

**CANLI YAYINLANAN TELEVİZYON
PROGRAMLARINDA ZAMAN OLGUSU**

HAKAN UĞURLU

Doktora Tezi

Eskişehir, 2002

**CANLI YAYINLANAN TELEVİZYON PROGRAMLARINDA
ZAMAN OLGUSU**

Hakan UĞURLU

DOKTORA TEZİ

Sinema Televizyon Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Nazmi ULUTAK

**Eskişehir
Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Eylül 2002**

DOKTORA TEZ ÖZÜ

CANLI YAYINLANAN TELEVİZYON PROGRAMLARINDA ZAMAN OLGUSU

Hakan Uğurlu

Sinema Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eylül 2002

Danışman: Doç. Dr. Nazmi Ulutak

İnsanoğlunun yüz yıllardır üzerinde düşündüğü zaman kavramı, her alanda etkili olmaktadır. Zamanın iyi bir şekilde kullanılması yapılan işin her alanda olumlu yönde sonuçlandırılmasında önemli bir yer tutmaktadır. Çünkü zaman kavramı içinde mekan ve hareket kavramlarını da bulundurmaktadır. Zaman ancak meydana geldiği mekan ve oluşturduğu hareket ile bir anlam ifade etmektedir. Görsel sanatlarda da zaman kavramının oluşturulması ve bunun topluma hissettirilme kaygısı bu sanatların önemli sorunlarından biri olmuştur. Hareketli görüntünün elektronik ayağı olan televizyonda da zaman kavramı insanı yeniden düşünmeye sevk etmektedir. Çünkü televizyon yayıncılığının önemli bir yerini işgal eden canlı yayın programlarında gerçek zamanın belli olması, bir başlangıç ve bitişinin olması bu ortamda zamanın yaratılma sürecini görsel sanatların diğer alanlarına göre daha zor kılmaktadır. Böyle canlı bir olayı izlenebilir kılınması açısından da zaman boyutu ve bu boyutun oluşturulma çabası önem kazanmaktadır.

Araştırmanın birinci bölümünde Zaman olgusu tarihsel süreç içerisinde felsefi yaklaşımlar ve sanat açısından irdelenmiştir. Literatür taraması yapılmıştır. İkinci bölümde sinema ve televizyonda zaman olgusu ve görüntüde zaman boyutunu oluşturan öğeler ortaya konarak nesnel ve öznel zaman kavramları açıklanmıştır. Üçüncü bölümde seçilen programlar zaman boyutunu oluşturan öğeler çerçevesinde çözümlenerek zaman olgusu araştırılmıştır.

ABSTRACT
TIME CONCEPT IN LIVE TELEVISION PROGRAMS

Hakan Uğurlu

Department of Cinema and Television

Anadolu University, Institute of Social Sciences, September 2002

Advisor: Associate Professor Nazmi Ulutak

The concept of time affects every aspect of life. Human beings have been thinking about it throughout the centuries. Since the concept of time includes the concept of place and motion. It is very important to use time properly for getting favorable results. Time can only have a meaning with the place in which it occurs and the motion that it causes. One of the important issues of visual arts is the formation of the time concept. The concept on the television which is the electronical step of moving image impels people to think again, because live programs in which there is an beginning and an end also define real time makes the creation process harder than the other fields of visual arts. Therefore the time dimension and the effort of forming this dimension is becoming important for rendering such a live program watchable.

In the first part of the research, time phenomena is discussed from the philosophical and the art point of view in historical manner. In the second part, time phenomena at the cinema – television and the elements of the time dimension at vision are revealed explained by the subjective and objective time concept. In the third part selected programs are investigated the elements of time dimension frame.

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Hakan UĞURLU'nun "Canlı Yayınlanan Televizyon Programlarında Zaman Olgusu" başlıklı tezi 20 Kasım 2002 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, Sinema Televizyon Anabilim Dalında Doktora tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : **Doç.Dr.Nazmi ULUTAK**
Üye : **Prof.Dr.Levend KILIÇ**
Üye : **Prof.Yağın DEMİR**
Üye : **Prof.Dr.Ali Atıf BİR**
Üye : **Doç.Dr.Selahattin YILDIZ**

Prof.Dr.Nurhan AYDIN
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ÖNSÖZ

Bu araştırmanın başlangıcından son gününe kadar benimle birlikte çalışan, beni her zaman yüreklendiren, bilgi birikimini ve manevi desteğini her zaman benimle paylaşan hayat arkadaşım Gizem Uğurlu'ya bütün kalbimle teşekkür ederim. Çocuklarım, Yamanefe ve Demiralp'in de bu tez süresince birlikte oynayacağımız zamanlarını tezim için hiç tüketmediğimi bilmelerini isterim. Tezimi büyük bir merak ve heyecanla bekleyen Kardeşim Meltem'e ve Annem Güzin Palanduz'a da sayamayacağım kadar çok şey ile verdikleri pozitif enerji için teşekkür ederim.

Ayrıca fakülte çalışma ortamında araştırmamı tamamlaya bilmem için gerekli tüm yardımı gösteren İletişim Bilimleri Fakültesi Dekanı Prof. Dr. Sezen Ünlü ve Sinema Televizyon Bölüm Başkanı Prof. Yalçın Demir ile araştırma boyunca desteğini hep hissettiğim danışmanın Doç. Dr. Nazmi Ulutak'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Hakan Uğurlu

TABLÖLER LİSTESİ

Tablo 1. Programlarda Kullanılan Mekanlar

Tablo 2. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Açılırları

Tablo 3. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Çeşitlery

Tablo 4. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Görüntü Efektlery

Tablo 5. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Geçiş Efektlery

Tablo 6. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Hareketlery

Tablo 7. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Mekanlar

Tablo 8. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Çekim Ölçeklery

Tablo 9. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye – Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Açılırları

Tablo 10. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye – Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Çeşitlery

Tablo 11. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye – Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Görüntü Efektlery

Tablo 12. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye – Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Geçiş Efektlery

Tablo 13. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye – Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Hareketlery

Tablo 14. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye – Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Mekanlar

Tablo 15. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye – Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Çekim Ölçeklery

Tablo 16. Genç Bayanlar Balkan Voleybol Şampiyonası Türkiye – Yugoslavya Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Açılırları

Tablo 17. Genç Bayanlar Balkan Voleybol Şampiyonası Türkiye – Yugoslavya Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Çeşitlery

Tablo 18. Genç Bayanlar Balkan Voleybol Şampiyonası Türkiye – Yugoslavya

Karşılaşmasında Kullanılan Görüntü Efektleri

Tablo 19. Genç Bayanlar Balkan Voleybol Şampiyonası Türkiye – Yugoslavya

Karşılaşmasında Kullanılan Geçiş Efektleri

Tablo 20. Genç Bayanlar Balkan Voleybol Şampiyonası Türkiye – Yugoslavya

Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Hareketleri

Tablo 21. Genç Bayanlar Balkan Voleybol Şampiyonası Türkiye – Yugoslavya

Karşılaşmasında Kullanılan Mekanlar

Tablo 22. Genç Bayanlar Balkan Voleybol Şampiyonası Türkiye – Yugoslavya

Karşılaşmasında Kullanılan Çekim Ölçekleri

Tablo 23. Zaga Programında Kullanılan Kamera Açılırları

Tablo 24. Zaga Programında Kullanılan Kamera Çeşitleri

Tablo 25. Zaga Programında Kullanılan Görüntü Efektleri

Tablo 26. Zaga Programında Kullanılan Geçiş Efektleri

Tablo 27. Zaga Programında Kullanılan Kamera Hareketleri

Tablo 28. Zaga Programında Kullanılan Çekim Ölçekleri

Tablo 29. Zaga Programında Kullanılan Mekanlar

Tablo 30. Şahane Pazar Programında Kullanılan Kamera Açılırları

Tablo 31. Şahane Pazar Programında Kullanılan Kamera Çeşitleri

Tablo 32. Şahane Pazar Programında Kullanılan Görüntü Efektleri

Tablo 33. Şahane Pazar Programında Kullanılan Geçiş Efektleri

Tablo 34. Şahane Pazar Programında Kullanılan Kamera Hareketleri

Tablo 35. Şahane Pazar Programında Kullanılan Mekanlar

Tablo 36. Şahane Pazar Programında Kullanılan Çekim Ölçekleri

Tablo 37. Sayısal Gece Programında Kullanılan Kamera Açılırları

Tablo 38. Sayısal Gece Programında Kullanılan Kamera Çeşitleri

Tablo 39. Sayısal Gece Programında Kullanılan Görüntü Efektleri

Tablo 40. Sayısal Gece Programında Kullanılan Geçiş Efektleri

Tablo 41. Sayısal Gece Programında Kullanılan Kamera Hareketleri

Tablo 42. Sayısal Gece Programında Kullanılan Mekanlar

Tablo 43. Sayısal Gece Programında Kullanılan Çekim Ölçekleri

Tablo 44. Günün İçinden Programında Kullanılan Kamera Açılırları

Tablo 45. Bugün Haber Programında Kullanılan Kamera Açılırları

Tablo 46. TRT 1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Kamera Açıları
Tablo 47. Günün İçinden Programında Kullanılan Kamera Çeşitleri
Tablo 48. Bugün Haber Programında Kullanılan Kamera Çeşitleri
Tablo 49. TRT 1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Kamera Çeşitleri
Tablo 50. Günün İçinden Programında Kullanılan Görüntü Efektleri
Tablo 51. Bugün Haber Programında Kullanılan Görüntü Efektleri
Tablo 52. TRT 1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Görüntü Efektleri
Tablo 53. Günün İçinden Programında Kullanılan Geçiş Efektleri
Tablo 54. Bugün Haber Programında Kullanılan Geçiş Efektleri
Tablo 55. TRT 1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Geçiş Efektleri
Tablo 56. Günün İçinden Programında Kullanılan Kamera Hareketleri
Tablo 57. Bugün Haber Programında Kullanılan Kamera Hareketleri
Tablo 58. TRT 1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Kamera Hareketleri
Tablo 59. Günün İçinden Programında Kullanılan Mekanlar
Tablo 60. Bugün Haber Programında Kullanılan Mekanlar
Tablo 61. TRT 1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Mekanlar
Tablo 62. Günün İçinden Programında Kullanılan Çekim Ölçekleri
Tablo 63. Bugün Haber Programında Kullanılan Çekim Ölçekleri
Tablo 64. TRT 1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Çekim Ölçekleri
Tablo 65. Programların Çekim Süreleri Ortalamaları
Tablo 66. Programlarda Kullanılan Kamera Açıları
Tablo 67. Programlarda Kullanılan Görüntü Efektleri
Tablo 68. Programlarda Kullanılan Geçiş Efektleri
Tablo 69. Programlarda Kullanılan Kamera Hareketleri
Tablo 70. Programlarda Kullanılan Kamera Çeşitleri
Tablo 71. Programlarda Kullanılan Çekim Ölçekleri

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	ii
ABSTRACT.....	iii
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
ÖZGEÇMİŞ.....	vi
TABLolar LİSTESİ.....	viii
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

ZAMAN

1. ZAMAN KAVRAMI.....	2
1.1. Fizik Bilimi Açısından Zaman Kavramı.....	3
1.2. Felsefe Açısından Zaman Kavramı.....	5
1.2.1. Antikçağ.....	6
1.2.2. Ortaçağ.....	7
1.3. Zaman Kavramı İle İlgilenen Felsefeciler.....	7
1.3.1. Augustinus.....	8
1.3.2. Descartes.....	9
1.3.3. Kant.....	9
1.3.4. Bergson.....	10
1.3.5. Heidegger.....	13
2. SANAT VE ZAMAN KAVRAMI.....	14

İKİNCİ BÖLÜM

GÖRÜNTÜDE ZAMAN

1. FİLMDE ZAMAN BOYUTU.....	21
2. ELEKTRONİK GÖRÜNTÜDE ZAMAN BOYUTU.....	25
2.1. Nesnel Zaman.....	26
2.2. Öznel Zaman.....	27

3. GÖRÜNTÜDE ZAMAN BOYUTUNU OLUŞTURAN ÖĞELER.....	32
3.1. Görüntü Boyutu.....	33
3.2. Kurgu ve Görüntü Efektleri.....	37
3.3. Ses Boyutu.....	42
3.4. Mekan.....	44
3.5. Farklı İletişim Araçlarından Faydalanma.....	47
3.6. Program Sunucularının Olay Akışına Katılımı.....	48
4. CANLI YAYIN.....	48
4.1. Canlı Yayınında Zaman Kavramı.....	50

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

1. ARAŞTIRMANIN KONUSU.....	57
2. ARAŞTIRMANIN AMACI.....	63
3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ.....	64
3.1. Araştırma Modeli.....	65
3.2. Evren ve Örneklem.....	66
3.3. Verilerin Toplanması.....	67
4. VERİ ANALİZİ VE YORUMU.....	69
4.1. Mekan.....	69
4.2. VTR.....	73
4.3. Görüntü Boyutu.....	75
4.4. Çekim Süreleri.....	118
4.5. Ses Boyutu.....	119
4.6. İletişim Araçlarından Faydalanma.....	121
4.7. Sunucu ve Programdaki Kişiler.....	122
5. SONUÇ.....	123
KAYNAKÇA.....	139

GİRİŞ

Zaman kavramı insanlığın var oluşundan beri vardır. Durkheim'ın sözü bunu açıklar niteliktedir: “Zaman kavramının kaynağı toplumdur”(Hançerlioğlu, 1986: 454). Zaman kavramı ile ilgili kaynaklar insanların tarihin ilk günlerinden beri zamanı belirlemeye ve anlamaya çalıştıklarını göstermektedir. Fizik ve felsefe alanında bu kavrama ait yorumlara ve çözümleme çalışmalarına rastlamak mümkündür. Zaman toplumsal bir kavram olduğundan sanatında tarihsel süreç içinde konusu olmuştur. Çünkü zaman kavramı içinde mekan ve hareket kavramlarını da bulundurmaktadır. Zaman ancak meydana geldiği mekan ve oluşturduğu hareket ile bir anlam ifade etmektedir. Görsel sanatlarda da zaman kavramının oluşturulması ve bunun topluma hissettirilme kaygısı bu sanatların önemli sorunlarından biri olmuştur. Hareketli görüntünün elektronik ayağı olan televizyonda da zaman kavramı insanı yeniden düşünmeye sevk etmektedir. Çünkü televizyon yayıncılığının önemli bir yerini işgal eden canlı yayın programlarında gerçek zamanın belli olması, bir başlangıç ve bitişinin olması bu ortamda zamanın yaratılma sürecini görsel sanatların diğer alanlarına göre daha zor kılmaktadır. Böyle canlı bir olayı izlenebilir kılınması açısından da zaman boyutu ve bu boyutun oluşturulması çabası önem kazanmaktadır.

Araştırmanın birinci bölümünde Zaman olgusu tarihsel süreç içerisinde felsefi yaklaşımlar ve sanat açısından irdelenmiştir. Literatür taraması yapılmıştır. İkinci bölümde sinema ve televizyonda zaman olgusu ve görüntüde zaman boyutunu oluşturan öğeler ortaya konarak nesnel ve öznel zaman kavramları açıklanmıştır. Üçüncü bölümde seçilen programlar zaman boyutunu oluşturan öğeler çerçevesinde çözümlenerek zaman olgusu araştırılmıştır.

Literatür tarandığında bu konuda özellikle Türkiye açısından çok az araştırma olduğu gözlenmektedir. Yapılan araştırma ile konu çerçevesinde bir araya getirilen literatürün yanı sıra araştırma bulguları da elektronik görüntü, video ve zaman boyutu ile ilgili çalışma yapanlar için olduğu kadar televizyon program yapımcıları için de önem taşımaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

ZAMAN

1. ZAMAN KAVRAMI

Zamanın ne olduğunu bilinmemektedir. Bilinen, zamanın, sürenin bir formu, fenomenin tekrarlanması, dönemler, ritim ve hareket ile ilgili deneyimle ilgili olduğudur. Zaman ölçülebilmektedir. İnsanlar zaman içinde doğmakta, sevmekte, çocuk sahibi olmakta ve ölmektedirler ancak zamanın tam olarak ne olduğunu bilmemektedirler. Zaman kavramı konusunda çalışmaları bulunan J. T. Fraser zamanı “bilinen yabancı” (akt. Zettl, 1998) olarak tanımlamaktadır. Felsefeciler ve fizikçiler konuya farklı cevaplar vermektedirler.

Hançerlioğlu da Felsefe Sözlüğü’nde zamanı “Tüm var olanların birbirinin yerini alarak zincirlendikleri sonsuz süre...”(Hançerlioğlu,1989: 471) olarak tanımlamıştır. Uzak kavramı ile sıkıca bağımlı olarak özdeğin (cisim) varolma biçimlerinden başlıcasını dile getirdiğini de ifade etmektedir. Ancak zaman konusu fizik ve felsefe alanlarında insanların anlamaya ve çözmeye çalıştığı çokça kullanılan kavramlardandır.

Fizik bilimlerinde oynadığı rolün önemi büyük olduğundan insanın dışındaki doğal, fiziksel alanın içinde kalan ve fizik alanınca incelenmesi gereken bir olgu olarak algılanmıştır (Elias, 2000: 15). Fizikçi Albert Einstein zaman, uzay, devrim ve özdeğin birbirleri ile bağıntılı olduğunu bunlardan birinin olmayışı durumunda diğerinden de söz edilemeyeceğini genel ve özel bağıntılılık kuramlarında kanıtlamaktadır. Einstein evrenin dört boyutlu bir zaman-uzay sürekliliği olduğunu, gözle görülüp elle tutulmasa bile matematik hesaplara ve bilimsel bulgulara çok net yansıdığını ortaya koymaktadır. Fizikçi Newton da doğada insan bilincinden bağımsız bir zaman ve uzay bulunduğunu ileri sürmektedir. Aristoteles ise bu

bilimsel gerçeği yüzyıllarca önce sezinleyerek özdeğin varlık biçimlerini felsefesal olarak dile getirmenin zaman, uzay ve devinim kavramları ile mümkün olabileceğini ifade etmektedir.

Leibniz ve Kant gibi İdealistler zamanın gerçekte var bulunmadığını, sadece insan bilincinin bir tasarımı olduğunu ileri sürerlerken; Bergson gibi Çağdaş İdealistler ise insanın zaman içinde değil, zamanın insanın içinde yaşadığı varsayımını ileri sürmektedirler.

Her ne kadar bilimsel yaklaşımlarla zaman, nesnel olarak ifade edilebiliyor ise de felsefî yaklaşımların da bulunması nedeni ile konuyu fizik ve felsefe açısından bölümlere ayırarak tarihsel bir düzen içinde ele almak çalışma açısından daha uygun olacaktır.

1.1. Fizik Bilimi Açısından Zaman Kavramı

Fizik bilimi açısından zaman kavramına bakıldığında, zaman – mekan ilişkisi dikkati çekmektedir. Aristoteles, (M.Ö. 384- 322) zamanın tek başına bulunmadığını, uzay, zaman, devinim ve maddenin birbirleri ile ilişki içinde olduklarını ve maddenin olmadığı yerde zaman ve uzaydan da bahsedilemeyeceğini yüzyıllar önce ileri sürmektedir. Aristoteles (Aristoteles vd. 1996), zamanın sürekli bir nicelik olduğunu ve tıpkı harekette olduğu gibi, süreklilik arz ettiğini söylemektedir. Ona göre zaman geçmiş ve gelecekte kurulu olduğuna göre var olmayabilirdi. Geçmiş artık yoktur, gelecek de henüz var olmamıştır. Aristoteles bu görüşü reddetmektedir. Zamanın ölçülebileceğini ve bunun sayısal değerleri olduğunu ama en küçük zamanın sayısının (devamlı bölünebilme özelliğinden ötürü olmayacağını) belirgin olmadığını söylemektedir. Devinimin zaman olmadan ölçülemeyeceğini ancak zamanın bir süreklilik arz ettiğini belirtmektedir.

“Devinen nesne bir şeyden bir şeye doğru devindiği için ve her büyüklük sürekli olduğundan, devinim büyüklüğü izliyor. Çünkü büyüklük sürekli olduğundan devinim de sürekli, devinim sürekli olduğundan ötürü de zaman / sürekli/ ; nitekim devinim ne denliyse hep o denli zaman geçtiği düşünülüyor. Demek ki “önce” ile “sonra” aslında bir yer içinde

var, diziliş açısından orada. Büyüklükte “önce” ile “sonra” varolduğundan ötürü devinimde de büyüklüklerle orantılı bir “önce” ile “sonra” olması zorunlu. Ne ki birini hep öteki izlediğinden zamanda da “önce” ile “sonra” var. Ama devinimdeki “önce” ile “sonra” kimi kez devinimin kendisi, devinim ile aynı şey, oysa onun varlığı değişik ve devinim değil. Devinimi “önce” ile “sonra” açısından belirleyerek saptadığımızda zamanı da anlıyoruz, diyesim devinimdeki “önce” ile “sonra”yı algıladığımızda zamanın geçtiğini söylüyoruz. Belirlememizi sağlayan şey, onları başka başka şeyler olarak kabul etmemiz ve arada onlardan farklı bir şey olduğuna inanmamız. Çünkü uçları ortadan değişik şeyler diye düşündüğümüzde ruhumuzda iki “an” var: “Biri önce, öteki sonra” dediğimizde işte bunun zaman olduğunu ileri sürüyoruz” (Aristoteles vd. 1996:16).

Aristoteles, zaman kavramına ilişkin açıklamalarına zamanda “önce” ve “sonra” olduğunu ve devinimdeki “önce” ve “sonra”nın algılanması ile zamanın geçtiğinin anlaşılabilirliğini söyleyerek devam etmektedir. Ve bütün bunların “an” ile belirlendiğini ifade etmektedir. Ezeli ve ebedi olan zamanın içinde bulunmanın gerçeğinin “an” olduğunu belirtmektedir.

“Nitekim zamanın “an” ile belirlenen şey olduğu düşünülüyor, dayanağımız bu olsun. İmdi biz “an”ı devinimdeki önce ile sonra olarak ya da öncenin sonu sonranın başı olan şey olarak değil de tek şey olarak algıladığımızda hiçbir zaman geçmemiş gibi görünüyor, çünkü devinim de yok. Ama önce ile sonrayı algıladığımızda “zaman geçti” diyoruz. Aslında zaman şu: *Önce ile sonraya göre devinim sayısı*” (Aristoteles vd. 1996:17).

Öte yandan Newton’un da savunuculuğunu yaptığı bir başka fiziksel açıklama da “zamanın” doğal fiziksel dünyanın nesnel bir ögesi olduğu görüşüdür. Hançerlioğlu, Newton’un doğada insan bilincinden bağımsız bir uzay ve zaman bulunduğunu kanıtladığını belirtmektedir (Hançerlioğlu,1986:453). Newton, tek (saltık) zaman (mutlak zaman) ve tek uzay kavramlarını ileri sürerken, zaman ve uzayı insandan bağımsız olduğu kadar, özdekten de bağımsız saymakta olduğunu ifade etmektedir.

Bir süre sona Einstein, zaman ve uzayın Newton’un söylediğinin aksine tek olmadığını, bağıntılı olduğunu, nesnel olarak var bulunduğunu ortaya koymaktadır. Einstein’ın evrenin tüm yapısındaki bağıntılığı açıklayan “Genel Bağıntılık” ve düzenli devinen tüm sistemlerde doğa yasalarının da aynı olduğunu açıklayan “Özel Bağıntılık” kuramları Newton’un “Tek (Saltık) Zaman” ve “Tek (Saltık) Uzay”

yaklaşımlarını çürütmektedir. Einstein Genel Bağlantılık Kuramı'nda; evrenin ayrılmazca birleşmiş zaman- uzay- hareket ve madde birlikteliğinden ibaret olduğunu açıklamaktadır. Bu yolla da Newton'un görüşünü çürütmektedir. Aynı şekilde bu kuramları sayesinde Leibniz ve Kant gibi zamanın gerçekte var bulunmadığını ve insan bilincinin bir tasarımı olduğunu ileri süren idealistlere de fizik kuralları ile cevap vermiş olmaktadır.

Çüçen, Varlık ve zaman konusunu ele aldığı kitabında; Galileo ve Newton'un üçboyutlu evreni çağımızda artık dördüncü boyutla açıklanmakta olduğunu ifade etmektedir. Einstein'ın Görecelilik Kuramı ve diğer bilimsel gelişmeler sonucunda "zaman"ın öneminin anlaşılmış olduğunu ve yeni bir boyut olarak varlıkların anlaşılmasında önemli rol üstlendiğini bu nedenle de zaman boyutunun yalnızca bilimle değil, aynı zamanda felsefe kuramlarında da yeni bir yorumla temel kavram olduğunu belirtmektedir (Çüçen, 2000).

1.2. Felsefe Açısından Zaman Kavramı

Fizik bilimi açısından zamanın varlığı açıklansa da zaman, felsefenin de konularındandır. İnsanlar belirledikleri amaçlar doğrultusunda üretmekte ve ortaya çıkan ürünlerin insan için oldukları gerçeği ortak kabul görmektedir. Bu düşünceden yola çıkarak "zaman"ın da insan olmadan olamayacağı gerçeğini de kabul etmek gerekmektedir. İnsanın olmadığı yerde takvim, saat gibi nesneler ve zaman gibi kavramlardan söz etmek anlam ifade etmemektedir. Bu açıdan bakıldığında "zaman"ın bir düşünce ya da bir gerçeklik mi olduğu konusu felsefe ile olan bağlantısını hatırlatmaktadır.

Zaman insanların kafasında aniden oluşmuş bir fikir değil, sosyal gelişmişliğin durduğu yere göre farklılık gösteren bir kurum niteliği taşımaktadır. İnsanlar zamanın belirleyicileri olarak, güneşi, ayı, geceyi gündüzü kullanmışlardır. İnsanların evrenin hareketlerini inceleyerek, güneşin dünya etrafındaki dönüşlerini izleyerek çeşitli anlamlar ve dizgiler ortaya çıkartmaları çok uzun sosyal gelişmeyi arkalarında bırakmalarını gerektirmiştir. Bu süreç sosyal iletişimi kurmak ve uyum

için gerekmektedir. Bu açıdan bakıldığında Elias'ın da tarif ettiği gibi zaman, “sosyal yoldan öğrenilmiş olan sentezin bir sembolüdür”(Elias, 2000: 46). Zaman üzerine düşünen insanlar antik çağ ve ortaçağda buna ilişkin belgeler de bırakmışlardır.

1.2.1. Antikçağ

Antikçağ düşüncesinde Aristoteles'in “zaman” düşüncesini fizik alanına yerleştirdikten sonra felsefe alanında zamana bakmak gerekmektedir. Felsefenin de üzerinde çok durduğu kavramlardan biri olan “zaman” felsefenin kaynağını da sayılabilecek mitolojide de yer almaktadır. Örneğin dünyanın meydana gelişini anlatan bir efsanede sıralılık söz konusudur, (önce bir boşluk, sonra toprak, ve sırası ile gökler, dağlar, okyanus ve zamanın oluştuğu anlatılmaktadır.) (Küken,1997) Homeros ve Heiodos'tan sonra Herakleitos'un eserlerinde de zaman kavramı ile karşılaşılmalıdır. Örneğin Herakleitos (İ.Ö. 500) “her şeyin akış içinde olduğunu anlatan öğretisi ile ün sağlamıştır”(Russel, 1983: 4/49). Sürekli akış halinde olan her şey gibi zaman da akış halinde olduğunu savunmaktadır. Her şeyin bir akış içinde olduğu öğretisi, Herakleitos kanılarının en ünlüsü Platon'un Theatetos'unda tanımladığı gibi, ardıllarınca, üzerinde en çok durulandır. “Aynı ırmağa iki kez adım atamazsınız çünkü taze sular akar üstünüzden” (Russel, 1983: 51).

Antikçağda şairler de zamanın sevgilerine ilişkin her şeyi silip süpüren gücünden yakınmakta, ilksiz-sonsuzluk kavramı üzerinde düşündüklerini ortaya koyan mısralar yazmaktadırlar.

Russel Batı Felsefesi Tarihi kitabında Platon'a göre evrenin doğuşu bölümünde, Platon'un Pythagorasçı görüşle zamanın kökenini açıklama çalıştığını ifade etmektedir:

“Zaman ve gökler aynı anda var olmuşlardır. Tanrı, hayvanlar aritmetiği öğrenebilsinler diye yaratmıştır güneşi. Günler geceler birbirini izlemeseydi, biz, sayıları düşünemezdik. Günün, gecenin, ayların ve yılların görülmesi sayı bilgisini yarattı ve bize zaman kavramını getirdi. Görme'ye borçlu olduğumuz en büyük bağıştır bu” (Russel, 1983: 147).

1.2.2. Ortaçağ

Ortaçağın Tek Tanrılı dinlerinde de zaman, mekan, cisim ve hareket birbirlerine bağımlı fakat ayrı kavramlar olarak kabul görmektedirler. Zamanın hareket olmadığı ama hareketsiz de kabul göremeyeceği düşüncesi hakim bulunmaktadır (Küken, 1997: 183).

Ortaçağın Doğu dünyasında da Hristiyan ve Müslüman düşünürlerin yaradılış esasına dayalı zaman anlayışının yanı sıra yaradılış esasına dayalı olmayan maddeyi ve dolayısıyla zamanı sonsuz, ezeli ve ebedi, kabul eden düşünce sistemleri bulunmaktadır. Felsefi bir düşünce sistemi olan ve İslam inancına taban tabana zıt olan Dehrilik inancının en karakteristik özelliği, bütün olayların zaman tarafından devamlı bir hareket ve değişmeye bağlı olduğu iddiası olarak bilinmektedir. Bu görüşün mensuplarının eserleri İslam inancı tarafından kabul görmediği için günümüze kadar gelmediği söylenmektedir. Ancak, Dehriler tarafından söylendiği bilinen “Bizi ancak zaman bitirir.” ifadesinden, ihtiyarlık, ölüm ve felaketlerin Allah tarafından değil yarı mistik bir şahsiyet olarak telakki eden ‘zaman’ tarafından geldiği kabul görmektedir (Küken, 1997: 183).

1.3. Zaman Kavramı İle İlgilenen Felsefeciler

Antikçağ felsefesinin İslam felsefesi üzerine oldukça etkisi bulunmaktadır. Bu özellikle metafizik söylemde, sorunları belirleyiş ve ele alışı kendini göstermektedir (Çotuksöken vd. 1993:135). İsmi geçecek İslam felsefesi düşünürleri zamanı Tanrı ile ilişkilendirmişler, alemin varlığı ve zaman konusuna açıklık getirmeye çalışmışlardır.

Farabi (870-950), zamanı hareketle ilgi kavramlardan bir olarak nitelendirmekte, hareketin başlangıcının ve sonunun bulunmasının imkansız olduğunu ve “an”ın zamanın bir parçası olduğunu belirtmektedir. İbn Sina (980- 1037), ise zamanın dairevi hareketin, mesafe yönünden değil, öncelik ve sonralık yönünden miktarı olduğunu, Gazzali (1058- 1111), öncelik ve sonralık yönünden isimlendirilmiş

hareketin ölçüsü olduğunu dile getirmektedirler. İbn Rüşd (1126- 1198) ise, hareket ve zaman arasındaki ilişkinin sadece gerçek anlamda bir ilişki değil aynı zamanda bilinçle ilişkili sübjektif bir değeri olduğunu ifade etmektedir (Küken, 1997: 184-187).

1.3.1. Augustinus

Antik çağ kültürü ile beslenen Augustinus, kavimler göçü ile alt-üst olmuş bir Avrupa'da Batı Roma'nın en çalkantılı döneminde, Doğu ve Batı Kültürlerinin tüm öğelerini düşüncelerinde ve kültürel gelişiminde sergilemektedir. Kimi araştırmacıların hem felsefi hem tanrıbilimsel düşünüş biçimlerinin yer aldığı yapıtlarından bir olduğu ileri sürülen itiraflar (Confessiones)'da zaman konusundaki düşünceleri yer almaktadır. (Çotuksöken vd. 1993). Augustinus'un zaman kavramı ile ilgili ifadelerinin bir bölümünü aynen aktarmak anlaşılır olmak açısından daha yerinde olacaktır:

“Öyleyse zaman ne? Eğer hiç kimse benden bunu sormasa biliyorum; ama soran kişiye açıklamak istesem bilmiyorum. Gene de kesinlikle şunu söyleyebilirim: Hiçbir şey olmamış olsaydı, geçmiş zaman olmazdı; hiçbir şey olacak olmasaydı gelecek zaman olmazdı; hiçbir şey olacak olmasaydı gelecek zaman olmazdı.; hiçbir şey olmasa şimdiki zaman olmazdı” (Aristoteles vd.1996: 47). “Üç zaman vardır: geçmiştekilere ilişkin şimdiki zaman, şimdikilere ilişkin şimdiki zaman ve gelecektekilere ilişkin şimdiki zaman. Çünkü bu üç zaman zihinde vardır ve onları başka yerde görmem: geçmiştekiler ilişkin zaman anı, şimdikilere ilişkin şimdiki zaman bir anlık görü, gelecektekilere ilişkin şimdiki zaman da beklenti olarak vardır” (Aristoteles vd.1996: 55).

Zamanın anlamı hakkındaki bu görüşleri ve geçmiş, şimdiki ve gelecek zamana ilişkin benzetmeleri günümüzde de anlamlılığını sürdürmektedir. Zamanın ancak geçtiği zaman algılanabileceği ve ölçülebileceğini, fakat bu durumda da zaman geçtiği için bunun olanaksız olduğunu, çünkü artık yok olduğunu, var olmadığını bu yüzden de olmayan geçmiş zamanı ya da henüz olmayan gelecek zamanı ölçemeyeceğimizi savunmaktadır. (Aristoteles vd.1996: 51).

Zamanın akışının, yalnız yaşıntıyı (deneyimi) niteleyen bir şey olduğu; yaşıntıdan bağımsız, kendi başına varolan bir şey olmadığı saptaması ile Kant'ın felsefesinin habercisi olduğu düşünülmektedir (Magee, 2000).

1.3.2 Descartes (1580- 1666)

Modern felsefenin kurucusu olarak bilinen Descartes'ın süre ve zaman konusundaki görüşleri kimi zaman Aristoteles ile benzeşmektedir. Copleston, Descartes'in zaman kavramı ile ilgili görüşünü açıklarken onun zaman kavramını devim kavramı ile bağıntılı bulduğunu, fakat diğer yandan da zaman ve süre arasında bir ayırım yapmamızın zorunluluk olduğu görüşünü aktarmaktadır. Descartes, devinim ölçüsü olarak betimlenen zamanı, genel anlamda süreden ayırmakla birlikte, sürenin varolmayı sürdürüyor olarak düşünüldüğü ölçüde bir şeyin kipi olduğu görüşündedir. “Ama tüm şeylerin sürelerini aynı ölçü altında kavrayabilmek için, genellikle sürelerini en büyük ve en düzenli devimlerin süreleri ile karşılaştırırız ki bunlar yılları ve günleri yaratan devimlerdir; ve bu yıl ve günlere zaman deriz. Bu yüzden bu genel olarak alınan süre kavramına bir düşünme kipinden başka hiçbir şey katmaz”(akt. Copleston, 1997:132) diyerek zamanın bir düşünme kipi olduğunu söylemektedir (Copleston, 1997:132).

1.3.3. Kant (1724-1804)

Akılcılık ve deneyciliği bir araya getiren Alman felsefesinin önemli ismi Kant (Magee, 2000:132)'ın *Prolegomena* (1783) ve *Pratik Aklın Eleştirisi* (1788) kitaplarında Uzay ve Zaman kavramlarına yer vermektedir. Kant'a göre duyarlılığın salt biçimi “sezi”dir ve iki biçimi vardır: Uzay ve Zaman. “Uzay duyarlılığın dış, zamansa iç biçimidir” (Russel, 1972:342). Russel, Uzay ve zamanın deneyime dayanmayan *a priori* biçimler olduğunu ve zamanın uzay gibi düşünüldüğünü ifade etmektedir. Kant, “Ruhsal durumlarımız zamanda birbirlerini izliyor olarak ya da eş zamanlı olarak algılanırlar, uzayda değil” (Copleston, 1990: 62-63) diyerek, zamanın bizim içsel duyarlılığımız olduğunu açıklamaya çalışmaktadır.

Russel, Kant'ın zaman hakkındaki görüşlerini dört metafizik kanıt kullanarak açıklamaya çalışmaktadır. “Zaman sadece algıların ilişkilerinde var olur” (Russel, 1972: 345) açıklamasını gök gürültüsünü algılamadan şimşeği algılama örneğini kullanarak yapmaktadır. İkinci olarak; Kant'ın “Uzayda hiçbir neni imgelemenin (şeyi tasavvur etmenin) olanaklı fakat hiçbir uzay imgelemenin olanaksız olduğunu” (Russel, 1972: 345) ileri sürdüğünü belirtmektedir. Kant'ın uzayının sadece bir ilişkiler sistemi olmayıp aynı Newton'unki gibi mutlak olduğunu ve mutlak boş bir uzayın usa sığdırılamayacağını düşündüğünü yazmaktadır. Üçüncü olarak; uzay ya da nenlerin ilişkilerinin genel kavramının mantıksak yönden açık olmadığı fakat salt sezi olduğunu, son olarak da uzayın bir kavram değil sezgi olduğunu anlatmaya çalışmaktadır. Bunun için de; “uzay parçasının algı nesneleri ile doldurulmuş olduğu” (Russel, 1972: 346) görüşünü kanıt olarak sunmaktadır.

Copleston Felsefe Tarihi'nde Kant'ın “Uzay ve Zaman” hakkındaki görüşlerini yorumlarken, Kant'ın uzay ve zamanın yanılşamalar olmadıklarında belirttiğini ifade etmektedir (Copleston, 1990: 65).

Kant algılar ve nedenleri arasında bir bağ bulunduğunu anlatamaya çalışmaktadır. Russel bunun “aynı neden aynı sonuç” dayandığını algıların kurucu ögesi olarak uzayla onların algılanmamış nedenlerinin sisteminde kurucu öge olan uzay arasında da bir ilişki olması gerektiğini ifade etmektedir. Bu görüşten yola çıkarak Kant'ın iki uzay görüşü olduğunu bunlardan birinin öznel diğlerinin de nesnel olduklarını açıklamaktadır. Copleston da Kant'ın bu görüşünü “Özneyi etkileyen dışsal şeyin kendisi bilinmeyendir; ama duyguları etkileyerek bir tasarım yaratır” şeklinde yorumlamaktadır (Copleston, 1990:61).

1.3.3. Bergson (1859- 1941)

Son dönem Fransız Felsefecilerinden olan Bergson, zamanın akışının bütün gerekliliğin temeli olduğuna inanmakta, bu akışın, kavramlar ve duyuların aracılığı ile değil, en dolaysız biçimde insanın içinde yaşadığını savunmaktadır (Magee, 2000:215).

Ancak Bergson'un çıkış noktası antikçağ filozoflarından paradoksal yaklaşımları ile kafaları kurcalayan Elalı Zenon (M.Ö.490-430)'un "Ok Kanıtı" olduğu düşünülmektedir. Zenon "atılan bir ok her an sadece bulunduğu yerde olduğundan, uçuşu sırasına daima durmaktadır" (akt: Russel,1983:792) demektedir. Temelde; eğer bir nesne hareket ediyorsa hareket eden şey bir yerdedir ya da değildir. Bununla birlikte, bulunduğu yere hareket etmemiştir. Çünkü hareketsiz olarak oradadır demek istemektedir. Russel, Zenon'un bir okun bir noktadan başka bir noktaya ulaşmasının kesintisiz bir hareket olmadığını, hareket halindeki okun aslında durgun durumlardan oluştuğunu, okun durgun "donuk" durumlarının arka arkaya gelmesinden hareket oluştuğunu ve okun hareket etmesinin söz konusu olmadığını, buna bağlı olarak da hareketin imkansız olduğunu söylediğini ifade etmektedir (Russel,1983:792). "Ok kanıtında Zenon devingen bir okun gerçekte devinimsiz olduğunu göstermeye çalışır. Ok devingen olmakla, her an bir noktada bulunacaktır, belli bir noktada bulunmak da durmak demektir" (Timuçin, 2000:204).

