

**MARMARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SİNEMA TV ANASANAT DALI**

SİMULACRA

Sanatta Yeterlik Tezi

**T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON MERKEZİ**

İlker CANIKLIGİL

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Semir ASLANYÜREK

T 110502

İstanbul – 2002

İçindekiler

Önsöz.....	III
Özet	IV
Summary.....	VI
1. Giriş: Simulacra Kavramı ve Baudrillard.....	1
2. Toplumsal Paranoya ve Türkiye.....	7
3. Filmin Öyküsüne Dair.....	9
4. Filmdeki Göndermeler.....	11
4.1. Murat'ın Aldığı Hap	11
4.2. The Sims.....	11
4.3. Kuruyemişçiler ve Öyküleri.....	12
4.4. Kredi Kartı	13
4.5. Bilgisayar.....	14
4.6. İş Yaşamı	15
4.7. Egebank.....	15
5. Film ne anlatıyor? Neden anlatıyor? Nasıl anlatıyor?.....	16
6. Sinemasal Öğelerin Açıklanması	18
6.1. Görüntü	18
6.2. Mekanlar	18
6.3. Sahneleme	19
6.4. Mercekler	20
6.5. Kurgu	20
6.6. Ses.....	22
6.7. Müzik.....	22
7. Yapım sürecinin açıklanması	24
8. Genel geçer Film Yapım Yöntemlerine Hızlı Bir Bakış	28
9. Alternatif bir Yapım Yöntemi Kurmak	36
9.1 Türkiye'de ve Dünyada Kısa Film.....	37
9.2 Bir Sinema Üretim Modeli olarak Öğrenci Filmleri.....	39

9.3 İdeal Öğrenci Filmi	44
9.3.1. Senaryo.....	46
9.3.2. Oyuncular.....	47
9.3.3. Ekip Kurmak.....	48
9.3.4. Işık, Görüntü.....	49
9.3.5. Ses.....	51
9.3.6. Kurgu	51
9.3.7. Bütçe.....	52
10. Sonuç.....	54
Kaynakça	57
Ek 1: Senaryo	58
Ek 2: Filmin Kazandığı Ödüller.....	65
Ek 3: Gösterimler	66
Ek 4: Basında Çıkanlar	67

Önsöz

Elinizde tuttuđunuz kitapçık, Simulacra adlı sanatta yeterlik tez projesinin açıklanmasına yönelik bir metindir. Simulacra onüç dakikalık bir kısa filmdir. Kısa filmin doğası ve bilinen film yapma yöntemlerinden farkı bu kitapçık boyunca tartışılacaktır.

Metni tek başına ele almak veya filmi tek başına seyretmek bu çalışmada ortaya koymaya çalıştığım düşünceleri anlamakta yeterli olmayacaktır. Bu nedenle elinizde tuttuđunuz metnin tezin kendisi değil sadece bir parçası olduğunun okur tarafından dikkate alınmasını rica ederim.

Özet: Yeni Bir Film Yapım Felsefesine Doğru

Sinema sadece bir sanat dalı değil (biraz da üzücü bir biçimde) öncelikle endüstriyel bir üretim şeklidir. Bir filmin yapılabilmesi için genellikle yüzlerce veya en iyimser tahminle onlarca insanın haftalarca çalışması, son derece pahalı teknik aletler kullanması gerekir.

Her ne kadar Fransız kökenli “auteur kuramı” filmin yönetmenini “yaratıcı” kişi saysa da bunun pratikte çok da işlerliği olmadığını kabul edebiliriz. “Auteur” kuramının kökenleri 1920'lere kadar gider. O yıllarda Fransız eleştirmenler tarafından ortaya atılan bu kavram senaristiyle yönetmeni aynı olmayan filmleri daha aşağı görmek üzerine kurulmuştu. Ama “auteur” teorisinin altın çağı 1950'lerin sonunda “Cahier de Cinema” dergisi altında buluşan yeni dalga sinemacılarının etkisiyle yaşandı. Bu teoriye göre yönetmen filmin senaryo yazarı, olmasa bile sadece filmin sahnelemesi (mise en scene) sırasında verdiği kararlar ve yarattığı stille bile “auteur” tanımını hak edebilirdi.¹

Gerçekte bir yapım süreci içinde yönetmenin tamamen kontrol edebileceği çok az şey vardır. Setteki en ufak elemanın bile yapacağı önemsiz bir hata filmi ciddi şekilde etkileyebilir. Bir film dekor– kostüm– aksesuar– ışık– mekan– mercek– ışık– renk– kurgu– ses gibi kendi altlarında başka bir sürü unsur içeren alanlardan oluşur. Örnek olarak dekor yanlış yapıldıysa yönetmen ne kadar yetenekli olursa olsun ancak bir noktaya kadar filmi “kurtarabilir”.

Bir filmin gerçekleşebilmesi için binlerce hatta yüzbinlerce dolara ve bir çok insana ihtiyaç vardır.

İlk ortaya çıktığından bu yana sinemanın büyük sermaye gruplarının kontrolünde olması bu açıdan doğal karşılanabilir. Ender olarak bağımsız

reticiler iyi filmlerle ortaya ıkabilseler de genellikle dađıtım kanalları da trstlerin elinde olduđu iin bugne kadar bađımsız sinema yapmak biraz maceracı bir ruhu ve epey de sabır sahibi olmayı gerektiriyordu diyebiliriz.

Buna rađmen 1990'ların ikinci yarısından bařlayarak yeni bir dalga geliřiyor. Bu dalganın iki nemli kolu var: Birincisi geliřmekte olan video teknolojisi ikincisi btn bilgisayarları birer sinema salonuna evirme potansiyeli tařıyan ikinci bin yılın belki de en son "byk" buluřu İnternet.

Bu iki gl silah sayesinde sinema yapmak ok daha kolaylařabilir ve daha da nemlisi filmlerin dađıtım řekli klasik sinema salonlarından evlere ve İnternet'e kayabilir. Kısaca iinde sinema yapma isteđi olan ve anlatacak derdi olan insanların sinema yapabilmesi artık daha mmkn. Geliřen video teknolojisi film yapmayı daha ucuz, daha kolay ve daha demokratik bir hale getiriyor.

Bugn bize dayatılan anlayıř maalesef ya tamamen Amerikan kaynaklı veya Avrupa kaynaklı film yapma yntemidir. Sz edilen bu yntemler tez iinde ayrıntılarıyla aıklanacak ve rneklenecektir.

Bu tez erevesinde yapmaya alıřtıđım řey bu ikisinin de dıřında yeni ve bize zg bir sinema yapma řekli geliřtirmektir. Sinema yapma řansını bulamayanlar iin yeni bir řans yaratma denemesidir.

İstanbul, 1 Ađustos 2001

¹ Hayward, Susan, Key Concepts in Cinema Studies, Routledge Publishing, 1996 , sayfa 12 - 13

Summary: Towards a New Philosophy of Filmmaking

Cinema is not only a branch of art (with some unfortunate preciseness), it has an industrial attachment. In order to get a film produced, hundreds of people, with an optimistic estimation tens of people must work for weeks and they must use very expensive technical tools.

However the French originated "Auteur" theory takes the film director as the "creative person", this has not practical applicability. The origins of the "Auteur theory" goes back as far as to 1920s. This concept that was introduced by French critics in those years was based on the fact that the films for which the scriptwriter and the director is not the same would be considered "low quality, commercial products". But the golden age of the "Auteur" theory was experienced by the end of the 1950s, by the influence of the "French new wave" of film makers, under the "Cahier de Cinema" magazine. According to this theory, even if the the director is not the scriptwriter for the film, with the decisions he takes and the style he creates during staging the film he would deserve the definition of "Auteur".

In reality, there are a few things that a director can fully control during the film making process. Even a very unimportant fault that could be done by a very unimportant person in a film set can seriously affect the film. This could happen in any of the fields like art direction, costume, accessory, locations, lenses, color, editing, sound that included many elements within their contents. For instance, if the art direction is incorrectly prepared, director can only "recover" the film up to a limited point.

In order to achieve a film, thousands of dollars, or even hundreds of thousands dollars and many people are needed.

From this point of view, it is therefore can be evaluated as normal that since the emerging of the cinema, it is under the control of the large capital holding groups. However the independent producers can rarely make good films, since the distributing channels are generally under the control these companies, we can say that making a film independently is some kind of adventure and it requires to be highly patient.

In spite of these, a new wave is coming up starting from the mid 1990s. This wave has two outstanding branches: the first one is the developing digital video technology, the second one is the "Internet" that could be the latest "greatest" invention of the second millenium that includes the potential for changing all the computers into cinema halls.

By means of these two arms, filmmaking could be much easier and, more importantly, the distribution of the films could be shifted from the classical cinema halls to houses and Internet. In few words, for those who want to make film and have something to tell, every thing is now more possible. Digital video technology is making the filmmaking less expensive, easier and more democratic.

The thing that is being imposed on us, unfortunately, is the method of making American or European sourced films. The said methods will be explained in the thesis in detail and exemplified.

The thing that I wanted to highlight within this thesis, is to bring a new way of film making, ours-specific, out of the above two approaches. It is new chance creation attempt for those who have no chance for filmmaking.

Istanbul, August 1, 2001

1. Giriş: Filmin İçeriğine Dair: Simülasyon Teorisi ve Baudrillard

Jean Baudrillard'ın 1981'de Fransa'da "Simulacres et Simulation" adıyla yayınlanan ve İngilizceye "Simulacra and Simulation" olarak çevrilen meşhur kitabı post modern zamanları anlamakta en önemli kitaplardan biri sayılabilir.

Kitap dilimize "Simülakrlar ve Simülasyon" adıyla Oğuz Adanır tarafından çevrilmiştir. Ama bu çevirinin, en azından isminin başarılı olduğunu söyleyemeyiz. "Simulacrum" kelimesi dilimize "benzeti" olarak geçirilmiştir. Ne yazık ki bu kelime geçen zaman içinde yaygınlık kazanmıştır. Belki bu yüzden Oğuz Adanır kitabın ismini "Benzeti ve Benzetiler" koymayı tercih etmemiş.

Simulacrum kelimesi sözlükte: "1. Gerçekle hafif, yapay bir benzerlik 2. Kopya, benzer, suret"² olarak tanımlanmıştır. Ama Baudrillard kitabında Simulacrum kavramını genel geçer bağlamından çok daha derin bir şekilde ele almış ve incelemiştir. Baudrillard'ın felsefesindeki yeri açısından ele aldığımızda Simulacrum "aslı olmayan veya aslıyla ilişkisi kesilmiş kopya" demektir.

"The simulacrum is never that hides the truth – it is the truth that hides the fact that there is none.

Simulacrum is true."

Ecclesiaste³

"Simulacrum hakikatı gizlemez, hakikatın yokluğu gerçeğini gizler.

Simulacrum gerçektir..."

Ecclesiaste

² Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary, Gramercy Books, 1996, Sayfa 1329

³ Baudrillard, Jean; Simulacra and Simulatou, University of Michigan Press, 2000, sayfa 1

Açıklamak gerekirse: Simülasyon, olmayan bir şeyin bütün belirtileriyle taklit edilmesidir. Örnek olarak bir depremi simüle edebilirsiniz. Bilgisayara gerekli matematiksel ilişkileri verdikten sonra herhangi bir güçte deprem yaratıp olası sonuçları gözlemleyebilirsiniz. Ya da bir uçağı kullanmayı öğretmek için uçak simulatörleri üretilip bir uçağı kullanma deneyimini öğrencilere yaşatabilirsiniz. Bu durumda simülasyon sadece basit bir taklit değildir. Bütün belirtiler vardır, gerçektir fakat belirtileri ortaya çıkaran nedenler ortada değildir.

Baudrillard'ın da belirttiğı gibi askerden kaçmak için deli taklidi yapan biri eğer bir süre sonra gerçekten delilik emareleri gösteriyorsa onu gerçek bir deliden ayırmak mümkün değildir. Seksenlerde Fransa'da ordu bu dilemmayı aşabilmek için bir çok simülatöre göz yummak zorunda kalmıştır⁴. Baudrillard'a göre ordu eğer böyle davranmasa gerçek deliyle simülatör deliyi ayırmak zorunda kalacaktı. Bu tıbben imkansızdır. Eğer böyle bir durum kabul edilirse bir süre sonra gerçek delilerin de birer simülatör oldukları öne sürülebilecek ve böylece modern tıbbın temelleri ciddi şekilde bombalanmış olacaktır.

Dolayısıyla buradan kısa bir özet yaparsak: Herhangi bir durumun bütün belirtileriyle kopyalanması simülasyon kavramının çıkış noktasıdır. Simulacrum ise sözü edilen simülasyonun (Türkçe'ye benzeti olarak çevrilmiştir) gerçeğin yerini alması ve aslında gerçeğin yokluğunu örtmesiyle ortaya çıkan durumdur.

Daha pratik bir örnek vermek gerekirse kredi kartı tam olarak bir simulacrumdur çünkü parayı kopyalar. Elinizde bir kart varsa teorik olarak parayla yapabileceğiniz pek çok şeyi ve hatta ABD gibi ülkelerde daha fazlasını yapabilirsiniz. Paranın bütün etkileri kredi kartında vardır. Kredi kartı paranın kopyasıdır. Oysa gerçekte kredi kartı, olmayan bir paranın kopyasıdır. Bir alışveriş merkezinde gezip alışveriş yaptığınızı düşünün. Gelecek iki aylık kazancınızı bir saat içinde

⁴ Jean Baudrillard, "Simulacra and Simulaton"; University of Michigan Press, 2000, sayfa 3

tüketebilirsiniz. Gerçekte sahip olmadığınız bir parayı, gerçekte olmayan bu paranın kopyası olan bir plastik parçasıyla harcarsınız. Bundan daha acıklı bir simülasyon durumu düşünmek kolay olmasa gerek.

Modern yaşam simülasyonlarla doludur. Bugünün insanı artık eğlenmiyor, başkalarını eğlenirken seyrediyor; spor yapmıyor, başkalarını spor yaparken seyrediyor; kitap okumuyor, kitabın filmini seyrediyor.

Yüz yıl öncesinin insanı için kendi çevresi, kendi yaşadığı bölge en önemli haber kaynağıydı. Bugünün insanı ise çevresiyle ilişkisi aşırı derecede kesilmiş olmasına rağmen akşam haberlerde dünyanın ücra bir köşesinde olan herhangi bir olaya "tanık olmakta" ve bunu kendi yaşamının bir parçası yapmaktadır. Körfez savaşını hep birlikte canlı yayında izlediğimizi hatırlayalım.

Bu noktada teknik görüntülerin icadının çok önemli bir dönüm noktası olduğunu belirtmek isterim. Çekoslovak felsefeci Vilem Flusser "Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru" adlı kitabında bu kavramı ortaya atmıştı. Ona göre insanlık tarihinde iki çok önemli dönüm noktası vardı: Birincisi yazının bulunuşu; ki Flusser'e göre böylece doğrusal tarih başlamış ve büyü dünyası yerini rasyonel dünyaya terk etmiştir. İkincisi ise teknik görüntülerin icadıdır⁵. Teknik görüntünün icadı ise fotoğrafla başlamıştır ve bize dünyanın bir kopyasını sunmuştur. Bir fotoğrafa baktığımızda çoğumuz o fotoğrafın belli bir durumun kopyası olduğunu düşünme eğilimindeyiz. Böylece fotoğraflar dünyayı bizim için daha anlaşılır kılma iddiasındadır. Oysa gerçekte fotoğraf veya teknik görüntü her zaman yanıltıcıdır çünkü dünyayı taklit ederken sadece dondurulmuş bir an üzerinden ve bağlamdan kopararak taklit eder.

⁵ Vilem Flusser, Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru, Ağaç Yayınları, 1994 çeviren: Derman, İhsan

Baudrillard 1990'da "Körfez Savaşı olmadı. Bu aslında bir simulacrumdur." dediğinde büyük tartışmalara yol açmıştı. Savaş bütün dünyadan canlı olarak televizyonlardan izlendi. Ama dünya sadece TV'lerden radyolardan ve basından savaşı izledi. Neredeyse bütün savaş CNN tarafından dev bir TV dizisi gibi pazarlandı.

O günlerde herkesi çok etkileyen bir görüntü bir çoğumuzun hafızasına kazınmıştır: Iraklıların akıttığı petrolden etkilenen bir kuşun çırpınması bütün dünya televizyonlarında yayınlanmıştı. Fakat bir süre sonra anlaşıldı ki o görüntü dünyanın ilgisiz bir noktasında çekilmişti ve savaşla hiç ilgisi yoktu.

Teknik görüntünün ve yeniden sunumun icadının simülasyonun halinin de başlangıcı olarak görebileceğimizi düşünüyorum. Bu bağlamda günümüz insanının gerçekle ilişkisi hastalıklı bir ilişki olarak karşımıza çıkar. Son yıllarda bu tema üzerine giden bir çok filmin arka arkaya gösterime girmesi tesadüf değildir. Bunların en bilinenleri: The Matrix, Trumann Show, Ed TV, Pleasantville, bir noktaya kadar The Fighth Club, The Dark City gibi filmlerdir. Bu filmlerin ortak özelliği kahramanlarının hayatlarının bir noktasında çevrelerindeki her şeyin kurmaca olduğunu fark etmeleri veya isteyerek kurmaca bir gerçekliğin içine girmeleridir. Kahramanlar bu sistemle (simulacrumla) mücadele edecek ve sonunda başarılı olacaklardır.

Bu filmlerin hemen arkasından televizyonlarımızdan odalarımıza gelen "Biri Bizi Gözetliyor", "122 milyon" gibi "real life soap opera"lar hep aynı düşüncenin uzantıları olarak görülebilir. Gerçek kelimesi kullanıldıkça aslında gerçekten o kadar uzakta bir simülasyon evrenine kayıyoruz. Bir grup gencin "sözde" gerçek yaşamlarını kesintisiz olarak izliyoruz. Böylece kendi gerçek yaşamlarımızı unutuyoruz veya unutmamız isteniyor. Dertlerimizi, sıkıntılarımızı unutup sanal bir takım figürlerin birbirleriyle kavga etmelerini, birbirlerinden hoşlanmalarını, kıskançlıklarını izliyoruz.

Sanat "mimesis"tir, taklittir demişti Aristo. Klasik sanat eserleri bir noktada "catharsis" sağlarlar. Yani özdeşleşme ve arkasından da "arınma": Seyirci önünde bir oyun oynanmakta olduğunu bilir. Ama bilinçli olarak bu oyuna dahil olur. Kahramanların dertlerine ortak olur hatta onlar adına hissetmeye başlar. Ama sonuçta ışıklar yanıp oyun bittiğinde "gerçek" geri gelir. Aristo'ya göre o anda seyirci arınmıştır. Rahatlar ve kendi gerçeğini değiştirir, tutkularından, hırslarından, kıskançlık ve korkularından "arınır".

