmin hikâye anlatmama istenci konusu *Modernizmi Seyretmek* adlı çalışmada şöyle özetlenir; “*Modern sinemanın en etkileyici biçimsel özelliği anlatımı işleme ve onu öykü anlatımıyla ilişkilendirme tarzıdır. Modern sinemayla ilgili yaygın bir düşünce, onun net bir başlangıcı ve sonu olan bir öyküyü anlatırken, onu izleyicinin anlaması güç olan bir şekilde anlatması ve birçok ayrıntıyı ve açıklamayı, çözmesi için izleyicinin imgelemine bırakmasıdır.*” (Kovacs, 2010: 21).

Aslında tam da burada klasik anlatıdan ayrıldığı nokta göze çarpar. Yani seyircinin imgelemine bırakmak veya seyirciye hazır bir anlatı sunarak, anlamlandırma gibi zor bir durumdan seyirciyi kurtararak yapıtı anlanmasını sağlamaktır. Bu sebepten dolayı modern ve klasik anlatı birbirlerine karşıt iki süreç değil iki ayrı yoldurlar.

Bu konuya ise Bordwell'in yaklaşımıyla bakacak olursak; “o, klasik sinemayla karşılaştırınca modern sinemayı tamamen dikkate almazlık etmez- aslında klasik ev modern biçime eşit ağırlıklar verir-ancak modernist biçimlerin klasik sinemadan türediğini savunur. Bordwell'e göre modern sinema, tıpkı 1930'larda Hollywood Sinemasının yaptığı gibi 1960'larda 'uluslararası sanat sineması' olarak kurumlaşmıştır. Bu nedenle iki eşit sinemasal pratikten bahsetmek daha uygun olur”(Kovacs, 2012: 26) demiştir.

Deleuze ise modern sinemaya olumsuz bir işlev yükler: modern sinema insan ile dünya arasındaki kayıp ilişki için zihinsel bir vekildir. (Kovacs, 2012: 44). Bu olumlamanın altında daha derin ve kapsamlı bilgiler ve deneyimler yatmakla birlikte çok açık da bir ifadeye sahiptir. İfade edilen nokta modern anlatıdaki bireyi uyuşturmayan, aksine sürekli diken üzerinde olduğunu hissettirerek zihinsel bir uyanıklık sağlayan ve etrafı algımlarken müthiş bir bütünlük kurma aracı olan sinemanın oluşudur.

Modernizmin ideal olan durumunda sanat en önemli etmendir. Modernizmi en iyi temsil eden ve onun ağırlığını sorunsuz bir şekilde, modernizmi çok iyi özümsemiş ve bunu aktarırken de sıkıntı yaşamayan sanatçılarla birlikte, çok iyi bir derecede temsil edilmiştir. Bu temsil etme fikri ve tutumu modern sinemadaki biçim ve içerik bazlı düşünmeyi bize sunar. Biçimin ve içeriğin; diğer, yani ticari olan, yani klasik anlatı dediğimiz sinemadan farklı bir yol izleyen modern anlatının olanaklarını ve bir nevi manifestosu sayılabilecek olan, film okumaları yaparken ulaştığımız çıkarımlarını algılayabileceğimiz bir halde olması tabiki de çok katmanlı ve aynı zamanda modern sanatları okurken birikim de isteyen bir süreçtir.

Bana göre modern sanat bir süreçtir ve bu süreç esneyerek ve şartların uygunsuzluğu altında gevşeyerek, algısal bütünlüğün hiç bir alanda sağlanamadığı şu dönemde ilgisini yitirmiş ve belli bir alana sıkışmıştır.

V. SİNEMADA TASARIM VE NESNELERİN ESTETİĞİ

A. Sinemada Tasarım Öğeleri

Sinemanın, kolektif bir sanat olmasının en önemli noktası, oluşumunda hem disiplinler arası bir sürecin izleniyor olmasının hem de üç farklı aşamadan meydana geliyor oluşuyla, birden fazla üst başlığa ve bu üst başlıkları oluşturan öge, kişi, fikir ve etmenlere bağlı olmasında yatmaktadır. “Profesyonel sinemacılar kendi sanatsal etkinliklerini üç aşamaya bölerler: Yapım öncesi, çekim ve post-produksiyon.” (Monaca, 2001:127) Bu aşamalar, sanatsal bir ürün meydana çıkarken faydalanılan ve ilhama dair sürecin uyumlu işleyişinin göstergesidir. Burada önemli olan tasarıma etki edecek tüm etmenlerin bir arada olduğundan ziyade farklı menfezlerden çıkarak bir noktada kesişmeleridir. Üç

farklı aşamada da filmin genel tasarımını etkileyen ve onu şekillendiren etmenlerin ele alınıyor oluşu, filme bütüncül bir bakış açısıyla bakmamızı sağlamaktadır.

Öncesi, sonrası ve çekim esnasındaki tüm süreçler, tasarımı oluşturan ve filme sanatsal bir yetkinlik kazandıran bütüncül bir komplekstir. Bu sebeple biz, bu üç ayrı aşamayı ayırmadan filmin tasarım öğelerini irdelemeye çalışacağız.