Bergson, Zenon'un görüşünün tersine zamanın dinamik bir süreç olduğunu söylemektedir. Bergson şimdinin durağan bir şey olmadığı görüşündedir. Şimdinin geçmişten geleceğe doğru hareket ettiğini ifade etmektedir. Zenon'un hareket halindeki bir okun durgun durumlardan oluşan yanılsaması görüşünün tersine, Bergson okun bir noktadan diğer bir noktaya kesintisiz hareket ettiğini ve okun bir noktadan hedefe ulaşmasının bölünmez bir olay olduğunu savunmaktadır. Bergson'a göre zaman, hareket ederken kesinlikle durmaması ve durduğu an hareketin zaten sona ermesi bakımından okun hareketine benzemekte, öncesi ve sonrası olarak süreklilik anlamına gelmektedir. Kılıç da Okun hareketinin birbirleriyle ilişkili olan bir süreklilik olarak ifade etmektedir (Kılıç, 2000:80).

Bergson'un "Süre Kuramı", "Bellek Kuramı" ile ilişki içindedir. Russel'in açıklamalarıyla Bergson'un zaman kavramına yaklaşımı daha kolay anlaşılır bir şekilde ifade edilebilmektedir. Bergson'un bellek kuramına göre:

"Anımsanan şeyler bellekte yaşar ve böylece şimdideki şeylerle girişim halindedir. Geçmiş ve şimdi, karşılıklı dışsal değildir, bilincin birliği içinde karışmıştır. Geçmiş artık

devinmeyendir, şimdiyse devinen. Geçmiş eylem geçmişte olan şeydir. Şimdinin “eylemekte olan şey” olduğu söylenir. Şimdi, devinmekte olan ya da devineceğe karşıt olarak devinendir. Şimdide olandır. Geçmiş sadece bir düşüncedir. Şimdiyse bu düşünceye karşılık olarak girilen devini. Şimdiki an, tüm dünya tarihinde herhangi bir faaliyet ifade eden tek an olmalıdır. Bergson’un bütün süre ve zaman kuramı baştan başa, anımsamanın şimdi ortaya çıkışıyla geçmişte ortaya çıkışı arasındaki ilkel bir karışıklığa dayanmaktadır. Özne zihinseldir, buradadır, şimdi var olmaktadır. Böylece eğer özne ve yüklem birse, nesne birse, nesne zihinseldir, buradadır, şimdidir” (Russel, 1972: 467-468).

Felsefe tarihi açısından evrimci doğalcı sınıfında düşünceleri yorumlanan Bergson, olgusalığın, olgusal süre içinde, sürekli bir evrimsel değişim gösterdiğini ve yaşam ya da bilinç olarak kavranan bir dirimsel dürtü olduğunu ileri sürmektedir (Sahakian, 1997).

Bergson, mekanın bilginin kaynağı olduğu görüşündedir. Maddenin mekanda olduğunu ve evreni tasarlamak için aranan dayanağın mekan olduğunu buna bağlı olarak algının mekanla ilintili olduğunu ve geçmiş ile şimdinin bir bileşimi olduğunu savunmaktadır. Belleğin önemini vurgulayan Bergson, bellek sayesinde geçmişin yiyip gitmediğini ve hatta şimdiye katıldığı görüşündedir. Bellek yoluyla geçmişin somut duruma sokularak ve şimdiye ayarlanarak birleştirilmesine de “süre” adını vermektedir (Esen,1988).

Demir Bergsoncu zaman kavramının, çağdaş sanat içinde bir yoruma uğradığını ifade etmektedir. Onun bu görüşünü “Bilinç içindekilerin eş zamanlılığı, geçmiş zamanın şimdiki zaman içindeki varlığı, farklı zaman dönemlerinin birlikte sürekli akışı, zaman ve mekanın göreceliği, aklın içinde hareket ettiği ortamın belirlenme ve ayrımlanmasının olanaksızlığı önem kazanır” (Demir,1994:7) şeklinde yorumlamakta ve çağdaş sanatın temelini oluşturan tüm öğelerin bu yeni zaman kavramı içinde birleştiğini savunmaktadır.

1.3.4. Heidegger (1889-1976)

1924 yılında Heidegger, Marburg Teoloji Derneği'nde verdiği konferans sırasında zaman kavramı ile ilgili düşüncelerini dile getirmektedir. “Zaman anlamını bengilikte buluyorsa, onu oradan anlamak zorunlu”(Aristoteles vd. 1996:59).

Heidegger belirleyici zaman kavramının ölçme niteliği taşıdığını, bir saatin fiziksel dizgenin dış etki ile değişikliğe uğramaması koşulu ile, üzerinde eşit zaman biriminin sürekli yinelen fiziksel ve çevrimsel dizge olduğunu ifade etmektedir (Aristoteles vd. 1996). Bu görüş “süreklilik” anlamına gelmektedir ve süreklilik de ölçülebilme özelliğini beraberinde getirmektedir.

Heidegger, zamanın, içinde bir şimdi-noktasının keyfi olarak saptanabildiği bir şey olduğunu, iki farklı zaman noktasından birinin önce diğerinin sonra olduğunu ancak zamanın şimdi noktalarından hiçbirinin bir diğerine göre ayrıcalıklı olmadığını savunmaktadır. Herhangi bir şimdi noktasının, “şimdi” olarak, daha sonraki birinin muhtemel öncesi olduğunu; ”sonra” olarak da daha önceki birinin sonrası olduğunu ifade etmektedir. Bu zamanın bütünüyle tekdüze ve homojen olduğunu ve ancak homojen olması koşuluyla ölçülebileceğini anlatmaktadır. Buradan, zamanın, aşamalarının birbirine göre önce ve sonra ilişkisi içinde olan bir açılım olduğu sonucuna varmaktadır. Her önce ve sonranın, bir şimdiye göre belirlenebileceğini ve bunun şimdinin kendisinin keyfi olduğunu belirtmektedir. Heidegger’in sözleri ile; “Bir olaya saatle yaklaşırsak, saat olayı açıklığa kavuşturur, ama bunu olayın süresinin uzunluğu bakımından yapmaktan çok, şimdideki açılımı bakımından yapar. Saatin her durumda yaptığı şey zamanın mevcut akışı içindeki bir sürenin uzunluğunu göstermek değil, şimdinin özgül saptanışını belirlemektir” (Heidegger, 1998:31).

Heidegger, “şimdi” konusunu tartışırken şimdinin ne olduğunu sorgulayarak işe başlamaktadır. O anda yaptığı iş sırasında olan şimdi, örneğin saatine bakma anı ya da ışığın sönme anı şimdi midir? İnsanın kendi tasarrufunda olan bir şey mi yoksa insanın kendisi mi şimdidir? Eğer böyle ise bu durumda zaman gerçekten kendisi,

“Bir olaya saatle yaklaşırsak, saat olayı açıklığa kavuşturur, ama bunu olayın süresinin uzunluğu bakımından yapmaktan çok, şimdideki açılımı bakımından yapar. Saatin her durumda yaptığı şey zamanın mevcut akışı içindeki bir sürenin uzunluğunu göstermek değil, şimdinin özgül saptanışını belirlemektir” (Heidegger, 1998:31).

Heidegger, “şimdi” konusunu tartışırken şimdinin ne olduğunu sorgulayarak işe başlamaktadır. O anda yaptığı iş sırasında olan şimdi, örneğin saatine bakma anı ya da ışığın sönme anı şimdi midir? İnsanın kendi tasarrufunda olan bir şey mi yoksa insanın kendisi mi şimdidir? Eğer böyle ise bu durumda zaman gerçekten kendisi, bütün insanlar zaman olmaktadır. Heidegger zaman mıdır? Yoksa sadece bunu söyleyen midir? Bunu sorgulamakta, insan varoluşunun her zaman kabul ettiği doğal saatle, gündüz ve gecenin art arda gelişiyile karşılaştığımız sonucuna varmaktadır (Heidegger, 98).

Heidegger’e göre zaman kavramı ile varlık kavramının özdeş olduğu anlaşılmaktadır. Zamanı geçici kabul eden Heidegger varlığın da zaman değil geçicilik olduğunu ortaya koymaktadır. Varlığa bağlı olarak da bir çok zaman olduğunu, zamanın kendisinin anlamsız olduğunu ve geçici olduğunu yinelemektedir.

2. SANAT VE ZAMAN KAVRAMI

Bütün sanat dallarında zaman kavramı üzerinde düşünülmüş ve çeşitli çalışmalar gerçekleştirilmiştir. İnsanlar için her nesne uzamda ve zamanda olduğundan her nesne uzamda ve zamanda görünmektedir. Elbette insan da uzamda ve zamanda var bulunmaktadır. Timuçin, Estetik adlı kitabındaki Güzel araştırmasında uzam ve zaman kavramları bölümünde güzelin de diğer her şey gibi uzam ve zaman çerçevesinde gerçekleştiğini diğer bir değişle de güzel deneyiminin dış duyumla elde edilen bir duyulur dünya deneyi olduğuna için uzamsallıkta ve zamansallıkta ortaya çıktığını ifade etmektedir. Bu bağlamda yaratımın da uzamda ve zamanda uzamsal ve zamansal bir bütünü gerçekleştirmek olduğunu, her yapının bir nesne olarak uzamda ve zamanda olduğunu belirtmektedir. Yapının dış dünyayla ve nesnel

konusudur. Daha sonra metafiziğin ve dinin toplumsal kabul görmeye başlaması ile tanrının insan için oluşturduğu zamandan ya da insanın kendisi dışında belirlenmiş buyurgan zamandan bahsedilebilmektedir. Bu durum resim sanatı açısından değerlendirildiğinde zaman kavramının yapıtlarda gündüz gece, ya da iklimleri çağrıştıran motiflerle yer almakta olduğu, daha sonra dinin etkisi ile dinsel göstergeler aracılığı ile yer aldığı görülmektedir.

Yenişehirlioğlu, 19. yüzyılda tarih bilincinin gelişmesi ile birlikte, dinsel tarihin dışında, ondan bağımsız bir tarihin ve zaman akışının var olduğu bilincinin geliştiğini ve sanatta romantizm akımıyla beraber gelişen sanatçının öznel iç duygusal dünyasının da bir zaman ritmi içerdiği anlayışıyla beraber zaman kavramının zenginleştiğini ifade etmektedir. Elias'ın da kitabında sıklıkla belirttiği gibi, zamanın iki karşıt durumu ortaya çıkmaktadır. Öznel ve nesnel karakterler taşıyan zaman. Kantçı geleneğin 'zamanı', bir tür doğuştan gelen deneyimden gelen başka bir şey olmadığı görüşü yani, insan doğasının mutlak, değişmez bir ögesi oluşu ve diğer tarafta 'zamanın' doğal fiziksel dünyanın nesnel bir ögesi oluşu görüşleri karşıt kutuplarda yer alan felsefi yaklaşımlar olarak ortaya çıkmaktadır. 19. Yüzyılda gerçekleşen bu tartışmaların sanatçıya da yansması kaçınılmaz görünmektedir. Yenişehirlioğlu, değişen nesnel zaman kavramı karşısında, sanatçının öznel zamanı kapsamında nesnel zamanı yakalayabilme çabasının, modern sanatta ortaya çıkan değişik üslupların temel prensibini oluşturmakta olduğunu ifade etmekte, 20. Yüzyıla gelindiğinde bu durumun sürrealist ressamların tablolarına yansıdığını ve orada görülen zamanın ise tamamen bireysel zaman olduğunu belirtmektedir. (Yenişehirlioğlu, 1993).

20. yüzyılın başından sonra Braque ve Picasso'yla beraber, perspektifin kullanımından sonra en büyük devrim yaşandığına değinen Yenişehirlioğlu, Kubist devrim olarak anılan bu anlayışın, üçüncü boyuta bir dördüncü boyut olarak zaman kavramı girdiğini ve bununla Einstein'ın görelilik (relativite) bulgusuna bağlı bulunduğunu ifade etmektedir. Yani bir nesnenin sadece fiziksel olarak genişliği, yüksekliği ve derinliğiyle var olmadığını, nesnelerin zaman içinde varolduğunu belirtmektedir. (Yenişehirlioğlu, 1993).

Açıklamalardan da anlaşılacağı gibi, resim sanatında zaman kavramı dönemlere göre farklılıklar göstermektedir. Ancak sanatçının dünyayı algılama biçimi ve öznel dünya ile nesnel dünyayı nasıl ilişkilendirdiği önem kazanmaktadır.

Yenişehirlioğlu makalesinde; resim sanatında gözlemlenen zaman ve mekân kavramlarını tuval gibi belirli ve sınırlandırılmış bir alan içerisinde yansıtabilme arayışlarının sanatçının düş ve imgelem dünyasının birer ürünü olarak ortaya çıktığı kabul edilse de, fiziksel ve teknolojik değişikliklerin sanatçının bu kavramları algılayış biçimini etkileyebilmekte hatta değiştirebilmekte olduğunu söylemektedir (Yenişehirlioğlu, 1993). Zaman ve mekan kavramlarının algılanışının fiziksel ve teknolojik değişiklikler sonucu etkilenebilmekte olduğunu söylerken geçmiş zamanda oluşturulmuş olan yapıtların karşılaştırılması bilgisine sahip olduğu akla gelmektedir. Felsefenin üzerinde düşünmeye gerek duyduğu zaman kavramı, resim sanatını ve sanatçıları da etkilemiş olabileceği düşüncesi kaçınılmazdır.

Nitekim; “1960’larda Minimalizmin deneysel eğiliminin geliştiği dönemlerde zaman ve sanatsal çalışmanın özü hakkındaki fikirlerin üretildiği, özellikle R. Morris, Walter De Maria, Heizer ve Smithson gibi sanatçıların çok ateşli bir şekilde sanat ve zaman arasındaki ilişkiyle ilgilendikleri görülmektedir” (Kedik, 1999:108). Kedik, Smithson’un görüşlerini aktarırken onun sanatı, “zamansız” ya da “hiçbir zaman”ın ürünü olarak ele alınması gerektiğini söylediğini ifade etmektedir. Smithson’un “çağlar için değil, tam tersine çağlara karşı yapılmıştır” (Kedik, 1999:109) şeklinde ifade ettiği bu sanat çalışmaları, uzun yılları ifade etmemektedir. Aksine, zamanı saniye parçalarına bölerek sistematik bir indirgeme yoluna gitmektedir anlamında bir yorum getirmektedir. Geçmiş ve geleceğin tarafsız bir bugüne yerleştirildiği görüşünü savunmaktadır.

Elbette resmin yapısı gereği “şimdi”yi yansıtmayı beklenemez ancak geçmişini betimleyebilir ya da geleceğe dair bir öngörüü resmedebilir. Bu durum Kant’ın zamanın sadece algıların ilişkilerinde var olduğunu anlatmaya çalıştığı zaman kuramına yakın görünmektedir. Çünkü bir resim ya da heykel söz konusu olduğunda

ondaki zaman algılar aracılığı ile belirlenmektedir. Smithson'un görüşündeki gibi yapıt "zamansız" ya da "hiçbir zaman"ın ürünü olarak ele alınır ise sanatçı ya da eseri yorumlayan algıları aracılığı ile eserdeki zamanı bulabilecektir (Kedik, 1999).

Bazı ressamalar, zaman ve hareketten çok etkilenmektedirler. Bu yüzden hareketi taklit etmek için titrek desenler yaratmaktadırlar. Oysa, zaman ve hareket faktörü, kübist akım çeşitlerinde veya soyut ekspresyonist resimde göreceli olarak saklıdır ve bunlar kaçınılmaz olarak resimde bulunmakta ve doğrudan insanın algılama mekanizmasını etkilemektedirler. Fakat resimlerde, insanların algılama mekanizmalarını etkileyen ve "opart" denen hareketin bir illüzyon olmakta ve psikolojik olarak göz ve beyin sistemindeki karışıklıktan oluşmaktadır (Zetli, 1998).

Zaman kavramı ile edebiyat alanında da sıkça karşılaşılmaktadır. Türkiye de ve dünyada bir çok yazar, şair zamanı ve zaman kavramı hakkında düşüncelerini eserlerin ile yoğurmaktadırlar. Tarih boyunca bunun örneklerine rastlamak mümkündür. Çok fazla araştırmaya bile gerek kalmadan daha eserlerinin isminde bile bu kavrama yer vermiş edebi eserle karşılaşmak mümkün görünmektedir. Anacak bu çalışmada seçilen örnekler biraz daha felsefi alanda eğitimi de olan ve ya bu konuda düşündüklerini eserlerinin önsözlerinde belirtmiş kişilerden alıntı yapılmaktadır.

Eserini yeni kuşağa yani geleceğe armağan eden; Suut Kemal Yetkin, "Yarına İnanmak" başlığı altında yazdığı denemesine "İkinci Dünya Savaşı bittiği gün Üçüncü dünya Savaşına hazırlıklar başladı. Yarına güven diye de ortada bir şey kalmadı. Yarının ne olacağı kestirilemeyince gününü gün etmek, günü gününe yaşamak bir ilke oluverdi " (Yetkin,1958: 5) cümleleri ile başlamaktadır. Bu anlatım zaman kavramındaki "geçmiş", "şimdi" ve "gelecek"i çağrıştırmaktadır. Geçmişte yaşanan "anı"lara bakarak, bugünün değerlendirmesi yapılmakta ve geleceğe dair öngörude bulunmaktadır. Bu yaklaşım Augustinus'un zaman kavramına yakın görünmektedir.

Felsefe eğitimi de almış olan Marcel Proust'un 1908'de kaleme aldığı "Kayıp Zamanın İzinde – Çiçek Açmış Genç Kızların Gölgesinde" isimli kitabında zaman kavramının inceliklerle yer aldığı bir çok cümle ile karşılaşılmaktadır.

"Swann'ların, ruh için beden neyse, hayatlarının gündelik zamanı için aynı şey olan bu evde geçirdikleri saatlerle, diğer insanların saatlerinden farklı olan ve Swann'ların hayatının özelliğini ifade eden saatlerle ilgili bütün düşüncelerim, mobilyaların yerleşimine, halıların kalınlığına, pencerelerin yönüne, hizmetkârların servisine - her yerde aynı derecede şaşırtıcı ve tanımsız olarak- dağılmış, bunlarla iç içe girmişti" (Proust, 1997: 103).

Proust'un bu anlatımı, Bergson'un öznel zaman hakkında ki görüşlerini çağrıştırmaktadır. Bergson, İnsanın zamanda değil, zamanın insanın içinde yaşadığını ve öznel zaman diye bir kavramın var olduğunu bunun da saatin gösterdiği zamanla ilişkisi olmayıp, kişinin kültürüne, yaşadıklarına dayanarak, hissettiği süre olduğunu öne sürmektedir. Bu açıdan bakıldığında Proust'un romanı incelendiğinde romanının tümüne yayılmış olan öznel zaman görüşünün hakimiyeti dikkati çekmektedir. Aynı romandan bir başka örnek ile bu görüşü desteklemek uygun olacaktır.

"Benim o sahnede ki Berma'dan hatırladığım, artık değiştirilmesi imkansız, zayıf bir anıydı; kazılması mümkün olan, gerçekten yeni bir şeylerin çıkarılabileceği, şimdiki zamana ait temellerden yoksun bir imge, geriye dönüp doğrulanmaya, nesnel tasdikle artık açık olmayan bir yorumun yapılamayacağı bir imge gibiydi" (Proust, 1997: 121).

Bu anlatım da yine öznel zamana ait düşüncelerin yer aldığı görülmektedir. Benzer anlamı içeren ifadelere başka kişilerin anlatımlarında da karşılaşılmaktadır. J. J. Rousseau, "En çok yaşayan insan en çok yıl saymış olan değil, yaşamı en çok hissetmiş olandır" (Kıraç, 2000:29) cümlesi ile hissedilen zaman dikkat çekmekte, öznel zamanın değerini vurgulamakta, Shakespeare de "Zaman her kişiye göre bir başka hızla gider. Kiminle rahvan, kiminle tırıs, kiminle dörtnala gider, kiminle de olduğu yerde durur" (Kıraç, 2000:29) diyerek zamanı algılamamızda öznel boyutun önemini ortaya dökmektedir. Son bir örnek ile görüşü perçinlemek uygun olacaktır. Beyatlı'nın dizeleri de zamanı hissediş üzerinde durmaktadır.

Zaman kavramı tiyatrodaki ikiye ayrılmaktadır. Tiyatroda temsilin zamanına sahne zamanı, temsil edilen zamana da dramatik zaman adı verilmektedir. Sahne zamanı ölçülebilen, sarkaçların, metronomların, takvimlerin ölçebildiği matematik zaman olarak tanımlanabilmektedir. Dramatik zaman ise izleyiciye hissettirilmeye çalışılan ya da diğer bir deyişle izleyicinin hissettiği zaman olarak açıklanabilmektedir (Pavis,2000).

Tiyatroda gösterim süresinin ölçüm zamanı, işaret noktaları, ayarlamaları, provalarıyla sahnelemenin denetimli zamanı; az değiştirilebilen ve her akşam yinelenen zaman olmaktadır. Bu zorunlu geçiş noktalarıyla dramaturjik çatının zamanı olarak adlandırılmaktadır. Sınırları kesin olan bu zaman, özellikle temsilin görülen göstergeleriyle olan bağıntıları içerisinde, kolayca saptanabilmekte ve betimlenebilmektedir. Her akşamki gösterimde aynı şeylerin yinelenmesinin hangi ilkelere ve kurallara göre düzenlendiğini ortaya koymak için temsilin dakika üzerinden saptanmaktadır (Pavis, 2000).

Dakika ile saptanan zamanın dışında tiyatrodaki öznel iç zaman kavramı da bulunmaktadır daha önce de tanımlanan; gösterimin ya da sahnedeki bir oyunun süresini, nesnel olarak ölçmeksizin, sezgiyle saptayan her bireye, bu bağlamda her izleyiciye özgü ayrı bir zaman bulunmaktadır. Hissedilen bu zaman yalnızca bireysel değil, aynı zamanda izleyici kitlesinin beklentilerine ve alışkanlıklarına bağlı ve kültürel birikimlere göre değişmektedir. Bir gösterim ya da oyunda kültürün zamansal değerlendirilmesi bağlamında zamanın bilimsel olarak hesaplanması değil, hız değişikliklerini, onun akışındaki değişimleri, duraklamaların uzunluğunu hissetmek konusu öne çıkmaktadır. Bu öznel zamanı yaratmak bir bakıma tempoya bağlı bulunmaktadır. Ölçülü bir zaman içerisine, aşağı yukarı çok sayıda birimin yerleşmesi olarak tarif edilebilecek temponun belirlenmesi oyuncunun işi olarak kabul edilmektedir. Oyuncululuğun zamansal çözümlemesi, bir yavaşlamayı ya da hızlanmayı sağlamak için kullanılan araçlar içinde geçerli olabilecek, duraklama, susku, eylemin kesintiye uğrama anlarını saptamak ile mümkün olmaktadır (Pavis,2000).

Tiyatroda temsilin ya da gösterimin zamanıyla (sahne zamanı –nesnel zaman) temsil edilen zamanın (dramatik zaman- öznel zaman) ayırt etmek gerekmektedir. Pavis, “İzleyiciye göre, dramatik zamansallık ve sahnenin zamansallığının iç içe geçtiği ve karşılıklı olarak inandırıcılığını güçlendirdiği an çabucak gelir. Sahnenin zamansallığı oyuncular ve izleyiciler için ortak referans ögesi olur, dramatik zaman sahne üzerinde oluşan bütün eylemleri somut ve fiziksel kılan ögedir. Öyleyse zamansallığın sahne eylemleriyle nasıl işe koşulduğunu ve üretildiğini gözlemlememiz gerekir” (Pavis,2000:181) demektedir. Sonuç olarak Tiyatroda da Zaman kavramı ile karşılaşmak ve hatta ikiye ayırarak nesnel ve öznel zaman başlığı altında iki ayrı kavram olarak kabul etmek gerekmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

GÖRÜNTÜDE ZAMAN

Gerçek yaşamda, diğer bir deyişle somut ve nesnel olarak varolan yaşamda zaman sabittir. Gün saatlere bölünmüştür ve zaman; yıllar, aylar, mevsimler gibi kavramlarla yaşanmaktadır. Ancak filmlerde yönetmenler zamanla özgürce oynamaktadırlar. Öyle ki, günler, yıllar hatta asırlar birkaç dakika içinde anlatılabilmekte, gerçek yaşamda çok uzun denebilecek bir aralık, bir buçuk saatte anlatılabilmektedir. Yine yönetmen sayesinde birkaç saniye süren bir olay, dakikalarca sürüyormuş hissi uyandıracak şekilde anlatılmaktadır. Teknik imkanları kullanarak hareketli görüntü de zamanı sezdiren, zamanla oynayan, yeni zamanı kurgulayan olarak yine yönetmen karşımıza çıkmaktadır. Filmde ve elektronik görüntüde zaman yeniden yaratılmaktadır. Bu konuya açıklık getirebilmek açısından ayrı ayrı incelemek uygun olacaktır.

Lavson, Filmin geniş ölçüde bir yerden başka bir yere bir değişim içerdiğini anlatmaktadır. Bu mekansal hareketin, az ya da çok kronolojik bir zaman yapısı içinde kurulduğunu belirtmektedir. Ancak, belirlenen zaman dilimi içinde öykü için önemli olmayan saatler ya da yılların atlanabileceğini ifade etmektedir. “Gilbert Selder, “The public Arts” kitabında bu işlemi şöyle ifade eder. ‘Zaman kavramının denetimi, çeşitli parçalara bölünen her hangi bir aksiyonun bazı parçalarının seyirciye gösterilmesi, diğerlerinin atlanmasıyla başarılı’”(akt. Lavson, 1994:23).

1. FİLMDE ZAMAN BOYUTU

“Görme yetisi ve görüntüsel göstergelerle ilgili her sanat türünde yalnızca tek bir estetiksel zaman biçimi, yani şimdiki zaman olanaklıdır” (Lotman,1999, 122) diyen Lotman, bunu tiyatro açısından belirlemeye çalışan D. S. Lihaçov’un yazdıklarını kanıt göstermektedir:

“Tiyatronun şimdiki zamanı nedir? Bu, seyircilerin gözleri önünde geçen oyunun şimdiki zamanıdır. Olaylar ve davranan kişilerle birlikte zamanın geri getirilişidir, seyircileri

unutturması gereken bir geri getiriliştir. Bu tiyatrodaki seyircilerin zamanıyla sahnede betimlenen zamanın kaynaşması gibi, oyuncunun, temsil ettiği kişiyle aynı şekilde kaynaştırdığı yanılsamalı bir şimdiki zamanın yaratılmasıdır. Ve aktarılan bu sanatsal zaman değil, olgunun kendisidir (D.S. Lihaçov, Eski Rus edebiyatının Poetik'i, Leningrad 1967, s.300.)”(akt. Lotman, 1999: 122).

Görsel sanat türleri, dilsel sanatlardan farklı olarak yalnız şimdiki zamanı tanımakta, geçmişle geleceği dışlamaktadır. İnsan, geleceği bir resim üzerinde betimleyebilmekte ama gelecekte bir resim çizmesi mümkün olamamaktadır. Görsel sanatların öteki edimsel kategorilerindeki yoksulluk da bu duruma bağlı olmaktadır. Görsel algılanabilen bir olgu yalnızca reel kip içinde mümkün görünmektedir. İstek, koşul, yasak emir ve dolaylı ve de özgün olamayan dolaysız konuşma biçimleri, görüş açıları karmaşık bir şekilde birbiri içine geçmiş diyaloga dayalı anlatı tarzı gibi tüm gerçektışı kipler yansıtan sanatlar için sorun yaratmaktadır. Ne var ki, kollara ayrılmış edimsel kategoriler sistemi olmadan da bir anlatının kurulması mümkün olmamaktadır. Buradan da sanatçının karşısına önce, perde üzerinde olgunun zorunlu şimdiki zamanını ve reel kipini aşması görevi çıkmaktadır. Seyircilerin filmsel olguyu gerçeklik diye yaşamaları da, perde üzerinde peş peşe betimlenmesi gereken paralel ama mekansal yönden birbirinden uzakta geçen olayların yansıtılması sırasında güçlükler yaratmaktadır. Çünkü sinema, romana özgü “bir zamanlar” ya da “değerli okur, şimdi geçelim...” gibi anlatımlardan yoksun bulunmaktadır (Lotman, 1999).

Sinema başlangıcından bu yana, zincirlemeye ve bugün benimsenmeyen çeşitli tekniklere başvurarak, rüyaların, anıların, özgün olmayan dolaysız konuşmanın yansıtılması için bir araç bulmaya uğraştığı bilinmektedir. Bugün ise, şimdiki zamanın araçlarıyla çeşitli edimsel zamanları ve reel kip aracılığıyla gerçektışı bir olguyu yansıtmak için zengin bir deneyime sahip bulunmaktadır (Lotman, 1999).

Onaran, fiziksel zamanın bir tek boyutu; linear (doğru çizgi üzerinde); bir tek doğrultusu ve bir tek yürüyüşü olduğundan bahsetmektedir. Hızlanmayan ve bu düzenin bozulmadığını, zamanın gidişinin tek düze ve geriye dönüşsüz olduğunu ifade etmektedir. Ancak sinemada zamanın farklı olduğunu, değişken olan bu

zamanın yönetmenin ve senaryocunun elinde gerçek bir oyuncak olduğunu savunmaktadır Onaran sinemasal diye adlandırdığı zamanın başlıca kullanılış şekillerini şu şekilde sıralamaktadır: “Uygunluk (Adequation), yoğunluk (condensation), gerilme (Distention), süreklilik (continuation), zamandaşlık, geriye dönüş ve psikolojik zamandır” (Onaran, 1999: 19).

Çoğu kez, bir saatlik bir otobüs yolculuğunun, kişiye, iki ya da daha fazla saatlik bir eğlencede geçen zamandan daha uzun geldiği, bir çok insanın yaşadığı bir deney olmaktadır. Bu durumda saatle saptanan gerçek zamandan farklı olarak her kişinin ayrı ayrı yaşadığı bir psikolojik zamandan bahsedilebilmektedir. Sinema da bu psikolojik zamanı ifade etmek ister. Onaran, bu durumlar için zayıf ve kuvvetli zamanlar değişimini kullanmaktadır. “İlgisiz geçen, iş görülmeyen, zayıf zamanlar ve ilginç birçok olaylarla dolu geçen kuvvetli zamanlar vardır. Zayıf zamanları vurgulayan bir seri geniş plan, süre izlenimini arttırabilir. Aksine kısa planlarla kuvvetli zamanlar vurgulanabilir” (Onaran, 1999, 21) demektedir. Alfred Hitchcock nesnel ve öznel zamanı bir örnekle açıklamaktadır:

“Bir kanepede oturmaktayız. Altımızda bir saatli bomba var. Beş dakika sonra patlayacak. Seyirci bunu biliyor, fakat oyuncular bilmiyor. Bu yüzden gereksiz şeylerden uzun uzadıya konuştukları ağır planlarda gösterilirler. Oysa o sırada seyircide heyecan çoğalmaktadır. Bu beş dakika onlara çok uzun gelir. Bundan dolayı “Çok Şey Bilen Adam” filmindeki senfoni, bize bitmez gibi gelir ve her ölçünün sonunda katilin ateş etmesini bekleriz” (akt. Onaran, 1999: 21).

Filmde öyküyü oluşturan öğelerin bir araya gelmesi çoğunlukla kurgunun kullanımıyla olabilmektedir. Ancak kurgu dışında da filmde zamanı hissedışı etkileyen teknik kullanımları da bulunmaktadır. Daha film kurgu aşamasına gelmeden önce tasarlanan kamera hareketleri, sesin kullanımı, mekanın kullanımı, merceklerin kullanımı gibi teknik incelikler bulunmaktadır. Kurgu sırasında uygulanan görüntü ve ses efektleri filmsel zamanın yeniden yaratımını ve zamanı algılayışı etkileyen faktörlerden olabilmektedir.

Film sanatının Bergson'un zaman felsefesi ile aynı tarihlerde ortaya çıkmış olması, film sanatı için zaman kavramı açısından bir ifade kolaylığı getirdiği görülmektedir. Zaman kavramının film sanatında, diğer sanat dallarından daha kolaylıkla ifade edilebildiği göze çarpmaktadır. Demir, Zaman ve Mekan isimli kitabında Bergson'un kuramının etkisi ile filmin formunda da yapısal değişikliklerin göze çarpmakta olduğunu ifade etmektedir. Filmde zaman akışı devam ederken, bir yandan da zamanın farklı hissettirilebileceğini belirtmektedir. Bunun oluşabilmesi için yapılabilecek yapısal değişiklikleri aşağıdaki gibi sıralamakta ve zaman mekan ilişkisini ortaya koymaktadır.

“Geriye dönüşler kullanılarak, durağanlaştırılabilir, anımsamalar kullanılarak, tekrarlanabilir ya da gelecek ile ilgili görüntülerle ileriye atlatılabilir. Yine filmin imkanları aynı anda olan olayları birbiri ardından zamansal olarak farklı olaylar üst üste bindirilerek ve birbirinin yerini alacak şekilde aynı anda gösterilebilir. Olaylar filmin konusu gereği önceki olay sonraki olay zamanından önce görünebilmektedir. Zamandaki bir değişiklik mekandaki değişikliklerle bağlantılı olabildiği için zaman ilişkilerine mekansal nitelik kazandırabilmektedir. Böylesi bir durumda mekan zamana özgü özellikler üstlenebilmektedir” (Demir, 1994:7-8).

Bu konuyu örneklerle ifade etmek daha uygun görünmektedir. Yönetmenliğini Stanley Kubrick'in yaptığı 2001 isimli film de başlangıç sekansında zamanın atlayışına tanık olunmaktadır. Kubrick filmine insanoğlunun tüketim ve yayılcılık tarihinin ilk adımlarını kaynağı belirsiz bir siyah nesne ve bir kemikle başlamakta az sonra insan maymunun havaya fırlattığı kemikten bir başka “alet”e, boşlukta süzülen bir uzay aracının resmine keserek sinema tarihinde en büyük sıçramalardan birini gerçekleştirmektedir. Böylece İzleyicileri insanın dünyadaki ilk aletinden dünyanın dışındaki ilk aletine, oradan da dünyaya yayılma macerasından uzaya yayılma macerasına geçirmektedir. Sıçrama bir geçiş efekti sayesinde gerçekleştirilmektedir. Sadece bir efektin yerinde kullanımı bile zamanın yeniden oluşumuna etkisi bu örnekte rahatlıkla görülebilmektedir. Bir başka örnek de son yıllarda çekimi gerçekleştirilen zamanı sorgulamayı konu alan bir film “The Matrix filmi olarak gösterilebilmektedir. The Matrix” te “Neo” Anderson adlı bir bilgisayar kurdunu canlandıran Reeves, bu dünyanın gerçek olmadığını fark etmeye başlamaktadır. Bir süre sonra hayat denen şeyin, gezegeni yıllar önce ele geçirmiş mükemmel

makinelerin güdümünde nefes alıp veren insanlarla dolu bir bilgisayar programından ibaret olduğunu anlamaktadır (Sinema, Eylül. 1999: 81). Zamanı felsefi açıdan ele alış ve zamanın hissedilebilen bir kavram olduğu vurgulanan filmde, film zamanının yeniden oluşturulması tamamen kurgu ve teknik imkanların kullanımı ile gerçekleştirilmektedir.

2. ELEKTRONİK GÖRÜNTÜDE ZAMAN BOYUTU

Elektronik görüntüde filmde kullanılan tekniklerin bir çoğu geçerli olmasına karşılık temelde bir fark bulunmaktadır. Filmde kullanılan yüzey ile elektronik görüntüde kullanılan yüzey bir birinden farklı olmaktadır. Bu farklılık beraberinde önemli bir özelliği getirebilmektedir. Filmin çekiminden sonra izlenebilmesi için banyo, baskı gibi işlemlerden geçerek perdeye yansıtılması gerekirken elektronik görüntü bunlara ihtiyaç duymamaktadır. Kılıç, videonun, sanatçının emrine yüzey olarak kendinden önceki sanatlardan çok farklı bir yüzey sunmakta olduğunu, videonun yüzeyinin hareketli görüntülerden oluşmakta olduğunu ve hareketli görüntüyü oluşturanın da ışıklı noktacılar olduğunu belirterek, video sanatçısının yüzeyi olan ekran “hareketli ışık” olduğunu vurgulamaktadır. Hareketli ışık için ise, videonun teknolojisinden gelen yapısal bir öge olduğunu ifade etmektedir (Kılıç, 2000:71). Zettl, elektronik görüntüde oluşan hareketi Bergson’un zaman kuramı ile ilişkili olduğunu belirtmektedir (Zettl, 1998). Günlük yaşamımızda ilerlediği gibi ekranda da görüntü kesintisiz ilerlemektedir.

Bunlar göz önüne alındığında zaman kavramının görüntüde üzerinde başka bir boyutu ortaya çıkmaktadır; şimdiki zaman. Elektronik görüntü şimdiki zamanı sunabilmektedir. Ancak bunu gerçekleştirirken izleyicide farklı duygular uyandırmaktadır. Ekranda izledikleri yayın süresi ölçülebilen zaman içinde iki dakika ise de onu daha uzun ya da kısaymış gibi algılanmasına yol açabileceği gibi farklı mekanlarda aynı anda meydana gelen olayları bir ekrana sığdırabilme özelliğini de yapısal olarak elinde bulundurmaktadır.

Ekrandaki görüntünün tıpkı filmde olduğu gibi sürekliliği bulunmakta ve kendi uzayını var etmektedir. Buna ek olarak şimdii yansıtabilmesi ve farklı mekanlardaki şimdileri ekranda birleştirerek izleyicinin mekanında yeni bir ‘şimdi’yi yapılandırabilmesi çok değerli bir özelliği olmaktadır.

Kameranin önündeki konuya hiç dokunmaksızın kameranın verdiği sinyalleri yönlendirmek diğer bir deyişle iç ışığı yönlendirerek ekranda farklı düzenlemeler yapılabilmektedir bu şekilde kameranın önündeki şimdi ile ekranda izlenebilen şimdi aynı olmasına rağmen video sanatçısının ya da elektronik görüntüyü kullanan kişinin etkisiyle ekranın uzayı değişebilmektedir. Bu sayede ekrandaki görüntüler nesnel zamandan, öznel zamana doğru hareket etmektedir. İzleyicide öznel zaman boyutu oluşturmaya çalışmak, izleyicinin hissedişini yönlendirebilmek, sanatçının ulaşmak istediği bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır (Kılıç, 2000). Öncelikle saatin gösterdiği zaman ile insanın hissettiği zamanın ayrılması gerekmektedir. Sonsuz gibi gelen bir beş dakika öteki yanda saniye içinde geçen bir saat gibi gelebilmektedir. Bu açıdan bakıldığında, hissedilen zaman her zaman ölçülebilen zaman ile uyuşmamaktadır. Saat ile ölçülen zamana saat zamanı veya nesnel zaman denilmektedir. Hissedilen zamana ise öznel zaman veya psikolojik zaman denilmektedir. Zaman aynı zamanda vücut fonksiyonlarını kontrol etmekte ve yorgunluğu hisleri uyararak haber vermektedir. Bu tipe de biyolojik zaman denmektedir. Sinema ve televizyonda zaman boyutunun yapılandırılmasında, araştırma konusunu ilgilendiren zamanın iki tipi: öznel ve nesnel zaman olmaktadır.

2.1 Nesnel Zaman

Zettl “Nesnel zaman kesinlikle saat zamanıdır”(Zettl, 1998: 211) demektedir. Nesnel zamanın, yıldızların hareketleri, dünyanın güneş etrafındaki dönüşü veya ayın dünyanın etrafındaki dönüşü gibi fiziksel olaylardaki gözlemlenebilir değişikliklerle ölçülebildiğini, gece gündüz değişiminin, yıl içindeki mevsim değişikliklerinin de nesnel zamanı ortaya çıkardığını ifade etmektedir. İnsanoğlu nesnel zamanı ölçebilmek için daha kullanışlı aygıtlar icat etmiştir. Örneğin kum saati ve mekanik bir hareketi olan saatler gibi. Nesnel zaman değişiklikleri, saatin ne kadar hızlı

seyahat etmesine dayanmaktadır. Bu da gözlemciye göre göreceli olduğunu söyleyen Einstein'ın teorisine rağmen, saatin tekrarlanan hareketleri düzenli ve aynı şekilde hareket etmektedir. Şimdiye kadar nesnel zamanın en doğru şekilde ölçülmesini sağlayan sezyum atomu kullanılan atomik saattir. Bu atom saniyede 9.192.631.770 kere salınım yapmaktadır (Zetl, 1998).

