

T. C. ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLETİŞİM SANATLARI İÇİNDE GÖRSEL ANLATIM VE GÖRÜNTÜ YARATMA GÜCÜ OLARAK «KAMERANIN» GÜCÜ – İŞLEVLERİ BAĞLAMINDA İLETİŞİM ORTAMI

(Doktora Tezi)

Nadi KAFALI

Eskişehir, 1990

İÇİNDEKİLER

SAYFA

I. GİRİŞ	1
1. SANAT	2
A. İLETİŞİM	7
2. GÖRSELLİK VE İLETİŞİM	13
3. İLETİŞİMDE KAMERA VE İLETİŞİM SANATI OLARAK "GÖRÜNTÜ"	26
4. GÖRME DUYUMUNUN ÖRGÜTLENMESİ VE SEÇİCİ GÖRME	35
II. GÖRSELLİĞİN DOĞAL YAPISI VE İŞLEVLERİ	38
5. DOĞAL GÖZ VE İŞLEVLERİ	39
A. İNSAN GÖZÜ	41
6. İNSAN GÖZÜ VE GÖRSEL ALGILAMA	44
A. Perspektif	48
Görsel gerçek ve yanılgı	50
Ağ tabaka izlenimi	52
Dikkatin Oluşumu	55
Perdedeki Görüntü	57
7. ALGILAMA VE GÖRSEL DERİNLİK	61
Hareket Algısı	63
Filmik Hareket	64
III. KAMERA VE GÖRÜNTÜ UZAYI	69
8. KAMERANIN GÖRDÜĞÜ UZAYIN SINIRLANDIRILMASI	70
A- Çerçevenin biçimi ve boyutu	72
B- Çerçeveleme yöntemi, çerçeve içindeki ve dışındaki mekânı belirler	76
C- Çerçeveleme yöntemi, uzaklığı, açıyı ve görüntü üstünde bir üstünlük noktası sağlayan yüksekliği denetler	78
a)- Normal Mercekler	80

	<u>SAYFA</u>
b)- Geniş açılı mercekler	83
c)- Dar Açılı Mercekler	86
d)- Değişir Odak Uzunluklu Mercekler (Zoom Mercekler)	90
9- KAMERA HEREKETLERİ	94
A- Kameranın Çevrinme Hareketi	97
Dairesel Çevrinme	105
Hızlı Çevrinme	105
Dikey Çevrinme	106
Yana Eğilimli Çevrinmeler	107
B- Kameranın kayma hareketi	107
C- Kameranın Vinç Hareketi	116
D- Kameranın Optik Kayma Hareketi	119
E- Oskar ödülleri	126
10. ÜÇ BOYUTLU DOĞAL UZAY KARŞISINDA İKİ BOYUTLU GÖRÜNTÜ UZAYI	127
A- Sinemanın İki Boyutlu Olma Özelliği	128
Bilinen Büyüklükler	136
Pus Perspektifi	136
Renk Perspektifi	137
Hareket, Derinlik	137
Işık ve Gölge	137
IV. KAMERANIN FİZİKSEL İLETİŞİM ORTAMINDA IŞIK VE AYDINLATMA	138
11. IŞIK OLUŞTURMA VE AYDINLATMA	139
A. TİYATRO - SİNEMA VE TELEVİZYON	139
Kameranın çalışabileceği yeterli ışık düzeyini sağlamak ve renklerin	
bozulmasını engelleyecek ışık düzenlemesini elde etmek	142
Biçimi ve boyutu ortaya çıkartmak	142

	<u>SAYFA</u>
Gerçeği ya da gerçek dışını belirtmek	142
Atmosfer yaratmak	142
Televizyon sisteminin teknik gerekliliklerini yerine getirmek	143
Görüntüde Derinlik Oluşturmak	143
Ekran ve perdedeki önemli öğelere dikkati yoğunlaştırmak	144
Görüntüye duygusallık katmak	144
Zamanı belirler	144
Görüntüdeki tüm estetik öğeleri düzenlemek	144
Dikkati Yönlendirme	145
Biçimi ortaya çıkarma	145
Çevreyi Tanıtma	145
Çevreyi Anlamlandırma	145
Görsel süreklilik sağlama	146
Teknik yönden gereksinimi karşılama	146
Teknik açıdan aydınlatma	148
Renk Isısı	149
Elektronik Beyaz Dengesi	150
Filtreler	151
Işıklar	151
B. ESTETİK AÇIDAN AYDINLATMA	152
C. PSİKOLOJİK AÇIDAN AYDINLATMA	154
12- AYDINLATMA DÜZENLEMESİ VE SONUÇLARI	156
A) SERT IŞIK	156
Frensel spot ışık	157
Ellipsodal spot ışıklar	157
B. YUMUŞAK IŞIK	158

C. ANAHTAR IŞIK	159
Anahtar Işığın Düzenlenmesinde Temel Kurallar	160
D. DOLĞU IŞIĞI	164
E. YARDIMCI AYDINLATMA KAYNAKLARI	168
Fon Işığı	168
Kamera Işığı	169
13. AYDINLATMA VE YÖNLENDİRME	174
A- SAYISAL OLARAK IŞIK VE GÖLGE	176
B- ÇOK KADEMELİ AYDINLATMA	177
C- AKORD	178
D- DOĞAÇLAMA (İMPROVİZASYON)	181
E- RENGİN ÖZELLİKLERİ	183
F- FOTOĞRAFİK STİL	189
a) NORMAL STİL	189
b) NORMAL OLARAK STİLİN AÇIKLANMASI	191
c) LOW KEY STİLİ (ALÇAK ANAHTAR IŞIK YÖNTEMİ)	192
d) KONTRASLIĞI AZALTILMIŞ LOW KEY	193
e) HIGH KEY STİLİ	194
G- FOTOĞRAFİK STİLLERİN FİZİK AÇIKLAMASI	196
High Key Stilinin Sinema Projeksiyonundaki Sınırları	197
V - KAMERANIN SANATSAL İLETİŞİM ORTAMI	199
14- KAMERANIN KONU BOYUTU, AÇI VE YÜKSEKLİK KAVRAMLARI	200
A- Sahne - Çekim - Ayrım	202
B- Kamera açısı türleri	203
a) Nesnel Açısı	203
b) Öznel Açısı	203

SAYFA

Kamera	204
Kamera görüntü çerçevesi içindeki bir kişinin yerini alır	204
Kamera görünmeyen bir izleyicinin gözü gibi hareket eder	205
C- Konu Boyutu	206
Konu Boyutu	206
ÇOK UZAK ÇEKİM	207
UZAK ÇEKİM	208
ORTA ÇEKİM	209
YAKIN ÇEKİM	210
ÇOK YAKIN ÇEKİM	212
Konu Açısı	212
Kamera Yüksekliği	213
Normal Açı	214
Üst Açı	215
Alt Açı	217
15. KAMERANIN ANLATIM YETENEKLERİ	218
VI. SONUÇ	225
VII. EKLER	235
VIII. KAYNAKLAR	237

I. GİRİŞ

1. SANAT

Kendi gerçek varlığı içinde, bir sanat yapıtı, özerk ve kendi kendisine yeten bir nesne olmayıp, özgül bir iletişim sistemi içinde yer alır; bu sistem de, sanatçının aldığı ve insanlara ilettiği bildirime aracılık etme işlevini görür. Böyle bir sistem dışında, bir sanat yapıtı, sanatsal değil, yalnızca maddi bir nesnedir; boyaya batırılmış bir bez parçasının belli bir figürü olan bir taş, metal ya da bir selüloid parçasıdır. Bu nedenle bir sanat yapıtının iç anlamı ile varlığının yasaları ancak bir "sanatsal yaratım-sanat yapıtı-sanat algısı" sistemi içinde ele alınarak araştırılabilir.

Sanatın kökeni sorunu ancak, geçen yüzyılın sonlarında ortaya atılabilmıştır. Yani, 19. yüzyılın sonlarına kadar, bilim insanoğlunun sanatsal gelişmesinin kökeni evresi ile ilgili hiçbir somut veri getirememiş, kuramcılar, bu konuda, yalnızca en güzel ve varsayımsal biçimde düşünmekten ileriye gidememişlerdir. Bu tanımlama gücünden yoksun olan düşünce girişimlerine, Platon, Aristoteles, Batteux ve Schiller' de rastlayabiliriz. Ancak, bu düşünürler sanatsal yaratımın özülle ilgili düşüncelerini, sanatın karanlıklarda kalmış, gizemli ve uzak geçmişine değin uzandıramamışlardır.

19. yüzyılın sonlarında, Pireneler'de, en eski sanatın ilk anıtlarının, Paleolitik Çağ'dan kalma mağara resimlerinin bulunuşuyla temelden değişmiştir. Bu güçlü bulgular o denli şaşkınlık yaratmıştır ki, kimi arkeologlar bu bulguların gerçek olduğuna dahi inanmak

istememişler, bunları sahte sanmışlardı. Ancak, bu ilk bulguları Batı Avrupa, Rusya ve Afrika'daki öbür bulgular izlemiştir. Böylece, yepyeni bir sanatsal kültür alanı, insanoğluna hayret verici bir bakış açısı getirmiştir.

Görsel sanatlar geçmişten bilinebildiği kadarıyla, ilkel insanın 30.000 yıl kadar önce mağara duvarına çizdikleri resimlerle başlamıştır. Bu resimler görsel sanatların bugüne kadar bulunabilen ilk belgeleri olarak görülebilirler. "Bu resimler ve karalamalar görsel dil ile kurulan iletişimin 5000-7000 yıl önceki uygulamalarında görülen örneklerle aynıdır"¹. Mağaralara çizilmiş olan resimlerde bulunan hayvan ve avcı davranışları sanatla hareketin ilk kıpırtıları olmuşlardır. Bu ilk ressamılar insan duyarlılıklarını resim diliyle ifade ediyorlar, bu sanatçılar çok güçlü bir gözlem ve doğa duyarlılığının resim dili ile ifade edilişi dediğimiz köklü içtepi ürünleri birbirlerinin üzerine yapıyor, resmi yapılan hayvanın hareketleri öylesine keskin bir gözlemle yüzey üzerine yansıtılıyordu ki Mme. Prudhommeau'nun ilginç deneyi ile "... bu hayvanların tek tek belirli bir canlandırma film tekniği ile görüntüleri alınıp bir film düzenine sokulduklarında çizgi filmlerdeki gibi hareketlendikleri görüldü. İşte, insanın doğanın benzerini yaratma çabası daha bu dönemlerde başlıyor. Amaç varlığın maddi görünüşlerini yapma bir biçimde saptamak, varlığı süre ırmağından çekip çıkarmaktır.... İlk Mısır heykeli tabaklanmış bir insan mumyasıdır². Geometrik düzenlilikle keskin doğa gözleminin bu kaynaşımı, tüm Mısır sanatının özelliğidir. Bu özelliği, gömütlerin duvarlarını süsleyen ve resimlerde çok daha iyi izlenebilir.

İnsanın sanatsal-yaratıcı işlevinin kökleri insanın biyolojik varlığında değil toplumsal varlığında; insanın kendi hayvansal ön tarihinde değil, yine insanın kendi toplum tarihinde aranmalıdır. İnsanın hayvansal ön deneyimlerinden kalan biyolojik doğanın temeli, insanların toplumsal olarak gelişmesi sürecine dönüşmesiyle birlikte, insanoğlu dünyayı estetiksel olarak özümleyebilme ve sanatsal olarak edimde bulunabilme yetisini edinebilmişlerdir.

Sanatın kökenlerini pozitivist metodolojiyi itici güç olarak görüp sanatın kökeni

¹ALEX STRASSER, *The Work Of The Science Film Maker*, Focal Press, New York, London, Focal Press LTD, 1972, s.15

²ANNRÉ BAZİN, *Çağdaş Sinemanın Sorunları*, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1966, s.30

sorusunu "oyun"da gören düşünürlerde bulunmaktadır. Bu düşünürlerin en önemlileri Herbert Spencer, Grant Allen, Kant ve Schiller'dir. Bu düşünürler felsefi-gnoseolojik bir anlam içeriği olan "oyun" kavramını ele almışlar ama oyunu, insanda ve hayvanda aynı derecede eşit olan ve sanatın kaynağını oluşturan psiko-fizyolojik ya da tümüyle salt fizyolojik anlamda yorumlamışlardır. Bu yorumlama sonucunda; sanatsal yaratımlar, estetiksel özgürlüğe ulaşmak için ve çalışma dışında tüketilecek enerjiye bir süpürge olmak üzere, insan doğasında içerili bir gereksinimden doğmuş bir şey olarak görülüyordu.

Bu düşünürlerin bilimsel yönden yetersizliklerinin nedeni; insanı ve hayvanı yan yana koyarak, sanatın kökenini tersine yorumlamış olmalarında değil, insan toplumunda bile oyunun kökenini doğru dürüst açıklayamamış olmalarında yatmaktadır. İnsanın oyun oynaması, tıpkı sanat gibi, içgüdüsel ve itkisel olarak biyolojik bir faaliyet değil, tam tersine, insanların ahlaksal ve fiziksel olarak içinde yetiştikleri toplumca düzene konmuş bir faaliyettir.

Dünyanın sanatsal olarak canlandırılarak yansıtılması, daha başından beri insanoğlunun bilgi faaliyetinin bir biçimi olmuştur. Böyle bir şeyse, sürü insanının duygusal-somut algısının henüz yakınlık kuramıyacağı ilişkileri ve bağıntıları, varlığın daha başka yanlarını da içine almaktadır. İnsanın bilimsel olarak bilgisinin ortaya çıkışı, düşüncenin soyutlama yeteneğinin en yüksek gelişme basamağında, yani öznel insan bilincini doğanın varlığının "salt" nesnellğine, sonra da toplumun nesnellğine ulaşabilmek için kendi kendisini soyutlamayı yapabilmesiyle varolmuştur. Bu nedenden ötürü, her tikel insanın kendi yaşamında olduğu gibi, kültür tarihinde de, bilim, sanattan çok sonra gelişmiştir; matematik, mekanik, astronomi, felsefe ilkin köleci toplumda gelişmeye başlamışken, gentil toplumda, dünyanın zihinsel olarak özümlelenişinin tek aracı ise sanattır.

Sanatsal bilginin alanına giren her nesne, "kendinde şey" olarak değil, insanlaştırılmış, manevileştirilmiş, toplumsal önem taşıyan bir şey olarak, yani, değer olarak alınır. Varlığın içerdiği değer doğrudan doğruya sanatsal bilginin nesnesi olur; bundan ötürü, insanın gerçeklikle olan ilintisi; çevresini algılayış, yaşayış, zihinsel olarak özümseme şekli ve biçimi, o nesnenin sınırlarının ötesine geçmemekte, tersine, onun kendi içinde, kendi nesnel içeriğine

sıkı sıkıya bağlı, belirli bir yanı olarak varolmaktadır.

Sanat yoluyla bireyi toplumsallaştırmanın en etkin yollarını bulmak için, toplumun duyduğu sürekli gereksinim tarihin akışı içinde aynen devam etmiş, sanatın en eski çağlarda oluşmuş işlevsel yapısının değişmeden kalmasına yol açmış; öte yanda, toplumun yaşam koşullarında durmadan yer alan değişimler, toplumun gereksinimleri çıkarları ve idealleri sanatsal faaliyetin daha eski çağlarda oluşmuş yapısını sürekli olarak değişime uğratmıştır. Böylece her tarihsel çağda sanat, hem sanat olarak kalmış, hem de dönüşüme uğramıştır. Her seferinde yeni gereksinimleri karşılamaya yönelmiş, ama bunu yaparken de önceden biriken sanatsal deneyimlerden yola çıkmıştır.

15. yüzyılda optik ve kimya bilimlerinin araç yapımcılarıyla yaptıkları işbirliğinin sonucunda yani bir görsel "medium" ortaya çıktı ki, bu fotoğrafçılıktır. Fotoğrafın çıkışıyla Barok döneminde aşırı bir boyuta varan nesneye benzerlik tutkusundan resim sanatı da kurtulmuş oldu. Ancak, fotoğraf ve resim sanatları gerçeği yeniden yaratmaları yönünden bir benzerlik göstermiyorlardı. Çünkü ressam ne denli hünerli olursa olsun yapıtı her zaman önemli oranda bir öznellik taşımak durumundaydı. Görüntü ile gerçek arasında bir insanın varlığından ötürü görüntünün ne denli gerçeğe yakın olduğu konusunda her zaman kuşku duyulabilirdi. "Sanatçının yaratıcı imgelemi elbette gerçek cisim ve olaylarla körüklenir, ama sanatçı bunlara şekilsiz durumlarında sürdürmek yerine, içinden doğan biçim ve kavramlara uygun olarak onları yeni bir biçime sokar"³. Fotoğrafın resme oranla yeniliği-renk konusu bir yana bırakılacak olursa temel nesnelliğinden öte gelmektedir. Fotoğrafın bulunmasından bu yana ilk kez olarak alınan nesne ile bunun anlatımı arasına nesnenin dışında başka bir şey girmemekte, insanın yaratıcı gücü olmaksızın kavranabilir dış dünyanın görüntüsü kendiliğinden oluşmaktadır.

Yeniden üretilen (reprodükte edilebilen) tüm sanatlar gerçek yaşamımızda olduğu gibi görme ve/veya duyma duyularına bağlı bulunmaktadır. Gizli bir hareket potansiyeline sahip tüm plastik sanatların tipik özellikleri, kütle ve yüzey sorunlarını birarada kapsamalarıdır.

³SİGFRIED KRACUER, *Nature Of Film*, Çev: Nijat Özön, Türk Dili Sinema Özel Sayısı, Cilt XXII, Sayı 196, Ankara 1968, s.337.

Dans ve tiyatro gibi hareket sorunlarıyla doğrudan bağlantısı olanlarsa, bu plastik olgu dışında bırakılabilir ve "gösteri sanatları" adı altında anılabilirler. Bunu nedeni, bu sanatların, eğer teknik bir araçla saptanmamışlarsa kalıcılıklarının olmaması, yeniden uygulanmalarının ise karmaşık koşullar ve yorum gerektirmesidir. Oysa, resim, heykel, mimari, küçük el sanatları, fotoğraf, sinema filmi kalıcılık özelliğine sahiptir. Bu plastik eserler belirli bir malzeme -sinemada ve fotoğrafta-, film, band, kağıt- üzerine kaydedilmektedir. Bu yelpaze içindeki diğer sanat dalları bir yana bırakılırsa "film sanatı" tüm diğer sanat dallarını kapsamaktadır. Başlangıçta, sinema ve fotoğraf diğer sanatlardan türemiş olarak değerlendirilmekteydi, özellikle Lumière tarafından bile böyle değerlendirilmekteydi. "Bir icat olarak sinemanın bir geleceği yoktur". Gerçekten de onun bu sözleri söylediği günlerde sinemanın geleceğinin bir sirk eğlencesinden öte gidebileceği henüz düşünülmemişti. "Sanatsal üretim güçlerinin gelişmesi maddi ve teknik olanaklara bağlıdır. Sanatlar arasında bu bağlılık yüzünden büyük farklar vardır. Az veya çok tüm sanatsal gelişmede bu önemli bir rol oynar. Mimari ve uygulamalı sanatlar teknik gelişmelere daha çok bağımlıdır"⁴.

Her sanat türü yalnızca felsefi, ekonomik ve politik faktörler aracılığı ile belirlenemez. Bunların yanında aynı sanata aracı olan teknikte önemli bir belirleyicidir. Bu durum her zaman açık ve anlaşılır bir biçimde ortaya çıkmaz. Belki teknik gelişmeler, bir sanatın estetik sistemlerinin değişimine neden olurlarken, bazen de estetik zorunluluklar yeni bir tekniğin oluşturulması ve geliştirilmesi zorunluluğunu doğurabilmektedir. "Çoğunlukla teknik gelişmeler ideolojik ve ekonomik faktörlerin bir bileşimi olarak ortaya çıkarlar. Gerçekten de çok uzun bir süre sanatsal içtepi, teknik olmaksızın ortaya çıkmadı ve bir sanat eseri değerini kazanamadı. Bu bağımlılık çok yüzeysel olarak şöyle açıklanabilir; Roman, baskı teknikleri gelişip yaygınlaşmadan kesinlikle doğup gelişebilme olanağına sahip olamazdı. Tiyatro ise teknolojik gelişme bağlamında, aydınlatma tekniklerinin gelişmesi, sahne ve dekor tekniklerinin hızla bir değişime uğraması sonucunda radikal değişimler gösterdi"⁵. Resim sanatında sanatın malzemesinin değişip gelişmesi, onu mağara duvarlarından fresk ve

⁴AYLA ERSOY, *Sanat Kuramlarına Giriş*, Beta Basın Yayın Dağıtım, İstanbul, 1983, s.104.

⁵JAMES MONACO, *Film Verstehen*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Hamburg, 1982, s.60.

rölyeflere, tuale, böylelikle de giderek taşınabilir sanat eserleri biçimini almasına neden oldu. Yağlıboyanın bu sanata katılması, renk ile yeni boyutlara ulaşılmasını sağlarken kalıcılık ve gelişmenin de kapısını araladı.

Bir sanat biçimi, birbirinden farklı ancak, özdeksel olarak birbiriyle bağlantılı iki işi birden yerine getirmek zorundadır: Bunların ilki, sanatsal bir içeriğe cisim verme, ikincisi ise başlıbaşına bu içeriği iletme ile yükümlüdür.

A. İLETİŞİM

Her sanatsal içeriğin bildirimsel özünün belirlenebilmesinde bir başlangıç noktası konulamamaktadır; çünkü, insanın edindiği her bildirim, kendi varlığını gereği bir bilgi sürecidir. Bu söylenenlerden bir genelleme yapılacak olursa sanatı şöyle tanımlayabiliriz; sanat, özgül bir bilgisel olarak yönlendirilmiş bildirim edinmek, bu bildirimi korumak ve bir dizi imgesel işaretler sistemi yoluyla bu bildirimi öteye iletme üzere insani değer alanının modellendirilmesinin tür ve biçimidir.

Kendi gerçek varlığı içinde bir sanat yapıtı, özerk ve kendi kendine yeten bir nesne değildir ve özgül bir iletişim sistemi içinde yer alır. Öyle ki, bu sistemde, sanat yapıtı, sanatçının aldığı ve insanlara ilettiği bildirim aracılık etme işlevini görür. Bu türlü sistem dışında düşünüldüğü durumda, bir sanat yapıtı, sanat yapıtı değil yalnızca boyaya batırılmış bir bez parçası, figürü olan bir taş, metal ya da bir film parçasıdır.

Bu nitelendirmenin ışığında kavram olarak iletişim, "sadece bir bireyin bir başka bireye yaptığı herhangi bir etki olmasının ötesinde, bir paylaşma eylemi, bir kişilerarası olarak düşünülmeye başlanmıştır"⁶. Özde iletişim yaşamamızda o denli yaygın bir olgudur ki, çoğu kez iletişim kavramının farkına varmayız. "bunun yanısıra her birey iletişime doğuştan yetenekli olduğunu var sayar, karşıtını düşünmez. Çünkü, herkes, toplumsal yaşamın her

⁶WILBUR SCHRAMM, "İnsansal Haberleşmenin Doğası", A.Ü. Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi, (Çev. Ünsal Oskay), Cilt:XXIII, No:1, Ankara, 1968, s.432.

anında iletişimde bulunur. Gerçekten de eğer bir an iyi bir iletişim yeteneğine sahip olmadığımızı düşünerek, çevremizle ilişki kurabilmemizin o denli güçleştiğini görebiliriz. Toplumsal yaşamda insanlar çevrelerinden aldıkları iletilere göre davranışlarını oluştururlar. Bunun da ötesinde çevreyle alınıp verilen iletiler aracılığıyla özleştirmeler yapılarak, bir süreç içinde bireyler kişiliklerini tanımlarlar⁷.

İletişim kavramının toplumbilimsel açıdan yapılan tanımlaması Toplumsilim Terimleri Sözlüğünde şu şekilde yapılmaktadır: "Düşünce ve duyguların, bireyler, toplumsal kümeler, toplumlar arasında söz, el, kol hareketi, yazı, görüntü vb. aracılığı ile değiş-tokuş edilmesini sağlayan toplumsal etkileşim süreci" dir. Hatta, etkileşimin tepki boyutu bazen daha ön plana alınarak; "ileti, eğer herhangi bir tepki almıyorsa, iletişim söz konusu değildir"⁸ nitelendirmesi yapılmaktadır. Anlaşılacağı gibi, genel anlamıyla iletişim kavramı, birbirlerini etkilemek amacıyla olan iki öge arasında oluşan bir etkileme olgusunu ifade etmektedir. Bu yapısıyla bu kavram bir davranış biçimidir. Bu bağlamda iletişim kavramı;

- İnsanlar arasında duygu ve fikirlerin akışıdır.
- Bir kimsenin düşünce ve duygularını diğerine açık seçik olarak belirtmesi sürecidir.
- Bireyler arasında anlamları ortak kılma sürecidir.
- Bir kaynağın bir oluk üzerinden alıcıya iletilmesi sürecidir.
- Seçilmiş bir haberin, bir haber kaynağından belli bir uzaklığa iletilmesi sürecidir.

Özetlenirse, iletişim kavramı; süreç, etki düşünce, haber duygu, ifade, anlam, mesafe, temel eğitim becerileri gibi birçok kavramı içeren karmaşık ve çok boyutlu bir süreci kapsamaktadır⁹.

Temelde yüzyüze iletişim öğelerini kullanan, ancak gerek kullanılan araçlar gerekse de, hitap ettiği alıcılar açısından, yüzyüze iletişimden farklılıklar taşıyan; gündelik yaşamımızda en az yüzyüze iletişim kadar kullandığımız, katıldığımız, bizi büyük oranda

⁷ROGER E. WILLIAMS, "Genel İletişim Kavramı ve Modelleri" Kurgu, EİTİA TÖEF Dergisi, (Çev. Akın Ergüden) EİTİA Yay. No:217/141, Eskişehir, 1979, s.282.

⁸THOMAS R. NILSEN, "On Defining Communication" **Foundations of Communication Theory**, Harper and Row Publishers, New-York, 1970, s.18.

⁹A.g.k., s.8.

etkileyen ve hatta yönlendiren kitle iletişim araçlarıdır. Buna bağlı olarak, iletişim; toplumsal yaşam içinde bireyin davranışını da içinde bulundunduğu için, toplumsal çevreyi de derin bir şekilde etkilemektedir.

İletişim süreci, işleyişi anlamında, birtakım basit temellere sahip olmakla birlikte; çağcıl yapıya sahip toplumlarda artık, toplumsal yapı içinde gerçekleşen ilişkiler açısından son derecede karmaşık yapıya sahip olmalarına koşut olarak, aynı zamanda da iletişim bakımından da çok yönlü ve karmaşık bir yapılanmaya ihtiyaç göstermektedir. Anılan yapıdaki bir işleyiş, artık eski toplumsal yapılardan daha geçerli olan yöntemlerinden farklı, başka birtakım oluklarla geçerlilik kazanmaktadır. Günümüzde insanlar, iletişim yoluyla, birbirlerine eskisine oranla daha çabuk ve farklı yerlerde ulaşabilme gereksinimi duymaktadırlar. Toplumsal ilişki ve etkileşim gereği ile, belli bir takım iletilerin, başkalarına ulaştırılması için, yüz-yüze görüşmenin kaçınılmaz ve tek yol olduğu eski dönemlerin tersine; içinde yaşadığımız toplumsal yapılamada, gerek hız ve gerek zaman açısından oluşumlar nedeniyle ortaya çıkan iletiler, ancak bazı araçlar kullanılarak farklı yerlerdeki alıcılara ulaştırılabilmektedir. Başka deyişle, iletişim süreci yapısal olarak aynı kalmasına rağmen kaynakla alıcı arasındaki mesafe uzaklaşmıştır. Bu bağlamda; bir kimsenin bildiği ya da tasarladığı bilgiyi, duyguyu, kanıyı ya da düşünceyi; toplum içindeki tanıdığı kişilere yüz-yüze görüşme yoluyla aktarması iletişimi gerçekleştirmenin bir yöntemidir. Ancak, sözü edilen kişi; bildiklerini ya da tasarladıklarını farklı yerlerde bulunan çok sayıdaki bireylere; kitle iletişim araçları adını verdiğimiz gazete, sinema, radyo, televizyon vb. olukları kullanarak "kişilerarası" ya da yüz-yüze iletişim boyutundan çıkıp; tam anlamıyla bir "kitle" iletişimi boyutuna ulaşmaktadır. Burada vurgulanması gerekli olan nokta şudur; kitle iletişiminde alıcı belli bir "belirsizliğe" sahip bulunmaktadır. Bir başka deyişle, kitle iletişiminde alıcı sayısı sınırlandırılmaz. Bu nedenle ulaşılmak istenenlerin dışında da başka alıcılar söz konusu olabilir. İletişim araçlarının teknik gelişkinliği ve yaygınlığı kaynağın alıcıyı kesin olarak sınırlandırabilmesini önlemektedir. Kitle iletişiminin en genel tanımlamalarından bir tanesi Toplumbilimleri Terimleri Sözlüğünde şöyle yapılmaktadır: "Kamuoyunu biçimlendiren basın,

radio, televizyon, sinema vb. gibi iletişim ve yaymaca yol ve araçlarının işleyiş süreci" dir. Toplumbilimsel bakış yöntemi ile yapılan bu tanımlamanın dışında kitle iletişiminde işleyiş bağlamında yaklaşan bir başka tanımlama da şöyledir: "Çeşitli yapılardaki insanlardan meydana gelmiş bir topluluğa, kitle iletişimi yapabilmek amacıyla geliştirilmiş araçlar aracılığıyla bilgi, duygu, düşünce ve kanıların ulaştırılmasıdır"¹⁰. Bir başka bağlamda kitle iletişiminin bir tanımını da şöyle yapabiliriz. "Kaynak kesimin, paylaşma ve etkileşme amacı ile bilgi, düşünce, duygu, kanı ve tutumları alıcı kesim durumundaki büyük ve dağınık bir kitleye, kitle etkileşimini gerçekleştirmek üzere geliştirilmiş araçlarla iletilmesi sürecine "kitle iletişimi" adını verebiliriz"¹¹.

Bilimsel bir bildirim, her türlü işaret sistemiyle ifade edilerek bir sistemden öbürüne geçişte rahatça kod değiştirilebilirken, santasal bir bildirim, kendisini cisimlendiren imgesel işaretten sökmek olanaksızdır. İşaretin yapısı, her zaman için, iletmek zorunda olduğu anlamın yapısıyla belirlenmektedir. Bu yüzden, soyut bir anlamın aktarılabilmesi için insanoğlu tarafından her türlü sanatsal kod ve her türlü söze bağlı dil uydurulmuştur. "bu nedenle de, söz düşüncenin maddileştirilmesinin en önemli ve en güçlü aracı haline gelmiştir; çünkü söz, soyut düşüncenin ürünlerini kendisine en uygun şekilde cisimlendirebilecek güçtedir. Buna karşılık, sanatta, sanatsal olarak kullanılmış, şekillendirilmiş, üstünde çalışılmış bir söz sanatsal bir içeriğe cisim verebilecek, aynı geçerlikte birçok aracı oluşturur. Çünkü dünyanın insanlar tarafından şiirsel, fikirsel-coşkusal bir şekilde özümlesi, entellektüel kuramsal bilgiden sonsuz daha zengin, daha karmaşık ve daha çok katmanlıdır. Bütün bu zenginliği ifade edebilmesi için sanatın daha başka, daha değişik dillere (heykel diline, resim diline, müzik diline, kareografi diline, söze bağlı edebi dile) ihtiyacı olduğu gibi öbür sanatların dillerine kapalı olup, gerçekliğin şiirsel algılanışının çeşitli yönleriyle alanlarının kavranmasını olanaklı kılacak dillere de ihtiyacı vardır. Bu bakımdan sanatsal bildirimin çok-katmanlı karakterde oluşu, sanatta çeşitli sinyallere yer veren bir dizi işaret-sistemi'nin gelişmiş olmasını gerektirir. Pek tabii, bu sinyallerin görme, işitme duyularına açık olması da

¹⁰OYA TOKGÖZ, *Türkiye ve Ortadoğu Ülkelerinde Radyo-TV Sistemleri*, A.Ü. SBF Yayınları, No:343, Ankara, 1972, s.34-35.

¹¹AYSEL AZİZ, *Radyo ve Televizyona Giriş*, A.Ü. SBF Yayınları, No:393, Ankara, 1976, s.1.

gerekir, çünkü insanların bilinciyle doğrudan bağıntılı olup, sanat yapıtında içerili zihinsel bildirimi iletebilecek olan duyu organları bunlardır"¹².

Görsel ve işitsel (ya da ayrıca, tiyatrodan ve sinemada olduğu gibi, hem görsel hem de işitsel) sinyallerin sınırları içinde, sanat yaratımı, imgesel işaret kurmanın her türlü aracına hizmet edebilir. Çünkü, sanat, soyut anlamları değil, somut anlamları iletir. Bu durumda canlandırılardaki somutluğu yeniden betimlemenin, betimlenendeki somutluğu yeniden yarattığını, sanatsal anlamın ise, coşkusallıkla somut olduğunu unutmamamız gerekir.

Sanatsal bildirimdeki bu somutluk, işareti cisimlendiren şu özellikleri belirlemektedir.

- 1) İşaretin çifte bir eğilim, yani nesnel-öznel bir eğilim ve ikili bir anlam, yani, akılsal ve coşkusallık bir anlam taşımasını olanaklı kılan, imgesel yapısı.
- 2) İşaretin ifade edilmiş olan anlamla ayrılmaz bağıntısı; öyle ki, anlamdaki en küçük değişiklik işaretle en küçük bir değişiklik ortaya çıkacağı gibi, işaretle en küçük bir değişiklikle anlamda bir değişikliğe yol açar.
- 3) İşaretin katı, "gramatik" bir sistem içinde düzenlenebilmesinin olanaksızlığı, ki sanatsal bir "sözdiziminin" ya da sanatsal bir "algoritma"nın katı kurallarının varlığı da bunu yine aynı şekilde olanaksız kılar;
- 4) Sanatsal dilin çok geniş değişkenliği, şöyle ki, işaret sistemleri, çeşitli sanat dallarında asli bir değişime uğradığı gibi, sanatsal kültürün her gelişme evresinde her büyük sanatçının kendi bireysel yaratımı haline gelir (bir Gogol'un, Dostoyevski'nin, Vrubel'in, Blok'un, Mayakovski'nin, Şastakoviç'in, Brecht'in, Chaplin'in, Matisse'nin, de Corbusier'in bir daha yinelenemeyecek olan kendilerine özgü sanatsal dili anımsayalım).

5) Bütün bunlardan çıkan sonuç da şu ki, sanat biçimi, bir imgesel işaret modeli ve sistemi olduğu kadar, maddi bir konstrükiyon ve özgül bir dil olup, estetiksel ve iletişimsel değer taşıyıcısıdır¹³.

¹²MOISSEJ KAGAN, *Güzellik Bilimi Olarak Estetik ve Sanat*, Altın Kitaplar Yayınevi, 1982, s.313-314.

¹³A.g.k., s.314-315.

Sanat ürününün iletişimsel içeriğinin belirlenebilmesi için bir başlangıç noktası konulamamaktadır; çünkü, bireyin edindiği her bildirim, kendi varlığı gereği bir bilgi sürecidir. Bu söylediklerimizden bir genelleme yapacak olursak; sanatın iletişimsel yönü üzerinde şöyle bir tanımlama yapabiliriz: "Sanat, özgül bir bilgisel ve değer yönlendirilmiş bildirim edinmek, bu bildirimi korumak ve bir dizi imgesel işaretler sistemi yoluyla bu bildirimi öteye iletmek üzere, insani değer alanının modellendirilmesinin şekli ve tarzı'dır"¹⁴.

Sinema ile diğer sanatlar arasındaki en temel farklılık, filmde uzay ve zaman sınırlarının akıcı oluşunda yatmaktadır. Uzay, bir bakıma dünyasal, zamansal bir bakıma da uzaysal niteliktedir. Plastik sanatlarda, sahnede de olduğu gibi uzay durgundur, hareketsizdir, değişmez, herhangi bir yöne ya da amaca yönelik değildir. Her bölümde homojen bir nitelik taşıdığından ve bölümlerin hiçbirisi dünyasal olarak bir diğerinin üzerine binmediğinden, onun içinde serbestçe hareket edebiliriz. Hareketin gelişimleri sahne değildir, herhangi bir yöne ya da amaca yönelik değildir. Her bölümde homojen bir nitelik taşıdığından ve bölümlerin hiçbirisi dünyasal olarak bir diğerinin üzerine binmediğinden, onun içinde özgürce hareket edebiliriz. Hareketin gelişimleri sahne değildir, herhangi bir yavaş ve süreli gelişmenin de evreleri de değildir.

¹⁴A.g.k.

2. GÖRSELLİK VE İLETİŞİM

İnsanlarda tarih boyunca görsel ilgiler hareket üzerinde yoğunlaşmış ve giderek görüntünün hareket izlenimleri aşılıarak doğruca devinen görüntü ya da imge aşamasının dinamik olgularına ulaşılmıştır. Devinim sorununun eski ya da yeni dinamikleri içinde en ilginç görünen yanı, bir imgenin doğal ya da mekanik nesne devinimini öykünmesiyle, bir başka türden imgenin özgün biçimiyle bağlantılı olan doğruca sanatsal nitelikte bir hareketin elde edilmiş olması arasındaki ayrımdır. Bunların birincisine "doğal", ikincisine ise "soyutlanmış devinim" adı da verilebilir.

Bir fotoğrafçı ve bir film kameranın görevleri arasındaki farklılıkların neler olduğunu belirlemeden önce fotoğraf ve film arasındaki ayrımların neler olduğunun ortaya konması bizim için önem taşımaktadır: Yüzyıllar boyunca resim sanatı o denli büyük gelişimler gösterdi ki, sanatçılar görünür gerçekliği renge, perspektife ve yaşama sadık kalarak en küçük ayrıntılarına değin betimleyebilir bir hale gelmişlerdi. "İlk olarak 1938'de Daguerre doğal nesnelerin ışıklı görüntülerini elde etti. Ardından hemen üç yıl sonra Talbot negatif-pozitif işlemini bularak ve aynı yıl optikçi Voigtlander o dönem için olağanüstü bir yaratı olan, matematikçi Petzval tarafından hesaplanmış bir objektifi bulunan ilk metal kamerayı üretti"¹⁵.

¹⁵HİLMAR MEHNERT, *Film Fotografie und Fernsehfilmfotografie* Web Verlag, Leibzig, 1971, s.22.

Fotoğraf tekniğinin temel araçları biliniyordu ancak, ışık duyarlılığı ve fotokimyasal kartların oluşabilmesi için bilinmesi gereken daha birçok şey ve zaman vardı. Fotoğrafın bulunduğu ilk yıllarda rengin dışında çekilmiş fotoğraflarla çizilmiş resimler arasında önemli bir fark yok gibi görünmekteydi. Her iki sanatta doğayı ayrıntılarına sadık ve tam anlamıyla yansıtmaya büyük bir özen göstermekteydiler. Ancak, her iki teknikte yaşamı yalnızca tek bir zaman noktasında betimlemekteydiler. Doğal duruma tam bir uygunluk göstermelerine karşın yine de aynı ölçüde dondurulmuş gibi gözükmekteydiler. Fırça ve kamera ayrıntıya sadık ama devinimsiz görünür gerçeğin betimlenebilmesinin iki ayrı gereciydi. Fotoğrafçılık, nesnenin yarattığının aynısını daha kısa bir zaman dilimi içinde gerçekleştirerek resim sanatının bu işlevini elinden alıyordu.

Bu nedenle resim sanatının başka yollara başvurması gerekliliği ortaya çıktı. Resim, doğanın canlılığını betimlemek istediği için açık havaya çıktı. Böylece bir "açık hava ressamlığı" oluştu. Sanatçılar doğayı insanlar tarafından tüm renkli ve hareketli çeşitliliği içinde betimlemek istiyorlardı. Pleinarizm ve izlenimciliğin ressamları (1840-1900 yılları arasında) ayrıntı natüralistlerine doğanın çok titiz bir biçimde kopya edilmesiyle asıl olanı kaçırdıkları suçlamasını yönelttiler. Pleinairistler doğanın canlılığını vurgulamaya önem vererek doğayı ayrıntıya kaçmadan veriyorlardı. Onlara göre canlılık tüm nesnelerin tam bir yeniden üretimini içermekteydi. Bu görüş modern fizikte Heissenberg'in "belirsizlik ilişkisi" nin bir başka biçimde kendisini kanıtlaması olarak kendisini gösteriyordu. Bu görüşü göre; hareketli bir parçanın hızının artması ölçüsünde, yerinin saptanması o denli güçlenmektedir. Yerleştirme, ancak, izlenen parçacık yerini gözlem noktasına göre değiştirmezse, yani hareketsiz kalırsa tümüyle doğru olarak oluşabilmektedir.

1840 yılında resim sanatı, doğa nesnelerini çizmenin daha fazla zorlanmayacağı anlık bir betimlemeyi başardı. Bu nedenle, yaşamın betimlenmesi istendiğinde tek çare olarak kalan çözüm yoluna gidilmesi zorunluydu. Yaşam hareketle bağımlıdır ve devinmek belirli bir zaman süreci içinde yerini değiştirmek anlamına gelmektedir. Tek bir resimdeki hareketi betimlemek için doğa nesnelerinin konularının açılması gerekiyordu, ancak böylelikle

rüzgârdaki yaprakların kımıldaması havanın dalgalanması, duyarlı hareketleri yakalamak ya da güçlü hareketlerin ifade edilebilmesi sağlanıyordu. Bu izlenim raslantısalmiş gibi etki eden görüntü çerçevesi ile güçlendiriliyordu. Tümüyle devinimsiz olarak resmedilmiş ya da fotoğraflık gerçekliğin naturalistik resimleri ayrıntısı tam olmayan kopyalardan bu şekilde ayrılıyordu.

Film, başlangıcından itibaren tek büyük deney alanı idi. Bu dönem buluşlar dönemi (1832-1896) ve aynı zamanda da öncülerin dönemini (1895-1908) ve aynı zamanda da filmin bir sanat olduğu zamanki zaman dilimini (II. Dünya Savaşının sona ermesine değin geçen süre) kapsamaktadır. Belâ Balazs'ın da saptadığı gibi film hala bu dönemde - sinemanın ilk yıllarında- eğitim geleneği olmayan ve zevkten yoksun bir panayır numarası idi. Bu dönem içinde olabilecek herşey denendi, uygulandı ve edimlerin büyük bir çoğunluğu bir köşeye atıldı. Film bir yandan gerçeğin öznel bir biçimde görülen hareketli görüntüsünü öte yandan düşünceler dünyasını doğal öğeler yardımıyla sunmak zorundadır. Bu nedenle de bu iş için film o zaman hiçbir aracın (medium'un) sahip olmadığı kadar güçlüydü.

1902-1909 yılları film yönteminin başlangıcı olarak belirtilebilir. Film öncüleri olarak adlandırılan bu döneme (1893-1908) "Yükselmenin Gelişmesi" dönemi eklenmektedir. (1909-1914). Bu yıllarda Amerikan filmleri en fazla 20 dakikalık bir gösterim süresine sahipken, Avrupa'da çoktan beri iki saatlik gösterim uzunluğuna sahip filmler üretilmekteydi.

Görsel sanatlar her zaman koruyucu bir kabuk içinde varolagelmışlerdir; başlangıçta bu kabuk gizemli ya da kutsal birşeydi. Bu kabuğun bir de maddesel yanı bulunmaktaydı: Bu yapıtın içine oturtulması ya da içinde saklanması için yapılan yer, mağara, binaydı. Başta yaşantısı olan sanat yaşantısı, yaşamın geri kalan şeylerinden ayrıldı bu da sanatı amaca göre kullanabilmek için yapıldı. Sonra sanatın sarıldığı kabuk toplumsal birşey oldu. Yönetici sınıfların ekinine girdi. Bu arada bu sınıfın yaşadığı saray ve evlerin içinde insanlardan ayrıldı, koparıldı. Bütün bunlar sırasında sanatın yetkesi koruyucu kabuğun taşıdığı özel yetkeden ayrılamaz oldu.

Çağdaş yeniden canlandırma araçlarının yaptığı, sanatın bu yetkesini kırmak ve onu ya

da araçların yeniden canlandığı imgeleri koruyucu kabuklarından kurtarmaktı. "Tarihte ilk kez sanat imgeleri gelip geçici, her yere taşınabilen, değeri maddesine bağlı olmayan, kolayca bulunabilen, değersiz bedava şeyler oldular. Dilin bizi sarıp sarmaladığı sardılar çevremizi. Yaşamın genel akışına karıştılar; bu akış üzerinde kendi başlarına hiçbir etkileyici güçleri kalmadı artık"¹⁶.

"İmgeler başlangıçta orada bulunmayan şeyleri gözde canlandırmak amacıyla yapılmıştır. Zamanla imgenin canlandığı şeyden daha kalıcı olduğu anlaşıldı. Böyle olunca imge bir nesnenin ya da kişinin bir zamanlar nasıl görüldüğünü böylece konunun eskiden başkalarınca nasıl görüldüğünü de anlatıyordu. Daha sonraları imgeyi yaratanın kendine özgün görüşü de, yaptığı kaydın bir parçası olarak kabul edildi. İmge Y'nin X'i nasıl gördüğünü kaydeden birşey oldu. Bu da, bireysellik bilincinin gittikçe artan bir tarih bilinciyle birlikte gelişmesi sonucunda olmuştur"¹⁷.

"Bugün biz geçmişin sanatını hiç kimsenin görmediği bir biçimde görüyoruz. Aslında bambaşka bir biçimde algılıyoruz.

Bu değişiklik; perspektif geleneği denen şeyin aracılığıyla gösterilebilir. Yalnız Avrupa sanatına özgü olan yeniden doğuş'un başlarında yerleşen perspektif geleneğinde herşey bakan kişinin görüş açılarına göre düzenlenir. Tıpkı bir deniz fenerinden çıkan ışınlara benzer; ama dışarı doğru ilerler. Geleneklere uyularak bu görüşlere "gerçek" denmiştir. Perspektif bir tek gözü, görünen nesneler dünyasının merkezi yapar. Herşey sonsuzluktaki kayma noktası gibi gözün üstünde toplanır. Görünenler dünyası seyirciye göre bir zamanlar tanrıya göre düzenlendiği biçimde düzenlenmiştir"¹⁸.

"... iki boyut ve dolayısıyla iki çizgi, açı kavramları öylesine güç kazanmıştır ki, Rönesans devrinde çizgisel perspektif bulunmuş, yani üç boyutun iki boyut içinde gösterilmesi imkanı doğmuştur. Kartezyen kavramla iki boyut anlayışına eklenen kodlama sistemi ile objenin fiziksel değerleri incelenebilir, analiz ve sentez edilebilir bir hale gelmiştir. Görüntüde çizgisellik kavramı batı anlayışına tekrarlamayı, birleştirmeyi, çoğaltmayı getirmiştir.

¹⁶JOHN BERGER, *Görme Biçimleri*, Metis Yayınları, İstanbul, 1986, s.32-33.

¹⁷A.g.k., s.10.

¹⁸A.g.k., s.16.

Dince de desteklenen "görüntü yapma" gereği batı insanlarında mekanik imkânlar ve yöntemlerle manevi rahata ve manevi değerlere erişebileceği inancını geliştirmiştir¹⁹.

Yeniden üretebilen sanatlar tümüyle yeni bir dil formu oluşturmuşlardır ve bu yeni dil formu, her an daha ileriye doğru bir gelişmeyi içermektedir. Görsel sanatların tümü, gerçek yaşamamızda olduğu gibi görme ve işitme duyularına dayanmaktadır. Bunlar, film, plak ya da bir band üzerine saptanabilmektedir. Bu yelpaze içinde diğer sanat dalları bir yana bırakılacak olursa, film sanatı gerçekten de tüm eski sanat dallarını kapsamaktadır. Filmin ilk bulunduğu yıllarda film, ve fotoğraf doğal olarak diğer sanatlardan türemiş olarak görülmekteydi ki, bu durum Luis Lumière tarafından bile ayrımlanamamaktaydı. "Bir icat olarak sinemanın herhangi bir geleneği yoktur". Gerçekten de onun bu sözleri söylediği günlerde gerçek buymuş gibi görünmektedir. Sinema gelişimi içinde tüm eski sanatlardan organik olarak yararlandı. İlk film denemeleri resmin sinemada kullanılması, romanın sinemada kullanılması, dramının (Tiyatronun) ve diğerlerinin sinemada kullanılması biçiminde olmuştur. Bu yolla yavaş yavaş hangi sanat formlarının sinemada kullanılamaz olduğu görülmüş, kısacası sinema sanatı başlangıç dönemlerinde başka sanatları kopye etme prosesi içinde kendi kendisini geliştirmiştir. Filmin nötral şablonu, Roman, Resim, Drama ve Müzik üzerine konduğunda ortaya çıkan şey bu sanatlara oranla çok daha yeni bir gerçek olmaktadır. Yeniden üretilen sanatlarda herhangi bir sınırlama ve engelleme olmaksızın resim, müzik, roman ve sahne draması, bunlara ek olarak mimari bu yeni gelişmekte olan sanat dilinden önemli ölçüde yararlanmış ve etkilenmişlerdir.

Sanat ve kitle ilişkilerinin en somut çerçevesi, kuşkusuz hep birlikte görmek ve izlemektir. Yaygın iletişim ortamında ise bu somut çerçeveye yetinilmeyebilir. Çünkü basılı araçlar ve TV insanların biraraya toplanmalarını gerektirmez, sanata ilişkin bir olguyu da, herhangi bir haber gibi kitleye dağıtır. Toplumun farklı kesimlerinden bir kalabalıksa, ancak sinema salonunda biraraya gelebilir. Aynı topluluk düzenine tiyatro ya da konser salonlarında rastlanmaz. Sanatın büyük ölçüde yaşama karışmasında sinemanın oynadığı rol

¹⁹KEZBAN TAMER, "Doğu'nun ve Batı'nın Görsel Anlayışı Üzerine Notlar", A.Ü.A.Ö.F Doktora Seminerleri, Basılmış Ders Notları, 1981-1982, s.5.

yadsınamaz. Bunun anlamı, görsel dilin giderek güç kazanmasıdır.

"Sinema bize birşeyler öğretir." dendiği zaman, sinemanın kendine özgü bir dili olduğu sorunuyla karşı karşıya kalırız ve sinematografik dilin, sosyal bir olgu olarak bir dil çeşidi oluşturup, bize özgün benzerlikler ve farklılıklar sistemini keşfetmek olanağını sağladığını görürüz.

"Bu farklılıklar ve birleşimler mekanizması sinema dilinin iç yapısını belirler. Ekrandaki her görüntü işarettir, yani bir işaretleme ve enformasyon taşıyıcısıdır. Bununla birlikte, bu işaretleme çifte karakterli olabilir. Bu yanılla gerçek dünyadaki nesnelerin ekrandaki salt reproduksiyonlarıdır, ekrandaki görüntülerle nesneler arasındaki semantik bir anlam bağılılığı kurulur. Objeler ekranda görüntülenmiş olan imajların işaretlenmesi (signification) olurlar. Diğer yanılla imaj görüntüler ek işaretlemelerle doldurulabilir, bunlar zaman zaman hiç beklenmedik cinsten olabilir. Aydınlatma, montaj, ani plan değişimleri, hız değişimleri vb. ekrandaki görüntüye tamamlayıcı işaretlemeler olarak katılabilir, böylece görüntü sembolik, metaforik, metonimik özellikler kazanabilir"²⁰.

Tansuğ'un bu görüşlerine ek olarak yaklaşık olarak aynı bağlamda André Bazin'de "Şüphesiz her sanat, sanatçının söyleyebileceği bir şeyi olduğu ve bunu bu araçla söylediği ölçüde, kendine göre bir dildir. Bir tablo da bir şiir gibi bir işaretler düzenlemesidir; sonucu, duyguları ve düşünceleri aktarmaktır. Sinema bu yüzden öbür sanatların bir devamı olmaktan başka bir şey değildir. Ancak, sinemanın anlatım olanakları geleneksel sanatlarınkinden öylesine zengin ve değişiktir ki, sinemayı ayrıca ele almak ve konuşma diliyle gerçekten boy ölçüşebilen tek anlatım tekniği saymak daha doğru olur" demektedir²¹.

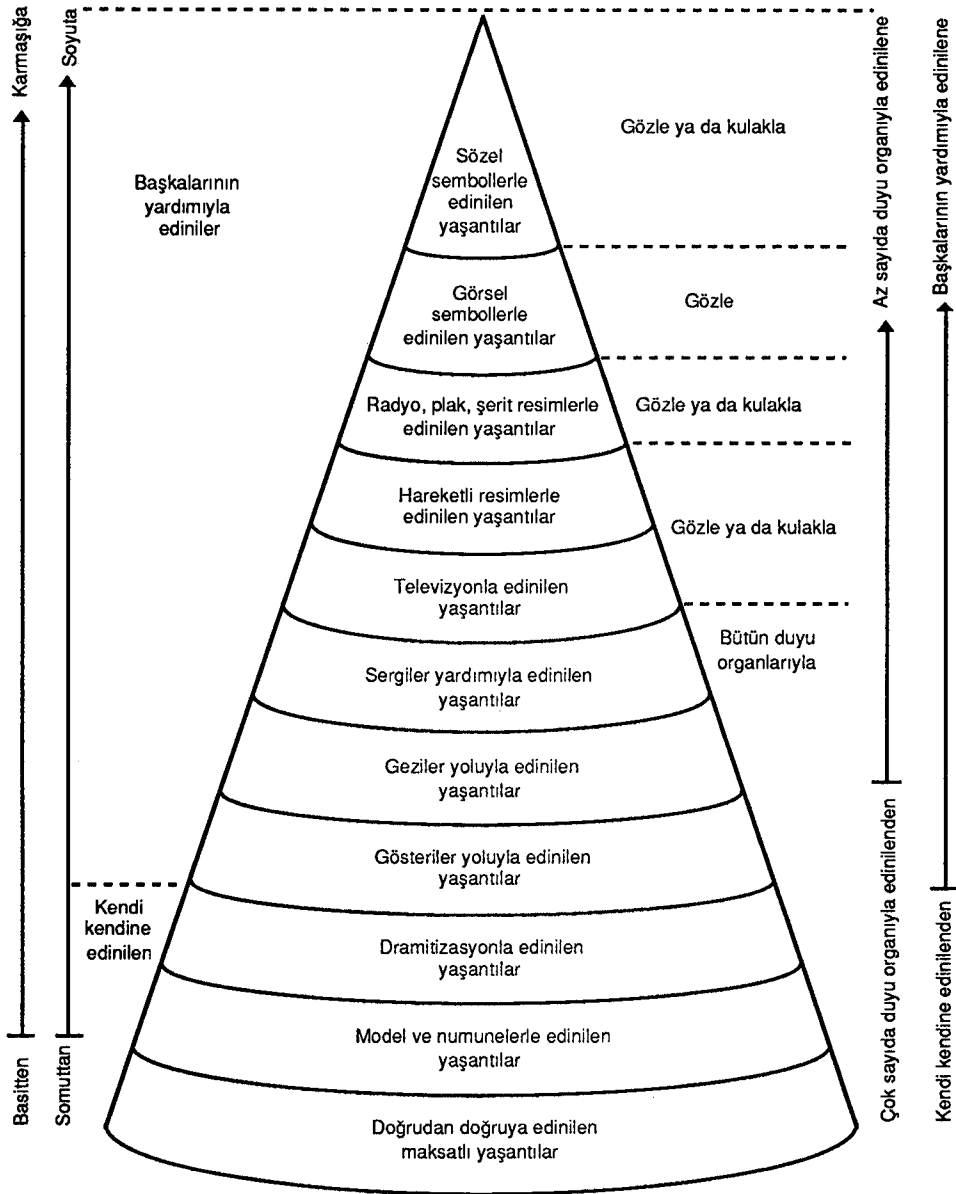
Yirminci yüzyılın ilk yarısı boyunca tekniğin tam ve etkin bir biçimde belirlendiği yeni anlatım yöntemleri ve bu arada ve en yeni buluşların yarattığı olanaklar çerçevesinde dramaturji yeni boyutlara kavuştu. Film, radyo ve televizyonun birer kitle iletişim ortamı olarak ve hergün giderek daha da yaygınlaşarak tüm dünyaya yayılması sonucunda tiyatrunun bugün artık bu yeni kitle iletişim araçlarını yok sayıp yadsıması düşünülemez. Bunların

²⁰SEZER TANSUĞ, *Herkes İçin Sanat*, Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul, 1982, s.287.