Kurgu

Kurgu, sinemada önemli bir tasarım aracıdır. Ölü bir hikâyenin veya daha sonrasında görüntüler yığını birçok süreğen kamera çekimlerinin nitelikli bir biçimde art arda gelmesiyle sağlanan kurgu, matematiksel bir yapıya sahiptir. Önemli kuramcılarının ve pratik olarak sinemayı sanat yapma uğraşında olan sinemacıların en fazla üzerinde durarak geliştirdikleri sinemasal öge kurgudur.

Özellikle bu mevzu üzerinde derinlemesine kuramsal ve pratik okumalar yapan ve bu okumaları filmlerinde uygulamalı olarak karşımıza çıkaran Einsenstein, kurguyu beş ana başlıkta toplar: *1-Ölçümlü Kurgu, 2-Dizemsel Kurgu, 3-Titremsel Kurgu, 4-Üsttitremsel Kurgu, 5-Anlıksal Kurgu.* (Eisenstein, 1984: 88)

Bu farklı kurgu çeşitleri bile bize şunu göstermektedir ki, tasarım tek başına bir netice değildir. Onu besleyen ve oluşumunu sağlayan etmenlerin dahi, tasarımın ne' liği ölçüsünde farklılaşmaları ve dönüşümleri söz konusudur.

“Griffith’in montaj usullerini geliştiren Pudovkin ve Einsenstein’a göre, herhangi bir sahnenin belli bir kamera açısından alınmış görüntüleri, kendi başına bir sanat eseri meydana getirmez. Bu görüntü içindeki cisimler hareket etseler bile, sinema bakımından bu hareketin büyük bir değeri yoktur. Bu parçalar(planlar) ancak özel bir anlayışla birleştirildikleri vakit sinemaya özgü kullanılışlar ortaya çıkar. O halde belli bir sahnenin tespit edilen görüntüleri film sanatının sadece malzemesini meydana getirir; asıl film sanatı, montaj yoluyla, bu parçacıkların birleştirilmesine geçildiği vakit başlar.” (Şenyapılı, 2003: 184)

Evvel, tasarımın en dip noktası sayılan kurgu filmlerde olmazsa olmaz bir unsurdur. Bu unsurun işlevsel bir süreci tetikleyen yapısı ve daha sonraki öğelere olan etkisi düşünüldüğünde üzerinde durulması en hayati araç olarak karşımıza çıkar. Kurgu; sesin, müziğin, rengin, dekorun, makyajın, karakterin ve sinemadaki diğer ince detayların işlenişinin neticesi olarak bütüncül bir hareketliliktedir. İlk olarak senaryoda başlayan bu kurgu tasarımı daha sonra çekim aşamasında dekor ve mizansen aracılığıyla devam eder. Karakterlerin tasarlanması her ne kadar masa başında da gerçekleşse uygulamalı olarak yapılan bu karakter tasarımı sahne mizansenini ve sanat yönetimini de etkiler. Sürecin doğrusal olarak gittiğini varsayabiliriz. Bu varsayım filmin neticeleneceği noktaya kadar böyle devam eder. Ama bir süre sonra bütüncül bir

bakış açısının yakalandığı noktada tasarımın nicelik olarak filme işlenmesi gerekliliği ortaya çıkar.

Kurgu için söylenebilecek en önemli vurgulardan bir tanesi de şudur: “...yan yana getirilen iki planın ortaya çıkardığı bütün, artık ne birincisi ne de ikincisi olmayıp, yepyeni birşey, yani üçüncü bir plandır.” (Şenyapılı, 2003: 184)

Kurgu, daha çok teknik ilerleyişin elemanı olduğundan dolayı özellikle sinemanın sanat olarak kabulünden itibaren çoğu kuramcı ve yazar bunu böyle kabul ederek ele almışlardır. Bu sayede kurguya dair değişik bakış açılarının yanında, onun teknik bütünlüğü sağlamadaki işlevselliğini de ele almış oluyorlardı. Tüm bu söylenenlerin yanında, sinematografik kurgunun bütüncül yapısına dair önemli söylemler, daha ilk yıllardan beri kendisini hissettiriyordu. Bu, hem sinemada farklı kurgu çeşitlerinin varlığı ve bu çeşitliliğin kuramsal okumalar çerçevesinde filmin sanatsal niteliğini arttırıcı etmen olarak görünmesine hem de mizansen dediğimiz, görüntünün ekrandaki yansımından doğan sürecin bu kuramsal bakış açısından çıkıldığında, pratik bağlamda ele alınabilmesine ve bu ele alınan sürecin ne’liğine işaret etmektedir. “*Son zamanlarda sinematografilerde artık sessiz, sesli, renkli veya stereoskopik diye adlandırabileceğimiz kurgu çeşitleri yoktur. Sinemanın sessiz, sesli, renkli ve diğer biçimlerinin her türüsünde bir tek kurgu çeşidi vardır ki, o da sinematografik kurgudur.*” (Sokolov, 2007: 57)

Bütüncül bir bakış açısının yakalandığı noktada öge ayrımı olmaksızın tasarımın neticelenmesine doğru bir süreç başlar. Sanat olarak ele aldığımızı varsaydığımızda, estetik bağlamın da göz ardı edilmeden sinemaya dâhil edildiğini düşündüğümüzde tasarım artık uçsuz bucaksız bir sonsuzluk olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü yapısal olarak her karedeki sonsuz resim sayısı ve bu resimsel süreçteki mizansen bize sonsuzluğun en önemli aktarımını yapmaktadır. Burada ise bahsi edilen tasarım, nicelik olarak netice veren ve süreçsel bir bütünlüğe işaret eden tasarımdır.