Bu bağlamda sanat belki her zaman bir simulacrumdur. Ama gerçeğe gerçeğin yeniden sunumunun birbirine karıştığı, yer değiştirdiği bugünün dünyasında sanat hayatla iç içe girmiştir. Bu iç içe giriş ne yazık ki olumlu değil tam tersine gerçeğin yerini gerçeğin taklidine bıraktığı böylece (ne yazık ki) artık tiyatronun da ve hatta sanatın da yok olmaya mahkum olduğu bir dünyadır.

Böylece Baudrillard'ın belirttiği gibi "sanat karşı sanata dönüşür. Her şey büyük bir hızla kendi karşıtına dönüşür ve yok olur."⁶

Bütün bunların yanı sıra son on yılda sinemada önemli bir başka değişiklik de oldu: Filmler artık birbirlerinden besleniyorlar. Çünkü gerçeği dönüştürdüler ve artık kopyalayacakları bir gerçeklik kalmadı. Sinema 1895'te ilk ortaya çıktığında kimse bu kadar etkili olacağını düşünememiş olmalı. Ama geçen yüz yılı aşkın sürede filmler hep hayatı kopyaladılar. Bir süre sonra sinema bu işi o kadar iyi yapmaya başladı ve film o kadar çok tüketilen bir ürün oldu ki yeni kuşaklar dünyayı sinema ve televizyondan tanımaya başladılar: Nasıl aşık olacağımızı, nasıl giyineceğimizi, nasıl yiyip içeceğimizi, sigarayı nasıl tutacağımızı, nasıl sarhoş olacağımızı hep sinemadan öğrendik. Bunların yanı sıra kötü adamları, uyuşturucuyu, seksi, şiddeti hep sinemadan öğrendik.

⁶ Jean Baudrillard, "Kötülüğün Şeffaflığı", Ayrıntı yayınları, 1995

Burada yavaş yavaş kopya gerçeğin yerini almaya başladı ve filmler artık başka filmlerden beslenmeye başladılar. Son on yılın önemli filmlerinin çoğu aslında başka filmlerin, başka sinema türlerinin karışımı oldular. Eskiye olan özlem arttı. Değersiz filmlere olan ilgi arttı. Eski filmler yeniden üreilmeye başlandı. TV dizileri film yapılmaya başladı. Bütün bunların sonucunda sinema kendi içine referans vermeye başlayan kapalı bir sisteme dönüşmeye başladı ve yavaşça bir simülasyon evrenine kayd.

11 Eylül'de World Trade Center'in yıkılışını gören pek çok insan "filmlerdeki gibi" diyerek bu durumu en uç noktada yaşadılar. Gözlerimizin önünde dev binalar yerle bir oldu ama bizim gerçeklik anlayışımız o kadar deforme olmuştu ki buna inanmakta güçlük çekmiştik. Slavoj Zizek internette yayınlanan makalesinde bu konuya değindi ve Matrix filmindeki bir dialoğa da gönderme yaparak şöyle dedi: "Gerçeğin çölüne hoş geldiniz."⁷ Ona göre Amerikan halkı kendisini hiperreel bir yaşama iyice inandırmıştı. Demokrasinin beşiği, tüm tehlikelerden uzak, güçlü, zengin, refah içinde bir Amerika.

Bu hayal, bu simülasyon Amerikan halkına göre kendilerine düşman olan zavallı, karanlık, eğitilmemiş, fakir ve uzaklarda yaşayan hayaletler tarafından bir anda yerle bir edildi. Bu noktada Zizek'in önermesini kabul etmek gerekiyor.

Buraya kadar açıklamaya çalıştığım kavramlar bağlamında Türkiye nerededir? Bir açıdan bakıldığında Türkiye'nin çok daha gerçek sorunlarla uğraştığı, Türkiye'de insanların henüz birbirlerine ve yaşamlarına bu derece yabancılaşmadıklarını söylemek mümkündür. Belki de Türkiye gerçeğinin bu kadar da kaybedilmediği bir ülkedir.

⁷ Slavoj Zizek "Welcome to the desert of Real" www.nettime.org'da 11 Eylül 2001'e dair yazdığı makaleden.

Kısmen doğru olmakla birlikte Türkiye'nin de Türk insanının da tamamen bu kavramlara uzak yaşadığını iddia etmek abartılı olur. Sonuçta globalleşme rüzgarı bütün dünyada gündelik yaşamın aşağı yukarı aynı olmasına yol açmıştır.

Sanayi devriminden bu yana hemen hemen tüm dünyada "ihtisaslaşma" ve bireyin "atomize" olması sorunu yavaş yavaş yükselmektedir. Çok büyük şirketler, bankalar, borsa, markalar, aşırı lüks yaşam şekilleri, sosyete dergileri, televole kültürü... Bütün bunların son yirmi yılda Türkiye'de kendi kendine ortaya çıktığını söylemek saflık olur. "Televole" genel adı altında anılan magazin gazeteciliği ve buna bağlı olarak gelişen "sosyete" kültürü aslında halkın büyük çoğunluğunun kendilerini hiç ilgilendirmeyecek, hiç bir zaman ulaşamayacakları ve çoğunlukla gerçekliği de şüpheli bir azınlığın yaşamına bir pencereden bakmasıdır.

Politik gerçeklik de simülasyon evrenine kaymıştır Türkiye'de. Meclis denen yapı, demokrasi denen temsil sistemi aslında açıkça tıkanmıştır. Milletvekilleri halkın iradesini temsil etmekten çok uzaktadır. Halkın çoğu politikaya da bir nevi oyun gibi yaklaşmaktadır: Politika Türkiye için vakit geçirilecek bir konudur. Futbol gibi bir oyundur, bir simülasyondur.

2. Toplumsal Paranoya ve Türkiye

Filmin temelindeki bir diğer önemli düşünce de paranoyadır. Son on yıl içinde dünyada ve ülkemizde yükselen bir paranoya halinden söz etmek yanlış olmaz. Kelime anlamına dönersek paranoya *sistemleştirilmiş sanrılarla ve kişisel çatışmaların başkalarında olduğu sayılan düşmanlığa yüklenerek yansıtılmasıyla tanımlanan ruhsal bozukluktur*⁸

⁸ Robert S. Robins – Jerrold M. Post, "Politik Paranoya", Doğan Kitap, 2001

Paranoyanın en temel özelliği kendi içindeki kusurlar ve yetersizliği örtmek için suçu başkalarına yansıtmaktır. Bugün Türkiye de kredi kartlarına olan borçlarından dolayı bankalara kin kusan binlerce insan bulmak mümkün. Bu insanlar aslında kendi güçsüzlüklerinin kurbanı olduklarını bilirler ama suçu bankalara atmak daha kolaydır.

Gündelik yaşamda etrafımıza bakıp insanlarla biraz konuştuğumuzda bu paranoya halinin ne kadar yaygın olduğunu kolaylıkla izleyebiliriz. Devlete yönelik komplo iddiaları, milletvekillerini düşman sayanlar, 17 Ağustos depremini Amerikalıların yaptığını iddia edenler, 11 Eylül olaylarını Amerikalıların yaptığını inananlar, okul yönetiminin veya belirli bir hocanın kendisine taktığına inanan öğrenciler, özel araba kullananların kendilerine düşman olduğuna inanmış taksi şöförleri, borsanın kendilerini dolandırmak için kurulmuş olduğunu düşünen ama yine de oynamaktan geri duramayan insanlar... Örnekleri çoğaltmak mümkün. Görüldüğü gibi bu iddiaların hepsinde ortak nokta kendi zayıflıklarını başkasına yıkma çabasıdır.

Paranoyaklığın bir diğer göstergesi olan "büyüklük" veya başka bir deyişle "küstahlık" da toplumumuzda yoğun olarak rastlanan bir özelliktir. Paranoyak insan kendini dünyanın merkezinde görür: O her şeyin iç yüzünü bilir. Bu nedenle kimseyi dinlemez ve hatta genellikle karmaşık teorilerini kendi çevresindekilere yaymaya çalışır.

Taksi şöförleri, işsiz güçsüzler, kahvelerde vakit öldüren insanlar ve hatta en üst gelir düzeyindeki insanlar... çoğuyla iletişime girdiğinizde size hemen dünyayla ve hayatla ilgili derin fikirlerini açıklama heveslisidirler. Bu insanlar "kendi dünyalarında" yaşarlar. Elbette fiziksel olarak bizim yaşadığımız dünyada yer alırlar ama aslında algısal dünyaları aşırı dar ve seçicidir. Kurulmuş bir gerçekliktir.

3 - Filmin Öyküsüne Dair:

Simulacra'nın baş kahramanı Murat paranoya belirtileri gösteren sıradan bir yirmibirinci yüzyıl insanıdır. Sıradan (hatta biraz da yapay gibi görünen) bir işi vardır. Her sabah vitamin hapını yutar, kravatını, takım elbisesini giyer ve metroyla işine gider.

İşe gitmeden önce her sabah kuruyemişçiye uğrar. Bir paket sigara alır. Bu sırada kuruyemişçideki iki gencin konuşmalarını dinler. Adamların konuşmaları klasik borsa sohbetleri veya üçüncü şahısların (büyük olasılıkla uydurma veya en azından abartı olan) hikayeleridir.

Murat bu öykülere kesinlikle katılmaz sadece dinler. Adamlar da onunla herhangi bir ilişkiye girmezler.

Bir sabah işyerine gittiğinde Murat bilgisayarının bozulduğunu fark eder. Bilgisayarını düzeltmeleri için destek servisini arar. Ama bütün gün odasına kimse gelmez. Akşam Murat metroda yine etrafındaki insanların konuşmalarını dinler. Bir kadın yanındaki adama bir şey söyler, Murat bunun kendisine söylenmiş bir şifre olduğunu düşünür ve olaya karışır.

Murat'ın yüklü miktarda kredi kartı borcu vardır. Bunu hep telesekreter mesajlarından veya otomatik müşteri hizmeti sesinden duyarız. Murat böyle bir borcu olduğunu reddeder ama bu sırada da kredi kartını kullanmakta ve gereksiz harcamalar yapmaktadır.

Murat'ın yavaş yavaş delirişine tanık oluruz film boyunca: Ona göre bütün dünya bir kandırmacadır. Her şey onun için kurulmuş bir simülasyonun parçalarıdır. Bir gün mutlaka bir şey olacaktır ve her şey değişecek, Murat kurtulacaktır.

Sonunda Murat'ın kredi kartı kapatılır. Bir sabah artık her gün aldığı hapi almaz, metro durağına gider ama metroya binmez ve eve geri döner. Artık her şeyi durdurmaya karar vermiştir: Kendini eve kapar. İyice içine kapanmıştır.

Gittikçe yükselen bir gerilimden sonra aniden bir sessizlik olur. Murat sokaklara çıkar. Kimse yoktur. Koca şehir bomboştur. Boş sokaklarda dolaşır, evlerin kapılarını çalar ama kimse yoktur.

Simülasyon durmuş veya bozulmuştur.

Murat eve döner. Yüzünde acı ve sıkıntı vardır. Birden aklına bir şey gelir. Banyoya gider her sabah aldığı hapi alır. Takım elbisesini giyer ve evden çıktığında her şey eski haline gelmiştir.

Kuruyemişçiye gider. İlk defa oradaki insanlarla konuşur. Kredi kartı borcu olduğundan bahseder. Kuruyemişçinin sahibi de kendi borçlarından ve duyduğu kredi kartı hikayelerinden bahsetmeye başlar.

Son sahnede Murat yine metro vagonunun içindedir. Tren yavaşça hareket eder. Ekran kararır.

4. Filmdeki Göndermeler:

4.1. Murat' in aldığı hap:

Matrix filmine bir göndermedir. Matrix'de (1999) bir grup insanın aslında yaşadığımız hayatın bir simülasyon olduğunu fark etmeleri ve gerçek yaşama ulaşım sistemine karşı mücadele etmeleri aksiyon öğeleriyle anlatılıyordu. Filmin kahramanı Neo bir noktada kırmızı bir hapla mavi hap arasında seçim yapmak zorunda kalıyordu. Senaryoya göre mavi hapi alırsa normal yaşamı sürecekti. Kırmızı hapi alırsa yeni bir boyuta geçecek ve simülasyondan çıkacaktı.

Simulacra'da bu metafor tam ters çalışmaktadır. Kırmızı hap sistemin devam etmesini sağlayan öge olarak karşımıza çıkar. Bu tersliğin nedeni aslında Matrix gibi filmlerin tam da simülasyonun içine gömülmemizi sağladıkları gerçeğini vurgulamaktır.

Aynı zamanda filmdeki hap çağdaş yaşamda bedenlerimizin nasıl kontrol edildiğine ilişkin de bir göndermedir. Modern insan daima "sağlıklı" olmaya çalışır. Bedeninde sürekli eksikliğini hissettiği bir takım vitaminlerin peşindedir. Bu vitaminlerin gerçekte eksik olup olmaması tamamen önemsizdir. Kişi bedeni üzerinde kontrolünü yitirmiş, bedenine yabancılaşmıştır. İçinde ne olduğunu hiç bir zaman tam bilmediği bir takım hapları alıp durur. Bu hapların onu daha sağlıklı yapacağına inandırılmıştır. "Sağlıklı" olması gerekir çünkü ancak bu şekilde toplumda kendisinden beklenen görevleri yerine getirebilir.

4.2. The Sims:

Bilgisayar oyunu Sims (Simulation'dan türetilmiş bir kelime) Maxis firmasının 2000 yılında çıkardığı bilgisayar oyunudur. Oyuna bir "insan" seçerek başlıyorsunuz. Size belirli bir para veriliyor. Oyunun amacı bu insanın yaşamını sürdürmesini sağlamak: Para kazanması, kazandığı bu parayla yemek yemesi, eğlenmesi, dinlenmesi, banyo yapması, müzik dinlemesi vs. gibi günlük yaşamda aklınıza

gelecek bir çok eylemi yapması gerekiyor. Kısaca oyun küçük bir yaşam simülasyonu yaratıyor.

Oyun 2000 yılında çok büyük ilgi gördü. İnternet üzerinde milyonlarca kişi oyunda yarattığı karakterleri deęiş tokuş etti. Dünyanın bir çok ülkesinde bir çok insan en azından kısa bir süre için bile olsa hayatlarının önemli bölümünü The Sims'in küçük insanlarını mutlu etmeye harcadılar.

Filmde The Sims'den bazı kareler kullanıldı. Bu kareler için Murat'a benzeyen bir Sims karakteri yaratıldı ve filmdeki hareketlerin aynısı o karaktere yaptırıldı.

4.3. Kuruyemişçiler ve öyküleri:

Filmde Murat son derece yalnız ve içine kapanık biridir. Paranoyak ruhuna uygun şekilde dış dünyayla ilişkisi sadece sabahları uğradığı dükkandır diyebiliriz. Kuruyemişçiler iki kişidir. Birisi devamlı bir takım öyküler anlatır diğeri ise sadece dinler herhangi bir yorum yapmaz. Örnek olarak ilk sahnede borsa sohbeti vardır: "Bizim gibilere kazandırmazlar..." filmin önemli cümlelerinden biridir. Çünkü bu düşünce çağımız insanında çok güçlüdür: Sanki kazanmasını engelleyen büyük güçler vardır. Bunlar bir masanın etrafında oturup kötücül planlar yaparlar ve sıradan insan hiç bir zaman kazanmasın diye uğraşırlar.

Bu düşünce son derece paranoyakçadır ve bir simülasyon durumudur. Aynen borsanın kendisi gibi: Borsa da sonuç olarak bir simülasyon sistemidir. Bir grup kağıt parçası şirketleri temsil eder. Bunlara para yatırarak sözde bu şirketlere "ortak" olursunuz. Fakat sözde gerçekleşen bu "ortaklık" durumu aslında sanaldır. Şirketin varlığından bile şüphe duymak mümkündür. Bazen şirketin hisseleri ani düşüşler veya yükselişler yaşayabilir. Bütün bu hareketler genelde spekülatifdir ve gerçekle ilişkileri yok denecek kadar azdır. Herhangi bir mantıkla açıklanmaları genellikle söz konusu değildir. Borsanın gerçekle ilişkisi yoktur. Kendi içinde bir simulacrumdur. Buna rağmen her gün yorumcular yeni tahminlerde bulunur, her

gün birileri para kaybeder diğerleri kazanır. Yeni umutlar yaratılır, spekülâtif haberler yayılır ve birileri sürekli borsanın gidişâtının arkasındaki yüksek matematiği çözdüklerini düşünürler. Oysa çözülecek bir şey yoktur çünkü borsa gerçek değildir.

Kuruyemişçi sürekli üçüncü şahısların ağızından hikayeler anlatır. Aslında gerçek bir yaşamları yoktur. O dükkanda dururlar, televizyondan ve oradan buradan duydukları hikayelerle sanal bir yaşam kurmuşlardır. Anlatılan hikayeler de anlamlıdır: İlk hikaye birden bire işini gücünü bırakıp giden ve kuruyemişçinin deyimiyile “manyaklaşan” bir adamın öyküsüdür. Adam mahvolmuştur. Bu sanki Murat’ın daha sonra yapacaklarının bir öncelemesi ve sanki bir nevi tehdittir: İşinizi gücünüzü yapın. Olabildiğince biriktirmeye çalışın. Eğer sistemin dışına çıkmaya çalışırsanız mahvolursunuz!

İkinci hikaye yine kredi kartlarından kaçıp Amerika’ya giden adamın öyküsüdür. Amerika’da benzinciye girmiş ama orada da tutunamamıştır. Burada da tema aynıdır: Eğer kaçmaya çalışırsanız yine mahvolursunuz.

Hikayelerde isim, yer, zaman belirsizdir ve gerçeklikleri de çok şüphelidir. Büyük olasılıkla abartılarak gelmiş veya tamamen hayal ürünü öykücüklerdir.

Son sahnede Murat ilk defa kuruyemişçilerle iletişim kurar: “Merhaba. Nasıl gidiyor?” der. Adamlar şaşırır ama hemen uyum sağlayıp Murat’ı da kendi sonsuz sohbetlerine çekerler.

