

TUHAF DEVAMLILIK *

Jeffrey M. Zacks

Çeviren: Emrah Günok

Evde bulunduğunuzu ve köpeğiniz yanınızda, kanepeye uzanmış olduğunuzu düşünün. Aynı esnada köpeğinize ait görsel imajın, yerini dumanı tütmeekte olan bir kase erişteye bıraktığını hayal edin. Bu size garip gelebilir, değil mi? Şimdi de yalnızca köpeğin değil, aynı zamanda kanepenin de değiştiğini farz edin. Hatta görüş alanınıza giren *her şeyin* bir anda değiştiğini düşünün.

Dahası, bir kalabalık içinde bulunduğunuzu, tam olarak aynı şeyin etrafınızdaki herkesin başına aynı anda geldiğini hayal edin. Bunun rahatsız edici bir yanı yok mudur? Kafkaesk değil midir bu? 1895 yılında Paris'te tam olarak böyle bir şey yaşanmaya başladı - önce onlarca, sonra yüzlerce ve sonra da binlerce kişinin başına gelen buydu. 19. yüzyıl sonundaki pek çok eğilim gibi bu da hızlı bir şekilde Avrupa'dan Birleşik Devletler'e sıçradı. 1903 yılı itibarıyla ise dünya üzerindeki milyonlarca insan buna maruz kalmıştı. Peki ne oluyordu? Müphem bir nörolojik hastalık salgını mıydı bu? Bir zehirlenme vakası mıydı, yoksa karabüyü müydü ?

Tam olarak böyle değildi, yine de başa gelenin doğal bir şey olmadığı da kesindi. Filmler, büyük ölçüde, *çekim* adı verilen ve devamlılık arz eden kısa aksiyon parçalarının *kesmeler* yardımıyla bitleştirilmesinden meydana gelirler. Yönetmen bu kesmeler sayesinde, görüş alanımıza giren şeylerin büyük bir bölümünü tamamen farklı bir malzemeyle bir anda ikame edebilir. Bu, görme sistemimizin yaklaşık 3.5 milyar yıllık gelişiminde daha önce hiç olmamış olan bir şey. Bu yüzden kesmenin, ilk ortaya çıkışında bir nevi rahatsızlık yaratmış olması gerektiğini düşünebilirsiniz. Oysa o günlere ait hiçbir belge böyle bir rahatsızlığı gündeme getirmiş değil.

O zaman kaleme alınmış olan bazı makaleler, filmin üretmiş olduğu hareket ve derinlik izleniminin canlılığını tasvir eder - Lumière kardeşlerin çekmiş olduğu *La Ciotat Garına bir Tren Geliyor* (1895) adlı filmi izlemek için yerlerini alan ve filmi gördükten sonra korkmuş bir biçimde sinema salonunu koşarak terk eden seyircilerin hikayesini duymuşsunuzdur. (Aklıma gelmişken, Trier Üniversitesi'nden **Martin Loiperdinger**'e ait olan ve çevirisi **Bernd Elzer** tarafından yapılan rapora göre bunun doğruluğu şüpheli bir hikaye olması muhtemeldir). O dönemde gündeme gelen diğer avangart estetik teknikler ise şiddetli tepkilere neden olmuşlardır: bunun için akla ilk gelen örnekler, **Igor Stravinsky**'nin ünlü eseri *Bahar Ayını*'nin 1913'te yapılan prömiyerinde patlak veren kargaşa veya -bizim ilgi alanımıza giren fenomenle daha yakından ilintili olan- bilinç akışına dayalı kurgunun okuyucuya *hâlâ* yöneltmekte olduğu meydan okumadır.

Ne var ki kesmeler, sinemaya giden ilk seyirci tipinin pek de dikkatini çekmiş gibi değil. Görünüşe göre, mümkün olan en düz anlamda gündelik deneyimler süreklilik arz ediyor olması gereken bir şey, popüler hayal gücüne gayet sorunsuz bir biçimde sızıvermiş. Peki bu nasıl olabildi?