Işık ve Renk

Teknik donanım olarak görüntülerdeki ışık etkisi önemli bir mizansen destekleyicisidir. Her karede ayrı bir ışık değeri kullanılırken bu ışıkların temsil ettikleri duruş ve işaret ettikleri birer imaj olması gerekmektedir. Aksi halde sadece “aydınlık” etkisi vererek filmin daha net görünmesini sağlayan en kıyıda dipte duran yardımcı unsur olarak ele alınır. Oysa ışık kullanımı kuramsal sinemanın temel yapı taşlarından. Dışavurum Alman Sineması buna en önemli kanıttır. Kuramsal olarak değerlendirilen ve pratikte uygulanan ışık kullanımı konusunda kendisinden sonra gelecek en köklü sitemlere ön ayak olabilmıştır. Ve temelinde ışık kullanımı vardır. Işık ise rengi doğuran bir süreçtir. Renk, filmdeki dramatik yapının anlatı olanaklarını genişleten bir etmendir. Daha çok kuramsaldır ve teknik özellikleri bu bağlamda değerlendirilen bir materyaldir.

“İçsel titremsellikten ve çizginin, biçimin, rengin içsel uyumundan söz açtığımızda düşündüğümüz, herhangi bir şeyle uyum, herhangi bir şeye denk düşmektir. İçsel titremsellik, içsel bir duygunun anlamına katkıda bulunmaktadır. Bu duygu ne denli belirsiz olursa olsun, eninde sonunda her zaman somut bir şeye, dış anlatımını renklerde, çizgilerde ve biçimlerde bulan bir şeye yönelmiştir.” (Eisenstein, 1984: 103)

Bahsi geçen bu konu, anlam oluşturma ve içsel bir süreçtir. Bu içsel sürecin neticesindeki oluşum, filmin tasarımındaki ve alt metnindeki diriliğe ve tutarlılığa işaret etmektedir. Bunun yanında ışığı tek başına bir etmen olarak düşündüğümüzde karşımıza çıkan manzara hiç kuşkusuz, ışığın egemen bir görüntü birimi olduğu ve dramatik anlatıyı beslediği gerçeğidir.

Bu bağlamda; gölge oyunlarının ve karanlık bir ışık/sızlık ortamının belli başlı teknik açıdan değerlendirilmesi önemliyse de asıl önemli olan kuramsal bir dayanak olarak ele alınan bu sitematize edilmiş fikrin nicelik olarak sinemaya katkısıdır.

“Bunun sebebi bir yandan Almanların hayatı anlayış biçimine dayanır; edebiyatta da yankılanan bu anlayış kötümser, karanlık bir hayat görüşüdür.” (Şenyapılı, 2003: 74). Devamında ise Alman Dışavurum Sineması'nın en önemli yapı taşlarından olan bu ışık/lılık haline isnat edilen süreci anlatmaktadır. Pratikte sadece bir ışık-gölge oyunu gibi görünenin ardında kuramsal ve akademik boyutta metinler yatmaktadır.

Süregelen zaman diliminde ise sinema kuramları ve kuramcıları her halükarda ışık ve mizansene etkisi üzerine önemli tespitlerde bulunarak-Yeni Dalga'nın doğal ışık dediği noktalar da buna dahil-ışığın mizansenin tasarımı için önemini her sahadaki karşılayıcı unsur oluşunu dile getirmiş ve uygulamada da bunun savunucusu olmuşlardır. Godard, *doğal ışık* tabirini kullandığında dahi ışığın ve vazgeçilemez bir unsurunu dile getirmiştir. Belki daha önceleri kullanılan ışık-gölge oyunlarında mizansen tasarımında önemli bir üslup-biçim yakalanmışsa da, doğal ışık kullanımıyla da kuramsal dayanakları olan gerçekliğin algı üzerinde oturmasına yönelik bir girişim olduğu görülmektedir. Bu iki ayrı savunmadan da anlaşılacağı üzere sinemada ışığın kullanımı kuramsal tezlerin öne sürülmesiyle her sürecini kendi içerisinde barındıran bir algının oturmuşluğunu imlemektedir.

Tasarıma en önemli katkıyı sağladığını düşündüğümüz renk unsuru ise apayrı bir süreçtir. Renk olgusunu iki türlü anlamakta fayda var.

- Siyah-beyaz filmde renkli filme geçiş,
- Renklerin, filmin kuramsal altyapısını oluşturması süreci

Her iki konuyla alakalı tasarımı etkileyen unsurları irdelemekle beraber nesne estetiği bağlamına değindiğimizde “renklerin kuramsal olarak okunması” üzerine daha ayrıntılı durmakta fayda görüyoruz.

“Siyah-beyazdan renkliye geçiş yalnızca teknik bir değişim değildi. Çünkü siyah-beyaz film ile renkli film arasında yapısal bir ayrım vardı.

Dolayısıyla herşeyin renkli filme göre, daha doğrusu renkli görüntüye göre tasarılanması gerekiyordu.” (Şenyapılı, 2003: 75).