4.4. Kredi kartı:

Kredi kartı kavramı yine başlı başına bir simulacrumdur. Kredi kartı ilk aşamada paranın yerini alan bir ikondur. Bu plastik kart sayesinde üzerinizde para taşımaktan kurtulursunuz. Yani var olan bir paranın kopyasıdır. İkinci aşamada gelecek olan bir paranın kopyasıdır. Gelecek ay kazanacağınız parayı harcamaya

başlarsınız. Üçüncü aşamada ise paranın kesin yokluğunun kopyasıdır: Simulacrum'a dönüşmüştür. Aynen üçüncü dünyanın borçları gibi.⁹ Baudrillard'a göre borç hiç bir zaman kapanmayacaktır. Çünkü sistemde dönen toplam para miktarı ödenmesi gereken borç miktarından azdır.

Özelde Türkiye ekonomisi de aynı durumun pençesindedir. Halkın çoğu 80'lerin ikinci yarısında ortaya çıkan kredi kartlarının büyümesine kapılmış ve farkında bile olmadan büyük borçların altına girmiştir. Yine aynı dönemde pompalanan tüketim çılgınlığı, köşe dönme zihniyetleri bütün bir toplumu kazandığından çok fazla harcar duruma getirmiş ve bu durum da Türkiye'nin hızla borçlandırılarak sisteme entegre edilmesiyle sonuçlanmıştır.

4.5. Bilgisayar:

Murat bütün yaşamını bir bilgisayar programına benzetir. Burada yine The Matrix filmine bir gönderme sözkonusudur. Murat'ın iş yerindeki odasında neredeyse sadece bilgisayar vardır. Evinde bilgisayar vardır ve geceleri sürekli bilgisayardan internete bağlanır. Dünyayla olan ilişkisi bilgisayarlar aracılığıyla olur. Bilgisayarın yarattığı bir sesten borç miktarını dinler, telesekreterini dinler.

9 ...Clearing the debt, settling the accounts, canceling the payments by the Third World... Don't even think about it! We only live because of this unbalance, of the proliferation and the promise of infinity created by the debt. The global or planetary debt has, of course, no meaning in the classical terms of stock or credit. But it acts as our true collective credit line, a symbolic credit system whereby people, corporations, nations are attached to one another by default. People are tied to each other (this goes for the banks too) by means of their virtual bankruptcy, just as accomplices are tied by their crime. Everyone is certain to exist for the other in the shadow of an unamendable and insolvable debt for, as of today, the total amount of the global debt is much larger than the total amount of available capital. Thus, the debt no longer has any meaning but to unite all civilized beings to a same destiny served on credit.

"Global Debt and Parallel Universe" Liberation gazetesinde yayımlanan makaleden alınmıştır.

4.6. İş Yaşamı:

Murat'ın iş yaşamı da filmdeki diğer şeyler gibi yapaydır. Odası neredeyse bomboştur. Ne iş yaptığı belirsizdir. Bir bilgisayarın önünde tuşlara basar. İşyerinde hiç kimseyi görmez ve kimseyle konuşmaz. Bu durum filmde o kadar abartılıdır ki neredeyse Murat o işyerinde çalışmıyor gibidir.

4.7. Egebank:

Murat sokakta yürürken dev ekranda Egebank soygunuyla ilgili bir haber görür ve durup düşünceli bir şekilde ekrana bakar. Egebank olayı ve aslında onu izleyen banka skandalları da çok açık simülasyon durumlarıdır. Bir bankanın bütün fonksiyonlarını taklit eden, simüle eden ama gerçekte bankacılıkla ilgili hiç bir fonksiyonu yerine getirmeyen bir banka düşünün. Bu banka reklamlar yapacak, şubeler açacak, halktan yüksek faizle para toplayacak yani bir bankanın görünürdeki bütün işlevlerini yerine getirecektir. Oysa gerçekte bankanın asıl yapması gereken şeyleri yapmayacaktır. Bu "simulatif" banka ülkede yeni yatırımlara destek vermek, iş yapmak isteyenlere kredi açmak yerine topladığı parayı başka kanallardan sahiplerinin cebine akıtacaktır. Açıktır ki bu hayali banka (filmin bağlamında Egebank) gerçek bir simulacumdur. Aslında bu örnek Türkiye'nin post modern zamanlardaki durumunu çok iyi gösterir. Bütün devlet, hükümet, partiler, milletvekilleri, büyük şirketler, bankalar... Bütün bu sistem aslında dev bir simülasyondur. Bütün sözü geçen birimler gerçek işlevlerinden kopmuş birer simulacruma dönüşmüşlerdir. Belki de bu tezin yazıldığı günlerde ülkede yaşanan ağır krizin nedeni de yıllardır süregelen bu simülasyon durumudur.

5. Film Ne Anlatıyor? Neden Anlatıyor? Nasıl anlatıyor?

Film senaryo açısından bakıldığında bir üçlemeyi anlatıyor. Murat'ın hayatı çoğu 21.yy insanı gibi sıradan, soğuk ve yeknesaktır. Film onun yavaş yavaş delirmesini anlatır. Tipik paranoya belirtileri gösteren Murat dünyayı kendi penceresinden görür ve dışarda kalan her şeyin yalan olduğuna kendini inandırır.

Murat üç kere kuruyemişçiye gider. İlk ikisinde konuşmalara katılmaz, sadece dinlemekle yetinir. Üçüncüde ilk defa diğer insanlarla iletişime girer.

Neden bu değişimi geçirmiştir? Çünkü aslında herkes aynı dairenin içindedir. Sabah dükkana girdiğinde kuruyemişçi arkadaşına bir gece önce gördüğü rüyayı anlatır. "Dünyada hiç kimse kalmamıştır, tek başınadır..."

Bu diyalog seyirciye şu soruyu sordurur: "Hepsi rüya mıdır? Yoksa gerçek midir?" Asıl yanıt filmlere nasıl baktığımızı sorgulayacak kadar geniştir. Ama Murat'ın anladığı şey şudur: Hepimiz aynı sistemin içindeyiz. Bu sistemde yaşayabilmenin ve mücadele etmenin yolu iletişim kurmaktır. Bugün dünyadaki bir çok savaş, kavga, baskılar, anlaşmazlıklar gerek mikro düzeyde gerek global düzeyde iletişim eksikliğinden doğmaktadır. Filmin temel mesajı şudur: İnsanlar gerçekten birbirlerini dinleseler aslında birbirlerinden pek de farkları olmadığını fark edecekler. Bir taxi şoförüyle, bir kuruyemişçiyle bir opera sanatçısının veya bir yazarın aslında çok da farkları yok. Özünde hepimiz aynı sistem içinde yaşamaya ve kendimizi tatmin etmeye çalışıyoruz. Tatmin yollarımız farklı, eğitim seviyelerimiz, kültürlerimiz farklı. Ama bu farklılıklara rağmen birbirimizi dinlersek aslında çok da uzak olmadığımızı anlarız. Kişinin sağlıklı bir ruh yapısına kavuşması "öteki"nin varlığını kabul etmesiyle mümkündür.

Murat hepimizin bazen gittiği bir yere gider: Tam yalıtımı yaşar. Zaten yabancılaşmalarla dolu yaşamının bir noktasında kendini herşeye yabancılaştırır

ve bir “şey” yaşar. Yaşadığı şey gerçek de olabilir, bir halüsinasyon da veya ağır bir sinir krizi de... Ama sonuçta gördüğü şey değişmeyecektir: Buradan çıkış yoktur. Ego sonsuz bir kuyudur. İnsan kendisinin dışındaki varlıkları kabul edebildiği ve onlar gibi düşünebildiği, onlar adına hissedebildiği zaman büyür.



6. Sinemasal Öğelerin Açıklanması:

6.1. Görüntü

Simulacra'nın görüntüsü önemliydi çünkü anlatılmaya çalışılan öykü gerçekle rüya arasında gidip gelen ve çok ince bir çizgide duran bir öyküydü. Bir adım ileri gidilse film komediye dönüşebilir veya biraz daha radikal denemeler yapılırsa bu defa da film bir "video klip" estetiğine bürünebilirdi.

Filmin yapım felsefesine uygun olarak çoğu sahnede doğal ışık kullanıldı. Böylece gerçekçi bir hava yakalanmış oldu. Biraz daha canlı renkler elde etmek için çekim sonrasında bilgisayarda renklerle oynandı. Özellikle boş İstanbul planlarında gerçekçiliği biraz kırmak için Murat'ın yağmurluğunun kırmızısı abartıldı. Mekanın rengi de maviye doğru çekildi. Böylece çok belirgin olmasa da alışılmıştın dışında bir atmosfer yaratılmış oldu.

6.2. Mekanlar:

Genellikle soğuk bir İstanbul yaratmaya çalıştım. Bugüne kadar filmlerde görmeye alışık olmadığımız bir İstanbul'du bu: Dev gökdelenleriyle, kalabalık caddeleriyle, mavi, soluk, kötü bir New York kopyası...

Metro yine amacıma en uygun taşıma aracıydı: Hem illüzyon gibi görünen yapısı (yeraltına inip yeraltından çıkmak ve kendini başka bir yerde bulmak başlıbaşına garip bir durum) hem soğukluğu hem de görsel zenginliğiyle metro iyi bir seçimdi.

Kuruyemişçi sıradan bir kuruyemişçiydi. Murat'ın insanlarla iletişim kurduğu tek mekan orasıydı ve yine en canlı renklerin olduğu mekan da kuruyemiş dükkanıydı. Burada da genelde yakın planlar kullanarak mekanı belirsizleştirmeye çalıştım.

Murat'ın çalıştığı yer yine ruhsuz, endüstriyel eğilimli iç karartıcı bir mekandı. İşyeri sahnesinin çekimleri İstanbul Bilgi Üniversitesi'nin Dolapdere kampüsünde gerçekleştirildi. Boş İstanbul görüntüleri için Mecidiyeköy, Sirkeci, Haydarpaşa gibi biraz daha klasik İstanbul mekanlarını kullandım.

Murat'ın evi en problemlili mekan oldu. Çünkü hayalimdeki ev iyice soğuk bir gökdelen katıydı. Belki hiper modern döşenmiş, tekno bir evdi aradığım. Fakat böyle bir ev de Murat'ı çok zengin bir sınıfa sokacaktı. Hem de böyle bir evden izin almamız çok kolay olmayacaktı. Bu nedenle Kuzguncuk'ta bir ev kullandım. Ama ev planlarında o kadar yakın çalıştım ki mekan neredeyse kayboldu.

6.3. Sahneleme:

Film bir adamın iç dünyasında olan bitenlerden hatta kafasının içinde olup biten yarı gerçek yarı hayal olaylardan bahsettiği için sahneleme özellikle önemliydi. Sahnelemeye örnek olarak video oyunlarını almaya çalıştım. Bu oyunlarda genellikle kahraman tam karşıdan veya tam arkadan ve yakın planda görülür.

Ben de çok fazla yakın plan kullandım çünkü seyircinin Murat'tan ayrılmasını istemiyordum. Gerçekten de filmin sadece iki noktasında seyirci Murat'tan ayrıldı. Birincisi kuruyemişçilerin Murat'ın arkasından alay ettikleri sahne, diğeri ise son sahne. İlki zaten seyirciye bir göz kırpmaydı: Adamlar Murat'ı "tam bir psikopat" olarak gördüklerini ifade ediyorlardı. Bu büyük olasılıkla seyircinin de için için düşündüğü bir şeydi. Bu durumun açıkça film içinde ifade edilmesi filmin kendisinin de aslında bir simülasyon olduğunu göstermesi açısından ilginçtir. İkincisinde ise Murat yeniden sistemin içine giriyor ve "yitiyordu". Bu ikisi dışında daima seyircinin Murat'ın kafasının içine girmesini sağlamaya çalıştım.

Bazı sahnelerde kameranın Murat'a bağlanmış veya sanki ona tutturulmuş gibi olması da aynı etkiyi güçlendirmek içindi. Murat döner sandalyede dönerken

ekranın hep aynı noktasında kalıyordu etrafındaki dünya ise hızla dönüyordu. Burada yine amacım seyirciye olan biten her şeyin Murat'ın kafasında olduğunu anlatmaktı.

Aynı şekilde boş İstanbul planlarının neredeyse tamamında post production aşamasında yapılan özel efektlerle kamera Murat'a "kilitlendi". Böylece Murat'ın ekranın hep aynı noktasında kalması sağlandı. Özellikle boş İstanbul'da koşma planlarında bu efekt açıkça görülebilir.

6.4. Mercekler:

Filmde Murat'ın delirme sürecine tanık oldukça mercekleri de değiştirmeye çalıştım. Özellikle kuruyemişçide geçen sahnelerde aşırı geniş açı kullanarak Murat'ın yüzünde bozulma yarattım. Böylece seyirci bilincinde olmasa bile resimde huzursuz edici bir şey olduğunu hissedebilecekti.

Buna karşılık filmin sonunda Murat tekrar "normalleştiğinde" bu sefer olabildiğince uzun odaklı merceklerle çekim yaparak aradaki farkı vurgulamaya çalıştım.

6.5. Kurgu:

Kurguda elimdeki malzemenin çokluğu (6 saatlik görüntü) sayesinde hızlı bir anlatım tutturabildim. Filmin teknolojik alt metni ve atmosferi nedeniyle hızlı bir kurgunun uygun olacağını düşünüyordum. Anlattığım öykü sadece bir adamın hayatı olduğu için sık sık "jump cut" (sıçrayan kesme) kullanarak zamanı kısaltmaya çalıştım. Klasik zaman mekan devamlılığını genelde gözetmedim. Böylece hem klasik bir kurgudan kurtulmuş oldum hem de anlatmak istediğim şeyleri çok daha çabuk anlatabildim.

Doğrusal bir kurgu yerine fragmanlar halinde zamanda ileri geri giden bir kurgu anlayışını benimsedim. Özellikle boş şehir sahnesinde klasik devamlılığı olan bir kurgu yerine adamın şehrin çeşitli yerlerinde durumunu gösteren karışık bir kurguyu tercih ettim.

Elimde 6 saatlik malzeme vardı. Sonuç filmin süresi 13 dakika olduğuna göre çalışma oranım yaklaşık 1/28'dir. Başka bir deyişle filmde görülen her bir dakika için 28 dakikalık görüntü çekilmiştir. Bu oran standart bir Hollywood filminde 1/20'dir¹⁰ ama filmde filme çok büyük farklar olabilir. Örnek olarak Francis Ford Coppola'nın "Apocalypse Now" adlı filminde çalışma oranı 1/95'tir¹¹. Türk Sinemasında ise bu oran genellikle 1/3'ü geçmez.

Bu kadar yüksek bir çalışma oranı olması kurgu aşamasında filmi yeniden yaratmayı sağlar. Çekim sırasında düşünmediğiniz bir çok şey kurguda elinizdeki malzemeyi seyrederken aklınıza gelebilir. Aynı zamanda nüfus sayımı günü gibi özel bir günde toplayabildiğiniz kadar çok malzeme toplamanız gerekir.

Filmde 280 kesme var. 13 dakikalık bir film olduğuna göre plan başına yaklaşık 2.8 saniye düşüyor. Bu da Türkiye standartlarının çok üzerinde bir oran. Normalde 90 dakikalık bir Türk filminde 300 - 400 kesmeden fazlası görülmez. Amerikan sinemasında ise aynı uzunlukta bir film genellikle 600 ila 800 kesmeden oluşur.

Tabii çok kesme iyidir gibi bir sonuca varmak saçma olur. Filmin gerektirdiği hızı bulmak gerekir. Sonuç olarak Simulacra uzun bir süreci kısa kısa planlarla anlatan yüksek tempolu bir kısa filmidir. Temposu yüksektir ama ritmi düşüktür. Yani planların içeriklerinde çok büyük aksiyonlar gerçekleşmez. Bir adamın iç dünyasıdır anlatılan. Sıkıcılıktan kurtulmak için yüksek tempo gerekli görülmüştür.

¹⁰ Walter Murch, "In The Blink of an Eye", Silman James Press, 1995, sayfa 2

6.6. Ses:

Filmin tamamında sesler çok önemliydi. Murat'ın dünyanın sesleriyle olan ilişkisi de benim için önemliydi. Bunu için trafik sesleri, televizyondan gelen sesler, metro gürültüsü, telefon sesleri, kapı zilleri, telesekreter sesleri, bankanın otomatik bilgi sisteminin sesleri gibi pek çok unsur ayrıca çekilerek filmin üzerine yerleştirildi.

Aynı şekilde boş şehir sahnesinde "sessizliğin sesini" yakalamak çok önemliydi. Her ne kadar nüfus sayım günü çekim yapılmış olsa da bu çekimlerden elde edilen seslerin hiç biri kullanılamazdı. Çünkü daima dipte araba ve insan sesleri vardı.

Bu sessizliğe ulaşmak için bütün seslerin yeniden kaydedilmesi gerekti. İstanbul'un dışında boş mekanlarda adım sesleri, rüzgar hışırtısı ve yağmur sesi kaydedildi. Adım seslerinin bazılarında bir miktar "reverb" eklenerek daha boş bir mekandan geliyormuş etkisi verildi.

Murat'ın dış sesleri yine onun iç dünyasını vurgulayacak şekilde fısıltıyla okunmuştu. Bu fısıltıyla okunan metin de bir miktar eko katılarak sanki bomboş bir odadan geliyormuş etkisi yaratıldı.

Böylece film için hayati önem taşıyan yeni bir "ses dünyası" yaratılmış oldu.

6.7. Müzik:

Filmin müzikleri de yine yaratmak istediğim atmosfere uygun olarak soğuk, teknolojik ve hissiz olmalıydı. Filmin temalarından biri bilgisayar olduğu için bilgisayarla yapılmış bir müzik uygundu. Bu nedenle filmin bütün müzikleri sadece

¹¹ Walter Murch, "In The Blink of an Eye", Silman James Press, 1995, sayfa 1

bilgisayarda gerekleřtirildi. Hi bir gerek mzik aleti kullanılmadı. Bu anlamda filmin mzikleri de simulacrum konseptine uygun oldu denilebilir.

Son jenerik mzięinde Orhan Gencebay'ın "Kader ıkmazı" adlı řarkısından "sample" (rnekleme) alındı ve yeni bir altyapıyla yeniden dzenlendi. Bylece yeni bir řarkı ortaya ıkarıldı. Bu řarkının szleri filmin sonuyla ok uygundu:

*...Hepimizi yıkıp gittin.
aresizlik girdabında
Hepimizi yıkıp gittin...*



7. Yapım Sürecinin Açıklanması:

“Simulacra” filminin ilk çekimi 22 Ekim 2000 nüfus sayımı günü başladı. Film Sony VX 1000 Mini DV kamerayla çok küçük bir ekip tarafından gerçekleştirildi. Ses kaydı Sennheiser MK300 bir mikrofonla direk kameraya yapıldı. Filmin yüzde sekseninde ışık kullanılmadı. Mekanlardaki doğal ışık kullanıldı. Bu hem filme gerçekçilik kattı hem de ekibin işini kolaylaştırdı. Bu sayede çok daha fazla açıdan çekim yapılabilirdi.