İlk film örneklerinde kesme yapmak, kamerayı durdurup yeni bir sahne kurduktan sonra çekime devam etmekle mümkün olabiliyordu. Sinemacılar filmi fiziksel olarak kesip daha sonra da bantla birleştirmek suretiyle, istedikleri çekimleri alıp diledikleri gibi düzenleyebileceklerini erkenden fark ettiler. Bu tekniği, fantastik efektler üretmek, tek bir konumlanışa [*location*] uygun olmayan sahne değişimleri ile bezeli hikayeler oluşturmak ve yakın çekim ile bakış açısı çekimleri gibi kamera açısı değişimlerinden yararlanmak amacıyla kullandılar.

Kesmelerin yaygınlaşması uzun bir zaman almadı. Aslına bakılacak olursa, izleyicinin söz konusu kesmelere maruz bırakılma hızı dramatik bir artış gösterdi. Cornell Üniversitesi'nden psikolog **James Cutting** ve psikolog **Ayşe Candan** bu eğilimleri analiz ettiler ve çıkan sonuçlar da çok şaşırtıcı. Kurgulanmış ilk film örnekleri, ortalama süresi yaklaşık olarak 10 saniye olan uzun ve kısa çekimlerin bir karışımından meydana gelme eğilimindeydi. 1927 yılına gelindiğinde bu ortalama 5 saniyenin altına düştü. İşin içine ses girdiğindeyse çekimler bir kez daha uzadı: ortalama çekim uzunluğu yaklaşık olarak 16 saniyeye sızdı ve sonra birdenbire ve tekrar düşüşe geçti. Bugün popüler sinemacılıkta ortaya konan kurgulama

stilllerine ilişkin olarak büyük bir çeşitlilikten söz edilebilir. Ama çekim uzunluklarının genel ortalaması sessiz sinema döneminin sonuna kıyasla daha bile kısaldı, her bir ya da birkaç saniyede bir kesmeye yer verilen aksiyon filmlerinde uzun sekanslara rastlamak normal hale geldi.

Cutting ve **Candan**, çekimlerin, biyolojik evrim sürecine benzer bir süreç geçirerek gitgide kısalmakta olduklarını öne sürüyorlar. Yani sinemacılar tercih ettikleri çekim uzunluğuna bağlı olarak birbirlerinden farklılaşmışlar, bu da çeşitli çekim uzunluklarını içeren bir tarzlar yelpazesinin ortaya çıkışına önayak olmuştur. Bu noktada bilet alanlar bir seçim mekanizması olarak iş görürler: daha kısa çekimlerden oluşan bir dağılıma sahip olan filmleri ödüllendirme eğiliminde iseler, daha kısa çekimlerden müteşekkil filmlere öykünme eğilimi doğar. (Film kurgulama tekniklerindeki gelişmeyi, resim sanatındaki perspektif tekniklerinde ortaya çıkan gelişmeyle karşılaştırmaya değer. Perspektif tekniklerine kıyasla film kurgusu çok daha çabuk evrimleşmiş gibi görünür. Sezgin odur ki bunun nedeni, sinema filmlerinin icadının, kitlesele çoğaltım ve dağıtımla aynı zamana denk gelmiş olmasıdır. Büyük bir izleyici kitlesinin hazır bulunması halinde seçim baskısı çok daha hızlı bir biçimde etkinleşebilir.)

İzleyicilerin filmlerin kurgulanışına hızlıca alıştıkları ortadadır. Ama söz konusu kabulleniş hızının, tarihin ve o günlerde yazılıp çizilen şeylerin onu es geçme nedeni olması da mümkündür. İnsanlar muhtemelen *yalnızca* ilk gösterimde korkuya kapıldılar ve film kurgusunu nasıl “okumaları” gerektiğini öğrenmeleri de çok zaman almadı. Acaba zamanda geri gidebilsek ve naif izleyicilerin kurgu içeren bir filmi gördükleri ilk seferde vermiş oldukları tepkilere şahitlik edebilseydik nasıl olurdu?