Teknolojik gelişmelerin etrafında renk ile alakalı sinemanın en elde edebileceği netice tasarım konusunda onun nitelikli bir ürünü ortaya çıkarırken, ilk zamanlarda olduğu gibi, filmin belli başlı ideolojik vurgusuna dair yapılan dokunuşları yakalamaya çalışmasıydı. Böylelikle kuramsal okumaya dair yapılabilecek geçiş daha da kolaylaşıyordu. Bu geçişin en önemli ayağı ise modern anlatının üslupsal duruşlarıdır.

Modern anlatıda elde edilebilecek her türlü netice burada tasarım konusunu açarken daha bir netlik kazanmaktadır. Göstergibilimin en önemli deney odası dediğimiz modern anlatı stili gerek mizansen gerekse kuramsal alt metin açısından bizi yönlendirme kapasitesi en yüksek olan bakış açısıdır. Işığın ve rengin bu süreç içerisine yedirilmesi ise ilk bakışta tamamen tasarım performansını artırıcı ve estetik duruşu okumaya yardımcı bir mesnet olarak kabul görmektedir. Böylelikle renk olgusunun uzun bir süre için tasarımın vazgeçilmez bir zenginlik unsuru olma hali korunmuş ve modern anlatının doğal ışık savunusu ve bu süreçte gelişen gerçeklik algısıyla yavaş yavaş kuramsal okumalara açık ve tam tabiri konması için yönelimlerin arttığı süreç başlamıştır. Sanatta genel-geçer bir kaidedir: ilk kez yaptığımız işe bir ad koyma telaşı içinde değilsinizdir. Daha sonra onun pratikteki karşılığına bakılarak oluşan sürecin kavramsal olarak nitelendirilmesi yapılır.

Renk te böyle bir algının neticesidir. Kullanımı, kullanıldığı sahnenin mizansenine direkt olarak netice bazlı bir etki edebiliyor. Bu etki bazen filmin bütününe yedirilip belli bir üslup belli bir tarz bile ortaya konabiliyor. Kırmızı bir renk şehveti ve hareketliliği imler ve işaret eder. Sarı, ruhi bir durumu ve hastalıklı olmayı; mor, pembe, yeşil gibi renkler başka anlamlar içerisinde başka duyular meydana getirebilir.

Bu açıdan bakıldığında hem rengin sinemaya girişi hem de rengin kuramsal olarak nicelik bakımından irdelenmesi, ışığın kullanımının mizansen üzerindeki etkisine dolaylı bir göndermedir. Bu ikili, sinema veya herhangi bir sanat disiplini varolduğu müddetçe hep beraber anılmaktadır, anılacaktır.

Ses ve Müzik

Ses, tamamen teknik bir bakış açısıyla okunduğunda sadece “kayıt” terimi ve özelliği üzerinde durulmaktadır. Bununla beraber aslında sinemanın veya görüntü kaydetmenin de öncesinde, daha doğrusu birikimsiz bir icat mantığıyla oluşturulmuş bir ses teknolojisinden bahsetmek gerekecek. “*Ses kaydı teknolojisi daha hızlı bir biçimde gelişti. Kamera ve göstericinin yaptığı ses için yapan Edison’ nun gramofonu 1877 tarihlidir. Herhangi bir geçmişe sahip olmayan gramofon birçok yönden, sinematografiden çok daha olağanüstü bir icattır.*” (Monacco, 2001: 75)

Bu bağlamda ele alınan ve filmdeki içsel anlamlandırmayı oluşturan bir ses atmosferi, daha geniş anlamda sesin her türlü, sanatsal ürün olan sinemanın biçimsel ve içerik yönünden güçlenmesini sağlamaktadır. Bundan

başka yine sinemada tasarım söz konusu olduğunda belki de ilk zamanlardaki sessiz sinema dönemi hariç, sesin ilk kullanımından sonra ehemmiyeti çok açık şekilde anlaşılmıştır. Ancak sinemadaki ses kullanımı üç farklı esasa dayanmaktadır. Bunlar filmin dilini oluşturma açısından, senaryo yazarından başlayıp kurgu aşamasına kadar süren bir bütüncül süreçtir.

- *Diyaloglar, karakterlerin konuşması*
- *Geriplan sesleri, dış sesler*
- *Müzik*

İlgi ve çekicilik esasına dayanan ses tasarımı sinemada önemli bir etmendir. Yukarıda belirtilen unsurlardan ilki olan diyalog için tasarım konusu, masa başı çalışmanın neticesidir. Senaryo yazarına ait olan bu süreç ham bir ses mizansenini temsil eder. Konuşmalar ve sürece yayılması önemli bir sorunsaldır. Bu, genelde yönetmen tarafından senaryonun uygulamaya koyulduğu set esnasında gerçekleşir.

Geri plan seslerinin oluşumu tamamen kurguya dâhildir. Senaryo yazarı, gidişat içerisinde önemli bir olayın veya dönüm noktasının kilit niteliği olduğunu düşündüğü meseleler hakkında bilgi verdiği gibi bu konuda da bilgi verme, görüş bildirme hakkına sahiptir. Ancak bu tamamıyla senaryo yazarına ait bir süreç değildir. Kurgu olgusuna ait bu kavram, önceleri doğal olarak ortam sesi şeklinde elde edilmişse de sonraları teknolojinin gelişimiyle kayıta alınmış ekstra seslerden meydana gelmektedir.