²¹BAZİN, A.g.k., s.19

içinden filmin getirdiği bir başka deyişle film kamerası çok yeni bir bakış noktasını içermektedir. Denilebilir ki, bu çok zor gerçekleştirilebilen bir özel dramaturjidir. Biz buna "kamera dramaturjisi" diyebiliriz. Bu durum yalnızca film için geçerli olan özel bir durum değildir. Aynı zamanda küçük birtakım kural dışılıklarla aynı zamanda televizyon için de kullanılabilir niteliktedir. Görüntünün kaydedilebilme yöntemlerinden bağımsız olarak (naklen, film, band kayıt) görüntünün elde edilebilmesi her alanda kamera aracılığıyla gerçekleştirilmektedir.

Kamera ve donanımının çok yönlü kullanım olanaklarını sunması bir yönetmen ya da görüntü yönetmenine çeşitli sayılarda anlatım biçiminin kullanılabilmesi olanağını sağlar. Ne yazık ki, günümüzde artık teknik alanda yapılan yenilikler göklere çıkarılmakta, bu alanda oluşabilecek anlatım biçimleri ya unutulmakta ya da yerinde saymaktadır.



ŞEKİL 1 YAŞAM KONİSİ

KAYNAK: KAMURAN ÇİLENTİ, **Eğitim Teknolojisi ve Öğretim**, Kadioğlu Matbaası, Ankara, 1984,s.56

Bir film yapımını iletişim açısından ele aldığımız da görürüz ki, bir film yönetmeni, belli bir filmin yapımı sırasında çevrede gerekli düzenlemeleri yaparken bazen kaynak olarak, çoğu zaman da çeşitli iletişim kaynaklarını bir filmin gereklerine göre bir düzenleyici olarak görev yapar. Bir kaynak olarak görev yaptığında ileteceği şeyleri türlü semboller kullanarak kodlar ve çeşitli filmik yöntemler aracılığı ile izleyiciye iletir. Çeşitli kaynakların düzenleyicisi olarak

görev yüklendiğinde ise, seyircilerin, konunun gelişimine göre, çeşitli kaynaklarla etkileşip iletişim kurarak, çeşitli etkinliklere girişme ve çeşitli uyarılarla karşılaşma yoluyla edinecekleri yaşantılarla yeni şeyler öğrenmelerini ve yeni kavramlar geliştirmelerini sağlamaya çalışır.

Ünlü bir eğitim teknolojü olan Edgar Dale'in "Yaşam Konisi" adını verdiği çok esnek bir yapıya sahip olan üçgen biçimindeki model öğrenmeyle ilgili olan ilke ve araştırma sonuçlarını içerdiği gibi, aynı zamanda görsel ve işitsel bir iletişim aracı olan sinemaya da uygulandığı zaman, bu iletişim aracının öğrenme yönünde ne denli etkili bir araç olduğunu açıkça ortaya çıkarabilecek niteliktedir.

"Yaşantı Konisinin dayandığı bilimsel ilkeler şöyle sıralanabilir:

- 1) Öğrenme işlemine katılan duyu organlarımızın sayısı ne kadar fazla ise o kadar iyi öğrenir ve o kadar geç unuturuz.
- 2) En iyi öğrendiğimiz şeyler, kendi kendimize yaparak öğrendiğimiz şeylerdir.
- 3) En iyi öğretim, somuttan soyuta ve basitten karmaşığa doğru giden öğretimdir.
- 4) Öğrendiğimiz şeylerin çoğunu gözlerimiz yardımıyla öğreniriz.

Bu ilke sonuçlara uygun olarak Dale'in modelinde:

- 1) Kavramların oluşumuna temel olan yaşantı çeşitleri sırası göz önünde tutularak bütün duyu organlarıyla edinilebilecek somut ürünü yaşantılar koninin tabanına, başkalarının yardımıyla edinilebilecek soyut yaşantılar daha yukarılara yerleştirilmiştir.
- 2) Bireylerce kendi kendine edinilebilecek yaparak öğrenme ürünü yaşantılar koninin tabanına, başkaları yardımıyla edinilebilecek yaşantılar ise daha yukarılara konulmuştur.
- 3) İkisinden biri göz olan iki duyu organı söz konusu olduğunda, diğer şartlar eşitse, gözle edinilen yaşantılar koninin tabanına daha yakın bir düzeye yerleştirilmiştir.
- 4) Daha basit yaşantılar koninin tabanına, karmaşık olanlar ise sırayla daha yukarılar konulmuştur.

Böylece, tabanında somut, yukarıya doğru gittikçe soyutlaşan, en tepede de

tamamen soyut yaşantıları kapsayan koni şeklinde bir model meydana gelmiştir"²².

Koninin en tabanına gerçek olayları yaşayarak kazanılan edimler bulunmaktadır. İkinci basamakta yine beş duyu organı öğrenme faaliyetine katılmakta, bu basamakta model ve örnekler devrede bulunmaktadır. Üçüncü basamakta dramatizasyonla edinilen yaşantılar bulunmakta, tiyatro, karagöz, opera gibi olayları temsil eden modeller aracılığı ile öğrenme gerçekleşmektedir. Dördüncü basamak gösteriler yolu ile edinilen yaşantıları temsil etmektedir. Bu durumda öğrenici konumunda olan birey ya da bireyler artık kendi kendine edinilen öğrenme ortamından uzaklaşmaya başlamakta, kendileri dışında hazırlanan yine beş duyu organının öğrenme ortamında etkili olduğu, seyrederek öğrenme ortamı içine girmektedirler. Koninin tabandan yukarıya doğru beşinci basamağını oluşturan geziler yoluyla edinilen yaşantılar bölümünde öğrenici konumunda olan birey ya da bireyler aktif bir katılma ortamını gerçekleştirerek gidip izlemektedirler. Basamağın altıncı kademesinde Sergiler Yardımıyla Edinilen Yaşantılar bölümü yer almaktadır. Bu bölümün özelliği beş duyu organı aracılığıyla edinilen öğrenme ortamının son basamağı olmasıdır. Basamağın yedinci bölümünü Televizyon ile edinilen yaşantılar içermektedir. Bu basamağın en önemli özelliği artık beş duyu organı aracılığıyla edinilen öğrenme ortamından, göz ve kulağa dayalı iki duyu organına geçişi ifade etmektedir. Televizyonla edinilen yaşantıların bizler için önemli olan tarafı hem göz hem de işitme organlarımıza hitab etmesi, tümüyle görsel-işitsel olan bu kitle iletişim aracının örgütlenmiş olmayabilen ve hedef kitlesi önceden tam olarak saptanamayan bir kitleye yayın yapmasının yanında, bu kitlenin her zaman aktif bir kitle olmamasından kaynaklanmaktadır. Yaşantı konisinin sekizinci basamağını oluşturan Hareketli Resimlerle Edinilen Yaşantılar Bölümü tezimizin konusunu yakından ilgilendirmekte, başkalarının yardımıyla edinilen öğrenme biçimlerinden temel öğeyi içermektedir. Bu aşamada konunun iki ayrı aşamada ele alınmasına gerek bulunmaktadır. Bir film hem görsel hem de işitsel olabildiği gibi, yalnızca görsel olabilir. Bu durumda böyle bir kitle iletişim aracının televizyon aracılığıyla edinilen yaşantılara üstünlüğü, aktif bir kitleye sahip olmasıdır. Aktif kitleden

²²A.g.k., s.57.

anlaşılması gerekli olan şey, televizyon gibi bir kitle iletişim aracılığıyla edindirilmesi istenilen tutum ve davranış değişiklikleri çoğu kez heterojen bir kitleye hitap eder. Bu kitle, herhangi bir ek bir külfete katlanmaksızın, kendi özel ortamının içinde verilmeye çalışılan ileti/iletilerin yanında başka uyarıcılarla da ilgisini sürdürebilerek ya da bir başka kanala yönelerek veya televizyonun düğmesini kapatarak davranış değişikliğine yol açması düşünülen iletiyi kesebilir. Oysa sinemanın televizyona oranla üstünlüğü, aktif bir kitleye sahip olmasındadır. Birey ya da bireyler edinmek istedikleri iletiler hakkında da önceden bilgilenmiş olarak ve öğrenme isteğiyle mevsim ve ulaşım koşulları gibi birtakım engelleyici koşulları göze alarak ve belli bir giriş bedelini ödeyerek öğrenmek veya eğlenmek amacıyla belli bir mekânda toplanırlar. Sonuç etkisi ortaya hemen çıkmasa bile izleyicilerde sonradan oluşabilecek tutum ve davranış değişiklikleridir. Yapılan araştırmaların verdikleri sonuçlara göre, tutum değişiklikleri birden fazla tekrarlar karşılaşma durumunda daha kalıcı olmaktadır²³.

Dale'in sekizinci basamağında Radyo, plak, şerit, resimlerle edinilen yaşantılar yer alır. Bu bölümde yer alan radyo, plak ve şerit ile edinilen öğrenme yalnızca işitsel duyumların faal olmasına dayalı bir öğretme ya da eğlendirme biçimidir. Daha önce de değinildiği gibi beş duyu organı birarada öğrenmeye ne denli katılırsa o denli iyi öğrenir o denli güç unuturuz. Plak ve ses şeritleri aracılığı ile edinilen yaşantıların bir özelliği de "yeniden üretebilen" bir meta haline gelmiş olması eskiden bir daha aynısı asla yeniden yorumlanamayacak olan bir sanat eserinin bir kez yorumlandıktan sonra kalıcılığının sağlanmasıyla istendiği zaman bir kereden çok fazla sayılarda yeniden dinlenebilme özelliğini taşımasıdır. Oysa radyo aracılığı edinilen yaşantıların kalıcılık özelliği bulunmaktadır. Bu durum özellikle "canlı yayın" biçiminin uygulandığı biçimlerde kendisini açıkça ortaya koymaktadır. İşitsel iletiye dayalı araçlarda söz konusu olan "gerçek zamanın" kullanılmasıdır. Bu durum sesin özelliği ile bağlıdır.

Resimler yoluyla edinilen yaşantıların, radyo, plak, ses şeritleriyle edinilen yaşantılara oranla farklılığı, görsel bir duyu organının faaliyetine neden olmasındandır. Resimler yoluyla edinilen bir iletişim ortamının kurulduğu koşullarda izleyici zaman sınırlamasına bağımlı

²³WERNER VAN APPELDORN, *Die Optische Revolution*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Hamburg, 1972, s.33-34

olmaksızın bir resmi görsel olarak istediği kadar uzun bir sürede inceleyebilme ya da bakabilme olanağına sahip bulunmaktadır. Görel ve sözel sembollerle edinilen yaşantılar, Dale'in "yaşantı konisi"nin on ve onbirinci basamaklarını oluşturmaktadır. Bu basamakların temel özelliği, beş duyu organı yerine göz ya da kulağa bağlı olarak tek duyu organına hitap etmeleridir.

Sanat gerçek ve büyük bir bulgudur. Tıpkı bir bilim adamının doğa yasalarının ve olgularının bir bulucusu olması gibi, sanatçı da doğadaki biçimlerin bir bulgucusudur. Sanatçı, belli bir deneysel nesneyi -dağları, tepeleri, çölleri ve ırkmaklarıyla bir doğa parçasını- eşlemleyemez veya çizemez. Onun bize verdiği, doğa parçasının bireysel anlık bir fiziksel bilgisidir. O, nesnelerin atmosferini, ışık ve gölge oyunların dile getirmeyi ister. Bir doğa parçası şafak sökerken, öğle sıcağında veya yağmurlu yahut güneşli bir günde aynı değildir. Estetik algımız daha büyük bir çeşitliliği içine alır ve günlük duyu algımızdan daha karmaşık bir düzene sahiptir. Duyu algılamasında biz, çevremizdeki nesnelerin ortak ve sürekli özelliklerini kavramakla doyuma ulaşırız. Ressam Ludwing Richter, Tivoli'de genç bir erkekten üç arkadaşıyla birlikte aynı doğa parçasını resimlemek için hazırlanırlar ve yola çıkarlar. "dördü de kesin olarak doğadan ayrılmamaya kararlıymışlar. Gördüklerini olabildiğince değiştirmeden çizmeyi istemişler. Buna karşın sonuç, birbirinden tümüyle ayrı, sanatçıların kişilikleri kadar birbirinden değişik dört resim olmuş. Richter, bu denemeden nesnel görüş gibi birşey olmadığını, biçim ve rengin her zaman bireyin yaradılışına göre kavranıldığı sonucunu çıkarıyor"²⁴.

"Sanatçının imgelemi nesnelerin biçimlerini keyfi olarak yaratmaz. Onları görünebilir ve tanınır kılarak bu biçimleri bize gerçek şekilleriyle gösterir. Sanatçı, gerçekliğin belli bir görünümünü seçer. Ama bu seçme süreci aynı zamanda bir dışlaştırma (objektifikasyon) sürecidir. Sanatçının görüş açısına bir kez girince artık dünyaya onun gözleriyle bakmaya zorlanırsınız. Dünyayı özel ışık altında daha önce hiç görmemişiz gibi gelir bize. Bu ışığın anlık bir pırıltı olmadığına da inanırsınız"²⁵.

²⁴ERNST CASSIRER, *İnsan Üstüne Bir Deneme*, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1980, s.139.

²⁵A.g.k., s.140.

Buraya kadar genel olarak yeniden üretebilen sanat yapıtlarında, gerçekliğin yalnızca bilimsel soyutlamalarımız tarafından kavranabilir ve onlar tarafından açıklanabilir gibi görüldüğünü, ancak, sanat alanına girer girmez bunun bir yanılgı olduğunu ortaya koymaya çalıştık. Çünkü nesnelerin görünüşleri sayısızdır ve onlar bir andan ötekine göre hemen değişebilme özelliğine sahiptirler. Nesnelerin bu anlık görünüşlerini basit bir formül içinde her kavrama çabası anlamsız olacaktır. Herakleitos'un "güneş, her gün yeni bir güneştir" tümcesi, bilim adamının güneşi için değilse de sanatçının güneşi için doğru ve anlamlıdır. Bizden bir nesnenin salt fiziksel nitelikleri ve etkileri değil de, salt görsel biçim ve yapısının betimlenmesi istendiğinde şaşırır kalırız. İşte sanat bu boşluğu doldurmaktadır. Sanatta biz duyuşsal nesnelerin çözümleme ve araştırılmasından veya etkilerinin incelenmesinden çok, salt biçimler alanında yaşarız. Tüm bunların bizlere, yani seyreden ve dinleyenlere değil, sanatçıya ilişkin şeyler olduğu söylenerek bu düşüncelere karşı çıkılabilir. Ama böyle bir karşı çıkış sanatsal sürecin yanlış anlaşılmasından doğacaktır. Sanatsal süreçte konuşma süreci gibi diyaloga dayanan diyalektik bir süreçtir. Bu durumda gözleyici ya da izleyici edilgen bir konumda değildirler. Bir sanat yapıtını, kendisiyle varlık kazanmış olduğu yaratıcı süreci belli bir ölçüde yinlemeksizin ve yeniden kurmaksızın anlamak olası değildir. Çeşitli sanat yapıtları karşısında bazı estetik okulları arasında değerlendirme bazında birtakım karşıtlıklar bulunmasına karşın, tüm bu okulların zorunlu olarak benimsedikleri şey, sanatın bağımsız bir "konuşma evreni" yani, sanatçıyla izleyici ya da seyirci arasında gelişen bir iletişim ortamı olduğudur. Bu düşünceden hareketle, iletişimi "...bir başkası ile konuşmaktır, günlük yaşantımızda yer etmiş olan televizyondur, bilgiyi yaymadır, giyiniş ya da saç biçimidir vb., kısacası iletişim insan yaşamının her alanıdır"²⁶ olarak tanımlayabiliriz.

Bir film çevrimi sırasında yönetmenin bir ekip çalışması içinde en yakın ilişkisinin "görüntü yönetmeni" ile olduğu düşünüldüğünde, iletişimi " ... çoğu kez sözcükler, harfler, iletilerle (mesajlarla) ilişki kurmak; düşünce ve kanıları toplantı veya diğer araçlar, karşılıklı konuşma, yazışma yoluyla değiştirme olgusu"²⁷ biçiminde tanımlayabilmekteyiz.

²⁶AHMET HALUK YÜKSEL, "İletişim Süreci ve Sistem Yaklaşımı Açısından İletişim Sürecinin İncelenmesi", **"KURGU"**, S:6, Eskişehir, Haziran 1989, s.20.

²⁷INAL CEM AŞKUN, "İletişimin Kavramsal Anlamı Üzerine Düşünceler", Eskişehir Kurgu Dergisi, S:6, Haziran, 1989, s.3.

3. İLETİŞİMDE KAMERA VE İLETİŞİM SANATI OLARAK "GÖRÜNTÜ":

Sinemanın sanat mı yoksa teknik mi olduğu sorusu tipik bir sorun olarak görünmektedir. Bu soru çoğunlukla kötümser bir bakış açısını içermekte, fakat bundan daha çok bilgisizlik nedeniyle yöneltilen bir sorudur. Temelde böyle bir sorun bulunmamaktadır.

Sinema ya da film tekniğın, ona gerekli araçları sağlayabileceğı bir dönemde ortaya çıkmıştır. Önceleri, teknikerler hareket betimlemesinin oluşturulması işlemlerinde bu yeni araçları kullanmaktaydılar. "Edison'un ilk Kinoteschope filmleri 1893'te kamuoyuna gösterimdi; buna temel olacak ön çalışmalar ise 1987 yıllarında tamamlanmış bulunmaktaydı. Kineteschope'un hemen ardından ileri görüşlü sanatçılar film alanına girdiler. O dönemlerdeki sinemanın ara dallarına çalışan önemli sayıdaki eleman ve film yönetmenlerinin bir bölümü, bu film teknikerlerinin arasından çıktı"²⁸.

Sinema sürecinin tekniğı ile uğraşan işğörenlerin büyük bir çoğunluğu bir filmi herşeyden önce çok yönlü ve iç içe geçmiş tekniklerin bir ürünü olarak görme eğilimindedirler. Ancak, sanatçılar filmi, teknikle ve tekniğın yalnızca kıyısından yararlananları bir sanat olarak görmektedirler.

Yanılıcı bir düşünceye sapmadan, resim sanatının karşıtı olarak filmin tekniğın bir

²⁸MEHNERT, A.g.k., s.20-21.

ürünü olduğunu söyleyebiliriz. Bu yönde üretilmiş bir düşünce silsilesi kendi mantığı içinde doğrudur. Ancak, resim sanatının da kendisine özgü bir tekniği bulunmaktadır. Resim sanatında yararlanılan teknik sinemada olduğu kadar göze batıcı değildir. Bu doğrultuda resim sanatında da tekniğe hakim olunması gereklidir. Eğer resim sanatında yetkin bir ustalığa sahip olunamazsa en çalışkan çabanın sonuçları bile tökezlemek zorunda kalacaktır. **Film, yalnızca bir teknik değil, aynı zamanda bir sanattır da.** Bir filmi gerçekleştirenler, onun tekniğinin ne denli angaryalar yarattığını düşünmeden tekniğe ne denli hakim olurlarsa film o ölçüde bir sanattır. Yani sinema teknik ve sanatın bir ürünüdür.

Bir kameranın olumlu ya da olumsuz olarak değerlendirildiği filmik ortamın hangi ölçülerde kendisi tarafından yaratıldığı, ya da yalnızca film mimarları tarafından oluşturulan dekorasyon ve yönetmen tarafından yönetilen oyuncular mı görüntülediği ender olarak araştırmaların konusu olarak ele alınmıştır. "Danimarkalı film yönetmeni Urban Gad 1920'li yıllarda sinema üzerine yayınlanan bir kitabında; kameranın yalnızca mimarlar tarafından oluşturulan ve yönetmen tarafından yapılandırılan sahneyi, tüm dikkatini elle kurulan kamera zembereğini eşit ölçüde çevirmeye yoğunlaştıran ve bu yolla görüntüler elde eden kişi"²⁹ olduğunu belirtmiştir.

Gerçekten de 1920'li yıllara kadar ve 1920 yıllarında, dekor uygulayıcılarının oluşturdukları hareketli dekorlarla, dekor uygulayıcılarının yarattıkları filmik mekanlar yalnızca görüntünün biçimini belirlemekle kalmıyor, böylelikle de bir kameramanı yalnızca görüntü üreten bir "operatör" konumuna indirgiyordu.

Kollektif bir çalışmanın ürünü olarak değerlendirilmesi gereken bir sinema yapıtı, çoğu kez, yalnızca yalıtılmış bir kişiye aitmiş gibi değerlendirilmesi ya da çözümlenmesi her zaman yanlış bir değerlendirmedir. Ortalama bir film eleştirmenin ya da bir film yazarının yaratıcı katkısını yönetmenin yapılandırıcı sermayesinden ayırması çoğu zaman mümkün değildir. Eğer bir film iyi ise, olağandışı anlatımlar çok eksik ya da çok hatalı da sahnelerlendirilmişse olsa, hem yazar hem de yönetmen genellikle birlikte övülür. Bunun tersine, iyi bir yönetmen yine olağanüstü oyuncuların yardımıyla yetersiz bir film anlatımının bir sanat olayı haline

²⁹A.g.k.

gelmesine neden olabilir. Eğer bir film tüm yönleri ile çok iyi ise o zaman yazar, yönetmen ve oyuncularla birlikte filmi çeken kameraman için de bir kaç övücü söz edilebilir. Böyle bir durumda insanı etkisi altına alan filmik hava yaratılan atmosferin yetkinliğinden söz edilecektir. Ayrıntıları ortaya koyan bu tür bir filmde ince duyum övülür ve filmin yapısı göklere çıkarılarak lanse edilir. Oysa, yukarıda saydığımız ve birbirlerinden değerlendirme yönünden ayrılması çok güç olan bu niteliklerden daha az iyi bulunan bir filmdeki fotoğrafik çabalar filmin kötülüğüne rağmen olağanın dışında bir yeterliğe ve kaliteye sahip olsa bile fotoğrafik çaba yönünden hemen hemen hiçbir şekilde değerlendirilmez. Bu düşüncenin yanında Özön şöyle bir tanımlama yapmaktadır: "... Sinema sanatının malzemesi de belirli bir kavramı en uygun biçimde anlatan görüntülerin yer aldığı film parçalarıdır. Sinema sanatçısı, bu görüntüleri amacına en uygun biçimde düzenlemeye çalışır; bu düzenlemede boş filmin özelliklerinden, optik kurallardan, cisim ve alıcı hareketlerinden, çekim çeşitlerinden, alıcı açılarından, görüş açılarından, dekordan, oyundan, film hilelerinden yararlanarak yapıtına öz ve biçim yönünden en elverişli yapıyı vermeye çalışır"³⁰. Bu tanımlama elbette ki, ideal bir durumu betimlemektedir. Özön bu tanımlamayı yaparken tanımlamada "sinema sanatçısı" deyimini kullanmış ancak, bu sanatçının kimliğine değinmemiştir. Aynı şekilde, "Sinema sanatı da, herhangi bir düşünceyi, duyguyu, olayı gerektiğinde sesle de desteklenen hareketli resimlerle (görüntülerle) anlatım yoludur. Sinema sanatçısı bu çalışmayı yaparken çerçeveleme, görüntü düzenlemesi, aydınlatma, ışık-gölge oyunları, kurguyla sağlanan tartım, alıcı hareketlerinin sağladığı canlılık, görüntünün ortaya koyduğu kavramlarla yaratılan etkilerden yararlanır"³¹. tanımı da kollektif bir çalışmanın ürünü olan sinema sanatı içinde birden fazla uzmanlık alanını içermektedir. Bu nedenle de bu uzmanlık alanlarının neleri içerdiğinin tanımlanması gerekir:

Türk Dil Kurumu Sinema ve TV. Terimleri Sözlüğünde Görüntü Yönetmeni, "Alıcı devinimlerinin düzenlenmesinden, görünçülüğün aydınlatılmasından, görüntülerin yönetmenin isteklerine uygun biçimde sağlanmasından, alıcı takımının denetiminden sorumlu kimse"

³⁰ NİJAT ÖZÖN, 100 Soruda Sinema Sanatı, Gerçek Yayınevi, İstanbul, 1972, s.10-11.

³¹ A.g.k.

olarak açıklanmaktadır³². Yine aynı şekilde bir kameraman, "alıcıyı doğrudan doğruya çalıştıran ve yöneten, alıcı devinimlerini gerçekleştiren, görüntülerin film üzerine saptanmasını sağlayan kimse olarak tanımlanmaktadır³³.

Yukarıda verilen tanımlamalara baktığımız zaman, bir görüntü yönetmeninin, bir film çevrimi sırasında yaklaşık olarak anlatım türleri ve kurgu dışında tüm filmik öğelerden sorumlu olduğu ortaya çıkmaktadır.

Bir görüntü yönetmeni ve bir kameramanın yönetmen ile bir film çevrimi sırasındaki tüm ilişkileri iletişim bağlamının yüz yüze ilişkileri anlatmaktadır. "Yapısal olarak iletinin kendisi karmaşık uyarılar toplamından başka bir şey değildir. Aslında, kendi içinde başlıbaşına hiçbir anlam taşımayan kağıt üzerindeki birtakım şekiller veya ses dalgaları ya da diğer görsel-işitsel malzeme ile dokunma yoluyla elde edilen iletiler yalnız insanlar için bir alıcı tarafından kod açma (decoding) işlemi sonunda anlam kazanırlar"³⁴. Kodlama bir bilginin, düşüncenin, duygunun veya kanının iletme uygun ve hazır bir ileti (message) biçimine dönüştürülmesidir. Kodaçma (decoding) ise, alıcıya ulaşan ve alınan uyarının, bir başka deyişle iletinin, yorumlanarak anlamlı bir biçimde sokulmasıdır. İletişim süreci içersinde iletiler ancak kod açma yoluyla, kağıt üzerindeki anlamsız işaretler, ya da birtakım ses ve görüntü sinyalleri olmaktan çıkıp anlam kazanır. İletişim sürecinde kodlama kaynak, kodaçma ise alıcı tarafından gerçekleştirilir.

İletişimin başarısını ölçen en önemli sorun, iletinin alıcı tarafından kodaçımının yapılmasıdır. Bu durumun en önemli ölçütü ise alıcı ile kaynağın deneyim ve yaşantılarının çakışması ya da en azından kesişmesidir. Bu da aslında iletişimin doğasında vardır. Çünkü, iletişim kelimesinin kökünü oluşturan latince "comminicatus" anlamı birşeyleri paylaşmaktır³⁵.

Bağıntı çerçevesi (izafet çerçevesi-cycle of Referance) kodlama ve kod açma

³²NİJAT ÖZÖN, *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü*, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara, 1981, s.136.

³³A.g.k., s.14.

³⁴YÜKSEL, A.g.k., s.78.

³⁵A.g.k.

işlemlerinin ve bağlı olarak iletişim sürecinin sağlıklı bir biçimde gerçekleşebilmesindeki önemli öğelerden birisidir. Bağıntı çerçevesini insanların sahip oldukları tüm bilgi yükü olarak tanımlayabiliriz. İşte bireylerin bağıntı çerçevelerinin kesiştiği alan iletişimin de gerçekleştiği alandır (Bkz. ŞEKİL 2).

Şekilde yer alan noktalardan herbiri, iletişim sürecinin iki ucunda bulunan kaynak ile alıcının sahip olduğu bilgi yüklerini, bir başka deyişle bağıntı çerçevelerini oluşturan öğeleri simgelemektedir. Yukarıdaki şekilde de görüldüğü gibi bağıntı çerçevelerinin kesişme bölgesi, kaynak ile alıcının ortaklaşa sahip oldukları bilgilerin varlık ve niceliğini göstermektedir.



ŞEKİL 2

Şekil 2'deki örnekte kaynak, yönetmen ve alıcı bir görüntü yönetmenidir. Bu kaynak ve alıcının bağıntı çerçeveleri ortada kesişen bölge olarak ne denli büyük olursa haber bildirimi o denli kolay olacaktır. Eğer iki çemberimsi alan arasında kesişen ortak bir alan bulunmuyorsa ortak deneyimler yoksa o zaman haber bildirimi olanak dışıdır. Yine eğer birbirleriyle kesişen çemberimsi alanın ortak kesişme noktaları çok az bir ortak alana sahipse, yani kaynağın deneyimleri ile hedefin deneyimleri önemli derecede farklı iseler o zaman, bir uçtan bir uca eklenen anlamın ulaştırılması çok güç olacaktır. Bu nedenle kaynak mesajı (iletiyi) kodlarken hedefin kolaylıkla uyum içersine girmesini sağlayacak şekilde, yani alınan

iletiyi göndericinin denemlerine çok benzeyen denemlerle ilintileştirecek biçimde kodlamaya çalışır.

Film çevrimi sırasında yönetmen-görüntü yönetmeni kameraman iletişimini konumuz açısından ele aldığımızda, yüzyüze iletişimin boyutlarının yaratılmak istenilen filmik atmosfer, çekim ölçeklerinde ortak bir uyumun sağlanması, aydınlatma ile sağlanacak yapısal etkilerin ortaya çıkarılması anlamında ne denli önemli olduğu ortaya çıkmaktadır. Eğer bir yönetmenin yukarıda belirttiğimiz kişilerle bağıntı çerçeveleri en üst düzeyde çakışmıyorsa, yaratılması istenilen düşünsel süreç istenilen biçimde gerçekleştirilememiş olacak, böyle bir durumda da ortaya çıkması düşünülen hem sanat bağlamında hem de teknik bağlamdaki etkilerinden özveride bulunulmuş olacaktır. Bu nedenle sinema dünyasında sanatçı kişilikleriyle ünlenmiş olan birçok film yönetmeni çoğu zaman filmlerini bu tür sorunların ortaya çıkmaması için belli görüntü yöntemleriyle çalışma yolunu seçmektedirler.

"Sinemada, insan ne söyleyeceğini çok iyi bilirse, çekeceği filmin her satırını kafasında canlandırabiliyor, açıkça algılayabiliyorsa teknik açıdan çözülemeyecek hiçbir ifade sorunu yoktur... Seyirci, yönetmenin şu ya da bu yöntemini kullanmasına yol açan nedenleri bilmezse perdede yansıtılan olayların gerçekliğine inanmaya hazırdır. Sanatçının gözlemlediklerini perdede yeniden üreterek "gözlemlediği" yaşama inanır. Buna karşılık seyirci, yönetmenin amacını anlayıp, o anda seyrettiği "anlatım" eylemini neden gerçekleştirdiğini anlarsa, o zaman perdede gösterilen olaylara duygusal olarak katılmaktan hemen vazgeçer. Bunun yerine, tasarımı ve onun nasıl gerçekleştirildiğini değerlendirmeye başlar"³⁶.

"Sanat yönetmenleri ve kameramanlarla ilişkide çıkan en büyük güçlük, onları da, tıpkı ekibin bütün diğer üyeleri gibi tasarımın oluşturulmasına yardım eden kafadarlara dönüşmektedir. Onların pasif, kayıtsız, verilen emirlere itaat eden görevliler değil, filmin oluşturulmasında eşit derecede katkıları bulunan, duygularımızı ve düşüncelerimizi paylaştığımız insanlar olmaları çok önemlidir"³⁷.

³⁶ANDREY TARKOWSKI, *Mühürlenmiş Zaman*, Afa Yayınları, İstanbul, 1982, s.118-119.

³⁷A.g.k., s.145-146.

Elbette ki, bir film yönetmeni film çevrimi sırasında yalnızca görüntü yönetmeni ile en yakın ilişkide bulunması gerekli insan değil, aynı zamanda da senaryo yazarı, oyuncular ve çevre düzenleyiciler ile de yakın ilişkide bulunması gerekli olan bir düzenleyici olarak görev yapmak zorundadır. Ek olarak bir film yönetmeninin film yapabilmek için teknik bir araca da ihtiyacı vardır ki, bu araç kameradır. Bütün teknik görüntülerin oluşturulma yolu bir aygıttır ve bir film kamerasının temelini Camera Obskura oluşturmaktadır. Aygıtlar insan tarafından üretilmiş nesnelerdir ve biz bu nesnelere "kültürel nesneler" diyebiliriz. Bir film kamerasına bir araç olarak bakıldığında bir tüketim aracı değil (Ayakkabı veya bir elbise gibi), bir üretim aracıdır. Bir üretim aracı olarak kamera, bir nesneyi doğada bulunduğu konumdan alarak onu bizim bulunduğumuz düzeye getirir. Bu onun üretim aşamasıdır. Doğadan yine araçlar yardımıyla alınan nesneler, artık doğal olmayan bir biçime dönüştürülerek, "kültürel bir nesne" konumuna kavuşturulurlar. Sanayi toplumlarında makineler iş üretirler. Dağaya ilişkin belli malzemeleri alarak, bunlara yeni biçimler verirler. Bu anlamda da içinde yaşanılan dünyayı da biçimlendirmiş ve değiştirmiş olur. Ancak **aygıt** olarak kamera böyle çalışmaz. Bu aygıtlar dünyayı değil, dünyanın anlamını değiştirme yönünde işlerler. Bu açıdan işlevleri de simgesel sayılabilir. Sözünü ettiğimiz yönlerden, bir kamera da simge üreten bir aygıt olarak nitelendirilebilir. Kendi içinde barındırdığı koşullar uyarınca bu aygıtlar elbette ki, yine insanlar yardımıyla simgesel yüzeyler üretirler. Bir film kamerası film görüntüsü üretmek için programlanmıştır ve üretilmiş olan her filmsel görüntü de, onun programlanmış yeteneklerinin bir tür görünümüdür. Bu yetenekler çok zengindir ancak sınırsız değildir. Bu yeteneklerin toplamı ise, bir film kamerası ile yapılabileceklerin tümüne eşittir.

Üretilen her görüntü ile, bir film kamerasının sahip olduğu gizil yönlerden bazıları aydınlığa çıkarılmış olmaktadır. Kameranın çabaları da, bu gizil yeteneklerin tanınması ve sözkonusu yetenekleri oluşturan programın tüketilmesi doğrultusundadır. Ancak anlatılan bu işin yapılması kolay değildir ve bir film kameramayı için genel olarak asıl amaç, film kamerasının gizil yönlerinin (programın) tanınmasıdır. Görüntüyü saptayan kimse kamera içinden gerçek yaşama baktığında onu temel olarak ilgilendiren yeni bilgiler üretmesine

olanak sağlayacak kamera programıdır. Onu temelde ilgilendiren görüntülerine konu olan gerçeklikten çok film kamerasının kendisidir. Sonuç olarak görüntüyü saptayan kimsenin bir iş yaptığı ve dünyayı değiştirdiği söylenemez, ancak onun onu bir filmsel görüntüyü somutlaştıracak bilgiler peşinde olduğu söylenebilir.

Bir film kamerası, hiçbir film kameramanının düşleyemeyeceği kadar çeşitli türde film üretme kapasitesine sahiptir. Bu nedenle de kamera programı hiçbir kimse tarafından sonuna kadar tüketilemez. Bir kameraman karanlık kutu içinde olanları bilmemesine karşın, kameranın kameramanın buyruğuna boyun eğdiği gerçektir. Bir kameraman, kamerasının dışsal özelliklerini kullanarak ona yön verir, ancak çalışmasını kamerasının barındırdığı programın içsel özelliklerin egemenliği altında sürdürür.

Bir filmin çözümlemesinin yapılması bizi hemen bir nesne olan film şeridine yönlendirir. Film şeridi de aynı resim sanatında olduğu gibi tuval, kağıt gibi düşünce biçiminde olan orjinal prototipi algılanabilir bir hale getirmektedir. Pozlanmamış bir film şeridi bu yolla nesnenin işlenmiş temel ham malzemesi haline gelir. Daha açık bir biçimde belirlenecek olursa, ham materyal resim sanatında tual, kağıt ya da bir ağaç, yontu sanatında taş, mermer, alçı ya da ağaç biri benzer malzemelerden oluşmaktadır. Kullanılan malzemenin çok değişik olan cinsleri her zaman bu sanatların çerçevesi içinde kalmak yoluyla değişik türlerde üretimlerin oluşturulmasını sağlarlar. Filmik üretim, türleri ölçüsünde buna uygunluk göstermektedir. Bir film şeridi de selüloid bir maddeden ya da başka bir maddeden de yapılmakta olsa filmsel özün niteliklerine uygunluk gösteren bir malzemeyi içermektedir. Film şeridinin iki boyutlu olma özelliği, görüntünün sağlanmasında yüzey perspektifi ve çizgilerin form değerlerine, bunlar aracılığı ile plastik ve uzay (derinlik) yanılmasının karakteristik sanatsal görünümünü oluştururlar. Filmin bir yüzey olma özelliğinden ortaya çıkan sonuç, çizgilerin. derinlik görünümünün görüntü düzenlemesi açısından biçim (form) kurallarını ortaya çıkarmaktadır.

Kuramsal olarak bir film şeridinin uzunluğu hareketliliğinin temeli elastikiyettir. Film şeridinin sınırsız uzunluğu, kuramsal olarak sınırsız sayıda görüntü dizileri, sınırsız gösterim

I-GİRİŞ

(reprodüksiyon) zamanı ve uzay kavramına neden olmaktadır.

Bir film kamerası, bir optikten ve hareket mekanizmasını içeren donanımdan oluşan bir araçtır. Optiğin işlevi (ışığın da aracılığıyla) birincil olarak bir nesnenin kaydının **görüntü** olarak film şeridinin üzerine aktarılmasıdır. Onun hareket gücü, materyalin düzenlenmesini sağlayan film şeridine ek olarak nesnenin onun üzerinde görsel olarak algılanabilecek biçimde nesnenin iki boyutlu olarak aktarılabilmesinden ileriye gelmektedir. Optik (ışığın da yardımıyla) bir görüntünün ortaya çıkarılmasına neden olur. Bir objenin durumunu veya biçimini betimler. Yani, statik bir elemandır. Bir perspektif olarak nesnelerin ardı ardına yer almaları ve yan yana betimlenmeleri uzay ve biçim yanılsamasına neden olmaktadır. Hareket mekanizması çok sayıda birbirini izleyen görüntü kareciklerinin hareket eden bir film şeridinin üzerinde saptanmasını sağlar. Optik, hareket mekanizmasının yardımıyla işlev görür. Tek bir görüntünün içinde veya hareket aracılığı ile hareket duygusu görüntülerin biraradalığı sayesinde sağlanır. Tüm hareket alamentinin dinamiği filmin epik yapısını ve ritmik yapısı mümkün kılar.

Hareketin kopyası izleme sırasındaki hareketle uygunluk göstermelidir. Bir hareket gözün ağ tabakasında bu şekilde meydana gelmelidir ki, izleme sırasında hareketin çok sayıdaki aşamaları kopye edilebilsin. Bu durum sayı, büyüklük ve zamansal akış (hareket ve süredurum) ile belirlenir. Bu durumu hareket mekanizmasının yapılışı ile uygunluk göstermektedir. Sayı, büyüklük ve hareketin aşamalarının akışı ne bunun üstünde ne de bu sayının altında olabilir. Kamera hareketinin belli bir parçasını film şeridinin üstüne saptar, bu saptama işlemi, aynen gözümüzün çalışma mekanizması gibi işlemektedir. Gösterim gereci ise bu görüntüleri beyaz perde üzerinde görülebilir kılar.

Filmik karakteristik: "parçalardan oluşmuş görüntü" ve "hareketlilik". Bu yolla "hareket bütünlüğü" karakteri tamam olmaktadır. Bunun sonucunda da film, "bütünlüğü olan hareketli görüntüler dizisidir".

Görüntü parçaları ve bütünlüğü olan hareketlilik filmin öz ve oluşturma elementlerini ortaya çıkarmakta ve diğer tüm oluşturma kuralları ve yasalarını belirlemektedir.

4. GÖRME DUYUMUNUN ÖRGÜTLENMESİ VE SEÇİCİ GÖRME

İnsanlar film aracılığı ile birçok konu ile ilgili olarak bilgi ve deney sahibi olurlar. Sinemaya sayısal olarak az giden bir bireye oranla, görsellik düzeyi çok yükselmiş ve görme duyumunun yanında işitme duyumu ile de desteklenmiş olan bireyler sinema aracılığı ile daha yüksek oranda bilgilenirler.

Bizler nasıl görüyoruz ve gördüklerimizi nasıl algılıyoruz? Bir film yönetmeninin kendi gözleriyle gördüğü gerçek evrenin içindeki doğal nesnelerden seçme yaparken ve yaptığı bu seçim sonucunda sinemayı bir anlatım aracı, bir sanat olarak kullanırken film görüntüsünün doğasından bilgilenmiş olmak durumundadırlar. "Yapılan araştırmaların ortaya çıkardığı sonuçlar ilginçtir. İlk kez görüşte bir filmin en az % 42'si, en çok % 71,3'ü izlenebiliyor. Önemli olan, kuramsal bilgilerle izleme alışkanlığını yanyana getirebilmek, fikir gösterisi boyunca aktif halde olmak, böylesi durumlarda bir görüntüyü görmek, o görüntüden algılama payını artırma söz konusu olabilir"³⁸.

"Edgar Dale'in ortaya koyduğu "Yaşam Konisi'nin" verilerine göre öğrendiklerimizin % 1'ini tatma yoluyla edindiğimiz yaşantılarla, % 1,5'ğini dokunma yoluyla edindiğimiz yaşantılarla, % 3,5'ğini koklama yoluyla edindiğimiz yaşantılarla, % 11'ini işitme yoluyla

³⁸ERMAN ŞENER, *Sinema Seyircisinin El Kitabı*, Koza Yayınları, İstanbul, 1976, s.139-140

edindiğimiz yaşantılarla, % 83'ünü ise görme yoluyla edindiğimiz yaşantılarla sağlamaktayız"³⁹.

Görüntünün yanısıra, hareket, hareketli görüntü yapısının en önemli etkenlerinden birisidir. Zaten "ekran" aracı isim olarak bunu vurgulamaktadır. Gerçek yaşamımızda hareket fiziksel becerilerin yardımıyla ifade edilen eylemler (konuşma, jest, hareket, zaman ve uzayda yer ve konum değiştirme) olarak nitelendirilebilir. Fakat ekranda gerçek bir hareket yerine yalnızca onun görüntüsü yer alır. Bir takım seri ve durağan fotoğraflar içeren ve bu fotoğrafların sürekli olarak durum ve konum değiştirdiği bir film şeridi film gösterim gerecinin önünden belli bir oranda hızla geçerken, ekranda sürekli, kesintisiz görsel bir etki bırakır. Bu görsel malzemenin süregelen değişimi izleyicinin belleğine bir hareket olarak iletilir. Bu durum, "görüntünün sürekliliği" olarak tanımlanan ve bilimsel olarak kabul edilen bir olgudur.

"Bir filmdeki en heyecanlı şey harekettir. Ekranda karanlık odadaki görüntülerin ritmik ve canlı bir haldeki sürekli değişimleri, bir kimsenin düşleyebileceği her yönüyle sağlanabilir. Gözümüzün önünde her şey hareket ederek, kendilerini bu hareket içinde ifade ederler. Şekillerin, soyut ya da gerçek haldeki eylemleri iletişimin mükemmel derinlik ve düzeyine sahip olabilirler - kedinin kuyruk sallamasından dünyanın dönüşüne kadar. Düşünölmeye çalışılırsa her durumun karakterin, hayvanın veya yerin kendisine göre hareketi olduğunu, bundan da hareketin birşeyler ifade ettiğini görebiliriz"⁴⁰.

Görüntülerin böyle sürekli olarak değişmesi hali, hareketin ard arda olan aşamasını ve birbirlerinden farklı durumlarını temsil ederken, o filmin ifade edilmesinde merkezi bir özellik taşımaktadır. Böylece, "hareket" teriminin anlam ve önemi bütün uyarlamalarında, bir film yapımcısına görülen ve duyulanı duyusal ifade ve stilistik farklılık yönünden denetim altına alabilmesi ve gerektiğinde yapabilmesi olanağına sahip olması ile anlaşılabilir.

Ekranda 4 temel hareket türü bulunmaktadır:

- 1) Kamera önündeki insanlar ve objelerin hareketleri,
- 2) Kameranın kendisinin gerek hareket eden bir araç üzerine konularak, gerekse de

³⁹ÇİLENTİ, A.g.k., s.35

⁴⁰MEHNERT, A.g.k.,s.27

bir kafa özerine konularak hareket etmesi,

3) Mercekle oynanarak hareket duyumun yaratılması,

4) Yapısal olarak kurgu aracılığıyla tüm hareket türlerini ritmik bir bütün yapmak yoluyla hareket elde edilmesidir.

Belirtilen bu araçların her biri bir hareketi temsil eder. Herbirinin kendi uygulamaları ve uygulamaya ilişkin değerleri bulunmaktadır. İnsan ve objelerin kamera önünde hareket etmesinde, bir yönetmen ya da bir görüntü yönetmeninin konuşma, ses efektleri, türlü uygulamalar ve panoromik ve geniş kitle efektleri konusundaki uğraşı ve düşünceleri, onu görsel düzenleme ve mizansen gücüyle ödüllendirecektir.

Bu veriler bir sinemacıyı "kamera nasıl görür?" sorusuna kolaylıkla itmektedir. Bu nedenle de insan gözünün görme özelliği ve algılarımızın örgütlenişi, sinema sanatçısının uygularken kesinlikle gözardı edemeyeceği önemli bir olgudur.

II. GÖRSELLİĞİN DOĞAL YAPISI VE İŞLEVLERİ

5. DOĞAL GÖZ VE İŞLEVLERİ

Algılarımızın dışı vurumları olarak her türlü psişik görünüşler sinema sanatçısını yakından ilgilendirmektedir. Bizler gözlerimize bazı şeyleri algılanmak üzere kabul ederiz. Gözlerimizle belli birtakım tercihler yaparak isteklerimiz doğrultusunda belirli algılamalarda bulunuruz.

Bu durum, psikolojik işlevler ile düşünce ve tasarımların dışı algı organlarına isteklerini göndermesi biçiminde belirli bir eğilim göstermektedir. Bu nedenle de, görme işleminde psişik fenomenler önemli işlevler yüklenmektedir. Bu yargının sonucunda, gözlerimiz yalnızca birer yardımcı organdır diyebiliyoruz.

"Görme ve duyma çok karmaşık iki olaydır, bunlar genel olarak bizim irademiz dışında bilincimizde yer almaktadır. Bu durum bilinçsizce ve otomatik bir işlev olarak gelişmez. Ek olarak, hiçbir kesintiye uğrakaksızın gün boyunca sürer ve sürekli olarak çalışır. Bu durum bizler için kendiliğinden açık bir durum ortaya koymaktadır, duyularımızın çok az bir bölümü alınıp, anlaşılmakta, geriye kalan büyük bölüm ise atılmaktadır. Bu nedenle izleyicilerin bir film ya da televizyon programı hakkındaki yargılarını ve izleyicilerin görüş ve düşüncelerini istenilen bir yöne yönlendirebilmesi için oluşturma, yapılandırma teknikleri ve bunların tam olarak uygulanması insan algılarının karmaşık bir yapı içinde akış kurallarını bilmeden anlamak

mümkün değildir"⁴¹.

Algılama yeteneğimizin çok büyük olduğunu düşünerek önümüzde bulunan nesneleri bir bakışta görebileceğimizi sanırız. Bununla birlikte, görüş alanımızın içinde oluşan durumları algılayamadığımız durumlar çok olur; ve sonunda bunlar gözümüzün önüne serildiğinde, onlara dikkat etmediğimiz için algılayamadığımızı söyleriz. Aslında her an çevremizde bulunan nesneler ve olayların çok küçük bir bölümüne dikkat eder ve onları algılarız; diğerlerini ise belli belirsiz bir şekilde farkederiz. Kimi zaman, görüş alanımızın yalnızca küçük bir bölümüne, tıpkı bir mikroskopla bakar gibi dikkat eder, bu alanın dışında kalan nesnelere ve olaylara çok az dikkat ederiz. Diğer zamanlarda, daha geniş bir alanı algılarız. Kimi zaman bu işlem pek dikkat edilmeden yapılır; ama kimi durumlarda görüş alanımızı belli bir nesne veya olay beklentisiyle araştırabiliriz.

Çevremizde farkına vardığımız nesnelerin ayrıntı ve berraklığında pek çok derece ve düzey varmış gibi gelir. Bu ayrıntı ve berraklık dereceleri; çevremizin ve dikkatimizi odaklaştırdığımız bölümün tam ve doğru olarak algılanmasından, daha önemsiz özelliklerinin çok belirsiz marjinal bir algılanışla ve hatta doğrudan farketemediğimiz bir algılanabilme türüne değin değişir, ama yine de hareketlerimizi bir dereceye kadar etkiler. Bir şeyi bilinçli olarak farkettiğimizde dikkatimizi bilinçli olarak yönlendirebilir ve daha da genişletebiliriz. Dikkatimizi tüm bir çevreden alıp, onun yalnızca bir bölümü üzerine yoğunlaşabiliriz. Ancak bu denetimi uygulayabileceğimiz derece sınırlıdır. Bir alanın doğru ve ayrıntıları ile birlikte algılanabilmesi için, gözler görüş alanının belli bir noktası yöneltmiş ise bu durumda, o noktayı çerçeveleyen alanın oldukça küçük bir bölümü algılanabilir. Aynı anda ve birarada oluşan iki ayrı olaya dikkat edemeyeceğimiz ve aynı açıklıkla ikisini birden algılayamayacağımız açıktır. Bu nedenle, aynı anda verilen biri görsel, diğri işitsel olan iki ayrı iletiyi algılamanın olanaksız olduğu bulunmuştur (Mowbray 1954). İki olay herhangi bir biçimde birleştirilmedikçe bunlardan birisini görmemezlikten gelmek gerekir. Ancak, dikkatin yönü iki ya da daha fazla olay arasında çabucak değiştirilebilir. Dikkati bir olaydan diğerine değiştirmek saniyenin beşte biri kadar bir zaman içinde olur. Yine aynı şekilde, bir görüntü iki

⁴¹WERNER VAN APPELDORN, *Handbuch Der Film Und Fernsehproduction*, TR Verlag Union, München, 1984, s.13

farklı özellik taşıyabilir. Hareketli görüntülerde olduğu gibi, bir özelliğin algılanması diğer özelliğin algılanmasını engelleyecektir.

Tek bir bakışta ne kadar ayrıntı gördüğümüzü saptayabilmek için pek çok araştırma yapılmıştır. Eğer beyaz bir fon üzerinde bir dizi siyah nokta ani olarak görüş alanına getirilirse izleyici, beş ya da altıya kadar doğru tahmin yapabilir. Eğer bu noktaların sayısı altıdan çoksa, izleyicinin görüş alanından, yani merkezden uzakta kalan noktaları gözden kaçırma olanağı artacaktır (Baker 1958). Ancak, bu noktalar gruplar halinde düzenlenmiş ve bir düzlem içinde biraraya getirilmişlerse izleyici daha çok sayıdaki siyah noktayı algılayabilecektir. İzleyiciye basit noktalar yerine, tanımlanması ve betimlenmesi istenen karmaşık biçimler gösterilirse, böyle bir durumda algılayabildiği noktaların sayısında azalma olacaktır. Ama yine de, karmaşık biçimler şu ya da bu biçimde birbirleriyle ilişkili iseler veya "kodlanmış" iseler - bir şeklin parçaları ya da bir sözcüğün harfleri gibi birleştirilebiliyorlarsa - birlikte doğrulayıcı "ek" bilgi sağlayabilirler ve böyle bir durumda kolaylıkla algılanabilirler.

Deneysel çalışmaların çoğu, günlük yaşamımızda, sık sık karşılaştığımız durumlarda ortaya çıkma olasılığı en fazla olan şeyleri algılayacağımız beklentisinde olduğumuzu göstermiştir. Herhangi bir anda, gözümüzün retina tabakası üzerinde görsel izlenimlerimiz ve sinir sistemindeki izlenimlerimiz, genellikle bırakılan veya algılanan nesneyi tanımlamak açısından çok sınırlı, belirsizdir. Bununla birlikte, birbirlerini doğruladıkları ölçüde, o anda olan ya da olmayan nesneleri, durum konusunda sonuç çıkarabileceğimiz ipuçlarını sağlarlar.

Kolaylıkla ortaya çıkaracağı gibi, görme ve işitme duyumlarına doğrudan ulaşabilme olanağına sahip olan sinema ve televizyon ile insan algısının örgütlenmesindeki ve dolaysız ilişki bir filmin en çok izlenebilme oranı % 71,3 oranında arta kalan % 28,7' lik kayıp alan algı psikolojisinin bilinçli kullanımı aracılığı ile kazanılan bir alan haline dönüştürülebilir.

A. İNSAN GÖZÜ

İnsan gözünün nasıl gördüğü konusunda birçok görüş ve bilimsel tanım bulunmasına

karşın, aslında son derece karmaşık bir duyu organı olan insan gözünün nasıl gördüğü hakkındaki yaygın olarak kabul gören açıklamayı kısaca şu şekilde açıklayabiliriz; Gözümüz üzerinde görülebilir spektrum içinde ışıyan ışık enerjisi elektriksel bir içtepi haline dönüşür. Burada mikroskobik büyüklükte "çubukçuk" adını verdiğimiz ve çubuk biçimine sahip cisimcikler, işlevleri aynı bir film duyarkatı üzerinde bulunan gümüş bromür taneciklerinin ışığa göstermiş olduğu tepkiye benzer bir tepki gösteren bir tepkiyi üretmektedir. Bu tepki, gözde bir mikro elektrik enerjisi biçimine dönüşmekte, oluşan bu enerji sinir nöronları tarafından algılanarak beyne gönderilmektedir.

Yine ağ tabaka üzerinde koni gibi bir biçime sahip cisimcikler aracılığı ile gözümüzün renklere olan duyarlılığı ortaya çıkmaktadır. Bu koniciklerin bazıları dalga boyu diğer renklere göre daha uzun olan kırmızıya, diğer bazıları ise kısa dalga boylarına, çabuk titreşen maviye, yani 400 nm'ye kadar duyarlıdır. Arada kalan konicikler ise tüm skala içindeki görülebilir.spektrumu temsil etmektedir. Bu çubukçuklar ve koniciklerden alınan sinyaller içtepiller aracılığı ile nöronlar tarafından beyne iletilirler.

Gözümüzün fiziksel yapısı büyük oranda kameraya benzemektedir. Ön tarafta geçirgen bir dokudan oluşmuş göz merceği bulunmaktadır, bu merceğin çevresini ise bir adele çevirmektedir. Bu adelenin gerilmesi sonucunda mercek bükülmekte ve bu yolla bu gözümüzün odak uzaklığı istendik biçimde değişebilmektedir. Bu durumda ağ tabakanın üzerine düşen görüntü uygun bir seçikle düzenlemesi için uzaklığını ayarlamaktadır. Bir kamerada ise bu tür bir işlemin gerçekleştirilebilmesi için mercek bir optik eksen üzerinde öne ya da arkaya doğru hareket ettirmek zorunluğundadır.

Göz merceğinin önünde bir diyafram bulunmakta, bu diyafram yine bir adele aracılığıyla açılıp kapanarak çeşitli ışık koşullarına göre insan isteminin dışında kendisini otomatik olarak ayarlamaktadır.

Göz ve kamera arasındaki, bu çok sayıdaki benzerlik bizleri doğal ölçüler içinde bir odak uzaklığı karşılaştırmasına götürmektedir. Deneyimle ve meslekten gelen fotoğraf olan küçük cisimcikler aracılığı ile gözlerimiz renkli olarak görebilmektedir. Bu koniciklerin bazıları, dalgabouyu uzun olan kırmızı renge, diğer bazıları ise daha kısa dalgaboyunda titreşen

renklere duyarlıdırlar. Arada kalan konikler ise, tüm skala içinde insan gözü tarafından görülebilir spektrumu temsil etmektedir. Bu çubukçuk ve koniklerden alınan sinyaller içtepiller (İmpuls) aracılığıyla nöronlar tarafından beyne iletilirler.

6. İNSAN GÖZÜ VE GÖRSEL ALGILAMA

Gözlerimiz hareketli nesneleri algılayabildiği gibi hareketsiz nesnelere de algılayabilme yeteneğine sahip çok yekın bir organizmadır. Oysa yapılan araştırmaların verdikleri sonuçlara göre birçok hayvan yalnızca hareketi algılayabilmektedir. Gözlerimizin yine yetkin özelliklerinden birisi di dış dünyayı renkli olarak algılayabilmesidir; kediler ve köpeklerin görme sistemlerinde ise renk yoktur.