Aslına bakılacak olursa, bunu bir anlamda yapabiliyoruz. Dünya üzerinde hâlâ televizyona sahip olmayan yeteri kadar insan bulunuyor. Nitekim Birkbeck-Londra Üniversitesi'nden psikolog **Sermin Ildırar** ve Almanya'nın Tübingen şehrinde bulunan Bilgi Medya Araştırmaları Merkezi'nden **Stephan Schwan** da, hayatında ilk kez film gören izleyicinin kesmelere nasıl tepki verdiğini öğrenebilmek amacıyla bu televizyonsuz insanlarla çalışma yolunu tuttular. Araştırmacılar, insanların film seyretme deneyimine nasıl tepki verdiklerini test etmek için Türkiye'nin televizyon olmayan uzak köylerinden birine gittiler, dağ tepe demeden oraya bir dizüstü bilgisayar taşıdılar. **Schwan** ile **Ildırar** ilk olarak yöre sakinlerini gündelik hallerinde resmeden kısa filmler çektiler ki söz konusu filmlerin içeriği

kafa karıştırıcı ve dikkat dağıtıcı olmasın. İkili daha sonra bu filmleri naif izleyiciye gösterip onlara ne gördüklerini sordu.

Kimsenin kafası patlamadı. İzleyicinin filmlerdeki kesmeleri şok edici ya da anlaşılmaz bulduğunu kanıtlayacak hiçbir şeye rastlanmadı. Ama bazı sekans tiplerinde, izleyicinin, farklı bazı çekimlerin nasıl olup da birbirlerine uydurulacağını anlamakta daha fazla zorlandıkları görüldü. Sözelimi, eşzamanlı iki aksiyon akışının, aralarında ileriye ve geriye doğru kesmeler yapılarak gösterildiği paralel aksiyonun onları sıkıntıya soktuğu anlaşıldı. Ama kesmelerin kendisi herhangi bir sorun yaratmadı.

Peki burada ne oluyor? Şunu unutmamamız gerek, görme sistemimiz yüzlerce milyon yıllık bir zaman zarfında evrimleşmişken film kurgusu yüz yıldan yalnızca biraz daha uzun bir süredir ortalıkta. Buna karşın yeni izleyici daha ilk denemede kesmelerin birleştirilmesi tekniğini sindirmeyi az çok başarır görünüyor. Bana göre bunun açıklaması şöyle: Biz her ne kadar görsel deneyimimizi **Paul Greengrass**'a ait bir dövüş sahnesinde olduğu gibi ince doğranmış şekilde *düşünmüyor* olsak bile, durum aslında tam olarak böyle.

Basitçe söyleyecek olursak, görsel algı aslında bizim fark ettiğimizden çok daha sarsıntılıdır. Her şeyden önce, göz kırpmamız. Bu göz kırpmalar birkaç saniyede bir gerçekleşiyor ve biz bu esnada saniyenin birkaç onda biri süresince kör oluyoruz. İkinci olarak, gözlerimizi hareket ettiriyoruz. Tam da bu noktada biraz eğlenceye ne dersiniz? Bilgisayar ya da televizyonunuzda, seçtiğiniz bir filmin bir dakikalık bir kısmını izlerken gözlerinizin yakın plan *selfiesini* çekin. Göz kürenizin saniyede iki ya da üç kez titrediğini göreceksiniz. Öyle görünüyor ki yaptığımız göz hareketlerinin çoğu *seğirme* [*saccade*] adı verilen bu sarsıntılı ve balistik hareketlerdir. Bunlar saniyenin onda birinden biraz daha az bir süreyi kapsıyor ve gözün bu hareketler sırasında beyne yolladığı bilgi tam anlamıyla çöpten ibaret. Beyninizin bu seğirmeler esnasında gelen veriyi geri çevirecek zeki bir kontrol mekanizması vardır, böylece işe yaramaz bilgiyi dikkate almamanız mümkün olur. Göz kırpmalar ve seğirmeler arasında, günlük hayatımızın yaklaşık olarak üçte birine tekabül eden bir süre boyunca işlevsel manada köründür.