Müzik ise soyut düşünmenin en önemli ayağı olarak sinemadaki etki-tepki sütununun en işlevsel olduğu kısımdır. Müzik, bir film içerisinde çeşitli biçimde karşımıza çıkar. Ana tema, geçiş, dip müziği bunlardan bir kısmıdır. Müzik etmeni tüm sanat disiplinleri arasında, tek başına bile müthiş bir etki oluşumu sağladığı üzerinde ittifak edilen tek sanat disiplinidir.

Müzik böylesine güçlü ve sihirli bir albenisi varken “*sinemada ses temel unsurlardan biridir. Filme alınan bölümlerde diyalog, müzik ya da herhangi bir ses efekti olmasa bile mekanın atmosfer sesi, başlı başına bir dramatik unsur olarak filmde bulunmalıdır.*” (Kıraç, 2012: 139)

Bu sayede, bu iki etmeni aynı başlık altında ele almamızın anlamını ortaya çıkarmış olduk. Müzik, güçlü tınısı ve dramatik anlatıya katkısıyla önemli bir kozdur. Ancak ses, başlı başına filmin tamamına örülmüş bir danteladır.

Yine başka bir zaviyeden bakacak olursak; “*Sinema her şeyden önce müziktir. Ve açıklanamaz bir sebepten dolayı müzik ve hareket bir arada iyi gider*” (Şenyapılı, 2003: 164) diyen biri aslında filmdeki dramatik anlatı açısından güçlendirici unsur olması hasebiyle böyle bir görüş beyan eder. ve netice yine sözünü ettiğimiz ses tasarımındaki bütünselliğe dayanır. Ayrıca burada sözü edilen, devinim süreci olarak ele alınan müzikle, filmin ana temasını oluşturan müzik arasında fark olsa da bu kaidede bahsi edilen mevzuu

ritmik ve gündelik hareket de dâhil, müziğin sinematografik bir düzlemin niceliğini arttırıcı özelliğe sahip olması vurgulanmaktadır.

Kostüm, Çevre ve Dekor

Bu kavramlar daha çok sinematografinin kullanımına bağlı olarak dönemsel koşulları içeren zorunluluk esasına dayalı uygulamaları kapsar. “İlk filmler mühendislerin atölyelerinde ve bunların çevresinde çekilmiştir. Ne var ki zamanla başarılı bir film çekmek için belli bir ortamının kontrol edilmesinin gerekliliği, özellikle stüdyoların kamera, ekip ve aydınlatma donanımları için daha geniş alanların maliyetini karşılayabildiği iç çekimlerde dekorların kullanılmasını beraberinde getirmiştir.” (Butler, 2011: 33) Görüldüğü üzere, film süreci dönüşerek ve her dönüşümünde belli başlı noktaları geliştirerek günümüze kadar gelmiştir.

Bu bağlamda diğer etmenleri de göz önünde bulunduracak olursak sinemacılar her dönemde, kendi içerisinde dekor, mekân, çevre ve kostümle alakalı önemli veriler sunan mizansenleri yakalamaya çalışılır. Bu ise belli bir ölçüde, tasarım niceliğini komple değişime uğratan oluşumdur. Kostümler, ister günlük sıradan kıyafetler olarak karşımıza çıksın isterse tarihi birer delil olarak, neticede değişmeyen tek durum vardır; o da kostüm ve çevre tasarımının, filmin dilini destekleyen ve bütünün bir parçası olan bir olgu olduğudur.

“Bir sinema filminde dekor ve mekanlar anlatılan hikayenin gerçekliği açısından çok önemlidir. Bazı filmler için senaryonun özelliğinden dolayı köy, kasaba hatta kentin bir bölümü stüdyolarda inşa edilebilir ya da senaryoya uygun mekanlar aranır bulunursa kiralanarak senaryodaki ayrıntılar yönetmenin istekleri doğrultusunda dekore edilebilir.” (Kıraç, 2011: 149)

Bu yaklaşım ister hiç varolmamış fantastik bir dünyanın ürünü olan mekânı imlesin isterse günümüzde gerçekleşen bir yaşantıyı anlatsın neticede tutarlı bir görünüme ve tasarıma sahip olmak zorundadır. Bu ise filmin dilinin yetkinliği açısından önemli bir üslupsal ve teknik ayrıntıdır. Bu gibi önemli ayrıntıların sanat yönetimi altında oluşuyor olması özellikle sinemanın sorunsalının hangi etmenlere bölündüğüne dair bizlere ince detaylar sunar.

“Unutmamak gerekir ki, kostümler, makyaj ve saç tuvaletiyle birlikte oyunculara yeni bir kimlik kazandırmak amaçlıdır.” (Şenyapılı, 2003: 172).

Bu yeni kimlik, esasında filmin bir kişilik kazanmasına yönelik lokal bir adımdır. Bunu evrensel bir dile ulaştıracak olan ise işlevini en iyi şekilde yerine getirerek sürecin bütüncül akışını sağlamaya yönelik olduğunu temsil eden, tasarımın anlaşılabilirliğine ve kendi içerisinde-kısmi de olsa-gerçekliğine yönelik ince bir detaydır.