Gözlerimiz dış dünyaya insandan insana farklılıklar göstermekle birlikte yaklaşık olarak 120° lik bir açıyla bakarlar. Bir köpeğin görüş açısı ise yaklaşık olarak 80° dolaylarındadır, bakıyların ve kuşların bakış açıları 360° ye yaklaşır. Bir kameraya balık gözü takıldığında bu merceğin ürettiği görüntüler bize biçim bozumuna uğramış, gerçek dışı görüntüler biçiminde görünür. Oysa bir balık için bu türde bir görüntü olağan bir görüntü niteliğindedir. Buradan sonuç olarak şöyle bir gerçeğe varabiliriz; **Tüm canlıların gerçeklik deneyimleri kendi görüş sistemleri tarafından belirlenir.**

İnsan gözünün odaklama açısı 120° den daha dardır. Derinlik odaklaması, gözün yerleştirim (accommodation) mekanizması yoluyla yapılır. Genişlik odaklaması ise, saniye bölümlü tarama (scanning) işlemi yoluyla olur.

Binokullar görüşümüz bize üç boyutlu bir dünya yaratır. İnsanın mekanik beyin çalışmalarına başlamış olmasına karşın, üç boyutlu sinemanın gereksinim duyduğu pratik bir çözüme henüz ulaşılabilmiş değildir. Üç boyutlu sinema konusunda yapılan deneylerin

arasında henüz deneme döneminde olan halografi'yi ekleyebiliriz.

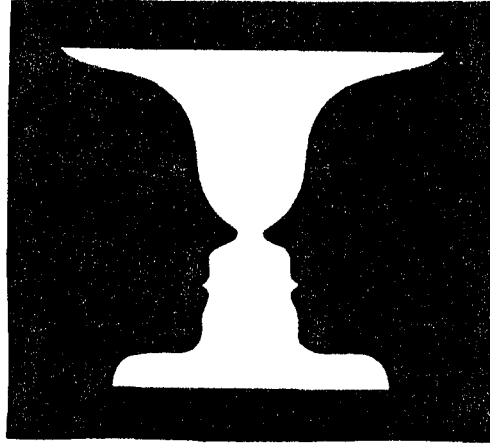
Sinemanın bu iki boyutluluğu, yani bir eninin ve boyunun olması sinemaya seçici bir üstünlük getirmesine karşın, üçüncü boyutun zahiri olması kameranın insan gözünün gördüğüne benzer perspektif ve aydınlatma ile yaratılan derinlik etkisinin sağlanması yolu ile seyirciyi gerçek yaşamda imişçesine bir katılmaya ya da bu katılma sırasında başka birtakım psikolojik olguların oluşmasına neden olur. "Alıcı yardımcı donatımdan başka birşey değildir ve herşeyden önce çerçevelemeye, çerçeve içine almaya ya da dışında bırakmaya yarar. Sanatçı çerçevenin içinde bize göstermek istediğini düzenler, çerçevenin dışında ise bizim için önemli saymadığını yerleştirir. Alıcıyı kullanmasını bilmek önemlidir. ama gözü kullanmasını bilmek daha önemlidir"⁴².

Görme merkezinin gözümüzün görme işlevini yerine getirmede çok önemli bir rol oynadığına ilişkin olarak önemli bir kanıtlama yolu bulunmaktadır "Psikolog Erismann bir gözlük üretiyor. Bu gözlüğün özelliği başka değiştirici bir faktör olmaksızın dış dünya ve çevreyi başın üzerinde gösteren bir yapıya sahip olmasıdır. Psikoloğun deneği, bu gözlüğü 9 gün boyunca kullanıyor. Bu 9 günün sonunda denek, dış dünyayı yeniden normal olarak algılamaya başlıyor, bu değiştirmeyi yapan beyindir"⁴³. Bu deneyin ortaya çıkardığı sonuç; görme merkezinin işlevini yerine getirmesi sırasında bilinçaltının da önemli bir rol oynadığıdır.

İçinde yaşadığımız milyonlarca etkinin arasında nasıl olmaktadır da günümüz, görme merkezimizin görmemiz için seçtiği şeyi görmektedir. Bu sorunun yanıtlanabilmesi için kolay bir deneyin yapılabilmesi mümkündür. Denek aşağıdaki şekle aniden ve daha önce herhangi bir hazırlığı olmadan baktırılacak ve bu şeklin neye benzediği sorulacaktır. Denek, bu şeklin

⁴²JOSEPH VON STERNBERG, "Cahiers du Cinema", Çev. Nijat Özön, **Türk Dili Sinema Özel Sayısı**, Ankara, 1968, Cilt. XVII, s.196, s. 413-414

⁴³WERNER VAN APPELDORN, **Der Dokumantarische Film**, Dümmlers Verlag, Bonn, 1970, s.47



ŞEKİL : 3

KAYNAK: Werner Van Appeldorn, Der Dokumantarische Film, Ferd.Dümmers Verlag, Bonn,1970,s.48

bir vazo iki kadın profilini betimlediği arasında bir seçim yapılacaktır. Bunlardan herhangi birisinin üzerinde karar kılınması tümüyle rastlantısalıdır ve her iki sonuçta psikolojik değerlendirme sırasında eşit ağırlığa sahip bulunmaktadır. Görme merkezi eğer bu seçeneklerden birisi üzerinde kesin olarak hüküm verdiyse, diğer seçeneğin algılanabilmesi için artık bir süre irade

gücü gerekmektedir. Yine benzer bir deney, EK: Şekil. 1'de de gözlenebilir. Bu şekilde ilk algılanan yaşlı bir kadın ya da genç bir kadın olabilecek ve bu görme merkezinin anlık olarak saptayabildiği ve beynin tamamlama özelliğini ortaya çıkaran yönde bizleri bir sonuca götürecektir.

Bu durum özellikle sinema ve televizyon izleyicilerinde önem kazanan bir konudur. Bizler tümü algılamayacak kadar büyük çocuklara varan ve göz tarafından algılanan görsel malzemeye sahip olmamıza karşın, beynimizin görme merkezinde tüm bu materyaller bir seçim ve düzenlemeye uğramaktadır.

Taslak (Prototip) görüntüler algılamadan sonra yapılan düzenleme işlemi sırasında bu seçim belirlenmektedir. Bu seçim, insan gibi karmaşık bir beyin yapısına sahip olan canlılarda karmaşık bir beyin yapısına sahip olan canlılarda karmaşık bir seçimle yapılırken, ilkel

canlılarda ise daha basit olarak yapılmaktadır. "Von Uexküll'ün yaptığı araştırmada bir sineğin gözü çok geniş açılı bir görme biçimine sahiptir. Ancak, bu çok geniş açılı görüntüde yalnızca aydınlık noktalar rehber görüntü olarak kullanılmaktadır. Sinekler uçarken ışığın yansıtılması yoluyla beyne sinyaller gönderirler sineğin gözü uçuşu sırasında yaşamını sürdürmesi için gerekli olan nemlilik oranının korunabilmesi için kapalı tutulur. Hayvan, kendisinin uçuş yönünü ve bu yönün denetlenmesini aydınlık ışık noktaları aracılığı ile başarır"⁴⁴.

"İnsanlar gri renkteki görüntülere tepki göstermektedirler. Bu hareket sahip nesneler eğer gri renkteyseler bu tür durumlarda gri renge karşı insanın gözünün tepki göstermesinden ötürü siyah - beyaz bir televizyon görüntüsünün kesintisiz olarak seyredilebilmesinin yanında nesnelerin gerçek renklerinin yerine siyah - beyaz ya da gri renklere sahip olsa a gerçekmiş gibi bir algılamının doğmasına neden olmaktadır. Bir film görüntüsünün bilinçaltında hazır bulunan taslak (prototip) görüntülerle uygunluğu sağlandıktan sonra sorun ortadan kalkmaktadır"⁴⁵.

Bireyin içinde yaşadığı kültürel ortam, algıların belirlenmesinde önemli roller yüklenmektedir. Bu anlamda Deregowski'nin yaptığı araştırmaların verdiği sonuçlar bizler için önemlidir. Örneğin Afrika yerlilerinin önemli bir bölümü kendilerine gösterilen siyah - beyaz fotoğrafları anlamlandıramamaktadırlar:

"Perde üzerindeki ilk görüntü bir filin fotoğrafıydı. Görüntüyü izleyen yerliler, perdedeki yaratığın canlı olabileceği varsayımıyla, heyecan içinde bağırıp zıplamaya başladılar. Yerlilerin reisi hemen yerinden kalkarak, üzerinde görüntünün olduğu projeksiyon perdesinin arkasına geçti ve hayvanın bir vücuda sahip olup olmadığına baktı. Görüntünün derinliğinin ancak perde kadar olduğunu anlayan yerliler, yeni bir şaşkınlıkla homurdanmaya başladılar"⁴⁶.

"Gerçekliğin bir ölçüde yeniden sunumunu oluşturan bu algılar, algının fiziksel, kültürel, algılayanın pişik, fizyolojik, kültürel, bireysel ve bu algıların içinde gerçekleştiği ortamın

⁴⁴A.g.k., s. 50

⁴⁵A.g.k., s. 50-51

⁴⁶JAN B. DEREGOWSKI, "İllusion and Culture", *Illusion in Nature and Art*, (Der.E.H.Gombrich, R.L.Gregory), Union Bros.,London, 1973, s.163

toplumsal, fiziksel, kültürel özelliklerine göre biçimlenmektedir. Bu da, nesnelerin algılanabilir özelliklerinin farklı bireylerce farklı olarak değerlendirilmesine yol açmaktadır.

Sonuç olarak, gerçeklik hakkında edinilen bilgilerin, nesnelerin algılanabilir özelliklerinin varlığına ve bu özelliklerin algısal yorumlarına dayandığı söylenebilir"⁴⁷.

A. Perspektif

Monocular perspektif adından da anlaşılacağı gibi gözlemcinin gözünün merkezîyetine bağlı bulunmaktadır ve Leonardo da Vinci tarafından şöyle tanımlanmıştır: "Perspektif, bir camın arkasından (veya önünden) bir yeri ya da nesneleri görmekten başka birşey değildir. Camın ön yüzeyine nesneler - objeler - çizilmiştir. Görüntüler gözümüzdeki bir noktaya piramitlerle bağlanmıştır ve bu piramitler camın yüzeyinde kesişirler".

Monokular perspektif orantısal ve kübik bir uzay yaratırken, diğer tüm estetik ve görsel sistemlerden önemli ayrılıklara sahiptir. Perspektif, nesnenin oluşan görüntü üzerinde bir nokta biçiminde merkezileşmesini sağlar. İlkel, klasik Perspektifte uzay, sınırsız ve heterojendir. Kabartma ve derinlik etkisinin yaratılabilmesi için ilkel perspektif büyütme yoluna gitmiş ve bunu mekansal bir çerçeve içinde özelleştirmeyi reddetmiştir. Japon sanatında uzay, merkezî olmaktan çok merkezkaçı dayalıdır. Bu durumun perspektifte etki işlevi uzaysal bir derinlik yaratmaktan çok, yüzey üzerinde çizimler yapmaya dayanmaktadır. Ortaçağ sanatında figür ve nesnelerin boyutları ve durumları, kübik uzay için belli yerlerinden çok, ideolojik işlevlerine bağlı bulunmaktadır. İnsanın bakış açısı bu dönemde, yaratılan uzaya bir nokta ile bağlanmasından çok dağınıklaşır"⁴⁸.

Monocular perspektif uzay, ışığın tek bir noktadan sürekli ve sonsuz olarak çıkan bir doğru üzerinde gittiği varsayımı ile yaratılır. İnsan gözüne (insandaki çift gözün varlığından doğan etki ile) türdeş bir sistemdir. Bu sistemin tutarlılık noktası insan gözüdür.

⁴⁷İHSAN DERMAN, *Fotoğraf ve Gerçeklik*, Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fak. Yay., Eskişehir, 1989, s. 31-32

⁴⁸STEAVE NEALE, *Cinema and Technology*, Macmillian Education Ltd., Hongkong, 1985, s. 13-

"Tüm görsel sunumlarda olduğu gibi perspektif, görme, bakma, izleme isteğini doyurmak ve "görsel gezinti" (scopic drive) zevki yaratmak için oluşturulurlar. Bunu yapma için görsel sunumlar konu olarak işledikleri öğeleri düzenlerler ve durağanlaştırırılar... Bakış göz ve uzay birbirlerine o denli kusursuz bir biçimde bağlanmışlar ve o denli uyum içinde çalışmaktadır ki, nesnenin kendisini aynı, konuyu aynı olarak algılarlar"⁴⁹.

15. yüzyıldan önce çerçevenin varlığı, özel durumların dışında büyük bir önem taşımıyordu. Bu yüzyıldan sonra çerçeveleme bağımsız bir gerçekliği oluşturmaya başlamış ve koşullar da resim sanatının gelişmesi ile birlikte olmuştur. Çerçeve, resmin taşıdığı uzayı ve görüntüyü hem göze hem de bakışa hazırlar.

Göz ile fotoğrafik mercek arasındaki benzerlik sık sık vurgulanır, ancak bu benzerlik belli birtakım optik özelliklerle sınırlanmış durumdadır. Gözlerimizin ardında optik sinirlerle uyarılan, gözlerimizin gördüğünü yorumlayan, fiziksel ve fizyolojik öğelere psikolojik ögeyi de katıp görme sistemimizi tamamlayarak durmaksızın çalışan bir beynimiz vardır. Dış dünyayı üç boyutlu olarak algılamamızda zaten bu yüzdendir.

Bir kameranın gözü yalnızca optik yasalara uyar. Bu asli ögeye bizler mercek (objektif) adını veriyoruz. Objektifin ardında, mercek tarafından gönderilen bilgiyi kaydeden bir duyarkat ya da film bulunmaktadır. Kaydedilen görüntülerin yorumlanabilmesi için bu kaydedilen bilgilerin önce günümüze sonradan beynimize geriye gelmesi gereklidir. Bu geri-gelme sürecine bir yere kadar, beynimizi kameranın arkasına koyarak merceğe nasıl görmesi gerektiğini öğretmek denilebilir. Özellikle de bir sinemanın görüntü düzenlemesi işi ile uğraş verirken seyirci için yapması gereken şey budur.

Kamerayla gözümüz arasında başka birtakım ayrımlar da bulunmaktadır. Örneğin, gözlerimizin herbirinde, belli bir anda tek bir görüş alanına sahip bir mercek bulunmaktadır. Böylelikle de gözlerimiz hiç bir kamera merceğinin yapamayacağını çok kısa bir zaman süresi içinde yapabilir (seçici algı) saniye bölümlü bir hızla, bir noktadan başka bir noktaya, yakına ya da uzağa gezinebilir. Ancak, kamera merceğinin yapabildiği, görüş alanı içindeki her

⁴⁹B.g.k., s. 16

ayrıntıyı kaydedebilme özelliğine sahip değildir.

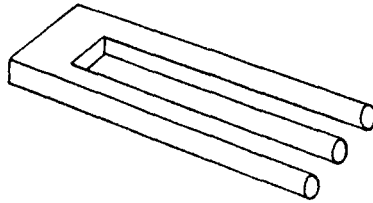
Gözlerimiz esnek ancak demirbaştır. Kameranın farklı odak uzunluklarına çözümleme (resolving) gücüne ve başka özelliklere sahip düzinelere varabilen sayılarda değişebilir gözü - gözleri vardır. Bu açıdan bakıldığında kameralar için de bir esneklikten söz edebilmek olasıdır. Gözlerimiz bize yalnızca bir çeşit görüntü verirken, kameralar sayısız görüntü verebilme özelliklerinin yanında, alanları ya da nesneleri çevrelerinden yalıtabilirler (Deep of focus).

"Binocular görüşümüzle birleşerek deneysel (ampirical) ve psikolojik etkenlerle desteklenen görüş açımız, perspektif duyumumuzu belirler. Kameramanlar, mercek tarafından görülen geometrik perspektifin, gözlerimiz tarafından görülen retinal perspektiften farklı olduğu gerçeğinin bilincindedirler. Uzaktaki bir dağ görünümünün görkemi normal odak uzaklığına sahip bir mercekten çekilmiş bir görüntüde tümüyle silikleşir. Uzun odak uzunluklu ya da bir teleskobik mercek kullanmak durumundayızdır, ancak böyle bir yönelim görüş alanını daraltacaktır"⁵⁰.

Çevresel deneyim, "görme"nin en belirleyici öğelerinden biridir. Bir dağcı grubunun en son ve en alttaki üyesiyle ve dik bir yamacı tırmanıyorlarsa, bu dağcı grubu dik bir yamacı tırmanıyorlarsa, en alttaki dağcının deneyimlere tırmandıkları dağın duvar gibi dik olduğunu söyleyecektir. Ancak, yamacın dibinde bulunduğu konumdan bir fotoğraf çekecek olursa, diğer dağcılar bir kaya parçasının yatay yüzünde yürüyen hamam böcekleri gibi görünürler. Bu durum perspektif yönünden fotoğrafta, psikolojik bir referans noktasının bulunmasından kaynaklanmaktadır.

1. Görsel gerçek ve yanılgı:

İnsan gözünün yanılabileceği olgusu sayısız optik yalınsamalarla kanıtlanmıştır. Aşağıdaki şekil bizlere kesinlikle olası olmayan, ama inandırıcı bir çizimi göstermektedir.



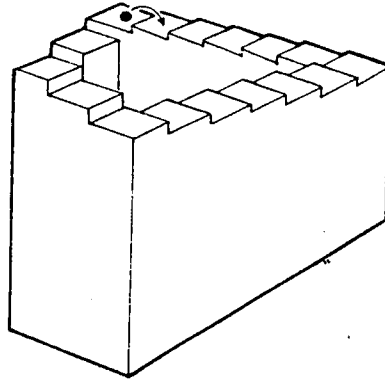
ŞEKİL: 4

KAYNAK: Alex Strasser, The work of the Science Film Maker, Focal Press, Newyork-London,

1972, s.29

⁵⁰A.g.k., s.30

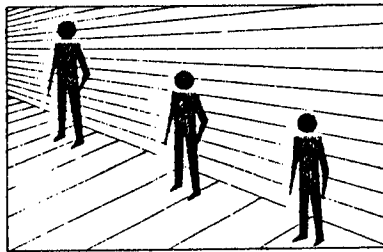
Yine aşığıdaki şekil insanın sonsuza dek tırmanıp durabileceğı dönemeçli bir merdiveni göstermektedir. Şekildeki top hiçbir yere ulaşmadan sürekli olarak yükselmektedir.



ŞEKİL: 5

KAYNAK: Alex Strasser, The work of the Science Film Maker, Focal Press, Newyork-London, 1972, s.29

Şekil 6'da ise film yapımcıları için özellikle ilginçlikler taşımaktadır. Bu şeklin bize gösterdiği, sonsuzda kesişen çizgiler, büyüklükleri doğru orantılarda algılamamızı engellemektedir. Ya gerçekçi ya da abartılı ve tuhaf etkiler yaratmak için film setlerinin yanlış perspektiflerle bu yanılsamalardan film çekimlerinde yararlanılabilir. Alman dışavurumcu sineması döneminde yapılan ünlü "Cabinet of Dr.Caligari" bu tekniğı kullanan ve güçlü etkisini özel sahne tasarımlarına borçlu olan ilk uzun metrajlı filmidir.



ŞEKİL: 6

KAYNAK: Alex Strasser, The work of the Science Film Maker, Focal Press, Newyork-London, 1972, s.29

"Ressamlar kendi gerçeklik duygularını anlatmak için çoğı kez abartılı perspektifler kullanırlar. Sinema ve fotoğrafçılıkta yanlış perspektif, belli odak uzunluklarında ya da eğimlerinde

merceklerle oluşturulabilir. Uzun odak uzaklıklı mercekler geniş açılı merceklerle oranla çok farklı görüntüler üretirler. İnsan gözünün çözümleme gücü görece zayıftır. Bu durum bizlerin avantajı imiş gibi görülmektedir. Eğer gözümüzün çözümleme gücü çok daha güçlü olsaydı, bütün doku ve yüzeyler çok tuhaf görünürlerdi. Basılı metinleri okuyamazdık. Çünkü, kağıt üzerindeki mürekkep dağılımı harfler gibi değil, ton farklılıklarından oluşmuş şekiller gibi gözümüze görünürdü. Bir resimdeki pigmentleri gördüğümüz halde resmin kendisini seçemez, ağaçlardan ormanı göremeyen insanlar durumuna düşerdik⁵¹.

Fotoğraf ve sinema, şu andaki biçimlerini görme eksikliklerimize ve gözümüzün çok kolay aldanabilmesine borçludur. Bir filmde görüntüyü oluşturan duyarkat kristalciklerinin neden olduğu abartılmış noktacıklar Dup - negatiflerde büyütme (Blow-up) durumlarında sık sık önemli ve aşılması sorun yaratan zorluklar oluştururlar. Gözümüzün görme eksikliğinden yola çıkan sinema, ağ tabaka izlenimi adına "ağ tabaka izlenimi" adını verdiğimiz ve gözümüzün tembelliğine dayanan hatanın değerlendirilmesinden oluşuştur.

II. Ağ tabaka izlenimi:

Sinemada devinen hareketli görüntünün oluşabilmesi gözümüzün tembelliğine dayanan bir hatadan kaynaklanmaktadır. Eğer, "Ağ tabaka izlenimi" adını verdiğimiz bu hataya sahip olmasaydık, bu gün bizler bu tür bir çalışma prensibine dayalı bir sinemadan söz etme olanağına sahip olmayacaktık.

Ağ tabaka izleniminin temeli, , gözümüzün ağ tabakası üzerine düşen herhangi bir görüntünün hemen yitmeyip, bir süre daha ağ tabaka üzerinde kalması temeline dayanmaktadır. İşte bizler bu gecikmeye "göz tembelliği" adını vermekteyiz. Örneğin; bir süre kırmızı bir lekeye baktıktan sonra gözümüzü beyaz bir duvara çevirirsek, kırmızı leke görüntüsünün gözümüzden hemen yitmediğini ve bir süre daha beyaz duvar görüntüsünün üzerine binmiş olarak kaldığını görürüz ki, bu süre yaklaşık olarak bir saniyenin 1/10'u

⁵¹A.g.k., s.31

kadardır.

Kameranın kesik kesik parçalara ayırarak duruk olarak saptadığı fotoğraflar kısa aralıklarla perde üzerine yansıtıldığında gözümüzün daha önce belirttiğimiz tembelliği nedeniyle, bir fotoğrafın görüntüsü daha ağ tabaka üzerinden yitmeden bir yenisinin - ki bu görüntü bir önceki görüntüden yapısal olarak önemli farklılıklar içermektedir - onun üzerine gelmesi ve gözümüzün, birbirinden küçük farklılıklarla ayrılmış olan ve hızla birbiri ardına gelen görüntüleri kesiksiz, hareketli bir görüntü gibi algılamasına neden olacaktır. Bir başka deyişle; ard arda gelen duruk görüntüler gözü yanıltır ve gözümüzde oluşan bu yanılsama beyin tarafından hareketli bir görüntü gördüğümüz kanısını uyandırır.

Bir görüntüden diğer bir görüntüye geçiş sırasında gösterim cihazının örtücüsü ışığın önüne gelerek, ışığın perdeye ulaşmasına engel olmaktadır. Bu iki görüntünün değişimiarasında perde karanlıktır. Bu nedenle, iki saatlik bir film gösterimi sırasında ortalama olarak perde bir saat süresince karanlık kalmaktadır. Ancak, yine ağ tabaka izleniminin neden olduğu yanılsama nedeniyle göz, bu karanlık araları seçemez.

Sinemanın içerdiği yanılsamalar, bize hiç yabancı değildir: Film projektörünün içindeki aktarım mekanizması film kamerasında olduğu gibi her kareyi film penceresi önünde 1/50 sn. (24 kare hızda) ya da 1/53 sn. (25 kare film hızında) kadar süreyle tuttuktan sonra, dönen örtücü film penceresinin önünü kapatırken, bir sonraki film görüntüsünü film penceresi önüne getirmek için aşağıya çeker. Böylece, herbirisi bir önceki görüntüden biraz daha farklı olan 24 görüntü penceresinin önünden bir saniyede geçmiş olur.

Beynimiz, örtücü tarafından film gösterim penceresinde ışığa tutulan bu 24 kareyi nesnelerin devinimlerinin oldukça doğal ve "sıçramasız" olduğu bir tek görüntüde birleştirir. Bu sürecin içerdiği görüntüler (Phenomena), görüntünün kalıcılığı olarak bilinir. Bu türde bir olayı günlük yaşamımızda da gözleme olanağımız vardır.

Bir bisikleti ters çevirip tekerleklerinden birisini döndürürsek, tekerleğin çubukları tekerlek belli bir hıza ulaştıktan sonra gözten yiter ve dönen tekerleğin arkasını bir tül den bakıyormuş gibi görmeye başlarız. Çember çizerek sallanan bir fener, dönen ışıklı bir nokta gibi değil, parlak bir halka gibi görünür. Birçok harekete dayalı etki bu yanılsamaya dayanır.

Dönen örtücünün Stroboscobik - bir hareketli nesnenin hareketlerini inceleyebilmek için aralıklı olarak ışık veren bir gereç - doğası sık sık istenmeyen etkilere yol açar. Hareket, yönünü değiştirebilir; bu, hareket hareket halindeki taşıtların tekerleklerinin geriye doğru dönmesi gibi görüşlerin doğmasına yol açar.

Görme merkezi, gözümüzün gönderdiği fiziksel veriler, sayılamayacak kadar çok ilksel (prototip) görüntü ve ön yargılarla görme işlevini yürütmektedir. "Dünyaya gözümüzü açtıktan sonra, yarım saniye sonra "yeni doğan çocuğun gözleri dünyayı geniş açı olarak görmektedir". Bu durumda kendi göz çukuru içinde sağa - sola ya da yukarı aşağıya hareket etmeksizin durur ve baktığı uzayı ilk önce "genel" olarak kaydeder. Bu görüntü şimşek hızıyla bilincimize nüfuz eder. Burada temel olarak göz yuvarlağının kenar bölgelerinden alınan görüntülerin yalnızca bilinçaltı tarafından alınıp değerlendirilmesidir. - Bir görüntü ne denli gözün kenar bölgelerinden alınmış bir görüntü niteliğini taşıyacakta, bu görüntüler, o kadar bilinçaltının değerlendirdiği görüntüler niteliğini taşıyacaktır.- Herhangi bir nesne eğer gözümüzün kenar noktalarından görülebilecek şekilde hareket etmekteyse, bu nesnenin görüntüsü bilinç tarafından algılanamaz. Görme merkezinde algılanmış olan "Genel" görüntü depolanıp düzenlenir ve herhangi bir zamanda karşılaştırılabilecek benzer bir olay için uyumlama yardımcısı olacak biçimde hizmet görür. Bu, bir haritanın bir uzayı tam olarak yansıtmaya benzeyen bir değerlendirme biçimidir"⁵².

Alışılmış olarak bir birey ayrıntıların algılanabilmesi için soldan başlayarak sağa doğru yavaş yavaş ve aşamalar halinde baktığı uzay ya da nesneyi taramaya başlar. Bu uzun odaklı bakış biçimine bizler "yakın çekim" adını vermekteyiz. Bu bakış biçimi tamamlandıktan sonra göz yeniden kısa odak uzaklığı biçiminde olan ilk bakış biçimine döner. Amaç, diğer dikkati çekebilecek değerlerde olan ayrıntıların ortaya çıkarılabilmesidir. Sözünü ettiğimiz bu olaylar son derece hızlı ve birbirinin peşisıra otomatik olarak oluşmaktadır. Ayrıca insan bakışının niçin soldan başladığı hakkındaki araştırmalar olumlu sonuçlara henüz ulaşmış değildir. Bazı araştırmacıların bakma işleminin soldan başlamasının okuma sistemimizin soldan

⁵²APPELDORN, Dokumantarische, s.57

başladığı yolundaki savunuları, başka ırk ve toplumlardaki insanlarla karşılaştırıldığı zaman okuma sistemleri farklı olan toplumlar açısından geçerli olmamaktadır.

III. Dikkatin Oluşumu:

Bir görüntünün sürekliliğinde oluşabilecek herhangi bir değişiklik dikkatin o noktaya doğru toplanmasına neden olacaktır. Koyu renklerle yazılmış olan **sözcük** yazısı bu sayfa okunurken gözümüze ilk olarak çarpan sözcüktür. Bu küçük temel bu sözcüğün diğer sözcüklerden önce okunmasına neden olacaktır. Bu sözcüğün hemen okunmasına rağmen göz yine de sol üst köşeden okumaya başlamaktadır. Bazı nesneler, herhangi ortamda bir yapı ya da renk olarak çevreleri ile kontrastlık oluşturuyorlarsa, bu çevrenin içinde ilk önce bu nesneler algılanmakta ve araştırılmaktadır.

Bazı koşullarda ilksel (Prototip) - görüntüler değişimlere karşı bir direnç oluşturacak ve bu direnci algılamayacak kadar derin etkiler bırakmaktadırlar.

"Bakılan nesnenin nasıl algılandığı ya da algılanmadığı rastlantıya bırakılamayacak kadar önemli ve bir sinemacı için kesin olarak belirlenmesi gerekli bir koşuldur. Bir film yapımcısı, bu yönden kendi filmini ferçeleştirirken izleyicinin gerçekten film yapımcısı için izleyiciye iletilmesinde zorunluluk olarak gördüğü şeyler izleyicinin algılayabilmesini sağlamak yönünden önlemler alınabilmelidir"⁵³.

Görme merkezinin bir diğer başarısı da, her iki gözden gelen ve birbirlerinden küçükte olsa değişiklik gösteren görüntü iletilerinin tek bir plastik görüntü biçiminde beyin görme merkezinde birleştirilmesidir. Bu durumda, sol göz, sağ gözden ortalama olarak 6,5 cm. kadar bir uzaklıkta bulunmakta ve sağ göze oranla, sol gözümüzün gördüğü başka bir görüntü niteliğini taşımaktadır. Normal olarak biz bu farklılığı hiçbir şekilde farkedemeyiz. Oysa, sağ ve sol göz arasında parallax adını verdiğimiz bir kayma bulunmaktadır. Algıladığımız görüntü ise birbiri üzerine çakışmış durumda bulunan iki görüntü biçimindedir. Tek bir görüntünün sağlanabilmesi için görme merkezi bir hesaplama yapmakta, nesneler nasıl arka arkaya ve

⁵³A.g.k.,

kademelenmiş bir biçimde diziliyorlarsa ve nasıl bir form oluşturuyorlarsa, görme merkezinde böyle bir düzeltme yapılmakta ve parrallax kayması olarak adlandırdığımız ve iki gözümüzün birbirinden farklı konumlarda bulunmasından doğan iki ayrı görüntü birbirinin üzerine çakışık ve tek bir plastik görüntü biçiminde oluşmaktadır.

İnsan gözünün yapısının nasıl olduğu ve bir film kamerasının yapısal niteliklerindeki benzerlik ve ayrımlar maddeler halinde biraraya getirildiğinde;

1. Görme merkezi, iki gözümüzden birden gelen ve birbirleri arasında küçük görüntü farklılıkları içeren görüntülerin ikisini birden algılayarak üç boyutlu bir etikin elde edilebilmesini sağlar. Bu durum (deneysel filmler dışta tutulması koşuluyla) fotoğrafçılıkta ve görüntüleme yöntemlerinde karşılaşılan bir durum değildir. Üç boyutluluk ayrımı fotoğraf ile film/video kamerası yanında insan gözü arasında oluşan ayrımın en önemli ayrımlardan birisidir.

2. İnsan gözünün odak uzaklığından ya da görüş açısının duyarlılığından söz edilebilmesi olası değildir. Odak uzaklığı ve bakış açısının ne olacağını koşullar yönlendirmektedir. Aynı şekilde insan gözünün duyarlılığı yine koşullara göre değişiklik göstermekte bu yönü ile tek bir duyarlığa sahip olan duyarlı film ve fotoğraf malzemeleri ile bir kıyaslamanın yapılabilmesi olası değildir.

3. Büyüklük konumunun algılanması psikolojik verilere uymamaktadır. Tam tersine, bu algıyı yöneten ve yönlendiren başka şeylerdir. Algılanan nesnenin yatay ya da dikey durumda olup olmadığı birey için önem taşımaktadır. Bunun ile insanın görme biçimi, temel fotoğrafik kurallarla bir uygunluk göstermemektedir.

4. Görme merkezimiz, bizlerce daha önceden bilinen "ön yargı"nın oryante edilmesi sonucunda bir renk düzeltme işlemi yapmaktadır. Üç ayrı duyarkata sahip bir renkli film ise, bu yapıya uzaktan ya da yakından hiç benzememektedir. Bunun sonucunda da renkli fotoğrafçılıkla insan gözünün görme yapısı arasında hiçbir benzerlik bulunmamaktadır. İnsan gözünün görme yapısı ile bir renkli film arasında aranılan benzerlik "renk saptama işlemi" adı verilen aşamada, yine insan gözünün beğeni ve "ön yargı"ları dikkate alınarak

değerlendirilmelidir.

5. İnsan gözünün baktığı çok karmaşık çevre içinden nasıl olupta ilgisini çeken şeyi temel olarak gördüğü, yine duyu organlarımızın algı temelini oluşturan "seçici algı" adını verdiğimiz işlem en önemli etkenlerden birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı şekilde etkili olan diğer bir etken görme olayında seçim yapan kişinin bilinçaltında depolanmış olan ilksel (protatip) görüntülere bağlı bulunmaktadır.

iv. Perdedeki Görüntü:

Bu konuya gerçek yaşamda da olduğu gibi sık sık filmlerde de oluşan bir olayı ele alarak yaklaşabiliriz. Bir mağaza vitrininin önünde durduğumuzda, eğer mağaza içindeki ve mağaza dışındaki ışık, camın ön yüzü ile arka yüzündeki ışık yaklaşık bir eşitlik göstermekteyse, camın arkasında bulunan nesnelerin. kimliklerinin saptanması zor olmayacaktır. Bizler eğer bu nesnelerle ilgiliyse yalnızca vitrin içinde teşhir edilen bu nesneleri görürüz. Buna karşın cam yüzeyine baktığımız zaman camın üzerinde bizim tarafımızda olan nesnelerin yansıması görülecektir. Camın üzerine camın arkasında olan nesnelerin yanı sıra, çevredeki - şey - lerin de yansıması birbirine karışmış durumdadır ve her iki görüntüde aşağı yukarı aynı yansıtma gücüne sahiptirler. Eğer çevredeki nesnelerin yansıyan görüntüleri çok karmaşıksa cam yüzeyi ardında kalan şeyler çok zor algılanacaktır. Bilinçli yapılmayan zihinsel seçme ile fizyolojik göz odaklaması, zihinsel ve fizyolojik işlem üst üste binmiş iki görüntüyü birbirinden ayırır ve ilgilenilmeyen nesneleri dışarıda bırakır.

Bu olay, bir film çevriminde kullanılacak olursa, film görüntüsünde üst üste binmiş olarak görünecektir. Üst üste binmiş olan görüntü perdeye yansıtıldığında, artık ilgilenilen görüntüyü seçme olanağı bulunmamaktadır. Çünkü, "film perdesine yansıyan her şey eşit derecede gerçektir ve eşit derecede vardır. Üst üste binmiş olan iki görüntü, bir perde üzerine aktarıldığında, perdenin iki boyutluluğu nedeniyle tek bir görüntüye dönüşür ve birbirinden soyutlanamaz. Bu nedenle perdeye yansıtılan şey "eşit" derecede vardır"⁵⁴.

⁵⁴ROBERT EDMONS, *Sights and Sounds of Cinema and Television*, Teachers College

"Film yönetmeni gerçeği aktarmaz, bu gerçeği yeni bir gerçeği yaratmakta kullanır ve bu işlemin en büyük niteliği, en önemli yanı, gerçek durumlarla çalışırken değişmez ve kaçınılmaz olan uzay ve zaman kanunlarının kolaylıkla işlenebilir ve zaman kanunlarına, uzay kanunlarına boyun eğdirebilir kılığa girmesidir. Film, gerçeğin öğelerini, bunlardan yalnız kendine özgü yeni bir gerçek kurmak için biraraya getirilir; canlı insanlarla, sahnenin dekor ve alanıyla çalışırken katı ve değişmez olan uzay ve kanunları filmde baştan sona değişmiştir"⁵⁵.

Bir nesneye ne ne denli yaklaşılsa görüş alanımıza o denli az malzeme girer. Araştırmacı bakışımız, bir nesneyi yine ne denli yakından incelerse, o denli çok ayrıntı görürüz, böylelikle de bakışımız o denli sıralanmış ve belirli bir kesime yönelmiş olur. Bu bakış biçimini yeğledikten sonra artık bir bütün olarak algılayabilme olasılığımız bulunmamaktadır. Buna karşın, ayrıntıları bakışımızla öylesine bir biçimde sıraya dizeriz ki, bunları birleştirtince, nesneye uzaktan bakıp bütünü genel bir görüş içinde izlediğimiz ve doğal olarak bu koşullarda ister istemez ayrıntılarını gözümüzden kaçırdığımız zamankinden çok daha canlı, derinlemesine ve kesin bir bütünlük izlenimine varırız. Herhangi bir şeyi kavramaya çalıştığımızda her zaman genel çizgilerden işe başlanmaktadır, daha sonra incelememizi daha ileriye götürmek istediğimizde bu kavrayış çabasını giderek artan sayılarda ayrıntılarla zenginleştiririz. Tikel bir ayrıntı her zaman yoğunlaşmaya eş düşen bir kavramdır; yani sinemanın gücü ayrıntının/ayrıntılarının açık, çok canlı olarak sunulması olanağını taşımasıdır. Sinemasal anlatımın gücü, bu anlatımın kamera aracılığıyla her zaman görüntünün içine, can alacak noktasına gelinceye değin girmeye çalışmasındadır. Böylelikle kamera kendisini her zamankinden çok yaşamın en derin köşelerine girmeye zorlar; ortalama izleyicinin bakışı çevresinde rasgele dolaştığı için nereye asla erişemiyorsa, kamera oraya girmeye çalışır. Kamera olabildiğince ayrıntıya girme eğilimindedir: yaklaştığı her şeyi görebilir ve gördüğü şeyi de duyurmak üzerinde sonsuzlaştırır. Belirli, gerçek bir görüntüye kamera yaklaştığı zaman, genelden tikel gitmek, ayrıntıları seçip kavramaya başladığımız noktaya dikkatimizi yoğunlaştırabilmek için belirli bir çaba ve zaman

Press, Columbia University, Newyork and London, 1982, s.33

⁵⁵PUDOVKIN, *Sinemanın Temel İlkeleri*, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1966, s.92-93

harcamamış gereklidir. İşte, sinema kurgu işlemi aracılığıyla bu çabayı ortadan kaldırarak bu çabayı yönetmenin üzerine göçerir. Bir filmin izleyicisi ölküsel anlayışlı bir gözlemcidir ve onu tutumuyla yönlendiren kişi bu aşamada yönetmendir. Ortaya çıkarılan, derinlemesine kök salmış ayrıntıda/ayrıntılarda önemli birer algılama ögesi bulunmaktadır, insanın çalışmasını da sanat haline getirilen ve gösterilen olaya kesin değerini veren tek öge budur.

Bir kamera aracılığı ile donatılmış olan bir kameraman, bir tiyatro yönetmeni kendi malzemesiyle çalışırken izleyicinin gözünden sahnenin dibini genel ve kaçınılmaz olan ana çizgiler kütlesini, dikkati çekici, özel ayrıntıları kaçırabilecek durumda değildir. Bir tiyatro yönetmeni ancak en önemli olanın altını çizebilir, bu altını çizdiği şeye dikkatini yönlendirmekte izleyiciyi yalnız başına bırakır. Oysa bir kameraman, yukarıda saydığımız koşullarla sınırlandırılmayacak kadar güçlüdür. İzleyicinin dikkatinin ayakta tutulabilmesi tümüyle bir sinema yönetmeninin elinde bulunmaktadır. Her durumda kameranın merceği seyircinin gözü durumundadır. İzleyici ancak yönetmen kendisine neyi göstermek istiyorsa onu görür ve farkederek, ya da daha doğru bir deyişle, yönetmen ilgili olguda kendisi neyi görüyorsa, izleyici de onu görmek zorunda bırakır.

Gerçekte yer alan herhangi bir hareketi yalnızca duyarkat üzerine aktarmak yerine, filmsel bir biçim içinde vermeyi yeğlersek - yani, bu hareketin gerçekteki kesiksiz akışını yaratıcı bir güçle seçilmiş öğelerle kaynaştırmayı yeğ tutarsak - o zaman ister istemez izleyiciyi, çekimlerin kurgusunu yapan yönetmene bağlayan kuralları aklımızdan çıkarmamız gerekecektir. Çekimlerin gelişigüzel, karmakarışık sıralanışını gözden geçirdiğimiz zaman, bunun perdede izleyiciye saçmasapan bir düzensizlikte görüneceği açıktır. İzleyiciyi etkilemek, bu birleştirmenin düzen ve tartımını doğru olarak bulmaktır. Çevrim sırasında kameranın konumunu belirlediği ve her çekimin uzunluğunu önceden saptadığı için yönetmen, bakışlarını hareketin bir ögesinden diğerine doğru durmaksızın çeviren bir gözlemciyle karşılaştırılabilir. Elbette ki bu gözlemcinin, duygusal yönden uyuşuk olması gerekmektedir. Gözlemci, "önündeki sahneyle ne kadar derinden heyecanlanırsa, dikkati bir noktadan ötekine o kadar hızlı ve ani atlayacaktır. (Otomobil kazası örneği). Hareketi ne

kadar ilgisiz ve uyuşuk olarak gözetlerse, dikkat noktalarının değişmesi dolayısıyla kameranın yerleştirilmesi o kadar sakin ve yavaş olacaktır. Heyecanın, kurgunun özel ritmiyle verilebileceği su götürmez"⁵⁶.

⁵⁶A.g.k., s.118,119

7. ALGILAMA VE GÖRSEL DERİNLİK:

Gözlerimiz aracılığıyla görünen tüm evren sinema sanatıyla uğraşan ve özellikle de bu sanat dalının görsel kolu ile uğraşan (Yönetmen, kameraman - görüntü yönetmeni) kişilerin egemenliği altındadır. Küçük ya da büyük olsun kameramanın kamerası ile kavrayamayacağı hiçbir nesne yoktur. Çok büyük nesneler, görüntü alanının içinde tam olarak yer alana dek kamera geriye çekilebilir ya da, çok küçük nesneler yeterli derecede büyüyene dek belki de bir mikroskobun yardımıyla kameranın görüntü alanının içine yerleştirilebilir. Bu işlemi yapmanın amacı yeryüzündeki herşeyi kendi doğal yerlerinde sınırlamak değil, duyurmak üzerinde birer görüntülerini saptamak ya da gerçekte birbirlerinden çok uzakta ve birbirlerinden bağımsız olmalarına karşın, onları yan yana getermektir. Kaydettiği şeyleri olduğu gibi ya da çok yönlü hareketler ve karmaşık çekimler aracılığıyla perdeye yansıtabilir veya en önemli bölümü, perde alanının binde birini hesaplayacak biçimde küçültebilir.

"Bir yönetmen, doğal nesneler arasında bir seçme yapabilir, onları sonsuz sayılara varabilecek kamera pozisyonlarından ve kamera açılarından görüntüleyebilir. Onları perdede saniyenin yirmidört ya da yirmibeşte biri kadarlık bir sürede tutabildiği gibi, istediği kadar da uzun bir süre tutabilir. Eğer nesneler hareketli ise, onların hareketlerini hızlandırabilir ya da yavaşlatabilir. Düşünceler, duygular, gerçek varlığı yansıyan ruhbilim, kamera alanı dışındadır. Onlar yalnızca dış aksiyonlarla ifade edilebildiklerinde görüntülenebilirler. Bu nedenle de

oyuncular, tıpkı doğal nesneler gibi fiziksel bir evren içinde yerlerini almalıdırlar"⁵⁷.

Derinlik algısının oluşabilmesinin koşulu, bu algının üç boyutlu bir nesne karşısında oluşmasını gerektirmektedir. Gerçekten de, iki boyutlu bir resim ya da fotoğrafa baktığımızda derinlik algısının oluşması doğaldır. Zaten, gerçekte iki boyutlu olan bu nesnelerin varlığını iki boyutlu olarak algılamış olsaydık, böyle bir durumda sinemayı da iki boyutlu olarak algılayacak ve gerçeklik etkisinden hemen soyutlanmış olacaktık. Çoğu kez iki boyutlu olan nesneleri üç boyutlu imiş gibi algılamamızın nedeni birden çok etmene dayanmaktadır. Ancak, yine de en önemli etken, daha önce edinilmiş olan görsel etmenlere bağlı birtakım kuralların varlığıdır.

Günlük yaşantımızda çevremizdeki nesnelerin önünü kapatan başka nesnelerin bize dana yakın olduklarını öğrenmişizdir. Bize yakın olan nesne, aynı bakış doğrultusunda başka nesnelerin önünü kapatmaktadır.

Genel olarak bize yakın olan nesneleri, bizden uzakta olan nesnelere oranla daha parlak görür, o nesnede varolan ayrıntıları uzakta olan nesnelere oranla daha iyi ayırırız. Yani bir nesnenin üzerindeki ışık ve gölgelerin dağılımı derinlik algısına yol açmaktadır.

Birbirine koşut çizgiler bizden uzaklaştıkça birleşiyormuş gibi görünürler. Aynı şekilde nesneler de bizden uzaklaştıkça görme alanında, dolayısıyla ağ tabaka üzerinde kapladıkları yer küçülmektedir. Bir uzay içinde devinen nesneler de derinliğin algılanmasında bizlere yardımcılık eden etmen niteliğindedir. Kendisi hareketsiz olarak hareket eden nesneleri ise daha uzakta imiş gibi algılama eğilimindedir.

Gözlerimiz fizik yapısı ve çalışma yöntemi de derinlik, uzaklık ve üç boyutlu görmeye yardımcıdır. Her iki gözümüzün merceği de yakında bulunan bir nesneye bakarken nesneyi en iyi görme noktası olan sarı nokta üzerine düşürmeye çabalar. Göz merceklelerinin kenarlarında bulunan kaslar aracılığı ile bu işlem gerçekleştirilir. Göz uyumu yoluyla, insanın ancak gözümüzden 1,5 metre uzaklıkta bulunan nesnelerin uzaklık ya da duyumlarını alabilmekte olduğu sanılmaktadır. 15 metreden giderek bakan kişiye doğru yaklaşan nesnelere bakarken, iki gözün bakış doğrultusunda birbirine doğru bir yaklaşma başlar.

⁵⁷RAYMOND SPOTTISWOODE, A. Grammar of the Film, University of California Press, Los Angeles, 1973, s.115

Gerek göz uyumu, gerekse de gözlerimizin bakış durumunda birbirine yaklaşması, yani, göz merceğinin ayarlanması yoluyla seçiklik düzeltmesinin yapılmasının uzaklık ve derinliğin algı sistemimizde önemli rol oynadığı bilinmektedir.

a . Hareket Algısı:

Hareket algısı gözlediğimiz nesnenin konumunda bir süre içinde olan değişikliklerin kavranmasıdır. Gerçek hareket algısının biyolojik temeli şöyle açıklanmaktadır. "Görme anında hareket eden bir nesneden gelen uyarıcılar gözün duyarlı ağ tabakasında birbiri ardısıra, bir dizi halinde uyarmakta, bu uyarıların beynimize ulaşması ile hareket algısı meydana gelmektedir. Sinema perdesi üzerinde gerçek bir hareket yoktur, perdeye birbiri ardına duruk görüntüler yansımaktadır ve böylelikle bir hareket algısı meydana gelmektedir. Buna "stroboskopik" hareket adı verilmektedir"⁵⁸.

Görme eyleminin, gözlerimizin fisyolojik özelliklerine bağlı olarak gelişen zihinsel bir süreç olması, doğal olarak bizleri bu zihinsel süreci etkileyen ve yönlendiren algı ve dikkatin dış etmenler olarak belirleneceği; a) Uyarıların yoğunluk ve büyüklüğü, b) Yineleme, c) Ani değişiklikler ve d) Hareketler ile; iç etmenler diyebileceğimiz kişisel özellikler ile belirlendiği gerçeğini götürmektedir.

İzleyici, günlük yaşamı sırasında devinen çevre içindeki dikkatini, yukarıda saydığımız özelliklere bağlı olarak nesne ve nesne toplulukları üzerinde gezindirir. Ancak, sinemada artık "aktif" bir izleyici olarak gözlerini yalnızca perde üzerine odaklar. Bu bir sinema yönetmenine verilecek en büyük şanstır.

İzleyici, yalnızca kameranın bir nesneyi nasıl çektiğine bakmaz, bundan fazla olarak; seyirci olaya kameranın gözü olarak bakar. O, içinde bulunulan ortamın yapısını, özelliklerini yakalamak ve olduğundan başka türlü bir yapıya koyarak gerekli duygusal ortamın sağlanması amacını güder"⁵⁹.

⁵⁸FERİHA BAYMUR, *Genel Psikoloji*, İnkılap ve Aka Yay, İstanbul, 1978, s.45

⁵⁹HILMAR MEHNERT, A.g.k., s.50

Yaratılan bu ortam herhangi bir şeyi karakterize etmekle kalmaz ve bir tanımlama ile son bulmaz. Bunlardan başka, izleyicinin olay ve olayın akışı ile iç içe yaşıyormuşçasına bütünleşebilmesini sağlar, hatta bu yolla film kahramanlarının kimli ve kişilik çözümlemelerini de ortaya koyar. Yaratılan bu ortam izleyiciyi, kahramanın gözü ile içinde bulunulan mekana derinlemesine bakmasını sağlayarak, kendisini kahramanla özleştirir.

b. Filmik Hareket:

Hareketin sözcük anlamı; yer ya da pozisyon değiştirmedir. Bununla üç temel nokta anlatılmak istenir. İlk nokta yer ya da pozisyon değiştirme işlemidir. Yer ya da pozisyonda ortaya çıkan küçük bir değişim, mekansal ilişkilerde de bir değişimi ifade etmektedir.

İkinci nokta; hareketin algılanması anımsamayı gerektirir. Şu andaki pozisyonu anlayabilmek için pozisyonun daha önceki yerinin hatırlanması zorunludur. Bir ağacın gölgesi, toprağa saplanmış bir çubuğun yere düşen gölgesi, güneşin gökyüzündeki yavaş hareketini göstermekte yardımcı bir yöntem olarak kullanılabilir.

Hareketin ifade ettiği üçüncü nokta ise zamandır. Bazı hareketler hızlı, bazı hareketler ise yavaştır. Eğer hareketli nesneler yakınsa hareketin hızı abartılı ve vurguludur. Hareketin izlediği yol bakış alanı içinde enine doğru oluşuyorsa hareketin algılanması daha da kolaylaşacaktır.

Hareketin hızını, çevresinin alanının boyutu belirler. Bir kişinin elinin, bir bardağı kaldırarak ağzına götürmesi, çok yakın bir çekim ölçeğinde görüntülenmek istendiğinde yalnızca normal bir hız etkisi elde edebilmek için, elin normal hıza oranla çok daha yavaş hareket etmesi gerekecektir.

Enine hareket, kameraya doğru ya da kameradan ileriye doğru yapılan harekete göre daha açık ve çabuk algılanır. Nesne bakış alanı içinde enine doğru hareket ettirildiğinde diğer nesneleri geçerken görülmesi daha kolaydır. Böyle bir yönde yapılan bu hareketin hızının belirlenmesi iyi bir göstergedir.

"Hareket, bakış açısı içinde dikey olduğunda, kameraya doğru ya da kameradan uzaklara doğru olduğunda, boyutunda bir değişme görülür. Yaklaşan nesneler giderek büyür, uzaklaşan nesneler ise giderek küçülürler. Mercek ya da göz bakış alanının zirvesi gibidir. Dışa doğru bakıldığında gözün ya da merceğin bakış açısı büyür. Uzaktaki nesne alan içinde küçük bir bölümü kapsar. Böylece nesne yaklaştıkça boyutunda büyüme görülecektir. Uzaklaşırken ise nesnede boyut olarak küçülme saptanacaktır. Bu olaya "çizgisel perspektif" adı verilmektedir"⁶⁰.

"Yıllar önce Leonardo da Vinci not defterine, dışarıdaki nesneler çok uzakta olduklarında mavilik arasında kaybolurlar diye yazmıştır. Bugün bu olay "hava perspektifi" olarak kavramlaştırılmıştır"⁶¹.

Slavko Vorkapich'e göre sinemada hareketin sembolik olarak kullanımı sinemaya önemli anlamlar yüklemektedir. Vorkapich "Hareket izleyicide istemsiz olarak yapılan organsal tepkileri canlandırır ve hareketler farklı tepki çeşitlerini uyandırabilir. Örneğin; yukarıya doğru yapılan hareketler genel olarak güçlü istekleri betimlerler. Aşağıya doğru yapılan hareketler ise, bir tehlikenin varlığını betimlemektedirler. Aynı hareket ağırlığında da sembolüdür. Dairesel olarak yinelenen hareket, neşeli dudakların simgesel ifadesidir. Saat sarkacının oluşturduğu biçimlerdeki gibi hareket, insafsızlık ve monotonluğu simgeler. Diyagonal dinamik hareketler, engelleri aşabilme gücünü sembolize ederler"⁶².

Vorkapich, her hareketin bir nedeni olması gerektiğini savunur. 1934 yılında Vorkapich "İhtirassız Suç" filminde Cloud Pains'in Margo'yu çekmesiyle başlar. İlk çekim, silahın içine bakan Margo'nun yakın çekimi duruk (still shot) olarak çekmiştir ve böylelikle de ters hareketi elde edebilmiştir. Vorkapich şunu işaret etmektedir; hareketin eksikliği, bir oyuncu için hareketin kendisi kadar önem taşıyabilir, tüm yaşam ise kontrastlıklardan oluşmuştur. Vorkapich bu statik yakın çekimden tabancanın namlusunun yakın çekimine kayar. Böylelikle de göz yakın çekimi perdedeyken tabancanın namlusunu aynı yere yerleştirerek üst üste

⁶⁰EDMONS, A.g.k., s. 68

⁶¹A.g.k.,

⁶²EZRA GOODMAN, "Movement in Movies", *American Cinematographer*, New York, 1945, s. 86

bindirme olayını başarır. Bir kesme yaparak tekrar göze döner ve bu kez Margo'nun gözünün seçirmesini perdeye yansıtır. Bir sonraki çekim yeniden tabancanın namlusudur, tabancanın ateş alması görsel olarak birkaç hızlı flaşla ifade edilir. Bu çekimlerin uzunluğu yalnızca ikişer karedir, böylelikle de sağlanmak istenen etki görsel olarak sağlanmış olmaktadır.

"Alfred Hickok'un "Yalnız Kadını Hatırladım"(1937) filminin bir sahnesinde Sylvia Sidney elinde bir mutfak bıçağıyla kocası Oskar Homolke'yi öldürmek üzereyken görünür. Bayan Sidney bıçağı yerinden alırken sahnede tam bir sessizlik vardır. O anda Bayan Sidney bıçağın elinde olduğunun farkında değildir. Sonradan bıçağın ilende olduğunu farkederek bıçağı elinden bırakır ve bıçak büyük bir gürültüyle tabağın üzerine düşer. Burada Hickock kamera yönetiminin yanında görkemli bir sonuçla sesi de ustalıkla yönetebilmiştir"⁶³.

Vorkapich'e göre, "Sanatsal bir çerçeve olarak sinema bazı doğal karakteristiklere sahiptir ve sinema diğer sanatsal araçların yapamıyacakları bazı şeyleri kolaylıkla gerçekleştirebilir ve sinemanın bugün bile henüz dokunulmamış çok geniş bir alanı bulunmaktadır. Rengin evreni resim dünyası, ses tonunun dünyası müzikte uzmanlaşma ve hareketin evreni filmin karakteristiğidir. Tüm filmsel hareketler, - kesme, bindirme, harekete yönelik kamera hareketi, yavaş çekim, geriye alma ve daha kameranın yapabileceği birçok şeyler - en karmaşık ve anlaşılması zor olan ruhi durumların derinlemesine araştırılmasında sinema en büyük yardımcıdır. Ayrıca sinema, yalnızca fiziksel hareketle de ilgili olmak zorunda da değildir. İnsan ve insana ilişkin oluşumlarda ilgilidir"⁶⁴.