2.2. Öznel Zaman

Öznel ya da psikolojik zaman hissedilen zaman olarak adlandırılmaktadır. Saat zamanın gösterdiği önemsenmeden yapılan iş veya olayın süresi kişiye göre kısa veya uzun olabilmektedir. Ancak saat zamanı kullanılarak olayın nesnel süresi ölçülebilmekte, öznel zaman hakkındaki kanı ise biraz daha akla gelmeyen ve karışık bir durum ifade etmektedir.

Kişinin başından geçen olay ne uzunluktadır? Bir kaç örnekle öznel zamanın yaşanan olayın kısa veya uzun olması açıklanabilmektedir. 50 dakikalık bir ders öğrenciye hiç bitmeyecek gibi gelirken diğer tarafta aynı süre zarfında internette yaptığı gezinti ona daha kısa bir süre gibi gelmektedir. Sıradan bir gözlemci için satranç oyunu aşırı yavaş görülebilir, ama oynayanlar için zaman sanki uçar gibi geçmektedir, hatta onlar için tuhaf bir şekilde zaman yoktur bile denebilmektedir. Sevilen bir kişi beklenirken, zaman çok yavaş hareket ediyor gibi gelmekte fakat bu kişiyle birlikteyken ayrılık vakti çabucak gelmektedir.

Yaşadığımız bir gün bazı defalar diğer günlere oranla daha uzun ya da daha kısa gibi gelmektedir. Kişiye göre değişebilen bu süre nesnel olarak sabit ancak öznel olarak farklı algılanabilmektedir. Bu durumu bazı örneklerle ifade etmeye çalışmak uygun görünmektedir. Bir otobüs durağında sevdiğimiz bir arkadaşımızla buluşma noktasına yetişmek için acele ettiğimiz bir günde gideceğimiz yöne işleyen aracın geliş saatini beklerken zaman çok yavaş hareket ediyor gibi gelmektedir. Ama o arkadaşımızla buluştuktan sonra ayrılık vakti gelip çattığında zamanın ne kadar çabuk ilerlediği ifade edilebilmektedir. Başka bir örnek olarak da heyecanla beklenen büyük takımların oynadıkları maçlar verilebilir. Maçın başlama saatinin bir türlü gelmediği ifade edilirken, maç sırasında tarafların beraberliği durumunda uzatma

süreleri oynanırken alınan bir skordan sonra kalan süre hiç bitmeyecekmiş gibi gelmekte aksi durumda da süre çok az gibi gelmektedir. Bu “gibi gelme” durumu algılanan süre diğer değişle öznel süre ile ilgili bulunmaktadır.

Bir işe ne kadar çok yoğunlaşılır ise o işin süresi kişiye kısa gelir fakat aynı işe ilgi az olduğunda aynı süre insana uzun gelmektedir. Ancak tersine bir hissedişten de bahsedilmektedir. Örneğin bir filmin hareketli bir parçasının hatırlanması durumunda geçen süre ya da, çeşitli aktivitelerle dolu geçirilen bir gün saat zamanından daha uzun gelebilmektedir

Öznel zamanın göreceli uzunluğundaki karışıklık kişinin öznel zamanda hatalı bir şekilde yaptığı alt gruplamadan kaynaklanmaktadır. Öznel zaman ile nesnel zaman arasındaki temel farklılıkları anlayabilmek için ikisinin bütünüyle farklı kavramlar olduğunu düşünmek faydalı olacaktır.

Nesnel zaman ile öznel zaman arasındaki temel farklılığın, saat zamanın niceliksel olarak ölçülebilmesi, öznel zamanın ise algılanabilir ve niteliksel olarak hissedilmesi olduğu ifade edilebilir. Günlük yaşamda sosyal uzlaşımlarla standartlaştırılmış kavramlara göre saptanan zaman aralıklarında işler yürütülmekte, buluşmalar gerçekleştirilmekte, üretim sürdürülmektedir. “Saniye”, “dakika”, “saat”, “gün”, “ay”, “yıl” gibi isimlendirilen hareket dilimleri süresel birimler olarak aynı uzunluğa sahip olacak şekilde standartlaştırılmıştır. Saat kadranının değişen konumları, akrep ve yelkovanın aldıkları konumlara göre farklı okumaları getirmektedir. Ancak insanlar saati okumakta zamanı yaşamaktadırlar. Zettl saat zamanından görünenin yatay zaman vektörü olduğunu ifade etmekte, öznel zamanın sanki saat zamanı gibi ölçülmesi gereğine dikkat çekmektedir. Öznel zamana, yatay olarak ilerleyen değil daha derine giden bir zaman olarak bakılabileceğini ve derin zaman- yatay vektörün belirttiği büyük veya az yoğunluk gibi tanımlanabileceğini anlatmaktadır (Zettl, 1998).

Öznel zaman her ne kadar niteliksel olsa da, bu kavram bir olaya göreceli olarak bağlanma ve bu olay içindeki zamana bağlanma olarak alınmaktadır. Olaya

katılımımızın ölçülebilmesi veya zaman hakkında kesin olarak bilgi sahibi olmak verimliliğin öne çıktığı yüzyılımızda ayrı bir değer bulmaktadır. Televizyon dünyasından bir örnek seçilecek olunduğunda, ekran karşısında geçirilen nesnel süreyi farketmemek için izleyicilerin zamanı algılayışlarını etkileme yarışı içinde birbirinden hareketli programların üretilmesine özen gösterilmektedir. Çünkü bu süre yaşam döngüsü içinde nakde dönüştürülen bir süre olmaktadır. İzleyicilerin ekran karşısında geçirdikleri nesnel süreyi algılamamaları ya da geçen süreden hoşnut kalmaları televizyon yapımcılarını olduğu kadar, siyasetçisinden emeklisine, reklam vereninden, vermeyenine toplumun her kesiminden insanı ilgilendirmektedir.

Daha önce verilen otobüs bekleme örneği vektörsel olarak incelendiğinde; sadece olayın oluşması için gerekli durumda, beklenirken olayın akışına kapılma yüksek oranda olmamaktadır. Bu durumda zamanın mümkün olduğunca çabuk geçmesini istenecek, sık sık saate bakılacaktır. Saati kontrol etmek, bekleme deneyiminin şekilsiz zamanı yerine yapıyı oluşturmaya yardım etmektedir.

Zetl, öznel zaman vektörünün düşey düzlemde doğru derecede durduğunu ve büyüklüğünde bir kazanç olduğunu, çok geçmeden yatay zaman vektörünün yüzeyinde bir yer oluşturduğu ardından da zamanda sıfır noktasına ulaştığı durumu bir örnek vererek açıklamaktadır. Roller coster'a binen bir insanın, zamanın nasıl geçtiğini denetmekten çok yaşamına daha kararlı bir şekilde sarılmakta olduğunu burada zaman vektörünün daha dikey bir duruma geldiğini ve vektörün büyüklüğünün oldukça artmakta olduğunu anlatmaktadır. Bunun da, roller coster'a binmekle meşgul olan kişinin saat zamanıyla ilgilenemediği için oluştuğuna işaret etmektedir. Bu örnek de ve daha önceki örneklerde insanların ne nesnel zamanı ne de öznel zamanı algılayamamakta oldukları anlaşılmaktadır. Zetl böyle anlar için "zamansız" ifadesini kullanmaktadır.

Özellikle kalabalık olaylarda veya şiddet anında geçen sürenin saat zamanından daha uzun hissedildiğini çalışmalar göstermektedir. Olaya olan yoğun ilgi şiddet ve kalabalık olayların hissedilişini daha az olması gerektiğini düşündürmektedir. Ancak nesnel zamanı öznel zamana çevirme sırasında bir problem oluşmaktadır. insanlar

yatay vektör büyüklüğünü (saat zamanı periyodu), dikey vektördeki (deneyimin şiddeti) büyüklüğü algılamak için, değiştirme eğilimindedirler. Bu dikey vektörün yatay vektörü içine alması anlamına gelmektedir. Bundan dolayı yüksek büyüklükte yatay vektör – daha çok geçen saat zamanına eşit gibi şiddetli deneyimin- yüksek büyüklükteki dikey vektörünü hatalı bir şekilde çevirmektedir. Böylece, kişi olduğundan daha çok roller coster üzerinde olduğunu hatırlamaktadır.

Bu noktada öznel zamana ait vektör büyüklüğünü etkileyen ana faktörleri listelemek yardımcı olacaktır. Bu, yaşanan olayın kişi için kısa veya uzun olacağını belirleyen faktörlerdir. Bunlar, olayın şiddeti, olayın yoğunluğu ve deneyimin şiddeti olarak belirtilmektedir.

Bazı olayların diğerlerine göre daha çok enerji taşıyormuş gibi gözükmektedir. Kişinin olay hakkında algıladığı göreceli enerji ve anlam olayın şiddetinin ölçülmesidir. Sürü şeklindeki sığırların koşuşması, bir tek ineğin otlamasından daha fazla enerjiye sahip bulunmakta, veya koşan bir insanın ki uyuyandan daha fazla olmaktadır. Genellikle insanlar, kendileri için özel bir anlam taşımıyorsa, isteyerek yüksek enerjili olaylara düşük enerjili olaylardan daha fazla tepki göstermektedir. Bu şekilde, yüksek enerjili bir olay, düşük enerjili bir olaya göre daha olası bir şekilde yoğunlaşılmasına neden olmaktadır ve dolayısıyla öznel zaman vektörünün büyüklüğü yükselmektedir. Yüksek enerji, olayları daha şiddetlendirmekte, onunla daha meşgul olunmasını sağlamakta ve olayla ilgili olarak saat zamanından uzaklaşılmasını sağlamaktadır. Sonuç olarak, saat zamanı ile ilgili düşünceler değişime uğramaktadır.

Kısa saat zamanı periyotlarının içinde meydana gelen göreceli olayların detayları olay yoğunluğunu oluşturmaktadır. Bu şekilde, nispeten kısa zaman içinde, bir çok şeyin meydana geldiği yerde yüksek enerjili olay tek başına bulunmaktadır. Örneğin, bir hava gösterisi sırasında paraşütçülerin performansı izlenirken seyredilebilen şeylerden daha çoğu aynı zamanda olmaktadır. Bir film veya televizyon sekansında bakış noktasının, mekanın veya açının değiştirilmesi de yüksek yoğunlukta bir olaydır. Bir magazin programının kırk saniyelik jeneriği birçok değişik yakın çekim

içermektedir. Bu da bir başka yüksek yoğunlukta bir olay örneği olarak gösterilebilir. Olay yoğunluğu olarak, insanlar hisleri üzerinde olan ani saldırıları yorumlamakla meşgul olmaktadır ve o nedenle, ani bir kaza sahnesinde az yoğun bir çekim sekansına göre daha çok uyarılmaktadırlar. Eğer yüksek yoğunlukta bir olay, ritmik kesmelerin olduğu bir jeneriğin oluşturduğu vuruş özelliği gibi vuruşlara sahip ise ritmin hızlanmasını yorumlarken olayın hızının da arttığını iki ayrı jeneriğin süresi tamamen aynı olmasına rağmen, eğer birinin kesme ritmi az yoğunlukta (böylelikle yavaş) ise hızlı ritme sahip olan daha hızlı olarak yorumlanmaktadır.

Eşzamanlı veya birikip artan şekilde bağımlı bir derinliğe veya yaşanan olayların verdiği sayısız konuya ilişkin deneyimler, deneyimin şiddetini vermektedir. Deneyim şiddeti genellikle olay üzerindeki ilginin boyutuna bağlı bulunmaktadır. Kişinin daha ilgili olduğu konu, onun olaya olan yoğunluğunun en şiddetli olduğu durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir üniversite sınavına giren gencin sınav sırasında geçirdiği süre boş bir bekleme süresi değildir.

Sınava giren genç, tamamen sınav sorularına konsantre olmuştur, bu da yüksek şiddetli bir deneyimdir. Bir sınava olduğu kadar bir tenis finali oynamaya konsantre olmak da yine aynı şekilde yüksek şiddette bir deneyim örneği olarak verilebilir. Deneyimin şiddeti göreceli enerji veya olayın şiddetine daha az bağılıyken, olayın kişi için ne anlam ifade ettiğine daha çok bağılıdır. Daha önce belirtildiği gibi, düşük konsantrasyonun anlamı saat zamanının daha çok farkında olmaktır. Yüksek şiddetteki bir olay ile olan deneyim zamansızdır veya sonsuza kadar devam etmektedir bu da öznel zamanın bir paradoksu olarak ifade edilmektedir.

Öznel zamanın bir çeşidi insanları nicel olarak etkilemektedir. Bu bütün yaşayan varlıkların saat zamanına aldırmaksızın doğal yaşamlarını sürdürebilmek için süreç içerisinde gerçekleştirdikleri hareketler anlamına gelmektedir. bu zamanın canlılara ne zaman ne yapacağını söylemesi durumu olarak ifade edilebilir. Bütün yaşayan varlıkların bir biyolojik saati bulunmaktadır. Göçmen kuşlar biyolojik saatleri onlara geri dönmelerini söylediğinde, hüküm süren hava koşullarına aldırmadan dönmektedirler. Bazı bitkiler gece veya gündüz ya da sıcak veya soğuk olduğuna

aldırmaksızın kendi biyolojik saatlerine göre açıp solmaktadırlar. Hafta içi her sabah aynı saatte uyanmaya alışan bir insanın hafta sonu da uyumak istemesine rağmen aynı saate uyanması çokça yaşanan başka bir örnek olarak insanlar açısından verilebilir. Bu insanın biyolojik saatinin kişiyi uyandırması olarak ifade bulmaktadır. Ancak uyuma ve uyanma saatleri yavaş yavaş değiştirildiğinde biyolojik saat buna uyum göstermeye başlamaktadır. Ancak bu değişiklik ani olarak yapılmaya çalışıldığında biyolojik saat eski duruma sadık kalma çabası göstermektedir.

Bu duruma televizyon dünyası açısından bakıldığında, dört boyutlu alanın yapılandırılmasında biyolojik zamanın doğrudan yardımı olmasına rağmen, yinede izleyicinin dolaylı iletişime uygun tepkiyi verebilmesi için hazırlıklı olunması katkıda bulunmaktadır. Eğer izleyiciler bir programı izlerken bitkin ve yorgun iseler elbette programın bir estetik duyarlılık uyandırması, dinamik bir izleyici grubuna göre zor olmaktadır. Televizyonda programların izleyicinin genel yatma ve kalkma alışkanlıklarına göre ayarlaması izlenilebilirliği arttırmaktır. İzleyicinin biyolojik saatine bağlı genel ruh haline ve kabul edebilirliğine duyarlı olunması izleyiciye ekran karşısında tutmak açısından önem taşımaktadır. Geceleri İzleyicilerin biyolojik saatleri onlara rahatlamalarını ve sakin olmalarını söylemektedir. Bu saatlerde yüksek enerjili programlar ilgi çekmektedir (Zettl, 1998). Televizyon kanallarımızda bu tip örneklerle karşılaşmak mümkündür. Hararetli tartışma programları ya da talk show programları gece geç saatlerde yüksek enerjileri ile izleyicileri ekran başına bağlamaktadır. Sabahın ilerleyen saatlerinde izleyici zaten tamamen uyanık ve enerji ile dolu olduklarından her şeyi hoş görmekte, düşük enerjili programları ilgileri çerçevesinde izlemektedirler.

3. GÖRÜNTÜDE ZAMAN BOYUTUNU OLUŞTURAN ÖĞELER

Millerson, Televizyon Yapımı kitabının daha ilk cümlelerinde fotoğraf, televizyon ve film dünyasının temel gerçeğinin kameranın yalanı üzerine kurulduğunu, gerçeği değiştirdiğini ileri sürmektedir. Gerçekten olan ile izleyicilerin ne gördüğü ve ne gördüklerini düşündükleri arasında önemli farklılıklar olabileceğini belirtmektedir. Kameranın pozisyonu merceklerin açıları, ışık, kurgu, eşlik eden müzik ve diğer

faktörlerle diğer kişisel deneyimlerin uzay, boyut, atmosfer ve zamanı anlamlandırmada önemli olduğunu ifade etmektedir (Millerson, 1999:1). Görüntüde zaman boyutunu oluşturmada öne çıkan çekim ölçekleri, mercekler, kamera açıları, kamera hareketlerinin kullanımı, görüntü efektleri, kurgu, gibi teknik ve ses, mekan, farklı iletişim araçlarından faydalanma, alan derinliği kullanımı gibi sembolik elemanlar bulunmaktadır.

3.1. Görüntü Boyutu

Filmde ve televizyonda görüntü boyutunu çekim ölçekleri ve merceklerin türü belirlemekte, hepsinin de zaman üzerindeki etkileri birbirinden farklı olmaktadır (Demir, 1994:50). Bu bağlamda çekim ölçekleri ve merceklerin daha detaylı incelenmesi uygun olacaktır. Çekim ölçekleri ülkeden ülkeye, yönetmenden yönetmene az çok az farklılıklar göstermekle birlikte, uzak çekim, genel çekim, boy çekim, diz çekim, bel çekim, göğüs çekim, omuz çekim, baş çekim ve ayrıntı çekim şeklinde sıralanmaktadır (Macrae vd. - :16; Özön, 1972: 47). Uzak çekim ile çekimi yapılan alanın geniş görüntüsü verilmektedir. Genel çekime oranla daha fazla bilgi içermektedir. Kişiler ve mekanın içindeki nesnelerin seyirciye tanıtımının yapıldığı genel çekimde de çokça ayrıntı bulunmaktadır. İzleyiciler sahnede kimlerin yer almakta olduğunu, sahne içindeki pozisyonlarını, mekan içindeki trafiği bu çekim aracılığı ile öğrenmektedirler. İsimlerinden de anlaşılmakta olduğu gibi diğer çekimler insan vücudu birim alınarak sınırlandırılmış çekimler olmakla beraber, gerektiğinde bir nesne ya da bir hayvanın çekiminde de bu isimlerle kullanılmaktadır.

Boy, diz, bel çekim ölçekleri, vücutla ilgili çekimlerdir. Bu çekimlerde izleyicinin ağırlıklı dikkatini çeken vücuda ait bilgiler olmaktadır. Bu çekimler ekranda genel çekime oranla daha az bilgi içermektedir. Bu çekimlerde iki veya üç kişi de ekranda yer alabilmektedir.

Baş, omuz ve göğüs çekimleri yüz ile ilgili çekimlerdir. Ekranda görünen kişinin yüz anlatımının öne çıktığı, mimiklerinin, tepkilerinin, psikolojik durumlarının

izlenebildiği çekimlerdir. Mekan içinde bir yerin, bir ayrıntının, vurgulanmasında da kullanılan bu çekimler izleyici tarafından daha kolay kavranabildiğinden ekranda kalma süreleri daha az olabilmektedir.

Ayrıntı çekimi ise; alıcının konuya en yakın durumda elde edebildiği çekimdir. Konunun ancak ufacık bir bölümü çerçeveyi doldurabilecek büyüklükte görüntülenmektedir. Benjamin'in bu konudaki saptaması ilgi çekicidir. Sinemadan önce çevremizdekilere standart bir görüş ile bakmakta olduğumuzu, sinema ile birlikte çevremizin detayları yakın çekimler sayesinde gözümüzün önüne geldiğini, bu şekilde de yeni bir zaman ve mekan yaratılmış olduğunu ifade etmektedir (Benjamin,1993: 64).

Çekim ölçeklerinin bu özelliklerinden dolayı izleme sırasında birbirinden farklı zaman etkilerinin doğmasına neden olmaktadır. Genel çekimlerin daha fazla detay içermesi, ekran zamanını daha fazla işgal etmekte, yakın çekimlerin daha az bilgi içermesi ve daha kolay kavranabilmesi sayesinde ekran zamanını daha az işgal etmektedirler.

Görüntü boyutunun zamana etkisi, kullanılan merceğin türüne göre de farklılık göstermektedir. Bu noktada perspektif, belirleyici faktör olarak yer almaktadır. Kısa odak uzaklıklı olarak da anılan geniş açılı merceklerde perspektif abartılı görünmektedir. Bu nedenle konu ile kamera arasındaki mesafenin gerçekte olduğundan daha büyük görülmesine neden olmaktadır. (Millerson, 1999: 59; Demir, 1994: 50). Fotoğraf ve sinema temelde iki boyutlu bir görüntü sağlamaktadır. kameranın en önemli donanımı sayılan mercekler sayesinde üç boyutlu olan uzay iki boyutlu bir yüzey üzerine indirgenebilmektedir. Görüntüde düzenleme yapılmasının amacı izleyicilerin mümkün olduğu kadar uzay yanılmasına inandırabilmektir. Bir merceğin birincil özelliği odak uzaklığı olarak bilinmektedir. Odak uzaklığı, mercek sonsuza netlendiğinde merceğin optik merkezi ya da elektronik kameralarda kamera tüpünün ön yüzü arasındaki uzaklıktır. Bir merceğin odak uzaklığı, objektifin ne kadar dar ya da geniş bir görüş alanına sahip olduğunu ve nesnelerin ne kadar büyütüldüğünü ya da küçültüldüğünü belirtmektedir. Odak

uzaklığı arttıkça merceğin görüntüyü büyütme oranı da artmaktadır. Bir merceğin odak uzaklığı onun görüş açısını belirlemektedir. Görüş açısı ise merceklerin odak uzaklığına bağlı olarak değişmektedir. Odak uzaklığı arttıkça görüş açısı küçülmekte, odak uzaklığı azaldıkça görüş açısı büyümektedir. Kullanılabilecek olan merceklerin seçimi yönetmene bağlı olmakla birlikte, mekan, dış çekim ve stüdyo donanımı, sahne düzenlemesi, sahnede oluşturulmak istenen atmosfer ve bu gibi şeylerin kullanımı mercek seçiminde belirleyici olmaktadır. Geniş açılı ya da çok kısa odaklılık mercekler geniş görüş alanları sağlamaktadırlar. Geniş çekim ölçeklerine gerek duyulduğu durumlarda ya da özellikle konu ile kamera arasındaki uzaklığın az olduğu dar çekim mekanlarında geniş görüş alanına ihtiyaç duyulduğu durumlarda geniş açılı mercekler gerek duyulmaktadır. Geniş açılı mercek kullanarak küçük bir mekan olduğundan daha geniş, ya da bir koridoru olduğundan daha uzun gibi göstermek mümkün olmaktadır. Geniş açılı merceklerle perspektif abartılı görünmektedir. Bu mercekler kullanıldığında nesnelerin biçimlerinin bozulduğu ve boyutlarının abartılmış olduğu görülmektedir. Bu perspektif bozukluğu kameraya göre ön plandaki nesnelerde büyük, orta plandaki nesnelerde küçük, arka plandaki nesnelerde ise daha da küçük olmaktadır. Belli uzaklıktaki bir nesneye netlik yapıldığında bu nesnenin önünde ve arkasında kalan bir netlik alanı bulunmaktadır. İçindeki nesnelerin net olarak görüldüğü “alan derinliği” olarak adlandırılan bu alan geniş açılı merceklerde oldukça büyük olmaktadır (Millerson, 1999).

Normal odak uzaklıklı ya da normal açılı mercekler gözümüzün görüş açısına uygun, yaklaşık olarak insan gözünün gördüğü görüş alanını veren mercekler olarak anılmaktadır. Bu görüş alanı bir insanın başını çevirmeden normal olarak görebildiği bir alanı kapsamaktadır. Gözümüz doğadaki bütün varlıkları belli bir açı içerisinde görmektedir. Bu açıdan çekilmiş görüntüleri de bu nedenle normal görmektedir. Her hangi bir konunun gerçeğe en yakın görüntüleri normal açılı mercekler aracılığı ile olmaktadır. Nesneler arası uzaysal ilişkiler, abartılmamış ya da bozulmamış perspektif bu merceklerle ile sağlanmaktadır. (Kafalı, 2000).

Dar açılı mercekler normal objektiflerden daha uzun odak uzaklıklarına sahiptir. Bu nedenle görüş açıları da oldukça dar olmaktadır. Dar açılı mercekler bir yandan görüş alanını azaltmakta, diğer yandan da görüş alanı içindeki nesneleri büyütmemektedirler. Merceğe uzak nesneleri merceğe yakın nesnelere oranla daha fazla büyütmemektedirler. Bu büyütme özelliği nesneler arasındaki uzaklığın olduğundan daha azmış gibi göstermemektedirler. Dar açılı merceklerin önüne konan nesneler kameradan bir hayli uzağa götürülseler bile geniş açılı merceklerin tersine oldukça büyük görünmemektedirler. Kameradan uzakta iki bulunan iki insandan biri diğerine göre kameraya daha yakın ise dar açılı mercek kullanıldığında bu iki insan arasındaki uzaklık farkı azmış gibi görünmemektedir. İnsan gözü ve beyni tarafından bu iki kişi birbirine çok yakın duruyormuş gibi algılanmaktadır. Ancak dar açılı merceklerin yarattığı bu sıkıştırma, bazen istenilen bazen de istenmeyen bir etki olmaktadır. Dar açılı mercekler optik yapıları gereği olarak dar alan derinliğine sahiptirler. Bu merceklerin başka bir önemli özelliğinin de nesnelerin kameraya doğru veya kameradan uzağa doğru olan hareketlerinde hız etkisini azaltması olduğu söylenebilmektedir (Millerson, 1999).

Kamera hareketleri ekran zamanını uzun süre kullanmaktadır. Herhangi bir sahnenin dinamizmini yavaşlatabilmekte, akış hızını kesebilmektedir. Ancak hareketli nesne ya da figürleri izleme çekimleri, bakış noktasının çevrinme, kayma, dikey yükseliş ve alçalışlarla ve optik kayma hareketleriyle sürekli değişmesi nedeniyle zamanı uzunca süre kullanmalarına, aksiyonun yavaş gelişimine neden olmalarına karşın etkili de olabilmektedirler (Demir, 94: 51).

Kamera hareketlerinin bir diğer türü olan yavaşlatılmış ya da hızlandırılmış hareketlerde aksiyonun süresi gerçek zamana göre daha hızlı ya da daha yavaş olmaktadır. Kameranın çekim hızını saniyede 24 veya 25 kareden, saniyede, dakikada hatta saatte ya da günde bir kareye düşürmekle değişik bir zaman etkisi yaratmak mümkün olabilmektedir. Bu yöntemle dakikalar, saatler, günler, aylar ve yıllar çok kısa bir zaman dilimine sıkıştırılabilmektedir (Demir, 94: 51).

Çevrinme: (Pan), kameranın kendi eksenini etrafında sağa yada sola hareket etmesidir (Konigsberg, 1989: 252). Örneğin bir futbol maçında sahanın yan orta hizasında bulunan bir kameranın topu iki kale arasında takip ettiği durumda kamera sağa ya da sola çevrinme yapmaktadır. Çevrinmenin bir başka çeşidi de sağa ve sola olmaktadır (Tilt left, tilt right) kameranın kendi eksenini üzerinde yukarı ya da aşağı doğru çevrinmesidir. Dikey hareketi olan bir nesne, konu ya da kişiyi takip etmede kullanılabilir (Sarioğlu, 1976:184).

Kaydırma: (Dolly in, dolly out), kameranın gövdesi ile birlikte konuya doğru (öne) ya da konudan uzağa doğru (geri) hareket etmesidir. Kaydırmanın bir başka çeşidi de sağa ve sola kaydırmadır (truck left, truck right) (Konigsberg, 1989: 90). Kameranın gövdesi ile birlikte konu olan mesafesini koruyarak, konuya paralel bir şekilde sağa ya da sola hareket etmesidir. Ancak bu hareketlerin gerçekleştirilebilmesi için kameranın bulunduğu kaydırma yapılacak zeminin düzgün olması gerekmektedir (Sarioğlu, 1976:184).

Dolly: Bir vinç ucuna bağlı olarak her yöne hareket edebilen kameralardır (Konigsberg, 1989: 90). Günümüzde helikopterden yapılan çekimler gibi hareketli çekimler de bu şekilde adlandırılabilirler. Örneğin stadyumda gerçekleştirilen bir gösteri sırasında stadın üzerinde dolaşan raylı sistem üzerindeki kamera ya da helikoptere yerleştirilmiş kamera ile alınan görüntüler, vinç hareketi ile alınmış görüntüler olmaktadır.

3.2. Kurgu ve Görüntü Efektleri

Genel kabul gören bir gerçek filmin ve televizyonun farklı teknik temelleri kullandığı yolundadır. Bu farklı yapılara sahip iki medyum aynı dili kullanmaktadır. Aynı anlatım teknikleri hem televizyon hem de film için geçerli olmaktadır. Başlangıçta film için geliştirilmiş olan görsel ve işitsel anlatımlar, televizyon tarafından da benimsenmiş, teknolojinin olanakları doğrultusunda geliştirilip bazı değişikliklerde uygulanmıştır. Ancak temel anlatım özelliklerinin her ikisi içinde geçerli olduğu söylenebilir. Buna rağmen bir yapının televizyon ekranı için ya da sinema

perdesi için planlanarak gerçekleştirilmiş olması yapımın üslubunu etkilemektedir. Yakın çekimlerin sayısı, ışığın türü, kurgu yapımın gösterimi için düşünülen midyuma göre farklılıklar gösterebilecektir. Bununla birlikte, "tek kamera ve çok kamera teknikleri arasında önemli bir fark vardır. Çok kameralı bir canlı yayın söz konusu olduğunda bu durum program yapımcılarını, ekran düzeni ve kurgu sorunlarını bu yayın türüne göre düzenlemeye itecektir" (Foss, 1992: 44).

Sinema söz konusu olduğunda filme son biçimini verme olarak kabaca tanımlanabilen (Konigsberg, 1987: 98) kurgu, temanın gelişimine koşut olarak ilk çekimden son çekime kadar sürekli ileri bir hareketle birbirlerini izleyen çekimler dizisi olarak görülebilmektedir (Demir, 94: 56). Kurgu kullanımı ile daha önceden gerçekleştirilen çekimler birleştirilebilmektedir. Bu yolla bir olaydan bir başka olaya, bir zaman diliminden bir başka zaman dilimine geçişler yapılabilmektedir. Filmin kendi yapısı içerisinde bir sürekliliği bulunmaktadır. Kurgu, film içerisinde ilerlemekte olan aksiyonu çekimler arasında bir ilişki kurarak devam ettirmektedir. Gerçek zamanda bir insanın sabah kalkıp işe gitmesi; uyanıp, giyinmesi, kahvaltı edişi, yolda geçen süre en az bir saatini aldığı düşünüldüğünde, film için gerçekleştirilen çekimlerin kurgu yolu ile bir araya getirilmesinden sonra bir dakika da bile anlatılabilmektedir. Bu tür bir uygulamada çekimler arasında zaman açısından hiçbir kopukluk olmamaktadır. Olay akışı kesintisizce sürmektedir. Daha farklı bir açıdan bakıldığında ise "İki çekimin birbirine doğrudan doğruya bağlanmasından, iki ayrı çekimin birbirini izlemesinden doğan durum" (Sarioğlu, 1976: 346) olarak ifade edilen kesme, aksiyonun gelişimine katkıda bulunmayan olguların atılmasında, dolayısıyla zamanda kısaltma ya da zamanda atlama yapılmasında kullanılmaktadır.

Televizyon dilinde de zaman, mekan ve konu geçişlerinde kullanılan zincirleme: "Bir çekimin öbür çekime bindirme yolu ile geçişi" (Sarioğlu, 1976: 373) olarak tanımlanmaktadır. İlk çekimin son görüntüleri üzerinde yavaş yavaş ikinci çekimin görüntüleri belirmeye başlar. Ardından ikinci çekimin görüntüleri üst üste biner, sonra ilk çekimin görüntüleri gittikçe kaybolarak yerlerini ikinci çekimin kuvvetlenen görüntülerine bırakır. Bu şekilde yavaşlayan ritim televizyon programına da bazı durumlarda yumuşatma sağlayabileceği gibi konuları birbirine

bağlamada ya da mekanlar arasında geçişi sağlayabilmek için kullanılmaktadır. Kurgu, çekimleri birbiriyle birleştirirken, gereksiz zaman bağlantılarını çıkartabilme olanağı sağlamaktadır bu yolla da zamanda ileri bir hareket sağlamaktadır. (Bordwell vd. 1979).

Zamanda atlama, kesmeden başka yöntemlerle de gerçekleştirilebilmektedir. Ancak kesmeden farklı olarak, kararma, açılma, zincirleme, silme gibi yöntemlerle yapılan zaman atlamalarında ritm daha yavaş veya yumuşak olmaktadır (Bordwell vd. 1979: 152- 153). Zamanda atlama ileriye doğru gerçekleştirilebileceği gibi, geriye doğru da olabilmektedir. Anımsamalar, hayaller, geleceğe dönük planlar, geçmiş zamanı veya gelecek zamanı filme ya da bir televizyon yapımına yansıtılabilmektedir.

Kurgu ritm yaratmak için de kullanılmaktadır. Çekimlerin uzunlukları arasındaki ilişki ritm açısından önem taşımaktadır (Bordwell vd.1979). Uzun, kısa ya da orta boy kesmeler tamamen yaratılmak istenen atmosfer tarafından belirlenmektedir. “Mühürlenmiş Zaman” adlı kitabında Tarkovski, ritmi anlatırken, zaman akışının yol açtığı ritmi kullanan bir örnek vermektedir. Bu film; Pascal Aubier’nin, on dakika süren tek planlık filmidir.

“Film, insanın huzursuzluğuna ve ihtiraslarına kayıtsız, heybetli bir sükûnet içindeki bir doğanın görüntülenmesiyle başlar. Olağan üstü bir ustalıkla yönlendirilen kameranın yardımıyla küçük bir nokta giderek uyumakta olan bir insan şekline dönüşür. Adam, tepenin yamacındaki otların arasında neredeyse kaybolmuştur. Giderek dramatik gerilim artar. Merakımızı kamçılayan zaman akışı fark edilir bir şekilde hızlanır. Kamerayla birlikte usulca adama yaklaşınız. İyice yaklaştığımızda birden yerde yatan bu insanın ölü olduğunu kavrarız. Bir saniye sonra bu konuda daha fazla bilgi ediniz: Bu insan yalnızca ölmüş değil, öldürülmüştür. Aldığı yaralar sonucu ölen bir asidir ve artık o kayıtsız ama son derece güzel doğanın kucağında, gözlerini hayata ebediyen kapatmış, yatmaktadır. Belleğimiz ise bizi, şiddetle günümüz dünyasının sarsıcı olaylarına geri döndürür” (Tarkovski.1992: 133).

Tarkovski, bu filmde tek bir kurgu kesimi, tek bir dekor, tek bir oyunculuk gösterisi olmadığını belirtmekte, buna karşılık, aslında oldukça karmaşık bir dramaturjiye göre düzenlenmiş çekimindeki zaman akışının yol açtığı bir ritm olduğunu söylemektedir (Tarkovski, 1992:134). Tarkovski, özellikle bir planın içine yerleştirilen zamanın,

yönetmene söz konusu uygun kurgu ilkesini kabul ettirdiğini, film bölümlerinin “kurgulanamaz” olmasının, yani bir araya getirilememesi demenin bu bölümlerin farklı zaman dilimlerine ait olmalarından başka bir anlama gelmediğini ifade etmektedir. “Real-time” ile yapay olarak yaratılmış zamanı birleştirmeye kalkışılmasını da “farklı çaplardaki su borularını birbirlerine bağlamaya kalkmaktan farklı bir şey değildir” (Tarkovski, 1992:137) benzetmesi ile açıklamaktadır. Tarkovski, bir plan süresince var olan zaman sabitini, zamanın artan ya da “hafifleyen” gerilimini, bir plan içindeki “zaman basıncı” (baskısı) diye adlandırmaktadır. Buradan yola çıkarak kurguyu,, “film bölümlerini, içlerinde hüküm süren zaman basıncını göz önüne alarak birleştirmenin bir iç biçimidir” (Tarkovski, 1992:137) şeklinde tanımlamaktadır.

Kurgu Tarkovski’nin de belirttiği gibi yalnızca devamlılık kurallarının bozulmamasına dikkate edilerek film parçalarının bir araya getirilmesi anlamına gelmemektedir. Film parçalarının nerede, nasıl ve ne zaman sorularına verilecek cevaplara göre birleştirilmesi ile ortaya çıkan ürün, yapımın türü ile de ilgili olmaktadır. Bir film için doğru olan bir kesme bir diğeri için yanlış olabilmektedir. Yönetmenin izleyiciyi olaya katmak, karakterlerle özdeşleşmesini sağlamak için kullandığı kesmelerle, olaydan uzaklaştırmak, yabancılaştırmak için kullandığı kesmeler farklı olmaktadır. Elbette her iki koşulda da ritm bulunmaktadır. Tarkovski, filmsel görüntüye, bir çekim süresince zaman akışını yansıtan ritmin, tam anlamıyla egemen olduğunu ifade etmektedir. Zaman akışının kişilerin davranışlarında, canlandırma biçimlerinde ve ses düzeyinde de gözlemlenebileceği olgusunun tamamen tali olduğunu ve kuramsal olarak ele alındığında bunlardan tamamen vazgeçilse bile gene de söz konusu filmin varlığının zedelenmeyeceğini belirtmektedir. Oyuncusuz, müziksiz, dekorsuz, hatta kurgusuz bir filmin kolaylıkla tasavvur edilebileceğini ancak bir planında zaman akışının sezilemeyeceği bir filmin asla düşünülemeyeceği örneğini vermektedir. (Tarkovski, 1992:133). Bir planın zamanının nasıl sezilebileceği konusunu da “Görünür olanın ardında belli, anlamlı bir hakikat sezilebiliyorsa planın zamanı da sezilebilir. Yani bu planda gördüklerimiz, burada görsel olarak canlandırılmış olanla yetinmeyerek bu planın ötesinde sınırsızca genişleyen bir şeye değindiğinde, yaşamın bizzat kendisine işaret

ettiğinde zaman da açıkça sezilebilir hale gelir” (Tarkovski,1992:137) şeklinde açıklamaktadır.

Kurgu da zaman gibi her yapıtta söz konusu olabilmektedir. Bir filmde olabildiği gibi bir romanda, bir heykelde de kurgudan söz etmek mümkündür. Ancak biçimleri farklı olabilmektedir. Televizyon için tasarlanmış bir programda ya da çok kameralı canlı yayında kurgu farklılıklar göstermektedir. Televizyonun bir elektronik görüntü olması açısından üzerinde durulması gereken bir konuyu beraberinde getirmektedir; iç ışık. Bu “ekranda görüntünün belirmesini sağlayan ışıklı elektronik noktacıkların oluşturduğu enerji” (Kılıç, 2000: 91) olarak tanımlanmaktadır. Televizyon iç ışık özelliği sayesinde ekranın (yüzey) bir çok şekilde kullanılmasına olanak sağlamaktadır. İç ışığın düzenlenmesiyle, bir ekranda birden çok bakış açısı ve çekim ölçeği yaratılabilmektedir. Bu şekilde basit bir kullanımda bile konunun öznel zaman algılamasını yoğunlaştırmaktadır. Kılıç (2000), İç ışığı düzenlemek ile bir görüntü karesi üzerindeki yönlendirmelerden başlayarak, çekimlerin birden çok bakış açısı ve çekim ölçeğinin bir araya getirilmesi, farklı perspektiflerin aynı yüzey üzerinde düzenlenmesi gibi daha bir çok görsel düzenlemeyi yapmanın mümkün olabildiğini ifade etmektedir. Görüntünün iç ışığı ile oynanmasının, bir görüntüden yeni bir görüntü oluşturulmasının var olan uzayın ve buna bağlı olarak da var olan zaman boyutunun yeniden yönlendirilmesini de beraberinde getirdiğini açıklamaktadır. (Kılıç, 2000: 85).

Görüntü ile zamanda yeni bir boyut oluşturma bir başka yöntemi de görüntü efektlerinden olduğu kabul edilen *ağır çekim* ve *hızlı çekim*dir. Pudovkin, Yavaşlatılmış hareketle çalışmanın çok eskiden beri kullanıldığını ifade etmektedir. Değişik hızdaki çekimlerin birleşmesinden doğan ve gerçektekenden ayrı olan yeni ritmin perdede gösterilen harekete daha derin, hatta daha zengin anlam kazandırdığını savunmaktadır (Pudovkin, 1966: 193).

“Yavaşlatılmış hareketin perdedeki şaşırtıcı acayıplığı, normal olarak belli olmayan, görünmeyen ana gerçekte yine de var olan biçimleri bu hareketle görmek olanağı seyircide öylesine güçlü bir etki yaratıyordu ki, filmlerine yavaşlatılmış hareketle alınmış çekimler sokuşturmak yönetmenler için artık alışkanlık sayılıyordu. (Burada şunu da belirtmek

gerekir: herhangi bir resimde ustaca “yakalanmış” bir hareketin tatlılığı da yine çok kez aynı “yavaşlatılmış hareket” etkisine dayanır. Ancak burada yavaşlatılmış hareketle çalışan alıcının rolünü sanatçının gözü oynar” (Pudovkin, 1966: 196).