Daha da kötüsü, gözleriniz açıklarken dahi, dünyanın, zannettiğinizden çok daha azını kayda alırlar. Gözlerinizin saniyede birkaç kez seğirmesinin nedeni, görsel alanınızın *göz çukuru* [*fovea*] adı verilen orta kısmında yüksek çözünürlüklü sensörlere sahip olmanızdır. İki başparmağınızı birleştirip kendinizden kol boyu

uzaklaştırırsanız, bu iki başparmağın kapladığı genişlik yaklaşık olarak, göz çukurunun temsil ettiği olduğu alanı kapsayacaktır. Gözünüzü başparmaklarınıza odakladığınızda onların daha keskin ve detaylı görünmeleri beklenir. Daha sonra başparmaklara nazaran çeperde kalan herhangi bir nesneye odaklanmaya çalışırsanız, söz konusu nesneye ait olan imgenin epey bulanık olduğunu fark edersiniz.

Demek ki beynimizin, etrafımızdaki görsel dünyadan almakta olduğu sinyaller, kameranın pan yapmasıyla alınmış pürüzsüz bir görüntü gibi değildir. Söz konusu görüntü daha ziyade asabi bir müzik videosuna benzer: dünyanın küçük parçalarına ait kısa çekimlerin birbirine bitleştirilmesinden meydana gelen bir sekans. Biz, sanki, dünyamıza ait görsel detayların süreklilik arz eden kalıcı bir tasarımına sahipmişiz gibi *hissederiz*, ama görme sistemimizin beyne yolladığı, aslında karman çorman resimlerden meydana gelen bir sekanstan ibarettir. Beynimiz boşlukları doldurmak için harıl harıl çalışır ve bu da oldukça vurucu -ve de eğlenceli- birtakım algı ve hafıza hatalarına yol açabilir.

Söz konusu hatalardan biri değişim körlüğüdür. Hollywood'da senaryo editörleri bu tip tutarsızlıkları filmde uzak tutmak için hummalı bir çalışma içine girerler, ama hiçbir şekilde mükemmel değildirler; uzun metrajlı bir film, *Nitpickers.Com* sitesindeki tanıklıkların ortaya koyduğu gibi yüzlerce hata içerebilir. Peki bunları bilerek filmde tutarsak ne olur? 1997 yılında, o sırada Cornell'de yüksek lisanslarını yapan iki bilişsel psikolog olan **Daniel Levin** ve **Daniel Simons** öğlen yemeğinde edilen bir muhabbeti konu alan bir kısa film çektiler ve kesmelerin hepsinde etrafta bulunan her tür nesneyi değiştirdiler: tabakların rengi değişiyor, birinin boynundaki kaşkol bir görünüp bir yok oluyor, ortamdaki yiyecek ve içecekler yerlerini yenilerine bırakıyorlardı. İzleyiciyse bunların hepsine karşı kayıtsızdı.

Bu hataları tespit etmenin çok zor olması beynin kesmelerle nasıl başa çıktığı hakkında bir ipucu veriyor. Söz konusu kesmelerin ilk kez film izleyenler tarafından bu kadar büyük bir kolaylıkla işleminden geçirilmesinin nedeni ise muhtemelen, beynin tutarlı bir dünya tasarımı meydana getirmek için bir sahneye ait olan ardışık görüntüleri her zaman birbiriyle birleştiriyor olmasıdır. Söz konusu tasarım için kullanılan teknik terim *olay modelidir* [*event model*] ve iyi bir olay modeli sahne hakkında olup da davranışlarımızı yönlendirecek ve olabilecekler hakkında tahminde bulunmamızı sağlayacak olan bilgiyi toplar.