Görüntünün yanısıra, hareket hareketli görüntü yapısının en önemli unsurudur. Zaten "perde" aracı da isim olarak bunu vurgulamaktadır. Gerçek yaşamda hareket fiziksel becerilerin yardımıyla ifade edilen eylemler (konuşma, jest, hareket, zaman ve uzayda yer ve durum değiştirme) olarak nitelendirilebilir. Ancak perdede gerçek bir hareket yerine, yalnızca onun görüntüsü yer alır. Bir takım seri ve durağan görüntüler içeren ve bu görüntülerin sürekli olarak yer ve konum değiştirdiği bir film şeridi film gösterim gereci önünden hızla geçerken, perdede sürekli, kesiksiz bir görsel etki bırakır. Bu da, insan gözünün aldığı görsel etkiyi,

⁶³A.g.k., s.86-87

⁶⁴A.g.k., s.88

başka bir görsel etki gelinceye değin koruyabilme yeteneginden ileriye gelir.

Hareketli olsun durağan olsun bir nesne hareket halindeki kameraya görüntülendiğinde, izleyici halihazırda kendisini kameranın temsil ettiği bir bakaç (vizör) olarak görecektir. Görüntülenen eylem ile hareket ederek, onu izleyerek, yanına gelecek ye de ondan uzaklaşacak, izleyiciyi başarılı hareket basamakları aracılığıyla perde olgusunun tam merkezine yönlendirilir.

Hareket eden bir kamera tarafsız bir görüş açısının betimlediğinde ve tümüyle olan olayları görüntülediğinde, izleyici **ilişkısiz** bir gözlemci olarak kalır. Ancak, hareketli bir kamera objektifliğini, perdedeki karakterin görüş açısını tahmin ederek konumlanır ve izleyici de onunla doğrudan **özdeşleşir**. Görüntülenen şey, karakterin kendisine olan etkiye karşı tepki olarak görülür. Hareket eden kamera öznel bir görüş açısı alır ve oyuncunun fiziksel ve duygusal durumunu ifade eder, onun görüp duyumsadığı yeniden izleyiciye iletir: baygınlık, sarhoşluk, terör vb. izleyiciye kolay iletilebilen duyumlardır.

Kurgu sonucu ulaşılmaya çalışılan hareketin elde edilebilmesi her zaman zordur. Öte yandan, bu hareket, tümüyle görsel ve işitsel öğelerin ilişkilerinden oluştuğu için beğeni ile karşılanması gerekli bir iştir. Sessiz film yönetmenleri için, bu teknik, belkide beyazperdenin sunabileceği en geniş olanaktır. Teknik olarak bu tür bir hareket, yalnızca bir kamera açısından diğerine kameranın konumunu değiştirerek, bir hareket duyumu elde edilerek başarılabilir.

Bu tür bir hareketle, çekimler olabildiğince önceden belirlenmelidir. Böylece izleyici hem görsel, hem de işitsel yönden olumlu bir biçimde yönlendirmek mümkün olabilecektir. İzleyici her iki duyu organını (göz ve kulaklarını) ve beynini bu belirli şekilde önceden düşünülerek saptanmış, düzenlenmiş ve gerçekleştirilmiş sıralı çekimlerle işletir. Burada bir tür hareket duyumu çekim içindeki mizansen kompozisyonundan çıkartılabilir ya da bu hareket duyumu insan ya da görüntü içindeki nesnelerin hareketinden görsel veya optik yollarla elde edilebilir. Öte yandan, aynı hareket duyumu bu faktörlerin düzenlenmelerinden, çekimleri görsel ve/veya işitsel olarak hareketli bir süreklilikle birleştirici anlamda da elde edilebilir.

Bu türde bir sıra değişiklikler aracılığı ile elde edilen hareket, türlü derecelerde gerilimin toplanmasına neden olacaktır. Bu da pek çok tartımlar (ritimler) üreten bir dinamizmi sağlayacaktır. Hareketli görüntü plastik bir sanat olduğundan, hareketlerin çözümlenmesinden elde edilen tartımsal düşen ve boyutları, bir filme canlılık, form ve stil getiren fiziki ve duygusal uyum ekler.

Bir filmdeki en heyecanlı şey harekettir. Perdede ve karanlık bir salon ortamında, görüntülerin ritmik ve canlı bir şekilde sürekli değişimleri. Bir izleyicinin fantazileri ile üretilebileceği her yönüyle sağlanabilir. Gözlerimizin önünde çoğu kez herşey sürekli olarak hareket ederek, çoğu kez kendilerini bu hareket içinde ifade eder. Bekillerin soyut ya da gerçek haldeki eylemleri iletişimin yetkin derinlik ve düzeyine sahip olabilir. - Kedinin kuyruk sallamasından, dünyanın dönüşüne kadar -.

"Perdede, bitişik konumda bulunan nesneler beraberce dikkat çekerler. Çünkü perdede herşey bir tek karede kavranır. Her form ve çizgi görsel açıdan eşit öneme sahiptir. Bu durumun nedeniyle, gerçek yaşamda bir durumun gözlenmesiyle, bir film görüntüsünün "anlaşılabilirlik" açısından açısından izleyeni farklı sonuçlara götürür"⁶⁵.

"**Bakmak** zihinsel bir işlemdir, **görmek** ise gözün fizyolojisi ile ilgilidir; "görmek" uzunsüre "bakmaya) bağlı kalmaz, Gerçek yaşamımızda da hemen her zaman olduğu gibi bakma ile gerçekleşen seçicilik, uzun süre görmenin seçicilikten yoksun doğasını etkileyemez"⁶⁶.

⁶⁵EDMONDS, A.g.k., s.35

⁶⁶EDMONDS, A.g.k., s.36

III. KAMERA VE GÖRÜNTÜ UZAYI

8. KAMERANIN GÖRDÜĞÜ UZAYIN SINIRLANDIRILMASI

Kamera, insan gözünden ayrılmı olarak objektifin önündeki uzay ve mekânı film üzerine aktarırken, dış dünyanın tüm gerçekliği ile saptanmasını sağlar. Kameranin görüntüyü ya da görüntüler silsilesini saptaması tümüyle nesnel bir işlemdir ve bu işlemin sonucunda oluşan görüntüler ise tam bir gerçeklik taşırlar. Ancak, kameraya insan elinin değmesi ile birlikte objektifin önündeki varlıklar, oluşlar ve ilişkilerin bireysel bir tutumun yansıması biçiminde saptanacaklardır. Dışımızdaki nesnel gerçek bir değişime uğrar, yorumlanır ve tek bir malzemeden ayrı ayrı sonuçlara varılabilir.

Bir sinema sanatçısı, nesnel uzay ve mekânın, öznel seçimini elinde tutmakla işe başlarken bu konuda çoğu kez kendisine yardımcı, bazen de engelleyici bir en ve boy sınırlaması ile karşı karşıya bulunmaktadır. Bu sınırlarda özel bazı koşulların dışında her zaman dikdörtgen biçimindedir.

Sinemada her görüntü, kendisinin genel olarak, dikdörtgenle çerçevelenmiş bir biçimi olarak görünür. "Perdenin dikdörtgen boyutu, birçok şekilde görüntü düzenlemesine değişiklik vermek amacıyla ve amaca daha uygun olmasını sağlamak için birçok biçimlerde değiştirilebilir. Spot aydınlatma efektleri, maskeler, diyaframlar, bozulma prizmaları, yarıklar (split) ve çoğa bölünmüş ekran gibi kamera olanakları biçim farklılaşmalarına olanak sağlar. Perdenin bilinen boyutlarını kırarak, film yönetmeni görsel etkiye tazelik, hareket ve gerilim

ekler"⁶⁷.

"Perdeye yansıtılmakta olan bir filmin yüksekliği ve uzunluğunun durumu görüntüsünün boyutu kamera perdesinin açıklık formuna (aynı zamanda da gösterim gerecinin film penceresinin açıklık formuna) ve onun büyüklüğüne bağlı bulunmaktadır"⁶⁸. Bu durum aynı zamanda kamerada kullanılan objectifin türü ile de yakın bir ilişki içindedir. Çerçevenin bir kenarının uzunluğunun üst ya da alt kenar uzunluğuna oranı "Görüntü Alanı Oranı" olarak isimlendirilmektedir. Bu oranın kaba boyutları Edison, Lumi  re ve sinemanın ilk bulucuları tarafından sinemanın ilk yıllarında belirlenmiřtir.

İlk sesli filmler yaklaşık olarak bir kere çerçeve formuna sahiptirler. Sinemanın bulunuřundan ve yaygınlařmasından sonra birçok sessiz film yönetmeni, görüntü alanının oranına ilişkin cesur denemeler yaptılar. Abel Gance "Napoleon" filminin sekansalarını "triptychs" (üç katlı) olarak adlandırdığı bir boyutta çekti ve gösterime sundu. Bu bir geniş perde sistemiydi ve üç tane normal çerçevenin yan yana gelmesiyle oluşuyordu. D.W. Griffith ve Ernst Lubisch bu yaygın kullanım biçiminin dışına taşmış kişilerdir. Bu yöntemler genellikle görüntü alanının belli bir bölümünü maskeler (kasch) aracılığı ile kapatmışlar ve bu yolla da zaman zaman görüntü uzayının sınırlandırılması alanında deęişiklik yapma yoluna gitmişlerdir.

Görüntünün sınırları, olumsuz bir özellik, basit bir kesme ya da sınırlama işlemi gibi görülebilir. Ancak, filmde, çerçeve doğal bir sınır deęildir. Görüntü içindeki malzeme üzerinde kesin üstünlük saęlayan bir yer yaratır. Sinemada çerçeve önemlidir, çünkü görüntüyü aktif olarak izleyici için sınırlar.

Çerçevenin gücünün belirtilmesi sırasında sinema kamerasının bulucusu ve ilk film yönetmeni olan Luis Lumier'e kadar uzanmak gerekir. Lumiere'in ilk filmleri basit olayları anlatıyordu. Fabrikadan çıkan işçiler, bir iskambil oyunu, bir ailenin yemek yemesi.. Film tarihinin bu ilk evresinde bile Lumiere, günlük gerçekleri sinematik olaylara dönüřtürürken, çerçeveleme işlemini kullanabilme yeteneğindeydi.

⁶⁷LEWIS JAKOBS, "The Mainingful Image", **The Movies as Medium**, Octacon Books, Newyork, 1973, 113.

⁶⁸JAMES LIMBACHER, **Four Aspects of the Film**, Arno Press, Newyork, 1978, s.131-132.

"Lumiere aynı zamanda fotoğrafçıydı ve bu nedenle onun filmlerinin niteliğinin kendi çağdaşlarından daha yüksek düzeyde olması şaşırtıcı değildir. Lumiere daha 1895 yıllarında bir düzine film üretti, ama oyun sahnelerinin çekimi işine yönelmedi. Filmcileri, günümüzde amatörlerin çektikleri filmlerin karakterini yansıtmaktaydı... günlük yaşamdan ve güncel haber niteliği taşıyan filmler çekiyordu. Böylece kendisi "belge filmcisi" ve "ilk film muhabiri" orununa hak kazandı⁶⁹.

Bir diğer Lumiere filmine baktığımızda "Baby's Meal" (1895) de Lumiere, olayın belirli bölümlerini vurgulayan bir kamera duruş noktasıyla, kamera bakış açısı seçer. Genel çekim, aileyi bahçe içinde bir yere yerleştirecektir. Ancak, Lumiere ortamı dışarıda bırakan, ama ailenin davranışlarını, yüz mimiklerini vurgulayan bir orta çekimi seçer. Devinimin ölçeğini kontrol eden kameranın çerçevesi, devinimi anlamamızı da kontrol eder.

Çerçeveleme, görüntüyü şu araçlarla güçlü biçimde etkiler:

1. Çerçevenin şekli ve boyutu
2. Çerçeveleme yöntemi, çerçeve içindeki ve dışındaki mekânı belirler.
3. Çerçeveleme yöntemi, uzaklığı, açıyı ve görüntü üstünde bir üstünlük noktası sağlayan yüksekliği kontrol eder.
4. Çerçeveleme işlemi, mizansene bağlı olarak hareketli olabilir.

A- Çerçevenin biçimi ve boyutu:

Sinema izleyicisi görüntü çerçevesini dikdörtgen olarak görmeye alışmıştır. Kuşkusuz resim sanatı ve fotoğrafçılıkta görüntüler değişik boyutlara, çerçeve ve şekillere sahiptir. Dar dikdörtgenler, oval, dikey düzlemler hatta üçgenler sınırlanmış yüzeyler olabilir. Sinemada ise bu seçim sınırlıdır. İlk sesli filmler yaklaşık olarak kare çerçeveliydi. 1930'larda Eisenstein kare çerçevenin standartlaşması için hayli uğraş verdi. Bu çerçeve, görsel düzenlemeyi yatay, dikey ve diyagonal yönlerde eşit uygulayabilirlikte gerçekleştiriyordu. Ancak, 1930 yılında "Hollywood Film Sanatları ve Bilimleri Akademisi" akademi oranını 1:1,33 olarak kabul etti ve

⁶⁹HILMAR MEHNERT, A.g.k., s.28.

tüm dünyada bu oran standartlaştırıldı.

Sesli filmin yaygınlaşması ve yerleşmesiyle birlikte ses kuşağının film tabanının üzerinde bir yere yerleştirilmesi zorunluluğu doğunca, uzun süreden beri gelenekselleşerek kullanılagelen "akademik format" boyutlarının yeniden düzenlenmesi ve varolan görüntü alanının küçültülmesi zorunluluğu doğdu. Ancak, "Akademik Format"ın bu dönemde film yapımcıları arasında mistik bir anlamı da bulunmaktaydı.

Bugün, genel olarak birçok sinema kitabı 1:1,33' lük formatın klasik format olduğunu söylemektedirler ve bu formatın mimaride yararlanılan "Altın Kesim" e bir dönüş olduğunu belirtmektedirler. Bu oran incelendiğinde gerçekten de mistik bir sayı niteliğindedir. "Altın Kesim" bir formül tabanına dayanmaktadır. Bu formül;

$$\frac{a}{b} = \frac{b}{(a + b)} \text{ dir.}$$

"a" dikdörtgenin kısa kenarını, "b" ise uzun kenarını betimlemektedir. Altın Kesim gerçeküstü bir sayıdır. Yüksekliğin genişliğe tekabül ettiği durumlarda bu oran 1:1,66' dır ki, bu oran bugün Avrupa'da yaygın olarak kullanılan geniş perde sistemi boyutlarına çok yakın bir sayı niteliğindedir. Bu yönü ile ele alındığında ise, Akademik Format'ın çok rastlantısal bir sayı olduğu dikkati çekmektedir. Klasik Akademik Format ancak yirmi yıllık bir süre boyunca (1953'lü yıllara değin) etkin olarak sinemacılar arasında kullanım olanağı bulmuştur. Ancak, yine de bu dönem içinde gelişmekte olan ve ekranı için bir standart arayan televizyonun, ekran standartlarının belirlenmesinde belirleyici olmuştur⁷⁰.

Yaklaşık olarak 50 yıldan bu yana görüntü boyutunun geniş perde olanaklarından seçilmesi yaygınlaşmıştır. Bu konuda yaygın olarak kullanılan iki ayrı yöntem bulunmaktadır. Bunlardan ilki ve kolay olanı, görüntünün alt ve üst bölümlerinin bir "maske" (Kasch) aracılığı ile kapatılması yoluyla gerçekleştirilmektedir. Bu yöntemle kolay ve başarılı biçimde yaygın geniş perde boyutlarından olan 1:1,66 (Avrupa geniş perde sistemi) ve 1:1,85 (A.B.D geniş perde boyutu) oranları elde edilir. Maske'nin anlamı var olan görüntü alanından küçük bir bölümün kullanım alanı dışında bırakılmasıdır. Tüm kullanım yaygınlığına karşın bu geniş

⁷⁰Altın Kesim ve Altın Kesim'in televizyon standardı üzerine etkisi için daha geniş bir yaklaşım bkz. Nijat ÖZÖN 100 Soruda Sinema Sanatı.

perde sisteminin dezavantajlı tarafı; gösterim sırasında belirli bir kalite düşüklüğünün ortaya çıkmasıdır.

İkinci tür geniş perde boyutu ise "Anamorphische" adı verilen ve çekim objektifinin yapı özelliğine dayanan bir yöntemdir. Bu yöntem, 1950 yılında bulunmuş ve "sinemaskop" adı ile tanınmıştır.

Anamorfik objektifler sistem olarak filmin kenarlarını maskelemeye yönelik sistemlere benzerlik gösterebilir de, bu sistemde görüntü alanının tümünden yararlanılmaktadır. Bunun anlamı görüntünün yanlardan sıkıştırılmasıdır. Film üzerine saptanan nesneler gerçek yaşamda olduklarından yarı yarıya daha ensiz görünmekte, ancak boylarında herhangi bir değişim olmamaktadır. Kullanılan en gelişmiş anamorfik sistemler 1:2,55 oranına kadar çıkmış, ancak daha sonraları bu kullanıma yakın olan 1:2,35 standart geniş perde boyutu olarak kabul edilmiştir. Bu yolla film karesinin alanından elde edilen kazanç alana optik ses şeridi yerleştirilmiştir.

Bunların dışında son olarak çok çerçeveli denemelerden söz edilebilir. Bu işlemde, değişik görüntüler kendi çerçeve şekil ve boyutlarında geniş bir çerçevenin içine yerleştirilirler. Günümüz sineması bu tür örneklerle doludur. Bu işlem, bazen telefon konuşmaları sahnelerini ve benzeri ilişkileri göstermek için sık kullanılır. Çok çerçeveli görüntü, değişik grafik, mekân ve zaman özellikleri arasında çok yönlü bir etkileşime izin verir.

Biçimi ne olursa olsun çerçeve görüntüyü sınırlar. Film görüntüsü kuşatılmış ve sınırlandırılmıştır. Çerçeve kesiksiz bir dünyanın ancak bir dilimini gösterir. Büyük bir ağırlıkla tiyatroya dayanan ilk film oyuncularını görüntüye bir yerden içeriye girer ve başka bir yerden dışarıya çıkarlardı. Eğer kamera, bir nesne ya da kişiden ayrılır, başka bir yere doğru hareket ederse, o kişi ya da nesnenin çerçeve dışında hala aynı yerde durduğu gibi bir izlenim uyanacaktır.

"Noel Burch, çerçeve dışı mekânda altı bölge belirler: Çerçeve kenarlarının ötesinde kalan mekân, setin arkasındaki mekân ve kameranın arkasındaki mekân. Film yönetmeninin bu bölgedeki şeylerin varlığını ifade edebilmek için hangi yöntemlere başvurduğuna bir göz

atalım: Bir karakter bakışlarını ve davranışlarını çerçeve dışındaki her hangi bir yöne doğru yöneltebilir. Ses, çerçeve dışı mekân ile ilgili güçlü ipuçları sunabilir. Ayrıca çerçeve dışı mekân ile ilgili birşeyin bir bölümü sahne içine doğru uzanabilir. Hemen her türlü film bu tür olanakların tümünü sergileyebilir. Ancak, filmlerde sunulan ilgi çekici örnekler, beklenmedik etkilerin yaratılması amacıyla çerçeve dışı mekânı kullanırlar⁷¹.

Çerçeve dışı mekânın insanın algı sistemi aracılığı kullanılması yönünden çok iyi örnekler bulunmaktadır. Willam Wyler bu konuda çok iyi örnekler veren bir film yönetmenidir. "Willam Wyler Jzebel filminde, Julie, orta çekinde bazı arkadaşları ile selamlaşırken görülür. Görüntünün tam ortasında ansızın bardak tutan kocaman bir el görüldüğünde, Julie onu görür ve ilerler. Kamera onu izleyerek sağlığına kadeh kaldıran kişi ile birlikte çerçeveler. Elin aniden girişi, izleyiciye çerçeve dışında başka birinin varlığını ifade eder. Julie'nin bakışı, kamera hareketi ve ses, mekanın tümünü farketmemizi kolaylaştırmaktadır. Yönetmen, çerçevenin seçici gücünü, çok önemli bir öğeyi dışarıda bırakarak, daha sonra onu daha çarpıcı biçimde tanıtmak amacıyla kullanılır"⁷².

"D.W. Griffith'in, 'Museteers of Pig Alley' filminde, görüntü çerçevesi içine ani girmeler, filmin bütünü içinde geliştirilen bir motif olarak görülür. Gangster, kadın kahramanın içkisine ilaç atmaya çalışırken, görüntü çerçevesinin içine doğru sigara dumanının yayılışına dek, Snapper Kid'in odaya girdiğini bilmeyiz. Filmin sonunda, Snapper Kid bir sonuca ulaştığında, bilinmeyen bir el görüntü içine girer ve para teklif eder. Griffith, bütünün gösterilmediği süpriz görüntüleri (figürler çerçeve dışındadır), izleyicinin ansızın farketmesi için çok sık kullanmıştır"⁷³.

Çerçeve dışı mekânda beşinci bölgenin, dekorun arka tarafı, kullanımı son derece yaygın olarak kullanılan bir yöntemdir. Oyuncular kapıdan çıkar, oyuncular kapıdan çıktıklarında onları bir duvar ya da bir merdiven gizlemektedir. Çerçeve dışı mekanın altıncı

⁷¹DAVID BRODWELL- KRISTIN THOMPSON, *Film Art*, Addison Wesley Publishing Company, California, 1980, s.137.

⁷²A.g.k., s. 104.

⁷³A.g.k., s. 104.

bölgesi, kameranın arkası ve yanındır. Bu konuda en çok bilinen örnek, Jean Renoir'in "Rules of the Game" filminde, "çekimin gelişiminde karakterler, çerçeve dışı mekandan çerçeve içi mekana ansızın girerler. Andre ve Robert, meydan kavgası içinde yumruk yumruğa bir kavgaya tutuşurlar. Andre, bir divanın üstüne doğru savrulur. Daha sonra, çerçevenin üst kenarı üzerinden, bizim bulunduğumuz yerden ona doğru dergiler uçar. Bu yöntemle, yönetmen, çerçeve kenarlarının sınırların bir avantaj durumuna getirir"⁷⁴.

B- Çerçeveleme yöntemi, çerçeve içindeki ve dışındaki mekânı belirler:

Hareketli çerçeve mekân üzerinde, özellikle de, çerçeve içi ve dışı mekan üzerinde oldukça etkilidir. İleriye doğru bir kayma hareketi ya da bir zoom hareketi, çerçeve içi mekânı, çerçeve dışına taşırır. Diğer kamera hareketleri ve optik efektler, çerçeve dışındaki yeni alanları bir çerçeve içi mekân haline getirmekte son derece güçlü ve etkilidirler. Pek çok filmde, kamera bir ayrıntıdan geriye doğru kayarak, beklenmedik şeyleri çerçeve içine sokar. Bu daha önce "Jzabel" filminden aldığımız örneklemeğe uygunluk göstermektedir. Yakın çekimdeki görüntü içine bardak tutan el girdikten sonra kamera geriye doğru kayarak ön planda duran oyuncuyu çerçeveler. Hareketli çerçeve, sürekli olarak çerçevenin uzaklığını, açısını, yüksekliğini ve yatay dengesini etkiler. Kameranın ileriye hareketi, uzaklığı genel çekimden yakın çekime doğru değiştirir; kameranın yükselişi, kamera açısını aşağıdan yukarıya doğru değiştirir. Çerçeve hareketini bu yönleriyle, mekânsal değişimi denetleme yöntemi olarak düşünmek yararlıdır⁷⁵.

Genellikle, hareketli çerçevenin mekân ile nasıl bağlantı kurduğu konusunda içsel ya da dışsal olarak çeşitli sorular sorulabilir. Bir görüntü çerçevesinin hareketi, nesnenin hareketine mi bağlıdır? Örneğin, bir kamera hareketinin en yaygın işlevlerinden biri yeniden çerçeveleme yapmaktır. Eğer bir oyuncu, diğer bir oyuncuya bağlı olarak hareket ederse, çerçevede harekete yavaşça uyum sağlayacaktır. "Open City" filminde, Ricci, Pina'nın

⁷⁴A.g.k., s. 105.

⁷⁵A.g.k., s. 106.

apartman dairesindedir. Masanın kenarında otururken oturuş pozisyonunu yavaşça değiştirir. Çerçeve de Ricci'nin hareketine uygun olarak yavaşça çerçeveyi yeniden düzenler. Yeniden çerçeveleme işlemi "His Girl Friday" filminde olduğu gibi, çerçevenin kompozisyonunu dengelemeye çalışır. Hildy hareket ettiğinde kamera sağa doğru çevrinerek onu yeniden çerçeveler; Waler sandalyesiyle döndüğünde, kamera sola doğru çevrinerek çerçeveyi yeniden düzenler. Böylelikle, dikkatimiz her keresinde yönlendirilerek, görsel düzenlemenin dengesi korunmuş olmaktadır.

Madem ki yeniden çerçeveleme işlemi figür hareketine bağlıdır, o hal de izleyici tarafından farkedilmemesi sağlanmalıdır.

Yeniden çerçeveleme işlemi, çerçeve hareketinin figür hareketine bağlı olduğu durumlarda yapılabilecek tek yoldur. Kamera figür ya da hareket eden nesneleri belli bir mekân içinde izlemek için de hareket edebilir. Çevrinme, bir yarış arabasını çerçeve ortasında tutmaya çalışabilir, bir kaydırma hareketi ile oyuncu bir odadan diğerine kadar izlenebilir, yine bir kamera dikey bir yükselişle yükselmekte olan bir balonu izleyebilir. Bu türlü durumlarda, hareketli çerçevenin başlıca işlevleri, dikkatimizi çekime konu olan nesne üzerinde yoğunlaştırmamızı sağlamak, böylelikle kendisini konu hareketine bağlı kılmaktır.

Hareketli çerçevenin konuyu izleyerek izleyicinin dikkatini nesnenin hareketi üzerinde yoğunlaştırmasına ek olarak, hareketli çerçeve, figür hareketlerine bağlı kalmayabilir. Kuşkusuz kamera, anlatım yönünden önemli birşeyi açıklamak amacıyla oyunculardan uzaklaşabilir. Bu konuda çok kullanılan örnekler, bir ipucunu, işareti ya da dikkat çekmeyen gölgeleri ya da kenetlenmiş elleri gösteren hareketlerdir.

İster figür hareketine bağlı olsun, ister olmasın, hareketli çerçeve, çerçeve içindeki ve çerçeve dışındaki mekânı algılama biçimimizi etkili şekilde etkiler. Değişik türdeki kamera hareketleri böylelikle değişik mekân kavramlarının izleyici üzerinde uyanmasına neden olur. "In Last Year Marianbad filminde A. Resnais, sık sık tek yönü bir kaydırma hareketi kullanır. Kamera koridorlarda gezinir, entrelerden geçer, çok revaçta olan oteli bir labirente benzetir"⁷⁶.

⁷⁶A.g.k., s. 108.

Mademki bir çerçeve hareketi, bir hareket türüdür, o halda bu çerçeve hareketi mekân gibi zamanla da ilgilidir. "D.W.Griffith'in 'Intolerance' filminde en etkin kamera hareketlerinden biri sayılan Belshazzar'ın ziyafet sahnesindeki görkemli vinç çekimi, değişmeyen yumuşaklığı nedeniyle bir anlatım kazanır. Anlatım faktörleri, hareketli çerçevenin hızını kontrol eder"⁷⁷. Önemli bir nesneye hızlı bir ileri kayma ya da bir kır ortamında bulunan kişilerden geriye doğru yapılan vinç çekimi önemli anlatım özelliklerinin altını çizer.

Müzikal filmler, çoğunlukla kamera hareketlerinin hızını, bir şarkı ya da dansın özelliklerini vurgulamak için kullanır. "Singin in the rain" filminde kamera, "Broadway Ritmi" süresince birçok kez Gene Kelly'den geriye doğru hızla yükselir. Hareketin hızı, şarkının ritmine uygun bir tempodadır. Kısaca, hareketli çerçevenin hızı ve süresi, çekimin süresini algılamamızı denetlemektedir.

Sinema bir mekân sanatı gibi aynı zamanda bir zaman sanatıdır. Mizansen ve hareketli çerçeve, mekânsal boyutlarda olduğu gibi zamansal boyutlarda da bazı işlevlere sahiptir. Çekimin süresi de bu işlevlerin anlaşılmasında son derecede etkindir.

C- Çerçeveleme yöntemi, uzaklığı, açığı ve görüntü üstünde bir üstünlük noktası sağlayan yüksekliği denetler:

Fotoğraf ve sinema bizlere temel olarak iki boyutlu bir görüntüyü sağlarken, üç boyutlu bir uzayı iki boyutlu bir yüzey üzerine indirgeyen nesne bir kameranın en önemli donanımı olan mercekleridir.

"Gözlemlerimiz aracılığı ile dış çevrede farkına vardığımız nesnelerin ayrıntı ve seçikliklerinde pek çok derecelenme varmış gibi gelir. Bu ayrıntı ve seçiklik dereceleri, çevremizin dikkatimizi verdiği bölümünün tam ve doğru olarak algılanmasından, daha önemsiz özelliklerin belirsiz marjinal bir algılanışla, hatta doğrudan farkedemediğimiz bir algılanışla belirlenir. Bir şeyi bilinçli olarak farkettiğimizde dikkatimizi bir nokta üzerine daha

⁷⁷A.g.k., s. 108.

fazla yoğunlaştırabilir ya da bunun tam tersini yaparız; ya da dikkatimizi çevreden alıp onun yalnızca bir bütünü üzerinde yoğunlaştırabiliriz. Bu nedenle, eğer dikkat tümüyle bir nokta üzerine toplanmış ise, konunun dışında kalan olayların gözden kaçırılması mümkündür. Yine aynı şekilde doğru ve ayrıntılarıyla birlikte olayın algılanabilmesi için gözler, görüş alanının bir noktası üzerine sabitleştirilir ve noktayı çevreleyen alanın büyük bir bölümü algılanır"⁷⁸.

Fotoğrafik amaçlar için üretilmiş bir objectif, uzay içindeki nesnelerin mekân kopyasını bir düzlem üzerine geçirir. Çekim alanı çoğu kez gerçeklerden oluşmamıştır ve bir filmde bulunmayan tek gerçek belkide mekândır. Buna karşılık bir filmde zahiri bir derinlik bulunmaktadır. Görüntüde bir düzenleme yapmanın amacı, izleyicilerin olabildiğince bu uzay yanılsamasına inandırabilmesidir.

Fotoğrafik görüntü kayıt gereçlerinin atası olan "Camera Obskura" ışık sızdırmaz bir kutudan oluşmakta ve kutunun duvarında küçük bir delik bulunmaktaydı. Bugün çağdaş kameralarda bu kamera bir film kamerası, bir video kamera ya da bir fotoğraf makinası da olabilir bu sistem hala geçerliğini korumaktadır. Bugün kutunun ışık geçirmez bölümleri daha dikkatli biçimde üretilmekte, ışığa duyarlı esnek filmler görüntü penceresinin önünde eskiden üzerinde çizim yapılan kağıtların yerini almıştır. Bu saydığımız koşullara ek olarak kameralar ilk prototiplerinden bu yana çok büyük ve devrim sayılabilecek büyük bir teknolojik değişim gösterememiş ama, bir kameranın üzerinde bulunan objektif en büyük değişikliğe uğramış, optik yapı giderek karmaşıklaşmış ve bir objektif teknolojik yönden en büyük değişim geçiren donanım olmuştur.

Bu gelişim sürecinin sonunda, optik sistemin bu yüzyıl içinde sağladığı gelişimler aracılığı ile değişik tür ve özelliklere sahip büyük bir objektifler yelpazesi ortaya çıkmıştır. Bu yelpazede değişik ışık geçirgenliklerinde, değişik teknik özelliklerde, değişik amaçlarda kullanabilmek için çok değişik türleri bulunmaktadır. Ancak bu seçenek bolluğunun içinde, temel olarak önemli olan şey, bir objektifin odak uzaklığıdır. 1960'lı yıllara değin, optik teknolojisi "Değişir odak uzaklıklı mercek" leri henüz üretememişti. Bu nedenle o döneme

⁷⁸APPELDORN,... Die Optische..., A.g.k.,s.76-78

değin her objektifin tek bir odak uzaklığı bulunuyordu. Bu nedenle de bir film kamerasında birden fazla merceğin kullanılması gereğı ortaya çıkmaktadır. Bunun nedeni, "insan gözünün merceğı gördüğü normları bilerek yapı değişikliğine uğratmaktadır ve görüntünün büyüklüğünde değişiklikler olmaktadır. Bizler bu durum gereğince nesneler başka türlü bir bakış değişikliğine sahip olabilir. Buna karşın, fotoğrafik amaçlı mercekler, yalnızca görevlerini yerine getirebilmekte ve bu görevlerini yerine getirebilmek için de özel olarak dizayn edilmektedir"⁷⁹.

Gözümüzün dikkat ve seçiciliğinin bu denli geniş bir alan içinde değişim göstermesi elbetteki, mekanik-elektronik bağlamda bir kamera için düşünölebilecek birşey değildir. Bu konudaki tek çözüm, bir merceğin odak uzaklığını değiştirebilmesi ve bu yönde bilinçli bir seçime gidilebilmesiyle mümkün olabilmektedir. Bu seçim, sanatçının seçmeve ayıklama özelliğinin en büyük yardımcısıdır. Bu seçimi özgürce yapılabilmesi de kullanılan malzeme ve tekniğin sağladığı seçenekler dizisiyle ortaya çıkar.

Bugün mercekler sınıflandırılırlarken odak uzaklıklarına göre sınıflandırılmaktadır. Mercekler kendi aralarında temel olarak dört türe ayrılmaktadırlar;

- Normal mercekler
- Geniş açılı mercekler
- Dar açılı mercekler (tele mercekler)
- Değişir odak uzaklıklı mercekler (Zoom mercekler)

a)- Normal Mercekler:

Odak uzaklığı yalnızca film yüzeyindeki alan ile ilgili değildir. Aynı zamanda bir kameranın "standart" merceğı olarak ta bilinen bu mercekler, genel olarak konulu film yapımlarında kullanılan 35 mm.lik bir film kamerasında 43° - 58° arasında yatay bir görüş açısına sahiptir. Bu merceğın bu açı değerlerinin altında ya da üstünde görüntü saptama özelliklerinin bulunması "dar açılı" ve "geniş açılı" mercekler olarak ele alınmalarına neden

⁷⁹JAMES MONACO, A.g.k., s.71.

olur. Normal olarak nitelendirilen bu merceklerin temel özelliği; insan gözünün verdiği perspektif yığılmalara benzer sonuçlar vermesidir. Bu mercekler bir çekim sırasında eğer göz düzeyinde konumlandırılmışlarsa özel bir anlatım biçimi vermeyi amaçlamaz, olağanlık taşıyan sahnelerin çekimlerinde yoğun olarak kullanılır. Bu mercek, çok yoğun olarak karşılıklı konuşma sahnelerinde yararlanılır. Normal mercek olarak nitelendirdiğimiz bu mercek ile yapılan çekimler sırasında eğer bir yakın çekim ölçeği ile konuşmacının birisinin yüzü çerçevelenmiş çekilmiş ise, konuşmayı dinleyen ya da ona yanıt veren oyuncunun yine aynı ölçekte çekiminin alınması sırasında iki oyuncunun da kameraya olan uzaklıklarının eşit olmasına dikkat edilir. Bunun nedeni; seyircinin, oyuncuların yüz büyüklüklerinin çerçeve içindeki oranlarının doğru olarak kaydedilmesini sağlamaktır (örn. şişman bir adam ile onu dinleyen çocuk gibi). The graduate filminde, Ben okulundan mezun olmuş evine dönmüştür ve ailesi onun adına bir parti vermektedir. Ancak Ben, büyük bir yalnızlık duygusu içinde odasına kaçmıştır. Kamera Ben'in odasındadır ve genel çekim ölçeğindedir. Bayan Robinson odaya girer. Ağzında bir sigara vardır. Odayı dolaşır ve oturur, sigarasını yakar ve kibriti yere atar, Mrs. Robinson kalkar kameraya doğru ilerler, görüntüden çıkar. Bu türde bir sahne olağandışılık taşıyan bir sahne değildir. Bu nedenle çekim, normal görüş açısına sahip, normal bir mercek ile gerçekleştirilmiştir. Uygulamada genel olarak insanların belirli bir mekandaki ilk karşılaşmaları normal mercek ile görüntülenir. Yine aynı filmde 73. çekimde;

İç-Gece (Salon)

Ben, koşarak merdivenlerden iner ve bara doğru gider.

Bir içki doldurur. Arka planda Mr. Robinson içeri girer.

Ben döner ve ayağa kalkar. Mr. Robinson Ben'e doğru

ilerler, el sıkışırlar. Ben kapıya yönelir. Mr. Robinson onu

durdurur. Birlikte bara doğru giderler. Mr. Robinson içki

koyar, bir tane de Ben'e verir.

Bu çekimde de normal bir mercek kullanılmıştır. Ben koşarak bara doğru gelmektedir ve görüntünün hemen hemen tümü seçik değildir. Ben'in hareketi "normal bir hızda"

gelişmektedir. Çekimde yalnızca bardağın seçik oluşu, hedefin, yani bardağın ön plana çıkarılma kaygısından ileriye gelmektedir.

Normal objektiflerle gerçekleştirilen çekimlerde, kamera hareketinin hızı, nesnelerin kameraya doğru ya da kameradan geriye doğru hareketlerinin hızları her zaman normal görünümde dir.

"Kameradan 6 metre ötede bulunan bir figür, perdenin karşısında oturan izleyicinin de 6 metre önünde görünecektir. Arka alan da derinlik çizimleri gibi normaldir"⁸⁰.

Normal mercek ile çerçevenin sağından soluna doğru yapılan oyuncu ya da nesne hareketleri, yine soldan sağa doğru yapılan hareketler geniş açılı ya da dar açılı merceklerin tersine olarak insan gözünün hareketi algılayış biçimine uygun olarak "normal" olarak tanımlayabileceğimiz biçimde gelişir.

Net alan derinliği yönünden de "normal" adını verdiğimiz mercekler gözümüzün algılama sistemine benzer net alan derinlikleri vermeleriyle tanınmışlardır. Aydınlatma yönünden, dramatik sahnelerin çekimi yapılırken kullanıldıklarında arka fonda sahip oldukları diyafram açıklığına göre son derecede yumuşak bir neksizlik alanına sahip olurlar. Bu da çevre düzenlemesi sırasında izleyici tarafından görülmesi istenmeyen arka fon ayrıntılarının seçiksiz olarak kaydedilmesini sağlayacak ve ortaya çıkardığı yumuşak seçiksizlik nedeniyle izleyici tarafından hoşgörüyü karşılanacaktır. Bu türde merceklerle yapılan çekimlerin bir büyük üstünlükleri de bu merceklerin "biçim bozumu" adını verdiğimiz, ayrıca "distortion" ya da "fıçı bükülmesi" adını alan biçim bozulmalarının olmayış ıdır. Merceğin orta noktasından çerçeve kenarlarına doğru oluşan bozulmalar, geniş açılı merceklerle kamera-nesne arasındaki uzaklığın az olduğu durumlarda ortaya çıkar ve izleyicinin algı yapısı içinde hemen duyulan ır ve izleyiciyi rahatsız edici bir çekimin doğmasına neden olur. İrreal durumların betimlenmesinin istenmediği koşullarda işini bilen görüntü yönetmenleri, bu türde gerçek dışı görüntülerin oluşmasını engelleyebilmek amacıyla normal merceklerin kullanılması yolunu seçerler.

⁸⁰EDWARD DMYTRYK, *Sinemada Yönetmenlik*, Afa Sinema Yayınları, İstanbul, 1990, s.88-89.

Buraya kadar normal mercekler için saydıklarımız bu türdeki merceklerin üstün olan yönleriydi. Ne var ki, normal merceklerin de eksiklik olarak niteleyebileceğimiz ama, yetersizlikleri üstünlüklerinden çok daha az olduğu koşullar bulunmaktadır. Bir normal mercek belirli bir hareketin gerçekleştirilebilmesi için her zaman önünde boş bir alana gerek duyar. Bir film çevrimi sırasında ise kamera önünde bulunması gereken boş alan mekânın değerlendirilmesi yönünden her zaman yerine getirilmesi mümkün olmayacak biçimde dizayn edilir. Bu tür koşullarda bir kameraman ya da görüntü yönetmeninin yapabilecekleri tek şey geniş açılı bir merceğin kullanılmasına yönelmektir.

b)- Geniş açılı mercekler:

Odak uzaklığı 50 mm'nin altında olan herhangi bir mercek geniş açılı olarak nitelendirilen bir mercektir. Normalin dışındaki her mercek gibi geniş açılı merceklerde normal ölçüleri bozan niteliklere sahiptirler. Örneğin; 25 mm'lik geniş açılı bir mercek çekim yapılırken, kameradan 6 metre uzaklıkta bulunan bir nesne izleyici tarafından izlenirken nesne, kameradan 12 metre uzaklıkta görünecektir. Nesnenin arasında kalıp bu uzay içinde sıralanan nesneler izleyiciye asıl uzaklıklarının iki katı kadar uzaklıkta imişler gibi görüneceklerdir.

Bu mercekler adlarından da anlaşılabilceği gibi geniş bir bakış açısına sahip merceklerdir. Bu tür mercekler, dar bir alana sıkışmış olan bir konunun çekiminde sıklıkla kullanılırlar. Çünkü, böylelikle, geniş bir görüş açısı elde edilerek, nesnenin olabildiğince çevresi ile olan ilişkisi ortaya çıkarılmaktadır.

Geniş açılı merceklerle, istenirse, küçük bir mekân, oldukça geniş ve ferah ya da koridor, gerçekte olduğundan daha uzun gösterilir. Bu mercekler, sağladıkları geniş görüş alanları nedeniyle, kamera ya da nesnelerin hızlı hareketlerinde, onların görüntü çerçevesi içinde tutulmalarını kolaylaştırırlar. Geniş açılı bir mercek aynı zamanda birtakım görsel etkilerin yaratılabilmesi amacıyla da kullanılmaktadır.

Derinlemesine idrakte (herşeyin tam olarak algılanması) vurguların yapılabilmesi ve çoğunlukla doğrusal algılamalarda biçim bozumundan yararlanmak amacıyla kullanılmaktadır. Bu yönde balık gözü (Fisch aye) aşırı geniş bir açıyla dünyayı gören bir mercektir ve bakış açısı ortalama olarak 180° derece dolaylarındadır. Genelde, 35 mm'lik film çalışmalarında 18 mm ya da 16 mm'lik mercekler balık gözü merceklerle eş düşmektedir.

Bir merceğin kullanımıyla ilintilendirilmediği zaman bir kameranın formatı okuyanlar için hiçbir anlam taşımayacaktır. 35 mm'lik formata sahip olan bir film kamerasında normal olarak isimlendirdiğimiz bir mercek, 16 mm'lik bir kamerada uzun odak uzaklıklı, 8 mm'lik bir kamerada ise bu mercek neredeyse bir telefoto merceğin odak uzunluğuna sahiptir.

Geniş açılı mercekler kendi sahip oldukları odak uzunluğuna göre, bu odak uzaklıkları kısaldıkça öyle abartılı bir perspektif verirler ki konunun kameraya yakın olan bölümleri oransızca büyük ve sık sık komik olacak kadar biçimbozumuna uğramış gibi görünür. Bu biçim bozumu, görüntü çerçevesinin kenarlarında daha önce de sözünü ettiğimiz "fıçı bükülmesi" olarak kendisini daha yoğun olarak hissettirir. Merceğin ekseni doğrultusunda olan hareketler olduğundan daha hızlı olarak belirecek, yine aynı mercekte, görüntünün sağından soluna ya da solundan sağına doğru olan hareketleris olduğundan daha güçsüz gibi bir duyumun uyanmasına neden olacaktır. Geniş açılı mercekler özel etkilerin yaratılabilmesi için oldukça yarayışlı merceklerdir. Mimarlık alanlarında, dar ve sıkışık ortamlarda vazgeçilemeyecek mercekler niteliğine sahiptirler.

"Şeklin arasında sıralanmış yüzeylerdeki herşey izleyiciye asıl uzaklığının iki katı uzaklıkta imiş gibi görünecektir. Sözgelimi, şeklin 30 metre gerisindeki çeşme 60 metre uzaklıkta gibidir. (35 mm'lik bir mercek aynı figürü 9,5 metrede gösterecektir, arka alan ise 45 m geride kalacaktır.) Bu tür merceklerde şekille izleyici arasındaki uzaklığı yapay olarak büyütmele kalmaz, arka alanı da orantılı olarak genişlettiğinden geniş açı olarak tanımlanırlar"⁸¹.

Geniş açılı merceklerle daha öncede belirttiğimiz gibi kameraya doğru olan hareketler ve kameradan ileriye doğru yapılan hareketler olduğundan daha hızlıymış gibi algılanırlar.

⁸¹EDWARD DMYTRYK, a.g.k., s.89.

"Bir oyuncu 6 metrelik uzaklıktan kameraya ulaşana dek 8 adım atacaktır. Bu hareket 50 mm'lik normal bir mercek ile görüntülenmişse oldukça normal ve sıradan görünecektir. Eğer aynı hareket aynı uzaklıktan bu kez 25 mm'lik bir mercek ile görüntülenirse oyuncu yine kameraya doğru sekiz adım atar, ancak bu kez 12 metrelik uzaklıktan yaklaşıyormuş gibi görünecektir. Bir başka deyişle, oyuncu aynı hızda, aynı sayıda adımlarla ve aynı çabayla, görünüşte ilk çekimdeki uzaklığın iki katı yol alacaktır. Şimdi, her adımın genişliği 75 cm yerine 1,5 metredir⁸².

"Diyelim ki, Dr. Jekyll ve Mr. Hyde'in modern bir versiyonunu çekiyoruz. Dr. Jekyll ne zaman kameranın karşısına geçse, onun normal fiziksel özellikleri olan normal bir insan olduğunu göstermek için 50 mm'lik bir mercek kullanacağız. Aynı oyuncuyu Mr. Hyde olarak görüntüleyeceğimizde ise 25 mm'lik bir mercek. Böylece süper insanın gücü onun hareketlerinde rahatlıkla sezilir"⁸³.

Geniş açılı merceklerin kullanımları özellikle korku filmlerinde önemli bir ağırlığa sahiptir. Bu mercekler ile yakın plan çekimler yapılmak istendiğinde kameranın konumlanacağı yer oyuncuya çok yakın olacağından biçim bozulmaları oluşacak, dışarıya çıkıntılı olan duyu organları, örneğin oyuncunun burnu olduğunun iki misli görünecektir. Daha önce verilmiş olan Mr. Hyde örneğine devam edildiği zaman, Mr. Hyde'in insanüstü özelliklerinin çirkinlik ve korku duyusunun yaratılmasının istendiği durumlarda, bir mercek bir görüntü yönetmenine sayısız olanakların ortaya çıkarılabileceği bir mercek durumuna gelecektir.

Buraya değin anlatılanlardan ortaya çıkan sonuç; geniş açılı bir merceğin kullanımı yoluyla, eğer kameraya doğru veya kameradan ileriye doğru yaklaşan ve uzaklaşan hareketlerde bir dinamizm duyusunun ortaya çıktığıdır. Bazı durumlarda ise bir görüntü yönetmeni güçlü bir dinamizm duygusunun yerine böyle bir duyusun tam tersini isteyebilir. Bu tür koşullarda yine etkili ve bilgili bir görüntü yönetmeninin anlamın yaratılabilmesi yönünden yeğleyebileceği seçenekleri bulunmaktadır. Geniş açılı mercek ile yapılan çekimlerde göz düzeyini kameranın yerleştirilmesi ve oyuncuların profil çekimlerinin alınması

⁸²A.g.k., s.90.

⁸³A.g.k., s.9.

çoğunlukla kaçınılması gerekli bir tekniktir. Hareket eden, değişen bir görüntü her zaman bir dinamizm içerir, durağanlık taşıyan bir görüntü ise etkisizdir, diğer bir anlamda ise ölüdür. İşte bu nedenle, görüntü perdede, eğer kamera geniş açılı bir mercek taşıyorsa, bir yandan diğer bir yana doğru hareket etse bile büyüklüğü aynı kaldığı sürece can sıkıcı bir etkiye sahip olacaktır. Görüntü arkadan öne doğru hareket ettiğinde, perdenin bir yanından diğer yanına doğru hareket ediyor olsa bile, büyüklüğü değişir. Bu da izleyicinin görsel duyumu üzerinde çok daha önemli bir etki yaratacaktır.

Yine "The Graduate" filmine dönersek 125. çekimde Ben Mrs. Robinson ile buluşabilmek için Taft otelde bir oda tutar. Ben, otel odasına gelmeden önce uzun bir koridordan geçer. Kamera geniş açılı bir mercek, geniş bir alan derinliği etkisi yaratmakta, kameraya doğru dikey olarak uzanan çizgiler diyagonal olarak birbirleriyle kesişecekmiş etkisi uyandırmaktadır. Bu filmin 1. ve 2. ayrımlarında yoğun şekilde geniş açılı merceklerin kullanılması yeğlenmiştir. Amaç, Mrs. Robinson ile Ben'in ilişkilerindeki çarpıklığın ilişkilerinde görsel olarak heterojenleştirilmesi kaygısıdır. Robinsonların evindeki çekimler ile Taft oteldeki çekimlerdeki mercek kullanımı bu durumu açıkça belgelemektedir.

c)- Dar Açılı Mercekler:

Bir dar açılı mercek ya da uzun odak uzunluklu mercek, bir teleskobun yaptığı gibi uzakta bulunan nesnelerin büyütülmesi işlevini yerine getirmektedir. Bu merceklerin geniş açılı mercekler gibi doğrusal algılamayı bozma özellikleri bulunmaktadır, diğer bir özellikleri ise "net alan derinliği etkisini ortadan kaldırmalarıdır. Geniş açılı merceklerde kamera merceğinin ortalama olarak 1-2 metre uzaklıktan gördüğü meân bu alanın daha uzağında kalan alan temelde bu koşulun diyafram açıklığı ile bağlantısı olmakla birlikte seçik olmasına karşın, dar açılı merceklerde bu oran kullanılan dar açılı merceğin milimetrik odak uzunluğuna göre, mercek ne denli dar açılı olursa o denli alan derinliği azalmaktadır.

Normal bir merceğin göz perspektifine yakın bir perspektifle gördüğü uzayı ve mekânı

algıladığı benimsendiğinde ki, bunun dışında gerek kuramsal çalışmalarda, gerekse de günlük kullanımlar sırasında normal merceğin, insan gözünün uzayı algıladığı açıya eşit olduğu biçiminde yaygın bir kanı bulunmaktadır. Oysa bu kanı tümüyle yaygı ama yanlıştır. Hem bir dar açılı merceğin, hem de geniş açılı merceğin bu normal dediğimiz perspektif yapılarında bozulmalara neden olduğu anlaşılmaktadır. Dar açılı mercekler perspektif bağlamında ele alındıklarında, perspektif yığılmalara ve bir uzay içinde ard arda sıralanmış nesnelerin aralarındaki boşlukları yok edecek kadar azaltmaya yönelik etkileri bulunmaktadır. Aynı şekilde, geniş açılı mercekler bu bağlamda ele alındıklarında, doğrusal perspektif yönünden nesnelerin uzay içindeki konumları, birbirlerine oranla olduğundan daha fazla açıklıklıla görüntülenmiş olacaktır.

Dar açılı mercekler arka alanın genişliğini daraltıp şekille izleyici arasındaki uzaklığı azaltıcı yönde etki yaparlar. Eğer bir film çekimi sırasında 35 mm'lik bir film kamerasından yararlanılıyorsa 50 mm'in üzerindeki bir odak uzaklığına sahip her türlü mercek dar açılı bir mercektir. Eğer 100 mm'lik bir mercek çekim yapılıyorsa, 6 metre uzaklıktaki bir şekil perdede 3 metre uzaklıktaymış gibi gözükcektir. 100 mm'den daha fazla odak uzaklığına sahip olan dar açılı mercekler artan derecelerde teleskobik özelliğe sahip olurlar.

"Yarışan atların tam önünden yapılan çekimlerde de aynı etki gözlemlenebilir. Çarpışmayı önlemek için kamera oldukça uzağa yerleştirileceğinden teleskobik ya da dar açılı mercek kullanılır. Safkan atlar gerçekte 4-5 metreyi bulan uzunadımlarıyla yerlerinde sayıyormuş gibi görünürler. Arkadaki sıklık yüzünden atlar aynı zamanda birbirlerine çok yakın olarak kümelenmiş gibidirler. Oysa yandan bakıldığında atların koşu parkurunda yaygın bir biçimde koştukları görülür"⁸⁴.

Doğal perspektifi bozan, perspektif yığılmalara yol eçen dar açılı merceklerin özellikle odak uzaklıkları daraldıkça net alan derinlikleri de kısılır. Bu nedenle odaklanmak istenen nesnenin dışında kalan nesnelerin seçikliğinin sağlanması oldukça zordur. Seçik olmayan nesnelere karşı insan beyninin kayıtsız olmasından ötürü, çekim sırasında yönetmenin düşüncesi uyarınca "önemli olan nesne" dar açılı bir mercek aracılığı ile ön plana çıkarılır.

⁸⁴A.g.k., s.91.

Yine "The Graduate" filminden bir örnekle dar açılı bir merceğin önemli olan nesneyi ön plana çıkarmasını gösterebiliriz. Elain, Ben ile annesi Mrs. Robinson arasındaki ilişkiyi öğrenmiştir ve tek çareyi kentten ayrılmakta görmektedir. Buna karşın Elain'i seven Ben, büyük bir yalnızlık duygusuyla Robinsonların evini gözlemekte ve Elain'in nereye gideceğini öğrenmeye çalışmaktadır. 275. çekimde dar açılı bir mercek kullanılarak, Ben'in seçik, görüntü içinde kalan diğer öğelerin ise seçiksiz kalmaları sağlanmış, böylelikle de Ben'in ruhsal durumu ön plana çıkarılmıştır.

Dar açılı mercekler, yalnızca görüş alanını daraltmakla kalmaz, aynı zamanda da görüş alanı içindeki nesneleri de büyütür. Kendilerinden uzak nesneleri, kendilerine yakın nesnelere oranla daha fazla büyütürler. Bu büyütme özelliği de nesneler arası uzaklığı olduğundan daha azmış gibi gösterir.

Dar açılı mercekler, nesnelerin kameraya doğru dikey hareketlerinde hızlarını yavaşlatıcı bir etkiye sahiptir. Nesneler olduklarından daha yavaş hareket ediyorlarmış gibi bir etki gözlenir. Örneğin, eğer uzakta bulunan bir kişi kameraya doğru koşarken herhahgi bir yere ya da bir şeye ulaşamayışını, buradaki çabasını göstermek istersek, çok dar açılı bir merceğin yaratacağı hareketin hızını azaltma etkisi özellikle işimize yarayacaktır.

Yine Mike Nicols'un "The Graduate" filminden örneğimizi sürdürürsek, Elain'in Karl ile evlenmek üzere Santa Barbara'ya gittiğini öğrenen Ben, bu evliliğe engel olabilmek için var gücünü ortaya koyarak arabasıyla yola çıkar. Kilise yakınlarında arabasının yakıtı bitince, iner ve koşmaya başlar. Bu sırada fondan kilisede yapılan törenin tören müziği sesleri yükselir, yönetmen bu çekimde son derece akıllıca davranarak dar açılı bir mercek seçimi yapar ve Dustin Hoffman'ı kameraya doğru koşturur. Törene yetişmeye çalışan Ben, dar açılı merceğin bu psikolojik etkisi nedeniyle var gücüyle koşuyor ancak ulaşmak istediği hedefe bir türlü ulaşamıyormuş gibi görünür. Bu etki de izleyicide bir gerilim doğmasına filmin finaline yaklaştırırken izleyinin dikkatinin doruğa çıkarılmasına önemli ölçüde etken olur.