Kameranın fiziksel olarak küçüklüğü de film için bir avantajdı: Genellikle çok küçük mekanlarda ve hızlı çalışmak gerekiyordu.

Nüfus sayımı günü İstanbul'un boş olması film için çok önemliydi ve o gün yapımcı Yonca Ertürk Canıklıgil'in aldığı özel izinle şehrin çeşitli yerlerinde çekimler gerçekleştirildi.

Daha sonra yine özel izinle İstanbul Metrosundaki çekimler gerçekleştirildi. Bu çekimler de bir gün sürdü. Bunu izleyen günlerde kuruyemişçideki sahneler, sokaklarda yürüme planları, iş yerindeki planlar (ki bunlar İstanbul Bilgi Üniversitesi'nin Dolapdere kampüsünde çekildi) ve son olarak ev sahneleri çekildi.

Toplam altı çekim gününde yaklaşık 6 saatlik malzeme (footage) çekilmişti. Son çekim gününün tarihi 11 Kasım 2000'di.

Bugünden sonra ek bir takım ses kayıtları, bilgisayar ekranından görüntüler (The Sims adlı oyunun screenshot'ları) ve bir takım ufak detay planları çekildi.

21 Nisan 2001 tarihinde çekilen 6 saatlik malzeme bir AVID Media Composer 900 kurgu sistemine çok az eleme yapılarak aktarıldı. Aktarma işlemi DV Player bir deck tape'ten gerçekleştirildi. Bu sayede çekilen malzeme AVID'e timecode

bilgisiyle birlikte aktarıldı. Ama bu aktarma işlemi düşük görüntü kalitesinde (AVR12) gerçekleştirildi zira aksi takdirde bütün görüntüler bilgisayara alınamayacaktı. Bu görüntüler "offline editing" adı verilen ön kurgu için kullanılacaklarından görüntü kalitesi önemli değildi.

Nisan ayı içinde filmin kurgusu devam etti. Toplam 10 günü bulan bir kurgu sürecinden sonra filmin 4–5 değişik versiyonu ortaya çıkmıştı. Filmin müziklerini yapan Emre Aypar bu ilk kurguyla müzikler üzerinde çalışmaya başlamıştı. Fakat daha önce vakit olmadığı için yapılamayan kalabalık şehir çekimlerinin yokluğu filme zarar veriyordu.

Bu nedenle 14 Mayıs 2001 günü İstanbul'un çeşitli mekanlarında ek çekimler gerçekleştirildi. Bunu izleyen hafta yapılan ek çekimler kurguya dahil edildi ve 26 Mayıs 2001 günü AVID'de offline kurgu bitti. AVID'den yapılan kurgunun EDL'i (Edit Decision List) alındı. Bu listede filmde kullanılan her planın giriş çıkış timecode'ları kayıtlıydı. Filmde 260'dan fazla kesme vardı ve toplam süresi de 12 dakikaydı.

Bu liste bir diskete kaydedildi ve Sinefekt stüdyolarında Inferno adlı bilgisayar sistemine gidildi. Eldeki listeye göre bütün film orijinal çekim kasetlerinden tam kalitede Inferno sistemine aktarıldı.

Bu sistemde her planın renk düzeltme (color correction) işlemi yapıldı. Aynı zamanda hatalı bir takım çekimler düzeltildi, kamera sallantıları yok edildi, çok karanlık kalan yerler açıldı.

Filmin ortasındaki boş İstanbul planları için özel efektler uygulandı. Bunlar Özel efekt başlığı altında ayrıca detaylandırılacaktır.

Filmin başlangıç jeneriği için yönetmenin röntgen filmleri yüksek çözünürlükte taranıp yine Inferno'ya aktarıldı. Bunlar üzerinde animasyonlar yapıldı ve böylece filmin açılış sahnesi oluşturuldu. Film bittiğinde 13 dakikayı geçmişti ve 270 plandan oluşuyordu.

Bilgisayar efekt aşaması tamamlandıktan sonra filmin tam beş saniye öncesine tek karelik bir beyaz çember koyuldu. Bunun amacı daha sonraki ses işlemlerini kolaylaştırmaktı. Bundan sonra film Inferno'dan Digital Betacam kasete aktarıldı. Böylece filmin görüntü işlemleri bitmişti.

Ses işlemleri için tekrar AVID'e dönüldü. Inferno'dan çıkan filmin son hali tekrar AVID'e digitize edildi. Offline kurgunun sesi ile online kurgunun görüntüsü üst üste kondu. Burada seste ufak kaymalar olmuştu çünkü filmin süresi efektler sırasında uzamıştı. Yeni duruma göre ses düzeltmeleri yapıldı ve filmin yeni halinin kaba sesi eşlendi. Baştaki beyaz çemberin olduğu kareye bir karelik bip sesi eklendi. Böylece filmin sesiyle görüntüsü arasında herhangi bir senkron sorunu olmayacaktı.

Ses işlemleri Dylan Pank tarafından yapıldı. Elimizde 8 kanal ses vardı. Bunun iki kanalı müzik için ayrılmıştı. Özellikle filmin boş İstanbul sahnesinde aktüel ses kaydı yapılamamıştı çünkü etrafta yasağa rağmen çok fazla araba ve insan sesi vardı.

Bu yüzden o bölümün çekim sonrası yapılacak ek kayıtlarla seslendirilmesi gerekti. Bu işlemlerde ek kayıtlar için Tascam DA PD1 Field DAT Recorder kullanıldı. Ses tasarımcısı Dylan Pank sabahın çok erken saatlerinde Maslak Ormanlarında adım sesleri, giysi hışırtıları, yağmur sesleri kaydetti. Daha sonra yine stüdyoda bardak sesleri, lamba sesleri gibi filmin "foley" adı verilen ikincil efektleri kaydedildi.

Bütün bu kayıtlar filmin üzerine yerleştirildi. Bazı planlarda ses kaydı iyi olmadığı için bu planların sesleri kullanılmayan planların sesleriyle değiştirildi, bazı planlar için oyuncular yeniden çağırıldı ve ses kaydı yapıldı. (ADR-Additional Dialog Replacement)

Sonuçta 10 günlük bir ses kurgusu, yeniden kaydı ve eşlemesi sonunda filmin ses kuşağı tamamlandı.

Müzik dışında her şey tamamı. Müzik de sayısal olarak AVID'e aktarıldı ve filmin gerekli yerlerine yerleştirildi. Bütün yerleştirmeler bittikten sonra iki günlük bir çalışmayla filmin ses miksajı tamamlandı ve yapılan miksaj yine sayısal olarak (aiff file) zip diskete kaydedildi. Bu miksaj tam bir noktadan görüntüdeki çembere eşlendi ve yine sayısal olarak Digital Betacam'deki görüntü masterinin üzerine kaydedildi. Böylece filmin ana kopyası (master tape) herhangi bir ses kaybı olmadan tamamlanmış oldu.

8. Genelgeçer Film Yapım Yöntemlerine Hızlı Bir Bakış:

Sinema sanat mıdır yoksa eğlence mi? Fotoğraf sanat mıdır? Sanat nedir? gibi sorular daima sorulmuştur. Bu soruların cevapları da sürekli olarak değişmektedir. Öncelikle bir filmin bir kaç değişik şekilde tüketilebilen bir ürün olduğunu hatırlatalım. Bir filmi sinemada, televizyonda, video kasetten, bir kulüpteki özel bir gösterimde veya dvd'den izleyebilirsiniz. Peki film izlemek nedir? Neden film izleriz? Sinemanın sanat mı yoksa eğlence mi olduğunu belirleyebilmek bu soruya cevap vermeyi gerektirir.

Aristoya göre sanat mimesistir (taklittir). Yaşamın bir taklididir. Bu taklit izleyicide "catharsis"– arınmayla sonuçlanır. Seyirci oyundaki karakterlerle kendini özdeşleştirdiği için kendi tutkularından, dertlerinden, komplekslerinden arınır. Burada bir süre durup film seyreden insanları bir kaç gruba ayırabiliriz: Bir çoğumuz filmleri vakit geçirmek için izleriz. Vakit geçirmek bir noktada eğlenmek demektir. Filmin bizi yormasını, düşündürmesini, zorlamasını istemeyiz. Bazıları filmleri tam anlamıyla eğlenmek için izler. Genelde bu tür bir eğlence kendini bağırarak, heyecanlanarak, korkarak, zıplamaya şeklinde gösterecektir ve daha çok bir sinema salonunda yakalanabilecektir. Bir başka grup sinemayı sosyalleşme amacıyla kullanır. Biriyle buluşup sinemaya gitmek, orada insanlarla karşılaşmak, daha sonraki günlerde filmle ilgili sohbetlere katılmak ve bu şekilde sosyal ilişkilerde belli bir yere sahip olmak için film izlerler.

Bir diğer grup sinemayı tamamen entellektüel bir alan olarak görür. Sadece "sanat filmlerine" ilgi gösterir. Beğenisini eleştirmenlere, çevresindeki insanların eğilimlerine, sinemadan "anlayan" kişilerin önerilerine, festivallere, ödüllere, sanat dergilerine göre yönlendirir.

Bu grupları çeşitlendirmek mümkün. Bu yaklaşımların hiç birine doğru veya yanlış demek de mümkün değil. Ama genelde gözardı edilen çok önemli bir noktanın

altını çizmekte yarar var: Giriş bölümünde de belirtildiği gibi sinema her şeyden önce bir üretim şeklidir. Bu üretim şekli doğal olarak sonuçta ortaya çıkan ürünün doğasını da tanımlamaktadır. Neyin sanat filmi olup neyin ucuz film olduğu, neyin değerli neyin değersiz olduğu aslında bir filmin üretim şekline bakılarak daha doğru analiz edilebilir. Ne yazık ki gerek sinema üzerine yapılan teorik çalışmalarda gerek günümüz kültürel ortamında filmlerin analizleri yapılırken bu düşünce ya gözardı edilmekte ya da çok basitçe geçiştirilmektedir.

8.1. Hollywood Sineması

Bugün dünyada geçerli olan bir kaç değişik film yapım biçiminden söz etmek mümkün: Bunların ilki ve en güçlüsü Hollywood Stüdyo Sistemidir. Bu sistemde çok büyük film şirketleri ülke çapındaki onbinlerce sinemayı kontrol ederler. Onlara bağlı yıldızlar, yönetmenler ve senaryo yazarları vardır.

Amerikan hükümeti tarafından da desteklenen bu kurumlar her yıl milyonlarca dolar harcayarak film üretirler. Bu filmleri dünyanın dört bir tarafında kontrol altında tuttukları sinemalarda gösterime sokarak Amerikan ekonomisine önemli bir gelir getirdikleri gibi, bundan da önemlisi Amerikan yaşam şeklini ve Amerikan değerlerini bütün dünyaya ihraç ederler.

Bir filme harcanan para ne kadar büyükse doğal olarak aynı oranda büyük halk kitlelerine seslenmek, onların ilgisini çekmek şarttır. Aksi takdirde para kaybedilir ve bu da tabii ki kabul edilemez bir durumdur.

“Büyük halk kitlelerinin ilgisini çekmek”, “olabildiğince çok insanın hoşuna gitmeye çalışmak”. Bu kavramlarla yola çıkıldığında filmin yapılışının ve yapımının bütün işleyiş şekli değişecektir:

1- Ünlü insanlar kullanmak zorunda kalırsınız çünkü insanlar perdede tanıdıkları yüzleri görmeyi severler.

2- Basit öyküler anlatmak zorunda kalırsınız çünkü ortalama zeka seviyesine ulaşmanız gerekir.

3- Öyküleriniz basit olmakla birlikte olabildiğince “büyük” olaylardan bahsetmelidir: Patlamalar, kaçma kovalamacalar, dinazorlar, uzay savaşları, tuhaf yaratıklar, dünyayı kurtarma temaları vs.

İnsanların eğlenmesini istiyorsanız onlara kendi hayatlarını gösteremezsiniz. Tam tersi onlara hayatlarını “unutturmanız” gerekir. Bu unutuş ancak klasik Aristocu öyküleme kalıplarıyla ve büyük, hatta çoğu zaman yenilir yutulur bile olmayan öykülerle mümkün olacaktır.

4- Teknik olarak hep daha iyiyi, daha mükemmeli, daha etkileyiciyi aramak zorunda kalırsınız. Dolby digital ses sistemleri, üç boyutlu bilgisayar grafikleri, daha çok patlama, daha fazla hız, daha fazla kamera hareketi, daha etkileyici ışıklar, daha yüksek çözünürlüklü görüntüler, daha keskin renkler... Bütün bunlar aslında yenilir yutulur olmayan, hepsi birbirine benzeyen öykülerinizi yenilir hale getirmenizi sağlar.

5- Daha çok para harcamak zorunda kalırsınız. Her filmde harcanan para daha da büyüyecek ve sonuçta bütçe de filmin reklamında etkili olacaktır. Son yılların süper prodüksiyonu Titanic'in iki yüz milyon dolarlık bütçesiyle nasıl reklam yaptığını anımsayın. Oysa Titanic'te film teknik olarak mükemmelliğiyle seyircileri büyüleyen son derece sıradan (hatta Türk sinemasında yıllarca anlatılan bir öykü olduğunu Metin Erksan bir köşe yazısında dile getirmiştir) konusuyla aynı başarıyı sağlayamıyordu. Bu örnekte açıkça ortaya çıkan sonuç harcanan para arttıkça filmin hitap ettiği zeka seviyesinin de düşmek zorunda olduğudur.

Bu kadar çok paranın döndüğü bir sektörde kimse kimseye “sanat” yapması için izin vermez. Buna karşılık Hollywood’da çok değerli, hatta dahi seviyesinde yetenekli bir çok insan vardır. Bunun nedeni dünyanın her tarafından yetenekli insanların para kazanma ve başarı hırsıyla Hollywood’a gitmeleridir. Her yıl üretilen binlerce film arasından gerçekten iyi on onbeş filmin çıkmasına bu nedenle şaşırılmamak gerekir.

Hollywood daki büyük değişimin öncülerinden en önemlisi Geroge Lucas. Lucas 1977 de gerçekleştirdiği “Star Wars – Yıldız Savaşları” adlı filmle Amerikanın sinemaya bakışını kökünden değiştirmişti. Onu izleyen (ve zaten arkadaşı olan) Steven Spielberg “Jaws – Denizin Dişleri”, “Indiana Jones” ve “ET” gibi filmlerle sinemayı dev bir eğlence makinasına dönüştürme sürecini hızlandırdılar.

8.2. Amerikan Bağımsız Sineması:

Hollywood’a alternatif olmaya çalışan şirketlerin ve film yapımcılarının başlattığı bir harekettir. Daha az tanınmış, genç oyuncularla daha küçük bütçeli, daha insani ilişkileri anlatan daha kişisel filmler üretir Amerikan Bağımsız sineması.

Her ne kadar son yıllarda büyük şirketler başarılı bağımsız yapım şirketlerini ele geçirdilerse de (Örnek olarak Disney Miramax i satın aldı) hala Hollywood dışında, Hollywood’un metotlarını kullanmadan film yapan insanlar bu başlık altında ele alınabilir. Bu türün en önemli festivali sayılan Sundance Film Festivali her yıl binlerce bağımsız sinema ürünüyle sinema sektörünün karşısına çıkar.

Ne var ki Sundance’de ödül kazanmış pek çok “bağımsız” yönetmen sonradan Hollywood’a gitmiş ve orada film üretmeye başlamıştır. Örnek vermek gerekirse 1999’da Sundance’te olay yaratan “Pi” filminin yönetmeni Darren Aranovski şu sıralar Hollywood için bir Batman filmi çekmekle meşgul.

Burada açıkça görülen sistemin kendisine karşı çıkan akımları da kısa sürede kendisine entegre etmesidir. Milan Kundera'nın dediği gibi "bir şeye karşı savaşmak çoğunlukla ona bağlı olmayı da beraberinde getirir..."¹² Hollywood-Bağımsızlar örneğinde de görülen tam olarak budur. Hollywood'a karşı direnişin simgesi olan Sundance Festivali bugün artık neredeyse Oscar kadar saygıdeğer ve Hollywood'un da kabullendiği bir festival olmuştur.

8.3. Avrupa Sineması:

Avrupa sinemanın yaratıcısı olarak ne yazık ki Amerikan saldırısı karşısında tutunamamıştır. Buna rağmen mücadeleyi bırakmayan Avrupalılar kurdukları Eurimages örgütü sayesinde ve diğer başka özel fonlarla sinemalarını ayakta tutmaya çalışıyorlar. Her yıl belli sayıda film Eurimages üyesi ülkelerin verdikleri paralarla destekleniyor. Avrupa'nın her yerinde sadece Avrupa filmi gösteren sinemalara teşvikler dağıtılıyor. Kısacası Avrupa bitmekte olan bir sinemayı parayla ayakta tutmaya çalışıyor.

Avrupa sineması, Amerikan sinemasının yaptığı her şeyin tersini yapmaya çalışıyor: Yavaş kurgulu, aşırı kişisel filmler, az tanınan oyuncular, ağır öyküler, azınlık öyküleri, kültürlerarası yakınlaşmayı sağlayacak senaryolar, politik sinema, çok uç sayılabilecek denemeler... Avrupa bütün bunları destekliyor. Böylece belki de içten içe kışkırdığı Amerika'yı hor görmenin yeni bir yöntemini buluyor.

Avrupa'dan bahsederken Danimarka çıkışlı "Dogma 95" hareketinden bahsetmemek mümkün değil. Aslında başlı başına bir tez konusu olabilecek Dogma hareketini kısaca açıklamak gerekirse: Lars Von Trier ve Thomas

¹² Milan Kundera, "Ölümsüzlük", Roman

Vinterberg adlı iki Danimarkalı sinemacının başını çektiği hareket 1995 yılında yazdıkları manifestoyla dünyanın karşısına çıkmıştı.

İki yönetmen sinemanın ciddi bir kriz içinde olduğunu (Hollywood'u direk adres göstermeden bunu dile getirmeleri dikkat çekicidir) ve bu krizin aşılması için bir takım kurallar getirilmesi gerektiğini öne sürüyorlardı. Aslında 1960'larda Godard'ın ve Yeni Dalganın yapmaya çalıştığı devrimin süreç içinde dağıldığını ve hatta Hollywood estetiği içine karıştığını onlar da biliyordu. Belki de bu nedenle bu sefer daha sert ve keskin kurallarla kendilerini sınırlamayı düşündüler. Namusluluk Yemini (Wow of Chastity)¹³ adı verilen bu kurallar şunlardı:

Namusluluk Yemini (Wow of Chastity)¹⁴

1- Film gerçek mekanda çekilmelidir. Aksesuarlar mekanda bulunanlardan seçilmelidir. Eğer özel bir aksesuar gerekiyorsa film o aksesuarın bulunduğu mekanda çekilmelidir.