VI. NESNELERİN ESTETİĞİ

Nesne estetiği, bir filmin dilini oluşturan etmenlere bakıldığında en önemli yere ve göreve sahiptir. Semiyoloji bilimi bakımından nesnelere, sanatsal üslup ve dil oluşturmada, oyuncuların sonra, çerçeveyi en fazla oluşturan sinemasal unsurlardır. Bu bakımdan bir sinema karesindeki oyuna ve oyuncuya

bağlanmış her bir nesne göstergebilimsel olarak okunduğunda ortaya çok daha katmanlı bir yapı çıkmaktadır.

“Günümüzdeki gösteri, doğanın değil tekniğindedir. Her konuşmamamızın temel noktası budur. Doğanın kendisinde güzel, göz alıcı, estetik olan hiçbir şey yoktur; onu sürekli değiştirerek, betimleyerek ve tüketerek ona bu değerleri veren biziz.” (Francalanci, 2012: 65).

Bu süreç içerisinde ele alınan tasarımın niceliklerine dair önemli anekdotlara bakıldığında teknik, bir kısım teknolojik gelişmelere bağlanmadan da başlangıçtan günümüze önemli bir olguyu inşa etmiş sayılır. Teknik denen işlevsellikten kasıt, modernizmin soyutladığı insan zihninin yanılması olan ürünlere ve yaşantıya dair algılamaya biçimden söz edilmektedir. Tüketim toplumlarındaki bu süreç, acımasızca ve mesnetsizce üçüncü dünyaya ulaşmış ve katliam gibi bir algı meydana getirmiştir.

Nesne estetiğinin irdelendiği en önemli noktalara değindiğimizde çağdaş sanatın soyutlayıcı ve fikir-üstü bir yapısının oluşu göze çarpar. Bu yapı Avrupa’daki sanat telakkisine dair önemli zihin açıcı etmenler barındırmaktadır. Aslında bir nesne, sadece bir nesne değildir ve olamamıştır. Sıradan bir sandalye veya masa sadece endüstriyel tasarımın bir ürünü olmakla beraber sanat disiplinlerinde kullanılan, özelde “o sandalye” artık bir şahsiyet kazanmış ve filmin içerisinde önemli bir vurgu etmeni olmuştur.

Bunun yanında *“Walter Benjamin’in (“yeniden üretilen sanat yapısı, gittikçe artan ölçüde, önceden yeniden üretilebilirliğe hazırlanmış bir sanat yapısının yeniden üretimi haline gelir” savını desteklediği) Opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilita tecnica adlı denemesinde yoğunlaşan sezgilerinde-artık tapımcı bir boyuttan sergileyici bir boyuta geçmiş olan-sanatın yüklemi olarak estetik fikrinden kitlelerin davranışında örtülü olarak bulunan boyut olarak estetik kavramına ilk önemli geçişi bulabiliriz.”* (Francalanci, 2012: 10)

Özellikle modern sanat sürecinden kopuşun ardından yapılan bu tür değerlendirmeler yine aynı ismin Kültür Endüstrisi tezinde daha net ve ayrıntılı ele alınmış ve sürecin estetikten yoksun ve kaba bir ahlak/sızlık anlayışı çerçevesinde seyrettiğini savunmuştur.

Estetik bağlamın değerlendirilmesine devam edelim: *“Gerçekten de Benjamin kitabında ulaştığı sonuçlarda, siyasal yaşamın ve genel olarak yaşamın, medyanın yeniden üretme tekniğiyle sağlanan sergileyici stratejinin benimsenmesi sayesinde estetikleşmesinin kökenini Faşizm ve her türlü emperyalist hükümet biçiminin tekniğın olumlu işlevine ihanet etmesinde görür.”* (Francalanci, 2012: 10).

Estetik, mana açısından kaybolan bir değerler bütünü olarak ele alınınca bundan sonraki gelecek olan yargıların ehemmiyeti daha da artmaktadır. Görüldüğü gibi estetik, yakın zamanlar da dahi önemli bir deformasyona uğramış ve sindirilmiştir. Bu konuya en iyi örneği teşkil edeceğini

düşündüğümüz mimari açıdan estetik bağlama değinen “Tasarım ve Suç” adlı eserde sözü geçen, “*Binalardan kül tablalarına kadar herşey göz alıcı süslerle bezeniyor, tasarımcı vitalist bir çerçevedeki kodlar aracılığıyla her türlü nesneye kendi öznelliğinin damgasını vurmaya çalışıyordu-nesneye böyle damga vurulması sanayileşmenin getirdiği şeyleşme sürecine bir şekilde direnmekti adeta*” (Foster, 2012: 29) savunusu önemli bir yargılar bütünüdür. Bu bütüncül bakış açısı, hakiki manada estetik değerlerin sorgulanmasına ve bu bağlamda üretimin yapılmasına yönelik önemli nüanslara değinmektedir.

Tasarımın, en basit dille anlatıldığında, önemli olan yanı anlaşılabilir ve her türlü algıya açık olması gerekliliği noktasına değinilir. Bu ise bu konu üzerinde hemfikir olunan bir yargıdır. Ancak bir ekleme yapmak gerekir ki; o da tasarımın ince ve anlaşılabilir olmasının yanında alt-metni sağlam ve kuramsal çıkarımları dolu bir tezin öncülüğünü ediyor olmasıdır.