Oz Büyücüsü'ndeki (The Wizard of Oz, 1939) o meşhur sahneyi hatırlayalım. Dorothy'nin Oz'a vardığını gördüğümüzde, muhtemelen, eve, cadının dışarı taşmış bacaklarına ve Dorothy'nin sabırsızlığına ilişkin bir tasarıma ihtiyaç duyarız. Peki arka plandakilerin çiçek mi yoksa lolipop mu olduğunun izini sürmemize gerek var mıdır? Büyük ihtimalle hayır. Kaç bızdığın [*Munchkin*] ortaya çıktığını tam olarak tespit etmemiz şart mıdır? Muhtemelen değildir. Elimizdeki modeller, görünürdeki etkinliği anlamamız açısından önem taşıyan bilgileri bir tasarıma dönüştürmek için optimize edilirler. Eğer o an yapılmakta olan çekim bir önceki çekimdekiyle tutarlılık arz etmeyen bir malzemeye sahipse, o an görmekte olduğumuzla devam etme eğiliminde oluruz.

Bu evrimsel yönden oldukça manidar, öyle değil mi? Hafızanız gözünüzün önündekiyle çatışma halinde ise, hatanın hafızada olma olasılığı büyüktür. Dolayısıyla beyniniz, ardışık görüntüleri çoğu zaman bir olay modeli çerçevesinde birbiriyle birleştirir ve kesmelerle, göz kırpma ve seğirmelerle nasıl baş ediyorsa öyle baş eder.

Ama yeni görüntüyü eskisiyle birleştirmenin iyi bir fikir olmadığı bir durum vardır: yeni görüntü bir olaydan diğerine geçişin temsili konumunda ise. Arkadaşlarınızdan biriyle bir kafede oturduğunuzu farz edin. İkiniz sohbet ederken, muhabbetin artarda gelen parçalarının yanısıra nerede olduğunuz ve ne ifade ettiğinizi de bütüne entegre etmeniz gerekir. Ve sonra hesabı ödeyip mekandan ayrılırsınız. Bu noktada gerçekten yapmanız gereken şey, eski olay modelini geride bırakmak ve sokaktan geçmekte olan arabaları, insanları ve bisikletleri takip eden bir yenisini oluşturmaktır. Bu bir film seyrederken herhalde daha da doğrudur, çünkü bir filmin, bir kesme ile, kafe sahnesinden, dünyanın farklı bir zamandaki bütünüyle farklı bir parçasına sıçraması mümkündür. Dolayısıyla böyle önemli olay geçişlerinde, görme sisteminizin daha az köprüleme yapması gerekir.

Bu düşünce silsilesi, bundan birkaç yıl önce beni ve Northwestern Illinois Üniversitesi'nden psikolog meslektaşım **Joseph Magliano**'yu, beynin film kurgusunu nasıl işlediği ile ilgili bir hipotez oluşturmaya sevk etti. İddiamız, görme sisteminin belli bazı bölümlerinin “nöral dolgu malzemesi” olarak iş gördüğü ve kesmelerle bölünmüş olan ardışık çekimler arasında kalan kırıkları düzleyip yumuşatmaya yaradığı yönünde idi. Bu alanlar özellikle filmlerin kesme içeren kısımlarında etkin olmalıydılar, zira bilgiyi halihazırdaki olay modeline çılginca

entegre etmek suretiyle yeni görüntüye bir tepki vermiş oluyordular. Ama farz edelim beyinde, yeni bir olay başladığında söz konusu entegrasyonu sonlandıracak bir kontrol mekanizması da bulunuyor. Bunlar da filmlerde temel olarak sahneler arasındaki sınırlara karşılık gelmektedir. Eğer bu doğruysa, sahne değişimlerine karşılık gelen kesmelerin bu alanlarda etkinlik artışına neden olmamaları gerekir.