“Yavaşlatılmış hareketle alınmış kısa bir çekimin bir an için seyircinin dikkatini istenilen noktaya çekmek üzere, normal hızla alınmış iki daha uzun çekim arasına yerleştirilebileceğini ve Kurgudaki “yavaşlatılmış hareket”in gerçek bir harekete uygulanmış *hareket bozumu* olmadığını, seyircinin dikkatini daha derin ve kesin, *bilinçli yönetimi* olduğunu açıklamaktadır. (Pudovkin, 1966: 197). Ağır çekim ve hızlı çekimin televizyon teknolojinin olanakları ile kullanıldığında, örneğin bir canlı yayında kullanımı ile yaratacağı zaman duygusu, öznel zamanı pozitif etkileme yönünde olacaktır. Ancak Zettl (1998)’ın da belirttiği gibi bir canlı yayın sırasında yapılan ağır çekim tekrarlar yayın sırasında gerçek akışın izlenebilmesini engelleyebilmektedir. Elbette canlı yayın ekranının bir yerinde bu çekimi çoklu ekran şeklinde göstermek mümkün bulunmaktadır.

3.3. Ses Boyutu

Film ve televizyon yapımlarının temel bir ögesi olan ses, yapımın atmosferini ya da estetik yapısını kurma, bilgi sağlama ritmik yapısını belirleme işlevlerine sahiptir. Ses yardımıyla ekran üzerindeki nesnelere bir kimlik kazandırılabilen, hareket ya da bir boyut verilebilmektedir. Birbirinden bağımsız görünseler de görüntü ve ses birbirlerini tamamlayıcı bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Özetle görüntü ve ses arasında bir bütünlük söz konusudur. (Zettl,1998). Göz görüş alanı içinde bulunan her şeyi nasıl aynı seçicilikte görmüyor, sadece seçilen nesneyi net görüyorsa, kulak da sadece duymak istenilen seslere karşı bir yönelme göstermektedir. Dikkati çerçevedeki seslerden sadece bazılarına yöneltme, diğerlerine karşı bilinci kapama işlemi, yönetmenin filmde sesi kullanma tarzına ışık tutmaktadır. Anlatım açısından önemli sesi ya da sesleri güçlendirirken, diğerlerini düşük düzeyde tutmaktadır (Demir, 94: 54). İşitme duyusunun diğer duyular arasında en az denetlenebilir olması nedeniyle televizyon yapımlarında da ses ögesinin başarı ile kullanılması gerekmektedir. Bu durumda yönetmen, görüntülerde yaptığı seçme

ve düzenlemeyi ses ögesi için de yapacak işitme duyusunun özelliklerinden, dramatik etkiler sağlamakta yararlanmaktadır (Sarioğlu, 1976: 95) .

Ses dalgalarının kaynağı insan sesi olabileceği gibi, müzik aletlerinden, doğadan ya da çevreden kaynaklanan sesler olabilmektedir. Canlı ya da kaydedilmiş sesler de kullanılabilir. Bu kaynaklar çok çeşitli olabilmekle beraber temelde üç grupta toplanabilmektedir. Yaratıcı elemanlar; müzik sesi veya ses efektleri, teknik elemanlar; yeniden üretilmiş veya mikrofon gibi araçlarla elektrik sinyalleri kullanılarak dönüştürülmüş, değiştirilmiş ses dalgaları ve yapım elemanları; bindirme (mixing) ve üzerine okuma (playing back) olarak sıralanabilmektedir (Macrae vd, -: 39).

Bazı durumlarda yönetmen sesi gerçekçi bir tarzda kullanabilmek için de ses ile görüntüyü birbiriyle eşlemektedir. Ekrandaki kişiler arasındaki konuşmaların ya da oyuncuların konuşmaları eş zamanlı sesler olmaktadır. Dudak hareketleri, sözcüklerin işitilmesi ile aynı olmaktadır. Burada konuşma süresi, görüntünün süresini belirlemede etkin bir rol oynamaktadır (Demir, 94: 54).

Ses ile görüntü arasındaki bir ilişki de olayların gelişiminde zamanda atlama yapmaya olanak sağlamaktadır. Sesin görüntüdeki olaylarla ilgisi bulunmadığı zamanlarda kullanılan ses, eşzamanlı olmayan ses olarak tanımlanmaktadır. Eş zamanlı olmayan ses görüntüden önce ya da sonra olabilmektedir. Bu ilişki, sesin eşzamanlı sesten daha farklı bir tarzda bir zaman belirleyicisi olarak ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Görüntü şimdiki zamandaki gelişimini sürdürürken, daha önce olmuş olaylarla ilgili sesler görüntüye eşlik edebilmektedir. Sesin görüntüden önce geldiği durumlarda, ses hem o olaylarla ilgili bilgiler vermekte hem de zamanda atlamaya neden olmaktadır. Sesin görüntüden ilerde olması durumunda, görüntüler geçmiş zaman ile ilgiliyken, ses şimdiki zamanda; görüntüler şimdiki zamandayken ses gelecek zamanda olmaktadır. Anımsama sesleri ya da geleceğe ait sezilerin görüntülerine eşlik eden durumlar örnek gösterilebilir (Demir, 94: 54).

Televizyonun da teknolojik olarak yapısal öğelerinden biri de sestir. Ses estetik bir öge olarak kabul edilmektedir Belli bir amaca yönelik olan ses ve rastlantısal olan gürültü teknolojik olarak birbirinden ayrılmaktadır Ses boyutu görüntü boyutu ile birleşerek yapımın bütününde bir estetik enerji meydana getirmektedir. Elbette bu, sanatçının, bu araştırma kapsamında da yönetmenin yorumu ile birleştiğinde bir ifade kazanmaktadır (Kılıç 2000). “Yine de kaydedilmiş olan ses bizim gerçek yaşamda işittiğimiz seslerden her zaman oldukça farklıdır; şekillendirilir, filtre edilir, kurgulanır” (Armes. 1995a, 23).

Konser programlarında müzisyenler bir ses stüdyosunda meydana getirilen müzik kayıtlarını canlı yada yayın için kaydı yapılan programda aynı şekilde çıkaramazlar, sadece daha önceden yapılmış olan kaydı taklit ederler. “Böylece canlı gösterim, bir dereceye kadar kendi kaydını taklit etme şeklinde değer kaybeder” (Armes. 1995a, 19).

Canlı yayın sırasında karşılaşılabilecek bir farklı ses ve görüntü bileşimi daha bulunmaktadır. Görüntünün banttan, olduğu ancak sesin canlı olduğu durumlar bulunmaktadır. Bunlar bir kaydedilmiş görüntünün şimdiki zamanda yorumlandığı durumlardır.

3.4. Mekan

“Bu evrende mekan içinde nasıl hareket ediliyorsa zaman içinde de öyle hareket edilir. Mekan da bir ölçüde zamanın akıcı niteliğine sahiptir” (Demir, 1994: 11). Zamanın ilerlediğini hissedebilmek ortamdaki değişikliklerle mümkün olabilir. Örneğin bir günün geçtiğini güneşin hareketlerine göre bir saatin yelkovan ve akrebinin hareketlerine göre, bitkilerin yapraklarını ve çiçeklerini güneşin durumuna göre değiştirmeleri gibi bir takım fiziksel değişiklikleri duyuların algılamasıyla anlaşılmaktadır. Rudolf Arnheim’in da Sanat ve Görsel Algılama (1974:218), kitabında belirttiği gibi iki boyutluluk kavramı içerisinde şekiller arasındaki uyum ya da farklılıklar bile algıyı etkilemektedir. Görsel kombinasyonların kullanımı ile iki boyutlu alanda üçüncü boyutun yaratılması mümkün olabilmektedir. Psikolojik

olarak uzay ve zaman boyutu bilinçte adım adım oluşmaktadır. “Zaman ve mekan faktörleri iç içedir” (Lawson, 1973: 163). Sinema ve televizyon için de bu geçerlidir. Görüntüde, zaman mekan ile ilişki içindedir. Görüntünün iki boyutluluğu da göz önünde bulundurulduğunda mekan yapılandırılmasının önemi artmaktadır. Çünkü iki boyut etkisini kırarak üçüncü boyutun yaratılması mekanın oluşturulmasıyla giderilmektedir. Görüntüde mekanın oluşturulması için dekor uygulamalarından yararlanıldığı gibi görüntü açılarının farklılığıyla da mekanın farklı boyutlarının gösterilmesi üçüncü boyutun oluşmasını kolaylaştırmaktadır. Bununla birlikte, göz görüntüde hareketin, rengin, dengenin ve boyutun görünümelerini takip etmektedir. Hareket eden şekil sabit şekillerden daha çok dikkati çekmektedir. Herhangi sabit bir sahnede en küçük bir hareket, birdenbire dikkatin oraya toplanmasına neden olmaktadır (Küçükcan, 1999: 40).

Öznel zamanın oluşmasında da mekansal ilişkiler önemli rol oynamaktadır. Dış çekimler açısından bakıldığında görüntülenen ortamdaki çeşitlilik çekim süresini uzun olsa da monotonluğun kırılmasında önemli rol oynamaktadır. Spor karşılaşmalarında bu yüzden kamera konumları düzenlenirken karşılaşmanın yapıldığı alan ve tribünler göz önünde bulundurulmakta, böylelikle evinde bu karşılaşmayı seyreden izleyicide özdeşleşmeyi artırarak sanki onun tribünde olduğu hissini uyandırmaya çalışılmaktadır.

Stüdyo ortamı içinde aynı düzenlemeler geçerlidir. Stüdyonun fiziksel sınırlılıkları dekor uygulamalarını daha da önemli hale getirmektedir. Fiziki sınırlılık iki boyut etkisini artırmaktadır. Bu yüzden dekor alan derinliğini artırıcı nitelikte hazırlanmaktadır. Mekan içerisindeki renklerin de öznel zamanı etkilemede rolleri bulunmaktadır. Gözle görünen renk diğer bir değişle rengin özü (hue), rengin saflığı, yoğunluğu (saturation) ve rengin parlaklığı (brightness) (Ward vd. 2000: 12) elektronik görüntü için genelde kabul edilen renk ile ilgili üç özelliktir. Rengin özü, renk çizelgesindeki değişik dalga boylarıdır. Rengin yoğunluğu, rengin saflık derecesi, rengin parlaklığı ise rengin ne kadar aydınlık olduğu, ne kadar ışık yansıttığıdır. Arnheim (1997), sanat ve görsel algıyı ele aldığı kitabında konuyla bağlantılı olarak denge, şekil, biçim, büyüklük, uzay, ışık, renk, hareket ve

dinamiklik unsurlarını ele almaktadır. Arnheim, rengin fiziksel algılamasının dışında öznel olarak da algılanabileceğinin söz konusu olduğunu belirtmektedir. Ayrıca renk ısılarının da insan algısını etkileyebilecek etkenlerden olduğunu ifade etmektedir. Geometrinin ve perspektifin de uzay ve zaman algısında psikolojik etkileri olduğunu vurgulamaktadır (Arnheim, 1997). Programların yapılarına ve yayın saatlerine göre de hazırlanan dekorlar birbirlerinden farklılıklar göstermektedir. Kamera konumları da dekorun farklı bölümlerini görüntüleyecek şekilde planlanarak izlenebilirlik arttırılmaktadır. İzlenebilirliği arttırmak için aynı mekan içinde farklı kullanımlara yönelik dekor uygulamaları da bulunmaktadır. Aynı mekan içerisinde farklı kullanımlara yönelik dekorların hazırlanmış olması, ilişki içinde bulunan zaman ve mekan algısını da özellikle canlı yayın boyutunda etkilemektedir.

Mekanın görüntülenmesindeki diğer olgularda alan derinliği ve perspektif düzenlemelerdir. Teknik olarak alan derinliği “kamera ile nesne arasında net olarak görünebilen mesafe” (Holland, 1997: 268) veya daha kapsamlı olarak “üzerine odaklama yapılan bir cismin önünde ve arkasında yer alan seçiklik uzunluğu” (Sarioğlu, 1976: 320) şeklinde tanımlanmaktadır. Fakat alan derinliğinin yüzey - araştırma kapsamında da ekran- üzerinde kullanımları ve izleyicinin öznel zamanını pozitif etkilemedeki rolü alan derinliğinin içindeki nesnelerin, hareketli objelerin ve mekan içindeki farklı tasarımların kullanımıyla aralarında bir orantı bulunmaktadır.

Televizyon ve film yapımlarında görüntünün iki boyutluluğunu kırma çabası vardır. Gerekli üçüncü boyutla, bu alanın derinliği de sağlanmak istenir. Böylece görüntüde yer alacak tüm nesnelerin ayrıca dengelenmesi ve derinliğinin düzenlenmesi sorunu karşımıza çıkmaktadır. Görüntü düzenlemesi görüntüye derinlik sağlamak ve üç boyutluluk kazandırmak için önemlidir. Bu noktada perspektif kavramı da işin içine girmektedir. Perspektif kavramını uzaydaki varlıkların belli bir görüş noktasına göre belli bir yüzeydeki konumu olarak tanımlanabilir. (Sarioğlu, 1975).

3.5. Farklı İletişim Araçlarından Faydalanma

Telgraf, telefon, radyo telgraf gibi sinemadan önceki sistemler, her bir alıcının aynı zamanda bir verici olduğu iki yönlü sistemlerdir (Armes. 1995a, 27). Bilgi alışverişinin günümüzde en sık kullanıldığı rahatlıkla ifade edilebilen anında karşılıklı iletişimin kurulabilmesine olanak tanıyan aygıtlardan biri de telefondur. Geri bildirimi anında olan bu sistemden televizyonda kullanılması canlı yayıncılıkta programa büyük bir hareket ve ritm sağlamaktadır. Sinema ve televizyon geri bildirimi olmayan sistemlerdir. Ancak televizyon teknolojisi canlı telefon bağlantısı ve canlı görüntülü bağlantılar ile program yapımına yeni bir boyut getirmektedir. Bu teknolojiler sayesinde canlı olarak stüdyoda gerçekleştirilen programlarda mekan olarak stüdyo ile sınırlı kalmamaktadır. Telefon ve görüntülü bağlantılarla bu bağlantıların gerçekleştirildiği ortamlar stüdyoya taşınarak izleyiciye ulaştırılmaktadır. Böylelikle televizyon karşısındaki izleyici farklı zaman ve mekanları aynı anda algılamaktadır.

Görüntülü bağlantılarda kullanılan araçlardan bahsederken canlı yayın sırasında da kullanılan VTR'yi ve diğer kameraları da unutmamak gerekir. Çünkü bu kullanımla izleyiciye aynı konuyu farklı açılardan tek ekranda göstererek aynı yüzey üzerinde birden fazla zaman yaratmak mümkün olabilmektedir. Örneğin aynı konuya üç farklı açıdan yaklaşan kamera bir olayın üç farklı görüntüsünü alarak ekranda aynı yüzeye yansıtarak bunu gerçekleştirdiğinde aynı olaya ait üç farklı şimdi yaratmaktadır. Bu; izleyici için aynı yüzey üzerinde görebildiği üç ayrı şimdi anlamına gelmektedir. Bir başka yaklaşımla, izleyiciye aynı yüzey içerisinde üç farklı zamanı şimdi oluyormuş gibi göstermek de mümkün olmaktadır. İki VTR'nin bağlı bulunduğu ekrana birinci VTR'den bir olayın geçmişte gerçekleşen anını, ikinci VTR'den geleceğe dair kurulmuş bir senaryodan bir anını ve kameradan da olayın gerçek zamanda oluşmakta olan anını yansıtıldığı durumda izleyici geçmiştekilere ait şimdiyi, geleceğe ait şimdiyi ve şimdiye ait şimdiyi aynı yüzey üzerinde görebilmektedir. Üçüncü yaklaşım ise farklılaştırılmış şimdi olarak izleyiciye sunulabilmektedir. Görüntü VTR'den geçip ekrana yansımadan önce görüntü işleme cihazı aracılığı ile

farklılaştırılabilmekte ve olay bu şekilde aktarıldığında izleyiciye farklılaştırılmış şimdi görüntüsü izlettirilebilmektedir (Kılıç, 2000:82).

3.6. Program Sunucularının Olay Akışına Katılımı

Sohbet programları, yarışma programları, haberler, belgeseller, magazin programları gibi birçok programda sunucular ilişki noktası olarak karşımıza çıkmaktadır. “*Yıldızlar* yansıttıkları etkileyici kişilik nedeni ile çok iyi bir konuma ulaşan erkek ya da kadın oyunculardır. Aynı iddia televizyondaki sunuculara ve kişiliklere de uyarlanabilir. Bir çok programı anlamamızda çok önemli bir rol oynarlar” (Burton, 1995: 117). Filmlerdeki yıldızlar gibi program sunucuları da bizi programlara çekmektedirler. Yansıttıkları kişilik sayesinde bize anlamlar ulaştırmaya ve diğer tüm ileti ve anlamlarıyla programı bir bütün olarak sunmaya çalışırlar. Burton, Sunucu kişiliğinin programın havasını belirlediğini ifade etmektedir. Neşeli, ciddi, zekice ya da her ne ise, kadın ya da erkek sunucunun programda ortaya konan öykünün anlatıcısı haline geldiğini savunmaktadır. Bir programın sunucusu, çoğunlukla izleyicilere açıklamalarda bulunmakta, izleyicileri insanlarla tanıştırmakta, program içeriği hakkında bilgiler vermekte, akış doğrultusunda programı ilerletmektedir. “Sunucuların büyük çoğunluğu kameraya doğru konuşma ayrıcalığına sahiptir. Kişiliklerini ve izleyicilerle olan ilişkilerini ortaya koyabilmeleri için programda zaman ayrılır. Diğer insanların bu ayrıcalığı yoktur” (Burton, 1995: 117). Ayrıca canlı yayın programlarının sunucuları beklenmedik, akış dışı gelişen olaylarda karşılaşabilmektedirler bu tip durumlarda programı kurtarmak, yeni bir öykü şekillendirmek veya yönetmenin komutlarını programın biçimine uydurmaya çalışarak durumu idare etmek zorunda kalabilmektedirler.

4. CANLI YAYIN

Televizyon estetiği üzerine yapılan araştırmaların az oluşunu bu konuda fazla bir şeylerin yazılamamasına bağlayan Feuer, kimsenin televizyonun varlığının tam olarak ne olduğunu anlamadığını ve bu konuda bir boşluk olduğunu ileri sürerken Raymond Williams’ın bir tartışmasından yola çıkarak irdelemeye çalışmaktadır.

Gerçekten de, Williams'ın (Williams, 1974) televizyonun teknolojisi ve kültürel formları üzerine kaleme aldığı kitapta teknoloji ve toplumun neden sonuç içerisinde bağlantısını genel olarak iletişim teknolojisi açısından tartışırken daha dar anlamda da sinema ve özellikle televizyon açısından da ortaya koymaya çalışmaktadır. Televizyonun da sinema ile aynı dili kullandığını ancak nitelik açısından farklılıklar ve çeşitlilikler gösterdiğinden dolayı ayrı bir iletişim aracı olarak kabul edilmesi gerektiğini savunarak bunun delillerini listelemeye çalışmaktadır.

Televizyonun en büyük özelliğinin şimdi yayınlanıyor olması olduğunu belirten Zettl, da televizyonun; gerçek doğasının, canlı televizyon kavramıyla bağlantılı olduğu görüşünü savunmaktadır. Televizyonun özünde akışkan bir süreç olduğunu ve bu şekilde olayları donduran filmin tersi olduğunu belirtmektedir. Buradan yola çıkarak televizyondaki görüntünün ontolojisinin; hareket canlılık ve bir var olma sürecinden oluştuğu görüşünü savunmaktadır.

“Filmdeki her kare gerçekte donuk bir imgeyken, televizyondaki görüntü tamamen Bergson’cu bir şekilde, sürekli hareket halindedir. Tarayan ışık dalgası hiçbir zaman bütünlünmemiş olan görüntüyü sürekli bütünlümeye çalışır. Her bir televizyon karesi sürekli varoluş sürecindedir. Film karesi geçmişin somut kaydıyken, televizyon karesi canlı olanın sürekli değişen şimdiki anın yansımasıdır. Televizyon canlı sunulan olayla, gerçek olayın kendisi şimdiki zamanda aynı anda var olur. Filmde ise bu imkansızdır. Ancak, geçmişin kaydı olarak film bize bir olayın yeniden yaradılışında büyük bir kontrol gücü sağlar. Açıkça görüldüğü gibi filmde anlatılan olay büyük ölçüde iletişim aracına bağlıyken televizyon yayını özünde büyük ölçüde olaya bağlıdır. Film dünyamız hakkında farklı görüşler, bakış açıları üretir ya da bugüne, şimdiki zamana ait olduğu iddiasında bulunurken, aslında tamamen bir sonuca bağlanmış ve kaderi belirlenmiştir. Film şeridi göstericiye takılır takılmaz hikayenin sonu bellidir. Öte yandan, canlı televizyon tıpkı gerçek hayatta insanların yaşadığı gibi anın belirsizliği, değişkenliği ve canlılığında hayat bulur. Televizyon görüntüleri kaydedip onları film gibi değerlendirebilmesi hiçbir zaman televizyonun canlı yayındaki estetik potansiyeli ve kendine özlülüğünü azaltmaz” (Zettl, 1978: 3-8’den akt. Feuer, 1995:76).

Feuer, eleştirmen, Heath ve Skirrow’un, televizyon programlarının büyük bir çoğunluğu canlı yayınlanıyor olmasa bile, filme oranla daha fazla, kendi tarzının mutlak bir varoluş süreci olduğunu iddia etme olanağına sahip olduğunu bunu da

elektronik doğası nedeniyle başardığını savunmakta olduklarını aktarmaktadır. Bu eleştirmenlerin, olayın televizyonda yaratılma ve aktarılan yayının izlenme zamanının olayın zamanıyla aynı olduğunu önerme olarak sürdürdüklerini belirtmekte, televizyon endüstrisinin buradan çıkan mesajları canlı olarak adlandırmasını kabul ederek konuyu inandırıcı bir şekilde tartıştıklarını ifade etmektedir. Feuer, Canlı programın bu şekilde televizyonun en kesin tanımı olarak kabul edilebildiği görüşünü savunmakta, böylece, televizyonun, ideolojik bir aygıt olarak seyircilere kendi hayali şimdiki zamanına ve bugününe konumlandırmakta olduğunu açıklamaya çalışmaktadır (Feuer,1995:76).

4.1. Canlı Yayında Zaman Kavramı

Canlı televizyon yayını sırasında yayınlanan olay ve gerçekleşen olayın objektif zaman boyutları birbirlerine kaçınılmaz bir şekilde bağlı olmaktadır. Bir olayın gerçekleştiği sırada yayınlanıyor olması canlı televizyon yayıncılığının anlamı olduğu söylenebilmektedir. “Televizyon yayınlarında yayının alıcıya ulaşma hızı ve görüntü kalitesi, uydu yayıncılığı ile birlikte ivme kazanmıştır” (Uğurlu, 1996: 32). Gerçekleşmekte olan olayın yayını olayın gerçek zamanında yapılabilir. Ancak bir televizyon sinyali uyduya gönderilip buradan alıcılara ulaşmaktadır. Bu da teknik olarak yarım saniye ve ya daha fazla olabilen bir zaman gecikmesi anlamına gelmektedir (Cremer vd. 1996: 330). Görüntünün uyduya çıkması ve oradan tekrar alıcılara aktarılması sırasında kaybolan zamana rağmen izleyiciler olayı çok küçük bir gecikme ile izlediğinden bunun izleyiciyi ve araştırmayı etkilemeyeceği varsayılmıştır. Ancak teknik olarak gerçek olay ile yayınlanan olayın aynı zamanda olamayacağı kabul edilmektedir. Olay kendi akışını takip etmektedir. Elbette gerçek zaman akışı kontrol edilemediği gibi, olayın akışı da kontrol edilememektedir. Burada yayınlanan olayın öznel zamanı kontrol edilebilmektedir. Akış süresi ile ortaya çıkan nesnel zaman diğer taraftan da psikolojik zamanı yani öznel zamanı yaratır (Kılıç, 2000: 86). Bu yayıncının yayınlanan olayın öznel zamanını kontrol edebileceği anlamına gelmektedir.

“Yayıncılığın çelişkisi şudur; büyük ölçüde önceden kaydedilmiş programların seçimi ve sıralanması üzerinde büyük çaba olmasına rağmen yayıncılığın temel nitelikleri onun canlı olmasındandır” (Armes, 1995a: 27). Bir yayın programının esası “programın kendisinin dinleyicisi için bir olay olma derecesinde uzanıyor. Aynı zamanda sonsuz çeşitteki ses ve görüntü dünyasını iyi bir şekilde düzenleyen, düzinelerce çalışanı içeren karmaşık bir yapım zinciri içinde son (görünür) halka olarak görülmeyen bir sunucu tarafından, gerçek zamanda bir araya getirilmiş çeşitli kaynaklardan materyal derlemesi de aynı derecede önemlidir” (Hall 1976: 247’den akt. Armes, 1995a: 27).

Gerçek olayın esas zamanı olarak daha önce ifade edilen nesnel zaman kavramı içinde canlı televizyon yayını bütünüyle olaya bağlı olmaktadır. Olayların takibinde saat zamanının kontrolü yayın başlangıç ve bitiş zamanlarında olmaktadır. Bir futbol maçı izlenirken sonucu ne kadar bilinmek istense de oyunun hızı elektronik olarak hızlandırılıp yavaşlatılamamaktadır. Eğer tekrar çekim gibi özet kaydı yayınlıyor ise o zaman periyodunda oyunun devamını kaçırılmaktadır. Şüphesiz canlı yayın ekranının bir yerinde bu çekim çoklu ekran şeklinde gösterilerek izlenebilmektedir. Yine kameralardan yakın çekimde olan ve ana olaydan daha ilgi çekici bir görüntünün seçildiği bir durumda da ana olayın gerçek zamanı etkilenmemektedir. Zettl (1998), bu durumun ilginç bir estetik sonuca bağlandığını ifade etmektedir. Yayınlanan olayın esas olay gibi açık uçlu olduğunu, bunun anlamının da esas olayın sonucunun tahmin edilebilir olsa bile tayin edilemeyeceğini açıklamaktadır. Yaşam içinde karşılaşılabileceği gibi beklenmedik bir şey herhangi bir zamanda gerçekleşebilmektedir. Olay devamlılığı yönetmeni oluşum sürecine katmakta, olayın içine almakta ve devamlı yaratılan dünyanın bir elementi yapmaktadır. Zamandaki sıçrama ve gerçek olaya yakınlık, canlı aktarımın televizyon izleyicileri, heterojenetik özelliklerini kaybetmekte ve sosyalleşme sürecine daha yakın bağlanmaktadır (homojenleşmektedirler). Örneğin bir hareketin yakın çekimi, olayın detayını daha iyi vermektedir. Böylece yüksek enerjili renkler ve sesler ekranda hareketin devamlı uzun çekimlerine göre daha enerjik olmasını sağlamaktadır (Zettl, 1998: 218).

Zettl (1998), tıpkı öznel zamanda olduğu gibi, zaman devamlılığı içerisinde şimdinin belirli bir adresinin olmadığını ifade etmektedir. İzleyicilerin canlı olayı idrak etmeyi göreceli bağıllık tanımında kabullenmekte olduğunu söylemektedir. Yapımcılar gibi yönetmenlerin de nesnel zaman vektörü üzerinde bir kontrolü canlı yayında yoktur. Fakat öznel zaman vektörünün büyüklüğünü kontrol edebilmektedirler. Bu da, ilginin derecesi ve olayın içindeki katılım anlamına gelmektedir. Görüş alanının değiştirilmesi (ekstra boy çekim ile çok yakın çekim arasındaki değişiklikler) görüşün konumunun değiştirilmesi (alt- üst aç, gibi) kurgu ritmindeki değişiklik ve diğer estetik elemanlardaki değişiklikler örneğin, ışık ve ses gibi, değişiklikler öznel, zaman vektörü büyüklüğünü artırmaktadırlar. Bu noktada düşünülmesi gereken amacın ne olduğudur. İletişimin amacı her şeye rağmen olayın gerçek doğasını maksimum olay enerjisine yükseltmeye başarmak ise olayın düşük enerjili olduğu durumlar düşündürücü olacaktır. Bu konu üzerinde birkaç farklı ekol bulunmaktadır. Bir ekol, midyumun olayı minimum seviyede manipüle ettiğini savunmakta ve yayınlanan olayın orijinal olayın bir yansıması olarak görmekte, diğer bir ekol ise midyum tarafından yapılan manipülasyonun, midyumun olayın ayrılmaz bir parçası olarak görmekte ve yayınlanan olayın doğasının gerçek olaydan farklı olduğunu söylemektedir. Zettl, her iki ekolün de doğru olduğunu savunmaktadır (Zettl, 1998: 219).

Televizyonda da canlı yayınlar kaçınılmaz bir şekilde bu tek yönlü zaman vektörüne bağlı bulunmaktadır. Her hangi bir olay, bir filme veya videoya kayıt edildiğinde ne geçmiş-şimdi-gelecek zaman akışına ne de neden sonuç prensibine bağlı bulunmaksızın istenilen şekilde ekrandaki olayın zaman vektörünün yönü değiştirilebilmektedir.

Televizyonun yayınının canlı olarak yapılması durumunda, gerçek olay ve yayınlanan olayın objektif zaman vektörlerinin birbirlerine kaçınılmaz bir şekilde bağlı olduğunu belirten Zettl, canlı televizyonun anlamını olayın ve yayınlanan olayın aynı anda olmasına bağlamaktadır Bu tip programlara “gerçek zaman” bir başka deyişle olayın gerçek zamanı denilmektedir. Burada açıklanması gereken teknik olarak gerçek olay ile yayınlanan olayın aynı zamanda olamayacağıdır.

Daha önce de teknik olarak değinildiği gibi, bir televizyon sinyali uyduya gönderilip buradan yansıtıldığına, olayın kaynağı ve yansıyanı arasında yarım saniye ve ya daha fazla olabilen bir zaman gecikmesi ile karşılaşmaktadır. Özetle, görüntü uydudan yayın istasyonuna geldiği anda, sayısallaştırılmakta ve kayıt edilmeden veya aktarılmadan önce senkronize edilmektedir. Ancak bu durum estetik açıdan bu tip zaman gecikmeleri olayın kaydının gerçekleşmesini engellememektedir. Yayını gerçekleştirilen olay saniyelik bir gecikmeyle sinyalleşme sürecine başlanıp dağıtıldığında bile, yayınlanan olay gerçek olayın gerçek zamanından bağımsız olamamakta ve bu olay kendi akışını takip etmektedir. Fakat buna rağmen izleyicinin gerçek zaman ve onun akışının uzunluğu konusunda bir kontrolü söz konusu olamamaktadır. Yayıncı, izleyicinin yayınlanan olayı ne kadar hızlı veya ne kadar yavaş idrak edebileceğine tesir edebilmektedir. Bu yayıncının, yayınlanan olayın öznel zamanını kontrol edebileceği anlamına gelmektedir (Zettl, 1998:218).

Bu görüşten yola çıkarak, yayınlanan olayın öznel zamanının kontrol edilebilmesi zaman devamlılığı içerisinde tıpkı öznel zamanda olduğu gibi, şimdinin belirli bir adresinin olmamasından kaynaklanmaktadır. İzleyiciler canlı olayı göreceli idrak etmektedirler. Yapımcıların, canlı yayında nesnel zaman vektörü üzerinde bir kontrolü bulunmamaktadır. Fakat öznel zaman vektörünün büyüklüğünü kontrol edilebilmektedir. Bunda da, ilginin derecesi ve olayın içindeki katılımın da önemi bulunmaktadır. Görüş alanının değiştirilmesi (ekstra boy çekim ile çok yakın çekim arasındaki değişiklikler) görüşün konumunun değiştirilmesi (alt- üst aç, gibi) kurgu ritmindeki değişiklik ve diğer estetik elemanlardaki değişiklikler örneğin, ışık ve ses gibi, değişiklikler öznel, zaman vektörü büyüklüğünü artırmaktadırlar. Bunu olaya bakış, inceleme ve yaratma kavramları altında incelemek konuyu daha detaylı açıklamak açısından faydalı görünmektedir.

Bir olaya bakıldığında midyum izleyiciye çok az bilgi vermektedir. Bu konumda televizyon canlı olayı verebildiğince doğrudan vermektedir. Bunun anlamı, gerçek olayın nesnel zamanı ile yayınlanan olayın özdeş oluşudur. Öznel zaman vektörü de gerçek olay ile benzer olmaktadır. Aynı olay incelendiğinde de midyum olayın yakından inceleyerek iç ve dış yapılarına bakmaktadır. Televizyon burada izleyiciden

daha farklı bir konumdadır. Kamera izleyiciden farklı olarak olayla aynı mekanı paylaşmaktadır. Yaratma süreci ise bu durumda televizyona has bir özellik olarak ifade edilebilir. Çünkü olayla aynı mekanı paylaşan kamera ya da kameralar kaydettikleri ile bir hammadde oluşturmaktadırlar. Her ne kadar nesnel zaman vektörünün yönü değiştirilemiyor ise de ritmi değiştirilebilmektedir. Olayın yoğunluğu hızlı kesmeler, çok yakın çekimler gibi teknolojik özelliklerden faydalanılarak değiştirilebilmektedir. Bu yaratım süreci gerçek olaydan farklı bir görünüm ortaya çıkarırken canlı yayın sırasında da öznel zaman yaratımında kullanılabilmekte ve izleyiciye yeni bir şimdi yaratmaktadır.

Söz konusu olan kaydedilmiş görüntü de olabilmektedir. Video teybe yeni kaydedilmiş bir olay veya diğer elektronik kayıtlar, geçmişin birer kayıdır. Bu kayıt, zamanın tekyönlü akışından bağımsız bulunmaktadır. Böylece, kendi nesnel ve öznel zaman vektörleri ile yeni bir olay zamanı oluşturma fırsatını vermektedir. Eğer yönetmen isterse gerçek zamanın sonunu, ekranda başa koyabilir, ortasını sona koyabilir. Kurgu yardımı ile özellikle gerçek olayın yavaş parçalarını, hızlıları ile değiş tokuş edebilir. Görüldüğü gibi televizyon veya film olayı medyumun geniş olanakları ile dolu bulunmakta, öznel zaman yaratımı için çeşitli alternatifler sunmaktadır. film prodüksiyonunun ve televizyon kayıtlarının temel bir parçası kurgu da bunlardan biridir.

Nesnel ve öznel zamanı yönlendirebilen kurgu kavramı içinde, tasarlanmış iletişim şekillerine ve bunların çeşitli tiplerdeki kayıtlarına değinmek konuyu daha detaylı incelemek açısından faydalı görünmektedir.

Televizyonun doğası gereği bir yayın canlı olarak kaydedilip daha sonra canlıymış gibi yayınlanabilmektedir. Zettl bunu “Kasetten canlı” olarak adlandırmaktadır. Bu bir yayının kaydedilip daha sonraki bir zamanda oynatılmasıdır. Bu teknik daha çok farklı zaman dilimlerinde aynı saatlerde başlayan programlar için kullanılmaktadır. Bu tip formatta yayınlanan bir programı izleyici sonucunu bilmeden ekran karşısına geçer ise canlı yayın etkisini hissedecektir. Ancak sonucu bilerek de ekran karşısına oturup programı izleyebilir bu durumda olaya olan ilgisi canlı yayını izlediğinden

daha az olabilmektedir. İzleyici genellikle buna canlı bir yayının kaydının sonradan gösterimi demektedir. Elbette baştaki kriterlere göre artık gerçek canlı bir yayın olmayacaktır (aynı anda olan gerçek ve yayınlanmış olay). Bu konu nesnel zaman vektörünün göreceli büyüklüğüne ve estetik düzensizliğin faktörlerine bakılmasını gerektirmektedir.

Eğer izleyici ekrandaki olayın, canlı yayının ertelenmiş bir yayını olduğunun farkında değil ise izleyicinin bu yayına bağlılığı gerçek bir canlı yayının ki kadar kuvvetli olmaktadır. Çünkü hala izleyicinin estetik deneyimleri, sahte görüşün idraki temeline dayanmaktadır, bu da daha güvenilmez kılmaktadır. Olay değişmiştir ve olayın sonucu önceden bilinmektedir, aslında izleyiciye geçmişin kaydı sunulmaktadır. İzleyici, programın kayıt olduğundan haberdar olur olamaz, vektör büyüklüğü kaçınılmaz bir inişe geçmektedir. Hala olayla ilgili olsa bile, değişiklik izleyiciyi yayınlanan olaydan uzaklaştıracaktır. İzleyicinin kasetten canlı bir yayına olan ilgisi o yayının sonucunu televizyon izlerken biliyor olmasına da büyük bir etkisi olmaktadır.

Şimdiyi diğer bir değişle canlı yayını kayıt eder etmez, estetik düzensizlik başlar. Olayın kaydının izleyicide tutum değişikliğinin konusu olmaya başlaması izleyicinin zaman içinde olaydan ne kadar uzaklaştığına ve şartların zaman içerisinde değişmesine bağlı bulunmaktadır. Genellikle bütün durumlarda öznel vektör büyüklüğünün şiddeti derce derece azalmaktadır. İzleyicinin duyumlarında başlayan değişiklik onun olaydan uzaklaşmasına ve böylece de öznel vektörünün şiddetinin azalmasına neden olmaktadır. Görüldüğü gibi, televizyon ve filmde, yeniden gösterimde, kurgu ile bu enerji kaybıyla mücadele edilmesi gerekmektedir. Bu durumda devreye giren kurgunun estetik enerjiyi tekrar yaratmak öznel zaman vektörü oluşturmak ve ilgiyi ekranda tutabilmek için son derece önemli olduğu anlaşılmaktadır.

Olay ile ilgili görüntüler başka bire günde tekrarlanacağı zaman, kurgu ile olayın önemli bölümleri, yoğunlaştırılmış olay, eklenerek yapım için gerekli enerjiyi sağlanmış olur. Bu düzensizlik faktöründen dolayı “sıcak haber” kavramını haklı

çıkaran durumlar bulunmaktadır. İstisnaları bulunmakla birlikte, haber olayları, olayın geçtiği zaman içinde önemlidir. Kaydedilmiş haber, gerçek olaydan hemen sonra yayınlandığı zaman, kaydedilen olay, orijinal olayın enerjisini kaybetmektedir.

Buradan yola çıkılarak, klasik filmler veya tv programlarının, estetik düzensizliğe karşı durabildikleri söylenebilmektedir. evrensel mesajlar da taşıyan bu programlar kolay kolay bireysel tutumlar ve tarih tarafından değiştirilememektedir.

Canlı yayında kullanılan bir başka kullanılan bir başka unsur da program içinde gerçekleştirilen tekrarlardır. Bu; gerçek olaydan önemli bölümlerin hemen tekrarlanmasıdır. Hemen tekrarların bir çoğu bilgilendirici niteliğe sahiptir. Hemen tekrar, gerçek olayın akışını kesmekte ve kendi olayının ritmini yaratmaktadır. Canlı yayın sırasında yayına giren reklamların da aynı şeyi yaptığı ifade edilebilir. Hemen tekrar, canlı olay içinde önemli bir an oluşturuyor ise, hemen tekrar canlı yayın sırasında estetik paradoks oluşturacaktır. Her ne kadar, hemen tekrar bir hareketi analiz edecek olan hakem ve izleyiciler için büyük bir olanak sağlamakta ise de canlı yayında zaman kaçırmaya neden olabilmektedir. Spor programlarında kullanılabildiği gibi yarışma programlarında ya da haber programlarda da kullanımı ile karşılaşılmaktadır. Olay akışını keserek yeni bir ritm yaratmak ve izleyicinin dikkatini, tekrarını gerektiren olaya (önemli an) çekerek analiz fırsatı yaratarak programa yoğunlaşmasını sağlamak içinde kullanılabilmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

1. ARAŞTIRMANIN KONUSU

İnsanoğlunun ortalama bir ömre sahip olduğu ve doğumu ile ölümü arasında bir süre yaşam sürdüğü daha ilkökul sıralarında öğretilmektedir. Bir yaşam süresini diğeri ile kıyaslayabilmek için bir hesaplama birimine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu basit mantıktan yola çıkılarak bile insanların zamanla ilgilendiklerini söylemek mümkün görünmektedir. Elbette yaşamları kıyaslayabilmekten daha önemli nedenlerden zaman belirleme ihtiyacı ortaya çıkmıştır. İnsanların içinde yaşadıkları dünyada işlerini ve ilişkilerini düzenleyebilmeleri için ortaklaşa bir sisteme ihtiyaç duydukları, bunun için de ay ve güneşin hareketleri, gece ve gündüzler ya da mevsimler gibi bazı doğaya ait sistemlerden yararlandıkları bilinmektedir.