2- Ses asla görüntülerden ayrı çekilmemelidir veya tersi. Müzik de eğer filmin çekildiği mekanda gerçekten çalınmıyorsa kullanılmamalıdır.

3- Kamera elde olmalıdır. Elle yapılabilecek bütün kamera hareketlerine izin verilir.

4- Film renkli olmalıdır. Özel ışıklandırma kabul edilemez. Eğer ışık koşulları çok düşükse sahneden vaz geçilir veya kameraya ufak bir ışık takılabilir.

5- Optik hileler; aşırı geniş açı veya aşırı tele objektif ve filtreler kullanılmayacaktır.

¹³ www.dogme95.dk adlı web sitesinden çeviren İlker Canikligil

6- Filmde silah, cinayet gibi yüzeysel olaylara yer verilmeyecektir.

7- Filmde coğrafi yabancılaştırma yasaktır. Yani film burada ve bu anda geçmelidir.

8- Tür filmleri kabul edilemez (kovboy filmi, cinayet filmi vs.)

9- Filmin formatı akademi 35 olmalıdır.

10- Yönetmenin adı belirtilmemelidir.

Dahası bir yönetmen olarak kişisel zevkimden vaz geçeceğime yemin ederim. Ben artık “sanatçı” değilim. Bir “eser” yaratmaktan geri duracağıma ve anın kendisine bütünden daha fazla değer vereceğime yemin ederim. En önemli görevim karakterlerimin ve sahnelerimin içindeki gerçeği ortaya çıkarmaktır. Buna ulaşmak için bütün estetik değerlerimi çiğnemek pahasına da olsa gereken her şeyi yapacağıma yemin ederim.

Böylece namusluluk yeminini ediyorum.

Kopenhag, Pazartesi, 13 Mart 1995 - Lars von Trier & Thomas Vinterberg”

“Wov of Chastity” sonuçta abartılı ve provakatif olsa da içinde çok önemli ipuçları barındıran bir metin olarak sinema tarihinde yerini aldı. Lars von Trier ve Thomas Vinterberg bu kurallara tam olarak uyamasalar da aynı doğrultuda birkaç film yaptılar. “Festen” (The Celebration- Kutlama), “The Idiots” (Geri Zekalılar) bunların ilk ikisidir. Vinterberg’in filmi Cannes film festivalinde büyük ödül kazandı. Daha sonraki yıllarda yine Lars von Trier’in “Dancer in the Dark” (Karanlıkta Dans) adlı

¹⁴ www.dogme95.dk adlı web sitesinden çeviren İlker Canikligil

filmi tam bir dogma filmi olmasa da bir çok yönüyle dogma felsefesinin bir örneğiydi. Film 2000 yılında Cannes Film Festivali'nde büyük ödülü kazandı.

Metinde yer almayan bir diğer önemli gelişme de bu filmlerin video kameralarla çekilmesiydi. 1990'ların ikinci yarısında video kamera teknolojisindeki önemli gelişmeler (dijital videonun yaygınlaşmasıyla) görüntü kalitesini kabul edilebilir düzeye getirdi. Böylece normal film kamerasıyla çektiğinizde harcayacağınız paranın kırkta birine film çekme şansı ortaya çıktı. Bu konuya daha sonra detaylarıyla değineceğim.

Sonuç olarak Avrupa ve Dogmacılar Hollywood'un tam tersi yönde bir yapım anlayışına yöneldiler. Ama sonuçta yaygınlık ve kabul edilme açısından Amerikan sinemasının çok gerisinde kalmaktan kurtulamadılar.

Buna karşılık özellikle Fransa'da Amerikan sinemasına özenen bir grup sinemacı (ki Luc Besson bunların en bilinenidir) Amerikan tarzı öykü ve anlatım teknikleriyle genç kuşağı etkilediler ve çok iş yapan ama eleştirmenlere yaranamayan filmlere imza attılar.

Tabii ki burada değinmediğimiz başka sinemalardan da bahsetmek mümkün: Amerikan sinemasının bir çeşitlemesi olan Hindistan sineması, son dönemde yükselen İran sineması ve diğer üçüncü dünya ülke sinemaları. Bunlar arasında da mutlaka yenilikçi, alternatif ve kesinlikle değerli eserler ve üretim biçimleri geliyor. Ama henüz bir genelgeçerlik kazanmadıkları için bu tez çerçevesinde değinmiyorum.

9. Alternatif Bir Film Yapım Yöntemi Kurmak:

Buraya kadar özetlenen film yapım yöntemlerinin dışında veya onları harmanlayan bir film yapım anlayışı geliştirilebilir mi? Türkiye için ideal bir film yapım yöntemi ne olabilir? Böyle bir yapım anlayışı hangi temeller üzerine kurulabilir?

Teknik olarak çok büyük değişimlerin arifesindeyiz. 90'ların ikinci yarısından itibaren video ve buna bağlı bilgisayar teknolojilerinde büyük gelişmeler yaşandı. Öncelikle "Digital Video"nun yaygınlaşması, kameraların ucuzlaması ve kalitelerinin artması, bu kameraların ürettikleri görüntülerin bilgisayarlara direk aktarılabilmesi ve kurgu işlemlerinin evde yapılabilir hale gelmesi çok önemli gelişmelerdi.

Ama daha büyük devrim henüz başlıyor. Internetin gücüyle birleştiğinde bütün bilgisayarlar bir sinema salonu haline gelebilir. Bütün dünya yeni bir sinema anlayışı ile tanışabilir.

10 yıl sonrasına gidelim: Internet bağlantıları aşırı derecede hızlanmış olabilir. Bütün film tv yayınları Internet üzerinden yapılabilir. Böylece bugüne kadar sanatçıların önündeki en büyük engel kalkmış olur: Dağıtım. Artık filmlerimizi dağıtmak, sinema salonlarıyla anlaşmalar yapmak, posterler hazırlamak, gazetelere ilanlar vermek zorunda değiliz. Avustralya'da bir çiftçi Türkiye'de yapılmış bir filmi izleyebilir. Daha sonra yönetmenle chat edebilir veya e-mail yoluyla yazışabilir.

Bütün bu iyimser tabloya bakıp dev film yapım şirketlerinin ortadan kalkacağını düşünmek imkansız. Ama en azından sinemanın özgürleşmesi engellenemez. Daha kişisel, daha küçük boyutlu, daha insani filmler de bu ortamda kendilerine rahatlıkla pazar bulabilirler.

Böyle bir gelecekte yerimizi almak istiyorsak nasıl bir film yapım anlayışına hazırlıklı olmalıyız?

Cevabın çok temelde bir yerde, öğrenci filmlerinde, kısa filmlerde olduğunu düşünüyorum.

9.1. Türkiye' de ve Dünyada Kısa Film:

Kısa filmin tanımı genellikle yanlış bir biçimde "süresi 30 dakikayı geçmeyen filmler" olarak yapılır. Bence tanımı başka bir şekilde yapmak gerekiyor. Sürenin kısa oluşu elbette yaygın bir özelliktir ama aslında daha önemli özellik kısa film adı altında tanımlanan filmlerin dağıtım şanslarının olmayışdır. Yukarıda bahsettiğim gibi İnternet bu durumu düzeltebilir. Kısa filmler hem İnternet'te pazarlamak için uygundur çünkü genellikle süreleri kısa olduğu için transfer edilmeleri kolay ve hızlıdır.

Dünyada kısa filme hızlıca bakarsak: Amerika'da kısa filmler genellikle sinema öğrencilerinin elinde kalan bir alandır. Amerika'da her 15.000 gencin sinema okuma kararı aldığını düşünürsek¹⁵ bu durumun normal olduğunu anlarız. Amerika'daki durum Türkiye'dekiyle benzerlik göstermektedir. Elde bu konuda yapılmış bilimsel bir çalışma olmamasına rağmen yarışma ve festivallere katılan film sayısından yapılabilecek basit bir hespla Türkiye'de yılda yaklaşık 100 kısa film üretilir¹⁶. Bunların çoğunluğu öğrenciler tarafından üretilen okul filmleridir. Bu alanda üretim yapmaya başlayan insanlar genellikle daha sonra reklam filmlerine, televizyon kanallarına, müzik klip, dizi film sektörüne kayarlar. Çok küçük bir oran da sinemaya geçiş yapar. Son on yılda kısa filmci olarak adını duyurup uzun filme geçen yönetmenler Mustafa Altıoklar, Yeşim Ustaoglu, Kudret Sabancı ve Serdar Akar' dır.

¹⁵ Film School Insider

Sonuç olarak Türkiye için kısa film amatör bir alandır. Devletin bazı istisnalar dışında herhangi bir desteği yoktur. Kısa film pazarlaması ile ilgilenen herhangi bir özel kurum veya firma da yoktur. TV kanalları film gösterme konusunda son derece isteksizdir. Gösterdiklerinde ise genellikle telif ödemezler.

Avrupa'da kısa film çok daha büyük bir pazardır. Özellikle Fransa'da CNC (Centre National de la Cinematographie), UNIFRANCE gibi devlet kurumları ve Canal Plus gibi özel kuruluşlar her yıl yüzlerce filme destek verirler. Avrupa'nın her yerinde bir çok kısa film festivali vardır. Festivallerden daha da önemlisi bir çok özel şirket ve kamu kuruluşu kısa filmin finanse edilmesi, pazarlanması, satılması, dağıtılması gibi konularla uğraşırlar. Televizyonlar genellikle kısa film gösterirler ve Türkiye ile karşılaştırılamayacak kadar büyük telif ücretleri öderler.

Türkiye'deki yıllık 100 filmlik üretime karşılık sadece Fransa'da geçen yıl üretilen 35mm kısa film sayısı 500'den fazladır¹⁷. Üretilen video filmlerle birlikte bu rakamın 2000'i geçmesi beklenebilir. Buna göre basit bir hesaplama Fransa Türkiye'nin 20 katı üretime sahiptir.

Bu rakamları vermekle birlikte bu tezin asıl amacının Türkiye'deki kısa filmin sorunlarına bakmak olmadığını hatırlatmakta yarar var. Esas ilgi odağımız kısa filmin nasıl yeni bir sinema yapma anlayışına öncülük edeceğidir.

¹⁶ Cine5 Kısa Film Yarışması 80 filmin başvurduğunu açıklamıştır. Aynı şekilde AFM Film Festivali de benzer rakamlar bildirmiştir.

¹⁷ 17th Clermont Ferrand Kısa Film Pazarı Kataloğuna Göre – 2002 Şubat

9.2. Bir Sinema Üretim Modeli olarak Öğrenci Filmleri veya Kısa Filmcilik

Bütün öğrencilik yıllarımda ve onu izleyen öğretim görevliliği tecrübemde altmış kadar öğrenci filminde çalıştım veya danışmanlık yaptım. Öğrenci filmlerinin çoğunun kötü olduğu gerçeğini herkes kabul eder. Bu filmler genellikle amatörce, küçük ekiplerle, yetersiz malzemelerle, genelde baştan yanlış veya eksik senaryolarla çekilir. Oyuncular genellikle yetersizdir veya yanlış seçilmiştir. Yönetmen adayının kafasında belli fikirler vardır, veya çeşitli filmlere özenmiştir. Belli görüntüleri etkileyici bulur, çeşitli stil denemelerine girer ve filmin stiliyle o kadar uğraşır ki filmin içeriği gözden kaçır. Bazen de tam tersi bazı insanlık durumlarının tek başına seyirciyi etkileyeceğini düşünür bu sefer de filmin biçimiyle hiç uğraşmaz. Bazı filmlerde ise yönetmenler aşırı içine kapanık, seyirciyi tamamen dışlayan bir anlayışla konuya yaklaşırlar.

Bütün bu eksikliklerine rağmen öğrenci filmlerinde çekici bir taraf olduğunu düşünüyorum. Bu çekici taraf filmlerdeki samimiyetten doğar: Sinemayı gerçekten seven insanlar tarafından direk bir çıkar gözetilmeden yapılmışlardır. Evet öğrenci filmleri kötüdür ama herkes onları seyretmek ister. Çünkü izleyenler gibi insanlar tarafından yapılmışlardır. Kusurları vardır. Amerikan tipi filmciliğin “tamamen kusursuz- mükemmeliyetçi” yaklaşımı aslında insana uygun değildir ve bir noktadan sonra sıkıcıdır. (Belki de bu yüzden 90’larda yeniden “kötü filmler” akademisyenler ve seyirciler arasında moda olmuştur. Örnek olarak Cüneyt Arkın’ın oynadığı kült seviyesine ulaşmış “Dünyayı Kurtaran Adam” adlı filmi dünyanın pek çok önemli üniversitesinde saygın sinema akademisyenleri tarafından incelenmektedir.)

Teknik mükemmellik hayalgücüne yer bırakmayan bir özelliktir. *Film ne kadar “iyi görünüyorsa” seyircinin kendi hayallerine dalma şansı o kadar az olacaktır*

(fazlasıyla kontrollü, kapalı uçlu öyküleriyle Hollywood seyircinin müdahalesine yer bırakmaz)¹⁸

Amerikan mükemmeliyetçiliğine karşı yapay Avrupa sallaptiliği: Dogmacılar da kameranın elde olmasını, titremesini, sallanmasını önerirler. Ama bunu bilinçli olarak yaparlar ve bu filmlerde açıkça görülür. Bu yapaylık, sahtelik aslında rahatsız edicidir çünkü simule edilmiştir. Gerçekliği yoktur. Oysa öğrenci filmlerinde aynı hatalar doğal olarak yapılır.

Öğrenci filmlerini asıl ayırtıran nokta bu filmlerin çok az parayla hatta çoğunlukla sifıra yakın bütçelerle yapılmasıdır. Hollywood sineması için ortaya sürdüğümüz kuralların hepsi tam terse döner: Para kazanma kaygısı yoktur. Ünlü oyunculara gerek yoktur. Öykünün basit olması veya düşük zeka seviyesine hitap etmesi gibi bir sorun yoktur. Görüntü kalitesi, mekanlar, ses... hiçbiri mükemmel değildir ve mükemmel olması da beklenmez.

Öte yandan bütün sinema öğrencileri en azından bir film çekerler ve sonra piyasaya çıktıklarında karşılarında bambaşka bir dünya bulurlar: Burada zaman para demektir. Onlarca insan oradan oraya koşuşturur. Dev ışıklar, büyük kameralar, fotomodel kadar güzel oyuncular ve büyük miktarda para aslında son derece ipe sapa gelmez konulara harcanır. Büyük paralar döner ve kimsenin durup düşünmeye zamanı yoktur. Örnek olarak bugün Türkiye'de ortalama bir reklam filminin maliyeti 100bin amerikan doları civarındadır¹⁹. Bu rakamlarla yüzlerce öğrenci filmi (veya film) yapmak mümkündür. Ama ne yazık ki paranın olduğu her yerde kalıplaşmış üretim ve iktidar ilişkilerinin de olacağı açıktır.

Türk kısa filmcilerinden sonradan uzun filme geçenleri yukarıda saymıştık. Bu kişiler için de aynı durum geçerli. Yeşim Ustaoglu'nu bir kenara koyarsak ne yazık

¹⁸ Jean Pierre Geuens, "Film Production Theory", Suny Press, 2000 sayfa 41

ki bu yönetmenler kısa filmcilikte gösterdikleri cesareti uzun filmlere taşıyamadılar. İlk filmlerinde umut vermekle birlikte daha sonraki filmlerinde gittikçe yaratıcı soluklarını kaybettiler ve piyasa filmleri yapmaya başladılar.

Öğrencilerin çoğu da aynı şekilde bu "büyüklük" karşısında ezilir ve kendi yaptıklarının değersiz olduğu, piyasayla okul arasında (piyasa lehine) çok fark olduğuna inanır veya inandırılır. Böylece artık o da sistemin bir parçası olmuştur. Öğrencilik yılları geride kalmıştır. Ortalama zekanın önüne sürdüğü bütün fikirleri kabul etmeye hazırdır. Nedir bu önyargılar? Bir kaç örnek vermek gerekirse: Filmler pırıl pırıl olmalıdır. Film pelikülle çekilir aksi takdirde değersizdir. Videoyla film çekilmez. Kamera hareketi çok iyi bir şeydir. Oyuncu yönetimi çok zor bir şeydir ve öğrenilmesi gerekir. Oyuncular profesyonel olmalıdır. Her durumda mutlaka ışık yapılmalıdır. Alışılmadık her tür görüntü kötüdür (veya tam tersi!), filmde karanlık kötü bir şeydir, yavaş kurgu kötüdür (veya tam tersi), profesyonel ekiplerle çalışmak şarttır ve daha niceleri...

Bu ve bunun gibi onlarca önyargı piyasada kol gezer. Çünkü yukarıda da değindiğim gibi paranın olduğu her yerde bazı üretim şekillerinin, bazı üretenlerin iktidar olması ve kendisi dışındaki şekilleri boğmaları son derece doğaldır.

Sinema okuluna giren bir öğrenci okuldan çıktığı ve piyasaya adım attığı andan itibaren kendi iç bütünlüğünü feda edecektir. Hatta büyük bir grup öğrenci için bu çözümler daha okuldayken başlayacaktır. Bu öğrenciler kendi içlerindeki en derin eğilimleri araştırmak, yeni bir şeyler ortaya koymak yerine piyasanın arzuladığı insanlar olmak için umutsuzca çabalayacaklardır.

Türkiye film piyasasındaki önemli güçlerden biri olan yönetmen Sinan Çetin'in yeni açtığı eğitim merkeziyle ilgili olarak verdiği röportajda söylediği şu sözler

¹⁹ Örnek olarak Garanti Bankası "12 Dev adam" Reklam filmi bütçesi: 120 bin dolar. Kaynak: Reklamevi

düşündürücüdür: "...Yıllardır sinema okullarından çıkıp sinemayla ilgisiz bilgilerle donanmış insanlarla çalışmaktan bana fenalık geldi. Bu merkez sayesinde de gençler sinemayı bizzat sinema yapanlardan öğrenecek. Ben eğitimin hayattan daha fazla zevk alabilmek için bir araç olduğuna inanıyorum. Yani eğitimin kendi başına bir amaç olmasına inanmıyorum, eğitim hayat için gerekli. Ama bugün iletişim fakültesinden çıkanları iletişimciler işe almıyor, çünkü onlar piyasaya karşı yetiştiriliyorlar. Demek ki burada durup düşünecek bir şeyler var"²⁰

Gerçekten burada durup düşünecek bir şey vardır. Üzerinde düşünülmesi gereken ulaştığı bunca güce rağmen hala kendi dışındaki her tür varoluş biçimini reddeden bir anlayışın, sisteme alternatif geliştirme adayı genç öğrencileri dışlamasındaki, korkutmasındaki faşizan tutumdur.