Peki bu alanlar nerede konumlandırılabilir? Görsel bilgi beyne ilk olarak göz siniri vasıtasıyla girdiğinde, beynin arka tarafındaki birincil görme korteksi adı verilen bölgeye varır. Söz konusu beyin bölgesi, görsel dünyaya dair, görece yüksek çözünürlüklü olan ama çok da sofistike olmayan bir harita üretir – bu, kafanızda bir resmin oluşmasına en yakın olan şeydir. Bilgi buradan, gitgide daha soyut ve daha özelleşmiş tasarımlar oluşturan bölgelere doğru ileri besleme yapar. Bazı bölgeler renk, bazıları şekil ve bazıları da hareket algısı için özelleşmiştir. En yüksek düzeydeki iki bölgeden biri nesnelere ve diğer şeyleri tanımakta, ötekisi ise etrafta gördüğünüz nesnelere etkileşime geçmek için nasıl hareket etmeniz gerektiğini (nesnelere nasıl kavrayacağınızı ve engellerden sakınacak şekilde nasıl yürüyeceğinizi) kaslarınıza söylemekte özelleşmiştir. Sezgimiz, kesmeler arasında bilgiyi entegre eden alanların işte bu yolun tam ortasında konumlandırılacağı yönünde idi: ne ilk tasarımlarda ne de dünyayı nesne ve eylemlere zaten ayırtmış bulunan tasarımlarda.

Bu fikri test etmek için Washington Üniversitesi'ndeki laboratuvarımda fonksiyonel MRI [manyetik rezonans görüntüleme] kullanarak yaptığımız bir deneyden elde ettiğimiz verileri inceledik. Bu tip bir MRI, beyin aktivitesinde meydana gelen değişiklikleri, birkaç milimetrelik mekansal bir ölçek ile birkaç saniyelik zamansal bir ölçekte ölçmemize olanak veriyor. Bu deneyde izleyiciler MRI tarayıcıya girip **Albert Lamorisse**'in *Kırmızı Balon* (Le Ballon Rouge, 1956) adlı filmini izledi. Filmdeki tüm kesmeleri (ki bunların yekunu 211 idi) kendi aralarında, büyük sahnelerin arasına tekabül edenler ve etmeyenler olmak üzere ikiye ayırdık. Kesmenin gerçekleştiği zaman civarındaki beyin aktivitesine bakıp, bunu kesmeler arasındaki periyotlara denk gelen beyin aktivitesi ile kıyasladık.

Eğer kesmelere hangi bölgelerin en güçlü yanıtı verdiğine bakmış olsaydık, kazanan birinci görme korteksi olurdu. Zaten bu gayet anlamlıdır; her bir kesmede ekrandaki resim -ve buna bağlı olarak da kafadaki resim- dramatik bir şekilde değişir. Buna karşın, sahne değişimleri *hariç* olmak üzere kesmeler esnasındaki beyin aktivitesine baktığımızda hipotezimiz için bir destek bulmuş olduk: öyle ara

görsel alanlar vardı ki bir sahne *esnasında* yapılan kesmeler için yüksek, kesme *yeni* bir sahneyi başlattığıdaysa daha düşük bir etkinlik seviyesindedilerdi. Çıkarttığımız sonuca göre bu alanlar kesmeler arasındaki görsel süreksizlikleri köprülemek için devreye sokuluyorlardı. Hatta bu alanlar, gözlerimizi kırptığımız ya da oynattığımızda deneyimlediğimiz süreksizlikleri köprülemekte de muhtemelen benzer bir önem taşıyorlardı.

O halde bence, artık film seyrederken kafalarımızın niye patlamadığına ilişkin elimizde iyi bir açıklama var. Bu açıklama, kesmelerle nasıl baş etmemiz gerektiğini öğrenmiş olmamız değil. Hele ki beyinlerimizin filmlerle baş edecek biçimde evrilmiş olduğunu öne süren bir açıklama hiç değil - zira bunun için gereken zaman çok uzun. Durum daha ziyade şöyle: Filmlerdeki kesmeler sorun yaratmıyor, çünkü bu kesmeler görme sistemimizin gerçek dünyada işlemek için geçirmiş olduğu evrimin sonuçlarından faydalıyor.