Günümüzde zaman bir işin değerini ölçmek bakımından önemli bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin bir fabrikada bir işçinin ne yaptığı kadar neyi ne kadar sürede ya da ne kadar çabuk yaptığı da randımanı ölçmek bakımından önemli olmaktadır. İnsanlar eylem ve faaliyetlerinde kararlar alabilmek, durumlarını belirleyebilmek, işlerini, yaşamlarını toplumun bütünüyle bir uyum içine sokabilmek için saat kadranı üzerindeki sembolleri kullanmaktadırlar. Hatta uygarlaşma söz konusu olduğunda toplumların iş ve sosyal yaşamlarını zamana ve saat kadranındaki sembollere ne kadar bağlı ve uyum içinde oldukları karşılaştırılarak kıyaslama yapılmaktadır. İnsanların kendilerini zamana göre ayarlama biçimindeki sosyal alışkanlıkları, toplumsal zaman ihtiyaçları sanayi toplumlarındakine göre çok daha az olan basit toplumların alışkanlığı ile karşılaştığımızda, her dakika uyanık, tetikte ve bütün topluma yayılmış bu zaman duyarlılığının, bir uygarlaşma sürecinin belirtilerinden olduğu iyice belirginleşmektedir (Elias, 2000).

Aslında geip giden, akan zaman doęayı deęiřtirdięi gibi toplumları da deęiřtirmekte hatta geliřtirmektedir. Matematik, fizik, kimya, tıp gibi alanlardaki geliřmeler Bilgisayarların da devreye girmesi sayesinde her geen gn katlanarak hızlanmaktadır. İnsanlar 40 yıl nce aya gidebilmeyi hayal ediyorlarken bu gn uzayın derinliklerini keřfetmeye hatta uzaya yapılacak dolmuř seferlerinin rezervasyonlarını planlamaktadırlar. Bilgisayarların en karmařık hesapları yapabilmekte olduęu gnmzde, sunduęu internet olanakları ile tasavvur bile edilemeyecek byklkteki bilgi havuzundan ok spesifik bir bilgiye birkaç saniyede ulařmaktadırlar. Bu baęlamda zamanın nemi gn getike atmaktadır.

İnsanlar gemiřlerini kaydetmeye, geleceklerini de tahmin etmeye alıřmaktadırlar. Bu ok eski zamanlardan beri sregelmektedir. Geleceęi tahmin etmeye alıřmak bir yandan da zamanı kontrol etmeye alıřmak anlamını tařıtmaktadır. Zamanı kontrol altında tutabilmenin yolları aranmaktadır, nk gnmzde zaman, para anlamına gelmektedir. zellikle televizyon yayıncılıęında zaman, alınıp satılabilen bir mal gibi iřlem grmektedir. Zamanı alıp satanlar yayın zamanının paralarından pay ıkarmaya alıřmaktadırlar. Hatta yayın zamanını pazarlayanların ellerinde hangi zaman diliminin ka para ettięini gsteren tablolar bile bulunmaktadır (Mellencamp, 1990).

Televizyon ve film konteksi iinde zaman ve hareketin eřitli teorileri ve uygulamaları- eřitli estetik alanların en nemli basamaklarından biridir. Bununla beraber televizyon ve filmin temel yapısı hareketli grntdr. Geek yařamda olduęu gibi deęiřiklik zaman boyutunun zdr. Zaman boyutunun yapılandırılması, zamansal ve uzamsal isteklerin stesinden gelmek anlamına gelecektir.

Televizyon Latince “tele” ve Fransızca “vision” kelimelerin birleřmesinden meydana gelmektedir ve “uzaęı grmek” anlamına gelmektedir. McLuhan bu tanımı temel alarak televizyonu insanın grme duyusunun ulařtıęı en ileri ařaması olduęunu ve insanın zaman ve mekan sınırlılıklarıyla izili gndelik yařam deneyiminin eperini geliřtiren, geliřtirmekle de kalmayıp, bu deneyimin nitel ve nicel yapılarında nemli deęiřikliklere yol aan teknolojik bir olanak olarak grmektedir (Mutlu, 1992).

Mcluhan'ın bu tanımında da görüldüğü gibi televizyon salt teknolojik bir araç olarak tanımlanamamaktadır. Televizyon bu bağlamda karşımıza, aynı zamanda toplumsal, kültürel ve endüstriyel bir form olarak çıkmaktadır.

Televizyon insanlar için elektronik olarak görüntü verebilen bir kutunun dışında insanı her bakımdan yönlendiren bir araç konumundadır. Televizyonu artık evlerimizden, odalarımızdan kısaca söyleyecek olunur ise mahremiyetimizden ayıramayacağımız görülmektedir. Diğer bir deyişle televizyon bireyleri etkilemekte, onlarda tutum ve davranış farklılıklarına neden olmakta ve bunun sunucunda da toplum etkilenmektedir.

Günümüzde televizyon kendi endüstrisini kurmuştur. Her endüstriyel alanda olduğu gibi televizyon endüstrisinin amacına ulaşılabilirliği ürettiğini insanlara sunabilmesi ile ölçülmektedir. Bunun ölçüsü de bu endüstri için izlenme oranı olarak karşımıza çıkmaktadır. İster özel televizyonlar olsun, ister devlet televizyonları olsun yayınlarını sürdürebilmeleri için ekonomik olarak bir girdi çıktı sisteminin oluşturulması gerekmektedir. Çünkü televizyonlar öncelikle birer ticari kuruluşlardır. Öncelikli amaçları kar etmektir. Postman, televizyonun bütün dayanağının, programcılarının, oyuncularının ve diğerlerinin kolay para kazanması için izleyicilerine televizyon izlettirmenin yollarını bulmak olduğunu söylemektedir (Postman, 1994).

Bunların dışında televizyon kavramı içinde bir de estetik boyut vardır. Çünkü televizyon görüntünün işlenerek yayınlandığı bir araçtır. Televizyondaki görüntü sinemadaki görüntüden farklı bir biçimde oluşturulmaktadır. Başlangıçta her ikisinde de görüntü oluşturmada ışığın kullanımı görülmektedir. Buradaki farklılık ışığın görüntüye dönüştürülme sürecidir. Sinemada görüntü elde edebilmek için kameranın çerçevelediği mekanın aydınlatılması gerekmektedir. Bunun için de ışığa ihtiyaç duyulmaktadır. Oysaki televizyondaki görüntünün kendisi ışıktan oluşmaktadır. Televizyonda oluşturulan görüntü elektronik bir görüntüdür. Elektronik görüntüyü oluşturan bu ışığa *iç ışık* denilmektedir. Televizyonda elektronik olarak elde edilebilen görüntü, iç ışığın değerlerinin değiştirilebilmesi olanağını sağlamaktadır. Kılıç, bu olanağı "Görüntü Estetiği" adlı kitabında dile getirmiştir.

“Ekrandaki ışığın değerini azaltarak ve çoğaltarak görüntünün ışıklı ve karanlık yerleri, gölgelerin ışıklı alanlara geçişlerindeki tonlama ve kontrastlık elektronik olarak düzenlenir. Hangi biçimde yapılırsa yapılsın, elektronik görüntüde iç ışığın yönlendirilmesi kameranın önündeki nesnenin fiziksel yapısını değiştirmektir. Yeni bir nesne ortaya çıkarmaktır. Dış ışık, nesnenin boyutunu yönlendirir. İç ışık ise nesneyi bütünüyle yapısal olarak değiştirir. Yeni bir nesne yaratır. Bu yönüyle de her nesne, her kayıt edilmiş görüntü, elektronik görüntü için yeniden üretilecek bir malzemedir” (Kılıç, 2000: 24)

Görüntünün oluşum süreci sinemadan farklılık gösterse de bu görüntüyle, bir durumu ifade etme, olay öyküsü yaratma ve dramatik bir dil oluşturma süreci olmaktadır. Bu yüzden de sinemanın kullandığı araçları kullanması kaçınılmaz olmaktadır. Esslin televizyonun görünür seviyede, dramatik bir araç olduğunu, bunun nedeninin de aktardığı görüntülerin büyük kısmının oyuncuların daha önceden hazırlanarak sunduğu kurgusal malzemelerden oluşan ve oyunun konusunu, konuşmalarını, karakterlerini, kostümlerini kısacası dramatik ifade araçlarının hepsini kullanan geleneksel drama biçimleri olduğunu söylemektedir (Esslin, 1992).

Sinema gibi televizyonun da temel nokta hareketin bir yüzeyde oluşturulması olduğundan zaman kavramından soyutlanması beklenemez. Antik Çağdan beri zaman, hareket, mekan ve cisim kavramları birlikte açıklanmaya çalışılmış ve birbirleri arasında bir etkileşim bulunduğu öne sürülmüştür. Felsefe alanında zaman kavramı nesnel ve objektif olarak tanımlanmış ve cisimlerin hareketlerine bağımlı olarak ölçülebildiği ileri sürülmüştür. Öznel zaman kavramı ise, kişinin yaşantısına bağlı olarak psikolojik durumuna göre kısa veya uzun olarak değerlendirilmekte ve nesnel olarak ölçülememektedir (Küken, 1997). Zettl, bu öznel ve nesnel zaman kavramları ışığı altında zaman kavramını, sinema ve elektronik görüntü ile ilişkilendirmektedir. Çünkü her ikisinde de oluşturulan görüntüde öznel zamanın yaratılması ön plan çıkmaktadır. Görsel sanatların hepsinde bir performansın olduğu göz önünde bulundurulmaktadır. Bu yüzden bu sanatlarda öznel zamanın iyi kullanılması eserin başarılı olmasında büyük önem kazanmaktadır. Sinema sanatı öznel zamanın yaratılması konusunda diğer görsel sanatlarda olduğundan daha avantajlı bir konumdadır. Zettl, filmi geçmişe ait görüntülerin bir araya getirilmesi olarak görmekte ve istenilen etkinin görüntülerinin belirli bir plan içinde

kurgulanmasıyla yaratıldığını söylemektedir. Bir başka deyişle sinema geçmişin bir görsel anlatımı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Zetl elektronik görüntünün şimdiki zamana ait olduğunu söylemektedir. Bu konuda Augustinus ile aynı görüşü paylaşmaktadır. Augustinus şimdiki zamanı baz almakta ve buna bağlı olarak zamanı üçe ayırmaktadır. “Üç zaman vardır. Geçmiştekilere ilişkin şimdiki zaman, şimdikilere ilişkin şimdiki zaman ve gelecektekilere ilişkin şimdiki zaman” (Aristoteles vd.1996:55). Bu noktadan hareket ile televizyon bize yaşadığımız çevrede olup biteni göstermektedir. Buradaki zaman kavramı da buna bağlı olarak öznel bir yapıya sahip olmaktadır. İşte bu noktada da elektronik görüntü estetiğinin sorunu ortaya çıkmaktadır. Sorun; gösterilen bu görüntülerin izlenilir kılınması olmaktadır. Bu sorunun çözümünde önemli faktörlerden biri de öznel zamanın olumlu kullanılması şekilde karşımıza çıkmaktadır. Diğer bir deyişle, izleyiciye nesnel zamanda geçen dakikaları, saniyeleri izleyicinin öznel zamanına çevirmek sureti ile daha izlenilebilir kılarak ekran karşısında daha fazla tutabilme çabası olarak ifade edilebilmektedir.

Televizyon yayın akışı içinde pek çok türde program bulunmaktadır. Ancak bunları çalışma kapsamında canlı yayınlar ve diğerleri olarak ayırmak televizyonun doğasına daha yakın olacaktır. İngiliz televizyon uzmanlarından Swallow, “Televizyonun Gerçek Gücü” adlı kitabında televizyonun öteki iletişim araçlarında üç yönde ayrıldığını söylemektedir. Olayları anında resimler ve sesle verebildiğini, daha büyük sayıda izleyicisi olduğunu ve genellikle evlerde yalnız ya da birkaç kişi bir arada izlenebileceğini, bunlardan en önemlisinin de ilki olduğunu çünkü canlı yayınlandığını belirtmektedir (Swallow, 1973). Televizyonda şimdiki zaman oluşturulmaktadır, bu televizyonun doğasında vardır, elektronik görüntü şimdiyi sunabilen bir araçtır ve televizyon sayesinde bir çok yerde gerçekleşen olaylar aynı anda bir ekrandan sunulabilir. Bu konuyu Zetl da televizyonun gerçek doğasının, özünün canlı televizyon kavramı ile bağlantılı olduğunu dile getirerek, akışkan bir süreç olduğunu belirtmektedir (akt. Feuer, 1995:76).

Zettl “Sight Sound and Motion: Applied Media Aesthetics” kitabında medyanın estetik öğelerini şu şekilde sıralamaktadır; ışık, uzay, zaman – hareket ve ses. Araştırma kapsamında ele alınan zaman kavramı bu bağlamda televizyonun estetik öğelerinden biri olarak incelenmektedir. Kılıç “Görüntü Estetiği” isimli kitabında ekrandaki görüntünün, elektronik bir süreç sonunda kayıt edilip yanılısma olarak belirmesinin ötesinde, elektronik görüntünün estetiğini anlama açısında da sayısız olguyu içerdiğini belirtmektedir. Bu konunun da ekranda görüntü boyutu ve ses boyutu yaratabilmekle ilişkili olduğunu, görüntü ve ses boyutunu oluşturan iki temel öğenin birlikteliğinin hem fiziki hem de psikolojik olarak algılanabilen hareket ve zaman öğelerini ortaya çıkardığını ifade etmektedir (Kılıç, 2000).

Günümüzde televizyon, kayıt sistemlerinin gelişmesine paralel olarak elektronik görüntü kavramında, resim, fotoğraf ve sinema gibi görsel sanatların geliştirdiği estetik boyutu kullanarak kendi estetiğini yaratmakta ve kaydedilen görüntünün estetiğini bir başka deyişle video sanatını doğurmaktadır. Bununla beraber, televizyonda kaydedilen görüntünün yanında canlı olarak yayınlanan görüntüler de izleyiciye sunulmaktadır. Bu bağlamda televizyon yayıncılığının karşısına dramatik yapıyı kurarken bir güçlük çıkmaktadır. Canlı yayının akış anlamında başlangıç ve bitişi belli olmakta, diğer bir deyişle nesnel zaman daima görüntüde varolmaktadır. Burada bu nesnel zamanın ne şekilde öznelleştirileceği sorun olmaktadır. Bu noktada canlı yayın da kendi içinde görselleştirme anlamında, estetiğini yaratmaktadır. Bu estetiğin en önemli unsurunu zamanın kullanılması oluşturmaktadır. Çünkü yayının belli bir nesnel zaman içinde gerçekleşmektedir.

Her geçen gün artan kanal sayısı ile daha fazla ilgi çekici olmak ve izlenirliği uzun tutmak istenmektedir. İnsanları ekran karşısında bir kanala bağlı kalarak daha uzun süre oturtmak geçen nesnel süreyi hissettirmemek gerekmektedir. Bu yüzden televizyon kendi zamanını yaratmaya çalışmaktadır. Bunu yaparken izleyiciyi karşısına bağlamayı amaç edinmektedir. Ancak televizyonun karşısında nesnel zaman ile izleyen kişinin algıladığı zaman bir birinden farklı olmaktadır. Televizyon görüntüsü ve sesi ile algılamalarda değişikliklere yol açarak geçen nesnel zamanı, öznel zaman haline getirmektedir. Geçen zamanı ilgi çekici hale getirmeyi başaran

televizyon bunu teknolojinin ve insan algısının özelliklerini kullanarak gerçekleştirmektedir. Bunun için işlenen konu, teknolojinin olanaklarını kullanarak daha da ilgi çekici kılınmaya çalışılmakta bunun yanı sıra da ekran karşısında izleyiciyi daha fazla tutmanın yolları aranmakta ve çeşitli yöntemler uygulanmaktadır. Temel prensip; işlenen konu her ne olursa olsun, izleyici nesnel zamanın nasıl geçtiğinin farkına varmamalıdır mantığı olmakta bu nedenle izleyicinin zamanı algılayışı değiştirilmeye, zaman yeniden yapılandırılmaya çalışılmaktadır. Canlı yayının sorunsalını bu nesnel zamanın ne şekilde kullanılacağı ve izleyicinin programı seyrederken geçen zamanın psikolojik olarak kısa veya uzun şeklinde değerlendirmesi konusu oluşturmaktadır.

Televizyonda canlı yayınlanan programlardaki zamansal yapılanma, sinema ve televizyondaki görüntü, mekan, ses ve kurgu gibi filmsel araçların kullanılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Bir başka deyişle Zettl'in sözüne ettiği görüntü estetiği olayın içine girmektedir.

2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Türkiye'deki düzenli televizyon yayınları 1972 yılında başlamıştır. Türkiye'de yayıncılığın bu kadar geç bir tarihte başlamasına rağmen bugün ulaştığı nokta göz önüne alındığında büyük bir aşama kaydettiği görülmektedir. Bugün bir çok televizyon kanalı teknolojik alt yapı olarak dünya standartlarında yayın yapılmaktadır. Televizyon programcılığı açısından da televizyon kanallarında televizyon program türlerinin hepsinden örnekler bulunmaktadır. Canlı yayınlanan programlar da bu türlerden biri olarak büyük bir yer teşkil etmektedir. Diğer program türlerinde olduğu gibi bu programların izlenebilir olması büyük önem taşımaktadır. Bu önem canlı programların izlendiği anda yapılanmasından dolayı bir kat daha artmaktadır.

Araştırmanın konusunda belirtilen görüşlere dayalı olarak çalışmanın amacı "Türkiye'de ulusal bazda yayın yapan televizyon kanallarında, canlı yayınlanan

programlarda zamanın yeniden yapılandırma sürecinde yukarıda değinilen estetik elemanlardan ne şekilde yararlanıldığıнын belirlenmesi” oluşturacaktır.

Bu temel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

1. Canlı yayınlanan programlarda zamanın yapılanmasında mekan ne şekilde kullanılmıştır?
2. Canlı yayınlanan programlarda VTR ne şekilde kullanılmıştır?
3. Canlı yayınlanan programlarda zamanın yapılanmasında görüntü boyutu açısından;
 - Programlarda kamera açıları nasıl kullanılmıştır?
 - Programlarda kamera nasıl kullanılmıştır?
 - Programlarda görüntü efektleri nasıl kullanılmıştır?
 - Programlarda geçiş efektleri nasıl kullanılmıştır?
 - Programlarda kamera hareketleri nasıl kullanılmıştır?
 - Programlarda çekim ölçekleri nasıl kullanılmıştır?
4. Canlı yayınlanan programlarda çekim sürelerinin zamanın yapılanmasını nasıl kullanılmıştır?
5. Canlı yayınlanan programların ses boyutu zamanın yapılanmasını ne şekilde kullanılmıştır?
6. Canlı yayınlanan programlarda sunucu ve benzeri kişilerin zamanın yapılanmasındaki rolleri nelerdir?

3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Araştırmanın yöntemini aktarmadan önce, bu araştırmanın dayandırıldığı varsayımları belirtmenin, yöntemin daha iyi anlaşılmasına olanak sağlayacağı düşünülmektedir.

- Zaman elektronik görüntünün de bir boyutudur. Hareket ve mekan boyutları ile ilişki içindedir.
- Film geçmiş zamandır. Canlı yayın şimdiki zamanı sunmaktadır.

- Canlı bağlantılarda televizyon sinyalinin uydu aracılığı ile yansıtılması sırasında oluşan saniyelik gecikmelerin izleyiciyi ve araştırmayı etkilemediği varsayılmaktadır.
- Araştırma kapsamında incelenen canlı yayın programları VHS formatında kaydı yapıldıktan sonra yayın saatinden incelenmesinin araştırmayı etkilemediği varsayılmaktadır.

Çalışma bazı sınırlılıklar içerisinde gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda;

- Araştırmada, televizyonda canlı yayınlanan programlardaki zaman boyutu incelenecektir. Sadece anonsları canlı sunulan klip, magazin, gece yarısı haberleri gibi programlar araştırma kapsamı dışında bırakılmıştır.
- Eskişehir’de yayını RF Anten vasıtasıyla izlenebilen ulusal kanallar içinden seçim yapılmıştır.

3.1 Araştırma Modeli

Araştırmada kaynak taramasının yanı sıra seçilen televizyon programlarının görüntü çözümlemesi yapılmaktadır. Sistematiik bir program çerçevesinde görüntülerden alınacak veriler ışığında araştırma problemini çözmeye yönelik veriler toplanacaktır. Görüntü çözümlemesi için görüntüye uygulanmak üzere çalışmanın amaçlarına ulaşmak doğrultusunda bir sormaca kullanılmaktadır.

Kullanılacak olan araştırma modeli görüntü çözümlemesini esas almaktadır. Bu nedenle görüntü çözümlemesinin iki önemli elemanını baştan açıklayarak ilerlemek yerinde olacağı düşünülmektedir. Görüntü analizinin elemanları ikiye ayrılmaktadır. Teknik ve Sembolik (Hansen vd. 1998).

“Teknik- kamera açıları, kamera hareketleri, çekim aralıkları, ışık, alan derinliği, ses, ses efektleri, müzik, özel efektler gibi. Sembolik- Renkli veya siyah- beyaz, kostüm, objeler, yıldızlar, performans, set, pozisyon ve diğerleri” (Hansen vd. 1998:132).

Bu bilgiler ışığında görüntüde zaman kavramı incelenirken, araştırma konusu için gerekli olacağı öngörülen teknik ve sembolik elemanlar tek tek ele alınarak sormaca içerisine yerleştirilmek sureti ile veri toplamada kullanılmaktadır.

3.2. Evren ve Örneklem

Zaman kavramı ve zaman boyutu televizyonda her an vardır. Ancak zaman boyutunun yaratılması ve öznel zaman haline dönüştürülmesi farklı şekillerde gerçekleştirilmektedir. Bu yaratım, program türlerinde farklılıklar göstermektedir. Çalışma evreni tüm televizyon canlı yayınları olmakla beraber, yayınlanan programlardan amaçlı örnekleme yöntemlerinden tipik durum örnekleme yöntemi (Yıldırım vd. 1999:69) ile seçilecek programlarla oluşturulması araştırma amaçlarına ulaşabilmek açısından en uygunu olduğu düşünülmektedir. Çalışma süresi içine bir haftalık program içinden canlı yayınlanan, tüm programlar listelenmiş, yayınlanan aynı özelliklere sahip programlar program çeşitlerine göre yapılan ayırmadan sonra tipik durum örnekleme ile çalışma yapılacak programlar belirlenmiştir.

Araştırma sırasında yayınlanmakta olan programlar aşağıda belirtilmektedir;

Kahvaltı Haberleri	ATV	07:00 – 09:00
Bu Sabah	Kanal D	07:00 – 09:00
Günaydın Türkiye	Star	08:00 – 09:50
Sabah Keyfi	ATV	10:30 – 11:50
Sabah Şekerleri	Kanal D	11:30 – 13:00
Esra Özmen'le	TGRT	10:30 – 12:30
Aydın Havası	Star	10:30 – 13:00
Esra Ceyhan'la A'dan Z'ye	ATV	14:00 – 17:00
Üçü Birarada	Star	15:00 – 17:00
Günün İçinden	NTV	12:00 – 14:00
Sayısal Gece	TRT1	21:00 – 22:20
Şahane Pazar	Kanal D	20:30 –
Gece Kahvesi	TRT 1	23:10 – 02:30
Ana Haber Bülteni	ATV, Kanal D, Show TV, Star	

Ateş Hattı	Show TV	22:45 –
Ceviz Kabuğu	ATV	22:30 -
Zaga	Kanal D	23:00 – 00:30
Beyaz Show	Kanal D	23:00 – 00:30
Bugün	CNNTÜRK	20:00 – 21:00
Spor karşılaşması Naklen Yayını		

Bunlar içinden belirtilmiş olan yöntemle; çalışma amaçlarına en uygun görünen ve zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen üç ayrı program türü inceleme kapsamına alınmıştır. Bu türler sırasıyla haber, eğlence ve spor karşılaşmaları naklen yayınıdır. Bu programlar aşağıda belirtilmektedir:

Ana Haber Bülteni	Bugün	CNNTÜRK
Haber Bülteni		TRT 1
Günün İçinden	Haber Programı	NTV
Yarışma- Eğlence Programı	Şahane Pazar	Kanal D
Talk Show	Zaga	Kanal D
Konser-Eğlence Programı	Sayısal Gece	TRT 1

Spor Karşılaşması Naklen Yayını – Roland Garros Tenis Turnuvasından bir karşılaşma

Spor Karşılaşması Naklen Yayını – 2002 Dünya Kupası Türkiye – Brezilya Futbol karşılaşması

Spor Karşılaşması Naklen Yayını – 2002 Balkan Genç Bayanlar Türkiye – Yugoslavya Voleybol Karşılaşması

3.3. Verilerin Toplanması

Araştırma verileri seçilen ve kaydı yapılan programlara uygulanan bir sormaca ile toplanmıştır. Her programa araştırma amacı doğrultusunda aynı sorular sorulmuş ve alınan yanıtlar verilerin analizi bölümünde incelenmiştir. Araştırmanın amaçları doğrultusunda görüntülere teknik ve sembolik yaklaşımlar başlıklarında iki tür sormaca uygulanmıştır. Ayrıca programın nesnel zamanını belirleyecek ve kimlik bilgilerini sorgulayacak sorular da bulunmaktadır. Teknik sorulardan sayısal veriler

elde edilirken, sembolik elemanlar açısından uygulanan sorulara alınan yanıtlar da betimleme şeklinde yorumlanarak veri analizi ve yorum bölümünde verilmiştir. Uygulanan soruların ana hatları aşağıdaki gibidir;

Teknik elemanlar açısından;

- Görüntü boyutunun kullanımı
 - Çekim ölçekleri
 - Kamera açıları
 - Kamera hareketleri kullanımı
 - Kamera çeşidi
- Kurgu ve görüntü efektleri kullanımı
- Ses kullanımı

Sembolik elemanlar açısından;

- Programda mekan kullanımı
- Farklı iletişim araçlarından faydalanma
- Sunucu ve programdaki kişilerin olay akışına katılımı

Programın kimliği ve programın nesnel zamanına ait bilgileri;

Yayınlandığı kanal

Yayınlandığı tarih

Yayının başlama saati

Program süresi

VTR süresi

Canlı yayın süresi

Programdaki çekim sayısı

Canlı yayınlanan çekim sayısı

VTR sayısı

4. VERİ ANALİZİ VE YORUMU

Araştırmanın amaçlarına ulaşmak için seçilen üç ayrı tür program teknik ve fiziki şartların sağlanmasından sonra en fazla veri içerebilecek programı tespit edebilmek için bir süre gözlem yapılmıştır. Daha sonra benzer nitelikteki programlar birbirleri ile yapılan karşılaştırmadan sonra incelenecek programlar kararlaştırılmış, video kasetlere kaydı yapılmıştır.

Önce seçilen programların farklı formatta olan üçüne; Bugün haber programı, Tenis karşılaşması ve Zaga eğlence programının kayıtları izlenerek her bir program için daha önce belirlenen ölçütlere göre belirlenen sorular programın her bir çekimine tek tek uygulanmış ve çekim senaryosu çıkartılmıştır. Aynı çalışma, kaydı yapılan diğer altı programa da uygulanmış ve ölçütlere göre alınan veriler SPSS programına işlenmiştir. SPSS programında amaca yönelik uygulanan işlemlerden sonra alınan sonuçlar aşağıda sunulmuştur.

4.1. Mekan

Mekansal olarak bakıldığında dokuz program birbirinden farklılıklar göstermektedir. Bu farklılık programların türlerinin birbirinden farklı olması ve farklı amaçlar doğrultusunda hazırlanmasından da kaynaklanmaktadır. Bu farklılıkların başında spor karşılaşmalarının naklen yayını gelmektedir. Bu araştırma için incelenen Futbol, voleybol ve tenis karşılaşmaları göz önünde bulundurulduğunda mekan olarak her üç yayında da oyunun oynandığı saha ve tribünleri kabul etmekteyiz. Doğal olarak böyle bir mekanda stüdyoda karşılaştığımız alan derinliği ve iki boyut etkisi gibi sorunlar söz konusu olmamaktadır. Fakat yinede böyle bir mekanı görüntüleyebilmek için yönetmen çok sayıda kamera kullanarak mekanı ve özellikle karşılaşmanın ayrıntılarını görüntüye getirmeye çalışmaktadır.

Tenis karşılaşması göz önünde bulundurulduğunda bu spor dalının görsel zenginliği basketbol ve futbol gibi takım sporlarında ya da bütün bir stadyumda yapılan atletizm karşılaşmalarında olduğundan daha az olmaktadır. Böyle bir maçın naklen yayınında mekan detayları oldukça önem kazanmaktadır. Çünkü böylelikle öznel

zamanı olumlu bir şekilde kullanarak karşılaşmanın izlenebilirliği artmaktadır. Maçı tribünde en üstten izleyen bir kişi için oyun aralarında beklemekten başka yapacağı bir şey yokken televizyondaki izleyici oyun aralarında tribünün üstüne bir kablo yardımıyla monte edilmiş kameradan kortun ve tribünlerin detaylarını görürken, dinlenme yerini görüntüleyen kamerayla kortun detaylarını, tenisçilerin görüş açısı ve mesafesinden izleyebilmektedir. Böylelikle özdeşleşme büyük ölçüde sağlanmaktadır.

Futbol karşılaşması mekan açısından incelendiğinde oyunun oynandığı alan ve kişi bakımından tenis ve voleybol karşılaşmasına göre görsellik açısından daha çok bilgiye sahiptir. Bundan dolayı bu mekanın görüntülenmesi için daha çok ekipmana gerek duyulmaktadır. Futbol karşılaşmasının her bölümü aynı derecede aksiyonu içinde bulunduramaz. Bunun içinde görselliğin zenginleştirilmesi önem kazanmıştır. Yayında bu zenginliği sağlayabilmek için mekan detaylarına önem verilmiştir. Futbol oynanan alan farklı kamera açılarıyla pozisyonun durumuna göre genel ve yakın açılarla gösterilmeye çalışılmıştır. Bunun yanında tribün detayları unutulmamıştır. Stadyumun farklı bölgelerinde bulunan seyircilerin tepkileri gösterilmeye çalışılmıştır. İzleyiciye tribünde oturan seyircinin bakış açısında bulunan her şey gösterilmesi amaçlanmıştır. Şüphesiz tribündeki izleyicinin bakış açısında sadece topun oynandığı nokta bulunmamaktadır. Tribündeki izleyici topun oynandığı alana bakarken kimi zaman yedek kulübesine bakmakta, kimi zaman da tribündeki diğer seyircilere bakmaktadır. Böylelikle tribündeki seyirci, oyunun monotonlaştığı zamanlarda kendi konsantrasyonunu kazanabilmek için kendi öznel zamanını yaratmaktadır. Aynı durumun bu maçı izleyen televizyon izleyicisinde de olduğu göz önünde bulundurulduğunda mekan görselleştirilmesi zamanın öznelleşmesinde büyük pay sahibi olmaktadır.

Voleybol karşılaşmasında futboldan farklı olarak oynan alanın küçük olması ve oyunun anlaşılabilmesi için bütün alanın her zaman görüntüde olması gerekmektedir. Dolayısıyla, voleybol karşılaşmasında topun oyunda olduğu zamanlarda çerçevede bütün oyun alanının ve oyuncularının görünmesi gerekmektedir. Bu yüzden

yönetmen mekanla ilgili ve oyunla ilgili diğer detayları sayı aralarında ve molalarda göstermektedir.

Araştırma kapsamında incelenen ve stüdyo ortamında çekilen iki programa mekan açısından bakıldığında ikisi de eğlence programı başlığı altında toplanabilirse de tür olarak birbirinden farklılıklar göstermekte bu farklılık dekor uygulamalarında da karşımıza çıkmaktadır. Programlardan biri olan Zaga, Cuma geceleri 23:45 dolaylarında yayına giren bir Talk Show programıdır. Daha önceki bölümlerde değindiğimiz gibi, gecenin geç saatlerinde yayına giren bir programın yüksek enerjiye sahip olması gerekir prensibiyle bu programın dekor uygulaması da bu amaca yönelik olarak hazırlanmıştır. Öncelikle dekor için canlı renkler seçilmiştir. Dekorun belli bir simetrisi yoktur. Stüdyonun tamamı çekim mekanı olarak kullanılmıştır. Bu da aynı mekan içinde farklı mekanların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Kısaca bölümlemeye çalışacak olursak konukların ve Okan Bayülgen'in masasının bulunduğu sahne, sahnenin solunda programın içerisinde bulunan VTR kullanımına yönelik olarak büyük bir monitör bulunurken sağında canlı müzik yapan bir orkestra bulunmakta ve yerlere oturan seyircilerin ortasında sahneyle birleşen ve konukların gösteriler ve şarkılar söyledikleri bir podiyum bulunmaktadır. Burada da görüldüğü gibi gece yarısı başlayan ve yaklaşık olarak iki saat olan bir programın izlenebilirliğini artırabilmek bir başka deyişle öznel zamanın olumlu şekilde kullanabilmek için dar bir alanda mekan zenginliği yaratılmaya çalışılmıştır. Sahnenin arkası da çeşitli perspektif yanılsamalar içermektedir. Işıklı ve renkli geometrik şekiller perspektif yanılgılar yaratacak şekilde yerleştirilmiş, asimetrik dekor uygulamalarıyla derinlik duygusu verilmeye çalışılmıştır.

Diğer eğlence programı Şahane Pazar; aksiyon türünde yarışmaların yapıldığı ve şarkıcıların katıldığı gösterişli, hareketli bir programdır. Aksiyona dönük yarışmalar yapıldığından oldukça geniş bir alanı kaplayan stüdyo seçilmiştir. Yapılan yedi yarışma için yarışmanın özelliğine göre ayrı platformlar hazırlanmıştır. Böylece aynı mekan birden fazla şekle sokulmuş, mekan aktif olarak kullanılmıştır. Yeni dekorun hazırlanma süresi boyunca ya reklam araları verilmiş ya da VTR yayınları ile program sürdürülmüştür. Canlı yayın akışı reklam ya da VTR ile bölündüğünde

geçişleri yumuşatmak için zincirleme efekti kullanılmıştır. Mekanlar arası bağlantı bu şekilde sağlanmıştır. Stüdyonun uzunluğu ve yüksekliği oldukça fazladır. Böylelikle doğru kamera açılarıyla da desteklenerek yarışmaların görüntülenmesi sağlanmıştır.

Araştırma kapsamındaki üçüncü eğlence programı olan Sayısal Gece, Zaga ve Şahane Pazar'dan farklı olarak stüdyo dışında gece ve açık havada, bir meydanı mekan olarak seçmiştir. Bundan dolayı görselleştirme açısından dekor uygulamaları önemini yitirmiş, açık havada ve gece çekim yapıldığı için aydınlatma önem kazanmıştır. Bu yüzden sahnenin görselliği ışık oyunları ile zenginleştirilmeye çalışılmıştır.

İncelenen diğer program CNNTÜRK kanalının ana haber bülteni olan “Bugün” programıdır. Bu programda incelenen diğer programlar göz önüne alındığında mekan olarak görsel avantajlar sağlayan özellikler bulunmadığı görülmüştür. Kırk iki dakika süren programın sadece sekiz dakikası canlı stüdyo çekimi olduğundan izlenebilirlik mekan kullanımındaki farklılıklarla yaratılmamıştır. Buna rağmen iki boyutluluk etkisini kırılabilmek için canlı bir renk fon olarak kullanılmış, fona da yarı belirgin animatik grafikler bindirilmiş, böylelikle spiker ile ayrılması sağlanmıştır.

TRT 1’de yayınlanan Haber Bülteni, format olarak Bugün programı ile aynıdır. Bu programda ek olarak, stüdyo dışındaki mekanlara da canlı bağlantılar yapılmış, bu bağlantılar izleyiciye önce bir monitörden gösterilmiş, daha sonra da bu mekanlar görüntünün tamamını kaplamıştır. Program böylece izleyiciye birden fazla mekanı aynı zaman içinde göstermiştir.

NTV’de yayınlanan Günün İçinden adlı haber programı diğer iki haber bülteninden farklı olarak öğle kuşağında yayınlanmıştır. Mekan olarak bu program da stüdyo da yayınlanmasına rağmen diğer iki programa göre bazı farklılıklar içermektedir. Program iki farklı stüdyodan yayınlanmaktadır. Birinci stüdyoda spikerin arka fonunda bir pencere vasıtası ile Taksim Meydanı görüntülenmektedir. İkinci stüdyoda ise spikerin arkasında haber merkezinin çalışma mekanı ve çalışanları

görülmektedir. Böylelikle görsellik açısından iki boyutluluk etkisi kırılmıştır. Ayrıca Taksim Meydanı'nın görüntüde olması yapılan programın şimdiki zamanda gerçekleştiriliyor olduğunu pekiştirmektedir.

4.2. VTR

Zaga ve Şahane Pazar programlarında canlı stüdyonun dışında önceden bu programlar için hazırlanmış görüntülerden oluşan VTRler de kullanılmıştır. Zaga'da bu VTRler şarkı bitimlerinde ya da yeni konunun stüdyoya gelmesinden önce kullanılmıştır. Bu da canlı yayında yeni bölüme geçiş için son hazırlıkların yapılması sırasında yönetmene zaman kazandırmaktadır. İzleyen açısından, geçmişte hazırlanan görüntüleri canlı yayına getirerek algılamakta olduğu zamanda değişikliğe neden olmuştur. Şahane Pazar programında da bu VTRler yarışmalardan sonra yeni yarışma platformlarının hazırlanması için yönetmene zaman kazandırmış, izleyici için ise gösterinin bir parçası olarak algılanmıştır. Ayrıca Zaga programında konuklarla ilgili VTRler de Okan Bayülgen ile konukları arasında gelişecek diyalogun yönünü belirlemede kullanılmıştır.

Haber programlarında da VTR kullanımı vardır. Haberlerin VTRleri iki farklı yönde hazırlanmıştır. Birinci türde; habere konu olan olay doğrudan görüntülenmiştir. Bu olayın ham görüntülerinden bir kurgu yapılarak metinle birlikte oluşturulmuştur. İkinci türde haber ile ilgili arşiv görüntüleri taranmış metinle uygunluk gösterenler bir araya getirilmiştir.