"...yıllar önce Ambrose Bierce'in "An Occurrence At Owl Creek Bridge" (Baykuş

köyü köprüsünde Bir Vukuat) yapıtından uyarlanan kısa film, usta mercek kullanımına gerçekten iyi bir örnektir. Filmin büyük bir kısmı bir bilinçaltı hallüsilasyonunu anlatır. Filmin doruk noktasında, baş oyuncu umutsuzca evnin güvenli ortamına doğru koşmaktadır ama gerçek dünyadaki bir şey onu tutar. Tüm gücüyle koşmasına rağmen, korkulu bir rüyada olduğu gibi hiç ilerleyemez. Sahne adamın uzun adımlarını iyice kısaltan teleskobik bir mercekten çekilmiştir⁸⁵.

Bu durum dar açılı bir merceğin bir diğer önemli özelliğini ortaya koyar. Dar açılı bir mercek bir akordiyonun kapalı körüğü gibi arka fonu daraltır ve kameraya doğru çeker. Geniş açılı bir mercek ise gerilen körük gibi arka fonu genişletir. Bu etkilerin derecesi ise kullanılan merceğin odak uzaklığıyla ters orantılıdır. Odak uzaklığı ne denli büyürse görüntünün büyütme özelliği o denli büyüyecek, yine denli odak uzaklığı küçülürse nesne o denli küçülecek ve dar açılı merceğe ters orantılı olarak alan derinliği o denli büyüyecektir.

Dar açılı mercekler yalnızca uzakta olan nesnelerin daha büyük boyutlarda görüntülenmesi için yararlanılmaz. Coğrafi özelliklerin bu yönde bir yardımcı olmasına karşın, özellikle kadın oyuncuların yakın çekimlerinin yapılmasında ve dikkatin yönlerdirilmesinde en önemli etkenlerden birisidir. "Böylesi çekimler, dar açılı bir mercekten, genellikle de 75 mm.lik bir mercekten yapılır. Bu mercek güzelliği methedilen yüzün kenar çizgilerini ortaya koyar. Net alan derinliği az olan bu merceği oyuncunun gözlerine odaklayarak, kulakların çevresini ve burun önünü hafifçe yumuşatmak mümkündür. Bu izleyicinin dikkatini, birçok kez belirtildiği gibi en önemli yere, oyuncunun gözlerine yöneltmeye yarar"⁸⁶.

Enine hareket, kameraya doğru, ya da kameradan ileriye doğru yapılan harekete oranla açık ve izleyici tarafından daha çabuk olarak algılanma özelliğindedir. Nesne bakış alanı içinde enine doğru hareket ettirildiğinde diğer nesneleri geçerken görüp algılanması, hem kolay, hem de hareketin hızının algılanmasında bir göstergedir.

⁸⁵A.g.k.

⁸⁶A.g.k., s.93

d)- Değişir Odak Uzunluklu Mercekler (Zoom Mercekler):

1960'lı yıllardan sonra geliştirilen "değişir odak uzaklıklı mercekler -ki, bizler bu mercekler günlük kullanım süreci içinde zoom mercekler adını vermekteyiz- o güne değin sinemada kullanılmakta olan sabit odak uzaklıklı merceklerin yanında, hatta belkide onlardan daha çok yaygın biçimde sinemaya girdi. Özellikle de sinemanın belge ve haber filmciliği alanlarında yaygın bir kullanım olanağı buldu. Bu mercekler; geniş normal ve dar odak uzunluklu merceklerin tümünü yapılarında taşımakta ve mercek elemanlarının bir sistem aracılığı ile ya da geriye kaydırılabilmesi ile değişik odak uzunluklarına sahip olabilmektedir.

Gelişen teknolojinin koşullarına ayak uydurarak hızlı bir yapı gelişimi göstermesine karşın yine de değişmez odak uzunluğuna sahip merceklerle oranla, içerdği mercek elemanlarının fazla olmasından ve çok karmaşık bir optik yapıya sahip olmalarından kaynaklanan, seçicilik ve görüntü kalitesi yönünde hala birçok dezavantajlara sahip bulunmaktadır.

Değişir odak uzunluklu merceklerin en temel üstünlüğü, bir çekim sırasında merceğin odak uzunluğunu değiştirmesinden doğan, görüntüye mercek tarafından verilmiş ek bir harekettir. Ancak bu hareket, sabit odak uzunluklu mercekler aracılığı ile yapılan "ileriye kaydırma" veya "geriye kaydırma" (tracking) hareketinden tümüyle farklı etkilere sahiptir. İzleyici, değişmez odak uzunluklu mercek yapılmış bir kaydırmanın görüntülerini izlerken doğal bir etki ve sanki izleyici, eğer kamera nesneye yaklaşıyorsa kendiside nesneye yaklaşıyormuş gibi bir etkiye, ya da eğer kamera geriye doğru kaydırma yapıyorsa kendisi de nesneden uzaklaşıyormuş gibi bir etkiye sahip olacaktır. Optik olarak ileriye kaydırma durumunda ise izleyici, mekân uçarak kendisine yaklaşıyormuş gibi duyumlayarak, ama eğer optik geriye kaydırma durumunda bu kez izleyici yine kendisi yerinden oynamaksızın izlemekte olduğu mekân ve mekân içindeki nesneleri tümüyle kendisinden uçarak uzaklaşıyormuş gibi

duyumlayacaktır.

"Temelde deęişir odak uzunluęuna sahip bir mercek ile yapılan Zoom-in hareketi, kamera yerinden oynamadan görüntü ölçeęinin deęişmesine neden olmaktadır. Odak uzaklıęının büyümesi aynı zamanda bu büyümeye koşut olarak görüntü içinde kalan tüm görüntü ayrıntılarının da eşıit oranda büyümesine neden olmaktadır. Odak uzaklıęının küçülmesi durumunda ise sözünü ettięimiz durumun tam tersi geręekleşmektedir. Bundan ötürü, bir deęişir odak uzaklıklı mercek hiçbir zaman geręek bir kamera hareketinin uyandırdıęı etkiyi uyandırmayacaktır. Bir zoom hareketi ancak yapay bir kamera hareketinin uyandırılmasına neden olabilir. Bir zoom hareketinin kullanıldıęı durumlarda, kaydırma hareketinin yapıldıęı durumlardaki gibi bir perspektif merkezi deęişimi söz konusu olamayacak, görüntülenmekte olan aksiyonun ayrıntıları rölatif olarak hareket etmeyecektir. Yani, izleyici kamera ile görüntülenen uzayın içine girmeyecektir, bir derinlik yanılsaması oluşmayacaktır"⁸⁷.

Bu özellikleri nedeniyle, deęişir odak uzaklıklı mercekler konulu film çalışmalarında çok amaçlı olarak kullanılmakta, ancak çeşitli hızlarda çevrinme hareketi ile birlikte odak uzaklıęında da bir deęiştirme yapılırsa, tüm mekân elemanları dikkati çekecek derecede boyut deęişimine uğrayacaęından, sahne içinde bulunan birey ya da nesnelere doğru yapılmıř zoom hareketleri onları karakterize etme ve seçkin hale getirme olanaęını taşımaktadır. Filmik öykülere zoom hareketi "kesin başlanęıçların" doğmasına neden olur.

"Zoom hareketi uzaęı yakına getirir, nesnelerin ya da oyuncuların yeni özelliklerini ortaya çıkarır; yeni görüş, bekleyiř, umulmadık ve daha önceden dokunulmamıř olan, alışılmadık nesneleri ve olayları gösterir.... Odak uzaklıęının kısaldıęı durumlarda genel ve anonim bir yapıya geçilmiř olacak, bir ayrılıř, bir bitiř simgelenenecektir"⁸⁸.

⁸⁷MEHNERT, A.g.k.,s133

⁸⁸A.g.k.,s.134

Televizyon yapımlarında ve haber filmlerinde çok kısa bir zaman süresi içinde ve çoğunlukla çok zor çalışma koşulları altında çalışılmaktadır. Bu tür ortamlarda bir kameranın çok sayıda çekim yapma görevi bulunmaktaysa, o zaman kamera, bir ya da birkaç duruş noktasından çok sayıdaki çekim ölçeğini ancak bir zoom objektif aracılığı ile gerçekleştirebilecektir.

Optik kaydırma ve kameranın öne kayması veya benzeri bir kamera hareketiyle zoom mercek düzenlemelerinin birarada uygulanması, bugün yeni yeni anlatım biçimlerinin doğmasına neden olmaktadır. Alfred Hitchcock "Vertigo" filmini çekerken bulunduğu bir düzenlemeler dizisiyle bir dizi buluşun öncüsü olmuş ve ortaya bir anlatım biçimi çıkmıştır.

"Hitchcock, merdivenli bir kule modelini yere yatay olarak kurmuş, değişir odak uzaklıklı bir mercek yerleştirilmiş olan bir ray üzerine oturarak merdivenli kulenin aşağıya doğru bakışını elde etmiştir. Çekim merceğinin çok uzun odaklı olmayan bir dar açı konumundadır. Geriden başlamakta, kameranın ileriye doğru kayması sırasında öne doğru kayma hızına eşit olarak tam anlamıyla geniş açılı oluncaya değin kamera optik geriye kayma yapmaktadır. Bu yolla çok duyarlı bir biçimde çekim ölçeğinde herhangi bir değişimin olmaması önlenmiş olmaktadır. Saptanan görüntü perdede gösterildiği zaman bu çekimin oluşturduğu duyum, sıradan bir derinlik etkisinin uyanmasına neden olmakta ancak, sonuç izleyicilerde etkili bir baş dönmesi yaratmaktadır"⁸⁹.

The Graduate filminin 302. çekiminde bir değişir odak uzaklıklı merceğin simgesel anlatımda etkili bir mercek olarak kullanımına iyi bir örnek verilebilir: Ben Santa Barbara'ya Elain'in peşinden gitmiş ve Elain'i bulmuştur, ancak Elain'in artık bir erkek arkadaşı vardır. Arkadaşı Karl ile hayvanat bahçesinde buluşacaktır. Ben ile tartışarak bahçeye girerler. Maymunlar bölümüne değin yol alırlar, o sırada Karl gelir ve soğuk bir tanışmadan sonra Elain ile birlikte görüntü çerçevesinden dışarıya çıkarılır ve çıktıkları andan başlayarak optik ileri kaydırmaya başlar. Daha önce

⁸⁹A.g.k.,s.74-75

çerçeve içinde olmakla birlikte arka fonda seçiksiz bir durumda olan Rodin'in "Düşünen adam" yontusuna eş bir pozisyonda duran bir gorilin üzerine odaklanarak çerçevenin sol kenarında Elain ile arkadaşının arkasından bakakalan Benjamin'in yalnızlığını çarpıcı biçimde vurgular.

Bir merceğin görüntüye sağlamış olduğu mekânın büyüklüğü koşullarının elverdiği koşullarda birbirleri ile ve çekim ölçeklerinin yeğlenmesi bağlamında büyük çeşitlilikler içerebilir. Dar açılı bir merceğin sağladığı görüntüde bulunan nesneler, normal ya da geniş açılı mercekler tarafından da kameranin nesnenin daha yakınına konumlanmasıyla kaydedilebilir. Bunun tam tersine bir durum da dar açılı bir merceğin mekândan çok uzaklaşarak, normal ya da geniş açılı bir merceğin gördüğü mekânı onların çekim ölçeklerinde görmesi de olasıdır. Böyle bir koşulda da; bir kamera ekipmanının mercek - mercekler çantasında bulunan ve sayıları üçten aşağı olmayıp çok daha fazla sayılara ulaşan merceklerin temel işlevleri: Kameranin bulunduğu yerden oynamadan mercekleri ya da bir merceğin odak uzaklığını değiştirerek bir dizi çekim ölçeğinin elde edilmesini sağlamak değil, her merceğin oluşturduğu görüntünün, perspektif, net alan derinliği, harekete olan etkileri, bir biçim bozumuna neden olup olmadığı ve berzer yönelimlerin seçimine neden olacak görsel söyleyiş ve seçme biçimlerine olanak tanımasıdır. Özellikle "Görüntü Yönetmeni" salt teknik işlerinin ve isterlerinin dışında, bir çekimden diğer bir çekime büyük farklılıklar gösterecek mercek seçimini doğru ve yerinde yapmakla, sinemanın bir dil olarak söyleyip iletebileceklerini daha da yetkin hale getirebilecektir.

9- KAMERA HEREKETLERİ :

Sinemada montajın egemen olduđu dönemlerde, yönetmenler kamerayı hareket ettirmekten kaçınıyorlardı. Motajdan yana olan yönetmenlere göre kameranın hareketi kameranın varlığını kanıtladığı için doğal anlamı da bozuyordu. İlk sinemacılarda kamera hareketinin olağan olmadığı düşüncesindeydiler. Oysa bugün artık izleyiciler kameranın hareket etmediğı filmlerin olağan olmadığı düşünmektedir.

"Başlangıçta sinema bir kayıt gereciydi. Dışarıdaki olayı kaydetmek için hazırlanan ya da stüdyo da beyaz çizgileriyle im-sahneye yerleştirilen ayaklar üzerinde bir çeşit görüntü gramafonuydu. Oyuncu ancak çizginin önünde kaldıkça tam boy filme alınabiliyordu. Kamerayı hareket ettirmek ya da çizgiyi geçmek işten kovulmak için yeterli bir nedendi"⁹⁰.

Lumiere Kardeşlerin ilk çektikleri filmler, genel olarak açık havada çekilmiş ve belli bir konuyu içermeyip, sinematografik amaçlı hareketin varlığını sinema izleyicisine anlatmayı deneyen, kameranın belli bir noktada durup önünde gelişen olayları görüntülemesidir. Bu filmlerin açık havada çekilmesini zorlayan nedenler aslında belirli bir görüş ya da yönetime dayanmıyor; film duyarkatının teknik açıdan iç mekânlarda saptayacak duyarlılığa sahip olmamasından ileriye gelmektedir.

⁹⁰DİCKONSON·A.g.k.,s.9

Kısa bir süre sonra film duyarkatının iç aydınlatma koşullarında tepkide bulunabilecek duyarlılığa erişmesi ve bunun yanında sinematografik aydınlatma gereçlerinin hızlı bir gelişim göstermesinin sonucunda bu kez kamera iç mekânlara ve ö dönemlerde derme çatma yapılmış stüdyolarla, tiyatro salonlarının kapanmasına yol açtı. Bu dönemde kamera, bir tiyatro izleyicisinin koltuğunda oturup bir piyes ya da oyunu izlemesi gibi tiyatro salonunun ortasında bir yere konumlanıyor ve filmin tüm hareketi sahne ya da oyuncuların dekon içinde belli bir yerden başka bir yere doğru hareket etmelerinden oluşuyordu.

"1900"lü yıllarda İngiltere'de fotoğrafçılıktan yetişmiş olan R.W. Paul, George Albert Smith, James Williamson, Cecil Hepworth, William Hogard ve başkaları Melies'in "sıra tabloları" yönetimini bir yana bırakarak bugünkü sinemanın en önemli öğelerinden olan değişik çekimlerin ilk örneklerini verdiler; sinemayı tiyatronun dışına taşıdılar. R.W.Paul One Runaway motorcar (Başboş otomobil) filminde (1900) kaydırmayı drammatizasyonun bir ögesi olarak kullandı. Bu filmde, kalabalık bir caddede hızla giden bir otomobile yerleştirilmiş kamera, hem kaydırmayı hemde öznel anlatımı bir arada sinemaya sokuyordu. Attack on a China Mission (1901) de J. Williamson gerçek bir olayı alıp, ayrı ayrı sahneleri birbiri arasına sokarak kullandı, böylece koştur kurguyu denedi. Williamson'un açık havada çekilen bu kovalamaca filmi aynı zamanda, serüven filmlerinin de habercisiydi. G.A. Swith, bundan gelen alışkanlıkla baş çekimlerini filme soktu... Trasvaal Savaşı Brighton Okulu'nun daha da gelişmesini sağladığı, filmlere öz bakımdan değer kazandırdı..."⁹¹.

Bu döneme değin, kameranın yerini değiştirmek geri planlar arasında bir bağlantı kurma yöntemi olarak kullanılırdı; kameranın yerinin değiştirilmesinden doğan hareketin kendi başına dramatik bir etkisi bulunmaktadır. Ancak, görüntü alanının parçalara bölünerek görünümünde değişiklikler yapmak, drammatizasyonda yeni bir öge olan görüntüsel vurgulu açığa çıkarmaktadır. Görüntü alanında hareketin ritmi ve temposu isteğe bağlı olarak hızlandırılıp güçlendirilebilir.

⁹¹NİJAT ÖZÖN, *Sinema el kitabı*, Elif Yay.,Ankara, 1963,s.14-15

"Griffth, Hoşgörüsüzlük filminin başarısızlığına dek, basmakalıp bir sürü filmin başarısından daha çok sinemanın gelişimine katkıda bulundu. Bunlar genellikle sinemanın bir dil olduğu savını ileriye süren, isyana yönelten öğelerden oluşuyordu; uzun çekim, orta çekim, yakın çekim ve bunların ana çeşitleri. O zamanın anlatım alışkanlığı çekim senaryosunun geniş bir bölümünü kullanarak bu bölümün içindeki tüm hareketleri uzun çekimlerle filme almaktı. Sonradan kamera daha yakına yaklaştırılarak bir dizi orta çekimle (oyuncu çiftleri) ya da an'lar ve tepkiler için tek yakın çekimlerle hareket kesilirdi. Bu yolla bir *mateur-en scene*(=yönetmen) gerçekte senaryoda üç dört kez açıklanan hareketi çeşitli biçimlerde oluşturulan filmi kurgu odasına gönderebilirdi"⁹².

Sessiz sinema bu yeni sanatta en son olarak varlık gösteren genç Sovyet okuluyla en gelişmiş durumuna ulaştı. Sessiz sinema, böylelikle kendi başına bir sanat, kendisine özgü kuralları olan, belli ilkelere dayalı bir anlatım biçimi oluşturdu. Aslında sinemayla yaşdaş olan ses, sinamada görüntü ile birlikte kullanılmaya başlandı. Artık sesle görüntünün birlikte gitmesini sağlamak ve sesin kaydedilmesine ilişkin engeller aşılmış ancak, sesli filmin yanında olanlar ve olmayanlardan oluşan eski sinema ustaları iki cepheye ayrıldılar. Örneğin eski sinema ustalarından Rene Clair çıkıyor ve 1932 yılında "Le Tempe"de şunları söylüyor;

"...Sözlü anlatımın kesinliğinin sinemadan düş havasını kovduğu gibi, perdenin şiirini de kovmasından korkmak gerekir...perdenin kahramanları sezgisizliğin karmaşıklığında konuşuyorlardı. Yazın ise, işitmekten kaçınamayacağımız budalalıklar söyleyecekler..."⁹³.

İlk sesli filmler o dönemdeki ses alma tekniklerinin ilkeliğinden ötürü kamerayı stüdyo içinde bir kutunun içine hapsediyor ve sessiz sinemanın son dönemlerinde bağımsızlaşarak, başlı başına bir anlatım yeteneğine kavuşan kamerayı yeniden bir kayıt cihazı durumuna getiriyordu.

⁹²DICKSON,A.g.k.,s.15-16

⁹³ŞENER,A.g.k.,s.32

"Cinema-sözcüğü Yunanca devnim anlamına gelen "Kinesis" sözcüğünden türüyor. Sinemanın çekiciliği de devnimden ötürü. Başlangıçta yönetmenler kişileri nesneleri devindirirler. Artık alıcıyı da devindiriyorlar"⁹⁴.

Bazin, gerçek dünyanın sürekliliğini bozmadığı, olayları doğal akışı içinde verdiği için kameranın hareket etmesinden yanadır. Bugün çağdaş yönetmenler uzun kaydırmalı ve çevrinmeli çekimleri çok değişik amaçlar için kullanmaktadırlar. Oysa Bazin, gerçeği daha iyi yakalamak için kamera hareketini övmektedir. Bazin'e göre gerçek çok katmanlıdır. Bu katmanları alıcı ortaya çıkarabilir. Alıcının hareket etmesine temel neden bilinmeyen ortaya çıkarılmasıdır. Kamera duyu organlarımızla kavranamayan gerçekliği göstermelidir. Bir yönetmen, bir olayı tüm ayrıntılarıyla gösterebilmek için kamerayı üç ya da dört dakika boyunca hareket ettirebilir. Bazin'e göre, böylelikle doğal bütünlük bozulmamış olur ve dünya parçalanmadan görüntülenebilir. Hareket eden kamera devam eden gerçekliği yakalar. Görüntü gerçek dönüştürülerek değil, gerçekten seçme yapılarak oluşturulur.

Bir ayırım içinde gösterilen hareket, izleyiciler için her zaman anlaşılır olmalıdır. Bir kamera hareketi hiçbir zaman gelişigüzel düzenlenmemeli, sağlam ve mantıklı bir yapıya sahip olmalıdır. Bu nedenle de, kamera hareketlerinin çevremdin önce iyice belirlenmesi ve ayrıntılara dikkat edilmesi gereklidir. Öykünün gelişimi dört ayrı türde olaylar dizisine bağlıdır. Kocalamaca, fiziksel bir kavga ya da savaş, bir mekanizmaya karşı yapılan bir savaş ya da kaza. Bunların her biri zamana karşı düzenlenecek olursa çok daha dramatik bir yapıya sahip olacaktır.

A- Kameranin Çevrinme Hareketi:

Bir film çevrimi sırasında yönetmen, bir nesneden başka bir nesneye geçmek istediğinde, kameranın bir yerden başka bir nesneye çevrenmesi sırasında aradaki

⁹⁴SEÇİL BÜKER, *Sinemada Anlam Yaratma*, Milliyet Yay, Eskişehir,1985,s.88

nesnelerin anlatılma katısı olmasa bile kamerayı çevrindirmelidir. Çünkü bir nesneden bir başka nesneye geçiş sırasında, izleyici iki nesne arasındaki uzaklığı kavrayacaktır. Yine nesnelerle kişi arasında bir ilişkinin kurulması istenmekteyse, kameranın çevrinme hızı yavaş olmalıdır. "Balazs, olayların doğal akışını bozmadıkları, gerçeği daha iyi yansıttıkları, değişik anlamlar yarattıkları için kaydırma ve çevrenmeden yanadır. Balázs'a göre kurgu izleyiciyi aldatır, kameranın ileriye ya da geriye kayması aldatmaz"⁹⁵.

Bir Görüntü Yönetmeni yönetmenin yaratmak istediği anlamın yaratılmasını sağlayabilmek için kameranın hareket etmesine karar verebilir ve izleyici üzerinde bir merak duyumunun uyanmasını sağlayabilir. İzleyici önce kahramanın yüz ifadesinin değiştiğini görür. Kahraman bir şeye bakar, yüzünün ifadesi değişir, sevinir ya da korkar. İzleyici ne olduğunu merak etmeye başlar. Bu durumda görüntü yönetmeni başka bir geçiş yöntemine başvurmadan yavaş bir çevrinmeyle izleyicinin merak duygusunu artırarak kahramanı etkiliyen şeye çevrinir. Karakterler konuşurken kamera ikisinin arasında çevrinir. Derken karakterlerden birisi beklenmedik birşey söyleyebilir, kamera hızını keser, yavaşça çevrinir. İzleyici ise o anda diğer karakterin tepkisinin ne olduğunu merak etmeye başlamıştır.

Sürekli yatay çevrinme, insanlar, makineler, nesneler ya da çok büyük uzaklıklar gibi durağan sahnelerin çekilmesinde kullanılan çevrinmeye **Panoromik çevrinme** denir. Bu tür çevrinmeler çok geniş alanları kapsarlar. Çevrinmenin hızı orta hızda olduğunda çevrinme yarım daireye kadar ulaşabilir. (Dairesel çevrinmeleri yapmak hem çok zordur hem de doğallıktan uzaktır). Çok yavaş ya da hızlı yapılan çevrinme, konu üzerinde ya çok kalarak ya da ayrıntıların algılanabilmesi için gereken süreden daha az kalarak ortaya çıkması istenen etkinin bozulmasına neden olabilir. Çoğunlukla bir ya da birkaç kişinin çevreye bakışlarının gösterilmesinden önce ya da sonra kullanılırlar. Gerçekte bu çekimler bakan kişinin öznel bakış açısını temsil ederler. Bazen, kısa çevrinmeler bir ilgi merkezinden diğer bir ilgi merkezine geçişte

⁹⁵A.g.k.,s.103

kullanılırlar. Yalnızca iki ilgi noktasının bulunduğu bir koşulda ise, çevrinme hareketi özellikle iki konuyu görsel olarak birleştirme işlevini yüklenir.

"Godard'ın Le mepris'sinde karakterler aralarında tartışırken kamera iki oyuncunun arasında çevrinir durur. Camille ile Paul, Capri'ye gidip gitmeme konusunda anlaşamazlar. Bu konuyu tartışırken karşılıklı iki mavi koltuğa otururlar, tartışma büyür, tartışma konusu Capri olmaktan çıkar. Paul Camille'e kendisini sevip sevmediğini sorar, bu soruyla birlikte kamera ikisinin arasında çevrinmeye başlar. Camille uzun uzun yanıt verirken kamera onun sözünü bitirmesini beklemey, Paul'e doğru yol almaya başlar. Kamera yol alırken, izleyici onların yüzünü göremez, merakla kameranın Paul'e varmasını bekler. Kamera Paul'e varır, ama onun sözünü bitirmesini beklemey, bu kez Camille'e doğru yol almaya başlar. Tartışma süresince kamera hiç dinlenmek bilmeden ikisi arasında gelir gider. İzleyici de bu gelip gitmelerin sonunda ne olacak diye bekler"⁹⁶.

Bir film yapımı sırasında zaman ve uzam bölünmeden kimi kişiler ya da nesneler üzerine ilgi çekilebilir. Örneğin, izlenimci filmlerde, kamera birdenbire kayarak ya da bir çevrinme aracılığı ile bir tepenin arkasındaki bir kiliseyi ya da bir köy meydanını ortaya çıkarabilir. Böylece doğadaki güzellikleri bulmada ne denli güçlü olduğunu kanıtlar. Bazin'e göre de bir çiçeğe baktığımızda onun güzelliğinin bir yanını görürüz, oysa kamera istediği takdirde çiçeğin öbür yanını da gösterebilir, John Ford'un filmlerinde de kamera çölde uzun uzun çevrinir, sonra yolculara döner.

Kovalama sahnelerinin çekimlerinde, çoğunlukla, kovalayanı ve kovalananı hem tek tek hem de birlikte izleyen çevrinmeler kullanılır. Bu çekimlerin yapılmasında değişik düzenlemelerden yararlanılabilmesi mümkündür. Bu seçeneklerden bir tanesi, diğer tarafta (burada kamera aynı pozisyondan bir çift çevrinme çekimi yapar) hareket etmeden önce bir çift çevrinme çekimi yapmasıdır. Diğer bir yöntem ise koşut kurgu tekniğinin kullanılmasıyla kovalanan ve kovalayanın ayrı ayrı çekimlerde

⁹⁶A.g.k., s.105

kesintisiz çevrinmelerle gösterilmesidir.

Sinema dili ve Japon sinemasının gelişmesinde öncü rolü oynayan yönetmenlerden biri olan Akira Kurosawa, çevrinme tekniklerini sinemada çok iyi uygulayan yönetmenlerden birisidir. Kovalama sahnelerinde kullanılan çevrinmeli çekim tekniğini oldukça geliştirmiştir. Çevrinmelerini kovalayanın çevrinme çekiminden kovalananın durağan çekimine kesme yaparak gerçekleştirmiş ve özellikle de şiddet sahneleri için çok uygun bir görsel karşıtlık yaratmıştır.

The Hidden Fortres filminde Kurosawa kusursuz bir ayırım düzenler; Toshiro Mifune atı üzerindedir ellerinde mızrak olan iki askeri kovalamaktadır. Olay, sık bir ormanın içinde dar bir yolda geçmektedir.

- Çekim 1 -

Çekim 1 Çerçevenin ortasındaki birinci asker atıyla hızla uzaklaşır. ikinci bir asker soldan çerçeveye girer ve uzaklaşır. Kamera durağandır ve hareket soldan çerçevenin sağına doğrudur.

- Çekim 2 -

Çekim 2 Mifune soldan sağa doğru atını sürer. Çevrinme çekimi onu çerçevenin merkezinde tutar. Arka fon netsiz, ön plan boştur. Mifune kılıcını kaldırır. Çevrinme hareketi sadece 90°'lik bir alanı kapsar.

- Çekim 3 -

Çekim 3 İki asker sol taraftan çerçeveye girer ve atlarını çerçevenin merkezine doğru sürerler. Omuzlarının üzerinden arkalarına bakmaktadırlar. Kamera durağandır.

- Çekim 4 -

Çekim 4 Atın üstündeki Mifune orta çekimde görülür. (çerçeve atın ön ayakları dizden kesilecek şekilde düzenlenmiştir). Mifune kılıcını yukarıda tutmaktadır ve üzengiler üstünde ayakta durmaktadır: Soldan sağa 90°'lik bir çevrinme yahılır.

- Çekim 5 -

Çekim 5 Durağan kamera, Birinci asker çerçevenin ortasındadır ve tümüyle görünmektedir. Omuzunun üzerinde arkaya bakarak uzaklaşır. İkinci asker soldan çerçeve içine girer ve çerçevenin merkezine ulaştığında artık orta çekimde görünür, kesme..

- Çekim 6-

Çekim 6 Arka fonda büyük ağaçlar vardır. Mifune atını soldan sağa doğru sürer. Yaklaşık olarak dik açılı bir çevrinme yapılır.

- Çekim 7 -

Çekim 7 Kamera alt açığa konumlanmıştır ve durağandır. Birinci asker (çerçevenin merkezinden) hızla uzaklaşırken, ikinci asker soldan girer ve merkeze ulaştığında, kesme...

- Çekim 8 -

Çekim 8 Soldan sağa çevrinme. Mifune orta çekimde kameranın önünden geçer ve çevrinme onu, ikinci askeri izler durumda gösterene dek sürer. Çevrinme yarım daireye yakındır.

- Çekim 9 -

Çekim 9 Mifune orta çekimdedir. Çerçevenin solundan sağına doğru atını sürer. Çevrinme yaklaşık olarak dik açılıdır.

- Çekim 10 -

Çekim 10 İkinci askerin yakın çekimi, Askerin uzaklaştığını göstermek için kamera sağa çevrinir. Birinci asker arka planda görünmektedir. Mifune çerçevenin solundan girer ve ikinci askeri yakalar. Kılıcını aşağıya doğru indirmeye başlar. Aşağıya doğru vuruşla kesme yapılır (Dik açılı çevrinme).

- Çekim 11 -

Çekim 11 Alt aç. Soldan sağa doğru çevrinme. İkinci asker ön planda ve sağdadır.

Solda mifune kılıcının aşağıya doğru olan hareketini tamamlar. İkinci asker çevrinme sırasında düşünmeye başlar. Çevrinmenin sonunda yere düşer ve bir toz bulutu kalkar. Sağda, arka plandaki birinci asker, geriye bakar. Mifune ve binicisiz at çerçevenin merkezinden geçerken kesme yapılır...

- Çekim 12 -

Çekim 12 Birinci asker görüntü çerçevesinin merkezine doğru atını sürerken, omuzunun üstünden arkasına bakarak uzaklaşır. Tam görüntü çerçevenin merkezine ulaştığında kesme yapılır.

- Çekim 13 -

Çekim 13 Mifune görüntü çerçevesinin ortasındadır. Çerçevenin sağına doğru atını sürer. Solda sürücüsüz atın arkadan geldiği görünmektedir. Çevrinme sağa doğrudur ve sağa doğru yapılır. Alt açı.

- Çekim 14 -

Çekim 14 Alt açı. Soldan sağa çevrinme. Çekim orta çekimdedir ve birinci askerin sağa doğru ilerleyişi ile başlar. Mifune görüntü çerçevesine soldan girer. Birinci asker eğrin üzerinde arkasına döner ve saldırıyı önlemek için mızrağını hazırlar. Çevrinme durur ve yol boyunca giden iki atlı birlikte görülür.

- Çekim 15 -

Çekim 15 Alt açı. Yalnızca iki atın ayaklarını gösteren bir çevrinme yapılır, Çevrinme yarım daire biçiminde ve hızlı olarak yapılmıştır.

- Çekim 16 -

Çekim 16 Her iki atlıda görüntü çerçevesinin merkezindedir. Mifune arkadadır ve kılıcı ile birkaç vuruş yapar, birinci asker mızrağı ile bu saldırıları önler. Çevrinme 90°'dir.

- Çekim 17 -

Çekim 17 Alt açı. Soldan sağa doğru koşan atların ayaklarının yarım dairelik bir çevrinme ile izlenişi. Bu çekim 24 kareden oluşmaktadır.

- Çekim 18 -

Çekim 18 Her iki atlıda görüntü çerçevesinin merkezinden izleyiciye doğru ilerler, kameranın yanından geçerek arka plana doğru ilerlerler. (yarım dairelik çevrinme). Adamlar savaşmaktadır.

- Çekim 19 -

Çekim 19 Alt açı. Çerçevenin solundan sağına doğru yarım dairelik bir çevrinme: Kameranın tam önünden geçen atların ayaklarının izlenmesi. Çekim 24 kare uzunluğundadır.

- Çekim 20 -

Çekim 20 Atların orta çekimi (atların dizlerinden yukarısı çerçevelenmiştir). Atlar yan yana koşmaktadırlar. Sürücüler savaşmaktadırlar. Çevrinme hareketi ile kameraya en yakın oldukları an yakalanır ve arkaları görüldüğünde hemen kesme yapılır.

- Çekim 21 -

Çekim 21 Alt açı. Soldan sağa doğru koşan atların ayakları yarım dairelik çevrinme ile izlenir.(27 kare).

- Çekim 22 -

Çekim 22 Üst açı. Atlar yan yanadır. Savaşçılar hala savaşmaktadır, soldan sağa doğru kısa bir çevrinme yapılır.

- Çekim 23 -

Çekim 23 Alt açı. Soldan sağa doğru yarım dairelik bir çevrinme ile atların ayakları izlenir (25 kare).

- Çekim 24 -

Çekim 24 (Boy çekim). Her iki atlıda görüntü çerçevesinin merkezindedir. Soldan sağa doğru yarım dairelik bir çevrinme ile her iki atlı da yakın çekim

ölçeğine geldiğinde, Mifune kılıcını binici askerin sırtına saplar.

Çevrinmenin sonunda asker çerçevenin dışına sağa doğru düşmeye başlar.

- Çekim 25 -

Çekim 25 Alt açı. Durağan kamera. Atlar yakın çekim ölçeğinde kameraya doğru çerçeveye girerler. Yaralanmış asker yere düşer. Mifune ve atlar arka plana doğru uzaklaşırlar. Mifune sola döner ve çalılıkların arasında kaybolur.

Kurosawa'nın bu ayırmada kullandığı yöntem basit ancak görsel yönden çok zengindir. 1,3,5 ve 7. çekimlerde izlenen askerler hep kaçarlar. Bu askerlerin aksiyonları hep çerçevenin sol tarafında olur ve durağan kamera konumlarında görüntülenir. Onları izleyen Toshiro Mifune ise 2,4 ve 6. çekimlerde 90°'lik çevrimlerle, görüntü çerçevesinin kenarından merkeze doğru ilerlerken gösterilir. Bu kovalama sahnesinde güçlü bir ritm yaratmak için, kaçan birinci asker dört ayrı çekimde gösterilmiştir.

15,17,19,21 ve 23. çekimler, yolda koşan atların ayaklarını hızlı çevrimlerle gösterir. Bu çekimlerin herbiri perdede ancak 1 saniye kadar süreyle kalır. 16,18,20 ve 22. çekimler çarpışan askerler ve Mifune'yi gösterir. 16. çekimin dışındaki çekimlerin tümü yarım dairesel çekimlerden oluşmaktadır.

Kurosawa ayırımı sona erdirmek için yalnızca iki çekime gereksinim duyar. 24. çekim soldan çerçevenin merkezine 90°'lik bir çevrimle Mifune'nin düşmanını nasıl yaraladığını gösterir ve yaralı asker atından aşağıya düşer.

Ayrımın son çekimi (durağan ve alt açı) her iki atın kameraya çok yakın bir biçimde çerçeveye girişlerini ve askerin düşüşünü gösterir. Mifune ve binicisiz at yollarına devam ederler ve uzaklaşırlar. Ayrımın yapısı ekonomik bir model içermektedir. Bu ayrımın içinde gereksiz olan tüm ayrıntılar atlanmıştır. Toplam yirmibeş çekimin altısında durağan kamera kullanılırken, geriye kalan ondakuz

çekimin tümünde çevrinme çekimi kullanılmıştır.

i) Dairesel Çevrinme:

"Bir film çevrimi sırasında, oyuncuların, dairesele bir hat içinde sırayla yeni bir pozisyona doğru hareket ederken, kameranın onlarla birlikte çevrinmesi tüm sahnenin kameranın dairesele çevrinmesi ile görüntülendiğini belirtir. Bu türde bir çekimin başarılı olabilmesi, ön planda çok güçlü bir olay örgüsüne sahip bir aksiyonun olmasını gerektirmektedir. Dairesel çevrinmenin sık olarak kullanıldığı alanlar genellikle dans sahneleridir; Öznel kamera dans eden çiftlerden birisi olur. Diğer kişi kameranın çevresinde döner. Kullanımı için güçlü bir dramatik neden olmadıkça, bu tür çekimlerin kullanımından kaçınılmalıdır. Bu tür bir kamera hareketi, bir tür kamera akrobasisidir"⁹⁷.

Dairesel bir yolda yavaş yavaş yürüyen bir oyuncu, çevrinme hareketi ile izlendiğinde, oyuncu sürekli olarak ön planda ve görüntü çerçevesinin aynı bölümünde tutulurken, arka plandaki tüm çevre görüntülenecektir.

ii) Hızlı Çevrinme:

Çok hızlı yapılan dairesele bir çevrinme hareketi iki ilgi noktasının izleyici tarafından birleştirilmesine neden olur. Bu türde bir çevrinme sahnede çok kısa süren bulanık bir görüntüye neden olur. Mekansal olarak birbirine yakın iki sahnenin birleştirilmesinde bu türde bir kamera hareketinde yoğun olarak yararlanılmaktadır.

Doctor Zhivago filminde David Lean, aynı dekor içinde yer alan iki sahnenin birleştirilebilmesi için hızlı çevrinme kullanılmıştır. Kamarowsky ve Lora dans etmektedirler. Müzik biter ve dans pistindeki çiftler dururlar. Sağa doğru hızlı çevrinme yapılır ve Kamarowsky'nin dans pistinin yanında masaya otururken Lora'ya

⁹⁷HILMAR MEHNERT-Film, Licht und Farbe, Veb Fotokinoverlag, DDRLeibzig, 1963, s.245-246

yardım ettiğini görürüz.

Hızlı çevrinme iki değişik aracın görsel olarak birbirleriyle bağlanması amacıyla da kullanılır. Böylece zamanın geçtiği ve oyuncunun şimdi başka yer ve zamanda yolculuk ettiği izlenimi seyircide yaratılmış olur. **İn Cold Blood** filminde Richard Brooks bu türde bir etki kullanmıştır. Yaklaşan bir otobüs görünür. Kamera onunla birlikte sağa doğru çevrinme yapmaya başlar, kameranın çevrinmesi sürerken otobüs kameranın yakınına geldiğinde aracın gövdesi seçiksizleşir. Bu görüntüyle birlikte bir kesme yapılır. İkinci çekim kameranın önünden geçen trenin seçiksiz görüntüsü ile başlar, kamera bir süre çevrenme yapar ve durur.

iii) Dikey Çevrinme:

Dikey çevrinme hareketleri yatay çevrinme hareketleri kadar yoğun olarak kullanılmaktadır. Kameranın aşağıya ya da yukarıya çevrinme hareketi genellikle bir nesne ya da oyuncunun dikey hareketinin izleyiciye gösterilebilmesini sağlamak amacıyla yapılır.

Sürekli bir dikey çevrinme, üst üste yerleştirilmiş değişik ilgi noktalarının birleştirilebilmesi için kullanılır. Kamera çok yavaş çevrinerek, izleyicinin görüntü değişimini algılamasına olanak sağlar. Örneğin; Gece. Karanlık gökyüzünde havai fişekler patlar. Patlamalar bitince kamera aşağıya çevrinmeye başlar, bir evin balkonunda neşeli melodiler çalan bir grup müzisyen görülür. Kamera çevrinmeye devam eder ve gece elbiseleri giymiş, uzun masaların çevrelerinde bulunan insanlar çerçevelenir, garsonlar servis yapmaktadır. Kamera aşağıya çevrinmeye devam eder ve çerçeveye ön planda bir masa üzerinde duran bir pasta girer. Üzerinde bir not vardır: "Ali'ye".

Sürekli olmayan bir dikey çevrinme, dikey olarak yerleştirilmiş ilgi merkezlerine birleştirmek için kullanılır. Dikey çevrinmeler, ufuk çizgisine göre

aşağı ya da yukarıya doğru 90o'lik bir kavis yapabilir. Eğer dikey çevrinme ufuk çizgisinden başlayarak yarım daire oluşturuncaya kadar devam ettirilirse, çekimin sonunda görüntü ters olacaktır.

iv) Yana eğilimli Çevrinmeler:

Bazen bir dikey çevrinmenin sonunda ters dönmüş bir görüntü sahnedeki ana karakterin zihinsel bir dengesizlik içinde olduğunu anlamlandırmak amacıyla kullanılır. Önce bir tarafa sonra diğer tarafa doğru olan eğimler, kameranın bir geminin kamarasında ya da bir denizaltının içinde bulunduğu durumları betimlemekte kullanılır. Ayrıca bir kameranın sarsılması bir patlamayı betimleyebilir.

Bir çevrinme hareketinin hızı konusunda yönetmen ve görüntü yönetmeninin anlam yaratma konusunda çok iyi bir uyum içinde olanları gerektiği açıktır. Gereğinden daha hızlı ya da daha yavaş yapılmış bir çevrinme oluşturulmak istenen dramatik yapının bozulmasında çok önemli bir etkidir.

B- Kameranin kayma hareketi:

Perdede görülen bir hareketin yönü, gücü, hızı, sürekliliği ve zamanı vardır. Genellikle çok sayıdaki hareket, enerji, talaş, heyecan ya da şiddet duygusu yaratır. Hareketin çok az ya da hiç olmadığı durumlarda sessizlik, sıkıntı, hüznün, ciddiyet ya da tam tersine, sahnenin iç anlamına bağlı olarak, güçlü duygusal bir ortamın geçici olarak tüm devinimi durdurduğu izlenimi uyanabilir.

Kameranin hareketleri ileriye, geriye, sağa, sola, yukarıya, aşağıya doğru olabilir, yatay, diyagonal ve dairesel olarak hareket edebildiği gibi, bu hareketleri doğru ya da kavisli hareketler ile de birleştirebilir.

"Bir kamera hareketi, çekimin dramatik içeriğini ifade etmek ve onu güçlendirmek nedeniyle yapıldığı sürece, hangi hız ve doğrultuda yapılırsa yapılsın doğrudur"⁹⁸.

Hareket genel olarak konuşma çizgisine bağlı olarak gelişir. Eğer hareket konuşmayı öne çıkarırsa konuşma önem kazanır. Eğer konuşma hareketi öne çıkarırsa, o zaman hareket önem kazanacaktır. Çevrinme çekimleri için yararlanılan yöntemlerin büyük çoğunluğu kaydırma çekimlerinde de uygulanabilecek niteliktedir. Çevrinme çekimlerine ek olarak eklenebilecek öneriler;

1. En çok hoşlanılan hareketli çekimler, kameranın yumuşak, sarsıntısız ve değişmez hızda kaydırılabildiği koşullarda elde edilmektedir. Kameranın kayma hızında bir artma ya da azalma gerektiğinde bunlar asla birdenbire yapılmamalıdır.

2. Kaydırma çekimlerinde, konu genel ya da boy çekimi ile görüntülendiğinde, kamera ile konunun yolları arasında duran nesneler yerleştirilirse, görüntü daha dinamik bir yapıya kavuşur. İyi bir görüntü düzenlemesi görüntü çerçevesi içinde kontrastlıklar yaratılarak, iki boyutlu bir görünüşten kaçınmakla elde edilir.

3. Kaydırma hareketlerinin kullanıldığı çekimlerde, kameranın ve nesnelerin arasında durması olaya değişiklik katar, hatta sürekli yapılan bir hareketin tek düzelikliğini kırıcı bir etkiye neden olur.

4. Eğer kamera ve oyuncu, bir kaydırma hareketinin yapılması sırasında geçici olarak, ön planda duruk nesnelerin bulunduğu yerlerde durmaktan kaçınmalıdır. Ön plandaki nesneler çok güçlü bir biçimde vurgulanacaklarından, öyküde özel bir öneme sahip olmadıkça, hareket eden bir oyuncunun geçici olarak durdukları yerlerde önlerinde bir nesnenin bulunmasından kaçınmak yerinde bir davranıştır.

"Görüntü çerçevesi içinde ele alınan aksiyonda hareket eden bir kameranın kullanılmasına neden olacak bir gerekçe varsa, kameranın ancak o zaman hareket ettirilmesine gerek bulunmaktadır. Olayın akışını içsel ya da yüzeysel açılımının izleyiciye yapılabilmesi için ilgiyi üzerinde toplaması gereken kişi ya da nesnelere

⁹⁸PAUL ROTH, *Film Tili Now*, Spring Books, Fletcher and Son, Norwich 1967, s.263

kamera yaklaşır. Bu yaklaşma eğer bir betimleme, bir tanım ya da açıklama yapılması isteniyorsa hareketin çok yavaş olarak yapılması gerekliliği bulunmaktadır. Bu durumun Tersine bir dramatik etkinin ortaya çıkarılmasının istendiği durumlarda, bir sürpriz ya da ani duyumların gösterilmesi isteniyorsa, o zaman kameranın nesne ya da kişiye yaklaşması çabuk yapılmalıdır"⁹⁹.

Hareketli çekimler durağan çekimlere oranla izleyicinin ilgisini daha fazla yönlendirme ve bakışını yönetebilme olanağına sahiptir. Hareketli kamera özellikle öznel kamera olarak kullanıldığında etkisini daha da fazla artırmaktadır. Karl Freund'un **Der Letzte Mann** (1924) filminde kurallara baş eğer, saygıdeğer bir otel kâtibinin sarhoş bir halde, sendeleyip başıboş yönü ve biçimi belli olmayan kamera hareketleri aracılığı ile içinde bulunduğu ruhsal durum kusursuz bir biçimde belirtilmiştir. Kesintisiz bir kaydırma, her zaman duyumsal olarak hareketleri üst üste bindirdiğinden izleyicinin ilgisini çekimin son noktasına kadar taşır. Hareketler birbirleriyle öylesine özenli bir biçimde kaynaştırılmıştır ki bir bale düzenlemesini andırır.

Stanley Kubrick'in **Path of Glory** filminde, birkaç idam mahkûmunu infaz yerine götüren bir grup asker ile komutanlarını kamera izlemektedir. Bir rahipte onlarla birlikte yürümektedir. Askerler durur. Rahip hastabakıcı ve subay yürümeye devam ederler. Hastabakıcı yaralı bir tutukluyla ilgilenmek için yere diz çöker. Subay ve rahip yürümeye devam ederler. Subay durur, rahip yürümeye devam eder ve tutuklulardan birinin yanına gelir. Kamera durur. Bu çekimde dikkat edilirse grup yol boyunca gittikçe sayı olarak azalmaktadır. Son yere yalnızca bir kişi ulaşır.

Verilen bu örnekte kamera ve oyuncular aynı yöne koşut olarak hareket etmektedirler. Ancak aynı kural, kamera tarafından arkadan izlenen bir oyuncu grubu tarafından da uygulanabilir.

Kamera yürüyen ya da koşan insanları kayarak izlerken, oyuncuların durmaları ile yavaşlayamaz. Bunu gerçekleştirmesi de çok zordur. Bu türde bir çekimin sonunda

⁹⁹MENHERT, A.g.k.,s.84

iyi bir görüntü çerçevesinin de sağlanması da bir ustalık işidir. Ancak provalar ve iyi bir kamera ekibinin sağlanmasıyla uyumlu bir hareketin sağlanması mümkündür. Durmayı başarmanın en kolay yolu, bir kesmeyle durağan bir kamera pozisyonuna geçmektir.

"Belirli bir nesnenin üzerine doğru yönlendirilmiş olan kamera hareketi sonrasında, kısa uzaklıklarda yalnızca dışsal, aynı zamanda bunun tam tersine içsel psikolojik durumları yansıtan, rol yapan kişinin karakter özelliklerini ortaya koyan şeylerin de yakına getirilip ortaya çıkarılmasına ve anlam yüklenmiş bir hareketin belirtilmesini, geriye doğru yapılan kamera hareketleri ise, duygu ve algılara bağlı olarak mekânsal uzaklıklar arasındaki ayrılıklar belirgin bir şekilde ortaya çıkmış olacaktır"¹⁰⁰.

"Welles, Othello'da (1942) kamerayı olabildiğince hareket ettirir, ama konu ve izlekle bağlantılı olarak. Filmin başında Othello kendisine güvenir, mutludur, kabına sığmaz. Kamera Othello ile birlikte hareket eder durur. Birgün Iago ile Othello siperler boyunca yürürler, kamera da onları izler, Iago Othello'ya eşinin onu aldattığını söyler, Othello yavaşlar, Othello durur, kamera da durur. Othello'nun içinde kuşku çöreklenir, bitmez tükenmez enerjisi yok olur, kamera da artık hareket etmez. Othello ile kameranın durgunlukları filmin sonuna dek sürer"¹⁰¹.

Kaydırma hareketi kullanılan çekimlerde oyuncuların her zaman düz bir çizgide hareket etmek zorunda değildir. Oyuncu yılan gibi kıvrılan bir yol üzerinde yürürken, kamera düz bir çizgide hareket ediyorsa oyuncu bazı durumlarda kameraya yaklaşacak bazı durumlarda ise kameradan uzaklaşacaktır. Bu tür bir kamera ile oyuncu arasındaki hareketsiz nesneler belli bir derinlik durumunun uyanması nedeniyle önemlidir. Oyuncunun zor bir ortamda (Bir ormanda ya da yoğun bir kalabalık içinde) yolunu bulmakta güçlük çektiği izlenimi verilmek isteniyorsa, bir görünüp bir

¹⁰⁰A.g.k.,s.85

¹⁰¹BÜKER, A.g.k.,s.85

kaybolması izleyici için daha inandırıcı olacaktır. Oyuncu karşısında olan insanları ya da dalları iterek, yaratılan bu ortamın dah gerçekmiş gibi algılanmasına yardımcı olur. Kamera kalabalığa ya da ormana koşut ya da diyagonal bir biçimde kaymalıdır.

Daha farklı bir uygulama ise, oyuncu kavisli bir yol izleyerek yürürken, kamera düz bir yol izleyerek geriye kayar. Kamera oyuncuyu görüntü içinde tutabilmek sağa ya da sola doğru onunla birlikte çevrinme yapar.

Kamera boş bir sokakta koşan iki askerin arkasından kayar. Askerler köşeye ulaştıklarında, sokağın ortasında terkedilmiş, tahrip olmuş bir traleybüse doğru koşarlar. Uzaktan makineli tüfek sesleri duyulmaktadır. Askerler trolleybüsün yanında dururlar ve çevreyi kontrol ederler. Kamera bu süre içinde kaymaya devam eder. Çevrinme oyuncular çerçeve içinde tutar, sonra da yeni bir sokağa yönelir. Askerler kameraya doğru koşmaya başlarlar. Kamera kaymaya devam ederken, kamera ile oyuncular arasındaki uzaklık korunur. Böylesine kaydırma hareketini içeren ve kamera ile konu arasındaki uzaklığın değişimi çekime görsel bir zenginlik katar. Oyuncular durduklarında kameranın hareketini sürdürmesi, hareketteki zıtlık, sessizlik ve sahnenin içeriği (boş ve terkedilmiş sokak, bilinmeyen yerlerden gelen silah sesleri, savaşın sürmesi) kaçınılmaz bir sorun habercisi olarak anlam yaratır.

Kamera ve oyuncuların zıt yönlerdeki hareketleri zıt yönlerde olacak şekilde düzenlenebilir. Oyuncu ve kamera birbirine doğru ilerlerler ve belli bir ilerleyişin sonunda da karşı karşıya dururlar. Eğer ön planda oyuncular varsa, çekimin sonunda bu oyuncular çerçeve dışında bırakılır.

Kolaylıkla anlaşılabilirliği gibi, bu yöntem bir oyuncunun ya da bir olayın vurgulanmasında iyi bir potansiyele sahiptir. Kamera geriye doğru kayarken, oyuncu tam ters yöne doğru yürüyerek uzaklaşırsa, kamera ve oyuncuların bu tür bir zıt yöndeki hareketleri aynı derecede önemlidir. Ana oyuncu giderek uzaklaşırken, kameranın sahneden geriye doğru uzaklaşması, oyunun atmosferinde bir kesintiye vurgular.

Kamera ve oyuncu, birbiriyle kesişen, eğimli yollar üzerinde giderek

birbirlerine yaklaşıyorlarsa, çekim, boy çekim ölçeğinde başlamalı ve yakın çekim ölçeğinde sona ermelidir.

Oyuncular tek sıra halinde yürürlerken, kamera da onlarla birlikte ama onlardan daha hızlı ya da yavaş bir hızla hareket edebilir. Eğer kamera hızlı hareket ederse, oyuncular, görüntü çerçevesi içine tek tek girebilirler, kamera ile eşit bir hızda hareket edebilmek için yavaşlayabilirler, daha sonra arkalarındaki oyuncuya yerlerini bırakıp görüntü çerçevesinin dışına çıkabilirler.

Daha yetkin benzer bir yaklaşım ise, sıra halinde yürüyen yanında filme temel konu olan ana oyuncu ile kameranın ters yöne doğru hareket etmeleri ile elde edilebilir. Böylece, ana oyuncu, gerek ön planda, gerekse de arka planda olsun, sürekli olarak görüntü çerçevesinin merkezinde kalırken, diğer sırada yürüyen kişiler görüntü çerçevesinden dışarıya çıkacaklardır. Bu türde bir kaydırma çekimine karar vermek görüntünün dinamizmi yönünden çok dinamik bir görüntünün elde edilmesini sağlayacaktır.

Bu tür çekimlerin gerçekleştirilmesi sırasında kameranın çekime konu olan nesnelerle asla koşuk olarak ilerlememesi gerekmektedir. Kameranın bulunması gereken konum, sıra halinde ilerleyen nesnelere göre diyagonal, yani 45° lik bir açıda olmalıdır.

Kameranın kaydırma hızı yaklaşık olarak her zaman görüntülenen konu tarafından belirlenmektedir. Kamera, durağan bir konuya yaklaşıyor ya da uzaklaşıyorsa, kameranın hızı bu sahnenin yorumlanmasına bağlı olarak belirlenir.

Bir oyuncunun boy çekiminden kaydırma hareketi aracılığıyla yakın çekimine geçiş, kaydırma hareketinin sonunda oyuncunun yüz ifadesi ya da gövde hareketinin vurgulanması için kullanılır. Yavaş yapılan bir kayırma hareketi oyuncuya sessizce sokularak gizemli bir filmik hava yaratır.

Yakın plandaki oyuncunun tepkisine neden olan ve ön planda yeni bir olayın gösterilmesi en elverişle kamera hareketi hızlı ve sarsıntısız bir kamera hareketinin

kullanılmasıdır.

Konuşan ya da sessiz bir oyuncuya doğru yapılan yavaş ve sarsıntısız bir kamera hareketi, izleyicinin o oyuncuyla özdeşleşmesine neden olur. İzleyicinin duyumu rol yapan oyuncunun sorunu olur ve bu oyuncuya karşı izleyicinin hoşgörüsü (sempatisi) daha da artacaktır.

Geriye doğru yapılan yavaş bir kaydırma hareketi, üzüntü yalnızlık duygusunu güçlendirecek yönde etkide bulunabilir. Kameranin hareket etmeden görüntülendiği bu türde sahnelerde izleyici oyundan koparak kendi iç dünyası ve kendi özel sorunlarına dönebilir.

Birbiri ardınca kameranın kaydırma hareketleri kullanıldığında, hem değişik yerlerde görüntülenmiş olan manzaraların yana doğru yapılan kaydırma hareketleriyle görüntülenmesinde, hem de ayrı ayrı görüntülenmiş değişik konuların birleştirilmesinde, kaydırmanın hızı daha önce yapılmış olan kaydırma içeren görüntülerin hızı ile uyumlu olmalıdır.