Aslında herkesin gizlemeye çalıştığı gerçek şudur: Film yapmak basit bir iştir. Herkes film yapabilir. Film yapmak için sadece bir kameraya ve insana ihtiyaç vardır. Filmcilik bilimsel bir alan değildir, keskin kuralları, mutlak doğruları yoktur. Tabii ki teknik süreçleri bilmek ve kameraya hakim olmak bir miktar çalışma gerektirir. Onun dışında anlatımla ilgili olarak sadece bugüne kadar yapılmış binlerce filmin insanlarda oluşturduğu alışkanlıklar vardır. Bunlar da çok çabuk öğrenilebilecek basit kurallardır. Gerisi yaratıcılığa, hayalgücüne ve insan ilişkilerinde başarıya kalır.

Herkes film yapabilir ve zaten bir çok insan film yapmaktadır. Asıl sorun bu filmlerin gösterime girebilmesidir. Ne yazık ki ülkemizde (dünyanın pek çok yerinde olduğu gibi) sinema salonları neredeyse tamamen Amerikalıların eline geçmiş durumdadır. Ama yenilgi kesin değildir çünkü bir filmin tek tüketileceği mecra sinema salonu değildir. İnternet'in hızlı gelişimi böyle sürerse çok yakında her ev

²⁰ Radikal Gazetesi, 15.09.2001 tarihli nüsha

bir sinema salonuna dönüşebilecektir. DVD'nin hızlı gelişimi, yeni TV kanallarının artması hep umut verici gelişmelerdir.

Bugün teknoloji ilerledikçe film yapmak kolaylaşıyor. Eskiden onbinlerce, yüzbinlerce dolar gerektiren işler şimdi iki- üç bin dolarlık bir kişisel bilgisayarda kolaylıkla ve daha da yüksek kalitede yapılabiliyor. Bu durumun ilk çarpıcı örneği 1999'un şaşırtıcı başarısı "Blairwitch Project" sadece 15 bin dolara mal olmuş buna karşılık dünyada 300 milyon dolar hasılat yapmayı becermişti²¹. Tabii başta da belirttiğim gibi sonuçta bu tür örnekler de hemen Hollywood tarafından entegrasyona tabi tutuluyor. İlk filmin devamı olarak yapılan "Blairwitch Project 2" nin standart bir Hollywood filmi biçiminde olması, bir "devam filmi" fiyaskosu olarak kalmasına neden oldu. Ama yine de gelmekte olan devrimin habercisi olarak "Blairwitch Project" önemli bir girişim.

Buraya kadar her şey ümit verici ama sadece teknolojinin gelişimi ve film yapımının ucuzlaması sıradan insanların çıkıp harika filmler yapmalarını sağlamıyor. Video kamera üreticileri bu kameraları esas olarak filmciler için değil turistik veya hatıra amaçlı kullanım için üretiyorlar. Genellikle sinema okulu öğrencileri de ellerindeki bu müthiş olanakları yanlış kullanıyorlar çünkü filmin üretim şekli, felsefesi üzerine yeterince düşünmüyorlar. Macluhan'ın yıllar önce açıkça ifade ettiği gibi "**kullanılan iletişim ortamı mesajın kendisidir**"²². Yani elinizdeki imkanlar neyse onunla ve ona göre bir film çekebilirsiniz. Bugün sinema öğrencilerinin çoğu hala 35mm film kamerasıyla film çekmek, vinç kullanmak, steadicam kullanmak, güzel renklerle, dolby surround ses sistemiyle donatılmış, harika görünen filmler yapmak peşindeler. Böylece yaptıkları işin kalitesinin artacağını ve bunun da onları film sektörünün üst kademelerine taşıyacağını umuyorlar. Oysa bütün bunların hiç bir önemi olmadığını bir kısmı çok sonra anlayabilecek. Dünyanın her tarafında paranız olduğu sürece sözü geçen aletleri

²¹ IMDB – Internet Movie Database

kullanarak müthiş görünen filmler yapabilirsiniz. Ama bu yapacağınız filmlerin iyi olacağını garantilemez veya sizin iyi bir yönetmen olduğunuzu göstermez.

Öğrenciler ellerindeki asıl hazinenin farkına varamıyorlar: Hayatlarında özgürce film çekebilecekleri tek dönemdir okul. Kimseye hesap vermeden sadece kendi beğenileriyle, kendi dünya görüşleriyle, kendilerini içine koyabilecekleri filmler üretebilirler. Yanlışlar yapabilirler, yanlış yapma hakları vardır. Bu yanlışlardan gerçekten büyük ve beklenmedik incelikte, yepyeni, taptaze filmler çıkabilir.

Öğrenci filmleri üzerinde bu kadar ısrarla durmamın nedeni oluşabilecek yeni bir yapım anlayışını öğrenci filmleri üzerine kurma arzumdur. Eğer yeni bir filmcilik anlayışının öğrenci filmlerinden çıkabileceğine ihtimal veriyorsak öncelikle burada cevaplamamız gereken soru ideal öğrenci filmi nasıl olmalıdır sorusudur.

9.3. İdeal Öğrenci Film: Tuhaf ve Küstah Filmler İyidir!

Radikal bir başlangıç yapmak gerekirse ideal öğrenci filminin “tuhaf” olması gerektiğini savunuyorum. Tuhaf kelimesi yerine yabancı bir kelime kullanmak gerekse belki “avangard”²³ kelimesi seçilebilirdi. Ama avangard hem Türkçe değil hem de yeterince açık ve çarpıcı değil.

Aslında burada “tuhaf” derken alışlagelmişin (mainstream) dışındaki her şeyi kast ediyorum. “Küstah” derken de iddialı filmleri kast ediyorum. Madem ucuza film çekeceksiniz, madem kimseye verecek hesabınız yok, madem kimsenin parasını batırmıyorsunuz, madem size kapris yapacak yıldızlarınız yok, madem dağıtımçıları mutlu etmek zorunda değilsiniz (çünkü filminiz dağıtılmayacak) o halde dünyanın en özgür, en mutlu yönetmeni olabilirsiniz.

²² “The medium is the message” Marshall McLuhan’ ın ünlü sözü

²³ genellikle öncü sanat akımları için kullanılan Fransızca dan gelen, “savaşta önden gidenler” anlamına gelen bir kelime

Tabii yüzlerce öğrenci filmi görmüş biri olarak bu özelliğe gerçekten sahip çok az filme rastladığımı belirtmem gerek. Ama yine de bu inancımı koruyorum. Sinema TV eğitimi dünyada da çok yeni. Çok keskin kuralları yok. Öğrenciler okuldan çıkınca ne yapacaklarını tam olarak bilmeden okula geliyorlar.

Bu nedenle öğrenciler genellikle uzun filmlere, TV dizilerine, video kliplere, reklamlara özenen küçük kopyalar üretirler. Bunlar aslında tamamen yararsızdır. Eğer herkesin yaptığını yapacaksanız neden sanatçı olmak isteyesiniz ki? Herkesin yaptığını yaparak ancak iyi bir zanaatkar olursunuz. Sanat eseri biricik olmalıdır.

Olması gereken "tuhaf" filmler yapmaktır.

Peki tuhaf film nedir? Öncelikle iyi bir sanat eseri başka bir şekilde ifade edilemeyen şeydir. Eğer bir romanı özetinden okursanız neredeyse tamamen anlamsız bir iş yapmış olursunuz. Zira o romanı değerli kılan bütünündeki eşsizliktir. Burada Amerikan sinema sektöründeki acımasız metodu hatırlatmakta fayda var: Amerika'da bir prodüktöre gittiğinizde size şunu soracaktır: Şu filmi beş cümleyle özetle. Siz bütün derdinizi beş cümleyle anlatmaya çalışırken o çoktan kararını vermiştir bile. Açıkça şunu iddia ediyorum: Beş cümleyle özetlenebilen hiç bir şey değerli olamaz veya daha doğru deyişle hiç bir değerli şey beş cümleyle tam olarak özetlenemez. Amerikan sinemasının yıllardır aynı filmleri çekip durmasının arkasındaki neden işte bu film yapım anlayışıdır. "Bana otuz saniyede özetle, beş cümlede anlat..." "Hollywood'un anahtarı beş gizemli cümlede saklıdır sanki. Doğru beş cümleyi bir araya getir ve zengin ol. Tam bir Amerikan anlayışı değil mi?

"Tuhaf film" kavramına geri dönersek, bir filmde başka bir şekilde ifade edilemeyecek ve alışlageldik olmayan her şey tuhaf sayılabilir. Tuhaf film bize

bilmediğimiz, belki hiç farkına bile varmadığımız yeni evrenler göstermelidir. Bu bir böceğin yaşamı da olabilir sadece renklerle anlatılmış bir öykü de... Peter Greenaway'in dediği gibi: *“Sinemada tek verili gerçek ekranın düz bir yüzey olduğudur. Dünyaya açılan bir pencere değildir ekran. Öyküler anlatmak zorunda değiliz... David Griffith'ten bu yana yapılan şekillerde zaman ve mekanı yönlendirmek zorunda değiliz. Bir film inşa edilen bir şeydir. Benim filimlerimde kurguyu, müziği ve dramayı fark etmenizi isterim...”*²⁴

9.3.1. Senaryo

Tuhaf filmin içeriğini az çok belirlediğimize göre yapım şekline geçebiliriz. Öncelikle senaryo oluşturma aşamasından söz etmek isterim. Tuhaf ve düşük bütçeli bir kısa filmin senaryosu nasıl yazılır ya da fikir nasıl oluşturulur?

Bu tür bir film yapacaksanız ters mühendislik yapmak zorundasınız: Normalde bir senarist anlatmak istediği konuyu seçer, söylemek istediği sözü saptar sonra da ona uygun bir öykü oluşturup sahneleri, karakterleri yaratmaya başlar. Siz tersten gitmek zorundasınız. Elinizde ne varsa onunla film yapacaksınız, çünkü kimseye bağımlı olmak istemiyorsunuz. Bu durumda öncelikle elinizdekileri incelemeniz gerekiyor. Nüfus sayımı mı yapılacak? O zaman boş İstanbul'la ilgili bir film yapabilirsiniz. Babanızın ahırını mı var? O zaman ahırda geçen veya atlarla ilgili bir film yapabilirsiniz. Bu örnekleri arttırmak tabii ki mümkün. Ama burada önemli olan öğrencilerin kendi hayatlarından filmler çıkarmalarıdır. Fikir her yerdedir ve hiç bir yerdedir. Herhangi bir kelimedenden bile yola çıkılıp film yapılabilir. Önemli olan iki soru vardır:

1- Anlatmak istediğiniz şey gerçekten anlatmaya değer mi? Yoksa herkesin aklına gelebilecek basit bir fikir mi?

²⁴ Peter Greenaway, “Millimeter” dergisinde yayınlanan röportajdan (haziran 1997)

2- Elinizdeki imkanlarla anlatmayı hedeflediğiniz konuyu yeterince etkili şekilde anlatabilecek misiniz?

Gerçekten bir çok klişe öğrenci filmi örneği saymak mümkün. Bu filmlerin başarısızlığı genelde yönetmenlerinin anlattıkları öykülere olan inançsızlığından ve sinemaya ve hayata bakışlarındaki eksikliklerden ileri gelir. Bir çok sinema öğrencisi fikir bulamamaktan yakınır. Oysa ortada özgün bir fikir olmasa bile iyi filmler yapmak mümkündür: Yönetmenin bir dünyası varsa o mutlaka filme yansiyacaktır ve yansımalıdır.

İkinci tür başarısızlıklar eldeki imkanları gereksiz yere zorlamaktan doğar. Bu durumda yönetmenin bir bakışı vardır ama bunu filme o kadar kaba bir şekilde yansıtmaya çalışır ki film zarar görür. Kamera hareketleri yapmaya çalışır, filmi uzun tutar, çocukla veya hayvanla çalışır, ışıkla çok fazla ve gereksiz yere uğraşır, özel efektler yapmayı dener vs. Sonuçta film ya hiç olmaz ya da beklenenden çok kötü olur ve hayalkırıklığı yaratır.

9.3.2. Oyuncular

Bu tür durumlarla karşılaşmamak için öncelikle profesyonel oyuncuların kaçınmak gerekir. Profesyonel oyuncuların çoğu genç bir yönetmeni manipüle etmeye çalışacaktır. Yönetmen çoğu şeyi istemeye çekinecek, beğenmediği bir noktayı söylemeye utanacak ve film bundan ciddi zarar görecektir. Ayrıca profesyonel oyuncuların zamanları genellikle dar olacaktır. Alıştıkları, bildikleri yöntemin dışındaki ışık ve kamera açılarında rahatsız olacaklar ve yönetmeni kendi performanslarını öne çıkarmaya iteceklerdir.

Bütün bu olumsuzlukların yanında profesyonel oyuncular nerede duracaklarını sahneye nasıl girip çıkacaklarını, karşılarındaki dinlemeyi bildikleri için yönetmeni

rahatlatırlar. Amatör bir oyuncu genellikle çok açık seçik komutlar verilmedikçe isteneni anlamayacak, sette kullanılan terimleri bilmeyecektir. Burada artı ve eksi yönlerini iyi düşünüp karar vermek filmi yapanlara düşmektedir. Önemli olan sonuçta ortaya çıkacak iştir. Filmin sağlığı için ne gerekiyorsa yapılmalıdır. Ama oyuncular mutlaka profesyonel olmalıdır saplantısı hemen terk edilmelidir. Roberto Rossellini'nin Bisiklet Hırsızları'nı amatör oyuncularla çektiğini unutmamak gerekir.

Yine yukarıda belirttiğim gibi çocuk ve hayvanlarla çalışmaktan olabildiğince kaçınmak gerekir. Zira ikisine de dert anlatmak neredeyse imkansızdır ve beklenmedik şekilde filminiz yarıda kalabilir.

9.3.3. Ekip Kurmak:

Profesyonel kameraman, profesyonel ışıkçı veya profesyonel kurgucu ile çalışmamak gerekir. Profesyonel denen insan belirli bir işi yaparak geçimini sağlayan kişidir. Özellikle Türkiye gibi geçim şartlarının zor olduğu bir ülkede sinemacılıkla profesyonel olarak uğraşan insanların durumu kötüdür. Çok fazla durup düşünmeye vakitleri yoktur. Alıştikları, bildikleri yöntemleri tercih ederler. Bazen bilgi insanın sırtında bir yük olabilir. Sanatta bilgi her şey değildir. Sanatçı her şeyden önce neden olmasın diyebilecek özgür düşünceli insandır. Maalesef ülkemizdeki teknik adamlar ve kameramanların çoğu da gerek piyasanın şartları gerek yetersiz donanımları nedeniyle kendilerini yenilemeye kapalı insanlardır.

Ne yazık ki bugün Türkiye sinema televizyon ortamında çalışanların çoğu ya "alaylı" denilen meslekten yetişme insanlardır ya da "okullu" olmalarına rağmen özgür düşüncüyü içlerine sindirememiş, sadece kendisi için film yapmanın ne demek olduğunu bilmeyen ve önemsemeyen, daha da kötüsü kendisini piyasanın kalıpları içine hapsetmiş kişilerdir. Bu kişilerle çalışmak filminize çoğunlukla zarar verecek ve ortaya hiç de hayal etmediğiniz, standartların içine sıkışmış, tatsız bir film çıkacaktır.

9.3.4. Işık, görüntü:

Öğrenciler genellikle sinemada ışığı mistifiye ederler. Onlara göre ışık çok anlaşılmaz ve sırrına erilmeyecek bir olgudur. Işığın her şeyi değiştireceğini, bir filmde en önemli unsurun ışık olduğunu düşünürler. Evet film ışıkla var olur ama ışık her şey demek değildir. Öğrenciler ışıkla ilgili en temel bilgileri sadece ezberleyip, gerçekten anlamaya çalışmadıkları için ışık konusu daima bir muamma olarak kalır.

Işık önemli değildir. Yine bir sinemacının ağzından pek duyulamayacak radikal bir iddiadır bu. Yine de öğrencilerin iyi filmler yapabilmeleri bu basit gerçeği kabul edebilmelerinde yatıyor. Gerçekten iyi ışık yapabilmek için çok fazla çaba ve çok fazla malzeme gerekir. Günışığında dışarıda çekim yapıyorsanız zaten ışığı kontrol edemezsiniz. Gece çekiyorsanız yine aynı şekilde çok güçlü ışıklara ihtiyaç duyarsınız. Çok güçlü ışıklar fazla sayıda insan ve jeneratör gerektirir vs. Ne kadar çok ışık kullanırsanız o kadar az kamera yerleştirimi yapabilirsiniz çünkü ışıklar çerçeveye girecektir. Oyuncuların hareketleri kısıtlanacak, mekan ısınacak, her yeni çekimde ışığı yeniden düzenlemek değerli çekim saatlerinizi heba edecektir.

Sonuçta kötü bir film çok güzel ışıklarla çekilmiş bile olsa kimse sadece ışık güzel diye film seyretmez. Dolayısıyla asıl amaç filmin bütünlüğünü korumak olmalıdır. Bir sanatçı adayı için birinci amaç bu olmalıdır. Daima kendisine şu soruları sormalıdır: Bunu neden yapıyorum? Bu yaptığım şey filmim için ne kadar önemli? Filmime ne katacak veya ondan ne götürecektir?

Öncelikle sinemada ışık yapmanın bir yetersizlikten doğduğu gerçeğini hatırlamak gerekir. Film veya CCD yeterince hassas olmadığı için insan gözünün rahatlıkla görebildiği durumlarda doğru görüntü üretmez. Bu nedenle çoğu zaman ışığın desteklenmesi, düzenlenmesi veya azaltılması gerekir. Tabii ki bu teknik zorunluluktan ödün vermek doğru değildir. En azından sağlıklı bir görüntü kalitesi

elde edecek şekilde ışığı düzenlemeli veya *ışığa göre sahneleme* yapılmalıdır: Örnek olarak gece sokak çekimlerinden kaçınmak gerekir. Eğer çok gerekliyse gün doğumunda çekilip gece efekti verilebilir veya ışıklı yerlerde (vitrinlerin önü, iyi aydınlatılmış caddeler vs.) çekim yapılabilir. Ev içinde çekilecek sahneler varsa öncelikle evin kendi ışıklarıyla yapılacak aydınlatmayı incelemek gerekir. Yeni dijital video kameralar ışığa hassastır. Belki de sadece evin ışıklarıyla veya sadece mumlarla bile çekim yapmak mümkün olacaktır.