Tablo 1. Programlarda Kullanılan Mekanlar

		mekan							
		stüdyo	VTR	canlı bağlantı	grafik fon	tenis kortu	stadyum	salon	foca
Zaga	Miktarı	532	74						
	% program içi	87,8%	12,2%						
	%genel	56,5%	16,6%						
Şahane Pazar	Miktarı	325	26						
	% program içi	92,6%	7,4%						
	%genel	34,5%	5,8%						
tenis	Miktarı		21			329			
	% program içi		6,0%			94,0%			
	%genel		4,7%			100,0%			
futbol	Miktarı	1	41				943		
	% program içi	,1%	4,2%				95,7%		
	%genel	,1%	9,2%				100,0%		
voleybol	Miktarı		173					977	
	% program içi		15,0%					85,0%	
	%genel		38,9%					100,0%	
Bugün Haber	Miktarı	24	27	2	3				
	% program içi	42,9%	48,2%	3,6%	5,4%				
	%genel	2,6%	6,1%	8,0%	21,4%				
Günün İçinden	Miktarı	35	38	12	7				
	% program içi	38,0%	41,3%	13,0%	7,6%				
	%genel	3,7%	8,5%	48,0%	50,0%				
TRT1 Haber	Miktarı	18	11	11	1				
	% program içi	43,9%	26,8%	26,8%	2,4%				
	%genel	1,9%	2,5%	44,0%	7,1%				
Sayısal Gece	Miktarı	6	34		3				565
	% program içi	1,0%	5,6%		,5%				92,9%
	%genel	,6%	7,6%		21,4%				100,0%
Toplam	Miktarı	941	445	25	14	329	943	977	565

4.3. Görüntü Boyutu

Programın adı	: Roland Garros Tenis Turnuvası Karşılaşması
Yayınlandığı kanal	: TRT 3
Yayınlandığı tarih	: 30.05.2002
Yayının başlama saati	: 13:00
Program süresi	: 44'
VTR süresi	: 56"
Canlı yayın süresi	: 43':04"

Tenis maçı diğer spor dallarına göre zaman bakımından daha uzun bir süreye sahip fakat görsel açıdan, oyun içi aksiyonu olarak diğer takım sporlarına göre zayıf kalmaktadır. Bu da bir süre sonra izleyicide monotonluğa neden olabilmektedir. Bu yüzden tenis maçı görüntülenirken öncelik bu monotonluğu kırmak olmaktadır. Bu da çok çeşitli görüntülerle sağlanmaktadır. Karşılaşmada sabit kamera ile görüntülenen çekim sayısı kamera hareketleri ile yapılan çekimlerin toplamından fazladır. Oysa ki diğer iki karşılaşma bunun tam tersidir. Bu da oyundaki hareketin ne kadar az olduğunun bir göstergesidir. Bu duruma seyir açısından bakıldığında örneğin bir futbol karşılaşması göz önüne alındığında kameranın bütün alanı göstermesi beklenemez. Gösterilebildiği durumlarda çok uzak çekim ölçeğine sığabilecek sahada oyunun seçilebilmesi, izlenmesi, topun takibi kolay olamaz, bu yüzden televizyondan bu karşılaşmayı izleyen kişi sadece kameranın gösterdiği dar alanı görmektedir, oysaki tenis karşılaşmasını izleyen bir televizyon izleyicisi bütün alanı görebilmekte vuruşlarla ilgili detayları kaçırmamaktadır. Televizyon izleyicisinin grafiklerle de bakış alanı renklendirilip hareketlendirilmektedir. Toplam 350 çekimin 247 çekimi üzerinde de grafik ekran bulunmakta, bu grafikler oyun ile ilgili çeşitli bilgiler içermektedir. Görüntüler maçın sayısal verileriyle ilgili grafiklerle desteklenmiştir. Karşılaşma anında setin durumu sol üst köşede devamlı verilirken yine servis boşluklarında oyunun son durumu ve oyun aralarındaki dinlenmelerde de karşılaşma ile ilgili teknik analizler ekrana bindirilmiştir. İzleyici oyunun akışında yavaşlama olduğunda bile ekranda izleyecek yeni bir şeyler bulabilmektedir.

İncelediğimiz karşılaşma da bu formatta yayınlanmıştır. Karşılaşma stüdyo çekimlerine oranla daha çok sayıda kamerayla görüntülenmiştir. Set içindeki oyun

aksiyonlarının başlangıcı olan servis atışları boy çekimlerde verilmiş oyun aksiyonu kortu boydan görüntüleyebilen bir kamerayla gösterilmiştir. Bir tenis maçında servisler arasında geçen boşluklar servis atan ve karşılayan oyuncuların görüntüleriyle desteklenerek bu boş geçen zaman değerlendirilmiş ve izlenebilirliği arttırılmıştır. Yine aynı şekilde oyundaki güzel hareketler servis atışları öncesi boşluklarda ağır çekim olarak tekrarlanarak nesnel zamana müdahale edilmiş ve böylelikle oyunun durağanlığı azaltılmıştır.

Bir karşılaşmayı tribünden izleyen seyircinin sadece karşılaşmayı izlediği düşünülemez. Bazen topu takip eder, bazen oyuncuyu ya da oyuncuları, bazen durum tabelasına bakar, bazen tribünlere, bu sayıyı arttırmak mümkündür. Karşılaşmanın yayınından sorumlu yönetmen de bunu göz önüne alarak standart bütün ölçeklerde görüntülerde oyunla ilgili bütün detayları görüntülemiştir. Bu da karşılaşmayı oradaymış gibi izleme duygusunu arttırmıştır.

Yönetmen yayının ritmini yüksek tutabilmek için 44 dakikalık program süresince gerçekleştirilen 350 çekimde, çekimler arası geçiş için 326 kesme kullanmış, sadece anında yavaş çekim tekrar görüntülerinde 24 zincirleme efekti kullanmıştır.

Göz hizasından yapılan çekimler bu karşılaşmada diğer kamera açılarına oranla daha fazla olmuştur. Tenis sporunda oyuncunun vuruş tekniği önemli olduğundan göz hizasından yapılan çekimlerin çoğunlukta oluşu karşılaşmayı televizyondan izleyen kişilere oyunu doğru aktarabilmek açısından doğrudur. Bu karşılaşmada da %59,1 oranında göz hizasından gerçekleştirilen çekim bulunmaktadır. Genel olarak oyuncuların servis vuruşları ve servisi karşılama duruşları boy çekim göz hizasından verilirken oynanan oyun kortu boydan gören üst açıdan görüntülenmiştir.

Tablo 2. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Açıları

Kamera Açısı	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Göz Hizası	207	59.1
Üst Açı	110	31.4
Alt Açı	12	3.4
Yok (VTR)	21	6
TOPLAM	350	100

Tenis karşılaşmasında 350 çekimden 207 tanesi (%59.1) göz hizasından görüntülenmiştir. En az kullanılan açı 12 çekimle (%3.4) alt açıdır. Üst açıdan da (%31.4) 110 çekim yapılmıştır.

Tablo 3. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Çeşitleri

Kamera Çeşidi	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit Kamera	329	94
Yok (VTR)	21	6
TOPLAM	350	100

Tenis karşılaşmasındaki 329 çekimde sabit kamera ile görüntü sağlamıştır. Bu çekimler bütün programın %94'ünü kapsamaktadır. Bunun dışında başka bir kamera çeşidi kullanılmamıştır.

Tablo 4. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Görüntü Efektleri

Görüntü Efektı	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Grafik	247	70.6
Yok	82	23.4
Anında Tekrar Yavaş Çekim	19	5.4
Anında Tekrar Yavaş Çekim İkili Ekran	2	0.6
TOPLAM	350	100

Tenis karşılaşmasındaki 82 çekimde (%23.4) görüntü efekti kullanılmamıştır. Programda en çok kullanılan görüntü efekti 247 çekimle (%70.6) karşılaşma ile ilgili bilgiler veren alt yazı grafikleridir. 19 çekim (%5.4) anında yavaş çekim olarak tekrarlanmış ayrıca 2 çekimde (%0.6) ekran ikiye bölünmüş şekilde yavaş çekim olarak tekrar gösterilmiştir.

Tablo 5. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Geçiş Efektleri

Geçiş Efektı	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Kesme	326	93.1
Zincirleme	24	6.9
TOPLAM	350	100

Tenis karşılaşmasının 326 çekiminde (%93.1) kesme kullanılırken 24 çekimde (%6.9) zincirleme efekti kullanılmıştır.

Tablo 6. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Hareketleri

Kamera Hareketleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit	178	50.9
Çevrinme	133	38
Yok (VTR)	21	6
Çevrinme - Zoom	7	2
Kaydırma	6	1.7
Zoom	5	1.4
TOPLAM	350	100

Tenis karşılaşmasındaki çekimlerin %43.1'inde kamera hareketlidir. 133 çekimde kameralar çevrinme yaparken 6 çekimde (%1.7) kaydırma, 5 çekimde (%1.4) zoom yapmışlardır. Bunun dışında 7 çekimde (%2) kamera birden fazla kamera hareketi yapmıştır.

Tablo 7. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Mekanlar

Mekan	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Tenis Kortu	329	94
VTR	21	6
TOPLAM	350	100

Tenis karşılaşması yayınının 329 çekimi (%94) karşılaşmanın yapıldığı tenis kortundan yapılmıştır.

Tablo 8. Roland Carros Tenis Turnuvası Karşılaşmasında Kullanılan Çekim Ölçekleri

Çekim Ölçekleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Boy	134	38.3
Genel	105	30
Bel	24	6.9
Yok (VTR)	21	6
Göğüs	20	5.7
Diz	10	2.9
Omuz	9	2.6
Uzak	8	2.3
Baş	7	2
Bel – Göğüs	3	0.9
Diz – Bel	3	0.9
Boy – Bel	2	0.6
Değişken	1	0.3
Omuz – Bel	1	0.3
Uzak – Genel	1	0.3
Göğüs – Diz	1	0.3
TOPLAM	350	100

Tenis karşılaşmasında 9 farklı çekim ölçeği kullanılmıştır. 134 çekimle en çok kullanılan çekim ölçeği (%38.3) boy çekim olmuştur. En az kullanılan çekim ölçeği 7 çekim ile (%2) baş çekimdir.

Programın adı	: 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye-Brezilya Karşılaşması
Yayınlandığı kanal	: TRT 1
Yayınlandığı tarih	: 26.06.2002
Yayının başlama saati	: 12:00
Program süresi	: 2:05'44"
VTR süresi	: 09':02"
Canlı yayın süresi	: 1:51':42"

Araştırma kapsamında incelenen ikinci spor karşılaşması bir takım sporu olan Futbol karşılaşmasıdır. Kamera açıları bakımından incelendiğinde tenis karşılaşmasından farklılık gösterdiği görülmüştür. Futbol karşılaşmasında üst açılarda çoğunlukta olduğu dikkat çekmektedir. Bunun en büyük nedeni görüntülenecek alanın büyüklüğü ve oyun aksiyonunun daha geniş bir alanda meydana gelmesidir. Bunun dışında futbol maçını tribünden izleyen seyirciler, oyunu her zaman için yukarıdan izlemektedirler. Bu yüzden de televizyon izleyicisinin özdeşleşmesinin sağlanmasında üst açılardan faydalanılmıştır.

Maçın geneli (985 çekimden 869'u) sabit kameralar ile çekilmiştir. Üst açılarda tamamı bu kameralar ile çekilmiştir. Oyundaki ve stadtaki diğer unsurların görüntülenmesinde omuz ve dolly kameralar kullanılmıştır. Saha içindeki aksiyonun kenar çizgilerine yakın olduğu durumlarda, antrenör ve yedek oyuncuların tepki çekimleri omuz kameralar ile görüntülenmeye çalışılmıştır. İki kale arkasına yerleştirilen dolly kameralar ile de ceza sahası içindeki pozisyonlar daha detaylı bir şekilde görüntülenmiştir. Sonuç olarak aynı maçı izleyen seyirci ile televizyon izleyicisinin gördükleri pozisyonlarda farklılıklar yaratılmıştır.

Futbol karşılaşmasında topla oynanan oyun zamanının fazla olmasından dolayı kamera genellikle aksiyonu takip etmiştir. Bu yüzden yayının tamamına yakın bir bölümünde görüntü efektleri kullanılmamıştır. Yayın sırasında gol anı ve önemli pozisyonlar pozisyonlardan hemen sonra yavaş çekimler ile tekrar gösterilmiştir. Tribündeki seyirci gol anı ve önemli pozisyonlardan sonra oyunu izlemeye devam ederken ekran önündeki izleyici geçmişe dönerek bu pozisyonları şimdiki zamanda izleme fırsatını bulmuştur. Futbol oyununun süresi, monoton bir karşılaşmada izleyiciyi ekran karşısında tutabilmek açısından uzundur. Oyununun duraklaması ve

temposunun düşmesi durumlarında televizyon karşısındaki izleyicinin gözünü ekrandan ayırmaması için oyun hakkındaki teknik ve istatistiksel verilerin grafik olarak ekrana bindirilmesi ile ekranda bakılacak, incelenecek, okunacak değişik bilgiler ile dikkat çekilmeye çalışılmaktadır.

Karşılaşma süresince geçiş efekti olarak kesme kullanılmıştır. Pozisyonların tekrarlarında ve oyun dışı unsurlar görüntülenirken geçişler zincirleme efekti ile yapılmıştır. 985 çekimde 391 zincirleme geçişi, oynanan oyunun dışında gösterilen detayların çokluğunu da göstermektedir. Bunun bir başka nedeni de yayının daha oyuncuların soyunma odalarından çıkışıyla başlaması ve maç sonunda oyuncuların birbirlerini kutlamaları, seyircileri selamlamalarından sonra sahayı terk etme görüntüleri ile yayının bitiyor olmasıdır. Bu görüntüleri izlenebilir kılma, zincirleme geçişlerle sağlanmaya çalışılmaktadır.

Futbol karşılaşmasının büyük bir çoğunluğunda kameranin, hareketli çekimler gerçekleştirdiği görülmektedir. Bunların içinde de en çok çevrinme hareketinin yapıldığı gözlenmektedir. Çünkü futbol oyununda aksiyon ya sağa doğru ya da sola doğru hareket etmektedir. Kamera aksiyonu takip ettiğinden çevrinme sayısı da fazla olmaktadır. Omuz kamera kullanıldığı durumlarda da kaydırma hareketi gözlenmektedir. Çünkü geniş bir alanda omuz kamerası ile takip edilen nesne ya da kişi sabit izleme dışında bu şekilde bir izlenebilmektedir. Zoom hareketi bu karşılaşmada en az tercih edilen hareket olmuştur. Anında oluşan detaylara yaklaşmak ve görsel zenginliği arttırmak için de kullanılmıştır.

Bu karşılaşmada en çok kullanılan çekim ölçekleri genel çekim, boy çekim ve bel çekim olmuştur bunların tüm çekimlere oranı %77.5'tir. Aksiyon üst açıdan genel çekimde verilirken pozisyonların detayları da boy ve diz çekimlerle verilmiştir.

Tablo 9. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye-Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Açıları

Kamera Açıları	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Üst Açı	627	63.7
Göz Hizası	268	27.2
Alt Açı	46	4.7
Yok (VTR)	44	4.5
TOPLAM	985	100

Türkiye Brezilya karşılaşmasında 985 çekimden 627 tanesi (%63.7) üst açıdan görüntülenmiştir. En az kullanılan açı ise 46 çekimle (%4.7) alt açıdır. Göz hizasından da 268 (%27.2) çekim yapılmıştır.

Tablo 10. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye-Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Çeşitleri

Kamera Çeşitleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit	869	88.2
Omuz	48	4.9
Yok (VTR)	44	4.5
Dolly	24	2.4
TOPLAM	985	100

Türkiye Brezilya karşılaşmasındaki 869 çekimde sabit kamera ile görüntü sağlanmıştır. Bu çekimler bütün programın %88,2'sini kapsamaktadır. Bunun dışında 48 çekim (%4.9) omuz kamerasıyla, 24 çekim (%2.4) dolly kamerasıyla görüntülenmiştir.

Tablo 11. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye-Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Görüntü Efektleri

Görüntü Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Yok (VTR)	911	92.5
Anında Tekrar Yavaş çekim	37	3.8
Grafik	33	3.4
Pencere	3	0.3
Yavaş Çekim	1	0.1
TOPLAM	985	100

Türkiye Brezilya karşılaşmasındaki 911 çekimde (%92.5) görüntü efekti kullanılmamıştır. Programda en çok kullanılan görüntü efekti 37 çekimle (%3.8) anında tekrarlanan yavaş çekimlerdir. Bunun dışında karşılaşma ile ilgili bilgiler veren alt yazı grafikleri 33 çekimde(%3.4) kullanılmıştır.

Tablo 12. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye-Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Geçiş Efektleri

Geçiş Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Kesme	594	60.3
Zincirleme	391	39.7
TOPLAM	985	100

Türkiye Brezilya karşılaşmasının 594 çekiminde (%60.3) kesme kullanılırken 391 çekimde (% 39.7) zincirleme efekti kullanılmıştır.

Tablo 13. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye-Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Hareketleri

Kamera Hareketleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Çevrinme	612	62.1
Sabit	252	25.8
Yok (VTR)	44	4.5
Kaydırma	42	4.3
Çevrinme – Zoom	16	1.6
Zoom	13	1.3
Çevrinme – Kaydırma	2	0.2
Zoom – Kaydırma	2	0.2
TOPLAM	985	100

Türkiye Brezilya karşılaşmasındaki çekimlerin %69,7'sinde kamera hareketlidir. 612 çekimde (%62.1) kameralar çevrinme yaparken 42 çekimde (%4.3) kaydırma, 13 çekimde (%1.3) zoom yapmışlardır. Bunun dışında 20 çekimde (%2) kamera birden fazla kamera hareketi yapmıştır.

Tablo 14. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye-Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Mekanlar

Mekan	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Stadyum	943	95.7
VTR	41	4.2
Stüdyo	1	0.1
TOPLAM	985	100

Türkiye Brezilya karşılaşması yayınının tamamı (985 çekim) karşılaşmanın yapıldığı stadyumdan yapılmıştır.

Tablo 15. 2002 Futbol Dünya Kupası Türkiye-Brezilya Karşılaşmasında Kullanılan Çekim Ölçekleri

Çekim Ölçekleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Genel	380	38.6
Boy	201	20.4
Bel	182	18.5
Diz	57	5.8
Yok (VTR)	43	4.4
Göğüs	37	3.8
Omuz	31	3
Uzak	12	1.2
Boy – Bel	12	1.2
Baş	11	1.1
Boy – Genel	6	0.6
Bel – Göğüs	2	0.2
Genel – Bel	2	0.2
Omuz – Bel	2	0.2
Uzak – Genel	2	0.2
Yakın	1	0.1
Genel – Omuz	1	0.1
Uzak – Boy	1	0.1
Diz – Bel	1	0.1
Baş - Omuz	1	0.1
TOPLAM	985	100

Türkiye Brezilya karşılaşmasında 9 farklı çekim ölçeği kullanılmıştır. 380 çekimle en çok kullanılan çekim ölçeği (%38.6) genel çekim olmuştur. En az kullanılan çekim ölçeği 1 çekim ile (%0.1) yakın çekimdir. Bununla birlikte 30 çekimde birden fazla çekim ölçeği kullanılmıştır.

Programın adı	: Genç Bayanlar Balkan Voleybol Şampiyonası Türkiye Yugoslavya Karşılaşması
Yayınlandığı kanal	: TRT 3
Yayınlandığı tarih	: 13.07.2002
Yayının başlama saati	: 17:00
Program süresi	: 02:14':55"
VTR süresi	: 17':27"
Canlı yayın süresi	: 01:57':28"

Üçüncü spor karşılaşması yine takım sporu olan Voleyboldur. Voleybol karşılaşmasında üst açılarda çoğunlukta olduğu dikkat çekmektedir. Bunun nedeni voleybol oyununun niteliğinden kaynaklanan izleme sırasında bütün oyun alanını görmeyi gerektirmesidir. Servis atışını takiben topun düştüğü yerin görünmesi oyun için önem taşıdığı kadar izleyici için de önem taşımaktadır. Oyunun bu özelliği dolayısıyla üst açıdan gerçekleştirilen çekimlerle izleyiciye gerekli görüntüler ulaştırılmaktadır.

Bunun dışında Voleybol maçını da tribünden izleyen seyirciler, oyunu her zaman göz hizasının üstünden izlemektedirler. Bu yüzden de televizyon izleyicisinin bu bağlamda özdeşleşmesinin sağlanmasında üst açılardan faydalanılmıştır.

Bu karşılaşmada VTR'ler dışındaki görüntülerin iki çekim haricindekileri sabit kameradan alınan görüntüler ile verilmektedir. Oyunun aksiyonu oldukça hareketli olduğundan kamera hareketleri kullanılarak daha fazla devinim yaratma gereği görülmemiştir.

Yayında, pozisyonların sonrasında, pozisyonun yavaş çekimi anında tekrar olarak verilmektedir. Kazanılan her sayıdan sonra yeni servis atmak için geçen sürelerde bir önceki sayının pozisyonu tekrar olarak verilmiştir. Burada da futbolda olduğu gibi salondaki izleyici ile televizyon karşındaki izleyici arasında görsel olduğu kadar zamansal farklılık da ortaya çıkmıştır.

Yayında kesme efektinin yanında zincirleme ve kaydırma efektleri belirli bir düzen çerçevesinde kullanılmıştır. Oyun aksiyonu içindeki çekimlerin geçişleri kesme ile yapılırken, pozisyonların yavaş çekim tekrarlarına geçişler kaydırma efekti ile

verilmiş, oyun dışındaki mola aksiyonları ve mekan atmosferini yansıtan çekimlerin geçişlerinde zincirleme efekti kullanılmıştır.

Voleybol karşılaşmasının da futbolda olduğu gibi büyük bir çoğunluğunda kameranin hareketli çekimler gerçekleştirdiği görülmektedir. Bunların içinde de en çok çevrinme hareketinin yapıldığı gözlenmektedir. Çünkü voleybol oyununda takımlar filenin sağ ve solunda yer almakta oyun da ya sağa doğru ya da sola doğru hareket etmektedir. Kamera oyunu takip ettiğinden çevrinme sayısı da fazla olmaktadır. Zoom hareketi bu karşılaşmada genellikle molalarda oyun dışı aksiyonu, oyuncuların saha kenarına gidiş ve dönüşlerini yakından görebilmek için kullanılan hareket olmuştur.

Bu karşılaşmada genel çekim, bel çekim, göğüs çekim ve diz çekim ölçekleri diğer ölçeklere oranla daha fazla tercih edilmiştir. Bunların tüm çekimlere oranı %70.7 olmuştur. Futbol karşılaşmasında olduğu gibi voleybol karşılaşmasını görüntülemek için genel ve orta çekim ölçekleri kullanılmıştır. Futbol karşılaşmasından farklı olarak diz ve göğüs çekimler fazladır. Çünkü teniste olduğu gibi voleybolda da oyuncunun topu karşılama, servis atışı, smaç vuruşu ve top karşılama stilleri oyun aksiyonunun önemli bir bölümünü kapsamaktadır. Bu yüzden bu hareketlerin görselleştirilmesi izleyici açısından önem taşımaktadır.

Tablo 16. Balkan Genç Bayanlar Voleybol Şampiyonası Türkiye-Yugoslavya Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Açıları

Kamera Açıları	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Üst Açı	592	51.5
Göz Hizası	360	31.3
Yok (VTR)	177	15.5
Alt Açı	16	1.4
Göz Hizası Alt Açı	3	0.3
Üst Açı Alt Açı	1	0.1
Göz Hizası Üst Açı	1	0.1
TOPLAM	1150	100

Voleybol karşılaşmasında kullanılan kamera açlarına bakıldığında 1150 çekimden 592 tanesinin üst açıdan görüntülendiği bunun da programın %51,5'ine karşılık geldiği görülmektedir. Üst açıdan sonra en çok kullanılan ikinci açı 360 çekimle (%31.3) göz hizası olmuştur. Yönetmenin en az kullandığı açı 16 çekim ile (%1.4) alt açı olmuştur. Bununla birlikte 5 çekimde (%0.5) yönetmen birden fazla kamera açısı kullanmıştır.

Tablo 17. Balkan Genç Bayanlar Voleybol Şampiyonası Türkiye-Yugoslavya Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Çeşitleri

Kamera Çeşitleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit	970	84.3
Yok (VTR)	178	15.5
Omuz	2	0.2
TOPLAM	1150	100

Voleybol karşılaşmasındaki 970 çekimde sabit kamera ile görüntü sağlamıştır. Bu çekimler bütün programın %84,3'ünü kapsamaktadır. Bunun dışında 2 çekimde (%0.2) omuz kamera kullanılmıştır.

Tablo 18. Balkan Genç Bayanlar Voleybol Şampiyonası Türkiye-Yugoslavya Karşılaşmasında Kullanılan Görüntü Efektleri

Görüntü Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Yok (VTR)	801	69.7
Grafik	175	15.2
Anında Tekrar Yavaş Çekim	172	15
Anında Tekrar	1	0.1
Pencere	1	0.1
TOPLAM	1150	100

Voleybol karşılaşmasındaki 801 çekimde (%69.7) görüntü efekti kullanılmamıştır. Programda en çok kullanılan görüntü efekti 172 çekimle (%15) anında tekrarlanan yavaş çekimlerdir. Bunun dışında karşılaşma ile ilgili bilgiler veren alt yazı grafikleri 175 çekimde (%15.2) verilmiştir.

Tablo 19. Balkan Genç Bayanlar Voleybol Şampiyonası Türkiye-Yugoslavya Karşılaşmasında Kullanılan Geçiş Efektleri

Geçiş Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Kesme	594	51.7
Kaydırma	339	29.5
Zincirleme	217	18.9
TOPLAM	1150	100

Tenis karşılaşmasının 594 (%51.7) çekiminde kesme kullanılırken 339 çekimde (%29.5) kaydırma ve 217 çekimde (%18.9) zincirleme efekti kullanılmıştır.

Tablo 20. Balkan Genç Bayanlar Voleybol Şampiyonası Türkiye-Yugoslavya Karşılaşmasında Kullanılan Kamera Hareketleri

Kamera Hareketleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Çevrinme	702	61
Yok (VTR)	180	15.7
Sabit	170	14.8
Zoom	53	4.6
Çevrinme – Zoom	33	2.9
Kaydırma	7	0.6
Zoom – Kaydırma	3	0.3
Su Ayarı Bozuk Kaydırma	1	0.1
Çevrinme – Kaydırma	1	0.1
TOPLAM	1150	100

Voleybol karşılaşmasındaki çekimlerin %69,6'sında kamera hareketlidir. 702 çekimde (%61) kameralar çevrinme yaparken 53 çekimde (%4.6) zoom, 7 çekimde (%0.6) kaydırma yapmışlardır. Bunun dışında 38 çekimde (%3.4) kamera birden fazla kamera hareketi yapmıştır.

Tablo 21. Balkan Genç Bayanlar Voleybol Şampiyonası Türkiye-Yugoslavya Karşılaşmasında Kullanılan Mekanlar

Mekan	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Voleybol Salonu	977	85
VTR	173	15
TOPLAM	1150	100

Voleybol karşılaşması yayınının tamamı (977 çekim) karşılaşmanın yapıldığı voleybol salonundan yapılmıştır.

Tablo 22. Balkan Genç Bayanlar Voleybol Şampiyonası Türkiye-Yugoslavya Karşılaşmasında Kullanılan Çekim Ölçekleri

Çekim Ölçekleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Genel	315	27.4
Bel	181	15.7
Yok (VTR)	178	15.5
Göğüs	170	14.8
Diz	147	12.8
Omuz	44	3.8
Boy	41	3.6
Yakın – Bel	17	1.5
Genel – Bel	10	0.9
Bel – Göğüs	9	0.8
Yakın	6	0.5
Diz – Bel	6	0.5
Uzak	5	0.4
Boy – Bel	5	0.4
Boy – Genel	4	0.3
Baş	2	0.2
Omuz – Bel	2	0.2
Uzak – Genel	2	0.2
Boy – Göğüs	2	0.2
Boy – Baş	2	0.2
Göğüs – Genel	1	0.1
Yakın - Boy	1	0.1
TOPLAM	1150	100

Voleybol karşılaşmasında 9 farklı çekim ölçeği kullanılmıştır. 315 çekimle en çok kullanılan çekim ölçeği (%27.4) genel çekim olmuştur. En az kullanılan çekim ölçeği 2 çekim ile (%0.2) baş çekimdir. 61 çekimde de (%5.4) birden fazla çekim ölçeği kullanılmıştır.

Programın adı	: Zaga
Yayınlandığı kanal	: Kanal D
Yayınlandığı tarih	: 31.05.2002
Yayının başlama saati	: 23:45
Program süresi	: 1:43':24"
VTR süresi	: 32':38"
Canlı yayın süresi	: 1:10':46"

Zaga programını görüntülemek için biri dolly, biri omuz kamera olmak üzere toplam beş kamera kullanılmıştır. Stüdyonun boyutlarının küçük olması ve büyük bir bölümünde seyircilerin yerlerde oturmaları kameraların hareketlerini sınırlamıştır. Yönetmen bu olumsuzluğu dolly ve omuz kameramanıyla gidermeye çalışmıştır. Bilhassa dolly kamerasıyla mekanda farklı görüş açıları elde edilmiştir. Bu kameranın yaptığı hareketli çekimler hem mekana hem de yayına bir devinim kazandırmıştır. Bu programda da standart çekim ölçeklerinin tümü kullanılmıştır. Bu programda çekimlerde tek ölçek kullanımı ile birlikte değişken ölçek kullanımı da görülmüştür. Yapılan kamera hareketleriyle ölçekler ve kameraların açıları değiştirilmiştir. Stüdyonun darlığını giderebilmek için dolly kameraya geniş açılı bir objektif takılmış böylece görüş açısı genişletilmiş ve kamera hareketleri ile oluşturulan görüntünün doğallığı değiştirilmiştir. Dolly ve omuz kamerasının su ayarları bozularak değişik perspektifli görüntüler elde edilerek mekan algılaması değiştirilerek nesnel zamanda parçalanmalar yaratılmıştır. Zaga programında sunucunun ve konukların stüdyo içindeki hareketleri önceden bir senaryoya göre yapılmadığından bunları görüntüleyen kameralar hareketleri çeşitli kamera hareketleri ile takip etmişlerdir. Sabit yapılmış çekimlerde bile kamera mercek aracılığı ile hareket gerçekleştirilmektedir.

Zaga programında görsel zenginlik öncelikle mekandaki zenginlik, sunucunun performansı ve kamera hareketlerindeki çeşitlilikle sağlanmaktadır. Programda görüntü efekti olarak grafik alt yazılar kullanılmıştır. VTR görüntülerinde stüdyo görüntüsünü pencere olarak ekrana vermek şeklinde kullanılmıştır.

Zaga programının gece yarısına yakın bir saatte yayına girmesinden dolayı programın yüksek enerjili olması ve seyirciyi geç saatte ekran karşısında tutmayı başarması gerekmektedir. Çekimler arasında kesme efekti kullanma yolu ile bu

enerjinin yaratılmasına yardımcı olunmaktadır. Zincirleme geçiş efekti ise konuk Özcan Deniz'in şarkı söylediği çekimlerde estetik bir unsur olarak kullanılmıştır.

Program Talk Show formatında olduğu için programa konuk olan kişiler programın en önemli unsurlarıdır. Bu yüzden konuklar hakkında en fazla bilgiyi verecek çekim ölçekleri olan boy, diz, bel, omuz ve göğüs çekim ölçekleri, çoğunluğu oluşturmaktadır. programın ritmini yüksek tutmak için kamera hareketleri oldukça sık kullanılmıştır. Bu çekimlerde de sabit ölçeklerde kalınmamış, ölçekler arası geçişler sıklıkla yapılmıştır.

Tablo 23. Zaga Programında Kullanılan Kamera Açıları

Kamera Açıları	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Göz Hizası	345	56.9
Üst Açı	134	22.1
Yok (VTR)	75	12.4
Göz Hizası Üst Açı	23	3.8
Alt Açı	10	1.7
Üst Açı Alt Açı	8	1.3
Göz Hizası Üst Açı – Alt Açı	6	1
Göz Hizası Alt Açı	5	0.8
TOPLAM	606	100

Zaga Programı'nda kullanılan kamera açılarına bakıldığında 606 çekimden 345 tanesinin göz hizasından görüntülediği bunun da programın %59,9'una karşılık geldiği görülmektedir. Göz hizasından sonra en çok kullanılan ikinci açı 134 çekimle (%22,1) üst açı olmuştur. Yönetmenin en az kullandığı açı 10 çekim ile (%1,7) alt açı olmuştur. Bununla birlikte 42 çekimde yönetmen birden fazla kamera açısı kullanmış böylelikle süreleri uzun çekimlerin görselliğini arttırmaya çalışmıştır.

Tablo 24. Zaga Programında Kullanılan Kamera Çeşitleri

Kamera Çeşitleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit	387	63.9
Dolly	120	19.8
Yok (VTR)	74	12.2
Omuz	25	4.1
TOPLAM	606	100

Zaga Programında 3 çeşit kamera kullanımı görülmektedir. Bunlar Sabit stüdyo kameraları, omuz kamerası ve dolly kamerasıdır. Çekimlerin 387 tanesi (%63.9) sabit kameralarla yapılmıştır. 120 çekimde (%19.8) dolly kamera kullanılmış ve 74 çekimde(%12.2) omuz kamera ile görüntü alınmıştır.

Tablo 25. Zaga Programında Kullanılan Görüntü Efektleri

Görüntü Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Yok (VTR)	590	97.4
Grafik	12	2
Pencere	4	0.7
TOPLAM	606	100

Zaga Programı'nda çekimlerin 590 tanesinde (%97.4) görüntü efektleri kullanılmamıştır. Bu da programın tamamına yakın bir bölümünü kapsamaktadır. Programın 12 çekiminde(%2) alt yazı grafikleri kullanılarak konukların ve canlı telefon bağlantıları yapan izleyicilerin adları ekrana verilmiş 4 çekimde de (%0.7) ekranın sağ alt köşesine küçük bir ekran penceresi açılarak başka bir kamera görüntüsü ekrana verilmiştir.

Tablo 26. Zaga Programında Kullanılan Geçiş Efektleri

Geçiş Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Kesme	477	78.7
Zincirleme	128	21.1
Kaydırma	1	0.2
TOPLAM	606	100

Zaga Programı'nda 477 kez (%78.7) çekimler arasında kesme efekti kullanılmış, 128 çekim (%21.1) birbirine zincirleme efekti ile bağlanırken sadece 1 çekimde (%0.2) kaydırma efektinden faydalanılmıştır.

Tablo 27. Zaga Programında Kullanılan Kamera Hareketleri

Kamera Hareketleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit	373	61.6
Yok (VTR)	76	12.5
Kaydırma	63	10.4
Çevrinme	51	8.4
Zoom	14	2.3
Değişken	13	2.1
Su Ayarı Bozuk	7	1.2
Su Ayarı Bozuk Kaydırma	6	1
Zoom Kaydırma	2	0.3
Çevrinme zoom	1	0.2
TOPLAM	606	100

Zaga Programı'nın 373 çekimi sabit şekilde görüntülenmiştir bu da programın %61,6'sına karşılık gelmektedir. Bunun dışında kalan çekimler çevrinme, zoom, kaydırma ve su ayarı bozuk gibi 4 farklı kamera hareketi ile görüntülenmiştir. Bu hareketlerden en çok kaydırma hareketi 63 çekimde (%10.4) kullanılmıştır. Bunu çevrinme hareketi 51 çekimle (%8.4) izlemektedir. Bunun dışında 22 çekimde birden fazla kamera hareketi yapılmıştır.

Tablo 28. Zaga Programında Kullanılan Çekim Ölçekleri

Çekim Ölçekleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Genel	102	16.8
Omuz	101	16.7
Yok(VTR)	74	12.2
Boy	74	12.2
Bel	66	10.9
Göğüs	64	10.6
Diz	59	9.7
Baş	14	2.3
Değişken	12	2
Genel – Bel	9	1.5
Boy – Genel	6	1
Diz – Bel	5	0.8
Boy – Bel	4	0.7
Yakın	3	0.5
Genel – Boy - Bel	2	0.3
Uzak – Genel	2	0.3
Uzak	1	0.2
Bel – Göğüs	1	0.2
Göğüs – Baş	1	0.2
Omuz – Bel	1	0.2
Diz – Boy	1	0.2
Boy – Göğüs	1	0.2
Baş – Göğüs	1	0.2
Göğüs – Genel	1	0.2
Baş - Omuz	1	0.2
TOPLAM	606	100

Zaga Programı'nda 9 farklı çekim ölçeği kullanılmıştır. 102 çekimle (%16.8) en çok kullanılan çekim ölçeği genel çekim olmuştur. En az kullanılan çekim ölçeği 1 çekim (%0.2) ile uzak çekimdir. Bununla birlikte 48 çekimde birden fazla çekim ölçeği kullanılmıştır. Bunların 12'sinde kameranın hareketli olmasından dolayı değişkenlik göstermiştir.

Tablo 29. Zaga Programında Kullanılan Mekanlar

Mekan	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Stüdyo	532	87.8
VTR	74	12.2
TOPLAM	606	100

Zaga Programı'nın tamamı stüdyo içerisinde çekilmiştir. Program süresince 74 defa (%12.2) VTR kullanılmıştır. 532 çekim (%87.8) stüdyoda görüntülenmiştir.

Programın adı	: Şahane Pazar
Yayınlandığı kanal	: Kanal D
Yayınlandığı tarih	: 02.06.2002
Yayının başlama saati	: 20:30
Program süresi	: 1:40':54"
VTR süresi	: 31':21"
Canlı yayın süresi	: 57':32"

Şahane Pazar programı biri dolly diğeri omuz kamerası olmak üzere toplam dört kamerayla görüntülenmiştir. Zaga'ya göre oldukça büyük bir stüdyoda çekilen Şahane Pazar programında dolly kamera yarışmaları ve yarışma alanını en iyi şekilde görüntüleyeceği üst aç konumlarında hareketli olarak kullanılmıştır. Omuz kamerası ise yarışmalar sırasında detayları daha iyi görüntüleyebilmek ve söylenen şarkılar esnasında sunucuların dansları ve gösterilerini görüntüleyebilmek için kullanılmıştır. Şahane Pazar programında sunucuların, konukların ve yarışmacıların stüdyo içindeki hareketleri önceden bir senaryoya göre gerçekleşmediğinden bunları görüntüleyen kameralar hareketleri değişik kamera hareketleri ile izlemişlerdir Sabit yapılmış çekimlerde bile tıpkı Zaga programında olduğu gibi, kamera mercek aracılığı ile hareket gerçekleştirilmektedir.

Şahane Pazar programında görsel zenginlik öncelikle dekor uygulamaları, yarışma platformları, sunucuların, yarışmacıların ve konukların performansı ile kamera hareketlerindeki çeşitlilikle sağlanmaktadır. Bu yüzden gerekmedikçe görüntü efekti kullanılmamıştır. Kullanılan efektler ise konukların isimlerinin ekrana bindirilmesi,

telefonla bağlanan izleyicilerin isimlerinin bindirilmesi ve yarışmaların kalan sürelerini gösteren zaman sayacının grafik olarak ekrana bindirilmesi şeklinde yapılmıştır. Bunun dışında sadece iki çekimde yarışmalarda olmuş önemli anlar yavaş çekim olarak tekrarlanmıştır. Programın son çekiminde de Stüdyo görüntüsü ekranın soluna doğru sıkıştırılarak sağ tarafında program jeneriği aktılmıştır.

Yarışmaların çok sayıda bulunduğu bir eğlence programı olan Şahane Pazar'da yarışma aksiyonlarının sürekliliğini kaybetmemek, ritimlerini düşürmemek ve zamana karşı yapılan yarışmaların heyecanını tam olarak yansıtmak için çekimler arasında kesmelerden faydalanılmıştır. Programın geneline bakıldığında bu nedenle kesme sayılarının fazlalığı dikkati çekmektedir. Zincirleme geçiş efekti ise Zaga Programında olduğu gibi konunun şarkı söylediği çekimlerde estetik bir unsur olarak kullanılmıştır.

Şahane Pazar programı yayını sırasında çevrinme, zoom, kaydırma ve su ayarı bozuk gibi dört çeşit kamera hareketinden faydalanılmıştır. Bunların içinden en çok yarışmacıların ve sunucuların kamera ile takip edildiği çevrinme hareketi kullanılmıştır. Ancak bazen aynı amaç doğrultusunda, birden fazla kamera hareketinin aynı çekim içinde kullanıldığı görülmektedir.

Yarışma platformlarında gerçekleştirilen yarışmaların izlenebilmesi için en çok kullanılan çekim ölçeği genel çekim olmuştur. Genelden sonra en çok kullanılan çekim ölçekleri ise bel, omuz ve göğüs çekim ölçekleri olmuştur. Bunun nedeninin sunucular ve konukların birbirleri ile konuşmaları, konukların şarkı söylerken görüntülenmeleri ve yapılan dansların ekrana yansıtılmaya çalışılması olduğu söylenebilir.

Tablo 30. Şahane Pazar Programında Kullanılan Kamera Açıları

Kamera Açıları	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Göz Hizası	244	69.5
Üst Aç	34	9.7
Alt Aç	32	9.1
Yok (VTR)	29	8.3
Göz Hizası	9	2.6
Üst Aç	2	0.6
Alt Aç	1	0.3
TOPLAM	351	100

Şahane Pazar programında kullanılan kamera açlarına bakıldığında 351 çekimden 244 tanesinin göz hizasından görüntülediği bunun da programın %69,5'ine karşılık geldiği görülmektedir. Göz hizasından sonra en çok kullanılan ikinci açı 34 çekimle (%9,7) üst açı olmuştur. Yönetmenin en az kullandığı açı 32 çekim ile (%9,1) alt açı olmuştur. Bununla birlikte 12 çekimde yönetmen birden fazla kamera açısı kullanmış böylelikle süreleri uzun çekimlerin görselliğini arttırmaya çalışmıştır.