Kaydırma hareketlerinin yapılabilmesine olanak veren ve gerekçe özelliği taşıyan pek çok kaydırmalı çekim örneği verilebilir. Bir kameranın nesneye doğru yaklaşmasını, nesneden uzaklaşmasını ya da nesne ile birlikte, nesnenin hareket ettiği yöne doğru kaymasını, nesnenin hareket ettiği yönün tersine hareket ettiği ve nesnenin hareket hızı ile uyumun sağlanması yönünde alınması gerekli önlemler belirtildi. Bir kaydırma hareketin yapılmasına gerek olacak bu seçeneklerin dışında ayrıca bir kameranın bir nesne çevresinde bir yay çizmesini gerektiren ya da nesnenin çevresinde dairesel bir yol izlemesine neden olabilecek kaydırma çekimleri de bulunmaktadır;

Dairesel bir kaydırma hareketinin gerçekleştirilebilmesi, yetkin bir kamera ekibi çalışmakta olsa bile çok zor başarılabilen bir iştir. Bu nudunlu du dairesel kaydırma hareketleri konulu sinema alanında ender kullanılan kaydırma hareketi niteliğindedir. Kullanılmasının düşünüldüğü durumlarda da kullanılmasına neden

olabilecek güçlü nedenler bulunmalıdır. Kameranın akrobatik sayılabilecek bu hareketine doğru ulaşabilecek bu yönelim, çok dikkat çekici bir hareket olduğundan anlatılan öykünün geri plana atılması olasılığı olduğundan ileti yönünden tehlike taşımaktadır. Önceden de belirtildiği gibi en başarılı kamera hareketi izleyici tarafından farkedilmeyen kamera hareketidir. İzleyici kamera hareketinin bilincine vardığı an, yaratılmak istenen sinematik ortam ile seyirci arasında başka bir varlığın (kamera) olduğu sezinlenecek ve izleyici bu algıdan sonra kameranın ne yaptığını keşfetmeye çalışacaktır.

İki kişinin çevresinde yapılan bir dairesel kaydırma hareketi, çoğu kez duygusal bir ortamın betimlenmesinde kullanılır. Bu öylesine güçlü bir anlatım biçimidir ki, oyuncuların arasında bir anahtar durumuna gelir.

Çoğu kez yarım dairelik bir kaydırma (ark) hareketinin yapılması da dairesel bir kaydırmanın verdiği etkiyi karşılaşılabilecek bir kamera hareketidir, iyi yapılmış yarım dairelik kaydırma hareketi, seyirci üzerine yaratılmak istenen etkiyi doğurabilecektir.

Ana karakter üzerinde dikkat çekilmesiyle vurgulanan güç ya da güven duygusu, hareketin yapılması sırasında bile ana karakterin eksen kişi olarak kullanılmasıyla başarılabılır. Yarım dairelik bir kamera hareketiyle yapılan bir çekimin başında ya da sonunda kaydırma hareketi ile birlikte çevrinme hareketine de baş vurulacaktır. Bu kaydırma hareketinin başında ya da bitişinde görüntü çerçevesi nesneler ya da oyuncularla dolu olmalıdır. Bu tür düzenlemeye örnek olarak Laurance Olivier'in "Hamlet" filminden eşsiz bir örnek verilebilir. Bu film 1947'de 7 dalga Oskar'a aday gösterilmiş ve 4 dalda (En iyi film, en iyi çeviri düzenlemesi, en iyi erkek oyuncu ve en iyi kostüm) ödülleriyle laik görülmüştür.

"Çekim Poloinus (Felix Aylmer), Kral Claudius (Basil Sydney) Kraliçe Gertrud'u (Eileen Herlie) yandan gösteren bir genel çekimle başlar. Kral rahatsız görülmektedir ve Poluinus tarafından sürekli olarak izlenmektedir. Kralı daha iyi görmek için

bir adım öne yürür. Kamera sola çevrinerek diğer tarafta duran Horatio'yu gösterir. Horatio'da krala bakmaktadır. Kamera sola çevrinmeye devam ederek sahne girişinde bir kadını ve bir diğer oyuncuyu gösterir.

Ön planda Hamlet görünür. Sağa, çerçeve dışında olan krala doğru bakmaktadır. Hamlet'in arkasında diz çökmüş bir kadın oyuncu vardır. Bu anda, kamera sağa doğru oyuncuların arkasında yarım dairelik bir kayma hareketi yapar. Sahnedeki oyun devam etmektedir. Kamera kraliçenin, kralın ve Polonius'un arkasından geçer. Bu anda, oyundaki katil sahneye girer ve ağlayan kadını yatıştırmaya çalışır. Sahneye giren iki asker ölmüş adamı dışarıya taşırlar. Kamera Horatio'nun arkasında durur. Horatio ön planda sağda, oyuncular ise sol arkada görülürler. Horatio sola doğru bakar ve o yöne doğru yürür. Kamera da onunla birlikte çevrinme yapar. Solda, arka planda Hamlet ve Ophelia görünür. Horatio ise hala sağda, ön plandadır. Sonra yine sola doğru yürümeye başlar, kamera da onunla birlikte çevrinir. Clodius ve Getrude soldan çerçeveye girerler. Horatio hala sağda ve ön plandadır, başını sağa yani sahneye doğru çevirir. Kamera sola doğru yarım doğru yarım dairelik kayma yapmaya başlar. Harekete başladığında sağa doğru da çevrinir. Kamera, pandomim yapan oyuncuları çerçeveler. Kamera Polonius, kral ve kraliçenin arkasından geçer. Arka planda iki oyuncunun sahnenin dışına çıktığını görürüz. Kamera sola kaymaya devam eder, ön plandaki kraliçeyi geçer geçmez sağa çevrinir arka plandaki Horatio'yu çerçeveler, oyuncular sahne önüne dizilmişlerdir. Kamera kral ve kraliçeyi sol yandan orta çekimde çerçevelendiğinde durur. Kral ayağa kalkar, perişan haldedir, ellerini yüzüne doğru kaldırır¹⁰².

Örnekte de görüldüğü gibi, kameranın yarım dairelik hareket yolu aynı çekim içinde iki kez kullanılmaktadır. Her yarım dairelik hareketin sonunda yapılan çevrinmeler, diğer iki grup (Hamlet ve Horatio) tarafından izlenen ana karakterlerin (kral ve kraliçe) önünde görüntülerini ortaya koyar. Çekim boyunca sahnedeki oyun kesintisiz biçimde devam eder. Ancak bu oyun ara sıra ve ancak doruk noktalarında görülür.

Kameranin dairesel ya da doğrusal olarak yaptığı kaydırma hareketleri sırasında

¹⁰²DANIEL ARIJON, *Grammar Of The Film Language*, Focal press, London, 1976, s.467-468

çevrime neden olan nesne ya da nesneler grubunun izlenmesi sırasında bu nesne ya da nesneler grubunun kaydırma hareketinden daha hızlı ya da yavaş hareket etmesidurumunda kamera doğal olarak nesneyi çerçeve içinde tutmak için sağa ya da sola doğru çevrinme hareketinde bulunacak ya da nesnenin kendisine yaklaşmasına bağlı olarak aşağıya çevrinme ya da yine yukarıya doğru çevrinme hareketine başvuracaktır. Hareket eden bir nesnenin bir kaydırma hareketi ile izlenmesi izleme koltuğunda oturan bir izleyicinin sahip olduğu perspektif kurallarına uygunluk gösterdiği için, bu kaydırma hareketi sırasında, konuyla ilişkili olarak görüntü çerçevesi içine girecek yeni bir nesne ya da oyuncunun gelişen olayın dinamizminin artmasına neden olmaktadır.

Kamera hareketleri konusu adı altında kaydırma hareketinin gerçekleştirilmesi sinemasal anlatıma bir boyut katarken, eylemin gerçekleştirilebilmesi bir kamera ekibine ek bir donanımına sahip olma zorunluluğunu da getirir. Vinç ile sağlanan bir başka kamera hareketi ise yine donanım yönünden büyük bütçeli konulu filmler için geçerlidir.

C- Kameranın Vinç Hareketi

Kamera vincinin yardımıyla, kamera ve onu kullanan ekip dikey olarak ya da bir kavis çizerek hareket edebilir. Genel olarak bir vinç, kameraya hareket vermek için değil, gerçekleştirilmesi çok güç ya da olanaksız ya da büyük zaman kaybına neden olabilecek durumlarda durağan olarak ta kullanılabilir.

Bir vinç ile çevrimin yapılmasına karar verilmesinde çevrim ekibi içinden özellikle yönetmenin kamera operatörüne güven duymuş olması ve görüntü yönetmeninin çekimin anlamını süre-durum yönünden kameramana anlatabilmesi çok önemlidir. Bir doruk noktasının betimlenmesini sağlayabilecek ya da bir finali oluşturabilecek olan bu çekimin, laboratuarda filmin yıkanmasından sonra ancak ortaya çıkabilen gizil görüntünün iyi düzenlenmemiş ve istenilen etkiyi yaratmamış bir vinç çekiminin, çoğu kez artık yeniden çekilebilme olanağı bulunmamaktadır.

Bir vinç ile yapılan kamera hareketi, basit ve genellikle yumuşak hareketlerin yapılmasında kullanılan bir kamera hareketidir. En olağan kullanım biçimi, bir düzeyden başka bir düzeye çıkan ya da inen oyuncularını izlemektir.

"Hitchcock'un Notorius (1946) filmindeki bir sahnede Alman casusu (Cladue Rains) Alex'i bir mahzende şampanya şişelerinden birisine saklanmış olan uranyum madeninin sırrını bir amerikan ajanına (Gary Grand) karısının kendisini (Ingrid Bergman) aldatışını öğrenir. Hareketli kameradan elde edilmiş görüntülerden önce kamera mahzendeki raflardan birisinin arkasına Alex'in şişeleri kontrol ederken bel çekimde alabilmek için yerleştirilmiştir. Bu düzenleme Alex'in yüzünü şişelerden yansıyan ışıkların aydınlatılması ve şişelerin bozulmuş görüntüleri ile çok güzel ve elde edilmesi çok zor olan görüntüleri elde eder. Bir sonraki çekimde Alex karısının ihanetine kanıt olan bir miktar kum ve kırık şişe parçalarını yerde bulur.

Bu sahneyi hareketli kameranın kullanıldığı bir sahne izler. Kuşbakışı olarak alınmış bir aydınlatmasıyla sahne başlar (dissolve) sahne yukarıda bir yerden salonun girişini ve zemini görecektir şekilde konumlandırılmıştır. Alex çift kanatlı bir kapdan geçer ve salonun karşısındaki merdivenlere yürürken kamera onu izler. Alex merdivenlerden çıkarken kamera da bir vinç hareketiyle yükselerek onu izler, merdivenlerin sonunda Alex'in yüzü çok yakın bir yakın çekim ölçeğindedir. Bu umulmadık ve şaşırtıcı olan hareket, çekimin üst açı çok genel bir çekim ile başlayıp, çok yakın çekim ölçeğinde sonuçlanmasıdır. Kamera hareketi çok zarif ve özenle gerçekleştirilmiş bir kamera hareketidir"¹⁰³.

Vinç hareketleri, görsel "noktalama" çekimlerinin yapılmasına ya da ön plandaki küçük bir gruptan, arka planda bulunan daha büyük bir gruba hareket edilmesine olanak sağlayabilir. Ya da, yavaş dikey hareketlerle bir sahnenin atmosferine duygusal bir yorum katabilir. Bazen de bir sahnenin beklenmedik bir biçimde yukarıdan görünümü, kaydırma da yapılarak izleyici için tarafsız bir bakış açısı ya da tarafsız bir yorum etkisinin ortaya konmasına neden olabilir.

Eğer dikey yüksekliği olan bir nesne, kamera vincinin yukarıya doğru yaptığı hareket

¹⁰³STEPHAN SHARFF, "Toward a Theory of Cinesthetic Impact", **The Elements of Cinema**, Colombia University Press 1982, s.136-137

sırasında ön planda tutulursa, görüntünün derinliğinden ötürü izleyicide daha da güçlü bir yükseklik duygusu uyanır. Aşağıya doğru yapılan hareketlerde de aynı etki uyanacaktır.

"Uzak çekim ölçeğinde çerçevelenmiş bir grup askerin bize doğru geldiği görülmektedir. Kamera vinç üzerine yerleştirilmiştir ve yukarıda konumlandırılmış durumdadır. Askerler görüntüde arka plandadır. Ön planda ise kurumuş bir ağacın çıplak dalları vardır. Askerler yaklaşırken, kamera onlarla birlikte bir kavis çizecek şekilde çevrinerek aşağıya iner. Kamera ön plandaki ağaç dallarının arkasından aşağıya doğru inmeye devam eder ve sokağın başındaki binaya girmek için duran atlıları çerçeveler"¹⁰⁴.

Vinç hareketleri, genellikle görsel olarak kalabalık sahnelerin çekiminde kullanılır. Kamera tören yürüyüşü gibi bir sahneden özel olana, yani bir ilgi noktasından bir diğerine geçebilir. Vinç ile yapılan kamera hareketleri mutlaka hareketin akışına uygunluk göstermeli. Aksiyon, öncelikle sahnenin dramatik amaçlarına uygunluk göstererek düzenlenmelidir. Kamera hareketinin iyi bir görsel etki sağlayabilmesi için sahne içinde gelişen olayın akış şemasına göre dikkatle düzenlenmelidir.

Vinç ile yapılan çekimler ek olarak bir de kameranın kaydırma hareketi ile birleştirilebilirse, görsel olarak grupların durağan görüntülerine dinamizm katmak amacıyla kullanılabilir. "The Hill filminde Sidney Lumet, tören alanında komutanlarını bekleyen bir grup askeri görüntülemiştir. Çok sıcak bir gündür, askerler çok zor koşullarda olmalarına karşın, askeri disiplinlerini bozmamaktadırlar.

Çekim 1 Sıradaki askerlerin genel çekimi, ön plandaki bayrak direği görülür ve kamera yavaş yavaş yükselir

Çekim 2 Yine kaydırma, Kamera askerleri çaprazdan ve omuz yüksekliğinde görür. Sıralanmış askerleri izler.

Çekim 3 Kamera iyice alt açıdan, sola doğru askerleri koşut kayma ile izler. Bazı askerlerin diğer askerlerin postallarını temizledikleri görünür.

Kamera kaydırmayı durdurduğunda ön planda, esas duruşta duran askerin

¹⁰⁴DANIEL ARIJON, A.g.k., s.465-470

ayakkabılarını temizleyen iki el görünür.

Çekim 4 Bayrak direğindeki bayrağın alt açıdan yakın çekimi

Çekim 5 Gülümseyen bir yüze yakın çekim, sağa bakmaktadır.

Çekim 6 Gülümseyen başka bir yüze yakın çekim. Sağ taraftan görünür

Çekim 7 Üçüncü gülümseyen yüz. Sol yandan görünür. Oyuncunun yanağında iki tane sinek vardır. Kamera geriye doğru kayarken, vinçle yukarı doğru yükselir. Askerlerin arkasında, tören alanının kapısı görülür; komutan bir jiple içeri girer.

Çekim 8 Kamera aşağıya doğru iner.

Vinçle yapılan çekimler, bir sahne içinde -fiziksel ve zihinsel olarak baskı altında olan insanların- varolan atmosferi daha da artırmasına yararmıştır. Tüm ayırım boyunca hareket oyuncularından değil, kameradan gelmiştir. Oysa durağan oyuncular ile durağan kamera pozisyonlarının kullanımı oldukça kötü sonuçlar doğurur. Bunun tam tersinin yapılması ise görsel açıdan dinamizm ve güçlülük yaratır¹⁰⁵.

Bir kamera vinci ile aşağıya iniş hareketlerinde kameranin yukarıya doğru çevrinme yapması genellikle açık arazide yavaş hareketlerin ya da hızlı hareketlerin vurgulanabilmesi amacıyla kullanılır.

Kameranin bir nesneye doğru yaptığı optik kayma hareketi ile bir değişir odak uzaklığı merceğin geniş açılı çekim ölçeğinden dar açılı bir çekim ölçeğine kesintisiz olarak geçme işlemi arasındaki temel fark; kayma hareketinde sahnenin perspektifinde görülen değişmedir. (Ön planda bulunan nesnelerdeki büyüklük arka planda olan nesnelere oranla daha çabuk büyür). Oysa bir zoom mercek aracılığı ile yapılan bir benzer çekimde sahnenin her bölümü aynı oranda büyür.

D- Kameranin Optik Kayma Hareketi

Bir kamera vinci gibi, optik kaydırma hareketinin de bazı temel uygulamaları

¹⁰⁵A.g.k.,s

bulunmaktadır. Bir vincin bir platformda sahip olması, kolaylıkla istenilen yüksekliğe yerleştirilebilmesine olanak sağlar. Bir değişir odak uzaklıklı mercek ise, içerdiği geniş odak uzaklığı nedeniyle, her sahne için çok kısa bir süre içinde en uygun çerçevelemeyi sağlar. Bir zoom hareketinin kullanıldığı üç temel yöntem bulunmaktadır:

- 1 - Mercek bir nesneye odak uzaklığını değiştirerek yaklaşır ya da uzaklaşır.
- 2 - Değişir odak uzaklıklı bir mercek nesneyi izler.
- 3 - Odak uzaklığı değiştirilirken aynı zamanda kamera da hareket edebilir.

Yukarıda verilen koşullardan ilk iki türde kameranın sabit durması koşulu bulunmaktadır. Odak uzaklığının değişmesi görünen tek harekettir. Üçüncü tür, kamera hareketi ile (çevrinme, kaydırma ya da her ikisi birden) optik kaydırma hareketinin birleştirilmesidir.

Yavaş yapılan bir zoom hareketi, sabit hızda bir görsel yaklaşma ya da uzaklaşma sağlar. Hızlı yapılmış bir zoom hareketi ise izleyicide bir şok etkisi yaratmak için kullanılır.

Bir zoom hareketi yavaş başlayabilir ve hizi giderek artabilir. Yavaş-Hızlı-Yavaş düzeninde yapılan bir zoom hareketi, kullanılabilecek en iyi yöntemlerden birisidir. Durağan bir nesneye doğru yapılan zoom, dikkatli yapılan odak değişimine doğru çeker. Hızlı bir zoom, seçilen bir nesnenin çevresindeki her şeyi bir anda dışarıda bırakarak görsel bir vurgulama sağlar. Böylece, bağırان ya da çığlık atan bir oyuncunun tepkisini güçlendirebilir, ya da oyuncunun elbisesinin arasına gizlenmiş bir nesneyi, kameraya doğru yönlendirilmiş bir silahın namlusu, ya da arka planda sessiz sedasız duran bir tanığı vurgulamak için ön plana çıkarabilir.

Yaşlı gözlere doğru pürüzsüz bir biçimde yaklaşan bir zoom hareketi, sahneye duygusal bir atmosfer katarak izleyicinin sahnedeki olaya katılmasına neden olur.

Merceğin odak uzaklığını değiştirmesi, nesnenin gövde hareketiyle uyumlandırıldığı zaman dinamik bir yapıya kavuşur. Örneğin, bir oyuncu kameraya doğru yürümektir. Dar açılı bir çekim ölçeğine konumlandırılmış olan kamera merceğin yaklaştıkça hem mercek aracılığı ile geriye doğru zoom yapılır hem de yakın çekim ölçeği korunur. Geriye doğru yapılan bu optik kaydırma fiziksel bir kaymaya benzer, ancak sonuç farklıdır.

Diğer bir uygulama türünde ise zıt yönlerde hareket edilir. Oyuncu kameraya doğru yürürken, kamera optik olarak oyuncuya doğru yürürken, kamera optik olarak oyuncuya doğru yaklaşır. Bu optik ilerile kaydırma hareketi oyuncunun durmasıyla birlikte sona erer.

Bir optik ileriye kaydırma yani geniş açıdan dar açığa geçme ya da dar açıdan daha da dar açığa gеме bir kameranın yaklaşması bu arada da yatay ve dikey çevrinme yapmasıda olasıdır. Örneğin; bir başka oyuncuya doğru yürümekte olan bir oyuncuyu kısa bir çevrinme ile izlediğimizi düşünelim. Çekim ilk oyuncunun orta çekim ölçeğindeki görüntüsü ile başlar ve her iki oyuncunun optik ileri kayması ile elde edilen yakın çekimleri ile sona erer.

Yakın çekim ölçeğinde iken bir oyuncunun başını başka yöne doğru döndürmesi kameranın çevrinme yapması için genelde iyi bir uyarıdır. Örneğin; herhangi bir yere saklanmış bir oyuncunun sola baktığını düşünelim. O sırada çerçevenin dışında bir ses duyar ve başını sesin geldiği yöne doğru çevirince oyuncunun bu hareketi ile kameranın sesin geldiği yöne doğru bir çevrinme iye optik ileriye kayma hareketine başlaması için bir uyarının gerekçesi hazırlanmış olacaktır.

Bu bölümde kamera hareketleri ve sinema izleyicisinin bir kameranın daha önce belirttiğimiz biçim ya da biçimlerde hareket etmesinden doğan ya da doğabilecek anlam yükleri üzerinde durduk. Bu anlamda bir filmin yaratımı süresince etken olan senaryo, yönetimin çevrim öncesi çalışması, çevrim dönemi ve çevrimden sonraki aşama olan kamera çalışmasının çok önemli olduğu açıktır. Bu süreç yönetmenle birlikte görüntü yönetmeni ve filmin kameranın yaratıcı süreç içinde ortak bir anlam birliğine varmaları durumunda hazır birtakım reçeteler olmaktan çıkıp yaratıcı bir kamera çalışmasının doğmasına neden olacaktır.

"Sanat yönetmenleri ile kameramanlarla ilişkide çıkan en büyük güçlük, onları da tıpkı ekibin bütün diğer üyeleri gibi tasarımın oluşturulmasına yardım eden kafadarlara dönüştürmektedir. Onların pasif, kaygısız, verilen emirlere başeğen görevliler değil, filmin oluşturulmasında eşit derecede katkıları olan, duygu ve düşüncelerimizi paylaştığımız insanlar olmaları çok önemlidir. Ama bazen, sözgelimi, bir kameramanı kafadar haline getirmek için adeta bir diplomat olmak gerekir. Hatta bunun için yönetmenin tasarımını, sonul

amacını sonuna kadar saklayarak kameranın kendi görüşlerine en uygun kamera çalışmasını yürütmesi bile sağlanabilir"¹⁰⁶.

Bir film çevrimi sırasında sinema izleyicileri ve sinema mesleğinden başka alanlarda uğraşı veren bireylerde yaygın olarak bir kameramanın teknik alanda yetkinleşmiş bilgiyle donanmış bir kişi olduğu düşünülmektedir. Oysa bir görüntü yönetmeni ve kameranın teknik yönden yeterli donanmışlığının yanında görsellik ve estetik beğeni alanında da gelişmişliğini gerektirmektedir.

"Bugüne kadar yaptığım tüm filmlerde, kameraman benim için çok önemli olmuştur ve en yakın yardımcılarından biridir. Bir film üzerinde çalışırken diğer çalışanlarla aranda yalnızca sıkı bir bağ kurmak yetmez. Sözünü ettiğim diplomasi gerçekten de gerekli, ama işin doğrusunu söylemek gerekirse bu görüşe ancak "sonradan" salt kuramsal açıdan varabildim... Çünkü ekip ortak bir "kan dolaşımına" sahipmişçesine birlikte çalışmadığı sürece doğru dürüst bir film ortaya çıkmaz"¹⁰⁷.

Bir görüntü yönetmeninin sanatçı kişiliği birçok ünlü yönetmenin ünlü filmlerinin başarısını olumlu yönde, önemli katkılarda bulunmuştur. William Wyler'in en önemli filmlerinden olan "Hayatımızın En Güzel Yılları" filminde uzun süre birlikte çalıştığı görüntü yönetmeni Gregg Toland çekim senaryosunun hazırlanması sırasında görüntü düzenlemesi alanında verdiği yarım yadsınamayacak kadar önemlidir. Wyler'in duyduğu güvenin nedeni bu filmin çekimine değin Wyler'le çevirdiği altı filmin sonunda, karşılıklı bir anlayışın kolaylaşmış olmasıyla açıklanabilir.

"...Görüntü yönetmeninin yargısına ve sanat yönünden uyuşmalarına güven besleyen wyler (bu filmde) daha önce bir ayırlama da yazmamıştı. Film her sahnesi stüdyo düzlüğünde teknik çözümünü bulan dramatik bir kurgulamaya göre çözümlenmişti. Her çekimin çevrilişinden önceki hazırlık çalışması çok uzundu, ama bu kamerayı ilgilendirmiyordu. Şu halde Wyler'in doğrudan doğruya "sahne düzeni", baştan sona oyuncu üzerinde toplanmıştı. Dikine bölünen ve perdenin çerçevesiyle sınırlanan bu uzay, oyuncuların

¹⁰⁶ANDREY TARKOWSKI, A.g.k.,s.145-146

¹⁰⁷A.g.k.,s.146-147

kutuplandığı dramatik tayfın resmini daha iyi belirlemek üzere önceden bütün öbür öğelerden sıyrılmıştı"¹⁰⁸.

Bir "görüntü Yönetmeninin" bir film ya da bir yönetmenin yaratıcı çalışmasında ne denli önemli bir rol oynadığı sık sık ünlü yönetmenlerin çeşitli dönemlerde yazdıkları inceleme, anı ve sinema sanatıyla ilgili olan kitap ve makalelerinde yer almıştır. Sinema sanatının köşetaşı yönetmenlerinden olan Sergey M. Eisenstein "Bir Sinemacının Düşünceleri" adlı kitabında şunları söylüyor:

"Çevirdiğimiz olayın görünümünün yansıttığı imajın evrensel bir nitelik taşımasına da çalışıyorduk.

Bu evrenselliği kadrajı hesaplamak, çekim açısını seçmek ve geleceğin perdesini göz önüne alarak saatler boyunca kamerayı ayarlamak biçiminde açıklayabiliriz. Gerçekçi bir sinema stilinin ancak bu tür bir çalışmayla elde edilebileceğine inanıyoruz"¹⁰⁹. Sergey Eisenstein'in sözünü ettiği kimse Eduard Tissè'dir ve sanatçının uzun yıllar boyunca "Görüntü Yönetmenliği" görevini yüklenmiştir.

Bir görüntü yönetmenin işlevlerinden bu denli söz ettikten sonra bir sözlük tanımı verilmesi gerekmektedir. Görüntü yönetmeni "Sinema ve televizyonda alıcı devinimlerinin düzenlenmesinden, sahnenin aydınlatılmasından, görüntülerin isteklerine uygun biçimde sağlanmasından, kamera donanımının denetiminden sorumlu kimse"¹¹⁰. olarak açıklanmaktadır. Yine aynı şekilde bir başka tanım da benzer bir tanım Güner Sarioğlu tarafından yapılmıştır. Ancak bu tanım da bir görüntü yönetmeninin sahip olması gerekli nitelikleri tanımlamaktan öteye geçmemektedir. Tanım; "Kamera hareketlerinin düzenlenmesinde, sahnenin aydınlatılmasından, görüntülerin, yönetmenin isteklerine uygun biçimde sağlanmasından sorumlu olan ve kamera takımını yöneten kimse, kameracı"¹¹¹ olarak tanımlanmaktadır. Bu tanımlamada eksik olan şey ise, "Kameracı tanımında Görüntü

¹⁰⁸BAZİN, A.g.k., s.93-94.

¹⁰⁹SERGEY EISENSTEIN, Bir Sinemacının Düşünceleri, Yol Yay., İstanbul, 1975, s.120.

¹¹⁰ÖZÖN, A.g.k., s.136.

¹¹¹GÜNER SARIOĞLU, Televizyon Program Yapımı ve Yönetimi, Ankara Üniversitesi SBF. Yay. No:389, Ankara, 1976, s.340.

yönetmenine gönderme yapmasında yatmaktadır. Oysa günümüzde bir "Görüntü Yönetmeni"nin Konulu filmler bağlamında günümüzdeki anlamı başkadır. Bir görüntü yönetmeni konulu bir film çalışmasında filmin çevrim görevini kamera operatörü olarak adlandıracağımız görevli yapılan kamera hareketinin istendik biçime uygunluğundan, netlik sonrunu bulunmayan bir görüntüyü sağlamaktan ve görüntü çerçevesini bir çekimin başandan sonuna değin düzenli olarak gerçekleştiren kişi olarak tanımlanabilecektir. Bu görevli, çevrim sırasında kurgu olarak herhangi bir kaygıya sahip değildir. Zaten böyle bir düşünsel kaygı sorumluluk sınırları içinde de değildir. Işık düzenlemesi aracılığı ile elde edilen psikolojik ortamın doğup doğmadığı ve nasıl yaratılabileceği de bir kamera operatörünün sorumluluk sınırları içine girmemektedir. Bu sorumluluk direkt olarak Görüntü Yönetmenine ait olan bir sorumluluktur. Belirli bir ışık ortamının ne olması gerektiği filmin yönetmeni tarafından zaten bir filmin çekiminden önce masa başı çalışması sırasında görüntü yönetmeni ile tartışılmış ve ortak bir görüş birliğine varılmıştır. Görüntü Yönetmeni bu belirlenmiş olan çevrimin yapılacağı günden önce, yine bu çevrim için gerekli olacak aydınlatma ile ilgili olan aydınlatma araç ve gereçlerinin orada bulunması ve bu malzemeler yardımıyla aydınlatma ortamının "şef ışıkçı" ve görevlileri ile sağlanmasından sorumludur.

Bugün insanoğlunun tam anlamıyla görsel bir bombardıman altında kaldığı çağımızda bir Görüntü Yönetmeni artık bu bombardımanın önemli bir oranını içeren Televizyonda da konulu çevrimlerin yapılması sırasında sinema olduğu gibi kamera arkasında değildir. Televizyon buraya değin anlatılan koşullara oranla önemli farklılıklar içermektedir. İçerdiği bu farklılaşma televizyonun özellikle haber yönünden sinemaya oranla yadsınamaz üstünlüğünden ileriye gelen ve bu nedenle de çabukluğa dayalı olan bir yapısının olmasından ileriye gelir. Televizyonun haber iletme özelliğinin yanında önemli işlevlerinden birisi de eğlendirmek ve eğitmektir. Haberde çabuk olma ve organizasyon yapma olanağının bulunması dışında genel olarak eğlence ve eğitim programları iyi bir organizasyon yapabilmesine izin verir. Masa başı çalışmasını yapabildiği bu tür programlar bir görüntü yönetmeni ile çalışabilmesine izin verici niteliktedir. Bugün özellikle gelişmiş ülkelerde "dizi" adı verilen ve konulu bir anlatım niteliğine sahip video programlarda görüntü yönetmeninin

kullanılması bir gelenek halini almıştır. Ülkemizde de televizyon dizilerinde yukarıda belirttiğimiz bağlamda Görüntü Yönetmeninden yararlanma sık karşılaşılmada görülmektedir.

Ulusal Türk sinemasında ise durum belirtildiği gibi işlememektedir. Bir Görüntü Yönetmeni Türk sinemasında aynı zamanda bir kamera operatörü olarak çalışmakta ve görev-sorumluluk sınırları tam olarak belirlenmemiş bir kişi durumunda bulunmaktadır. Eski yıllarda adı Foto-Direktörü, Kameraman, "Resimleri Alan" ve operatör olarak nitelendirilen "Görüntü Yönetmeni" deyişi son yılların ürünüdür. Bu adın gerçek tanımından çokkendisini yenileme çabası içine girmiş, bu arada da yeni kuşak yönetmenlerinin Yeşilçam Sinemasında yavaş yavaş seslerini duyurmaya başlamalarıyla birlikte "Görüntü Yönmeni" terimi sözü bakımından uygunluk göstermese bile bir terim olarak artık yerleşmiş bulunmaktadır. Bugün Yeşilçam Sinemasından söz edildiği zaman Görüntü Yönetmeni teriminden anlaşılan şey, bir filmin Kamera Operatörlüğü ile birlikte, ışık, çerçeve düzeni ve kamera hareketlerinden sorumlu olan kişi akla getirilmelidir.

Türkiye'deki bu koşullar değerlendirildiği zaman bir kamera operatörü ya da anılan adıyla bir Görüntü Yönetmeninin daha ağır sorumluluklar taşıdığı ortaya çıkmaktadır. Burada bir kameraman hem aydınlatmadan sorumlu olmakta, hem görüntü düzenlemesinin geliştirilmesi görevini yüklenmekte, hem de yönetmenin en yakın yardımcısı görevini yüklenmektedir. Ancak, Türkiye'de bugün büyük bütçeli filmlerin olmaması masabaşı çalışması ve ön hazırlık dönemini çoğu kez çok kısaltmakta, çoğu kez de Yönetmen-Görüntü yönetmeni ilişkileri çekim sırasında olmaktadır. Ancak yine de belirli film yönetmenlerinin sinemanıngelişmiş olduğu diğer ülkelerde de olduğu gibi belirli Görüntü Yönetmenleri ile sürekli olarak birlikte çalışma alışkanlıkları bulunduğu için bu iki yaratıcı kimliği olan kişi arasında önceden kurulmuş bir ortak iletişim sürecinin varlığı bir filmin baştan sona değin ilgiyle izlenebilmesine olanak vermektedir.

Dünyanın en önemli sinema ödülü olan Oskar ödülllerinin dağıtımı en iyi film dalında olduğu gibi 16 tane daha ayrı dallarda verilen özel ödülleri kapsamaktadır ki En iyi Görüntü

Yönetmeni Ödülü de bunların arasındadır. "Bu dalda da özel bir kurul aday olmaya değer 10 filmi saptar. Daha sonra ikinci bir oylamayla bu sayı beşe indirilir"¹¹².

E- Oskar Ödülleri:

Oskar ödüllerinin dağıtımı şu şekilde gerçekleşir.

1. En iyi film
2. En iyi yabancı film (bu ödül 1947 yılından buyana verilmektedir.)
3. En iyi çevre düzenlemesi
4. En iyi oyuncu
5. En iyi belgesel filmler
6. En iyi senaryo

Özel Oskarlar: Bu ödüller Akademi Yönetim Kurulu tarafından verilmektedir. Hollywood'un bir çok ünlü ismi sinema sanatına katkılarından ötürü Şeref Oskarları ile ödüllendirilmiştir. Özel Oskar kazananlara normal boyutlarda heykelcik verilirken Şeref Oskarlarında durum farklıdır. Örneğin, Walt Disney'e Pamuk Prenses ve 7 Cüce filmi için, 1 büyük ve 7 küçük heykelcik verilmiştir. Başarılı çocuk oyunculara da "Juvenile Awards" adı verilen küçük heykelcikler verilmektedir.

1. En iyi görüntü yönetmeni
2. En iyi kostüm
3. En iyi kısa filmler
4. En iyi müzik
5. En iyi yönetmen
6. En iyi kurgu
7. En iyi film şarkısı
8. En iyi özel efektler
9. En iyi ses
10. Teknik ve bilimsel çalışmalara verilen Oskarlardır.

¹¹²AHMET BOYACIOĞLU, *Oskar Filmleri*, Kalem Yayınları, Ankara, 1986, s.37.

10. ÜÇ BOYUTLU DOĞAL UZAY KARŞISINDA İKİ BOYUTLU GÖRÜNTÜ UZAYI

Tüm diğer sanatlarda da olduğu gibi, sinema sanatı da belli bir malzemeden yararlanır ve kullanılan malzemenin de birtakım sınırları bulunmaktadır. Bir sinema sanatçısı da öbür sanatçılar gibi kullandığı malzemenin sınırlarıyla bağımlı bulunmaktadır. Ancak yine bir sinema sanatçısı tıpkı diğer sanatçılar gibi elinden geldiğince bu sınırları genişletmenin yollarını arar. Tüm sanatların tarihi de bu sınırların genişletilmesi, yeni olanakların bulunması ve bu yeni anlatım olanakların denenmesini içerir. Bir film yapımcısının yaptığı işe kuşbakışı olarak bakıldığında yararlandığı malzemeden yani filminden doğan birtakım sınırları bulunmaktadır ve film bu yönü ile kullanım alanı çok dar bir malzemedir. Standart bir filmde bir görüntünün içerdiği alan 15,25x20,95 mm. boyutlarındadır. Bu görüntü perdeye aktarılırken 3x4 metre boyutlarında, bazende 5,30x7,30 metre boyutuna ulaştırılır. Bu da, bir film görüntüsünün 1mm² sinin perdeye aktarılırken yaklaşık olarak 130.000 kez büyütülmesine eş düşmektedir. Sinema sanatçısı tüm bu düzenlemelerini, görüntü boyutları gerek uzun yıllar, gerekse tüm film boyunca değişmeyen bu dar alan boyunca gerçekleştirmek zorundadır. Geniş perde sistemleri bu alanı ancak belirli bir ölçüde genişletebilmiş, görüntü çerçevesi yine belirli bir biçime bağlı olarak tüm film boyunca değişmezliğini sürdürmüştür. Bu nedenle bir film yapımcısı, görüntü çerçevesini bir bakıma istediği büyüklükte ve biçimde düzenleyen

ressama göre daha elverişsiz durumda bulunmaktadır. Bir ressamın duruk görüntülerine karşın sinemacı, hareketli görüntülerle çalışır; bu hareketleri de yine bu çerçevenin dar sınırları içinde gerçekleştirmek zorundadır. Yine ressamın uğraşından farklı olarak filmin duyarlılığını bilmek bu yolla da doğru bir pozlama yapabilmek, bu duyarlılık için yeterli bir ortam sağlanamadığı durumlarda ise hareketli nesnelerin yapay ışık kaynaklarınca aydınlatılmasını sağlayarak görüntünün kaydedilebilmesini sağlamak durumundadır. Bunlara ek olarak bu aydınlatmanın yapılması sırasında bir takım estetik kaygıların yaratılmak istenmesi de ek birtakım zorluklar doğuracaktır.

A- Sinemanın İki Boyutlu Olma Özelliği

Bir filmin yapımında bir başka sınırlama, filmin iki boyutlu olmasından doğmaktadır. Bu noktada film yapımcısı ressamla aynı durumdadır; bir ressamın iki boyutlu bir yüzeyde üç boyutlu görünüşler sağlaması gibi, gerçekte çalışma alanı üç boyutlu olan film yapımcısı da üç boyutlu evreni film malzemesi üzerine taşıırken bir en ve boydun başka bir boyut olan derinlik boyutundan yoksun bulunmaktadır ve iki boyutlu olarak elde ettiği görüntü üzerinde üç boyutlu imiş gibi bir düzlem yaratmaya uğraşır. Varlıkların, kameranın hareketleri özellikle de perdenin yüzeyine doğru yaptığı dikey hareketler, konunun derinliğine düzenlenmesi, optik yönden derinlemesine görüntünün gerçeğe tıpatıp uygun sağlanabilmesi üç boyutluluk etkisinin sağlanmasına neden olur.

"Film, ortaya ilk çıktığı yıllarda, fotoğrafın yapamadığını, yani hareketleri saptamayı gerçekleştirebilen ilginç bir buluştan başka bir şey değildi. Akla gelebilecek her çeşit hareketin görünüşü film üzerine alınıp saptanabiliyordu. İlk filmler, bir yenilik olarak, selüloid üzerine bir trenin hareketlerini, sokaktan geçen kalabalığı, bir vagonun penceresinden görünümün geçişini... saptamak için girişilen ilkel çabalardan ibaretti. Bundan dolayı film başlangıçta, yapısından dolayı sadece 'canlı fotoğraf' tı"¹¹³.

¹¹³PUDOVKİN, A.g.k., s.81.

Film kamerası aracılığı ile kaydedilen bir tek negatiftten çok sayıda pozitifin çıkarılabilmesi, bir film makarasının bir kitap gibi çoğaltılabilip bir çok kopya halinde bir anda aynı zamanda gösterime sokulabilmesi başlangıcında hemen sinemanın önemini artıran bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır. Film yapımcısının başlangıçta ilk adımlarının neden tiyatro oyunlarının selüloid üzerine aktarıldığını anlamak kolaydır. O yıllarda tiyatro temsilinin sanatı o zamana kadar geçici olan, ancak seyircinin izlediği anda gerçekliği olan oyunun süreklilik kazanmasını sağlamak özellikle ilginç görünmekteydi. O günlerde filmi oluşturan kişinin çalışmasına henüz sanat girmemiştir. Yönetmenin kendisine niteliklerinin bulunduğu, yönetmenin filmi çevirme tekniğinde kendine özgü bir yöntem gerektiği henüz kimsenin aklına gelmemektedir. Sinemanın bu ilk yıllarında filmin senaryosu da dahil olmak üzere çekim teknikleri yönünden de film yönetmeninin çalışması, tiyatro yönetmeninin çalışmasından hiç bir farkı bulunmamaktadır.

"Etkin bir gözlemcinin yerine kamerayı geçirmeye ilk çalışanlar Amerikalılar olmuştur. Amerikalılar film çalışmalarında, sahnenin sadece film üzerine geçirilmesinin değil, fakat doğrudan doğruya kamerayı da hareket ettirerek filme alınan nesnenin değişikliklerine göre kameranın da durumunu değiştirerek aynı sahneyi, koltuğuna çivili bir tiyatro seyircisinin yerini tutan merceğinkinden daha açık ve etkileyici olarak verebilmenin mümkün olduğunu göstermişlerdir"¹¹⁴.

Sinemanın da öteki tüm sanat dallarında da olduğu gibi, bir tasarım ya da yorum bölümü bulunmaktadır. Bir tarafta özgün öykü, roman ya da oyun ile çekim senaryosu durur. Hichcock ve Eisenstein çekimlerine başlamadan önce yaptıkları çekim hazırlıkları sırasında çalışmalarını çizdikleri desenlerle bezemişlerdir. Yönetmenin konumu değişken ve bulanıktır. Hem tasarım ve yorum arasında bir bağ kurar, hem de her ikisini de emri altına alıp iki alanda da çalışır. "Farklı yönetmenler, kuşkusuz farklı yönere eğilim gösterirler. Bu kısmen kendi birikimlerinin bir sonucu olur: Örneğin, Mankiewicz ve Fuller işe senaryo yazarı, Sirk sahne tasarımcısı, Cukor tiyatro yönetmeni, Siegel montaj ve kurgu yönetmeni, Chaplin oyuncu, Klein ve Kubrick fotoğrafçı olarak başlamıştır"¹¹⁵.

¹¹⁴A.g.k., s.85.

Belirttiğimiz bu özelliklerden yararlanarak bir yönetmenin mesleki birikiminden doğan film geliştirme yöntemleri bulunmaktadır. Bu yöntemleri görüntüye inanan yönetmenler ve kurgu ya da gerçeğe inanan yönetmenler olarak ayrılabilirler:

"Kuşkusuz bir yönetmen yapıtlarının üzerinde tam bir denetim gücüne sahip değildir; bu da auteur kuramının niçin bir deşifre etme, 'gizli yazı çözme' demek olduğunu açıklar. Analiz edilen filmlerdeki bir çok özellik, yapımcı, kameraman, hatta oyuncuların kaynaklanan 'gürültü'den ötürü okunamaz durumdadır. Bu 'gürültü' kavramını biraz daha açmak gerekiyor. Bir filmin birçok etmen sonucunda ortaya çıktığı, filmin yapımında etkili olmuş bir çok etmenin toplamından oluştuğu söylenir. Yönetmenin katkısı 'yönetmenlik etmeni' bunların yalnızca bir tanesi, ancak belki de en çok ağırlığı olan etmendir... Bazen bu ayrı metinler kameramanın ya da oyuncuların metinleri öyle bir öncelik kazanırlar ki film deşifre edilmez bir karmaşa haline gelir. Bu kuşkusuz filmin gözden düşeceği anlamına gelmez; yalnızca filmin eleştirilemeyeceği ve bu eleştirinin ulaşamayacağı kadar uzak yerlerde durduğu anlamına gelir. Bu gibi durumlarda sadece anlık ve öznel izlenimlerimizi kaydedebiliriz"¹¹⁶.

Görüntünün çerçevesi aynı zamanda görüntüde yer alan varlıklar için iyi bir ölçektir. Görüntü içindeki varlıklara belirli bir açıdan, belirli bir görüş noktasından bakılmıştır ve bunlar belirli bir anlayış ve seçime göre görüntü çerçevesi içine yerleştirilmişlerdir. Sinemada böylesi bir seçimin yapılması görüntü içindeki öğeleri ortaya çıkarmaktadır: Konu, dekor, görüntü çerçevelemesi, çekim ölçeği, kameramanın bakış açısı, kameramanın duruş noktası, aydınlatma, görüntü çerçevesi içindeki aksiyon, görüntü düzenlemesi ve sahne düzeni gibi..." ...çerçeveleme görüntüyü ancak görüntü yüzeyinde sınırlandırır; öte yandan da görüntüdeki varlıkların bu çerçeveye göre görsel oranını belirler, yani çekim ölçeğini meydana getirir. Sinemacı ışığın geliş yönünün, varlıkları, sahneyi bambaşka bir kılığa sokacağını bilir. Bundan dolayı bunları da düzenler, yani aydınlatma işini yapar"¹¹⁷.

¹¹⁵PETER WOLLEN, *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, Metis Yay, İstanbul, 1989, s.114.

¹¹⁶A.,g.,k., s106-107.

¹¹⁷ALİM ŞERİF ONARAN, *Sinemaya Giriş*, Filiz Kitabevi, İstanbul, 1986, s.36

Derinlemesine görüntüde, kamera evreni kesintisiz olarak yansıttığından zaman ve uzam, gerçek zaman ve uzam olarak kullanılabilir. Derinlemesine görüntü aynı zamanda izleyiciye de sinema yapıtı karşısında daha aktif olmaya zorlar. Yani klasik kurgulama işleminde sahne birçok çekime bölündüğü, bu bakımdan sinemacı izleyicinin karşısına daha önce yapılmış bir seçimle çıktığı halde, derinlemesine görüntüde sahneyi izleyiciye bütünü ile verir. Bundan ötürü sahnenin en önemli noktalarının hangileri olduğunu kestirmek, dikkati hangi oyuncuya, hangi eşyaya, hangi duruma toparlamak gerektiğini kararlaştırmak izleyiciye düşmektedir. Böylelikle izleyici filme daha yakından katılmak, sahnenin kurgulamasını kendi yapmak durumundadır.

"...Klasik işlem çözümleyici olduğu ve bu çözümlemeyi sinemacı gerçekleştirdiği halde, derinlemesine görüntü işlemi biçimcidir ve çözümlemeyi izleyiciye bırakır"¹¹⁸.

Bir filmin çözümlemesinin yapılması, bizleri hemen bir nesne olan film şeridine götürür. Film şeridi de resim sanatında olduğu gibi bizleri tual, kağıt gibi düşünce biçiminde olan orijinal prototipi algılanabilir hale getirmektedir. Pozlanmamış film şeridi, bu yolla nesnenin işlenmiş bir temel, hem bir malzeme haline gelir. Ancak açık biçimde belinlenecek olursa, bu ham malzeme resim sanatında bir tual, kağıt ya da bir ağaç, yontu sanatında taş, mermer, alçı ya da ağaç gibi malzemelerden oluşmaktadır. Kullanılan malzemenin çok değişik olan türleri her zaman bu sanatların çerçevesi içinde kalmak koşuluyla değişik türlerde üretimlerin oluşturulmasını sağlarlar. Filmik üretim, türleri ölçüsünde bu koşullara uygunluk göstermektedir. Bir film şeridi de selüloid bir maddeden ya da başka herhangi bir malzemeden yapılmakta da olsa filmik özün niteliklerine uygunluk gösteren bir malzemeyi içermektedir.

Bi film şeridi ışığa duyarlı bir malzeme olmak zorunluluğundadır. Bu ışığa duyarlılık görüntülerin, bir yazının veya optik bir çizimin bunlara ek olarakta ses dalgalarının sesin biçimini değiştirmesi yoluyla kaydedilmesine uygunluk göstermelidir. Işığa duyarlı olmanın bu özelliği, sinema için tüm varolan kurallar ve olanakların temelini oluşturur ve bunun doğrultusunda görüntü; ışık gölge ve renkten oluşur.

¹¹⁸A.,g.,k., s.41.

Film şeridinin bu karakteristik özelliği, görüntünün ek bir elemanı olarak ses ile birlikte ve bir arada ortaya çıkar. Bu durum bizi her sanatın ve her iş türünün düzenliliğine ilk olarak üretim için yararlanılacak malzemenin belirlenmesi zorunluluğuna götürmektedir. "Bir film yapımı sırasında, film ilk olarak bir yapılandırma aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Sinema da varlığını bu kullanım ihtisas gerektiren araca borçlu bulunmaktadır. Film malzemesinin silsilesi oluşturulmaktadır. Film sesinin oluşturulması ise daha sonradan yapılan ve yalnızca tamamlayıcı özelliği olan bir eleman olma özelliği biçiminde olmaktadır"¹¹⁹.

Film şeridinin iki boyutlu olma özelliği, görüntünün saptanmasında yüzey perspektifi ve çizgilerin form değerlerine, bunların aracılığı ile de plastik ve uzay (derinlik) yanılmasının karakteristik sanatsal görünümünün doğmasına neden olurlar. Filmin bir yüzey olma özelliğinden ortaya çıkan sonuç çizgilerin, yüzeyin ve uzay (derinlik) görünümünün görüntü düzelmesi açısından biçim (form) kuralların ortaya çıkarmaktadır.

Kuramsal olarak bir film şeridinin uzunluğu ve hareketliliğinin temeli esnekliğinde yatmaktadır. Bir film kaydı ve reprodüksiyonu, birçok ve ardı ardına gelen, birbirini izleyen görüntülerden oluşmasıdır. Bu görüntü dizilerinin sayesinde (ki bunlar hareket ve zamanın birbirine bağımlılığıdır) zaman ortaya çıkmaktadır. Film şeridinin sonsoz uzunluğu, kuramsal olarak sınırsız sayıda görüntü dizileri, sınırsız bir gösterim süresi ve uzay kavramına neden olmaktadır.

Bir film kamerası daha öncede açıklandığı gibi, optik ve hareket mekanizmasını içeren donanımdan ibaret bir araçtır. Optiğin işlevi ışığında aracılığıyla birincil olarak nesnenin kaydının görüntü olarak filmin üstüne aktarılmasını sağlamaktadır. Onun hareket gücü, materyalin düzenlenmesini sağlayan film şeridine ek olarak, nesnenin onun üzerine görsel olarak algılanabilecek biçimde aktarılabilmesinden ileriye gelmektedir.

Kameranın görsellik aracılığı ile gerçekçi ve doğrudan doğruya gözlerimizin yardımıyla bir iletişim kurmaya yol açması, büyük bir anındalık ve açıklık içerir.

Optik (ışığın da yardımıyla) bir görüntünün ortaya çıkarılmasına neden olur, bir

¹¹⁹ERNST İROS, *Wesen und Dramaturgie des Films*, Peter Schifferli Verlags Ag, Zürich, 1962, s.30-31

nesnenin durumunu veya onun biçimini betimler, yani skatik bir elemandır. Bir perspektif olarak nesnelerin ard arda yer almaları ve yan yana betimlemeleri uzay ve biçim yanılışına neden olmakta, biçim duyumunun uyanmasını olası kılmaktadır.

Film kamerasının ortaya koyduğu sonuçlar, hareket mekanizmasının ortaya çıkarıp filmik sonuçlar. Hareket mekanizması çok sayıda birbirini izleyen görüntü kareciklerinin hareket eden bir film şeridinin üzerine kaydedilmesini sağlar. Optik, hareket mekanizmasının yardımıyla işlevini yerine getirir. Tek bir görüntünün içinde hareket ya da hareket aracılığıyla doğan hareket doyumu görüntülerin biraradalığı sayesinde sağlanır.

"Hareketin kopyası seyir sırasındaki harekete uygunluk göstermelidir ki, gözün ağ tabakasının da izleme sırasına oluşan hareketin aslında çok değişik sayılarda oluşan izlenimi normal bir hareket gibi izleyebilme olanağı oluşturulmalıdır. Bu durum sayı, büyüklük, zamansal akış (hareket ve süre durum) ile belirlenir. Bu durum kameranın hareket mekanizmasının yapılışı ile uygunluk göstermektedir. Sayı, büyüklük ve hareketin aşamalarının akışı ne bunun üstünde ne de bunun altında olabilir. Kamera hareketinin belli bir parçasını film şeridinin üzerine saptar, bu saptama işlemi aynı gözümüzün çalışma mekanizması gibi gelişmektedir. Gösterim gereci ise bu görüntüleri beyaz perde üzerinde görülebilir kılar"¹²⁰.

Filmik karakteristik "parçalardan oluşmuş görüntü" ve "hareketlilik". Bu yolla da "hareket bütünlüğü" karakteri tamamlanmış olmaktadır. Tüm bunların sonucunda da film, "bütünlüğü olan hareketli görüntüler dizisidir".

Görüntü parçaları ve bütünlüğü olan hareketlilik filmin öz ve oluşturma malzemelerini ortaya çıkarmakta, diğer tüm oluşturma kuralları ile yasalarını belirlemektedir.

Görsel algının gücü çok önemli bir hareket basamağıdır, ama diğer bir yönüyle de yalnızca bir kayıt niteliğindedir.

Algı da kesintisiz bir şekilde akış halinde olan hareket aracılığı ile oluşmaktadır. Bir sinemacı zaman ve mekandan kademelendirilmiş biçimlendirme, ilişkilendirme, bir araya

¹²⁰A.g.k., s.33.

getirme, ilişkiyi kesme olanaklarını düşünmeli, zaman ve mekan duyumunu sınırsız hareket yeteneği olan kamera ile gerçekleştirmeyi düşünmelidir. "Ön tarafa doğru yapılmış bir kamera hareketi bir mekan ve cismin optik olarak üç boyutlu imişcesine algılanmasını sağlar ve onun arasındakini gösterir, bu yolla da izleyicide cisim ve mekan duyumu güçlenecektir. Bunların dışında sınırsız bir hareket edebilme yeteneği olan kamera *dünyanın görünümünün kavranmasını ve onun biçimlendirilebilmesini, insanlar ile insanlar arasındaki ilişkilerden, insan dışı nesneler arasında ve bunlarla insanlar arasındaki kuralsız mekansal uzaklığı olanaklı hale getirir, yalnızbaşlarınayken bir değer içermeyen ve bunların tekrar bir araya gelmeleriyle yeni birliklerin oluşmasını inceler*"¹²¹.

Dinamik bir düzenlemenin en etkili türü kameranın çekimi yapılan objeye farklı uzaklıklarda konumlandırılmış olmasıdır. Bu da kameranın hareketliliği ve hareket edebilme yetisine sahip olmasıyla oluşmaktadır. Bir yakın çekim ölçeğinin kamera tarafından alınması aracılığıyla çekimi yapılan bir nesnenin ayrıntılarının açığa çıkması sağlanmış olacaktır. Bir boy çekimi ve yine bir genel çekim ölçeğinin kaydedilmesi tekrar başka bakış açılarına yönelme olanağını sağlar.

Hareket eden bir kamera tarafsız bir görüş açısını temsil ettiğinde ve tümüyle olmakta olan olayları görüntülediğinde izleyici ayrı (ilişkisiz) bir gözlemci olarak kalır. Fakat hareketli bir kamera objektifliğini, perdedeki karakterin görüş açısını tahmin ederek çevresine sağlar ve izleyici de onunla doğrudan doğruya özdeşleşir.

Böyle bir durumda görüntülenen şey, karakterin kendisine olan etkiye karşı reaksiyonu olarak görülür. Hareket eden kamera subjektif bir görüş açısı ve oyuncunun fiziksel ve duygusal durumunu ifade eder, onun görüp duyumsadığını tekrar izleyiciye üretir.