Herhangi bir profesyonel ışıkçıya bunu söyleseniz tüyleri diken diken olarak size hayretle ve biraz da küçümseyerek bakacaktır. Onunla bu konuyu tartışmak isteseniz belki de sizi cahil olmakla suçlayacak ve ayıplayacaktır. Oysa gerçekte kendi mesleğinin esiri olmuş durumdadır. Işık yapılmaması gibi bir kavramı akli almaz. Oysa Hollywood'da bile bazen ışık "yapılmaz". Sadece mekanın içindeki ışıklarla film çekimi gerçekleştirilir. "Seven-7" adlı filmin dünyaca ünlü görüntü yönetmeni Darius Khondji, *American Cinematographer*'da çıkan söyleşisinde aynı durumdan bahsetmiştir²⁵. Khondji "Alien Resurrection" filmi için ışığı setlerin içinde birer dekor olarak tasarladıklarını anlatır ve söyleşinin devamında "...filmî yanlış pozlamak bazen çok iyi sonuç verebiliyor. Ben filme kötü davranmayı, negatifi mahvetmeyi severim çünkü o mahvettiğim şeyden bazen yeni bir renk, yeni bir resim doğar..." der.

Bu sözlerde önemli olan nokta bütün kazandığı şöhrete, Hollywood'un dayatmacı politikalarına rağmen denemekten korkmayan bir zihniyetin kendini ifade edişidir. Bir Hollywood görüntü yönetmeni bile denemekten korkmuyorsa genç bir öğrenci neden korksun?

²⁵ *American Cinematographer Magazine*, Kasım 1997, sayfa 34

9.3.5. Ses:

Bütün teknik fetişler aşılmalıdır, sadece biri hariç: Ses. Öğrenci filmlerinde genellikle ses en kötü unsurdur. Öğrencilerin çoğu kameraya, kamera hareketlerine, ışığa, filtrelere çok önem verirken sesi neredeyse hiç dikkate almazlar. Bunda ülkemizdeki dublaj kültürünün de etkisi olduğu açıktır. Bugün Türk televizyonlarında oynayan dizilerin yüzde doksana yakını sessiz çekilmektedir. Bu diziler daha sonra seslendirilmekte ve yetersiz ses efektleri ve senkron tutmayan dialoglarla yayına girmektedir. Yabancı yapımların hemen hepsi Türkçe dublajla yayınlanmaktadır. Çok fazla dublaj yapmak gerektiğinden bu sektörde ciddi kalite kaybı söz konusudur. İşin uzmanı olmayan bir çok insan dublaj sektörüne girmiştir. Çoğu yabancı filmin dublajı sırasında diğer sesler ve müzikler yok edilir hale gelmiştir. Dolayısıyla Türk seyircisi bir filmde sesin önemini, sesin sadece konuşmalardan ibaret olmadığını anlamakta güçlük çekmektedir.

Aynı şekilde genç yönetmen, dialogları bile kameranın üzerindeki mikrofonla kaydedecektir. Bu da çok basitçe kameranın oyuncudan uzak olduğu durumlarda ses kaydının düzgün yapılamamasına neden olur. Bu durumun önüne geçmek için mutlaka ayrı bir mikrofonla (tercihan bir "shotgun" mikrofonla) kayıt yapılması şarttır. Yönetmen veya sestem sorumlu kişi kulaklıkla kaydedilen sesleri dinlemelidir. Amaç öncelikle dialogları temiz bir şekilde kaydetmek olmalıdır. Her sahne bittikten sonra oyuncular ve yönetmen o sahnedeki bütün konuşmaları ayrıca açığa kaydetmeli ve sonra da ortam sesi kaydedilmelidir. Bunlar yapılırsa sesin yapım sonrası aşamada iyi olmaması için hiç bir engel olmayacaktır.

9.3.6. Kurgu:

Kurgu aşaması artık evlerdeki kişisel bilgisayarlarda bile yapılabilmektedir. Bu da öğrenci için büyük bir şanstır. Kurgu mutlaka "non linear" bir sistemde yapılmalı ve en azından üç dört günlük bir çalışma olmalıdır. Kurgunun hızlı ve etkili olması iyi

not tutulması ve düzenli çalışmayla sağlanabilir. Ama en kısa filmde bile ara sıra filminden uzaklaşmak sonra gelip tekrar seyretmek yararlıdır. Öğrenci bu rahatlığı kendine tanırsa filmi çok daha objektif bir gözle görebilecek ve projeyi içine sindirerek kurgulayacaktır. Bir gecelik kurgu seansları yarardan çok zarar getirecektir. Bir gecede bir filmin (ne kadar kısa olursa olsun) kurgulanması imkansızdır veya kurgulansa bile büyük bir telaş ve yorgunluk içinde bir çok nokta atlanacaktır.

Yönetmen filmi kendisi kesmemelidir. Öğrenci filmlerinin en büyük sorunlarından biri de budur. Yönetmenler genellikle çektikleri güzel planlara “aşık olurlar” ve filmi bir türlü kesmeye kıyamazlar. Bir kurgucu her şeyden önce yönetmene karşı acımasız olmalıdır. Tabii ki film yönetmenin filmidir ve baştan beri söylediğim gibi onun bir yansımasıdır. Ama yine de ölçüyü kaçırmak (özellikle de acemi bir yönetmen için) çok kolaydır. Bir çok yönetmen istemeden de olsa filmi zedeleyecektir. Kurgucu yönetmenin değil seyircinin tarafında olmalıdır. Her planın kesilmesi gereken bir nokta vardır ve kurgucu buna karar verirken, öykünün dramatik gereklilikleri, seyircinin algılama hızı ve öyküye olan katılımı, filmin ritmi, sahnenin ritmi gibi çok önemli kriterlere öncelik vermelidir. Bunların yanında yönetmenin kendini beğenmişliği, egosu veya göstermek istediği kamera hareketi son düşünülecek nokta olmalıdır. Çok az yönetmen böyle ince bir çizgide yolunu şaşırmadan yürüyebilir. Bu nedenle filmi bir başkasının kesmesi kesinlikle tercih edilmesi gereken bir yöntemdir. Aynı şekilde ses kurgusu, ses efektlerinin toplanması, miksaj gibi aşamalar için de mutlaka zaman yaratılmalıdır.

9.3.7. Bütçe:

Can alıcı noktaya geldik. Bu bölümde kısaca videoyla üretilen bir filmin maliyetini karşılaştırmak istiyorum. Digital video ile çekilen Simulacra'nın gerçek maliyeti 500 amerikan dolarıdır. Eğer film profesyonel ekiplerle ve her şeye para verilerek yapılsaydı 40.000 dolara çıkacaktı.

Eğer film aynı şekilde ama 35mm ile çekilseydi bu defa maliyet 120.000 amerikan dolarına kadar ulaşacaktı.

Bu verilerin de açıkça gösterdiği gibi yeni teknolojiler ve birazcık fedakarlıkla çok düşük bütçelerle filmler yapılabilir. 13 dakikalık bir filmin 500 dolara çıktığını düşünürsek 80 dakikalık bir uzun filmin yaklaşık 3500 – 4000 dolara çıkması mümkün görünüyor.

Bu durumda hangisini tercih etmek akıllıca olur? 1 milyon dolar arayarak kendinden ödün vermek mi yoksa 4000 dolar bulup tamamen özgürce kendi istediği filmi çekmek mi?

Yarının dünyası "Propaganda", "Hemşo", "Vizontele" gibi milyon dolarlık filmlerin değil daha samimi, daha küçük, daha kişisel ve daha özgür filmlerin olacaktır. Bu devrim içinde yer almak isteyenlerin önünde müthiş fırsatlar ve uzun bir yolculuk vardır. Teknolojiyi takip etmek, biraz zaman harcamak ve özenmek iyi bir başlangıç olabilir.

10. Sonuç

Bir sanat eseri neden üretilir? Üreticisi ne zaman “sanatçı” olur veya olmaya hak kazanır? Sanatta bizi etkileyen nedir? Sanatın bir ürün olarak değeri nedir?

Bir zamanlar sanatta “emek” değerliydi. Özellikle klasik sanatta sanatçının ustalığı, detaylara gösterdiği özen, dünyayı yeniden sunmakta gösterdiği teknik beceri, titizlik bizi çarpan ve etkileyen öğelerdir. Bugün aynı eğilim filmler için de geçerli. Üzerinde çok uğraşılmış, çok para harcanmış, profesyonel oyuncularla yapılmış, sinemalarda gösterilen bir filmin diğerlerinden daha değerli olduğunu düşünmeye hazırız.

Aslında sinema da aynen resmin bir zamanlar yaşadığı durumla karşı karşıya ve büyük bir devrime karşı direnmeye çalışıyor: Resim nasıl 19.yy sonunda fotoğraf karşısında tutunamayıp büyük bir değişim geçirdiyse ve artık ustalıktan çok bir tavır, dünyaya yeni bir bakma şekli, bir ideolojik hareket haline geldiyse sinema da sadece yüz yıllık bir geçmişi olmasına rağmen er ya da geç aynı durumla karşı karşıya kalacaktır.

Bugün artık film çekmek için dahi olmanız, çok zengin olmanız veya çok zengin insanları kandırmanız şart değil. Resim sanatı fotoğrafın yaygınlaşmasına kadar sonuçta zenginlerin himayesinde varolan bir alandı. Ressam olabilmek için size destek olacak birilerini bulmanız gerekirdi. Zenginlerin, kralların, din adamlarının tablolarını yaparak geçiminizi sağlamanız gerekirdi. Ne zaman ki resmin bu işlevi fotoğraf tarafından devralındı ancak o zaman resim değişim geçirebildi.

Bugün artık sinema yapmak on yıl öncesine göre çok kolay. Teknik ekipmana ulaşmamız, bilgiye ulaşmamız, filmlerimizi birbirimize ulaştırmamız kolaylaşıyor. Ama bu durum paradoksal bir şekilde sinemanın ölümü anlamına da gelebilir. İsteyen herkesin sinema yaptığı bir dünya aynı zamanda sinemanın değerini

kaybettiği bir dünya olacaktır. Jean Baudrillard'ın dediği gibi "sanat karşı sanata dönüşür ve yok olur."

Öyle ya da böyle bu devrim başlamıştır ve bunu durdurmak elimizde değil. Dolayısıyla yapmamız gereken şey bir an evvel gelecekteki yeni pozisyonlara uyum saplayacak şekilde üretim - dağıtım şekilleri geliştirmektir.

Olağanüstü düşük bütçesiyle ve son derece "yabani" öyküsüyle (ve ülkemiz için çok yabancı ismi ve atmosferiyle) "Simulacra" Türkiye'de ödüller kazandı, televizyonda gösterildi, gazetelerde, dergilerde ve TV haberlerinde (ekte filmin konu edildiği gazete ve TV programlarının listesi mevcuttur) kendine yer buldu, sinema salonlarında özel gösterimlerde alışılmadık sayıda seyirci topladı ve son olarak Fransa'da dünyanın en önemli kısa film festivallerinden birinde yüzlerce film arasında ödül kazanmayı başardı.

"Simulacra" toplamda yaklaşık olarak 15 -20 bin kişinin izlediği bir film oldu. Hemen hiç para harcamadan tamamen kendi çabalarımızla ulaştığımız bu nokta müthiş bir başarı olmasa da sanırım gelecek için ve başka sinema gönüllüleri için umut verici sayılabilir. Simulacra ileride yapılabilecek uzun filmler için bir başlangıçtı. Video ile film yapmanın mümkün olup olmayacağı üzerine bir deneydi. Simulacra'nın ortaya çıktığı dönemde Türk sinemasında da ilk "digital video" film "Dokuz" (yön. Ümit Ünal) İstanbul Film Festivalinde ödül kazandı ve kendine dağıtım şansı arıyordu. Tezin yazıldığı sırada henüz dağıtım şansı bulamamıştı.

Tez boyunca ortaya koymaya çalıştığım düşünceler "Dokuz" filminin neden dağıtım şansı bulmakta zorlandığını açıklıyor. Kazandıkları başarılarla rağmen sonuçta video ile çekilmiş filmler dağıtımda zorlanacaklardır. Aynı durum Simulacra'nın da geniş kitlelere ulaşmasını da engelledi. Dünyada hala "film" ile çekilmiş eserlere gösterilen saygı daha fazla. Bir çok festival hala "video"yu kabul edilebilir bir film formatı olarak görmüyor.

Bu tür tutucu tavırların hemen kaybolmasını beklemek elbette iyimserlik olur. Her tür devrim ilk başlarda bir karşı koyma, reddetme, dışlama tavrıyla karşılaşacaktır. Pelikülle çekilen filmlerin daha “saygı değer” olmalarının nedeni aslında insanların kafasındaki önyargılardır. Pelikülün maddi açıdan daha pahalı, zor ulaşılır, kıymetli ve yüksek kaliteli olduğuna “inanılır”. Bu gerçekten de bir “bilgi” değil bir “inançtır”. Çünkü bilimsel temelleri tam olarak yoktur.

Bu tez boyunca hem filmin yapım sürecini ve içeriğini açıklamayı hem de bu film temelinde Türkiye için uygun olacağına inandığım yeni bir yapım biçiminin temel ilkelerini belirlemeye çalıştım. Ülkemizde hep eksik olan belgeleme ve paylaşma kültürüne bir katkıda bulunmuş olmak en büyük dileğimdir.

Umarım çabam en azından başkalarına ilham verir.

Kaynakça:

- American Cinematographer Magazine, Kasım 1997
- BAUDRILLARD, Jean, "Kötülüğün Şeffaflığı", Ayrıntı yayınları, 1995
- BAUDRILLARD, Jean, "Simulacra and Simulaton", University of Michigan Press, 2000
- FLUSSER, Vilem, "Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru", Ağaç Yayınları, 1994
- GEUENS, Jean Pierre, "Film Production Theory", Suny Press, 2000
- HANÇERLİOĞLU, Orhan, "Düşünce Tarihi", Remzi Yayınları, 1974
- HAYWARD, Susan, "Key Concepts in Cinema Studies", Routledge Publishing, 1996
- KELLY, Karin, EDGAR Tom, "Film School Insider", Perigee, 1997
- MURCH, Walter, "In The Blink of an Eye", Silman James Press, 1995
- ROBINS, Robert S. – POST Jerrold M., "Politik Paranoya", Doğan Kitap, 2001
- Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary, Gramercy Books, 1996
- ZIZEK, Slavoj, "Welcome to the desert of Real" www.nettime.org da 11 Eylül 2001 e dair yazdığı makale

EK 1: Senaryo

SIMULACRA

Senaryo: İlker Canıklıgil

Kalabalık İstanbul görüntüleri. Murat insanların arasında yürüyor. Metro tünel görüntüleri...

Sabah. Murat duşta... boş gözlerle bakıyor. Murat kredi kartıyla TV kanalından alışveriş yapıyor.

DIŞ SES:

“Hayatım şu sonu olmayan boktan bilgisayar oyunlarına benziyor. Sürekli yeni engeller çıkarıyorsunuz karşıma. Küçük küçük oyunlar yapıyorsunuz. Ama bir gün sizi yeneceğim. Hani bilgisayarda çalışırken aniden mavi bir ekran belirir. Geçersiz bir komut genel koruma hatası oluşturdu, oturum sonlandırılacaktır gibi garip bir cümleyle karşılaşırsınız. Bütün hayatım o mavi ekranı beklemekle geçti sanki. Biliyorum: Bir gün bir şey olacak ve her şey değişecek...”

Murat aynanın önünde traş oluyor. Ütü yapıyor. Kırmızı Hap yutuyor. Sapık bir ifadeyle ayakkabılarını parlatıyor, giyiniyor.

Murat kuruyemişçiye giriyor. Üzerinde takım elbise ve kravat.

Ceyhun uykulu ama anlatıyor. Aycan sürekli önündeki bilgisayar ekranına bakıyor. Ceyhun ise televizyonda borsa verilerine bakıyor. Birbirleriyle ilgilenmiyorlar.

CEYHUN:

“Abi... üçe katlayacak dediler, boğazımıza kadar mala girdik... herifler kucağımıza verdiler malı buyur bakalım şimdi... Yok abi yok bizim gibilere kazandırmazlar abi...”

Murat belli etmemeye çalışarak Ceyhun’un öyküsünü dinliyor. Sigarasını alıyor. Çıkıyor. Adamlarla kesinlikle konuşmuyor.

Murat metroda gidiyor.

DIŞ SES:

“Bir çıkış olmalı. Bu boktan programı kim yazdıysa mutlaka bir yerinde bir hata yapmış olmalı. Ama nereden bulurum o çıkışı? Belki bir gün bir kediyi seveceğim ve her şey duracak...ya da bir karıncayı ezeceğim, bakmamam gereken bir yerde saate bakacağım ve daha milyonlarca olasılık...”

Murat metroda. Arkasındaki kadınla adamın konuşmalarına kulak kabartıyor.

KADIN:

“Çocukken hızla arkama dönerdim... sanki döndüğümde arkamdaki insanların orada olmadığını falan görebilmek için... herkes bana oyun oynuyor gibi geliyordu...”

Murat’ın şaşkın yüzünü görüyoruz.

MURAT:

“Bana mı söylediniz?”

KADIN:

“Efendim?”

MURAT:

“Efendim?”

Kadın yanındaki adama bakıyor. Adam da rahatsız oluyor. Murat boş gözlerle kadına bakmaya devam ediyor.

Murat iş yerinde odasında oturuyor.

Telefon çalar Murat açıyor.

TELEFONDAKİ SES:

“Murat Bey X Bankasından arıyorum. Kredi kartı borcunuzu iki aydır yatırmıyorsunuz.

Kartı kapatmak zorunda kalacağız. Hatırlatmak istedim.”

MURAT:

“Ne. Benim borcum yok ki...”

TELEFONDAKİ SES:

: “Efendim? Nasıl olur? kartınızda 1.650.450.000 TL Borç görünüyor. Kartınız çalınmış mıydı?”

MURAT:

“Hayır çalınmadı...”

TELEFONDAKİ SES:

“... Murat Bey bir yanlışlık mı oldu acaba? Borcunuz var görünüyor burada...”

MURAT:

“benim borcum yok. Bir yanlışlık oldu herhalde...”

TELEFONDAKİ SES:

“Lütfen bir saniye bekletebilir miyim?”