Kapı, sıradan bir tahta işlemeli bir mekânı diğerinden ayıran bir endüstri tasarımıdır. Ancak tüm bunlara rağmen bir sinema filmi içerisinde kullanıldığında önemli bir iç-dış münasebetine isnat noktası olabilen kapı, aynı zamanda “merkezi, korunması gereken noktayı” işaret eder. Bir kapı, yalnızca bir kapı olmaktan çıktığında tasarım boyutundaki estetik bağlamı nesneyi sinematografik bir ürün haline getirir.

Kapı; merkezi, korunması gereken yerin girişini temsil ederken görmemiz gereken esas nokta şudur: Kapıdaki anlam evreni çok geniş ve budaklıdır. Ducamp’ın Port’u (Francalanci, 2012: 131) daha sonra işlevsel bir özellik kazanarak her kapalı dairenin ve ya odacığın arasında bir giz, bir mahrem durumunu temsil etmektedir. Bu sebeple kapı ve onun filmdeki işlevi ve işaret ettiği okumayı şöyle algılayabiliriz: evin içerisinde yaşanan olayların genel mahiyeti, kapalı bir yerde meydana gelmiş olmasıdır. Hem içeriye hem de dışarıya açılan bir tahta ya da demir parçasının şiddeti veya iletişimsizliği hem..hem... durumuna getirir. Yani birşey ya odur ya da öbürüdür. Ancak kapı hem odur hem öbürüdür. İşte en büyük espiri de burada yatar. Yani kapı şiddetten ve tehlikeden korunurken bir yandan da onu doğuran bir ortamın hazırlanmasında önemli bir faktördür. Bu nedenle herhangi bir filmde şöyle bir okuma çıkabilir: ilk sahnedeki zorla açılan kapı plan-sekansın devamında bantlarla kapatılmış ve içerideki “dışarı”dan yalıtılmış bir oda var. Bu odada şiddetin en doruğu olan ölümle sonuçlanmış bir kadının cansız bedeni bulunmaktadır.

“Hareketli kanadıyla kapı, sürekli hava değişimine yol açar ve kelebeğin Batı’da bir yerde çirparken Doğu’da bir yerde bir fırtınaya yol açabilen kanadı gibi onun da uzun aralıklı etkileri vardır: basit işlevden, diyeceğimiz gibi, neredeyse organik bir biçimde canlanıp evdeki öteki nesnelere ve mobilyaların aynı ölçülü basit şeyler olmalarını reddederek, baş döndürücü anlam mekanları açıp kapamasının simgesel kompleksliğine kadar. Böylece kapı, bütün varolanla paylaşılan, estetik bir özellik kazanır, kendi

simgesel eşik ve törensel sınır anlamının postmodernliğinde yok oluncaya kadar." (Francalanci, 2012: 131)

Bunun yanında diğer herhangi nesnelere de estetik bağlamda yükleme yapıldığında görünen gerçekliğin üzerinde daha farklı bir gerçeklik/dışılık da mevcuttur. Bu mevcudiyet, tasarım konusunda dekor ve sahne tasarımının önemli ölçütüdür. Ölçüt olarak işlevsel bir bütünlüğe dahil olan nesnelere herhangi biri uzam olarak mekana yayılan gerçekliğin özeti ve alt-okumasıdır. Kuramsal işleyişin dahil olduğu noktada bir pencerenin ekran olduğunu (Francalanci, 2012: 169) savunmak yersiz olmamakla birlikte aksine modern sanatların en önemli unsuru olarak ele alınıp değerlendirmeye tabii tutulabilir.

VII. KURAMSAL OLARAK OKUNAN PRATİK TASARIM

"Simple is the best" modern tasarımın önemli bir dayanağıdır. Bugün, tasarım kaideleri çerçevesinde geriye dönüşlerin yaşandığı tasarım sistematiğinde önemli bulgular elde edilerek gelinen nokta; teknolojinin gelişimiyle beraber sürekli artan bir çoğullaştırma eylemi ve süslü gösterme gayretidir. Bunu en iyi şekilde temsil edebilen fikir en başarılı olma yolunda çok önemli bir noktayı aşmış bulunmaktadır.

Sinemada tasarım konusuna değinirken göstergebilimin ve dolayısıyla modern anlatının evrenseli yakalama arzusuna bağlı olarak nesne estetiğini irdelerken estetik olgunun zamansal bir aşınmaya uğrayarak belli başlı noktalarda yalnızca bir üst-kimlik mesabesinde kaldığını gördüğümüzde önümüze çıkan nesnelere nicelik ve nitelik oluşumunun duruş farkındalığını görmekteyiz. Bu farkındalık, hissi bir takım estetize edilmiş fikir yumağını andırırsa da netice itibarıyla tasarımın sinemada sanatsal işlevini arttırıcı bir katalizör olarak kullanıldığı kanaatine vardığımızda dolaylı bir etkileşimden söz edebiliyoruz. Bu etkileşim ise bütüncül bir bakış açısıyla yakalanabilen bir sürece işaret eder.

Göstergeler evreninde sanatsal yapının zorunluklarını ve süreç içerisindeki zorluklarını ele aldığımızda herhangi bir filmin niceliğine doğrudan katkı yapabilecek unsurun nesne olduğu kaçınılmazdır. Bu nesne, estetik unsurların kaidelerine oturmuş bir çevreleyici dayanaktır. Çevreleyici olabilme özelliği nesnelere yüzeysel alımlamalarının yanında modern sanatların algı açıcı özelliği olarak simgesel anlatıların da var olduğu gerçeğine dayanır. Sinematografik öğelerin tasarımsal süreçlerini irdelerken naif, güçlü, keskin, itici, hoş ve bunun gibi tema çıkışlı kavramların sanatsal sunum çerçevesinde önemli düzenekler olduğunu görüyoruz. Bunların en önemli işlevleri ise algı evreni oluşturmada kendi içerisindeki inandırıcılığı yakalayabilme özelliğine bağlı olarak kavramlar arası önemli geçişlerin sağlanabildiği aksamlardır.