Görüş açısında oluşabilecek ani bir değişme, hareket eden bir kameranın etkisini büyük ölçüde yoğunlaştırabilir ve izleyiciye fiziksel olarak göçerebilir. Bu tekniğin dramatik bir uygulaması Hitchcock'un "Birds"(1963) filminde görülebilir. Bayan Brenner rolündeki Jessica Tandy, kuş kümelerinin yol açtığı yıkımdan altüst olmuş bir halde arabayla, çiftliğine herşeyin yerli yerinde olduğundan emin olmak için gider. Çiftlik evini açık bulur ve içeriye girer. İçeride

¹²¹A.g.k.,s.37-38.

kimsenin olup olmadığını anlamak için seslenir. Hiç yanıt yoktur. Tam evden ayrılacağı anda hala kulplarından asılı duran fincanları görür. Kafası karışmıştır. Aceleyle yatak odasına koşar. İçeride odanın halini görünce birdensire durur. Bu noktada kamera açısında ani bir değişme olur. Mercek bayan Brenner'in gördüğü şey üzerine odaklaşır: Kırık eşyalar, harab olmuş mobilyalar, ölü bir martı, kırık bir cam, boş ve dağınık bir yatak... Sonra görüntü kameranın ani bir hareketiyle kuşlar tarafından gagalanarak öldürülen çiftçinin vücuduna yakın çekim girerek son derecede ilginçleşir. Sonra kamera daha önceki görüş açısına döner ve sendeleyerek, ağzını eliyle kapatarak odanın dışına çıkmaya çalışan Bayan Brenner'i yakalar. Objektif kamera açısından subjektif kamera açısına geçiş ve yine geriye dönüş ve durağan kamera açısından, aniden hareket eden bir kameraya geçmek, izleyiciyi adeta olayın tanığı, durumun katılımcısı yaparak, yine izleyiciyi kadının şok ve çaresizliğini sınamaya zorlar.

Kamerada üçüncü bir boyut etkisinin sağlama türlerinden birisi de, nesneyi seçiklik sınırları içinde seçik tutarak ve seçiksizleştirerek elde edilen bir etki türüdür. Bu türde bir davranış aynı çekim içinde pek çok ilgi odaklarının birleştirilmesinde çok yoğun olarak kullanılan ve teknik anlamda çok işe yarayan bir yöntemdir. Bu teknik en çok perdede bir kişinin arka planda yer alan başka bir kişi ile konuşma sahnelerinin çekimlerinde kullanılmıştır. Böylelikle bir görüntü yönetmeni ya da kameraman istediği anda istediği görüntü üzerinde odaklanarak izleyiciyi istediği noktalar üzerine yönltebilir. Böylelikle de dinamizm ve hareketten yoksun olan bu türde bir gösterimi hareketli imiş gibi bir hale getirebilir.

Bu teknik aynı zamanda, silik görüntüleri, düşleri ve subjektif doğanın diğer deneyimlerini gerçekmiş gibi yansıtabilme özelliği ile de ek birtakım etkiler yaratabilir. Eisenstein'in "The Old and The New"(1928) filminde, köylülerin meraklı ve belirsizliklerle dolu bakışları, şimdiye dek yapmakta olduğu süttten krema ayırma işini otomatik olarak yapacak makina üzerinedir. Köylülerin makinayla olan yabancılığını göstermek için yönetmen ilk önce makinayı seçiksiz olara, makinanın üzerine düşen ışıkların aliminyum gövde üzerinde yansıması olarak gösterir. Sonra, makina işini yapmaya devam ederken, makina görüntüsü

ağır ağır netleşir. Bu netleşme süreci sanki köylülerin yavaş yavaş yerine gelen şuurlarıymış gibi gelir izleyiciye. Sonunda görüntü en net haline ulaşarak, köylülerin tatmin olmuş ve birşeyler öğrenmiş durumlarını verir.

"Plastik görüş yanyana duran birarada bakışı aracılığı ile gerçekleşebilmektedir. Ancak, bu anlatılan üç boyutlu algılamanın birçok faktöründen yalnızca birisidir. Böyle bir bakış, ancak koşulların uygun biçimde gerçekleştiği ve kısa uzaklıklar söz konusu olduğu zaman etki gösterebilecektir. Özellikle, bakış noktasının serbest olduğu bir dizi başka ortamların bulunduğu koşullarda derinlik ve plastik algıları birarada etki göstereceklerdir"¹²².

İki boyutlu bir film görüntüsünde çizgi perspektifleri belirli bir derinlik etkisi uyandırmaktadır.

i) Bilinen Büyüklükler: Bir nesnenin bulunduğu yerden geriye doğru aşamalı olarak her uzaklaşması onun bize doğru daha küçülerek görünmesine neden olmaktadır. Her büyüklük bizde ortak bir takım aracılığı ile belirlenir. Arka arkaya sıralanmış olarak duran nesneler kademelendirilmişlerdir. Bizler böylelikle bir nesnenin diğer nesnelere göre aldığı konumdan ötürü onun, uzay içindeki yeri konusunda belli bir bilgiye sahip olmuş oluruz. Bu etki, geniş açılı merceklerin kullanıldıkları daha da güçlenmektedir.

ii) Pus Perspektifi: Hava, bizim dikkate aldığımız, çekimini yaptığımız nesne ya da nesneler ile bizim aramızda yer almaktadır ve böylelikle ışığı direkt olarak geldiği yönden belli bir oranda dağıtmaktadır. Bunun anlamı bizim konumu açısından şudur: Uzakta bulunan nesneler yakında bulunan nesnelere oranla kontrastlıklarını daha da yitirmiş olacaklardır. Bu etki yapay aracılığı ile de taklit edilebilir. Bu ışığın uygulanması, ön plan aydınlatmasının yeterli bir kontrastlık oluşturacak biçimde aydınlatılması, bu ön aydınlatmaya oranla arka planın daha az aydınlatılması ile gerçekleşmektedir.

¹²²APPELDORN, A.g.k., s.351.

III) Renk Perspektifi: Bu perspektif kuralının etkisi pus etkisine benzer bir etki niteliğindedir. Mavi ışık hava tabakası içinde kırmızı ışığa oranla daha fazla dağılmaktadır. Bu etki aracılığı ile bakılan noktayla obje arasındaki mavi bir ışık oluşacaktır. Büyük uzaklıklarda bulunan nesneler, tam anlamı ile bu temele bağlı olarak kendilerine has özel renklerini yitirirler ve uzaktan sadece mavinin tonları olarak görünürler. Bizler bu türde bir etkinin sağlanmasını istiyorsak, bir film çalışması sırasında, doygun renkler ve sıcak tonlara sahip olan nesneleri ön planda, doygun olmayan renklere sahip nesneleri ise arka planda kullanma yolu ile belli bir derinliğin sağlanmasını başarmış oluruz.

IV) Hareket, Derinlik: Hareketli bir kamera aracılığı ile bir ormanda yol alıyorsak, kameranin hareket yönündeki bakış açımızın yan taraflarında kalan nesneler birbirlerine karışarak akıp gidecektir. Burada uyanan etki, uzakta kalan ağaçlara oranla ön tarafta kalan ağaçların daha büyük bir hızla akıp gitmeleri olacaktır. Bu hareketin benzeri olan yan tarafa yapılan kaydırmalarda ise, bu kaydırma sırasında çok etkili bir derinlik duyumu oluşacaktır. Aynı zamanda öne yapılan kaydırmalar sırasında geniş açılı mercekler aracılığı ile yapılan çekimlerde görüntünün kenarlarında benzer bir etkinin uyandırılması sağlanacaktır.

v) Işık ve Gölge: Yuvarlak, küresel nesneler bir filmin izlenmesi sırasında plastik bir etkinin uyanmasına neden olurlar. Bu etki, yandan yapay aydınlatma kaynaklarıyla aydınlatacak olursa daha da belirginleşecektir. Ortaya çıkan, bir nesnenin bir yönünün diğer yönüne oranla daha fazla aydınlatılmasıdır. Aynı zamanda nesnenin dış yapısı plastik yapının yüz ölçümünü de içermektedir. Burada da küçük olmakla birlikte plastik bir yapıdan söz edebilmek mümkündür. Pürüzlü ev duvarları, havlı (tüylü) kumaşlar ve gözenekli insan derisi de bu nedenden ötürü görülebilirler. Bu işlem bir film yapımı sürecide ise yalnızca ışık ve gölge aracılığı ile oluşturulabilmektedir. Derinlik bir görüntüde çizgilerin perspektifi, bilinen büyüklükler, renk ve hareket perspektifleri aracılığı ile elde edilebilir. Yine bir görüntüde plastik çizgilerin perspektifleri ve yan ışık aracılığı ile bir nesnenin dış yüzey yapısı ışık aracılığı ile görülebilir bir hale getirilebilir.

IV. KAMERANIN FİZİKSEL İLETİŞİM ORTAMINDA IŞIK VE AYDINLATMA

11. IŞIK OLUŞTURMA VE AYDINLATMA

A. TİYATRO - SİNEMA VE TELEVİZYON

Sinema ve televizyon tekniklerinden "aydınlatma" tekniklerini öğrenmek isteyenlere çoğu kez tiyatro aydınlatma tekniklerini öğrendikten sonra bu alanda çalışmalarda bulunmaları önerilmektedir. Bu konuda kişisel görüşler elbette değişecektir ancak, deneyimler göstermektedir ki sahne aydınlatma yöntemleri, sinema ve özellikle de televizyon aydınlatma yöntemlerinden büyük farklılıklar içermektedir.

Tiyatro, genelde oldukça uzak bir noktadan ve aynı zamanda da değişmez bir noktadan son derecede esnek bir insan gözü tarafından direkt olarak izlenen canlı ve üç boyutlu bir sanat olayıdır. Oyuncuların yüzlerine boyut kazandırılması ve hafif ton farklılıklarının izleyici tarafından algılanabilmesi kolay gerçekleşemez. Işık, bu amaçla tiyatrodaki çoğu kez belli bir atmosferin yaratılabilmesi, maddi ve dekoratif öğelerin izleyiciye aktarılabilmesi için kullanılmaktadır. Seyrek olarak, yerel etkilerin dışında uygun değişimler ile birlikte genellikle sahne bir bütün olarak ele alınır ve sahnenin tümünü kapsayacak bir aydınlatma yapılır. Tiyatrodaki renk, drama ve süs nedenleri ile yoğun olarak kullanılmaktadır. Ama bu biçimi ile bir televizyon kamerası ya da film kamerası aracılığı ile çekimin yapılabilmesi olanağı yok gibidir. Bazı tiyatro aydınlatma yönetmenleri ise hemen hemen bir çalışma ya da

oyun sergileme aşamasında beyaz ışıkla çalışmayı yeğlerler.

"Tiyatro aydınlatması sahne makyajı gibi genellikle abartılmaktadır, bu abartı bazı durumlarda garip bile olabilir. Bu gariplik kuşkusuz böyle bir aydınlatma yapılan tiyatro sahnesinin kameralar tarafından çekilmesi durumunda ortaya çıkacaktır. Bu tür bir aydınlatma, geniş bir etkinin oluşturulabilmesi için özellikle ve yeteneklice oluşturulmuştur. Bu nedenle kamera ile yapılan çekimlerde çok önemli olan konular, örneğin; tam bir ton dengesi, birden fazla burun gölgesi, siyah göz altları ve çukurları, bölünmüş yüzler tiyatro aydınlatmasında çok az bir önem taşımaktadır. Ne gariptir ki tiyatrodaki renkli aydınlatma kullanıldığı zaman çoğu kez hafif renk değişiklikleri kullanılır ve devinen kameralarla bu etkilerin istendik etkiler biçiminde izleyiciye iletilebilmesi olanaksızdır. Renkli ışığın yoğunluğunun değiştirilerek sürekli değişen renk tonlarının yaratılması tiyatrocunun etkili ve güçlü bir gereğidir. Ancak, kamera yaratılan bu etkiyi secemez"¹²³.

Sinema ve televizyonun aydınlatma yöntemleri birbirine oldukça yakındır ve bunların asıl amaçları birbirinin aynısıdır ama temel sorunları ve çalışma yöntemleri birbirleri arasında büyük ayrımlar gösterir. Kişiler ve kurumlar arasında büyük farklılıklar olmasına karşın, biz sinema filmleri ve televizyon stüdyo aydınlatmalarının ne gibi koşullar altında yapıldığı oldukça kesin bir biçimde saptanabilir. Sinema içinde de aydınlatma görevini yerine getiren kişiler arasında tam olarak belirlenmiş bir Türkçe tanım bulunmamaktadır. Örneğin; aydınlatma yönetmeni, aydınlatma kameramanı, ışıkçı ve şef ışıkçı gibi.

Bir film yapımının yapım süreci düşünce ile başlar. Her şeyden önce filmin çekiminden ne amaçlandığının ortaya konması gereklidir. Bu sürecin ilk aşamasını oluşturan düşünce, görüntü ve sese dönüşecek biçimde yazıya dökülür. Bu senaryodur. "Olay ve olguların birlikteliği ve gelişimi senarloda oluşur. Senaryo oluştuğunda öncelikle görüntü düşünülür. Bunlar bireysel görüntülerdir. Birinci süreç, düşünceler ve sözcüklerin bireysel görüntülere dönüştürülmesi, görselleştirme; ikincisi ise tek tek görüntülerin bir anlam ifade edecek şekilde bir süreklilik içinde düzenlenmesi, görüntülemedir"¹²⁴.

¹²³GERALD MILLERSON, *The technique of the Motion Picture Lighting*, Focal Press, (2.Edition),Scotland,1983, s.271-272.

Bir sinema, televizyon yapımında, bu yapımların görsel birer araç olmalarından ötürü, en önemli öge görüntüdür. Görüntüyü oluşturan en önemli öge ise aydınlatmadır. Işığın görsel bir öge olmasının yanısıra, güzel sanatlarda yapıtı fizik olarak görülebilir bir hale getirir. Fotoğraf, sinema ve televizyonda ışık, bu olguların varlığının bir nedenidir. Aynı zamanda bir görüntü içindeki malzemeyi işleyen, giderek yoğuran bir yapım ögesidir.

İki boyutlu yüzeyler üzerine gerçekleştirilen tüm görsel sanatların temel sorunlarından bir tanesi, gerçek yaşamdaki derinlik olgusunu, iki boyutlu yüzeyler üzerine yaratmaya çalışmak olmuştur. Zaten tüm sanatların amacı, "Okuru, seyirciyi, dinleyiciyi etkileyen, insan duygularını çeşitli yönlerden uyarak, insanları belirli bir tepkiye yönelten bir yapıtı ortaya koymaktadır. Bu yapıtı her sanatta başka başka malzemeyle meydana gelir. Yine her sanat kullandığı belli bir malzemeyi, belli bir anlatım tekniğini, yolunu seçer"¹²⁵.

Sinema ve televizyon yapımlarında görüntü, ses ve harekete dayalı bir görsel-ışitsel dizgesi bulunmaktadır. Bu görsel-ışitsel işaretler dizgesi sinemanın bir iletişim aracı olmasını sağlar. Film yapımı, herhangi bir düşüncüyü, duygu ve olayı sesle desteklenen hareketli görüntülerle anlatır. Bu üç öge (görüntü-ses-hareket) birlikte sinema dilini oluştururlar. Ancak burada, sinemanın görsel bir iletişim aracı olma özelliğinden ötürü, görüntü en önemli öge olarak ortaya çıkar. Ses, sinema dilini oluşturan görüntü ögesini destekler.

Görsel bir iletişim aracı olan sinemada aydınlatma yalnızca görüntünün perdede belirebilmesi için teknik bir zorunluluk değil, bunun dışında birçok nedenle ışık, yani aydınlatma, sinema yapımı için bir gerekliliktir. Bir film yapımında aydınlatma; "Sağlıklı bir görüntünün elde edilmesinde ve görüntüde istendik atmosferin sağlanmasında en önemli öge aydınlatmadır. Aydınlatmanın amaç ve işlevlerini şöyle belirlenebilir;

- Kameranın çalışabileceği yeterli ışık düzeyini sağlamak ve renklerin bozulmasını engelleyecek ışık düzenlemesini elde etmek,
- Biçimi ve boyutu ortaya çıkarmak,

¹²⁴HELBERT ZETTL, **Television Production Handbook**, Wadsworth Publishing, California, 1968, s.49.

¹²⁵NIJAT ÖZÖN, A.g.k., s.17.

- gerçeği ya da gerçek dışını belirtmek
- atmosfer yaratmak.

I) Kameranin çalışabileceği yeterli ışık düzeyini sağlamak ve renklerin bozulmasını engelleyecek ışık düzenlemesini elde etmek: Teknik açıdan kameranın sağlıklı görüntü vermesi için, kameranın merceklerinin ışığa duyarlılığına bağlı olarak belirli bir şiddette aydınlatma yapılmasına gerek bulunmaktadır. Yapılan bu aydınlatmaya da "temel aydınlatma" adı verilmektedir. Genel olarak bir temel aydınlatma, bir sette ya da herhangi bir mekânda yapılan aydınlatma seviyesidir.

II) Biçimli ve boyutu ortaya çıkartmak: Sinema ve televizyon görüntüsü iki boyutludur, genişlik ve yükseklik. Işık ve gölgenin uygun denetimi, üç boyutlu nesnelerin şekil ve biçimlerini, zaman ve uzaydaki durumlarını, birbirlerini ve çevreleri ile ilişkilerini ortaya çıkarma konusunda son derecede önemli bir rol oynar. Bir nesnenin şekil ve boyutlarını ortaya çıkarmada ışıktan çok gölgeler önem kazanır. Örneğin; bir kübün aydınlatılmasında, kübün düşen gölgesi onun boyutunu ortaya çıkardığı gibi, görüntüde de derinlik yaratıcı bir işlevi yerine getirir.

III) Gerçeği ya da gerçek dışını belirtmek: Yapay ışık kaynaklarıyla yapılan bir aydınlatma gerçeğin ya da gerçek dışının ortaya çıkarılmasında bir sinema yapımcısı için önemli bir araç niteliğindedir. Örneğin; uzun gölgeler akşamüstü ya da sabahın erken saati izlenimini uyandırır.

IV) Atmosfer yaratmak: Atmosfer istedik aydınlatmayı oluşturmada ya da ruhsal durumların betimlenmesinde önemli bir etkidir. Çeşitli psikolojik etkiler, mutluluk, sevinç, gizemli bir ortam aydınlatma teknikleri ile elde edilir. Örneğin; alt açıdan bir aydınlatma yapıldığı zaman alışılmamış, gerçek dışı bir görüntü elde edilecektir. Bunun üstünde,

yanakların elmacık kemikleri üstünde ve göz kapağı üstünde alıştığımız doğanın aydınlatma biçiminin dışında yapay bir görüntü, insanın algı sisteminin dışında oluşmuş bir görüntü oluşacaktır. Bu görünüm korkunç, esrarengizlik ve gizlilik ifadesi verir.

"Televizyon (film) yapımlarında aydınlatmanın bir yönü ile bilim, bir yönü ile sanat" olduğunu belirten Wurtzel, aydınlatmanın amaç ve işlevlerini şu şekilde belirtmektedir;

- Televizyon sisteminin teknik gereklerini yerine getirmek,
- Görüntüde derinlik oluşturmak,
- Ekran ve perdedeki önemliögelere dikkati yoğunlaştırmak,
- Görüntüye duygusallık katmak,
- Zaman belirlemek,
- Görüntüdeki tüm estetik öğeleri düzenlemek¹²⁶.

v) Televizyon sisteminin teknik gerekliliklerini yerine getirmek:

Televizyon için örgütlenmiş televizyon kameralarının teknik olarak ideal düzeyde bir görüntü oluşturabilmesi için, belli bir düzeyde ışık şiddetine gereksinimi bulunmaktadır. Aynı durum film kameraları için de geçerli bulunmaktadır. Örneğin; ışık şiddetinin çok düşük olduğu durumlarda televizyon kameralarında görüntünün oluşması mümkün değildir. Aynı şekilde film kameralarında da yeterli pozlama sağlanamayacağı için gizil görüntü laboratuvar aşamasından sonra dahi ortaya çıkmayacaktır.

vi) Görüntüde Derinlik Oluşturmak: Televizyon ve sinema gibi harekete dayalı sanatlar eni ve boyu olan iki boyutlu görüntüler oluştururlar. Görüntüde derinliğin oluşturulması, kamera açısı, dekor ve özenle hazırlanmış bir aydınlatmanın yapılması ile olanaklıdır. Görüntüde derinliğin yanılsamalı olarak algılanması, dokunum, şekil ve biçimin ortaya çıkarılması, aydınlatma ile sağlanır. Örneğin; fonda bulunan nesnelere kademeli aydınlatma yapılması derinlik duyumunun artmasına aracı olacaktır.

¹²⁶ALAN WURTZEL, *Television Production*, (2. Edition, Mc. Graw-Hill, New-York, 1979) s.111.

vii) Ekran ve perdedeki önemli öğelere dikkatli yoğunlaştırmak: Işık ve gölge, izleyicinin dikkatini çekmeye ve dikkati sahnedeki belirli öğelere yönleltmeye yardımcı olur. Örneğin; eğer bir nesne bir diğerine göre daha fazla aydınlatılırsa, görsel ilgi daha fazla aydınlatılmış bölge üzerine yoğunlaşacaktır. Bu türde bir ilgi yönlendirmesi özellikle, hareket halinde olan ana oyuncunun diğer ikincil önemde olan oyuncularından daha fazla bir şiddette aydınlatılmasıyla gerçekleştirilen ve yoğun olarak yararlanılan yöntemlerden bir tanesidir.

viii) Görüntüye duygusal katmak: Aydınlatma, izleyicide görüntülenen sahne ile ilgili olarak duygusal bir etkinin yoğunlaştırılmasına yardımcı olur. Örneğin; karanlık ve gölgesi yoğun bir aydınlatma hüznün, parlak ve az gölgeli bir aydınlatma ise mutluluk duyumunun uyanmasında etkili bir yardımcıdır.

ix) Zamanı belirler: Belkide bir aydınlatmanın yapılması sırasında gerek televizyon gereksede film görüntü yönetmenleri tarafından en yoğun olarak yararlanılan özellik ışığın zamanı betimleyebilme gücüdür. Uzun gölgeler akşamüstü ve sabahın erken saatlerini betimlediği gibi, ışık kaynaklarının önüne bilinçli olarak yerleştirilen filitreler aracılığı ile de mevsimlerin ve yılların betimlenebilmesinde yardımcı olur. Örneğin; Sonbahar mevsimini betimlemek için turuncuya kaçan renk filitrelerinden yararlanmak, baharı betimlemek için yeşil açık tonlarına yönelmek, kış için mavi ve beyaz ışık tonlarını yeğlemek yaygın bir kullanım yöntemidir.

x) Görüntüdeki tüm estetik öğeleri düzenlemek: Şef ışıkçının yönetimi doğrultusunda ve genelde görüntü yönetmeni ve/veya yönetmenin isterleri doğrultusunda, estetik öğeleri görüntü düzenlemesi içinde birleştirilmesine yardımcı olur.

"Aydınlatmanın nasıl kullanılacağı ve ondun nasıl yararlanılacağını bilmek için, onun işlevlerinin neler olduğunun bilinmesi gereklidir"¹²⁷.

¹²⁷MILLERSON, A.g.k.,s.74.

Millerson aydınlatmanın amaç ve işlevlerini şöyle belirtmektedir;

- "- Dikkati Yönlendirme,
- Biçimi ortaya çıkarma,
- Çevreyi tanııtma,
- Çevreyi anlamlandırma,
- İlişkileri düzenleme,
- Görsel sürekliliği sağlama,
- Teknik açıdan sürekliliği sağlama¹²⁸.

aa) Dikkatli Yönlendirme: Estetik olarak gerçekleştirilebilmiş bir aydınlatma, görüntü çerçevesi içinde istenilen yerlere doğrudan izleyicinin dikkatini yönlendirmeye, nesneleri daha önemli kılmaya ve görüntü çerçevesi içinde olupta boyut özellikleri ve biçimleri açısından ikincil ya da daha az önemli olan nesnelerin görsel etkilerini azaltma konusunda önemli bir etkidir. Dikkati üzerine toplaması gereken nesne aydınlatılırken, onun çevresinde kalan diğer nesnelerin aydınlık şiddeti yönünden daha düşük seviyede kalması gereklidir. Ya da nesne üzerindeki ışığın yoğunluğu çevresindeki diğer nesnelere oranla daha fazla yükseltilerek dikkat yoğunlaştırması o nesne üzerinde toplanabilir.

ab) Biçimli ortaya çıkarma: Aydınlatma, nesnenin seçilmiş bölümlerinin görünümünü verir. Hacmin dış hatlarının, kenarlarının ve oranının görüntüsünü yaratır. Özellikle portre çalışmalarında, nesnenin oranının çok yetkin biçimde denetlenmesi gerekmektedir, bu türde bir aydınlatma çalışmasının yapılması da biçimi ortaya çıkarma olarak kabul edilir.

ac) Çevreyi Tanıtma: Aydınlatma, ortamı durağan nesnelerin çevresini, nesneler arası ilişkileri belirtici bir yönde rol oynamaktadır. Görüntü çerçevesine konu olan bir nesne aydınlatıldığına kaçınılmaz olacak sonuç; nesnenin biçimi ve derinliğinin ortaya çıkması olacaktır.

ad) Çevreyi Anlamlandırma: Aydınlatma, nesneler arası ilişki kurmasını, nesne ya da insan gruplarının birleştirilmesini sağlar. Aynı zamanda ton oranlarının birleştirilmesi ve

¹²⁸A.g.k., s.76.

geliştirilmesinde, ilişkilerin düzenlenmesinde etkilidir.

af) Görsel süreklilik sağlama: Aydınlatma görsel açıdan sürekliliğini sağlar. Bir kameranın gördüğü ton dengesi ya da fon değerlerinin başka bir kameranın bakış noktasında değişiyor olması, görsel sürekliliğin bozulmasında en önemli etkenlerden birisidir.

ag) Teknik yönden gereksinimi karşılama: Televizyonda" kameranın görüntü sinyalini oluşturabilmesi için belli bir düzeyde ışığın bulunmasına gereksinimi bulunmaktadır. Kameranın net, seçik ve amaca uygun bir görüntü oluşturabilmesi ancak bu belli düzeydeki ışığa bağlıdır. Denetlenen aydınlatma, pozlama sınırlılıkları içinde tüm ton oranlarının elde edilmesine olanak sağlar"¹²⁹.

Şekil 7'de de görüldüğü gibi sinema ve televizyon yapımlarında aydınlatmanın amaç ve işlevlerinden hareket ederek, bu çalışmanın aydınlatma amaç ve işlevlerini üç temel

¹²⁹A.g.k., s.81.

ŞEKİL - 7	TEKNİK GEREKLİLİK	BİÇİM VE BOYUT OLUŞTURMA	ATMOSFER YARATMA	PSİKOLOJİK ETKİ	DİKKATİ YOĞUNLAŞTIRMA	ESTETİK	GÖRSEL SÜREKLİLİK	İLİŞKİLERİ DÜZENLEME
ZETTL	Kameranın çalışabilmesi için gerekli ışık Renklerin doğru biçimde oluşturulması	Biçim ve boyu- tu ortaya çıkar- ma	Gerçek ve ger- çekdışının be- lirlilmesi					
WURTZEL	Televizyon-Si- nema sistemin- deki teknik ge- reklilik	Üçüncü boyut oluşturma	Zaman belirleme	Görüntüye duygusalılık katma	Ekran ve perdede dikkati belli yerlerde yoğunlaştırma	Görüntüdeki estetik öğeleri düzenleme		
MILLERSON	Teknik gerekliliği karşılama	Biçim ortaya çıkarma	Çevreyi tanıtma, Çevreyi anlamlandırma		Dikkati yönlendirme		Görsel sürekliliği sağlama	İlişkileri düzenleme

noktada toplanabilir;

- Teknik açıdan aydınlatma,
- Estetik açıdan aydınlatma
- Psikolojik açıdan aydınlatma.

a)- Teknik açıdan aydınlatma :

" Kamera ve kameraya bağlı ek donanımın, seçik ve kabul edilebilir bir görüntü vermesi için yeterli şiddete sahip bir ışığın sağlanmış olması gerekmektedir. Teknik aydınlatmanın amacı, kameranın çalışabileceği yeterli ışık düzeninin sağlanması ve sağlanan ışığın istenen renk koşullarına uyumunun sağlanması veya ek düzenekler aracılığı ile ışığın renginin düzenlenmesidir"¹³⁰.

Bir kameranın görüntü üretebilmesi için gereken ışık şiddeti, kamera merceğinin sahip olduğu ışık gücüne, kamerada kullanılacak olan filmin duyarlılığına, bu kamera eğer bir televizyon kamerası ise, kameranın türüne, kameranın üretiliş teknolojisine, kamera tüplerinin duyarlılığına, ışığın kontrastlık düzeyine, genel sahne dekorunun yansıtma özellikleri ve yaratılmak istenilen dramatik atmosfer ile yakından ilgilidir. Işık seviyesinin çok düşük olduğu durumlarda, diyafram olabildiğince açılır, böylelikle de mümkün olabildiğince ışığın filmin üzerine (eğer kamera bir televizyon kamerasıyla görüntü tüpünün üzerine) girmesi sağlanır. Ancak bu türde bir durumda "alan derinliği" azalacaktır. Diyafram açıldıkça alan derinliği yüzeysel olarak elde edilmiş olur. Böylelikle temel ışığın şiddeti düştükçe farkedilebilir seçiklik alanı sorun olmaya başlar. Eğer geniş bir alan derinliğine gereksinim varsa, o zaman daha yüksek bir ışık şiddetine gereksinim olacaktır.

Bu koşullarda kamera ve kameraya bağlı olarak -TV kameralarında- elektronik donanımın yeterli, denetlenebilir, seçik görüntü verebilmesi için, yeterli yoğunlukta bir ışık şiddetinin sağlanmış olması gerekmektedir. Öte yandan sahnenin renk olarak ekranda

¹³⁰HERBERT ZETTL, A.g.k., Wadsworth publishing, California, 1968, s.131

görülebilmesi ve ya da görüntüde renklerin doğru biçimde görülebilmesinde, teknik olarak konunun aydınlatılmasında yararlanılan ışık kaynaklarının da ışık olarak renk özelliklerinin bilinmesi önemlidir. Bu da aydınlatmanın teknik özelliği içinde renk ısı kavramıyla ilgilidir.

b)- Renk Isısı :

"Isıtılan cisimler belli bir renk açığa çıkarırlar; buna da "renk ısı" adı verilir ve Kelvin ($^{\circ}\text{K}$) olarak adlandırılır"¹³¹. Farklı kaynaklar, farklı renk ısılarında ışır. Teknik açıdan aydınlatma kaynaklarının renk ısılarının bilinmesi gerekmektedir. Bazı ışık kaynaklarının verdikleri renk ısıları aşağıda belirtilmiştir:

Mum.....	1600-1900 $^{\circ}\text{K}$
Standart Tungsten Lamba	2850 $^{\circ}\text{K}$
Profesyonel Fotoflood Lamba	3400 $^{\circ}\text{K}$
Magnezyumlu Flaş ışığı	4000 $^{\circ}\text{K}$
Elektronik flaş	5000-6000 $^{\circ}\text{K}$
Güneş ışığı (öğle güneşi)	5400 $^{\circ}\text{K}$
Güneş ve gökyüzü ışığı	6000 $^{\circ}\text{K}$
Yalnız başına Gökyüzü ışığı	10000-2600 $^{\circ}\text{K}$

Renk ısı verilmeyenler;

Flöresant lambalar,

Cıva buharlı lambalar¹³².

Renk ısı ve sahnede bulunan renklerin doğru olarak oluşturulması önemli bir konudur. Buradaki ortak nokta, çeşitli türlerdeki ışık kaynakları altında beyazın, beyaz olarak görünmesini sağlamaktadır. Bu da renk ısının titizlikle denetlenmesi ile sağlanır. Bunu sağlamanın üç temel yöntemi bulunmaktadır:

- Renkli televizyon kameralarında Elektronik beyaz dengesi

¹³¹ A.g.k.,s.133

¹³² PIERRE KANDORFER, *Lehrbuch der Filmgestaltung*, Dumont Buchverlag, Köln, 1984,s.182

- Filtreler
- Işıklar

c)- Elektronik Beyaz Dengesi:

Renklerin doğru olarak oluşturulabilmesi için, kameraların var olan ışık ortamına göre renk düzeltme işleminin yapılmasıdır. Bu düzeltme sırasında alınan referans renk beyazdır. Elektronik renk düzeltme işleminin yapılması görevi EFP kameralarında (stüdyo ortamlarında çalışabilmesi için üretilmiş omuzda taşınması mümkün olmayan elektronik televizyon kamerası = bu kameralar alternatif akım ile çalışırlar) beyaza uyum sağlama işinden sorumlu olan görevli Stüdyo mühendisidir (=Teknik yönetmen). ENG kameralarda ise Beyaz dengesinin yerine getirilmesinden sorumlu olan kimse Kameramandır. Konulu film çalışmalarında veya belgesel türdeki film çalışmalarında Renk düzeltme işlemi elektronik bazı düzenlemeler aracılığı ile yapılmaz. Bunun yerine yapay ışığa dengelenmiş filmler ya da gün ışığına dengelenmiş filmlerin kullanılması yoluna gidilir. Ancak bu tür bir düzenleme yani, eğer bir film gün ışığı koşullarında çekilcekse gün ışığına dengelenmiş bir film yoluyla, ya da yine bir filmin çevrimi yapay ışığa dengelenmiş koşullarda çevrileceksi yapay ışığa dengelenmiş film kullanılarak yapılamayacaktır. Bunun pratik nedeni her ne kadar bir film gün ışığı koşullarında çekilecek te olsa, mutlaka yapay ışık koşullarına belli bir miktar çekimi yapılacaktır. Aynı şekilde, bir çevrim her ne kadar yapay ışık koşullarına çekileceği düşünülmüşse kuşkusuz çevrim sırasında doğal ışığın baskın olduğu sahneler bulunacaktır. Ek olarak gün ışığına dengelenmiş filmler arasında film duyarlılığı yönünden ve diğer teknolojik nedenlerden ötürü seçenekler azdır. Gün ışığına dengelenmiş olan filmlerin yapay ışık koşullarına dengelenmesi için ise renk düzeltme filtrelerinin yoğunluğunun çok fazla olması nedeniyle bir renk düzeltme işleminin yapılması sırasında alan derinliği sorunu karşımıza çıkacaktır. Bu bu nedenle bir konulu film çalışması sırasında özel bir takım isteklerin

dışında bir filmle çalışma yeğlenmektedir. Bu türden koşullarda bir film çalışması sırasında kamerada ya da yapay ışık kaynakları fotoğrafik amaçlar için üretilmemişlerdir. Ancak, filmin bir ya da daha çok sahnesinde görüntü çerçevesi içinde yer alacaklardır. Bu kaynakların varolan ışık ortamına göre dengelenmesi ya da belli efektlerin uyandırılmasını sağlayacak bir ışık düzenlemesi tavrını almak yine Görüntü Yönetmenin görevidir.

Bir haber filminin çekimi sırasında ya da, görüntü yönetmeninin varlığa gerek olmayan durumlarda bu sorumluluk tümü ile kameraman ya da kamera operatörüne geçirilmiştir.

I)- Filtreler: Çekim mekânında bulunan aydınlatma ortamına göre, renklerin doğru olarak gösterilebilmeleri için, aydınlatma ortamının renk ısısında farklılıkların olduğu durumlarda, kamera ya da aydınlatma kaynaklarının önüne konulan geçirgen ve bu iş için özellikle üretilmiş olan malzemelere Filtre adı verilmektedir. Farklı renk ısısı veren aydınlatma kaynaklarıyla yapılan bir çekimde, gerekli düzenleme ve düzeltmeler yapılmamışsa, aslına uygun olmayan renkleri bozulmuş görüntüler elde edilir:

II)- Işıklar: Ya da daha yerinde bir deyimle aydınlatma kaynakları, üretim özelliklerine bağlı olarak çok çeşitli türlerde renk ısılarında ışırlar. Flöresant ışık kaynakları tungsten flamanlı kaynaklara oranla daha yüksek bir ısıda ışıtmaktadırlar. Ancak, bu kaynaklara cıva buharı ile üretildiklerinde tutarlı bir renk ısısı içermezler ve sürekli bir değişim içerirler. Daha önceki şemada da belirtildiği gibi filmik amaçlarla üretilmiş stüdyo ışık kaynakları 3200°K'lık bir renk ısısı içerirler. Bu kaynaklar kullanıldıkları zaman, düzeltme filtreleri ile gün ışığının sahip olduğu renk ısısı değerlerine dönüştürülmeleri gerekmektedir. Bir film ya da televizyon yapımında, görüntünün içerdiği alan içinde renkleri doğru olarak kaydedebilmek için ortamdaki tüm ışık kaynaklarının aynı renk ısısını yayar duruma getirmesi gerekmektedir. Bunun dışında yapıları gereği bazı özel aydınlatma kaynakları gün ışığının sahip olduğu Kelvin değerlerinde (5500°K) ışırlar. Bu ışık kaynakları gün ışığının bulunduğu ortamlarda,

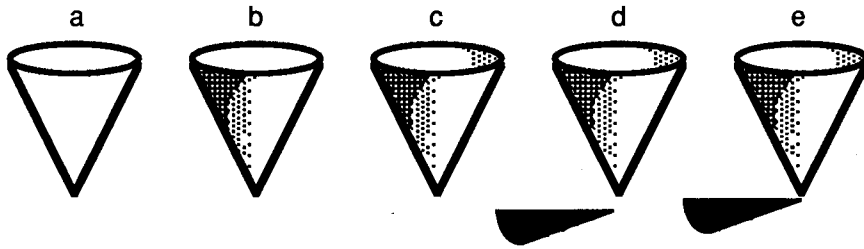
yani dış çekimlerde kullanılmaktadır.

B. ESTETİK AÇIDAN AYDINLATMA:

"Bir film görüntüsü ve televizyon ekranı en ve boydan oluştuğundan, elde edilen görüntü de iki boyutludur. Bu iki boyutlu yüzeyde derinlik etkisinin oluşturulması ve üçüncü boyutun yaratılması, aydınlatmanın estetik özellikleri ile ilgilidir. Estetik açıdan aydınlatma, aydınlatmada ışık ve gölgenin (aydınlık ve karanlık alanların) düzenlenmesidir. Işık ve gölgenin uygun denetimi, üç boyutlu nesnelerin şekil ve biçimlerini, zaman ve uzaydaki durumlarını, birbirleri ve çevreleri ile ilişkilerini ortaya çıkarır"¹³³.

"Bir nesnenin şekil ve boyutların yaratmada ışıktan daha çok gölgeler önem kazanır. Nesnenin şeklini ortaya çıkaran gerçekte ışık değil, gölgedir. Gölge oluşturma kaygısıyla yapılan aydınlatma, nesnelerin uzaydaki konumlarını bilirken önemli bir etkidir"¹³⁴.

Şekil 8'de koniye ışık ve gölge ile kazandırılan uzaysal konum incelenmiştir.



Şekil 8: Koninin Uzaysal Konumu

- a) Herhangibir gölge olmaksızın nesnenin temel sınırları belirlenebilir. Ancak nesnenin gerçek doğası ve onun çevre ile olan ilişkisi belirsiz kalır.
- b) Aydınlıktan karanlığa dereceli olarak bir geçiş görülmektedir. Sol taraftaki gölge koninin üç boyutluluğunu, yuvarlaklığını belirtir.
- c) Koninin üzerine eklenen bir gölge daha koniye yeni bir uzaysal konum

¹³³ZETTL, A.g.k.,s.133

¹³⁴A.g.k.,s.161

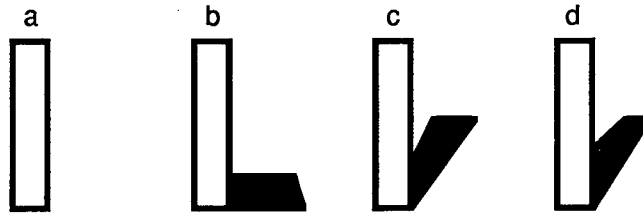
kazandırmakta ve iinin oyuk olduėu anlařılmaktadır.

- d) Gölge diėer yüzey üzerine düřtüėünde, koninin yatay bir yüzey üzerinde durduėunu, (örneėin bir masa) ancak koninin üzerinde boşluk bulunduėunu belirtir.
- e) Gölgenin koninin ucuna deėmesi yüzey üzerinde durduėunun belirtisidir. (a) durumundaki belirsizlik gölgeler tarafından azaltılarak nesnenin uzay boyutu ve kendisi ortaya çıkmıřtır.

"Iřıėın görsel bir öge olarak kullanıldıėı görsel sanatlarda iki tür gölgeden söz edilebilir: baėlı ve atılan gölgeler. Bu ayrım ilk kez Leonardo da Vinci tarafından yapılmıřtır"¹³⁵.

Baėlı gölge: uzaktan bir aydınlatma kaynaėının nesnenin üzerinde oluřturduėu gölgelerdir. Baėlı gölge yüzeyin yapısını ortaya çıkarıp, nesnenin formunu belirttiėinden neye benzediėi anlařılır.

Atılan gölge: Bir nesnenin diėeri üzerinde ya da aynı nesnenin bir paranın bařka bir nesne üzerinde oluřturduėu gölgelerdir. Atılan gölgede göz iki řeyi hisseder: Birincisi,gölge üzerinde görülen nesneye ait deėildir. ikincisi, gölge diėer bir nesneye aittir.



Şekil 9: Dikdörtgenin uzaysal konumu

Kaynak: RUDOLF ARNHEIM, Art and Visual Perception a Psychology Berkeley, 1969, s.318

İyi düzenlenmiř bir atılan gölge çevresinde bir uzay yaratır. Şekil 'de nesne iki boyutlu olarak görölmektedir. Dikdörtgenin çevresinde bir uzay söz konusu deėildir. (b)'de

¹³⁵APPELDORN,A.g.k.,s.353

ise, dikdörtgenin yanında atılan gölgesi, yani bir uzay yaratmaktadır. (c) ve (d)'de bu daha da belirgindir. (d)'de gölgeye perspektif bozukluğunun eklenmesi, yeni bir uzay oluşturması etkisini arttırmıştır. Dikdörtgenin oluşturduğu (a,b,c,d,) 4'deki bağlı gölge, görüntüdeki derinlik etkisini nesneye bağlı olarak ve yeni bir uzay yaratarak vermektedir.

"Bir filk yapımında iyi bir görüntünün oluşması, yalnızca eşit dağılım gösteren bir aydınlatmanın sağlanması ile elde edilemez. Gölge ile olan doğrusal ilişki çoğu zaman ışık ile olan ilişkiden daha önemli ve daha zordur".

"Her nesnenin kendisine uygun bir aydınlatmaya gereksinimi bulunmaktadır. Örneğin, insan yüzünün plastik bir yapıya sahip olmasına karşın, fon ile kötü bir kontrastlık oluşturduğu için kötü bir görüntü vermekte bu nedenle de kötü bir görsel etki uyandırmaktadır. Görüntüde belli bir derinlik bulunmamaktadır. Saçlar cansız ve ruhsuz görünmektedir. Bu türde bir görüntüden olabildiğince kaçınılması gerekmektedir. Bu türde bir görüntü meslekle uğraşanlar için önemlidir. Bu türde düzenlemelerden kaçınılması ve görüntünün estetik kurallar çerçevesinde sunulması için uygun bir aydınlatmaya gerek vardır"¹³⁶.

C. PSİKOLOJİK AÇIDAN AYDINLATMA:

Bir filmde her görüntü belli bir duyumun izleyiciye yönetmen tarafından istenilen iletileri iletmek için düzenlenmiştir. Bu durum, izleyicinin ilgisinin filmin akışına tam olarak kendisini bırakmasıyla oluşur. Bu nedenle de, görüntünün yapısı hiçbir zaman rastlantıya bırakılmamalıdır. Yönetmen görüntü yönetmeninin de aracılığıyla bu duygusal akışı yönlendirebilmeli, kesinlikle de bu duygusal akışın yönü ve biçimini denetleyebilmelidir. Görüntünün izleyici üzerinde oluşturduğu bu psikolojik etki, görüntüde anlam yaratmayı sağlayan birçok ögenin (görüntü çerçevelemesi, kamera açısı, kurgu vb.) birlikteliğinden oluşur. Ancak, görüntüde psikolojik etki yaratmanın etkin olan öğelerinden bir tanesi

¹³⁶A.g.k.,s.359

aydınlatmadır"¹³⁷.

"Aydınlatma görsel olarak uzayı oluşturmanın yanında, görüntüde duygusal bir etki yaratır. Psikolojik olarak bir durum yaratılmasında, uzayda dramatik bir etkinin yaratılmasında, değişik-karmaşık olayların anlatılmasında ana öğelerden birisidir"¹³⁸. Sevinç, üzüntü ya da heyecan gibi duygular, uygun aydınlatma yöntemi ile belirtilir. Aydınlık ya da parlak olan nesnelerin ya da görüntülerin coşkun duygular uyandırdığı, koyu ve karanlık görüntülerin, nesnelerin daha çok karamsar düşünceleri içeren bir atmosfer oluşturduğu yaygın olarak kabul edilmiştir. Yönetmenin, doğru ve yeterli bir aydınlatmaya yönelme uğraşı, nesnenin kendisinden çok, görüntüde yaratılmak istenen atmosferden kaynaklanmaktadır. Etkili bir temel aydınlatmada temel olan ışık ve gölgenin birleşmesidir. Işığın açısı ve dağılma alanı dikkatle ve bilinçli olarak seçilerek, görüntüye istenilen etkiyi verebilir. Uzun gölgelerin yarattığı etki sabahın erken saati etkisiyle birleşmekle beraber daha yoğun olarak yarattığı etki akşamüstü etkisidir. Bu etki aynı zamanda rahatsızlığı, üzüntüyü ve ölümü çağırıştırma yönünde kullanılır. Sert aydınlatma sıcak bir güneş ışığı etkisi verir, hareket ve yaşamı bize tanıtır.

"Suyun ve dalların gölgelerinin insan yüzüne ya da bir duvara yansması mutluluk ve ılımlı bir hava yaratır. İç aydınlatmada arkadan gelen ışığın güçlü olması ortaya çıkan etkiyi güçlendirecektir. Göz düzeyinden yapılan aydınlatma, görüntüdeki gizemi artıracaktır. Doğada ışık tepededir. Gölgelemin nesnenin altına düşmesi beklenir. Işığın aşağıdan gelmesi ve gölgelerin yukarıda oluşması insan gözünün alışık olmadığı görüntüleri oluşturur bu da görüntüde karmaşıklık, esrarengizlik duyguları oluşturur. Dekorun düzenlenmesi, ses, renk, özel aydınlatma yöntemlerinin uyumlu çalışması görüntüde istenilen duyumu yaratır. Ancak, bu öğeler, görüntü çerçevesi içinde istenilen etkiyi yaratabilmek tek başlarına yetkin değildirler"¹³⁹.

¹³⁷A.g.k.,s.362

¹³⁸HERBERT ZETTL, *Sight-Sound-Motion*, Wadsworth Publishing Company, Belmont, California, 1973,s.29

¹³⁹ZETTL, *Television Production Handbook*,s.164

12-AYDINLATMA DÜZENLEMESİ VE SONUÇLARI :

Bir film çevriminin gerçekleştirilmesi sırasında, çevrim sırasında değişik nitelik ve yapılarda, değişik amaçlara hizmet eden çok sayıda ışık kaynağının kullanılmasına gerek vardır; Bu aydınlatma kaynakların tipik özellikleri "aydınlatma güçleri", bir diğer özellikleri ise "sert" ya da "yumuşak" ışık verme özellikleridir.

"Aydınlatma kaynaklarının gücü, basit anlamıyla aydınlatma kaynaklarının kullanıldığı elektrik enerjisi gücüdür. Yaygın olarak bir çevrimin aydınlatmasında kullanılan kaynaklar; 750 Watt, 1000 Watt (1kw) ve 2500 Watt (2,5 Kw) dir. Büyük boyutlu stüdyolarda ise, 5 Kw ya da 10 Kw gücündeki aydınlatma kaynakları kullanılmaktadır"¹⁴⁰.

A) Sert Işık:

Sert ışık, nokta ışık yönlü aydınlatma kaynaklarının ürettiği ışığa verilen isimdir. Bu kaynaklar "spot" ışık kaynakları olarakta adlandırılmaktadır. Birçok stüdyo aydınlatması iki türde spot ışıkla gerçekleştirilmektedir:

- Frensel spot ışık,
- Ellipsoidal spot ışık.

¹⁴⁰PETER COMBES and JOHN TIFFIN, **TV Production for Education**, Focal Press, London, 1978, s.155

a- Frensel spot ışık: Film çekimlerinde ve televizyon aydınlatmalarının yapılmasında çok yaygın olarak yararlanılan bir aydınlatma kaynağı türüdür. Yüksek ışık verimi, dağıtılabilir ya da verdiği ışığın dağıtılabilirdiği gibi açısının daraltılabilmeside olasıdır. Buradaki yöntem, kaynağın ampülünün ileriye geriye oynatılabilmesinden ve kaynağın önünde bir ışık toplayıcı merceğin bulunmasından ileriye gelmektedir. Spot ışıkların güçleri, ampulün gücü ve önüne takılı olan merceğin ışığı yayma özelliğine bağlıdır.

b- Ellipsodal spot ışıklar: Standart film çevrimi ve televizyon aydınlatmasının dışında, genellikle özel amaçlar söz konusu olduğunda seçilen bir spot ışık türüdür. Frensel ışık kaynağının tersine olarak istenildiği ölçülerde sent bir ışık yayması mümkün değildir. Bu kaynakların önlerinde bir toplayıcı mercek bulunmaktadır. Kaynağın üzerinde bulunan ayar kolları aracılığı ile mercek ampule yaklaştırılır ya da uzaklaştırılır. Kaynağın içinde küresel bir yansıtıcı bulunmakta ancak ışığın sertleştirilmesi sırasında bu küresel yansıtıcı yerinden oynamamaktadır.

Spot ışık veren ışık kaynaklarının özellikleri şöyle belirtilebilir:

- Sert ışık veren aydınlatma kaynakları, sert ve keskin gölgeler veren bir yapıya sahiptirler,
- Nesnenin doku ve hatlarını ortaya çıkarırlar,
- Doğrusaldır (tek yönlü), bu özelliği nedeniyle de bölgesel aydınlatma yapabilme özelliği bulunmaktadır,
- Gizlenmiş güneş (bulutsuz hava) ya da stüdyo spot ışık kaynağından gelen sert ışık, bir sahne aydınlatmasında aynı temel özelliklere sahiptir.
- Nesnelerin boyutlarının ne olduğu hakkında bilgi verici aydınlatma

kaynakları niteliğindedirler.

Sert ışık veren aydınlatma kaynaklarının güçleri;

- Kameranın türüne ve kamerada kullanılacak olan filmin duyarlılığına,
- Aydınlatma kaynağı ile nesne arasındaki uzaklığa,
- Aydınlatması yapılan yerin, eşyaların ve nesnelerin yansıtma özelliklerine göre seçilir.

B. YUMUŞAK IŞIK:

Yumuşak ışık dağınık yönlerde aydınlık veren aydınlatma kaynaklarının verdiği ışık kaynağının türüne verilen isimdir. Sert ışık kaynaklarına oranla güçleri daha az olan yumuşak ışık kaynakları, açılı, reflektörlü ve birden çok lambanın bir araya getirilmesiyle oluşmuş ve önlerine dağıtıcı konmuş ışık kaynaklarına verilen isimdir. Yumuşak ışık veren aydınlatma kaynaklarının özellikleri şu şekilde sıralanabilir;

- "Yumuşak ışık kaynakları özel durumlar dışında sert bir gölge oluşturmazlar, ayrıca sert ışık kaynağının ortaya çıkardığı sert gölgeleri yumuşatırlar"¹⁴¹.
- Dağınık, gölgesiz aydınlatma, bulutlu gökyüzünden ya da aydınlatma kaynaklarının yumuşatıcı maddelere kaplanmasıyla elde edilir,
- Geniş açılı bir aydınlatma kaynağından gelen ışık, dokuyu bastırır ve gölgeli alanlardaki daha fazla gölge yaratmadan artırır,
- Yüzey üzerinde tonal dalgalanmanın en aza indirgenmesini sağlar, ancak, istenmeyen yönlerden gelen yumuşak ışığı önlemek oldukça zordur,
- Dağınık aydınlatma görüntüde herşeyi gösterdiği için en ideal kaynakmış gibi görülebilir ancak, çeşitli sınırlamaları, özellikle de görüntüde iki boyutluluğu getirir,
- Yumuşak ışık doğrudan nesnenin arkasından geliyorsa ya da nesneyi geniş bir açıyla aydınlatıyorsa, gölgeli bölgeler ve gölge sınırları görülemez, bu da görüntüde derinliğin oluşturulmasında önemsenmesi gerekli bir konudur.

"Normal bir gün ışığında, nesneler sert ve yumuşak ışığın birlikteliği ile aydınlatır. Sert ışık doğrudan doğruya güneşten gelir ve nesnelerin görünmesini sağlar. Bu sert ışık, keskin

¹⁴¹A.g.k.,s.157

gölgeler oluşturur. Gün ışığı nesneleri iki boyutlu olarak ortaya çıkarır, ancak oluşan gölgeler nesnelerin üçüncü boyutu ve derinliği hakkında bilgi verirler. Bu nedenle sert ışıklar, nesnelerin boyutu ve derinliği hakkında bilgi verici aydınlatma kaynaklarıdır. Bununla birlikte güneşten gelen ışıkların oluşturduğu gölgeler tamamen siyah değildir, çünkü güneş ışıklarının bir bölümü bulutlardan süzülerek gelir. Bulutlardan süzülerek gelen ışık ışınları bir tür yumuşak ışık kaynağıdır ve sert ışığın keskin hatlarını, özellikle de gölgeleri yumuşatır, çünkü güneş ışıklarının bir bölümü bulutlardan süzülerek gelir. Stüdyoda yapılacak bir aydınlatmada da sert ve yumuşak ışık kaynaklarının ışık bileşimleri doğadakine benzetilebilir"¹⁴².

C. ANAHTAR IŞIK:

"Bir nesne ya da yer üzerine doğrusal olarak yapılan aydınlatmanın kaynağıdır. Nesnenin temel olarak aydınlatması için yararlanılır. Bu ışık kaynağının işlevi, güneş ışığının doğadaki nesneleri aydınlatması biçiminde düşünülebilir. Çekimi yapılan bir nesnenin üzerinde bir gölgenin oluşturulması istenirse, mantıken sert ışık veren bir toplu ışık kaynağının kullanılması gerekecektir. Anahtar ışığın nesne ve kamera arkasındaki değişik yerlere konması, birbirinden farklı etkiler ortaya çıkarır"¹⁴³.

Anahtar ışık kaynağı kameranın hemen yanında nesnenin üzerine doğru düşecek olursa, kameranın nesneye göre bulunduğu konumda gördüğü tüm yüzeyleri aynı oranda aydınlatacağından, bu tür bir aydınlatmada derinlik etkisi ortadan kalkacak, iki boyutlu ve tek düze bir görüntü elde edilmiş olacaktır.

Anahtar ışığın kameraya çok yakın olması durumunda gölgeler küçük, biçimlendirme az oluşur. Anahtar ışığın kameradan uzaklaşması durumunda ise, biçimlendirme geniş bir alana yayılan gölgeyle oluşur, dramatik bir etki yaratır. Ancak dramatik etkiler dışında, kamera karşısında konuşan bir kişi için anahtar ışık ne tam yakınına, ne de çok uzağına

¹⁴²A.g.k.,s.158

¹⁴³WURTZEL, Television Production, s.143

konumlandırılmalıdır. Anahtar ışık, kamera ile nesne arasında yatay ve dikeyde 45°'lik açı oluşturacak bir yerde bulunmalıdır." Anahtar ışığın stüdyo içinde isteniler yere yerleştirilebilmesi her zaman mümkün olmayabilir. Yatay olarak 45° stüdyo planı üzerindeki karelerde belirtilebilir, ancak dikey açının belirtilmesi güç olabilir. Pratikte uygulanabilecek kural şudur: Anahtar ışığın nesneye olan uzaklığı, nesneye olan yüksekliğinin iki katıdır. Örneğin, eğer anahtar ışık sunucunun iki metre üzerinde ise, sunucunun anahtar ışığa uzaklığı dört metre olmalıdır"¹⁴⁴.

"Amacın derinlik etkisi veren bir görüntü elde etmek olduğu düşünülürse, anahtar ışık nesnenin ancak bir bölümünü aydınlatmalıdır. Bu durumda ise başka bir ışık kaynağı kullanılmadığından ve nesnenin diğer bölümleri aydınlatılmadığından, bu bölümler karanlıkta kalmış olacaklardır. Nesnenin karanlıkta kalan bu bölümlerinin aydınlatılması için ise birden fazla ışık kaynağına gereksinim bulunmaktadır. Anahtar ışığın ortaya çıkardığı sert gölgeler ancak başka türde ışık kaynaklarıyla ortadan kaldırılabılır"¹⁴⁵.