MURAT:

“Eh hayır. Benim borcum falan yok beni rahatsız etmeyin artık. İyi günler...”

TELEFONDAKİ SES:

“Ama...”

(internetten alışveriş planları... kredi kartı slipleri...ATM ekranları... Alo Banka sesleri...)

Murat TV seyrediyor: “Merhaba. Televizyonda olmayan bir görüntüyü izletiyorsunuz bana. Televizyon ekranında sürekli 1 milyon tane küçük ampulü yakıp söndürüyorsunuz. Bu bir milyon ampulle bana sahip olmadığım bir derde deva olacağını iddia ettiğiniz olmayan bir şey gösteriyorsunuz. Bu olmayan şeyi, sahip olmadığım bir parayla, gerçekte olmayan bir televizyon kanalından bana satıyorsunuz. Sonra da size borçlu olduğumu söylüyorsunuz. Benim borcum yok ve... bip”

Murat evde aynanın karşısında yüzünü yıkıyor.

Saat çalışıyor.

Murat traş oluyor. Gömlek ütülüyor. Ayakkabı cilalıyor. İlaç içiyor.

Murat dükkana giriyor.

CEYHUN:

“Abi o herif tam bi manyaktı ya... Gül gibi işi vardı. acayip iyi para kazanıyormuş. Aniden herif delirmiş. Ne olduğunu kimse anlamadı. Çalışmak istemiyorum demiş... her şeyini kaybetti... kavruldu gitti...”

Murat yine Ceyhun'un öyküsünü dinler. Çıkar. Tam çıkarken aniden büyük bir hızla arkasına döner. Ceyhun ve Aycan şaşkın şaşkın bakarlar.

AYCAN:

“Abi bu herif ne iş?”

CEYHUN:

“Tam bir psikopat...”

Gülerler.

Murat yürürken duyduğu konuşmaları düşünür. “her şeyini kaybetti... herkes bana oyun oynuyordu...”

Sabah Murat metro istasyonunda. Herkes biniyor gidiyor Murat öyle duruyor.

Murat ın telesekreter mesajını duyuyoruz.

“Merhaba. Bana ulaşamazsınız. Programı bozuyorum... zor olacağını biliyorum. Ama artık bunu yapmak zorundayım. Duruyorum... Programı kilitlemeye çalışacağım. Her şeyin bir yalan olduğunu biliyorum. Beni almaya gelecekler... Programı kilitleyeceğim ve mavi ekran çıkacak... beni almaya mecbur kalacaklar... ve belki de programı ben yazdım...”

Murat durakta bir süre durur sonra evine döner.

Murat evde. Televizyonun, bilgisayarın fişlerini çekiyor. Yatakta. Tuvalette...saati tuvalete atıyor. Telefon çalıyor. Açmıyor. Telefonu fişten çekiyor. Kredi kartını kesiyor. Zil çalıyor. Zilin kablosunu kesiyor. Sigara içiyor. Kapı vuruluyor.

Açmıyor. Yerde yatıp sigara içiyor. Pencereden bakıyor. Boş buzdolabı... küllük, traş makinası, ikiye kırılmış bir CD, ilaç kutusuna bakıyor ve yere atıyor...

Murat uyanıyor.

Gidip pencereden bakıyor. Heyecanlanıyor.

Sokaklar bomboştur.

Murat ı sokaklarda gezerken, koşarken görüyoruz. Murat boş şehirde dolaşiyor. Zilleri çalıyor.

Eve dönüyor. Sıkıntılıdır. Pencereden bakıyor. Birisine telefon etmeye çalışıyor ama açılmıyor... Bir süre evde oturuyor. Sonra aklına birşey geliyor. Tuvalete gidiyor. Yerde ilaç kutusunu buluyor. İçini açar hapı eline alıyor. Yutuyor ve bir geçmeyle traş olurken görüyoruz.

Dükkana giriyor. Ceyhun ve Aycan birden konuşmayı kesiyorlar.

MURAT gülümsüyor:

“Günaydın”

CEYHUN:

“Abi dun gece acayip bir rüya gördüm ya...”

AYCAN:

“Neydi...”

CEYHUN:

“Ya ne bileyim... dünyada hiç kimse yok. bir tek ben kalmışım...”

Murat gülümser...

MURAT:

“Nasıl gidiyor?”

Ceyhun ve Aycan şaşırarak birbirlerine bakarlar.

CEYHUN:

“İyi abi. Biraz borç var işte...”

MURAT:

“Benim de borcum var.”

CEYHUN:

“Ne borcu abi?”

MURAT:

“Kredi Kartı...”

CEYHUN:

“Aman abi kredi kartına herkesin borcu var. Bankalar sahtekar abi....”

Kalabalık İstanbul görüntüleri üzerine Ceyhun un sesi yavaş yavaş yok olur.

Kararma:

Ek 2: Filmin Kazandıđı Ödüller

24. Clermont Ferrand Kısa Film Festivali – Fransa - 2002

Sayısal Yarışma – Mansiyon

Dünyanın en önemli kısa film festivali Fransa'nın güneyinde gerçekleşiyor. 2002 de ilk defa "digital competition" başlığı altında bir yarışma açıldı. Tüm dünyadan 950 film başvurdu. Seçilen 44 film arasından 3 adet mansiyon verildi. Ekte ödül belgesi sunulmuştur.

(<http://www.clermont-filmfest.com>)

1. AFM Bağımsız Filmler Festivali – Kısa Film Seçkisi - 2002

En İyi Film – Seyircilerin Oylarıyla

Türkiye de son iki yılda yapılmış 80 film başvurdu. 8 film seçildi. Bu filmlerin gösteriminden sonra seyircilerin oyları toplandı.

(<http://www.ifistanbul.com>)

4. Cine 5 Ulusal Kısa Film Yarışması - 2001

En İyi Kurmaca Film

Özel kanal Cine 5 in gerçekleştirdiđi kısa film yarışması. 80 film başvurdu.

(<http://www.cine5.com.tr>)

Ek 3: Gösterimler

26 Kasım 2001- İstanbul Bilgi Üniversitesi Sinema Salonu - İlk Gösterim

Aralık 2001- Cine 5 Televizyonu- Şifresiz Yayın

Aralık 2001- Marmara Üniversitesi GSF- Acıbadem

Ocak 2002- AFM Bağımsız Film Festivali İSTANBUL- AFM Beyoğlu Sineması

21 Ocak 2002- İstanbul Bilgi Üniversitesi Sinema Salonu

24. Clermont Ferrand Kısa Film Festivali FRANSA - 2,6,7,8,9 Şubat 2002

10. Arcipelago Uluslararası Kısa Film Festivali Roma – İTALYA – Haziran 2002

2. Lausanne International Underground Film Festival – İSVİÇRE – Haziran 2002

2. Ege Üniversitesi Kısa Film Şenliği – Özel Gösterim



Ek 4: Basından

TV ve Gazetelerde Filmle İlgili Yayınlar:

Gündem Dışı – NTV – Röportaj ve filmden parçalar

Gece Gündüz - NTV – Tanıtım ve röportaj

Alkışlar – TV 8 Kültür Sanat Programı – Röportaj ve filmden parçalar

Sinema Programı – NTV – Röportaj ve filmden parçalar

Altyazı Dergisi – Röportaj

Vizyon Dergisi – Röportaj

Radikal - Röportaj

Max Dergisi – Röportaj

France Bleu Pays D' Auverne - Radyo Röportajı

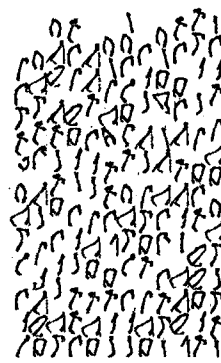
France Bleu – Türkiye' nin Sesi Radyosu – Radyo Röportajı

Liberation – Fransız Günlük Gazetesi – Filminden Söz etti (ekte sunulmuştur)

Bunlar dışında bütün ulusal gazeteler filmle ilgili basın bültenlerini yayınladılar.

Filmin web sitesi: www.micromegas.org/simulacra/ adresinden ziyaret edilebiliyor.

Sitede filmin fragmanı, ekip listesi, fotoğraflar, gösterim tarihleri ve müzikler bulunuyor.



Créer son propre alphabet.

Logiciel

Des polices de caractère

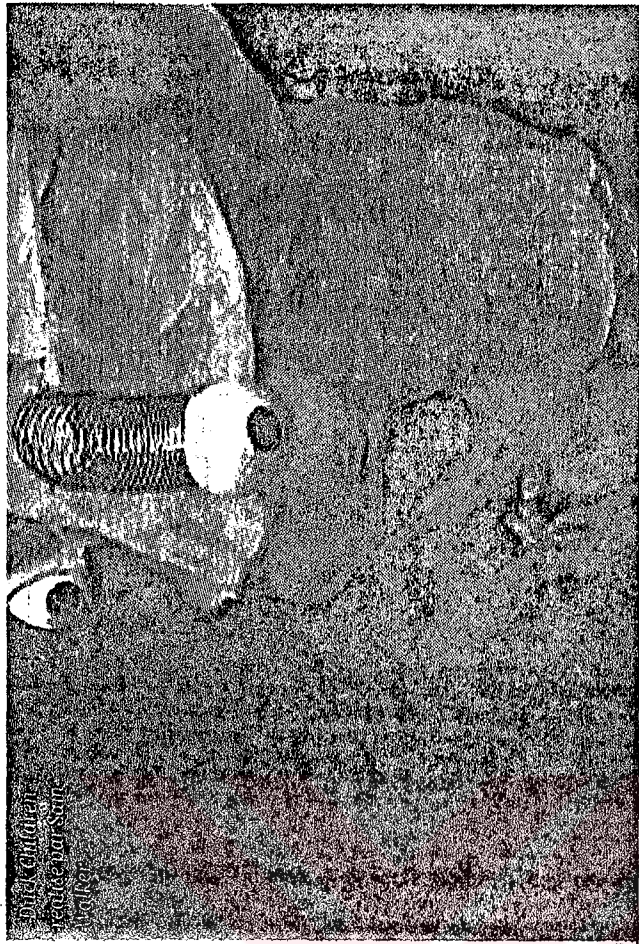
<http://alphabet.tnema.org>
Sur PC uniquement.

Face à une écriture étrangère, le lecteur est souvent partagé entre deux sentiments: la fascination devant l'harmonie des signes et le désarroi face à l'incapacité d'en percevoir le sens. Avec son *Alphabet Synthesis Machine*, l'artiste Golan Levin joue de cette ambivalence. Ce logiciel en ligne permet à l'internaute de créer tout un alphabet imaginaire. Il lui suffit de griffonner à l'aide de sa souris une forme qui va servir de point de départ à la machine pour générer un alphabet personnalisé. Au cours du processus, l'utilisateur intervient pour rectifier, préciser l'épaisseur du trait, la largeur des caractères. Lorsqu'il est

Festival/cinéma Le pixel Court à Clermont

www.clermont-filmfest.com

Ya-t-il un cinéma numérique? L'outil (la DV et ses dérivés) favorise-t-il de nouvelles images, génère-t-il une narration originale? Le Festival du court métrage de Clermont-Ferrand s'est concentré ces questions toute la semaine, pour sa 2^e édition, en proposant, pour la première fois, une compétition Brèves digitales, unissant sous le même support 44 fictions, docs, films expérimentaux et d'animation. Un ballon d'essai que le responsable de la sélection, Calmin Borel, revendique: «Nous souhaitons quitter le côté torronnant du court, la jolote histoire avec son début et sa fin, pour al-



ler vers une autre voie narrative, ouvrir une fenêtre supplémentaire sur des œuvres qui n'auraient pas existé sinon.» Pourtant, «cette compétition est appelée à se fonder dans le reste de la sélection».

Tout numérique. Avec le temps, le cinéma s'y retrouverait, numérique et argentin, mêlés, puisque, à chaque étape d'un film (du montage à la postproduction en passant par les effets spéciaux ou le tournage), le numérique peut être utilisé. Les raisons en sont connues, financières d'abord (la réalisation d'un projet en argentin nécessite du temps), pratiques parfois (une ca-

méra digitale se fait oubliée), esthétiques enfin (effets spéciaux, effets de transparences et surposition).

Sans publicité et en limitant la sélection aux films sous format numérique professionnel (le DigiBeta), le comité a quand même reçu un millier de films. Et si «plus de choses ont été écartées que dans le reste de la compétition», la qualité de l'ensemble ne dépare pas. Quelles sont les spécificités du support? Il y a le recours presque systématique au noir et blanc, façon citation, avec sa variante à très gros grain pour souligner le parti pris d'une image moins léchée, plus inscrite dans le réel.

Ressort aussi le mélange formel d'images réalistes et traitées, comme dans *Simulacra*, de Ilker Canikdigi, où le héros ture est «doublé» par un personnage de jeu vidéo. Enfin, les collages sonores et visuels sont exacerbés, comme avec *Lettre à ma voisine*, de Thierry Gracia.

Et même s'il n'y avait pas de particularité, resterait la qualité. Sam Walker a filmé dans *Duck Chicken* un spectacle d'enfants déguisés en canards, sur fond de musique gentille. Survient un chasseur à tête de carton pâte qui provoque un carnage. Décapant, numérique ou pas... ● ANNICK RIVOIRE

Net-art



**CONCOURS DE SCÉNARIOS
"AIDE À LA CRÉATION"**

**PRIX DU CONSEIL GÉNÉRAL
DU PUY-DE-DÔME**
(15 245 €)

Sous le désastre
de César Campoy

**PRIX DE LA VILLE
DE CLERMONT-FERRAND**
(15 245 €)

J'veux un ballon
de Stéphane Martin

Le festival du court métrage
de Clermont-Ferrand
(14^{ème} international - 24^{ème} national
- 17^{ème} marché du film court)
qui s'est tenu
du 1^{er} au 9 février 2002,
remercie tous les participants.



The Clermont-Ferrand
Short Film Festival
(14th International - 24th National
- 17th Short Film Market),
held from February 1 to 9, 2002,
would like to thank
all participants.

ORGANISATION

Savez-vous que peut
le court métrage

Tél. 04 73 91 65 73
Fax 04 73 92 11 93
La Jetée

6, place Michel-de-L'Hospital
Clermont-Ferrand - Cedex 1

www.clermont-filmfest.com
info@clermont-filmfest.com

PRIX DE LA PRESSE (INTERNATIONAL)

■ *Une affaire d'hommes (Meska sprawa)*
Slawomir Fabicki / Pologne

PRIX DE LA PRESSE (NATIONAL)

■ *L'amertume de la chanteuse
devant l'utilité des fils barbelés*
Armand Lameloise

MENTIONS DU JURY NATIONAL

Mentions liées au Grand Prix

■ *Chassé croisé* de Gilles Deroo, Patrice Deboosere
■ *Le poteau rose* de Michel Leclerc

Mentions liées au Prix Spécial

■ *En mon absence* de David Oelhoffen
■ *A propos d'Eric P.* de Pierre Merejkowsky

Mentions liées au Prix Recherche

■ *Affaire(s) à suivre* de Bernard Boespflug
■ *Je m'appelle* de Stéphane Elmadjian

MENTIONS DU JURY NUMÉRIQUE

■ *Valeurs familiales (Family Values)*
Eva Saks / Etats-Unis
■ *Simulacre (Simulacra)*
Ilker Canikligil / Turquie
■ *Les petits canards (Duck Children)*
Sam Walker / Royaume-Uni

MENTIONS DU JURY JEUNES NATIONAL

■ *Je m'appelle* de Stéphane Elmadjian

Les organisateurs du Festival du Court
Métrage de Clermont-Ferrand 2002,
placé sous le haut patronage de
Madame Catherine Tasca, Ministre
de la Culture et de la Communication,
remercient les organismes, les firmes
et personnes qui ont bien voulu
contribuer à son organisation :

La Ville de Clermont-Ferrand
et Serge Godard, Maire.
Le Conseil Régional d'Auvergne
et Valéry Giscard d'Estaing, Président.
Le Centre National
de la Cinématographie et David Kessler,
Directeur Général.

Le Conseil Général du Puy-de-Dôme
et Pierre-Joël Bonté, Président.
La Commission Européenne et Romano
Prodi, Président, et Viviane Reding,
Commissaire.

La Direction de l'Audiovisuel
du Ministère des Affaires Etrangères,
Nicole Gaudes, Jacques Szalay,
Janine Deunf, Jacqueline Chapotel.
Le Ministère de la Jeunesse
et des Sports et Marie-George Buffet,
Ministre.

La Direction Régionale des Affaires
Culturelles d'Auvergne
et Jean-Claude Van Dam, Directeur.
L'Université d'Auvergne
et Dominique Turpin, Président.
L'Université Blaise-Pascal
et Jacques Fontaine, Président.

La Sacem, Olivier Bernard,
chargé de l'action culturelle.
La Commission Supérieure Technique,
Yves Louchez, Directeur Général.

L'Académie de Clermont-Ferrand
et Alain Bouvier, Recteur.
La Préfecture de la Région Auvergne
et Didier Cultiaux, Préfet.
Canal+, Pierre Lescure,
Pascale Faure, Brigitte Pardo, Fabienne
Moszer, Marie Annick Guesnon.

Adami, Pierre Santini,
Jean-Claude Walter, Jean Pelletier,
François Chesnais, Sylvie Feit,
Tina Charlon.

Procipec, Commission Cinéma,
Idzard Van Der Puyt,
Catherine Fadier.
France Culture, Laure Adler, Laurence
Bloch, Clarisse Dollfus.
CMC - LVT - Digimage,
Denis Auboyer.

Crédit Agricole Centre France, Pierre
Bastide, Loïc Ackermann.
Kodak/Pathé, Monique Koudrine,
Gilles Podesta, Fabien Fournilloux.
Fiaji, Gérald Fievet,
Annick Mullatier.

Fnac, Anna Grossman,
France De Mijolla, Olivier Perrot.
Dune MK, Stéphane Lamouroux
et toute l'équipe.

Imprimerie G. de Bussac,
Hervé de Bussac et son équipe.
J.C. Decaux Services et
Pascal Chopin, Directeur Régional.
SMTC et son Président.
François Moulin.

T2C, Alain Brochet, Tarik Patrick
Chbicheb, Eric-Marie Gauthey.
Barco, Alain Remond,
Elisabeth Berradouan.

Merci spécial aux bénévoles
et au Service-Universités-Culture,
à Jean-Marc Grangier
et au personnel de la Maison
de la Culture, ainsi qu'à l'Agence Par Écrit,
l'Atelier Vice Versa.



Conception graphique et réalisation :
Vice Versa
Impression :
G. de Bussac