Tasarım, yüzünü zihni algıya dünmüş, fikir karmaşasına dair önemli ve keskin çizgileri olan, sanatsal faaliyeti düzenleyici gölge bir unsurdur. Renk, ışık, ses, müzik, resim, dekor, zaman, mekân gibi bütüncül algıların üstünde bir eyleme sahip bir üst-kimliklerdir.

VIII. SONUÇ

Tasarım, sanatsal ürünlerin biçim ve içerik olarak bütünlenmesinden meydana gelerek gerek ideoloji gibi kuramsal okumalara gerekse teknolojik gelişmeleri seyreden teknik imkânlarla ışık tutmakla beraber genel manada, eser adına önemli gösteri öğeleri barındıran bir etmendir.

Tasarım etmeninin genel-geçer bir kısım süreçleri kendisinden bir sonraki aşama olan göstergebilimin alt yapısını oluşturur. Renk, doku, ışık, kurgu, dekor, kostüm gibi filmin diline katkı sağlayan tasarımsal öğeler aslında semiyoloji bilimi çerçevesine dahil olan ve dil oluşturma gibi kuramsal bir sürece devinen imgeler evrenidir. Bu sayede, tasarım öğeleri semiyoloji bilimi bakımından değerlendirilmeye tabi tutulduğunda devreye, çok daha yeni ve imgelerin değerlendirilerek sanat eseri hakkında neticelenen fikirlerin şekillenmesine yardımcı olan modern anlatı tekniği, girmektedir.

Modern anlatı, tasarım kavramını açığa çıkaracak olan en önemli kuramdır. Modern anlatı çok çetrefilli ve imgelem sistemine dayanan bir üsluptur. Modern anlatıdaki evren oluşturma her şekliyle önemlidir. Bu bağlamda “nesne estetiği” ise modern anlatı sistematüğinden koparılamayacak derecede ehem bir disiplin olarak göze çarpar.

Aslında süreç; *tasarım* etmeninin kuramsal ve teknik okunmasından yola çıkılarak *semiyoloji* bilimine uzanan süreçler evrenidir. *Semiyoloji* ise tamamen olmasa bile genel manada *modern anlatının* çatısını oluşturur. Bu çatı ise plastik sanatların alımlama ve zihinsel süreçlerinin yaygınlığından meydana çıkan *nesne estetiğini* oluşturmaktadır.

Ducamp'ın port'u, bir *nesne estetiği* bağlamında değerlendirilirken *modern sanatın* çerçevesine dahil edilmektedir. Port, aynı zamanda bir *gösterge*dir de. Ve bu gösterge *tasarımsal* süreçlerin izlemeden oluşturulmuşur denilirse bu, modern sanata karşı önemli bir ithamdır.

KAYNAKLAR

ADORNO, Theodor, (2007), *Kültür Endüstrisi*, İletişim Yayınları, İstanbul.

ANDREAS, Balint Kovacs, (2010), *Modernizmi Seyretmek*, DeKi Kitap, İstanbul.

BUTLER, Andrew M., (2011), *Film Çalışmaları*, Çev. Ali Toprak, Kalkedon Yayıncılık, İstanbul.

EINSENSTEİN, (1984), *Film Duyumu*, Çev. Nijat Özön, Payel Yayıncılık, İstanbul.

EINSENSTEİN, (1984), *Film Biçimi*, Çev. Nijat Özön, Payel Yayıncılık, İstanbul.

FRANCALANCI, Ernesto, (2012), *Nesnelerin Estetiği*, İstanbul, Dost Kitabevi Yayınları.

FOSTER, Hal,(2012), *Tasarım ve Suç*, İletişim Yayınları, İstanbul.

- KIRAC, Rıza, (2012), *Sinemanın ABC'si*, Say Yayıncılık, İstanbul.
- METZ, Christian,(Eylül 2012), *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*, Çev. Oğuz Adanır, Hayalperest Yayınları, İstanbul.
- MEYDAN Larousse, *Büyük Lügat ve Ansiklopedi*, Cilt 19, TAF-UYA.
- MONACCO, James, (2001), *Bir Film Nasıl Okunur?*, Çev. Ertan Yılmaz, Oğlak Yayınları, İstanbul.
- ÖZTUNA, H.Yakup, (2008), *Görsel İletişimde Temel Tasarım*, Tibyan Yayıncılık, İstanbul.
- PARKAN, Mutlu, (2004), *Brecht Estetiği ve Sinema*, Donkişot Yayınları, İstanbul.
- SOKOLOV, Aleksey, (2007), *Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu*, Çev. Semir Aslanyürek, Agora Kitaplığı, İstanbul.
- ŞENYAPILI, Önder, (2003), *Sinema ve Tasarım*, Boyut Kitapları, İstanbul
- WOLLEN, Peter,(2004), *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, Metis Yayınları, İstanbul.