Ama bu da demek değil ki sinemacılık teknikleri aklımızı karman çorman edemez. Film kurgulama tekniklerinin icadından beri geçen yıllarda sinemacılar, zaman zaman yoldan çıkmış, doğal görüşün zaten içerdiği doğal ilişkileri kasıtlı bir şekilde bozmak suretiyle izleyiciyi provoke ettiler. Sürekli yanıp sönen, titrek ışık buna bir örnektir. **Kameralı Adam** (Chelovek's Kino-apparatom, 1929) filminde yönetmen **Dziga Vertov** ve kurgu asistanı **Yelizaveta Svilova**, tek karelik çekimlerin patlayışlarını kullandılar; bu çekimlerin saldırgan bir hal almasının bir sebebi, karanlık ve aydınlığın adeta bir çakarlı işaret ışığında olduğu gibi süratli bir biçimde birbirini izlemesidir. Bu düzeydeki titreme doğada o denli nadirdir ki beyinlerimizin ona uyum sağlayacak biçimde teçhiz edilmiş olduğunu söylemek zordur - öyle ki, şiddeti sınırlarda gezen titrek ışık zaman zaman sara nöbetiyle sonuçlanır.

Bir başka örnek ise ekstrem kamera hareketleridir. Sinema salonunun dışındayken, görüşten ve iç kulaktaki ivmeölçerden gelen hareket sinyalleri arasında sıkı bir ilişki vardır. Kafanızı çevirdiğinizde görsel alanınızda kalan her şey harekete geçer ve bedende buna karşılık gelen bir ivme hissedilir. Hızla döndürülen bir kamera (**Yerçekimi**'ni düşünün [Gravity, 2013]) ya da sallanan bir kamera (**Blair Cadısı** [The Blair Witch Project, 1999] veya **Cloverfield**'daki [2008] gibi) işte bu ilişkide kırılma yaratır ve baş dönmesine neden olabilir.

Bu örnekler, filmlerin çoğunun kurgusunun niye doğal hissettirdiği ve çok öne çıkmadığına dair açıklamayı kuvvetlendiriyor. Kurgu, görme sistemimizin

geçirdiđi evrim sonucu kazandıđı işlevi desteklediđinde, süregelmekte olan görsel işlevselliđimizin arka planına dođru geri çekilme eğilimi gösteriyor. Öyleyse sinemacıların da epey kuvvetli sezgilere sahip olan algı psikologları oldukları söylenebilir. Bence bu dođrudur da. İyi bir ticari film bünyesindeki kesmeleri görünmez kılmayı başardıđında, 100 yıllık irfanı imbikten geçirip kendi kurgulama pratiđine katmış olur. Nitekim bu teknikler de işe yarıyor, öyle deđil mi? Yönetmenin kasıtlı bir biçimde bizi makaraya sardıđı durumlar haricinde geçişleri fark etmemiz çok nadirdir. Bu da sinemacıların sezgilerinin, algı ve hafızanın nasıl işlediđini öğrenmek isteyen benim gibi insanlar açısından bir altın madeni olduđu anlamına gelir.

* *This essay was originally published in [Aeon](#). We are grateful to Mr. Will Fraker, Aeon.Co Republishing Coordinator, for his friendly help in the republication of the essay in Sekans. (Bu makalenin İngilizce aslı “Strange Continuity” adıyla [Aeon.Co](#) sitesinde yayınlanmıştır [16 Nisan 2015, [link](#)]. Makalenin dergimizde yayınlanmasındaki yardımları dolayısıyla, Aeon.Co Yayın Koordinatörü Will Fraker’a teşekkür ederiz.)*