Tablo 31. Şahane Pazar Programında Kullanılan Kamera Çeşitleri

Kamera Çeşitleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit	218	62.1
Omuz	57	16.2
Dolly	48	13.7
Yok (VTR)	28	8
TOPLAM	351	100

Şahane Pazar Programında 3 çeşit kamera kullanımı görülmektedir. Bunlar Sabit stüdyo kameraları, omuz kamerası ve dolly kamerasıdır. Çekimlerin 218 tanesi (%62,1) sabit kameralarla yapılmıştır. 57 çekimde (%16.2) omuz kamera kullanılmış ve 48 çekimde dolly kamera ile görüntü alınmıştır.

Tablo 32. Şahane Pazar Programında Kullanılan Görüntü Efektleri

Görüntü Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Yok	328	93.4
Grafik	20	5.7
Anında Tekrar Yavaş Çekim	2	0.6
İkili Ekran	1	0.3
TOPLAM	351	100

Şahane Pazar Programı'nda çekimlerin 328 tanesinde (%93.4) görüntü efektleri kullanılmamıştır. Bu da programın tamamına yakın bir bölümünü kapsamaktadır. Programın 20 çekiminde (%5.7) alt yazı grafikleri kullanılarak konukların ve canlı telefon bağlantıları yapan izleyicilerin adları ekrana verilmiş 1 çekimde iki farklı görüntü ekran ikiye bölünerek verilmiş 2 çekimde de (%0.6) bir önceki çekimler anında yavaş çekim olarak tekrarlanmıştır.

Tablo 33. Şahane Pazar Programında Kullanılan Geçiş Efektleri

Geçiş Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Kesme	301	85.8
Zincirleme	46	13.1
Kaydırma	4	1.1
TOPLAM	351	100

Şahane Pazar Programı'nda 301 kez (%85.8) çekimler arasında kesme efekti kullanılmış, 46 çekim (%13.1) birbirine zincirleme efekti ile bağlanırken sadece bir çekimde kaydırma efektinden faydalanılmıştır.

Tablo 34. Şahane Pazar Programında Kullanılan Kamera Hareketleri

Kamera Hareketleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit	185	52.7
Çevrinme	52	14.8
Kaydırma	37	10.5
Yok (VTR)	28	8
Su Ayarı Bozuk	14	4
Çevrinme Zoom	13	3.7
Zoom Kaydırma	4	1.1
Çevrinme Kaydırma	2	0.6
Değişken	2	0.6
Su Ayarı Bozuk Kaydırma	1	0.3
TOPLAM	351	100

Şahane Pazar Programı'nın 185 çekimi sabit şekilde görüntülenmiştir bu da programın %52,7'sine karşılık gelmektedir. Bunun dışında kalan çekimler çevrinme, zoom, kaydırma ve su ayarı bozuk gibi 4 farklı kamera hareketi ile görüntülenmiştir. Bu hareketlerden en çok çevrinme hareketi 52 çekimde (%14.8) kullanılmıştır. Bunu kaydırma hareketi 37 çekimle (%10.5) izlemektedir. Bunun dışında 22 çekimde birden fazla kamera hareketi yapılmıştır.

Tablo 35. Şahane Pazar Programında Kullanılan Mekanlar

Mekan	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Stüdyo	325	92.6
VTR	26	7.4
TOPLAM	351	100

Şahane Pazar Programı'nın tamamı stüdyo içerisinde çekilmiştir. Program süresince 26 defa (%7.4) VTR kullanılmıştır. 325 çekim (%92.6) stüdyoda görüntülenmiştir.

Tablo 36. Şahane Pazar Programında Çekim Ölçekleri

Çekim Ölçekleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Genel	80	22.8
Bel	64	18.2
Göğüs	48	13.7
Omuz	37	10.5
Boy	33	9.4
Yok (VTR)	28	8
Diz	19	5.4
Baş	7	2
Uzak	6	1.7
Uzak – Genel	4	1.1
Boy – Genel	4	1.1
Uzak – Boy	3	0.9
Boy – Bel	2	0.6
Bel – Göğüs	2	0.6
Genel – Bel	2	0.6
Boy – Göğüs	2	0.6
Boy – Diz	2	0.6
Yakın	1	0.3
Göğüs – Baş	1	0.3
Değişken	1	0.3
Göğüs – Diz	1	0.3
Uzak – Boy – Göğüs	1	0.3
Diz – Boy	1	0.3
Genel – Omuz	1	0.3
Boy – Baş	1	0.3
TOPLAM	351	100

Şahane Pazar Programı'nda 9 farklı çekim ölçeği kullanılmıştır. 80 çekimle (%22.8) en çok kullanılan çekim ölçeği genel çekim olmuştur. En az kullanılan çekim ölçeği 1 çekim (%0.3) ile yakın çekimdir. Bununla birlikte 28 çekimde birden fazla çekim ölçeği kullanılmıştır.

Programın adı	: Sayısal Gece
Yayınlandığı kanal	: TRT 1
Yayınlandığı tarih	: 27.07.2002
Yayının başlama saati	: 22:00
Program süresi	: 01:22':17"
VTR süresi	: 17':13"
Canlı yayın süresi	: 01:05':04"

İncelen diğer iki eğlence programında olduğu gibi Sayısal Gece'de de çekimlerin çoğu göz hizasından yapılmıştır. Bununla birlikte diğer iki programdan farklı olarak Sayısal Gece'de üst açı ve alt açıdan yapılan çekimlerin sayısının incelenen diğer eğlence programlarına oranla daha fazla olduğu gözlenmiştir. Bunun nedenlerinden biri Sayısal Gece programının gece ve açık havada yapılmasıdır. Dekor uygulamalarının azlığı görüntüdeki devingenliğin kamera hareketleri ile sağlanmasına neden olmuştur. Bu hareketlilik içerisinde de kamera sabit bir açıda kalmamış, yükselişlerle üst açığa çıkarken, alçalışlarla alt açığa inmiştir. İkinci neden ise; diğer iki programdan farklı olarak Sayısal Gece bir konser yayını formatına daha yakın durmaktadır. Dolayısıyla, şarkı ağırlıklı bir programdır ve bu yüzden de klip estetiğinde çekimler yapılmaya çalışıldığı gözlenmektedir.

Sayısal Gece programı kamera çeşitliliği açısından ele alındığında; çoğu çekimde sabit kamera kullanılmasına rağmen omuz kamera ve dolly kamera kullanımı da incelenen diğer iki eğlence programına göre fazla olduğu gözlenmiştir. Bu da yukarıda değinilen iki nedenden ötürü olmuştur.

Sayısal Gece programında görsel zenginlik öncelikle kamera hareketlerindeki çeşitlilikle sağlanmaktadır. Grafik ekran ise sunucu ve şarkıcıların isimlerinin bindirilmesi dışında Sayısal Loto çekiliş sonuçlarının açıklanması sırasında kullanılmıştır.

Göğüs ve bel çekimleri hakim olduğu çekim ölçekleri oranı yüksek olduğu görülmüştür. Genel çekime çıkıldığında görülebilecek dekor zenginliği bulunmaması sahnede bulunan enstrümanların, sunucu ve şarkıcının göğüs ve bel çekimlerinde

görüntülenmelerini gerektirmiştir. Ayrıca izleyicilerin tepki çekimlerinin de bu şekilde alındığı belirtilebilir.

Tablo 37. Sayısal Gece Programında Kullanılan Kamera Açıları

Kamera Açıları	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Göz Hızası	363	59.7
Üst Aç	112	18.4
Alt Aç	50	8.2
Göz Hızası Üst Aç	40	6.6
Yok (VTR)	34	5.6
Göz Hızası Üst Aç Alt Aç	5	0.8
Üst Aç Alt Aç	2	0.3
Göz Hızası Alt Aç	2	0.3
TOPLAM	608	100

Sayısal Gece Programı'nda kullanılan kamera açlarına bakıldığında 608 çekimden 363 tanesinin göz hızasından görüntülediği bunun da programın %59,7'sine karşılık geldiği görülmektedir. Göz hızasından sonra en çok kullanılan ikinci açı 112 çekimle (%18,4) üst açı olmuştur. Yönetmenin en az kullandığı açı 50 çekim ile (%8,2) alt açı olmuştur. Bununla birlikte 49 çekimde yönetmen birden fazla kamera açısı kullanmış böylelikle süreleri uzun çekimlerin görselliğini arttırmaya çalışmıştır.

Tablo 38. Sayısal Gece Programında Kullanılan Kamera Çeşitleri

Kamera Çeşitleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit	377	62
Omuz	104	17.1
Dolly	93	15.3
Yok (VTR)	34	5.6
TOPLAM	608	100

Sayısal Gece Programında 3 çeşit kamera kullanımı görülmektedir. Bunlar Sabit stüdyo kameraları, omuz kamerası ve dolly kamerasıdır. Çekimlerin 377 tanesi (%62) sabit kameralarla yapılmıştır. 104 çekimde (%17.1) omuz kamera kullanılmış ve 93 çekimde (%15.3) dolly kamera ile görüntü alınmıştır.

Tablo 39. Sayısal Gece Programında Kullanılan Görüntü Efektleri

Görüntü Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Yok	564	92.8
Grafik	39	6.4
Pencere	5	0.8
TOPLAM	608	100

Sayısal Gece Programı'nda çekimlerin 564 tanesinde (%92.8) görüntü efektleri kullanılmamıştır. Bu da programın tamamına yakın bir bölümünü kapsamaktadır. Programın 39 çekiminde (%6.4) alt yazı grafikleri kullanılarak konukların ve canlı telefon bağlantıları yapan izleyicilerin adları ekrana verilmiş 5 çekimde de (%0.8) ekranın sağ alt köşesine küçük bir ekran penceresi açılarak başka bir kamera görüntüsü ekrana verilmiştir.

Tablo 40. Sayısal Gece Programında Kullanılan Geçiş Efektleri

Geçiş Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Kesme	488	80.3
Zincirleme	120	19.7
TOPLAM	608	100

Şahane Pazar Programı'nda 488 kez (%80.3)çekimler arasında kesme efekti kullanılmış, 120 çekim (%19.7) birbirine zincirleme efekti ile bağlanmıştır.

Tablo 41. Sayısal Gece Programında Kullanılan Kamera Hareketleri

Kamera Hareketleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit	280	46.1
Çevrinme	109	17.9
Zoom	91	15
Kaydırma	71	11.7
Yok (VTR)	34	5.6
Su Ayarı Bozuk Kaydırma	20	3.3
Çevrinme Zoom	3	0.5
TOPLAM	608	100

Şahane Pazar Programı'nın 280 çekimi sabit şekilde görüntülenmiştir bu da programın %46,1'ine karşılık gelmektedir. Bunun dışında kalan çekimler çevrinme, zoom, kaydırma ve su ayarı bozuk gibi 4 farklı kamera hareketi ile görüntülenmiştir. Bu hareketlerden en çok çevrinme hareketi 109 çekimde (%17.9) kullanılmıştır. Bunu zoom hareketi 91 çekimle (%15) izlemektedir. Bunun dışında 23 çekimde birden fazla kamera hareketi yapılmıştır.

Tablo 42. Sayısal Gece Programında Kullanılan Mekanlar

Mekan	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Açık Hava	565	92.9
VTR	34	5.6
Stüdyo	6	1
Grafik Fon	3	0.5
TOPLAM	608	100

Sayısal Gece Programı Canlı olarak İzmir'in Foça ilçesinden yayınlanmıştır. Bu yüzden çekimlerin 565 tanesi (%92.9) Foça'dan canlı yayınlanmıştır. Bununla birlikte 6 çekimde (%1) Ankara stüdyosuna bağlantı kurulmuştur. Program süresince 34 defa (%5.6) VTR kullanılmış 3 çekimde de (%0.5) grafik fon ekrana bindirilmiştir.

Tablo 43. Sayısal Gece Programında Kullanılan Çekim Ölçekleri

Çekim Ölçekleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Göğüs	160	26.3
Genel	145	23.8
Bel	102	16.8
Omuz	37	6.1
Yok (VTR)	34	5.6
Diz	27	4.4
Yakın	21	3.5
Genel – Bel	18	3
Genel – Omuz	17	2.8
Boy	14	2.3
Boy – Genel	7	1.2
Uzak	4	0.7
Bel – Göğüs	4	0.7
Boy – Göğüs	4	0.7
Yakın – Bel	4	0.7
Omuz – Bel	3	0.5
Uzak – Genel	3	0.5
Baş	2	0.3
Diz – Boy	1	0.2
Göğüs – Genel	1	0.2
TOPLAM	608	100

Sayısal Gece Programı'nda 9 farklı çekim ölçeği kullanılmıştır. 160 çekimle(%26.3) en çok kullanılan çekim ölçeği göğüs çekim olmuştur. En az kullanılan çekim ölçeği 2 çekim(%0.3) ile baş çekimdir. Bununla birlikte 62 çekimde birden fazla çekim ölçeği kullanılmıştır.

Programın adı : Günün İçinden Haber Programı
Yayınlandığı kanal : NTV
Yayınlandığı tarih : 26.06.2002
Yayının başlama saati : 13:00
Program süresi : 50':14"
VTR süresi : 34':39"
Canlı yayın süresi : 15':35"

Programın adı : Haber Bülteni
Yayınlandığı kanal : TRT 1
Yayınlandığı tarih : 26.06.2002
Yayının başlama saati : 19:00
Program süresi : 17':04"
VTR süresi : 07':14"
Canlı yayın süresi : 09':50"

Programın adı : Bugün
Yayınlandığı kanal : CNNTÜRK
Yayınlandığı tarih : 03.06.2002
Yayının başlama saati : 20:00
Program süresi : 42:43"
VTR süresi : 35:15"
Canlı yayın süresi : 8':55"

İncelenen haber programların üçünde de canlı yayın süresi VTR süresinden azdır. Çok kısa süren bu canlı stüdyo çekimlerinde, görsel hareketlilik yaratacak unsurlar kullanılmamıştır. Böylelikle izleyicilerin verilen habere odaklanmasına çalışılmıştır. Bu yüzden her üç programda da sabit kamera ile göz hizasından durağan çekimler ile spiker göğüs ve bel çekimde görüntülenmiştir.

Görüntü efektleri açısından Bugün adlı haber bülteninde sadece üç çekimde ekrana pencere açılarak canlı bağlantı yapılan mekan görüntüye getirilmiştir. TRT1 Haber Bülteni ve Günün İçinden Haber Programı da çekimlerin hemen hemen yarısında görüntü efekti olarak grafik alt yazılar görüntüdeki haber ile ilgili özet bilgiler vermiştir. Her iki programda da Bugün haber programında olduğu gibi canlı bağlantı yapılan mekanlar pencere açma efekti ve ikiye bölünmüş ekran şeklinde ekrana getirilmiştir.

Geçiş efektleri açısından Bugün haber programındaki çekimler arasında çoğunlukla zincirleme efekti kullanılırken, Günün İçinden haber programı ve TRT1 Haber Bülteni'ndeki çekimlerde kesme efekti çoğunluktadır.

Tablo 44. Günün İçinden Programında Kullanılan Kamera Açıları

Kamera Açıları	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Göz Hızası	46	50
Yok (VTR)	46	50
TOPLAM	92	100

Günün İçinden haber programında 46 çekim (%50) stüdyoda canlı olarak verilmiştir. Bu çekimlerin tamamında göz hızasından görüntülenmiştir.

Tablo 45. Bugün Haber Programında Kullanılan Kamera Açıları

Kamera Açıları	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Yok (VTR)	30	53.6
Göz Hızası	26	46.4
TOPLAM	56	100

Bugün haber bülteninde 26 çekim (%46.4) stüdyoda canlı olarak verilmiştir. Bu çekimlerin tamamında göz hızasından görüntülenmiştir.

Tablo 46. TRT1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Kamera Açıları

Kamera Açıları	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Göz Hızası	26	63.4
Yok (VTR)	12	29.3
Üst Aç	3	7.3
TOPLAM	41	100

TRT1 Haber Bülteni'nde canlı yayınlanan çekimlerin 26 tanesi (%63.4) göz hızasından, 3 tanesi (%7.3) üst açıdan görüntülenmiştir.

Tablo 47. Günün İçinden Programında Kullanılan Kamera Çeşitleri

Kamera Çeşitleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit	46	50
Yok (VTR)	46	50
TOPLAM	92	100

Günün İçinden adlı haber Programında 46 çekim (%50) stüdyoda canlı olarak verilmiştir. Bu çekimlerin tamamında sabit stüdyo kamerasıyla görüntülenmiştir.

Tablo 48. Bugün Haber Programında Kullanılan Kamera Çeşitleri

Kamera Çeşitleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Yok (VTR)	30	53.6
Sabit	26	46.4
TOPLAM	56	100

Bugün haber bülteninde 26 çekim (%46.4) stüdyoda canlı olarak verilmiştir. Bu çekimlerin tamamında sabit stüdyo kamerasıyla görüntülenmiştir.

Tablo 49. TRT1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Kamera Çeşitleri

Kamera Çeşitleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit	29	70.7
Yok (VTR)	12	29.3
TOPLAM	41	100

TRT1 Haber Bülteni'nde canlı yayınlanan 29 çekim (%70.7) sabit kamera ile görüntülenmiştir.

Tablo 50. Günün İçinden Programında Kullanılan Görüntü Efektleri

Görüntü Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Grafik	45	48.9
Yok (VTR)	42	45.7
Pencere	3	3.3
İkili Ekran	2	2.2
TOPLAM	92	100

Günün İçinden Haber Programı'nda çekimlerin 42 tanesinde (%45.7) görüntü efektleri kullanılmamıştır. Programın 45 çekiminde (%48.9) alt yazı grafikleri kullanılmıştır. 2 çekimde (%2.2) iki farklı görüntü ekran ikiye bölünerek verilmiş 3 çekimde de (%3.3) ekranın sağ alt köşesine küçük bir ekran penceresi açılarak başka bir kamera görüntüsü ekrana verilmiştir.

Tablo 51. Bugün Haber Programında Kullanılan Görüntü Efektleri

Görüntü Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Yok (VTR)	53	94.6
Pencere	3	5.4
TOPLAM	56	100

Bugün haber bülteninin çekimlerin 53 tanesinde (%96.6) görüntü efektleri kullanılmamıştır. Bu da programın tamamına yakın bir bölümünü kapsamaktadır. 3 çekimde de (%5.4) ekranın sağ alt köşesine küçük bir ekran penceresi açılarak başka bir kamera görüntüsü ekrana verilmiştir.

Tablo 52. TRT1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Görüntü Efektleri

Görüntü Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Grafik	21	51.2
Yok (VTR)	16	39
Pencere	4	9.8
TOPLAM	41	100

TRT1 Haber Bülteni'ndeki 21 çekimde (%51.2) alt yazı grafikleri görüntüye verilmiş 4 çekimde de (%9.8) ekranın sağ alt köşesine küçük bir ekran penceresi açılarak başka bir kamera görüntüsü ekrana verilmiştir.

Tablo 53. Günün İçinden Programında Kullanılan Geçiş Efektleri

Geçiş Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Kesme	79	85.9
Zincirleme	13	14.1
TOPLAM	92	100

Günün İçinden Haber Programı'nda 79 kez (%85.9) çekimler arasında kesme efekti kullanılmış, 13 çekim (%14.1) birbirine zincirleme efekti ile bağlanmıştır.

Tablo 54. Bugün Haber Programında Kullanılan Geçiş Efektleri

Geçiş Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Zincirleme	44	78.6
Kesme	12	21.4
TOPLAM	56	100

Bugün haber bülteninde 44 kez (%78.6) çekimler arasında zincirleme efekti kullanılmış, 12 çekim (%21.4) birbirine zincirleme efekti ile bağlanmıştır.

Tablo 55. TRT1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Geçiş Efektleri

Geçiş Efektleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Kesme	27	65.9
Zincirleme	14	34.1
TOPLAM	41	100

TRT1 Haber Bülteni'nde 27 kez (%65.9) çekimler arasında kesme efekti kullanılmış, 14 çekim (%34.1) birbirine zincirleme efekti ile bağlanmıştır.

Tablo 56. Günün İçinden Programında Kullanılan Kamera Hareketleri

Kamera Hareketleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Yok (VTR)	46	50
Sabit	45	48.9
Zoom	1	1.1
TOPLAM	92	100

Günün İçinden Haber Programı'nda 45 çekimi (%48.9) sabit olarak görüntülenmiştir. 1 çekimde de (%1.1) zoom yapılmıştır.

Tablo 57. Bugün Haber Programında Kullanılan Kamera Hareketleri

Kamera Hareketleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Yok (VTR)	30	53.6
Sabit	26	46.4
TOPLAM	56	100

Bugün haber bülteninde stüdyoda yapılan 26 çekimin (%46.4) tamamı sabit olarak görüntülenmiştir.

Tablo 58. TRT1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Kamera Hareketleri

Kamera Hareketleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Sabit	25	61
Yok (VTR)	13	31.7
Çevrinme	3	7.3
TOPLAM	56	100

TRT1 Haber Bülteni'nde canlı çekimlerin 25 tanesi (%61) sabit kamerayla görüntülenirken 3 çekimde (%7.3) çevrinme yapılmıştır.

Tablo 59. Günün İçinden Programında Kullanılan Mekanlar

Mekan	Çekim Sayısı	Oranı (%)
VTR	38	41.3
Stüdyo	35	38
Canlı Bağlantı	12	13
Grafik Fon	7	7.6
TOPLAM	92	100

Günün İçinden Haber Programı'nda 35 çekimi (%38) stüdyodan yayınlanırken 12 çekim (%13) stüdyo dışına canlı bağlantı olarak görüntülenmiştir. Program süresince 38 defa (%41.3) VTR kullanılmış 7 çekimde de (%7.6) grafik fon ekrana bindirilmiştir.

Tablo 60. Bugün Haber Programında Kullanılan Mekanlar

Mekan	Çekim Sayısı	Oranı (%)
VTR	27	48.2
Stüdyo	24	42.9
Grafik Fon	3	5.4
Canlı Bağlantı	2	3.6
TOPLAM	56	100

Bugün haber bülteninin 24 çekimi (%42.9) stüdyodan yayınlanırken 2 çekim (%3.6) stüdyo dışına canlı bağlantı olarak görüntülenmiştir. Program süresince 27 defa (%48.2) VTR kullanılmış 3 çekimde de (%5.4) grafik fon ekrana bindirilmiştir.

Tablo 61. TRT1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Mekanlar

Mekan	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Stüdyo	18	43.9
VTR	11	26.8
Canlı Bağlantı	11	26.8
Grafik Fon	1	2.4
TOPLAM	41	100

TRT1 Haber Bülteni'nde 18 çekimi (%43.9) stüdyodan yayınlanırken 11 çekim (%26.8) stüdyo dışına canlı bağlantı olarak görüntülenmiştir. Program süresince 11 defa (%26.8) VTR kullanılmış 1 çekimde de (%2.4) grafik fon ekrana bindirilmiştir.

Tablo 62. Günün İçinden Programında Kullanılan Çekim Ölçekleri

Çekim Ölçekleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Yok (VTR)	46	50
Göğüs	35	38
Bel	10	10.9
Diz – Bel	1	1.1
TOPLAM	92	100

Günün İçinden Haber Programı'nda 35 çekim (%38) göğüs çekimde görüntülenirken bunu 10 çekimle (%10.9) bel çekim izlemektedir. 1 çekimde de (%1.1) iki farklı çekim aynı anda kullanılmıştır.

Tablo 63. Bugün Haber Programında Kullanılan Çekim Ölçekleri

Çekim Ölçekleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Yok (VTR)	30	53.6
Göğüs	22	39.3
Bel	3	5.4
Uzak	1	1.8
TOPLAM	56	100

Bugün haber bülteninin canlı çekimlerinde ölçek olarak göğüs çekim seçilmiştir. 22 Çekim (%39.3) göğüs çekimde verilmiştir.

Tablo 64. TRT1 Haber Bülteni'nde Kullanılan Çekim Ölçekleri

Çekim Ölçekleri	Çekim Sayısı	Oranı (%)
Bel	24	58.5
Yok (VTR)	12	29.3
Genel	2	4.9
Göğüs	2	4.9
Uzak	1	2.4
TOPLAM	41	100

TRT1 Haber Bülteni'nde 24 çekim (%58.5) bel çekimde görüntülenirken bunu 2'şer çekimle (%4.9) genel ve göğüs çekim izlemektedir.

4.4. Çekim Süreleri

Programların çekimine ait değerleri oluşturulan şablona göre VTR bölümlerini çıkardıktan sonra programların canlı olarak çekim sayısı ve süreleri belirlenmiş ardından programda canlı çekimlerin ekranda kalma sürelerinin ortalaması belirlenmiştir.

Tablo 65. Programların Çekim Süreleri Ortalamaları

Programın adı	Canlı yayınlanan çekim sayısı	Canlı yayınlanan çekim süresi (sn)	Çekim süresi ortalaması (sn)
Zaga	536	4246	7.9
Şahane Pazar	325	3452	10.6
Sayısal Gece	571	3904	6.8
Tenis Karşılaşması	329	2584	7.8
Futbol Karşılaşması	943	6702	7.1
Voleybol Karşılaşması	977	7048	7.2
Bugün	26	535	20.5
TRT1 Haber	29	590	20.9
Günün İçinden	47	935	19.8

Tabloya bakıldığında aynı türdeki canlı yayınlanan programların çekim sürelerinin ortalamalarının birbirlerine benzerlik gösterdiği görülmektedir. Spor karşılaşmalarının her üçünde de ortalama yedi saniyede bir çekim ekrana gelmektedir. Bunun yapılmasının nedenlerinin biri, karşılaşmaların durağan anlarının monotonluğunun kırılabilmesi diğeri de bunun tam tersi olarak yönetmenler aksiyonun çok ve hızlı olduğu zamanlarda hareketin kaçırılmaması için bu tür hızlı kesmelerden yararlanmaktadırlar.

Eğlence programlarına bakıldığında Zaga ve Sayısal Gece'nin çekim ortalamasının spor karşılaşmaları yayınlarıyla bir paralellik göstermektedir, bir başka deyişle bu programlarda da hızlı kesmeler yapılmaktadır. Bunun nedeninin de programın yayın saati ile ilgili olduğu anlaşılmaktadır. Sayısal Gece saat 22:00'dan sonra Zaga programı da 23:45'te yayına girmiştir. Gece yarısına yakın başlayan programda izlenebilirliği arttırmanın yollarından biri de yüksek enerjiye sahip bir program yayınlamakla mümkündür. Yapılan görsel hareketliliğin yanında çekimlerin kısa tutulması bunun destekleyici bir unsur olarak kullanıldığını göstermektedir. Şahane

Pazar programının çekimlerinin süre ortalaması bu iki programa göre yaklaşık üç saniyelik bir fazlalık göstermiştir. Bunun nedeni programın formatıyla ilişkilidir. Programda çeşitli aksiyona dayalı yarışmaların olması bunların görüntülenmesinde çekimlerin uzun tutulmasını gerektirmiştir.

Haber programlarına bakıldığında, verilen haberin görüntüden önemli olduğu haber programlarında spikerin görüntüde olduğu stüdyo çekimleri uzun tutularak izleyicinin habere yoğunlaşması sağlanmaya çalışılmıştır.

Kamera hareketleri açısından baktığımızda en az hareketin yapıldığı program olarak Zaga karşımıza çıkmaktadır. Bu program gece yarısına yakın bir zamanda yayına girdiğini ve bu yüzden yüksek enerjili bir program yapılması gerektiğini daha önce söylemiştir. Bu programda da bu amaca yönelik uygulamalar yapılmıştır. Bir saat on dakikalık bir canlı yayın süresi bulunan programda 532 tane çekim gerçekleştirilmiştir. Programın çekim ortalaması da 7.9 saniye olarak hesaplanmaktadır. Görüldüğü gibi çekim süreleri kısa olan bu programda izleyicilerin çekimleri daha iyi algılamaları için fazla kamera hareketine baş vurulmamıştır. Bununla birlikte Zaga ile yaklaşık olarak aynı çekim ortalamasına sahip tenis karşılaşmasında her iki çekimde bir kamera hareketine baş vurulmuştur. Bunun nedeni bu yayında algılanması istenen hedef oyunun aksiyonudur bu yüzden kameralar bu aksiyonu yakalaya bilmek için kamera hareketlerine baş vurulmuştur.

4.5. Ses Boyutu

Tenis karşılaşmasında ortam sesinin duyulması izleyici açısından büyük önem taşımaktadır. Tenis sporunun bir özelliği olarak oyun esnasında seyircilerin gürültü veya tezahürat yapmalarına izin verilmez çünkü bu sporda oyuncuların konsantrasyonu çok önemlidir. Bu yüzden tenis karşılaşmalarında top oyunda olduğu sürece oyuncuların raketleriyle topa vurma sesi ve oyuncuların güç harcarken çeşitli şekilde çıkardıkları sesler dışında bir şey duyulmaz. Bunun dışında hakemler oyunla ilgili olarak konuştuklarında ve oyun aralarında seyircilerin tezahürat sesleri duyulmaktadır. Bu yüzden tribünde oturan bir tenis seyircisi diğer spor dallarını

seyreden seyircilerden daha çok oyunla özdeşleşebilirler. Bu ortamı televizyon seyircisine de sağlamak için detaylı bir ses düzeni hazırlanmıştır. Kortun her köşesinden çok yönlü mikrofonlarla kortta duyulan sesler yayına verilmekte ayrıca her hakemin sesinin duyulması için bu kişilere yönelik mikrofonlar yerleştirilmiştir. Bu yüzden yayın sırasında televizyon izleyicisinin de korttaki bütün sesleri duyabilmesi sağlanmıştır.

Bunun dışında teknik olarak normal hızda kaydedilmiş sesli bir görüntüye hızlı çekim ya da yavaş çekim efektli uygulanırsa yaratılan yeni görüntüde ses kanalı silinmektedir. Bu çıkmazı yönetmen yayın sırasında yaptığı anında yavaş çekim tekrar görüntüleri ekrana verdiğinde dış ses olarak bu görüntülerin gösterildiği sıradaki ortam sesi yayına vererek yayının sesinin sürekliliğini sağlarken kayıt edilmiş ve o anda bir önceki kazanılan sayının görüntüsüne o anın sesini vererek yine zaman boyutunu değiştirmiştir. Aynı şekilde Şahane Pazar programında yarışmadaki yarışmacının performansını gösteren ağır çekim tekrar görüntüsünün üstüne Behzat Uygur'un sesi verilmiş ve görüntü yorumlanmıştır.

Futbol ve voleybol karşılaşmalarında tenis karşılaşmasının aksine tribün sesinin oyunlara etkisi oldukça fazladır. Yapılan tezahüratlar oyunun yönünü etkileyebilmektedir. Tribündeki seyirciler açısından yapılan tezahürat taraftar olma duygusunu pekiştirirken seyirci için bir çeşit deşarj olma işlevi de görmektedir. Bu yüzden televizyon izleyicisine de bunu hissettirebilmek tribün seslerinin görüntünün altında verilmesiyle sağlanmıştır.

Spor karşılaşmalarında oyunu anlatan spikerin sesi oyunun durumu konusunda bilgilendirici olmasının yanında oyunun durumuna göre ses tonundaki değişimler izleyicinin karşılaşma ile özdeşlik kurmasında pay sahibi olmaktadır. Futbol ve voleybol karşılaşmalarında Türkiye'nin milli takımlarının oynaması doğal olarak spikerin taraflı bir anlatım sergilemesine neden olmakta aleyhte ve lehte pozisyonlarda anlatım şekli değişmektedir. Futbol karşılaşmasında spikerin yanında bir yorumcunun bulunması ekrandaki izleyicinin oyunu tribünden izlemesi

duygusunu daha da artırmaktadır. Çünkü tribünde de izleyiciler karşılaşmayı bir taraflar olarak birbirleriyle iletişim içinde izlemektedirler.

4.6. İletişim Araçlarından Faydalanma

Spor karşılaşmaları canlı yayınları dışındaki Zaga, Şahane Pazar, Sayısal Gece, Bugün, Günün İçinden ve TRT1 Haber Bülteni programlarında stüdyo dışıyla canlı bağlantılar yapılmıştır. Bu bağlantılar görsel - işitsel ve sadece işitsel olarak gerçekleştirilmiştir. Görsel -işitsel bağlantılar başka bir dış mekandan ve ya başka bir stüdyodan anında bağlantı yolu ile kurulan iletişimle gerçekleştirilmiştir. İşitsel bağlantılar telefon ile yapılmıştır. Zaga'da programa bağlanan kişiler konuklara soru sorma amacıyla, Şahane Pazar programında yarışmalarda kendileri adına yarışacak ve hediye kazanmaya çalışan yarışmacılar için programa bağlanmaktadırlar.

Bugün programında telefon bağlantısı ile Kudüs'e bağlantı yapılmış ve buradan kanalın muhabiri yapılan haberle ilgili olarak son gelişmeleri vermektedir. Bu bağlantı boyunca stüdyo görüntüsü program fonunda küçültülerek ekranın sağında ekran penceresi olarak gösterilir. Görüntüde bağlantıyı dinleyen spiker görüntülenmiştir. Fonun sol tarafına da telefondaki muhabirin fotoğrafı yine ekran penceresi olarak fonun soluna yerleştirilmiştir. İki pencerenin boyutları birbirinden farklı ebatlarda oluşturulmuş ve stüdyo görüntüsü daha büyük olarak ekrana yansıtılmış ve böylelikle grafiksel olarak stüdyo görüntüsü lehine bir devinim kazanılmıştır. Diğer bağlantı Güney Kore'yle yapılmıştır. Güney Kore'ye görüntülü bir bağlantı yapılmıştır. Bağlantının başlangıcında bir önceki bağlantıda olduğu gibi stüdyodaki spiker ve Kore'deki spiker karşılıklı konuşurken iki pencereli görüntü şeklinde gösterilmiştir. Fakat bu sefer büyük ekranda Kore'deki spiker bulunmaktadır. Kore'deki spiker haberi sunmaya başlamasıyla birlikte ekranın tamamını kaplamıştır. Bu noktadan sonra bir bakıma stüdyo görüntümüz Kore olmuştur. Bu noktada yine ekran iki pencereli konuma gelerek küçük ekranda haber ile ilgili Kore'deki görüntüler verilmiştir. Haberin sonunda tekrar stüdyoya dönmüştür.

Sonuç olarak bu bağlantı ile zaman ve mekan açısından farklılaşma yaratılmıştır. Kore ile Türkiye arasında altı saate yaklaşan bir fark bulunmaktadır. Haberin yayınlandığı sırada Türkiye’de hava yeni kararmaya başlamışken Kore’de zaman gece yarısını geçmiştir. Böylelikle izleyici bir bakıma iki farklı zamanı aynı anda ekranda görmüş ve yaşamaya başlamıştır. Bununla da kalmayıp Kore’deki haber ekibi görüntüye Kore zamanına göre gündüz haberi ile ilgili görüntüleri getirmiştir. Hatta bu görüntülerin bazılarının kayıt zamanı programın yayın saatiyle aynı zamandadır. Böylece izleyicinin bu programı izlediği zamanda üç farklı zaman bir araya getirilmiştir. Bu durum izleyici açısından programın izlenebilirliğini arttırmıştır.

4.7. Sunucu ve Programdaki Kişiler

Zaga ve Şahane Pazar’ın sunucuları Okan Bayülgen, Süheyl ve Behzat Uygur yansıttıkları kişilikler ile programları yönlendirmektedir. Çekimlerin tamamına yakın bir bölümünde görüntüdedirler ve çoğu zaman konuklardan daha ön plandadırlar. Çekimlerin ve yayının süresi bu sunucuların performansına göre ayarlanmaktadır. Bugün programında ise spiker habere jest ve mimik hareketleriyle yorum katmaktadır. Eğlence programlarındaki şarkıcı konuklar şarkı söylemeye başladıklarında görsel açıdan ön plana çıkmakta ve izleyicinin konuklara odaklanmasını sağlayacak çekimler yapılmaktadır.

Spor karşılaşmaları açısından bu konuya bakıldığında oyuncular sunucunun yerini almaktadır. Yaptıkları hareketler karşılaşmayı kazanmaya yönelik yapılsalar da bu hareketler programın izlenebilirliğini yükseltmek için yönetmen tarafından görsel olarak zenginleştirilerek ekrana yansıtılmaktadır. Bununla birlikte bu programlarda seyircilerdeki doğaçlama tepkiler, yapılan tezahürat ve gösteriler yönetmen tarafından karşılaşmanın görselliği ve ritminin düştüğü anlarda ekrana getirilerek hareketlilik sağlanmıştır.

SONUÇ

Araştırmada televizyonda görüntüyü yapılandırma öğelerinden biri olan zaman kavramı ele alınmıştır. Bunun için çalışma evreni olarak televizyonlarda yayınlanan canlı programlar seçilmiştir. Çünkü bu programların nesnel zamanları kesin sınırlarla belirgindir buradaki temel sorun bu sınırların ne şekilde değiştirilebileceği ve yeni bir zaman yaratılarak ki buna öznel zaman diyoruz, programın izlenebilirliği artırılabilir. Bunun için seçilen programlarda öznel zamanı oluşturan elemanlar ortaya çıkartılmaya çalışılmıştır.

Görüntü boyutu, kamera hareketleri, kurgu ve görüntü efektleri, ses boyutu, program mekanı, farklı iletişim araçlarından faydalanma, sunucunun olay akışındaki rolü, öznel zaman yaratmada ve öznel zamanı olumlu etkilemede önemli roller üstlenmekte oldukları görülmüştür. Öznel zamanı yaratabilmek, nesnel zamanı hissettirmemek, yanılsanma sağlayabilmek anlamına gelmektedir. Bunu Hançerlioğlu da (1988: 17) “Herhangi bir nesneyi olduğundan başka türlü algılamaya yanılsama denir” şeklinde tanımlamıştır. Görüntünün oluşturulması için kullanılan teknik ve sembolik elemanlar, istendiğinde televizyon programlarının nesnel zamanı nasıl olumlu bir şekilde öznel zaman çevirdiğini göstermiştir. Üstelik örneklerde de görüldüğü gibi izleyici için yeni bir şimdi yaratarak. Fakat bunu yaratmak büyük çaba, çalışma ve ekip gerektirmektedir. Araştırma bulguları ışığında televizyonda canlı yayında zaman kavramını oluşturan öğelerin birbirleri ile karşılaştırmalı çıkarsaması aşağıda yer almaktadır.

Kamera Açıları

İncelenen programlarda kullanılan kamera açılarına bakıldığında en çok göz hizası kamera açısı kullanılmıştır. Toplam 4239 çekimin 1885 tanesi göz hizasında görüntülenmiştir. 1612 çekim üst açıdan, 166 çekim alt açıdan görüntülenmiştir. 108 çekimde de birden fazla kamera açısı kullanılmıştır. Göz hizasının en çok kullanıldığı program Sayısal Gece adlı eğlence programı olurken en az Bugün adlı haber bülteninde ve TRT1 Haber bülteninde kullanılmıştır.

Programların kendi içlerindeki göz hizası çekimlerine baktığımızda Bugün Haber programında 26 çekimle göz hizası açısı %46,4'le programda en çok kullanılan açı olmuştur. Programların kendilerine bakıldığında en çok göz hizası %69,5 ile Şahane Pazar adlı eğlence programında kullanılırken en az çekim futbol karşılaşmasında %27,2 ile görüntülenmiştir.

Üst açıdan görüntülenen çekimlere bakıldığında Bugün ve Günün İçinden adlı haber programlarında üst açı kullanılmamıştır. Bunların dışındaki programların tümünde üst açı göz hizasından sonra en çok kullanılan açı olmuştur. 1612 üst açı çekimine bakıldığında 627 çekim yapılan futbol karşılaşması birinci sırada yer almaktadır. TRT1 Haber Bülteni 3 çekim ile en az üst açı kullanılan program olmuştur.

Programların kendi içlerindeki üst açı çekimlerine bakıldığında yine futbol karşılaşması çekimlerinin %63,7'sini kapsayan üst açıdan görüntülenen çekimler programın en çok kullanılan çekimleri olmuştur. Bütün programlarda en az alt açı görüntüleri kullanılmıştır.

Spor karşılaşmaları dışındaki programlarda göz hizası açılı çekimlerin çoğunlukta olmasının nedeni ekrandaki aksiyonun izleyiciyle aynı mekanda oluyor hissinin yaratılması ve izleyicinin nesnel zamandan farklı hissetmesi amaçlanmış ayın amaç doğrultusunda da spor karşılaşmalarında izleyicinin tribünde olduğu izlenimi verilebilmesi için üst açı çekimleri çoğunlukta olmuştur.

Tablo 66. Programlarda Kullanılan Kamera Açılıarı

		açı							
		göz hızası	üst açı	alt açı	yok	üst açı alt açı	göz hızası alt açı	göz hızası üst açı	göz hızası üst - alt açı
Zaga	Miktarı	345	134	10	75	8	5	23	6
	%program içi	56,9%	22,1%	1,7%	12,4%	1,3%	,8%	3,8%	1,0%
	%genel	18,3%	8,3%	6,0%	16,0%	61,5%	45,5%	31,5%	54,5%
Şahane Pazar	Miktarı	244	34	32	29	2	1	9	
	%program içi	69,5%	9,7%	9,1%	8,3%	,6%	,3%	2,6%	
	%genel	12,9%	2,1%	19,3%	6,2%	15,4%	9,1%	12,3%	
tenis	Miktarı	207	110	12	21				
	%program içi	59,1%	31,4%	3,4%	6,0%				
	%genel	11,0%	6,8%	7,2%	4,5%				
futbol	Miktarı	268	627	46	44				
	%program içi	27,2%	63,7%	4,7%	4,5%				
	%genel	14,2%	38,9%	27,7%	9,4%				
voleybol	Miktarı	360	592	16	177	1	3	1	
	%program içi	31,3%	51,5%	1,4%	15,4%	,1%	,3%	,1%	
	%genel	19,1%	36,7%	9,6%	37,8%	7,7%	27,3%	1,4%	
Bugün Haber	Miktarı	26			30				
	%program içi	46,4%			53,6%				
	%genel	1,4%			6,4%				
Günün İçinden	Miktarı	46			46				
	%program içi	50,0%			50,0%				
	%genel	2,4%			9,8%				
TRT1 Haber	Miktarı	26	3		12				
	%program içi	63,4%	7,3%		29,3%				
	%genel	1,4%	,2%		2,6%				
Sayısal Gece	Miktarı	363	112	50	34	2	2	40	5
	%program içi	59,7%	18,4%	8,2%	5,6%	,3%	,3%	6,6%	,8%
	%genel	19,3%	6,9%	30,1%	7,3%	15,4%	18,2%	54,8%	45,5%
Toplam	Miktarı	1885	1612	166	468	13	11	73	11

Görüntü Efektleri

İncelenen 4239 çekimin 3387 çekiminde görüntü efekti kullanılmamıştır. Programlarda en çok kullanılan görüntü efekti grafik kullanımı olmuştur. 592 çekimde bu efekt kullanılmıştır. 247 çekimle en çok görüntü efekti tenis karşılaşmasında kullanılırken Bugün adlı haber programında hiç grafik ekrana gelmemiştir. Grafik kullanımından sonra Şahane Pazar ve Tenis karşılaşması dışındaki bütün programlarda ekranın bir köşesine pencere açılarak başka bir görüntü ekrana getirilmiştir. Spor karşılaşmalarında da anında yavaş çekim tekrar görüntüleri verilmiştir.

Grafik efektlerinin spor karşılaşmalarında sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Karşılaşmalar boyunca oyunun durduğu ya da durağanlaştığı bölümlerde teknik ve istatistiksel bilgiler görüntüye bindirilmiş böylelikle durağanlaşan görüntüle bir hareketlilik katılırken izleyiciye oyun hakkında bilgiler iletilmiştir.

Spor karşılaşmalarında grafik efektinden sonra kullanılan diğer bir efektte yavaş çekim tekrar görüntüleridir. Bu görüntüler sayesinde televizyon izleyicisi tribünde karşılaşmayı izleyen kişiden avantajlı olarak gol, sayı ve estetik ve güzel pozisyonları yeniden detaylı olarak başka açılardan izleye bilme fırsatını yakalamaktadır. Karşılaşmalarda bu tip görüntüler oyunun durduğu veya monotonlaştığı bölümlerde ekrana getirilerek televizyonda karşılaşmayı izleyen kişinin zaman ve mekan algılamasında tribündeki kişiye göre farklılaşma yaratmış olur.

Pencere efektlerinin çoğunluğu haber programlarında kullanılmıştır. Bu programlarda stüdyo dışındaki başka bir mekana yapılan canlı bağlantılar bu efekt sayesinde görüntüye getirilmiştir. Böylelikle izleyici aynı zamanda birden fazla mekanı görüntüde görebilmiştir. Birden fazla mekanın aynı ekranda görünmesi aslında birden fazla şimdiki aynı düzlemde sunarak izleyiciye yeni bir şimdi yaratmaktadır. Bu da canlı yayının başarabildiği bir özelliktir. İster telefon bağlantısı, ister canlı görüntülü bağlantı, ister VTR'den bağlantı olsun hepsinde canlı yayın

ekranı ile birleştiklerinde ortaya çıkan izleyiciye ekrana baktığı sürece yeni bir zaman yaratma ortak özelliği bulunmaktadır.

Grafik altyazı için de aynı şey söylenebilir. Örneğin bir tenis maçı çıplak gözle izlendiğinde ekranda geçiren fona yazılmış bilgiye ulaşamaz. Ancak ekran karşısındaki izleyici bu ayrıcalık ile ekranın yeniden yapılandığı şimdiye ulaşabilmektedir. Ya da bir yarışmayı yerinde izlerken ekranın herhangi bir tarafında yer alacak yarışmanın kalan süresini belirten sayaç bulunmayacağından yarışma süresinin zamanı daraldıkça ortaya çıkacak olan sıkışma hissi belirmeyebilecektir. Buna bir de ritmik ses efektleri eklenmesi durumunda yaratılmaya çalışılan his konusunda yönetmenin daha etkileyici olması olasıdır. Ekran karşısındaki izleyici yönetmenin program akışı sırasında kullandığı bu olanaklar sayesinde programa bağlanacak, programın nesnel süresini dikkate almayarak yine, yeni bir öznel zamanı yaşamaya başlamaktadır.

Tablo 67. Programlarda Kullanılan Görüntü Efektleri

		efekt							
		anında tekrar	yavaş çekim	yok	ikili ekran	pencere	grafik	anında tekrar yavaş çekim	tekrar-yavaş -ikili ekran
Zaga	Miktarı			590		4	12		
	%program içi			97,4%		,7%	2,0%		
	%genel			17,4%		17,4%	2,0%		
Şahane Pazar	Miktarı			328	1		20	2	
	%program içi			93,4%	,3%		5,7%	,6%	
	%genel			9,7%	33,3%		3,4%	,9%	
tenis	Miktarı			82			247	19	2
	%program içi			23,4%			70,6%	5,4%	,6%
	%genel			2,4%			41,7%	8,3%	100,0%
futbol	Miktarı		1	911		3	33	37	
	%program içi		,1%	92,5%		,3%	3,4%	3,8%	
	%genel		100,0%	26,9%		13,0%	5,6%	16,1%	
voleybol	Miktarı	1		801		1	175	172	
	%program içi	,1%		69,7%		,1%	15,2%	15,0%	
	%genel	100,0%		23,6%		4,3%	29,6%	74,8%	
Bugün Haber	Miktarı			53		3			
	%program içi			94,6%		5,4%			
	%genel			1,6%		13,0%			
Günün İçinden	Miktarı			42	2	3	45		
	%program içi			45,7%	2,2%	3,3%	48,9%		
	%genel			1,2%	66,7%	13,0%	7,6%		
TRT1 Haber	Miktarı			16		4	21		
	%program içi			39,0%		9,8%	51,2%		
	%genel			,5%		17,4%	3,5%		
Sayısal Gece	Miktarı			564		5	39		
	%program içi			92,8%		,8%	6,4%		
	%genel			16,7%		21,7%	6,6%		
Toplam	Miktarı	1	1	3387	3	23	592	230	2

Geçiş Efektleri

İncelenen Programlarda 2898 çekimde kesme, 997 çekimde zincirleme ve 344 çekimde kaydırma efekti kullanılmıştır. Bugün adlı haber programı dışındaki bütün programlarda kesme efekti en çok kullanılan geçiş olurken Bugün programında en çok zincirleme geçişi kullanılmıştır. Genel olarak bakıldığında en çok kesme efekti 594'er kez futbol ve voleybol karşılaşmaları yayınlarında kullanılırken en az kesme Bugün programında yapılmıştır.

Programların geneline bakıldığında programların canlı yayınlanmasından dolayı programda meydana gelen aksiyon en iyi şekilde aktarılamaya çalışılmış zincirleme ve kaydırma efektleri yapılarak aksiyondaki hareketler kaçırılmaması için kesmelerle çekimler yapılmıştır. Kesme dışındaki efektler genellikle canlı olmayan VTR ve yine canlı olmayan pozisyon tekrarlarında kullanılmıştır.

Tablo 68. Programlarda kullanılan Geçiş Efektleri

		geçiş		
		kesme	zincirleme	kaydırma
Zaga	Miktarı	477	128	1
	% program içi	78,7%	21,1%	,2%
	%genel	16,5%	12,8%	,3%
Şahane Pazar	Miktarı	301	46	4
	% program içi	85,8%	13,1%	1,1%
	%genel	10,4%	4,6%	1,2%
tenis	Miktarı	326	24	
	% program içi	93,1%	6,9%	
	%genel	11,2%	2,4%	
futbol	Miktarı	594	391	
	% program içi	60,3%	39,7%	
	%genel	20,5%	39,2%	
voleybol	Miktarı	594	217	339
	% program içi	51,7%	18,9%	29,5%
	%genel	20,5%	21,8%	98,5%
Bugün Haber	Miktarı	12	44	
	% program içi	21,4%	78,6%	
	%genel	,4%	4,4%	
Günün İçinden	Miktarı	79	13	
	% program içi	85,9%	14,1%	
	%genel	2,7%	1,3%	
TRT1 Haber	Miktarı	27	14	
	% program içi	65,9%	34,1%	
	%genel	,9%	1,4%	
Sayısal Gece	Miktarı	488	120	
	% program içi	80,3%	19,7%	
	%genel	16,8%	12,0%	
Toplam	Miktarı	2898	997	344

Kamera Hareketleri

Programlar kamera hareketleri açısından incelendiğinde 1662 çekimin çevrinme, 226 çekim kaydırma, 190 çekim zoom hareketiyle görüntülenirken 132 çekimde birden fazla kamera hareketi kullanılmıştır. 1536 çekim ise sabit olarak görüntülenmiştir. En çok çevrinme hareketi 702 çekimle voleybol karşılaşmasında yapılırken onu 612 çekimle futbol karşılaşması izlemiştir. En az çevrinme 3 çekimle TRT1 Haber Bülteni'nde yapılmıştır. En az kullanılan su ayarı bozuk kamera hareketleri 14 kez Şahane Pazar programında ve 7 kez de Zaga programında kullanılmıştır. Diğer programlarda bu hareketten yararlanılamamıştır. En fazla sabit kamera 373 çekim ile Zaga programında kullanılırken en az sabit kamera 25 çekimle TRT1 Haber Bülteni'nde kullanılmıştır.

Çevrinme hareketinin yapıldığı programlar spor karşılaşmaları olmuştur. Bu programların temel amacı karşılaşmanın en iyi şekilde ekrana yansımaktır. Bu yüzden kamera ekrandaki izleyici için oyunu takip etmektedir. Bu yaparken de tribündeki izleyicinin hareketlerine öykünmektedir. Tribünden karşılaşmayı izleyen seyirci topu takip etmektedir. Ekrandaki izleyicide bu etkinin yaratılabilmesi için çevrinme hareketlerinden faydalanılmıştır.

Haber programlarında ise kamera hareketlerine baş vurulmamıştır. Çünkü bu programlarda amaç haberin iletilmesidir. Zaten haberleri sunan spiker de bu amaç doğrultusunda haberleri sabit olarak sunmaktadır. Görüntüdeki sunucu görüntüsü ve sesiyle tarafsız görünmeye, yayında bu paralellikte tarafsız yapılmaya çalışılmıştır.

Tablo 69. Programlarda Kullanılan Kamera Hareketleri

		hareket										
		çevrinme	zoom	kaydırma a	su ayarı bozuk	sabit	yok	su ayarı bozuk kaydırma	degisken	çevrinme zoom	çevrinme kaydırma	zoom kaydırma
Zaga	Miktarı	51	14	63	7	373	76	6	13	1		2
	%Program içi	8,4%	2,3%	10,4%	1,2%	61,6%	12,5%	1,0%	2,1%	,2%		,3%
	%genel	3,1%	7,4%	27,9%	33,3%	24,3%	16,1%	21,4%	86,7%	1,4%		18,2%
Şahane Pazar	Miktarı	52	13	37	14	185	28	1	2	13	2	4
	%Program içi	14,8%	3,7%	10,5%	4,0%	52,7%	8,0%	,3%	,6%	3,7%	,6%	1,1%
	%genel	3,1%	6,8%	16,4%	66,7%	12,0%	5,9%	3,6%	13,3%	17,8%	40,0%	36,4%
tenis	Miktarı	133	5	6		178	21			7		
	%Program içi	38,0%	1,4%	1,7%		50,9%	6,0%			2,0%		
	%genel	8,0%	2,6%	2,7%		11,6%	4,4%			9,6%		
futbol	Miktarı	612	13	42		254	44			16	2	2
	%Program içi	62,1%	1,3%	4,3%		25,8%	4,5%			1,6%	,2%	,2%
	%genel	36,8%	6,8%	18,6%		16,5%	9,3%			21,9%	40,0%	18,2%
voleybol	Miktarı	702	53	7		170	180	1		33	1	3
	%Program içi	61,0%	4,6%	,6%		14,8%	15,7%	,1%		2,9%	,1%	,3%
	%genel	42,2%	27,9%	3,1%		11,1%	38,1%	3,6%		45,2%	20,0%	27,3%
Bugün Haber	Miktarı					26	30					
	%Program içi					46,4%	53,6%					
	%genel					1,7%	6,4%					
Günün İçinden	Miktarı		1			45	46					
	%Program içi		1,1%			48,9%	50,0%					
	%genel		,5%			2,9%	9,7%					
TRT1 Haber	Miktarı	3				25	13					
	%Program içi	7,3%				61,0%	31,7%					
	%genel	,2%				1,6%	2,8%					
Sayısal Gece	Miktarı	109	91	71		280	34	20		3		
	%Program içi	17,9%	15,0%	11,7%		46,1%	5,6%	3,3%		,5%		
	%genel	6,6%	47,9%	31,4%		18,2%	7,2%	71,4%		4,1%		
Toplam	Miktarı	1662	190	226	21	1536	472	28	15	73	5	11

Kamera Çeşitleri

Programlardaki 3251 çekimde sabit kameralar kullanılırken 285 çekimde dolly ve 236 çekimde omuz kameraları kullanılmıştır. 970 çekimle voleybol karşılaşması en çok sabit kameranın kullanıldığı program olurken en az çekimler haber programlarında kullanılmıştır. Fakat bu programlarda da bir başka kamera çeşidi kullanılmamıştır. Genelde en az kullanılan omuz kameraları en çok 104 çekimle Sayısal Gece programında en az da 2 çekimle voleybol karşılaşmasında kullanılmıştır.

Tablo 70. Programda Kullanılan Kamera Çeşitleri

		kamera			
		sabit	omuz	dolly	yok
Zaga	Miktarı	387	25	120	74
	% program içi	63,9%	4,1%	19,8%	12,2%
	%genel	11,9%	10,6%	42,1%	15,8%
Şahane Pazar	Miktarı	218	57	48	28
	% program içi	62,1%	16,2%	13,7%	8,0%
	%genel	6,7%	24,2%	16,8%	6,0%
tenis	Miktarı	329			21
	% program içi	94,0%			6,0%
	%genel	10,1%			4,5%
futbol	Miktarı	869	48	24	44
	% program içi	88,2%	4,9%	2,4%	4,5%
	%genel	26,7%	20,3%	8,4%	9,4%
voleybol	Miktarı	970	2		178
	% program içi	84,3%	,2%		15,5%
	%genel	29,8%	,8%		38,1%
Bugün Haber	Miktarı	26			30
	% program içi	46,4%			53,6%
	%genel	,8%			6,4%
Günün İçinden	Miktarı	46			46
	% program içi	50,0%			50,0%
	%genel	1,4%			9,9%
TRT1 Haber	Miktarı	29			12
	% program içi	70,7%			29,3%
	%genel	,9%			2,6%
Sayısal Gece	Miktarı	377	104	93	34
	% program içi	62,0%	17,1%	15,3%	5,6%
	%genel	11,6%	44,1%	32,6%	7,3%
Toplam	Miktarı	3251	236	285	467

Çekim Ölçekleri

Programlarda 9 farklı çekim ölçeğinde 3531 çekim yapılırken, 242 çekimde birden fazla ölçek kullanılmıştır. Programlarda en çok genel çekim ölçeği kullanılmıştır. 1129 genel çekimin 380 tanesi futbol karşılaşmasında yapılmıştır. En az genel çekim TRT1 Haber Bülteni'nde kullanılmıştır. Programlarda en az yakın çekim kullanılmıştır. 32 çekimin 21 tanesi Sayısal Gece'de, 6 tanesi voleybol karşılaşmasında, 3 tanesi Zaga programında ve 1'er tane de Şahane Pazar Programında ve futbol karşılaşmasında kullanılmıştır.

Programlarda en çok genel çekim kullanılırken her programda genel çekimin kullanılma nedeni farklılık göstermiştir. Voleybol ve tenis karşılaşmalarında oyunun oynandığı sahanın tamamının oyunun izleyici tarafından algılanabilmesi için gerekli olduğundan yine aynı şekilde futbol karşılaşmasında da alanın büyük olması oyunu oynayan oyuncu sayısının çokluğu gibi nedenlerden dolayı genel çekim bu programlarda tercih edilen çekim ölçeği olmuştur.

Zaga programının stüdyosunun tamamı mekan olarak kullanılmakta sahne ve seyirciler bir bütünlük teşkil etmektedir. Program süresince birden fazla yerde aksiyon devam ettiğinden yönetmen bu programda genel çekim ölçeğini diğerlerinden çok kullanmıştır.

Şahane Pazar programındaki genel çekim ölçeğinin kullanılma nedeni spor karşılaşmalarındaki benzerlik göstermektedir. Çünkü bu programda stüdyoda çeşitli yarışma platformlarında yarışmalar yapılmakta bu yarışmaları en iyi şekilde görselleştirilebilmesi için genel çekim ölçeğinden faydalanılmıştır.

Programlarda çok farklı çekim ölçekleri kullanılarak boyutlarda farklılıklar yaratılmış böylelikle programları stüdyodan ve tribünlerden izleyen seyircilerden farklı bir zaman ve mekan algısı oluşturulmuştur.

Tablo 71. Programlarda Kullanılan Çekim Ölçekleri

		ölçek								
		uzak	genel	boy	diz	bel	omuz	göğüs	baş	yakın
Zaga	Miktarı	1	102	74	59	66	101	64	14	3
	% program içi	,2%	16,8%	12,2%	9,7%	10,9%	16,7%	10,6%	2,3%	,5%
	%genel	2,6%	9,0%	14,9%	18,4%	10,1%	39,1%	11,5%	32,6%	9,4%
Şahane Pazar	Miktarı	6	80	33	19	64	37	48	7	1
	% program içi	1,7%	22,8%	9,4%	5,4%	18,2%	10,5%	13,7%	2,0%	,3%
	%genel	15,8%	7,1%	6,6%	5,9%	9,8%	14,3%	8,6%	16,3%	3,1%
tenis	Miktarı	8	105	134	10	24	9	20	7	
	% program içi	2,3%	30,0%	38,3%	2,9%	6,9%	2,6%	5,7%	2,0%	
	%genel	21,1%	9,3%	27,0%	3,1%	3,7%	3,5%	3,6%	16,3%	
futbol	Miktarı	12	380	201	58	182	30	37	11	1
	% program içi	1,2%	38,6%	20,4%	5,9%	18,5%	3,0%	3,8%	1,1%	,1%
	%genel	31,6%	33,7%	40,4%	18,1%	27,7%	11,6%	6,6%	25,6%	3,1%
voleybol	Miktarı	5	315	41	147	181	44	170	2	6
	% program içi	,4%	27,4%	3,6%	12,8%	15,7%	3,8%	14,8%	,2%	,5%
	%genel	13,2%	27,9%	8,2%	45,9%	27,6%	17,1%	30,5%	4,7%	18,8%
Bugün Haber	Miktarı	1				3		22		
	% program içi	1,8%				5,4%		39,3%		
	%genel	2,6%				,5%		3,9%		
Günün İçinden	Miktarı					10		35		
	% program içi					10,9%		38,0%		
	%genel					1,5%		6,3%		
TRT1 Haber	Miktarı	1	2			24		2		
	% program içi	2,4%	4,9%			58,5%		4,9%		
	%genel	2,6%	,2%			3,7%		,4%		
Sayısal Gece	Miktarı	4	145	14	27	102	37	160	2	21
	% program içi	,7%	23,8%	2,3%	4,4%	16,8%	6,1%	26,3%	,3%	3,5%
	%genel	10,5%	12,8%	2,8%	8,4%	15,5%	14,3%	28,7%	4,7%	65,6%
Toplam	Miktarı	38	1129	497	320	656	258	558	43	32

Tablo 71. Programlarda Kullanılan Çekim Ölçekleri

		ölçek											
		yok	boy bel	bel göğüs	göğüs baş	genel bel	değişken	omuz bel	genel bel-boy	boy genel	uzak genel	göğüs diz	uzak boy-göğüs
Zaga	Miktarı	74	4	1	1	9	12	1	2	6	2		
	% program içi	12,2%	,7%	,2%	,2%	1,5%	2,0%	,2%	,3%	1,0%	,3%		
	%genel	15,9%	16,0%	4,8%	50,0%	22,0%	85,7%	11,1%	100,0%	22,2%	14,3%		
Şahane Pazar	Miktarı	28	2	2	1	2	1			4	4	1	1
	% program içi	8,0%	,6%	,6%	,3%	,6%	,3%			1,1%	1,1%	,3%	,3%
	%genel	6,0%	8,0%	9,5%	50,0%	4,9%	7,1%			14,8%	28,6%	50,0%	100,0%
tenis	Miktarı	21	2	3			1	1			1	1	
	% program içi	6,0%	,6%	,9%			,3%	,3%			,3%	,3%	
	%genel	4,5%	8,0%	14,3%			7,1%	11,1%			7,1%	50,0%	
futbol	Miktarı	43	12	2		2		2		6	2		
	% program içi	4,4%	1,2%	,2%		,2%		,2%		,6%	,2%		
	%genel	9,2%	48,0%	9,5%		4,9%		22,2%		22,2%	14,3%		
voleybol	Miktarı	178	5	9		10		2		4	2		
	% program içi	15,5%	,4%	,8%		,9%		,2%		,3%	,2%		
	%genel	38,2%	20,0%	42,9%		24,4%		22,2%		14,8%	14,3%		
Bugün Haber	Miktarı	30											
	% program içi	53,6%											
	%genel	6,4%											
Günün İçinden	Miktarı	46											
	% program içi	50,0%											
	%genel	9,9%											
TRT1 Haber	Miktarı	12											
	% program içi	29,3%											
	%genel	2,6%											
Sayısal Gece	Miktarı	34		4		18		3		7	3		
	% program içi	5,6%		,7%		3,0%		,5%		1,2%	,5%		
	%genel	7,3%		19,0%		43,9%		33,3%		25,9%	21,4%		
Toplam	Miktarı	466	25	21	2	41	14	9	2	27	14	2	1

Tablo 71. Programlarda Kullanılan Çekim Ölçekleri

		ölçek											
		diz boy	boy göğüs	boy diz	genel omuz	uzak boy	diz bel	boy baş	baş göğüs	göğüs genel	yakın bel	baş omuz	yakın boy
Zaga	Miktarı	1	1				5		1	1		1	
	% program içi	,2%	,2%				,8%		,2%	,2%		,2%	
	%genel	33,3%	11,1%				31,3%		100,0%	33,3%		50,0%	
Şahane Pazar	Miktarı	1	2	2	1	3		1					
	% program içi	,3%	,6%	,6%	,3%	,9%		,3%					
	%genel	33,3%	22,2%	100%	5,3%	75,0%		33,3%					
tenis	Miktarı						3						
	% program içi						,9%						
	%genel						18,8%						
futbol	Miktarı				1	1	1					1	
	% program içi				,1%	,1%	,1%					,1%	
	%genel				5,3%	25,0%	6,3%					50,0%	
voleybol	Miktarı		2				6	2		1	17		1
	% program içi		,2%				,5%	,2%		,1%	1,5%		,1%
	%genel		22,2%				37,5%	66,7%		33,3%	81,0%		100,0%
Bugün Haber	Miktarı												
	% program içi												
	%genel												
Günün İçinden	Miktarı						1						
	% program içi						1,1%						
	%genel						6,3%						
TRT1 Haber	Miktarı												
	% program içi												
	%genel												
Sayısal Gece	Miktarı	1	4		17					1	4		
	% program içi	,2%	,7%		2,8%					,2%	,7%		
	%genel	33,3%	44,4%		89,5%					33,3%	19,0%		
Toplam	Miktarı	3	9	2	19	4	16	3	1	3	21	2	1

Andre Bazin (1993), Sinema Nedir? Adlı kitabında plastik sanatların çıkışını benzerliğin hikayesi ya da gerçekliğin hikayesi olarak tanımlamış ve Andre Malraux sinemayı plastik gerçekliğin ileri evrimi olarak göstermiştir. Bununla birlikte Bazin perspektifin bir sistem olarak ortaya çıkışıyla birlikte sanatçıların üçüncü boyutu yakalamada önemli bir yol aldıklarını söylemektedir. Bazin'e göre bu noktada sanatçı kendisine iki eğilim belirlemiştir. Bunların birincisi dış dünyanın psikolojik olarak tekrar edilmesi diğeri de estetik kaygılarla gerçekliğin yansıtılmasıdır. Bu eğilimlerden etkilenen sinemada perspektifin sadece biçim sorunlarını çözdüğü görülmüştür. Sinemanın bir aksiyon sanatı olarak hareket ile ilgili olarak fiziğin dördüncü boyutu olan zaman ve hareket sinema estetiğinin önde gelen elemanlarından olmuştur (Bazin, 1993).

Zettl (1998)'da yine görüntüden yola çıkarak televizyon için üretilenlerinde birer elektronik görüntüler olduğunu ve bu yüzden kendine ait bir estetiğinin olduğunu belirtmektedir. Görüntünün kendisi bir mesajdır. Televizyon görüntüsü hem hareket hem de sesi bir arada sunarak elektronik görüntü dilini oluşturmaktadır. Elektronik görüntüleme teknikleriyle ivme kazanan elektronik görüntü dili her türlü renk, boyut, ikonik ifadeler sayesinde gerçekleştirilmektedir. Teknik alandaki gelişmelerin tıpkı sinemada olduğu gibi çeşitli imajlar iletmeye yardımcı olması elektronik görüntü dilinin oluşturulmasında da yardımcı olmuştur. Yaratılmak istenen dil her ne kadar teknolojik, her ne kadar teknik bir şeye de ortaya çıkarılan ürün estetik bir ifade oluşturmaktadır

Canlı yayınlanan programlara baktığımızda, yukarıda değindiğimiz iki olguyu da içinde barındırdığını görmekteyiz. Bunu Bazin'in "plastik sanatlar tarihine bakarsanız çıkış noktalarının estetik kaygılar ve psikolojik isteklerden kaynaklandığını görürsünüz" sözleri doğrultusunda yorumlayabiliriz. Yaptığımız araştırmada da görülmüştür ki yönetmen canlı yayında nesnel zamanı yeniden yapılandırarak öznel bir zaman yaratmakta böylelikle izlenebilirliği arttırmaktadır. Bunu yaparken izleyicinin psikolojik olarak istekleri göz önünde bulundurulmaktadır. Zamanın öznelleştirilmesi için görüntü estetiğinin elemanlarını bu zamanı yaratma sürecinde kullanmaktadır. Farklı çekim ölçekleri kullanımı ile

Benjamin'in de saptamasını yaptığı gibi yeni bakış açıları getirerek dünyayı ve zamanı algılayışa farklı bir boyut kazandırılmıştır. Canlı yayınlanan programlarda dinamiğin arttırılması adına çekim ölçeklerinin ve optik hareketlerin kullanımıyla izleyicinin öznel zamanının, oluşturulmasına nesnel zamanın yeniden yapılandırılmasına gayret sarf edildiği gözlenmiştir. Hatta izleyiciye yeni bakış açıları ve aynı düzlemde birden fazla şimdiyi yaşama olanağı sunulabilmektedir.

Sonuç olarak canlı yayınlanan programların izlenebilirliğini arttırabilmek ve öznel zamanın olumlu yönde gelişebilmesi için görüntü estetiğinin öğelerinden yararlanılmaktadır. Canlı yayının izlenebilirliği programın yönetmeninin bu öğeleri ne kadar etkili ve doğru bir şekilde kullanabildiği ile doğru orantılıdır. Aynı olayı canlı olarak veren programlar ve aynı formatta canlı yayınlanan programların ekrandaki görüntüleri bu öğeleri kullanımdaki farklılıkları nedeniyle birbirinden ayrılırken izleyici içinde öznel zamanları farklılık göstermektedir.

KAYNAKÇA

- Altunay, D. Alper. "Çoğaltım Aracından Sanat Ortamına Elektronik Görüntü" Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1995.
- Arnheim, Rudolf. **Art and Visual Perception**. London: University of California Press Ltd. 1997.
- Armes, Roy. "Toplumsal Düzen" **Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış**. Çev: Hakan Uğurlu. Der. Levend Kılıç. İstanbul: Hil Yayınları, 1995.
- . "Video Görüntüsünün Estetiği" **Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış**. Çev: Gökhan Özaysın. Der. Levend Kılıç. İstanbul: Hil Yayınları, 1995.
- Arıkan, Yılmaz. **Uygulamalı Tiyatro Eğitimi Cilt4**. İstanbul: Arıtaş Yayınları, 1998.
- Arijon, Daniel. **Film Dilinin Grameri I, II, III**. Editör: Yalçın Demir. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1993.
- Aristoteles. Augustinnus. Heidegger. **Zaman Kavramı**. Çev: S. Babür. Ankara: İmge, 1996.
- Bazin, Andre. **Sinema Nedir?** Çev: İbrahim Şener. İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1993.
- Berger, Arthur Asa. **Media and Communication Research Methods**. London: Sage Publications Inc, 2000.
- Benjamin, Walter. **Pasajlar**. Çev. Ahmet Cemal. İstanbul: Yapı kredi Yayınları, 1993.
- Bordwell, David, Kristin Thompson. **Film Art**. California: Addison-Wesley Publishing Company, Inc., 1979.
- COĞİTO Zaman: 12'ye 1 Var**. Sayı: 1 İstanbul: Remzi. 1998. Makale adını yaz
- Cassirer, Ernst. **İnsan Üstüne Bir Deneme**. Çev: Necla Arat. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1997.
- Copleston, Frederick. **Felsefe Tarihi - Kant Cilt VI**. Çev. A. Yardımlı. İstanbul: İdea, 1990.
- . **Felsefe Tarihi - Descartes Cilt IV**. Çev. A. Yardımlı. İstanbul: İdea, 1990
- . **Felsefe Tarihi – Helenistik Felsefe Cilt I**. Çev. A. Yardımlı. İstanbul: İdea, 1990

- _____. **Felsefe Tarihi - Aristoteles Cilt I Bölüm 2a.** Çev. A. Yardımlı. İstanbul: İdea, 1990
- Cremer, Charles F., Phillip O. Keirstead, Richard D. Yoakam. **ENG Television News.** New York: The McGraw-Hill Companies, Inc., 1996.
- Çotuksöken, Betül. Babür, Saffet. **Ortaçağda Felsefe.** İstanbul: Kabalıcı, 1993.
- Çüçen, A. Kadir. **Heidegger'de Varlık ve Zaman.** Bursa: Asa Kitabevi, 2000.
- Deacon, David, Michael Pickering, Peter Golding, Graham Murduck. **Researching Communications.** New York: Oxford University Press, 1999
- Deleuz, Gilles. **Cinema I: The Movement Image.** Minnesote: University of Minnesota Press, 1986.
- Demir, Yalçın. **Filmde Zaman ve Mekan.** Eskişehir: Turkuaz Yayınları, 1994.
- Derman, İhsan. **Fotoğraf ve Gerçeklik.** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1989.
- Douglass, Jhon S. Glenn P. Harnden. **The Art of Technique.** Boston: Allyn and Bacon, 1996.
- Durmaz, Ahmet. **Profesyonel Televizyon Yapım ve Yayın Teknolojileri.** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı Yayını No: 147, 1999.
- Elias, Norbert, **Zaman Üzerine.** Çev: Veysel Atayman. İstanbul: Ayrıntı, 2000.
- Ergül, Reha Recep. **Ses.** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı Yayını No: 133, 1998.
- Esen, Halim. **Filmde Kişi Zaman ve Mekan.** Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, 1988.
- Esslin, Martin. **TV Beyaz Camın Arkası.** Çev: Murat Çiftkaya. İstanbul: Pınar Yayınları, 1992.
- Feuer, Jane. "Canlı Yayın Kavramı: İdeoloji Olarak Ontoloji" **Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış.** Çev: E. Nezih Orhon. Der. Levend Kılıç. İstanbul: Hil Yayınları, 1995.
- Foss, Bob. **Film ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji.** Çev: Mustafa K. Gerçeker. Ankara: TRT Eğitim Dairesi Başkanlığı, 1992.

Gerçeklik A.Ş. Sinema Dergisi. Sayı:55 Eylül 1999.

Gökçe, Orhan. **İçerik Çözümlemesi**. Konya: Selçuk Üniversitesi Yayınları, 1995.

Gomrich, E.H. **Sanat ve Yanılsama**. Çev: Ahmet Cemal. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1992.

Hançerlioğlu, Orhan. **Toplumbilim Sözlüğü**. İstanbul: Remzi, 1986.

_____. **Ruhbilim Sözlüğü**. İstanbul: Remzi, 1988.

_____. **Felsefe Sözlüğü**. İstanbul: Remzi, 1989.

Hansen, Anders, Simon Cottle, Ralph Negrine, Chris Newbold. **Mass Communication Research Methods**. London, England: MacMillan Press Ltd., 1998.

Hart, Colin. **Television Program Making**. Oxford: Focal Press, 1999.

Harvey, David. **Post Modernliğin Durumu**. Çev: Sungur Savran. İstanbul: Metis Yayınları, 1997.

Heidegger, Martin. "Zaman Kavramı" **COĞİTO Zaman: 12'ye 1 Var**. Sayı:11 İstanbul: Remzi. 1998.

Hilliard, Robert L. **Television Station Operation and Management**. London: Focal Press, 1989.

Holland, Patricia. **The Television Handbook**. New York: Routledge, 1997.

Hsia, H.J. **Mass Communications Research Methods**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, 1988.

Kafalı, Nadi. **Televizyonda Kameramanlık**. Ankara: Ümit Yayıncılık, 2000.

Kedik, Ayşe Sibel. "Sanat ve İzleyici İlişkisinin Değişen Görünümü ve Zaman Kavramı Bağlamında Land Art" **Anadolu Sanat. S.10** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1999.

Kılıç, Levend. **Görüntü Estetiği**. İstanbul: İnkılâp, 2000.

Konigsberg, Ira. **The Complete Film Dictionary**. New York: Penguin Books USA INC, 1987.

Küçükcan, Ufuk. Film Biçeminde Mizansen Çözümlemeleri: Göstergebilimsel Bir Çözümleme. Yayınlamamış Doktora tezi Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1999.

Küken, Gülnihâl. "Doğu Ortaçağında Zaman Kavramı" **COGİTO Zaman: 12'ye 1 Var.** Sayı:11 İstanbul: Remzi. 1998.

Lacey, Nick. **Image and Representation.** London: Macmillan Press Ltd. 1998.

Lawson, John Howard. "Zaman ve Mekan" **Filmde Zaman ve Mekan,** Çev: Y. Demir Eskişehir: Turkuaz Yayınları, 1994.

Lotman, Yuriy M. **Sinemada Estetiğin Sorunları.** Çev: Oğuz Özgül. Ankara: Öteki Yayınevi, 1999.

Lukacs, Georg. **Estetik II.** Çev: Ahmet Cemal. İstanbul: Payel Yayınevi,

Macrae, Donald L., Michael R. Monty, Douglas G. Worling. **Television Production an Introduction.** London: Methuen,

Magee, Bryan. **Felsefenin Öyküsü.** Çev: Bahadır Sina Şener. Ankara: Dost Kitabevi, 2000.

Mellencamp, Patricia. **Logics of Television: Essays in Cultural Criticism.** London: Indiana Unniversity Press. 1990.

Millerson, Gerald. **TV Scenic Design.** Oxford: Focal Press, 1997.

_____. **Television Production.** Oxford: Focal Press, 1999.

Mutlu, Erol. **Televizyonu Anlamak.** Ankara: Gündoğan Yayınları, 1991.

_____. **Televizyon ve Toplum.** Ankara: TRT Eğitim Dairesi Başkanlığı, 1999.

Onaran, Alim Şerif. **Sinemaya Giriş.** İstanbul: Maltepe Üniversitesi Yayınları, 1999.

Öngören, Mahmut T. **Televizyon Kılavuzu.** İstanbul: Milliyet Yayınları, 1972.

Özön, Nijat. **Sinema Sanatı.** İstanbul:Gerçek Yayınevi: 1972.

Pavis, Patrice. **Gösterimlerin Çözümlemesi.** Çev: Şehsuvar Aktaş Ankara: Dost Kitabevi, 2000.

Postman, Neil. **Televizyon: Öldüren Eğlence** İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1994.

Pudovkin, V. I. **Sinemanın Temel İlkeleri.** Çev: Nijat Özön. Ankara: Bilgi Yayınevi, 1966.

Ridley, B. K. **Zaman Uzay ve Şeyler.** Çev: Yeşim Özben. İstanbul: Sarmal Yayınevi, 1996.

Russel, Bertrant. **Batı Felsefesi Tarihi 1 İlk Çağ.** Ankara: Bilgi Yayınevi, 1972.

- _____. **Batı Felsefesi Tarihi 2 Orta Çağ.** Ankara: Bilgi Yayınevi, 1972.
- _____. **Batı Felsefesi Tarihi 3 Modern Çağ - Yeni Çağ.** Ankara: Bilgi Yayınevi, 1972.
- Sarioğlu, Güner. **Televizyon Program Yapımı ve Yönetimi.** Ankara: Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları, 1976.
- Sözen, Metin. Uğur Tanyeli. **Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü.** İstanbul: Remzi Kitabevi, 1992.
- Swallow, Norman. **Televizyonun Gerçek Gücü.** İstanbul: İstanbul Reklam Yayınları, 1973.
- Tarkovski, Andrey. **Mühürlenmiş Zaman.** Çev: Füsun Ant. İstanbul: Afa Yayınları, 1992.
- Timuçin, Afşar. **Estetik.** İstanbul: Bulut Yayınları, 2000.
- _____. **Düşünce Tarihi 1.** İstanbul: Bulut Yayınları, 2000.
- Türk Dil Kurumu. **Türkçe Sözlük.** 6. baskı Ankara: 1974.
- Tunalı, İsmail. **Felsefenin Işığında Modern Resim.** İstanbul: Remzi Kitabevi, 1983.
- Turam, Emir. **Medyanın Siyasi Hayata Etkileri.** İstanbul: İrfan Yayıncılık, 1994.
- Turani, Adnan. **Çağdaş Sanat Felsefesi.** Ankara: Varlık Yayınevi, 1974.
- Turetzky, Philip. "Televisual Bodies: Television and The Impulse Image", **Crises Cinema: The Apocalyptic Idea in Postmodern Narrative Film.** ed. Chistopher Sharrett. Washington: Maissonneuve Press, 1993.
- Uğurlu, Hakan. **"Uydu İletişimi ve Türksat Haberleşme Uyduları Sistemi".** Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1996.
- Weston, Judith. **Directing Actors.** Michigan: McNaughton & Gunnn, Inc., 1996.
- Williams, Raymond. **Televison. Technology and Cultural Form.** Glasgow: Fontana, 1974.
- Wood, James. **Satellite Communications.** England: Clays Ltd, St Ives plc, 1994.
- Yenişehirlioğlu, "Filiz. Resimde Zaman ve Mekan Kavramı" **Anadolu Sanat. S.1** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları No: 762, 1993.

Yıldırım, Ali. Hasan Şimşek. **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.** Ankara: Seçkin Yayınevi, 1999.

Yılmaz, Arıkan. Uygulamalı Tiyatro Eğitimi. İstanbul: Arıtaş Yayınları, 1998.

Zettl, Herbert. **Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics.** California: Wadsworth Publishing Company, 1998.