Anahtar Işığın Düzenlenmesinde Temel Kurallar:

I)- Doğayı öykünme aydınlatmanın mantığı olarak ele alındığında, insanoğlunun başka kaynaklardan yararlanmaksızın en doğal aydınlatma biçimini tanımlamaktadır. Bu düşünceden yola çıkıldığında, doğada nesneleri temel olarak aydınlatan ve gözlerimiz aracılığı ile görmemize neden olan en temel kaynak güneş ışığıdır. Fotoğraf ve sinema gisi görüntü sanatlarının bulunması, güneş ışığının baskın olmadığı kapalı mekanlarda, bir ışık kaynağını diğer ışık kaynaklarından daha üstün görme eğilimini doğurdu. Bu yönelim, estetik kurallara uygunluktan kaynaklandığı gibi bu ışık kaynağının tekliği, onun yönü ve ortaya çıkan gölgenin doğal olarak açıklanabileceği bir durumdur.

II)- Nesneleri temel olarak aydınlatan, bu nedenle de artık adına <anahtar ışık> diyebileceğimiz toplu ışık kaynağı sahne yapısının uygun düştüğü bir yere

¹⁴⁴COMBES and TIFFIN. A.g.k.,s.158

¹⁴⁵APPELDORN, Der Dokumantarische Film,s.356

konumlandırılmalıdır. Bu ışık kaynağı çekim sırasında sahne içinde görünmemesine karşılık çekimle seyircinin izlemesi sırasında bulunduğu yer anlaşılabilir.

III)- Anahtar ışık kaynağı, güneş ışığının bizi aydınlattığı gibi kurulan dekorların üzerinde nesne ve oyuncular üzerine düşmelidir. Yönlendirilen bu ışığın yönü ve eğilimi, çekimi yapılan sahnenin saat olarak durumuna göre doğada alışık olduğumuz güneş ışığının konumlandığı duruma uygunluk göstermelidir. (Aydınlatmanın yapılması sırasında dikkat edilmesi önemli olan bir nota, güneş ışığının mevsimlere göre ve çekimi yapılan ülkenin yeryüzündeki konumuna dikkat edilmelidir. Bir ülkenin yeryüzündeki konumu gelen güneş ışıklarının eğimi yönünden büyük farklılıklar gösterilebilmektedir.)

IV)- "Bir sahnenin aydınlatılmasının yapılması sırasında, aydınlatma birden çok sayıda kaynaktan yayınlanan ışık kaynaklarından yapılmaktadır. Olumlu bir aydınlatmanın yapılabilmesi sahne içinde bulunan oyuncu ve nesnelerin varlıklarından doğan gölgeler mantık ile çelişmemeli, günlük yaşamımızda alıştığımız ışık-gölge mantığına uygunluk göstermelidir. Bu tür bir aydınlatmanın sağlanabildiği durumda sahne, aydınlatma kaynaklarının yarattığı aydınlatmaya uygunluk gösterecektir. Oyuncunun yüzlerinde bulunabilecek bir çok sayıdaki gölge, estetik temellerden ötürü hoş görünüp göz yumulabilecek başarılı bir aydınlatma niteliğinde olmayacaktır. Bir oyuncunun sahne içindeki devinimi sırasında, o ana değin tek olan gölgesi, diğer oyuncuların ya da nesnelerin yarattıkları gölgelerin etkisi altına girerek birden çok gölgeye sahip olabilir. Bu olay görüntünün içeriğinden ve birlikteliğinden oluşan bir durum niteliğindedir, aydınlatmanın niteliği açısından da kabul edilebilir bir niteliktedir. Dekor içinde bulunan pencere ya da benzeri ışık kaynakları görüntüde görünmekteyse, oyuncu da o yöne doğru hareket etmekteyse yaklaşık ışığın etkisi altına girecek ve kaynağın oluşturacağı gölgenin olası ve mantıklı bir gölge olduğu kabul edilebilecektir. Bu durumda böyle bir kaynağın yarattığı gölge sorunu ile nesnenin asıl sahip olduğu gölge arasında bir uygunluğun sağlanması gerekecek, ışık kaynaklarının birbirine girişim yapmaları ile oluşabilecek herhangi bir uyumsuz etkinin kaldırılması yolları aranacaktır"¹⁴⁶.

¹⁴⁶NADİ KAFALI, "Ussal Işık Yönlendirmesi ve Efekt Aydınlatması", *Kurgu dergisi*, AÖF İletişim Bilimleri Dergisi, AÖF yay.,No.149,Sayı.7,Eskişehir, 1990,s.170

v)- Sinemada da gerek yařamda olduėu gibi mantıklı olmayan bir olaya karřı tepki gsterilir. Grntnn btnlė, glgelerin oluřturduėu dinamik g nedeniyle, tek bir glgenin oluřması ve tek glge dıřında aynı esnezerinde oluřabilecek diėer glgelerin kaldırılması gereklidir.

vi)- Anahtar ıřık ok zel ve karřılařılır durumların dıřında bir film ekimi sırasında en gl ıřık kaynaėı durumundadır. Labaratuvar kořullarında bu ıřık kaynaėının dekor iinde oyuncu ile engelsiz karřılařtıėı kořullar ya da dekorun ıřık kaynaėına en yakın noktası bir negatif filmin sahip olduėu normal yoėunluk olarak, yani aydınlatmanın temel řiddeti kabul etmektedir. Bu iřlem den sz edilmesinin nedeni, izleyicilerin izlemeleri iin hazırlanan ve son biimini almıř olan grntlerde yzlerin yzey yapılarının biricikliėi ve tekliėinin seyirci tarafından tanınabilmesi iindir. Kural olarak bu uygulama iki temele dayanmaktadır; Filmik havanın saėlanarak ortaya ıkarılması grevi herřeyden nce kameramanındır. Bu grev, bir film labaratuvarının grevi deėildir. Film labaratuvarları belli bir aydınlatma tekniėi erevesinde her ekimin iinde anahtar ıřıėı tekel olarak diėer ekimlerin anahtar ıřıklarının yoėunluklarını eřitileme grevini yklenmiřlerdir. Bir sahneden ekiminde anahtar ıřık tarafından aydınlanmayan sahne blgeleri iin hibir nlem alınmaz, bu blgeler kendi normal yoėunlukları ile sahne iinde yer alırlar. Elbette ki byle bir durum kameranın ekim sırasında amalanmıř olduėu yoėunluėa uygunluk gstermelidir. Bir film kameramanı ile film labaratuvarı arasında her zaman karmařık ve iie girmiř birarada alıřma zorunluluėu bulunmaktadır. Bu iřbirliėi indeki alıřma oėu kez yeni kopyaların alınması, gerekli yeni dzeltmelirene yapılması gibi klfetli iřleri ortadan kaldırarak bir alıřmadır.

vii)- Grnt iinde bulunan ve kameranın erevelediėi ıřık kaynakları (rn. aydınlık bir pencere, avize, řmine gibi kaynaklar) pratik olarak aydınlatma oranından daha gl olmalıdır. Bu kaynakların ierdiėi ıřıklar, gnlk yařamımızda da kullanılan ıřık kaynakları trndeki kaynaklar olabilir. Gnlk yařamımızda kullandıėımız normal ampuller, zellikle renkli film ekimlerinde hi kullanılmamaktadır. Bu tr ekimlerde bu ampullerin gerek renk ıřılarının standart olmaması gerekse de yarattıkları blgesel ıřık sertliėi filmzerinde istendik

olmayan birtakım değişimlere neden olmaktadır. Belitmeye çalıştığımız bu kuralların sınanabilmesi ise ancak uygulamalar sırasında mümkün olabilmektedir"¹⁴⁷.

Bir stüdyo çekiminde hiç bir zaman bir sahnenin çekimi sırasında, oyuncuların sahne içinde önceden saptanan hareketlerin dışında hareket etmeleri alışlageldik bir durum değildir. Bir stüdyo çalışması sırasında doğal ortamın gereklerine öykünme genellikle başarılıdır. Bu benzeşim yalnızca doğanın bir kesiti olarak değil, bu ortak öykünülerek yaratılmış bir ortam olabilir. Çoğunlukla perspektif yapı, doğadakine orantısal olarak büyüyüp genişleyecek, olanaklar elverdiğince küçük bir (küçük bir mekanda sıkıştırılarak) bir stüdyonun içinde oluşturulur. Bu işlem, o denli başarılı biçimde yapılır ki, sokak çekiminin çoğu kez sokakta mı yapıldığı, stüdyodamı çekildiği anlaşılamaz. Böyle bir ortamın stüdyo içinde kurulmasının sonucunda parasal yönden önemli bir birikim sağlanmış olacaktır. Böyle bir durumda çekim çalışması havaya, güne ya da herhangi bir mevsime bağlı olmaktan kurtulacak, çekim grubu için yurt içinde ya da yurt dışında çalışmanın getirdiği zorluklar ortadan kalkacak, aynı zamanda sonradan eklenebilecek bazı yeni çekimler için ise ek ve değişmeyen mekan sürelerine sahip olunabilecek yani; dekor bir değişime uğramaksızın uzun bir süre belirttiğimiz nedenlerle stüdyo içinde bekleyebilecektir.

Sahnenin gündüz saatlerinde geliştiği durumlarda olayın parlak bir gün ışığı altına geçmesi doğal bir durumdur. Görüntü yönetmenin görevi oluşturacağı aydınlatmayı doğal güneş aydınlatması altında oluşan etkinin oluşturulması için çaba harcamak, tüm diğer koşullara da olabildiğince dikkat harcamak gerekmektedir.

"Görüntü yönetmenin amacı gerçekleştirilmesi için; güneşli bir günde ışık, güneş ışığı ve gökyüzü ışığı olarak birbirine karışmış bir durumda bulunmaktadır. Güneş ışığı, yeryüzü üzerinde aydınlatma şiddeti açısından gökyüzü ışığına oranla daha güçlüdür. Gökyüzü ışığı ise bulunduğumuz yerden çok uzakta bulunan nesneler üzerinde daha hakim durumdadır. Güneş, pratik olarak bizden sonsuza yakın uzaklıkta ve bir nokta biçiminde parlak yapıya sahip olması nedeniyle sınırları sert ve kesindir. Yönlendirilen ışık, kendisi çeşitli tabaka ve katmanlardan geçerek dağılan ve her yöne dağılan gökyüzü ışığıdır. Güneş

¹⁴⁷A.g.k.,s.171

ışığının doğrusal olarak karşılaştığı alanlarda her noktada eşit bir aydınlatma şiddeti baskın durumdadır"¹⁴⁸.

Stüdyo çalışmalarında güneş ışığını öykünme, sert ve nokta biçiminde ışık üreten ışık kaynaklarıyla yapılmaktadır. Bu ışık kaynağı kendisi ile birlikte kullanılan diğer tüm ışık kaynaklarının yönlendiren ve bu nedenle en önemli kaynak durumundadır. Doğada, güneş ışığının tek bir gölgeye neden olduğunu daha önce anlatmıştık. Bir stüdyo çalışması sırasında da yapılan böyle bir aydınlatmanın sonucunda ancak tek bir gölgenin bulunmasına izin vardır. Bu nedenle eğer ayrı bir yöntem benimsenmemişse yalnızca tek bir ışık kaynağı kullanımı yolunun seçimi en uygun yöntem olacak, ancak belli birtakım nedenlerden ötürü bu aydınlatma türü çok sınırlı koşullar olasıdır.

Gün ışığının öykünerek aydınlatması yapılmış oyan dekor ya da gruplarında yapılmış bu aydınlatma aracılığı ile alan, daha büyük, daha geniş bir alanmış gibi bir duyumu uyanmasına neden olmaktadır. Güneş ışığı yalnızca tek anahtar ışık aracılığı ile öykünülebilir. Bu nedenle de birden çok sayıda ve eşit ışık güçlerine sahip ışık kaynağı sahne aydınlatmasının gerçekleştirilebilmesi için kullanılmaktadır. Gün ışığı öykünülerek yapılan aydınlatmaların gerçekleştirilebilmesi sırasında "Güneş" etkisinin yaratılabilmesi için, dekor içinde bir noktada aydınlatma şiddeti eşit büyüklükte olmalıdır. Yine bu tür bir aydınlatmada dekor içinde ek bir etki oluşmasının istendiği durumlarda, gölgelerin tek oluşması ve oluşan bu bölgelerin tek bir yöne doğru düşmesi gerekliliği bulunmaktadır. Bu bölgeler birbiri üzerine binmemeli, birbirlerinden mutlak bir biçimde ayrı bulunmalıdırlar. Nesneler üzerine yönlendirilen ışık ışınlarının maskelenmesi siyah renkli torbalar ya da "Barn door" adı verilen siyaha boyanmış tenekeer aracılığı ile yapılmaktadır.

D. DOLĞU IŞIĞI:

"Kamera önündeki bir nesnenin biçimin ortaya çıkarmak için uygun bir aydınlatma

¹⁴⁸A.g.k.,s.172

gereklidir. Ancak anahtar ışığın, yüzdeki biçimi ortaya çıkarırken oluşturduğu gölgelerin yok edilmesi, ya da yumuşatılması için ikinci bir sert ışık kaynağı kullanılırsa, bu yeni ışığa ait yeni gölgeler oluşacaktır. Bu da doğal bir etki yaratmayacaktır. Anahtar ışığın gölgelerini hafifletmek için, bulutlardan süzülen ışığa benzer. bir ikinci yumuşak ışık gereklidir. Bu ışık kaynağının adı ise Dolgu Işık Kaynağıdır¹⁴⁹.

Dolgu ışığı dağınık ışık veren ışık kaynaklarından oluşur. Dolgu ışık kaynağının en iyi yeri, ikinci bir gölge oluşturmada kamera ile nesne arasında düz çizgi üzerinde yer almasıdır. Ancak, bu yol bir kameraman için birçok koşullarda engelleyici olabilir. Bir başka düzenleme şekli, dolgu ışığının anahtar ışığın diğer tarafında yer almasıdır. Bu düzenleme şekli bir öncekine göre kamera ve çekimi yapılan nesne için hareketin engellenmemesi açısından daha elverişlidir.

Dolgu ışığının gelen yumuşak ışık sert aydınlatma kaynaklarının dağıtıcı maddelerle kaplanmasıyla da oluşabilir. Dağınık aydınlatma kaynağından gelen dolgu ışığı, dokuyu bastırır ve gölgeli alanlardaki ilgiyi, daha fazla gölge yaratmadan artırır. Yüzey üzerindeki tonal dalgalanmanın en aza indirgenmesini sağlar. Ancak istenmeyen yönlerden gelen dağınık ışığı önlemek oldukça zordur¹⁵⁰.

Aydınlatmanın yapılması sırasında anahtar ışık ile yumuşak ışık arasındaki ışık gücü farkının önceden düşünülerek gerekli olanların sayısal yönden ve toplam güçleri yönünden düşünülmesi gereklidir. Eğer yumuşak ışığın ışıklılığı, anahtar ışığa uygun değilse, istenilen sonuçlara ulaşılabilmesi olası değildir. Yüksek ışık gücündeki dolgu ışığı, anahtar ışığın nesnenin formunu belli etme etkisini yok eder, ya da çok parlak bir dolgu ışık kaynağı, aydınlatılan nesne üzerinde anahtar ışığın oluşturduğu form yanında zayıf bir form daha oluşturur. Geniş bir sahne aydınlatması düşünüldüğünde, anahtar ışık/dolgu ışık ilişkisi yine aynı anlamda önemlidir. Işık güç olarak anahtar ışığa eşitse, sahnenin aydınlatılmasında dedinlik ya azalacak ya da ortadan kalkacaktır.

"Unutulmaması gereken önemli bir nokta, hiçbir durumda gölgelerin birden fazla

¹⁴⁹APPELDORN, s.356.

¹⁵⁰MILLERSON, S.67.

olmamasıdır. Birden fazla gölgenin belirgin olarak farkedildiği durumlarda, birden fazla anahtar ışığın ya da anahtar ışık yerine geçen ışık kaynağının varlığı söz konusu olacaktır. Bu durum temel aydınlatma kuralları içinde geçerli olan bir durum değildir. Dolgu ışığı ise her zaman sayısal olarak birden fazla olabilir. Ancak burada dikkat edilmesi gereken; her bir ek dolgu ışık kaynağının hiç binisinin ek gölgeler yaratmama özelliğidir. Bu nedenle de ana ışık için toplayıcı türde ışık kaynakları, dolgu ışığı için se dağıtıcı türde ışık kaynakları kullanılmaktadır¹⁵¹.

Temel aydınlatma tekniğinde yaygın olarak, nesnenin arkasından gelen, saçlar ve omuzların aydınlatan sert bir ışık kaynağı daha kullanılır. Bu ışık tepe ışığı olarak adlandırılmaktadır. Tepe ışığından özellikle obje olarak insan kullanılan çekimlerde kişinin baş ve omuzların aydınlatmak için yararlanır. Tepe ışığı nesneyi arkadan aydınlatarak, nesne ile fon arasındaki farklılığın ortaya çıkmasına ve doğada özel durumların dışında olmadığı halde fon ile nesne arasında bir uzay bulunduğunu belirten bir ışık kaynağı konumundadır. Tepe ışığı temel aydınlatmada konunun;

- Derinlik etkisini artırmak,
- fondan ayrılmasını sağlamak için kullanılır.

"Temel aydınlatmada her konumdaki tepe ışığının, yüksekliğinin seçimi önemlidir. Eğer tepe ışığı olması gereken yükseklikten daha aşağıda ise, kamera ışık kaynağını görebilir ve kamerayla karşı karşıya kalan bu kaynak güçlü bir kaynak olacağından kameranın vereceği görüntüyü olumsuz yönde etkileyecektir. Diğer bir durumda tepe ışığı yine bulunması gereken yerden çok yükseğe konumlandırılmışsa, ışık omuzlardan ve başın arkasından yüze taşar, yüz için oluşturulmuş aydınlatmayı olumsuz yönde etkiler. Tepe ışığının genellikle oyuncunun başına uzaklığı yüksekliğinin üçte ikisi kadar olan bir yerde bulunmalıdır"¹⁵².

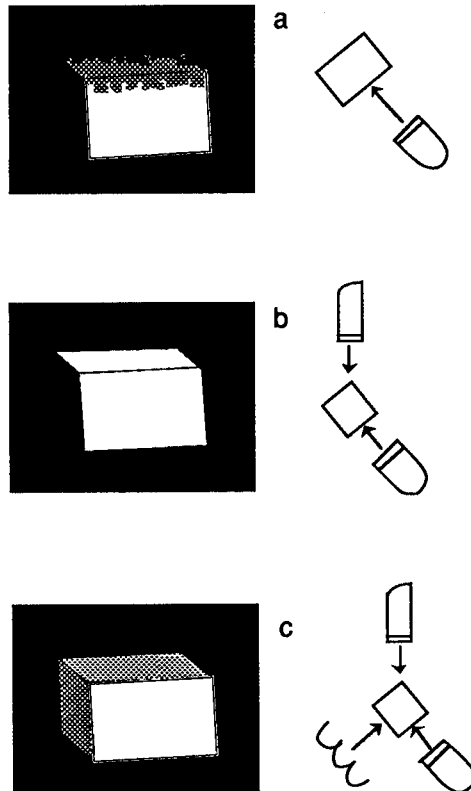
Tepe ışığının işlevini aydınlatma ortamında belirleyebilmek için, yani konunun derinlik etkisini ve fondan ayrılmasını sağlayabilmek için, aydınlatılacak konunun iyi düzenlenmesi gerekmektedir. Tepe ışığı kullanıma elverişli bir ortamda çok işlevsel bir aydınlatma kaynağı

¹⁵¹APPELDORN, s.355.

¹⁵²COMBES and TIFFIN, A.g.k., s.162.

olabilir. Tepe ışığının düzenlenmesi sırasında çekime konu olan birey ya da bireylerin hiç bir zaman fona çok yaklaşmamaları gerekmektedir. Mas, sandalye ve kanepe gibi oyuncuların kullandığı ev eşyaları, her zaman fondan uzak yere konumlandırılmalıdır. Bu konunun fondan uzaklaştırılmasıyla hem aydınlatmanın yapılması kolaylaşacak, fon ışığının kullanılmasıyla da derinlik duygumu artmış olacak, aynı zamanda da setin duvarlarına eşyaların ve oyuncuların keskin gölgelerinin düşmesi engellenmiş olacaktır. Eğer tepe ışığı olarak kullanılan sert ışık kaynağının gücü düşük olacak olursa o zaman uyanacak olan etki; konu derinliği azmış gibi ve fona karışmış olarak görünecektir. Tepe ışığı anahtar ışığın oranına eşit yada anahtar ışığın oranından çok az daha az şiddette olduğu zaman konunun derinliği ve fondan ayrılmasını sağlama açısından amaca en uygun olan sağlanmış olacaktır.

Anahtar ışık, dolgu ışığı ve tepe ışığı temel film ve televizyon aydınlatmasının birbirinden ayrılmayan üç temel ışığını içermektedir. Bu aydınlatma kaynaklarının birlikte kullanımı, nesnenin görüntü çerçevesi içindeki durumunu ortaya çıkarırken nesnenin temel olarak aydınlatılmasını da sağlar.



ŞEKİL: 10

Şekil 10'da (a) pozisyonunda anahtar ışık nesnenin yalnızca bir bölümünü aydınlatırken nesnenin biçimini ortaya çıkarmaktadır. Yine Şekil 10'da (b) şıkında ise, anahtar ışıkla birlikte kullanılan tepe ışığı nesneyi fondan ayırdığı gibi nesnenin üçüncü boyutunu da ortaya çıkarmaktadır. Şekilde (c) bölümünde anahtar ışık, tepe ışığı ve dolgu ışığının birlikte kullanılmasıyla, nesnenin diğer bölümünün ortaya çıkmasını, şekil ve boyutlarının ortaya çıkmasıyla, uzaysal konumunun görülebilirliği sağlamaktadır. Özel amaçların dışında temel aydınlatma tekniğinde anahtar ışık, tepe ışığı ve dolgu ışıkları bir arada ve birlikte kullanılmaktadır.

E- YARDIMCI AYDINLATMA KAYNAKLARI:

Temel aydınlatma düzeninin üç ana ışık kaynağı (anahtar ışık, dolgu ışığı, tepe ışığı) yanında ek olarak temel aydınlatmanın yapı karakterini bözmayan ancak belli bir takım özel etkilerin güçlendirilmesini sağlayan, lokal kullanım amaçlarına cevap vermek için üretilmiş yardımcı ışık kaynakları da bulunmaktadır. Bu yolla sahne birçok ışık kaynağının kullanımı yolu ile aydınlatılmaktadır. Yardımcı ışık kaynakları özel amaçların dışında, televizyon aydınlatma düzeninin ana ışıklarını destekleyici olarak kullanılmaktadır.

a)- Fon ışığı:

Temel aydınlatma tekniğinde fon için ayrı olarak kullanılan aydınlatma kaynaklarıdır. Bunlar yumuşak ışıklar, efekt lambaları ya da özel fon aydınlatma kaynaklarından oluşur. Fon ışığı konunun arkasına gelen alanı aydınlatır. Aydınlatmada genellikle ilk önce yapılan iş arka fonun aydınlatılmasıdır. Fon ışığı anahtar ışığının geldiği yönden aydınlatılmalıdır. Derinlik etkisi yaratan bir görüntü çerçevesinde anahtar ışığının yarattığı gölgelerle, fon ışığının yarattığı görüntülerin aynı yöne düşürülmesi böyle bir yönelimin nedenidir. Görüntüde derinlik etkisinin artırılması önemli bir eteken olan arka planın seçikliği, iyi bir fon aydınlatması ile elde

edilebilir.

b)- Kamera Işığı:

Kamera ışığı ya da pratik kullanımda "göz ışığı" olarakta sözü edilen ışık kaynağı hem televizyon kameralarında hem de film kameralarında gerek konulu film çalışmalarında gerekse de haber amaçlı ve belgesel türdeki çalışmalarda yoğun olarak kullanılan bir ışık kaynağı durumundadır. Bu ışık kaynağının bir özelliği de küçük güçlü bir aydınlatma kaynağı olmasıdır. Önceki bu doğrusal aydınlatma, yardımcı dolgu ışığı ya da bir stüdyonun karanlık köşelerinde bulunan nesneler için ana ışık kaynağı olarak kullanılmaktadır. Bu türde bir düzenlemede sahnede bulunan nesnelerin gölgelerinin, amaçlanan yerlerin dışına düşmemesi istenir. Sahnede bulunan kişiler ve nesnelerin varlıklarından doğan gölgeler mantık ile çelişmeli, mantığa uygunluk göstermelidir. Böyle bir aydınlatmanın sağlanabildiği durumda sahne, doğal aydınlatma kaynaklarının yaptıkları aydınlatmaya uygunluk gösterecektir. Ancak görüntü çerçevesi içinde özel etkilerin yaratılması amaçlandığında bu aydınlatma kaynakları farklı biçimlerde de kullanılabilirler.

"Yapay ışık kaynakları ile yaratılmış bir ışık ortamı içinde kadın ya da erkek oyuncuların yüzlerinin yakın çekimleri yapılırken, bu kişilerin gözbebekleri üzerinde çoğu zaman mekanda birden fazla aydınlatma kaynağı bulunmasından ötürü birden fazla ışık kaynağının yansıması görülür. Bu, güneş ışığı etkisinin dışında bizlerin günlük hayatımızda alışık olmadığımız bir durumdur. Bu birden fazla ışık kaynağının gözbebeği üzerinde yansımasının önüne geçilmesi kamera ışığı kullanma yolu ile sağlanacaktır"¹⁵³.

Bir film görüntüsü için yapılan aydınlatmanın niteliği kişisel bir yönelim meselesidir. Ancak, elbette ki dramaturgi'de de olduğu gibi bu işte de birtakım temel kurallar bulunmaktadır. Bu kurallara uyulmaması durumunda bizim bu tavrımız izleyicide rahatsız edici birtakım duyguların uyanmasına neden olacak, filmin etkisine bu yönü ile önemli ölçüde zarar verilmiş olacaktır.

¹⁵³HILMAR MEHNERT, A.g.k., s.330-331.

Yapacağımız aydınlatmada kural olarak uygulayacağımız koşullardan ilki, gözümüzün yönlendirilmesi işlemidir. Bilindiği gibi özde fotoğraf (ismi fotoğraf olmasına karşın) ışık ve gölge tarafından oluşturulmaktadır. Güzel ve eşit dağılım gösteren bir aydınlık istemek kuşkusuz acemi ve işe yeni başlamış olan kişilere güvenli ve emin bir duygu verecektir. Ancak, iyi bir görüntünün oluşması eşit dağılım gösteren bir ışıklılığın sağlanması ile elde edilemez. Gölge ile olan doğru ilişki çoğu zaman ışık ile olan ilişkiden daha önemli ve daha zordur.

Işık kaynaklarının kullanımındaki yöntemin en büyük etkisi oluşturduğu gölgelerdir. Temel olarak ele alındığında bu nedenlerden ötürü çeşitli türlerde ışık kaynaklarının birarada kullanımı yoluna gidilmektedir. Kurallardan bir tanesi şudur:

Bir ışık ne denli nokta biçiminde ışık vermekteyse, o kadar keskin gölgeler oluşturmaktadır. Bir ışık kaynağı ne denli büyük bir hacme sahip bulunmaktaysa, o denli yumuşak gölge kontraları oluşturacaktır.

Reflektörü (yansıtıcısı) olmayan basit flamanlı ampuller yukarıda söylediklerimiz dikkate alındığında sert gölgeler oluşturacaklardır. Buna nisbetle frensel spot ışık kaynakları (mercekli ışık kaynakları) ve buna bağlı olarakta dağınık ışık kaynakları gelmektedir. Bunlar aracılığı ile de aydınlatılmış olan yüzeyler oluşturulmaktadır. Böyle bir durumda birçok ampul bir ışık küveti içine yerleştirilir veya büyük yüzeyli bir yansıtıcı şemsiye takılmış bir lamba aracılığı ile ışık dağıtılır, yayılır.

Büyük alanların aydınlatılmasının yapılması bu sayede mat beyaz bir yüzeyin ışık yansıtması aracılığı ile mümkün olacaktır. Doğaldır ki bu tür bir ışıklandırmanın yapılması sırasında önemli ölçüde ışık kayıpları doğmaktadır.

Bizler indirekt olarak gelen ya da çok yaygın bir biçimde gelen ışığın yaygın bir inanç olan "gölgesiz ışık" verdiği biçimindeki yanlışlığa düşmemeliyiz. Yalnızca bu ışık kaynakları özel koşullarda çok yumuşak kontralara sahip bulunmamaktadırlar ve bunların yarattığı gölgeler çok güçlükle anlaşılabilirler. Dağınık ışık veren ışık kaynaklarının kullanımı sırasında karşılaşılan güçlük; ışığın yoğunluğunun uzaklığa bağlı olarak çok çabuk azalmasıdır. Bu

nedenden ötürü bu tür ışık kaynaklarının kullanıldıkları durumlarda belirli bir alanın tüm noktaları birbirinden çok ayrı bir aydınlatma sertliğine sahip olmuş olmalarıdır.

Gölge kontrlarının hangi ölçüde yok edilebileceği yalnızca aydınlatılan alanın büyüklüğüne bağlı olan bir durum değildir. Işık kaynağı aydınlatılmış olan objeden ne denli uzakta bulunuyor ise (bu uzaklık ne kadar büyükse obje o denli yoğun biçimde aydınlatılmış olacaktır) gölge kontrları o denli sert ve keskin olacaktır. Objenin arka fondan her uzaklaştırılışında gölge kontrları o denli belirsizleşecektir. Böylelikle de objenin gölgesinin varlığı arka fonun üzerinden kaldırılmış olacaktır (arkafonda yok edilecektir).

Yukarıda anlattıklarımıza bağlı olarak ayrıca arkafon gölgesi ile cisim gölgesinin birbirinden farklılığının ortaya konması gerekmektedir. Eğer bir küre bir arka fon önünde bulunuyorsa ve yan tarafından bir projektörle aydınlatılmaktaysa, biz bu iki değişik gölgeyi birarada görebiliriz. Kürenin üzerinde kendi (ışığın geldiği yönün karşı tarafında) cisim gölgesi, arkafonda ise arkafon gölgesi oluşacaktır.

Cisim gölgesi, aynı zamanda bize yardımcıdır. Cisim gölgesi bu nesnenin fotoğrafik plastik formunun canlandırılmasına da yardımcıdır. Bu kontrların sert ya da yumuşak olup olmaması, keza aynı arka fon gölgelerinde aydınlatılan bölgeyi aydınlatan ışık kaynaklarının tipine bağlı bulunmaktadır.

Arka fon gölgeleri uygulamada genel olarak kişileri kızdırır. Herhangibir aydınlatma yöntemi kişiler tarafından düşüncesizce uygulanmadan önce kişiler bir kez de gerçek yaşamdaki aynı arka fon gölgelerini aramalıdır. Bu yapıldığı zaman insan şaşırtıcı bir saptamada bulunacaktır. Bunun dışındaki seçenekler de çok ender olarak oluşmaktadır.

Kesin olarak belirli, kavranabilir ya da keskin kontrlu gölgeler gerçek yaşamımızda çok ender olarak oluşmaktadır. Çift ya da başka bir deyişle birden fazla gölgenin birarada olması durumu ile hiç karşılaşmamaktadır. Bu nedenden ötürü bu tür gölgeler bir film çalışmasına doğaya aykırı bir yapı kazandıracaktır.

Eğer gerçekçi bazı görüntülerin elde edilmesi istenmekteyse, o zaman arka fon gölgelerinin aydınlatma içinde ortadan kaldırılması ilk ve temel ana uğraşı olmalıdır. Bu iş

başlangıçta başarılabilir ve güç bir iş gibi görünecektir ancak, bu durum büyütüldüğü kadar değildir ve birçok arkafon gölgeleri ortadan kaldırılmış bir aydınlatmanın başarılabilirliği film örneği gösterilebilir.

Genel olarak arka fon gölgeleri şu yollarla ortadan kaldırılabilir:

- Görüntüsü alınacak olan nesne arka fondan mümkün olduğunca uzaklaştırılır.
- Çekimi yapılacak olan nesnenin yakınından ve geniş yüzeyli ışık kaynaklarının kullanılması yoluna gidilir.
- Işık kaynakları oluşan gölgelerin görüntünün dışında kalmasını sağlayacak biçimde konumlandırılır.
- Gölgelerin bir masanın arkasına, bir dolabın arkasına veya başka diğer dekorların arkasına düşürülmesine veya,
- Bunlar gibi görüntüsü çekilen nesnenin tam arkasına düşürülerek ortadan kaldırılabilir.

Son olarak sözü edilen olanak, eğer ışık kaynağı çekim objektifi ile aynı olmuş olsaydı daha fazla olanakların sıralanmasına gerek olmayacaktı. Biz aydınlatma kaynağını doğal olarak çekimini yaptığımız objenin tam karşısına, onu objektifimizin önündeki körüğün tam üzerine ya da aşağısına gelecek biçimde sabitlemekteyiz. Bu tür bir "Göz ışığı" (Anahtar ışık) koşullara uygun bir biçimde gölgenin ortaya çıkmasına riskosuz ve bu nedenden ötürü de aydınlatmada çok kullanılan bir yöntem niteliğindedir.

Alışılmış olan yukarıda anlatılan bilgilerin ışığında bir film aydınlatmasının yapılması sırasında bir ya da birden fazla ışık yönlendirme yönteminin bir arada kullanılmasıdır. Bunlardan en kolay olanı ışık kaynağının yüksek bir yere asılması yoluyla gerçekleştirilmesidir. Bu durumda gölgeler çekim alanının tabanına düşecek ve böyle bir durumda bizi en az rahatsız eden durum olacaktır. Temel olarak gölgelerin çekim alanının tabanına düşmesi bizim bakış (görüş) alışkanlığımıza uygundur. Çünkü günlük yaşantımızda da temel olarak ışık yukarıdan gelmekte ve gölgelerimizi yere düşürmektedir.

Her durumda dik açı ile gelen üst ışıklarda yüz üzerinde boş olmayan gölgeler ortaya çıkacaktır. Göz çukurları gölge altında kalacak ve bunun sonucunda daha derinmiş gibi görünecek, hatta bir kurukafa etkisi verilecektir. Yanakların alt tarafları da koyu gölgelere sahip olacak ve doğal olmayan, ayrıca yaşam olmayan bir etkinin ortaya çıkmasına neden olacaktır. Üst ışık, her zaman istenilen ve kurallara uygun bir ışık türüdür ancak, bu tek bir ışık kaynağı olmalı ve her zaman kamera yüksekliğinin çok az üzerinde konumlanmış bulunmalıdır.

Stüdyolarda üstten aydınlatma yapılmasında herhangi bir zorluk yoktur. Ancak dökümanter ve haber filmcileri için bu durum niteliğindedir. Bir dökümanter filmci ya da bir haber filmcisinin alışılmış olarak ışık balkonları bulunmamaktadır ki, bu tür film kameraları ışık kaynakları genel olarak dayanıklı üçayaklardır. Ancak burada dikkat edilmesi gerekli olan konu, bu üç ayakların çekim sırasında görüntü içine girmesinden özenle kaçınılmasıdır.

Kamera çevrimleri ve kaydırmaları bu nedenden ötürü bu tür çalışmalarda çoğu zaman kurallarına göre oynanan bir "Puzzle oyunu" dur. Deneyimli film habercileri kendilerini durumlarına göre çabuk uydururlar ve her tür ışık kaynaklarını yukarıya asmak gibi; üçayak ve kablolarını biryerlere bağlamak için yeni yeni hiyleler keşfederler.

Arkafon gölgelerinin görünmesine izin verilebilecek bazı özel durumlarda bulunmaktadır. Eğer güneş pencereden girmekteyse - Aynı zamanda bir iç çekimde güneşin bu konumundan yararlanılarak belli bir etkinin yaratılması yoluna gidilmekteyse o zaman pencere çerçevesinin haç biçimi bir gölge olarak duvara yollanır. Eğer herhangi birisi karanlık bir odayı bir cep lambası ya da bir mum ile aydınlatmaktaysa böylesi durumlarda görülebilecek ve bu durum seyirciyi rahatsız etmeyecektir.

Eğer herhangi bir ışık kaynağı aracılığı ile görüntüde herhangi bir şeyin ortaya konması istenmekteyse, böyle bir durumda sert arkafon gölgelerinin izin verilebilir.

13. AYDINLATMA VE YÖNLENDİRME:

Her nesne kendisine uygun bir aydınlatmaya gereksinim duyar. Bunların niteliklerinin teker teker sayılması olanaksızdır, özellikle de, bu genelde belirli yöntem ve davranışlara bağlı bulunmaktadır. Bu nedenlerden ötürü bundan sonra anlatılacaklar tümüyle kuramsaldır ve kuramda belirtilmiş olan bir insan başının aydınlatılmasıdır. Kim bir insan başını iyi ve yetkin bir biçimde aydınlatabilirse bu bilgi ile diğer nesnelerinde yetkin bir biçimde aydınlatmasını yapabilir.

İşe tek bir ışık kaynağı ile başlayalım. Bir ışık kaynağını direkt olarak kameranın üzerine yerleştirelim, bu ışık kaynağı tersine kesinlikle yavan bir ışık biçiminde değildir. Çünkü ışığa bakan alın ve yanlarda bulunan yanaklar başka başka açılara sahiptirler. Yüzün ön tarafında bulunan bölgeler genel olarak yanda bulunan alanlardan daha fazla aydınlanacaktır ve bu yolla da yüz plastik bir yapıya sahip olarak görünecektir.

Eğer ışık kaynağı bir parça yan tarafa doğru kaydırılacak olursa, cismin gölgesi yüzün bir tarafında büyüyecek, diğer taraf ise yassılaşacaktır. Işık kaynağı tam sağ açıdan yanağa doğru yönlendirilecek olursa aydınlatma bu yanağı yassılaştıracaktır. Ancak burnun gölgesi diğer yanak üzerine düşecek, yüzü üzerindeki etkis bir plastik yapıya sahip olacaktır.

Aydınlatmanın bu türlü kullanımının fotoğrafta doğurduğu, etki hiçbir zaman doğal bir etki değildir. Doğadaki gölgeler görüntüye taşınırsa gözümüzde oluşacak olan etki, doğal bir

etki değildir. Gözümüzün kesintisiz uyumu nedeniyle, genel olarak gölgeler daha açık ve kontrastlıkları gerçekte olduğundan daha az - düşük - olarak görülür.

Bu nedenle, belirli bir çekim sırasında konuyu dikkate almak, görüntümüzde gerçeğe uygun etkilerin oluşması sağlamak, oluşmuş olan gölgeleri aydınlatarak ortadan kaldırmak gereklidir.

Örneğimize bir ışık kaynağı daha eklediğimizde, bu ışık kaynağını kameramızın diğer tarafına yerleştirelim. Bundan kesin olarak kaçınmalıyız, çünkü bu ışık kaynağı ikinci bir durum gölgesinin oluşmasına neden olacaktır. Biz yukarıda da belirttiğimiz gibi gölgenin ortadan kaldırabilmesi için ışık kaynağını çok yana yerleştirilmelidir. Özellikle dağınık ışık veren bir ışık kaynağı kullanma yoluna gidilmelidir.

Doğal olarak gölgeler ışıklı yöne oranla biraz daha koyu olarak kalmalıdır, bu yolla da bir görüntüde plastik bir yapının sağlanması mümkündür. Gölgelerin yoğunluğunun açılması için kullanılan bu yumuşatıcı aydınlatma hiçbir zaman ana ışık kaynağı olan anahtar ışık gibi sert olmamalıdır.

Kullanım koşulları bazı faktörlere bağlı bulunmaktadır. Herşeyden önce kontrastlık erkekler için yapılan bir aydınlatmada, kadınlar için yapılan aydınlatmaya oranla bir parça daha sert olmalıdır. Gece efektlerinin yapılması durumunda dolgu ışığının kullanımından koşulların elverdiğince kaçınılır. Koşullara göre dolgu ışığının yönlendirilmesi tüm belirtilenlerin hesaba katılmasıyla birlikte, öncelikle bu bir beğeni meselesidir.

Tüm bunlarla birlikte özel olarak dikkate alınması gerekli olan şeyler şunlardır; yönlendirme ne denli yana doğru kaydırılırsa gölgeli bölge o denli büyüyecektir. Uygulamada bunun anlamı; eğer yüzün karanlıkta kalması istenmiyorsa dolgu ışığı her zaman biraz güçlü bir hale getirilmelidir.

Daha önce, anahtar ışık ve dolgu ışığın objeye ile belli bir yükseklikte düzenlendiği durumdan yola çıkmıştık. Doğaldır ki ışık kaynaklarının konumları başka düzeylerde de düşünülebilir ve ışık kaynakları değişik yüksekliklere asılabilir. Anahtar ışık biz yukarıdan aşağıya doğru çapraz olarak yönlendirebiliriz. Bu durumda göz çukurları gölgede kalacaktır.

Bu gölgenin ortadan kaldırabilmesi için dolgu ışığın da yapılacak düzenleme bu ışığın aşağıdan yönlendirilmesi biçiminde olacaktır.

Anahtar ışığın göz düzeyinden daha aşağıda olduğu durumlarda oluşan aydınlatma doğal bir aydınlatma değildir. Bu tür yönlendirilmiş bir aydınlatma ile çalışıldığında izleyicide dev gibi, şeytani ve gerçekçi olmayan duyular ortaya çıkacaktır.

A- SAYISAL OLARAK IŞIK VE GÖLGE

Deneyimli meslekten sinemacılar gölge-ışık tahmininin hiçbir zaman göz aracılığı ile yapılamayacağını bilirler. Bir kişi belli bir noktaya ne denli dikkatli bakarsa göz, o derece bir kez gölgeli olan yere ve bir kez de ışıklı olan yere tam bir uyum gösterecektir ve sonuç olarak her ikisinin de ortalaması alındığından kontrastlık düşük olacaktır. Eğer bu sık sık oluşan göz yanılsığı yeterince anlaşıldıysa bu durum ışığın gölgeli ve aydınlık yerlerinin ayrı ayrı ölçülmesi gerekliliği açık bir biçimde ortaya çıkacaktır.

Eğer tüm ışık düzeyinin yükseltilmesine gidilecek olursa, *Anahtar ışığın gücünün dolgu ışığın aydınlatma şiddetine göre belirlenmesi (koşullara göre saptanması);*

- a) İstenilen etkiye
- b) Kullanılan film materyalinin varolan gamma eğrisinin pozlama esnekliğinin ne olduğuna ve,
- c) Gölge alanların büyüklüğüne göre belirlenir.

Renkli filmlerde de tutumumuz aynı siyah-beyaz filmlerde olduğu gibi olmaktadır. Bununla birlikte tüm gölgelerin negatif film üzerinde çok ince olduğunu ve kopya alınması sırasında büyük ölçüde ışık geçirdiğinin aklımızda tutulması gerekmektedir. Bu beyaz ışık bir renk tabakasından ötürü negatifte renkli bir filitre ile filitrelenmiş bulunmaktadır, bu da gölgeli bölgelerde özellikle sert bir gölgenin oluşmasına neden olur. Bu sonuç bizim yönümüzden önem taşımaktadır ve çekim sırasında renk ısisına dikkat edilmesi gerekmektedir.

Uygulamada doğal olarak her zaman haber filmcilerinin gamma eğrilerini kullandıkları

filmin türü ve duyarlılığı ile birlikte düşünceleri gerekmektedir.

Uygulamada doğal olarak sürekli olarak haber filmcileri gamma eğrilerini kullandıkları filmle birlikte düşünemezler. Deneyimli uygulayıcılar ise gamma eğrisini her zaman aydınlatma yaparken akılda tutmalıdırlar.

B- ÇOK KADEMELİ AYDINLATMA

Şimdi daha fazla aydınlatma kaynağı aracılığı ile bir görüntünün ışık yönünden nasıl daha fazla yetkinleştirilebileceğini inceleyelim:

Örneğimizde, bir yan aydınlatma aracılığı ile yüzün bir yanağını çok basit bir biçimde etkisiz olarak aydınlatılabildiğini gördük. Bir başka yönden arkadan ya da üst noktadan eğik olarak nesnenin üzerine düşüp onu sıyrarak geçen bir ışık aracılığı ile ek bir plastik yönlendirmeye sahip olabiliriz. Bu sıyrıp geçen yönlendirici ışık ile anahtar ışık ile birlikte ölçülmelidir. Anahtar ışığın yalnız başına kullanılmasına oranla objeyi biraz daha belirgin bir biçimde ancak böyle bir aydınlatma ortaya çıkarılabilir.

Birçok görüntü, yüzümüzün plastik bir yapıya (etkiye) sahip olmasına karşın arka fon ile kötü bir kontrastlık oluşturduğu için kötü bir görüntü verir ve kötü bir görsel etki uyandırır. Görüntüde de belli bir derinlik yoktur, saçlar cansız ve ruhsuzdur. Böyle bir görüntüden kesin olarak kaçınılması görsel sanatlarla uğraşan birisi için çok önemlidir. Çok sık olarak böyle bir görüntünün ortadan kaldırılabilmesi için bir ya da birden fazla karşı ışığın kullanılması yolu yeğlenir. Baş, arkadan eğik olarak ön tarafa doğru yönlendirilmiş bir ışık kaynağı ile aydınlatılır ve böylece de baş çevresinde aydınlık bir alan oluşturur.

Sözü edilen böyle bir düzenlemenin yapılabilmesi çoğunlukla zordur. Eğer ışık kaynağı çok yandan ve uzaktan başa doğru yönlendirilirse elde edilecek etki kötü yerleştirilmiş bir yan ışık etkisi olacaktır. Bu ışık kaynağı bir başka bir durumda çok eğik ve çok yüksek olarak yönlendirilirse, özellikle kuaför tarafından yapılmış olan saçlarda ve üçgen biçime sahip olan yüzlerde hiçbir zaman kulaklar ve yüzün alt bölümlerini belirgin bir hale getirmek mümkün

değildir.

Belirli bir yükseklikten yeterli bir aydınlığın elde edilebilmesi çok kolaydır. Bu nedenle, yerleştirilen ışık kaynağının gönderdiği ışığın açısı nedeniyle ışık nesnenin üzerine düştükten sonra kameraya doğru yansımaktadır, bu yansımadan ötürü de normal bir ölçüm değerinin gösterdiği birimden çok daha fazla bir aydınlığa sahiptir. Bu nedenle, özellikle koyu renk elbise giymiş ya da koyu renkli saçlara sahip olan kişilerin tepe ışıklarının yapılması sırasında yapılan tepe ışığının gücüne göre normal olarak kullanılmakta olan aydınlatma normal orandan daha sert olarak hazırlanmalıdır. Bu koşulun tersine saçlarda bu oran ortalama değerlerin oldukça altında olmalıdır.

Her zaman doğru ve kurallara uygun olarak yapılan bir ışık düzenlemesinin yapılması sağlanmayabilir, nesne ile aydınlatılan arka fon arasında istenilen kontrastlık oranının sağlanabilmesi mümkün olmayabilir.

Bir ışık düzenlemesinin yapılması sırasında, ışığı yapan kişinin birbirini izleyen şu sorulara yanıt verebilmesi gereklidir:

- Nesne plastik bir yapıya sahip olarak mı, yoksa kendi yapı özelliği ortaya çıkarılacak bir biçimde mi görüntülenmelidir. Bu nedenle, uygun olan ve amaca hizmet edecek anahtar ışığı nereye yerleştirilmelidir?
- Gölgelemin aydınlatılması sırasında hangi kontrastlık derecesi dolgu ışığının yapılması sırasında kabul edilecektir?
- Arka fon gölgeleri nereye gizlenecektir?
- Hangi tür bir kontrastlık oranı seçilecek ve hangi renkler çekimi yapılan konuda hakim durumda olan renkler olacaktır? Bununla arka fon-nesne arasında nasıl bir kontrastlık ortaya çıkacaktır?

C- AKORD

Her görüntü belirli bir duyguyu yayar, bu da seyircinin ilgisinin filmin akışına tam olarak kendisini bırakmasıyla oluşur. Bu nedenle bir film görüntüsünün duygusal yapısı hiçbir zaman

rastlantıya bırakılmamalıdır. Bir film yapımcısı bu duygusal akışın yönünü ve biçimini denetleyebilmelidir.

Çizgilerin yönlendirilmesi ve görüntünün parçalara bölünmesinde görüntünün oluşturduğu duygular, ışık ve gölge ayrımından önemli ölçüde kaynaklanmakta ve bu ayrım çok kritik bir yapıya sahip bulunmaktadır. Tüm önemli çekimlerde bu önemli faktör aydınlatma ile belirlenmektedir.

Ön plandaki kişi ve nesnelerin aydınlatılmasında aydınlatmayı yapan kişinin çok küçük bir değişiklik yapabilme olanağı bulunmaktadır. Bu gerçek çok önemlidir, bu hatırlanması gerekli bir kural biçiminde vurgulanacak olursa;

Görüntünün psikolojik içeriği arkafonların ve arkafonun aydınlatılmasıyla belirlenir. Ön planın zıtlığında gerekli olan etki yalnızca belirli bir sınır içinde uygun olarak sağlanabilir.

"Belirli bir sınır"ın anlamı; örneğin, karanlık ve kasvetli bir odada birdenbire bir başın güneş ışığı gibi belli bir açı ile gelen bir ışıkla karşı karşıya kalmamasıdır.

Bunun dışında önemli olan, bir kez belirli psikolojik bir etki ile donatılmış olan bir mekânın tüm sahne boyunca tam olarak aynı kalması kuralına uyulmasıdır. Kontrastlıkta oluşabilecek her küçük farklılık ya da renk tonlarında oluşabilecek küçücük farklılıklar sahnenin çözülüp parçalanmasıyla sonuçlanacak ve izleyici ortam birliğinden geriye doğru sıçrayacaktır. Konulu film kameramanları bir sahnenin içindeki film çekimlerinin yapılması sırasında olabildiğince duyarlı psikolojik uyum nüanslarına uygun davranmakta özen gösterirler.

Renk değerleri ve grilik değerlerinin kademelenmesi birbirine bağlı olan çekimlerde tam olarak birbirine eşit olacak biçimde tutulmalıdır.

Bir görüntü herhangi bir ışık kaynağı aracılığı ile görülebilir hale gelir. Daha sonra sahne aydınlatmasının temel yapısının belirlenmesi için çalışılır. Nerede böyle bir çalışma yapılmamışsa o zaman amaca uygun sahne görüntüsünün dışında varolabilecek ışık kaynaklarının olduğu düşünülmeli ve sahne aydınlatmasının belli bir plan içinde yürütülebilmesi isteği bir yana bırakılmalıdır.

Varsayalım ki, dışarıdan gün ışığı ya da güneş ışığı içeriye girmektedir ve oda, giren bu ışık ile tam olarak aydınlatılmalıdır. Arka fondaki ışığın şiddeti orta değerler içinde yer almaktadır ve elimizdeki filmin duyarlılığı bu aydınlatmanın orta değerler içinde olduğunu göstermektedir. Yalnızca dışarıdan giren güneş ışığının oluşturmakta olduğu lekeler, ortalama olarak % 50 nin üzerinde bir yerde bulunmaktadır. Bu durumda gölgeler yalnızca % 50 lik bir yönlerdirmeye ile aydınlanacaktır. Bunun anlamı, 27 DIN'lik (400 ASA'lık) bir filmde ki genel ışık 1000 Lüks'tür, ışıklı noktalar (ışık lekeleri) ortalama olarak 1500 Lüks'tür ve dolgu aydınlatılması 500 Lüks dolaylarında olmalıdır. Doğaldır ki, koşul, oda duvarlarının aşırı derecede aydınlık olması ya da tam tersine çok karalık olmamasıdır. Bu yönde oluşturulan bir aydınlatmaya İç/Gündüz adını vermekteyiz.

İç/Gündüz aydınlatılması yapılırken dikkat edilmesi gerekli olan en önemli kuralı, anahtar ışık yapılırken her zaman yön olarak pencerenin bulunduğu yerden nesneye doğru yönlendirilmesi gereklidir.

İç/Akşam etkilerinin elde edilmesinde tasarlanan odanın yapay ışık kaynakları aracılığı ile aydınlatılmış olmasıdır. Bu aydınlatma kaynakları tavan lambaları, duvar aplikleri ve masa lambalarıdır. Işık kaynakları görüntüde nasıl konumlanmış bulunuyorlarsa anahtar ışığın yönü de onların bulundukları yönden nesnenin üzerine düşecek biçimde düzenlenmelidir. Pratik temellere dayanarak amaca uygun bir biçimde düşünülmüş olan görüntü düzenlemesini oluşturan ışık kaynakları ise, görüntü çerçevesinin dışında konumlanmış olarak düşünülmelidir.

Genel olarak Gün/İç çekimlerinde arka fonda bir kontrastlık farklılığı genel olarak bulunmamaktadır. Güneş ışığının direkt olarak bulunmadığı durumlarda bu tür bir kontrastlık farklılığının aranmasına da gerek yoktur. Orta değer üst yarısında bulunan ışıklı bölgeler yalnızca çevre aracılığı ile gelen ve duvar gibi görülebilen ışık kaynaklarıdır.

Gece/İç çekimleri ise son derece dramatik etkiler taşımaktadır. Böyle bir ortamda genel olarak iki olasılık söz konusudur. Pencereden gelen soluk ve donuk ay ışığı, çekim ortamında küçük bir ışık kaynağının bulunması durumunda (bir mum ya da çok dağınık ışık veren bir

lamba) ve bu ışık kaynağı görüntünün içinde bulunmasıdır.

Her iki koşulda da görüntüyü oluşturan alanın büyük bölümünde tam bir karanlık sözkonusudur, yani her yerin aydınlatılmaması koşulu bulunmaktadır. Yalnızca görüntüde aksiyonun bulunduğu yer çok az oranda ışık alır, kural olarak bu değer ortalama değerlerin %30'u ile %50'si arasında bulunmaktadır. Görüntüde bulunan bu gibi karanlık yerler genel olarak televizyon çekimleri için kullanılabilir değildir. Televizyon filminde ay ışığının aydınlatdığı pencerelerin çekimin konusu olduğu durumlarda, pencere orta değerlerin üzerinden aydınlatılmalıdır. Böyle bir aydınlatma bir film çekiminde yapılsaydı, o zaman pencerenin bu çekiminden çarşaf gibi bembeyaz bir sonuç elde edilirdi.

Nesnelerin arasında herhangi birşey olmadan ışık kaynağının yakınında bulunmasına dikkat edilmeli ve anahtar ışık ortalama olarak orta ton değerlerinin % 30 kadar üzerinde bir aydınlatma gücüne sahip bulunmalıdır. Renkli sinemacılıkta özellikle görüntüde yer alan ışık kaynakları mum ya da bir petrol lambası ise, anahtar ışık böyle bir durumda hafif sarı-turuncu bir filtre ile filitrelenmelidir. Ancak, burada dikkat edilmesi gereken nokta, her zaman için arka fonun mevsimsi olarak bırakılmasıdır. Aynı zamanda ay ışığı efektinin uygulanacağı durumlarda anahtar ışık mavi bir filtre ile filitrelenmelidir.

D- DOĞAÇLAMA (IMPROVİSATION)

Stüdyoda yeterli sayıda ve çeşitli türlerde ışık kaynakları varsa, bu kaynaklar gerektiği durumlarda kullanılmaya hazırlarsa, yeteri kadar gerilim sağlanabiliyorsa, stüdyoda ışık köprüleri ve balkonları bulunuyorsa ve stüdyoda oyuncular kendilerine daha önceden hesaplanarak santimetrelenen yerler üzerinde hareket etmekteyse bir sorun yoktur. İstenilen her türlü dramatik etki ve amaca varmayı sağlayan zorunlu süreklilik elde edilir.

Bir haber ya da belgesel filmcisi aynı etkilerin sağlanmasını genel olarak, geçici, iğreti araçlar ile sağlanabilmektedir. Üç neden profesyonel ışık kaynaklarının kullanılmasını olanaksız kılar. Bunlar; kıt zaman, taşıma sorunları, varolmayan elektrik bağlantı olanaklarıdır.

Temel olarak ana kural olarak mümkün olabilecek durumların hemen tümünde profesyonel ışıkların kullanılmasının yeğlenmesidir.

El lambaları ile çalışmanın koşul olduğu durumlarda, bu kaynaklar her zaman çalışmanın sürdürülebilmesi için yeterli olanakları sağlarlar. Bunun için yardımcı olan kaynaklar kural olarak Jod-Quartz lambalar, küçük bir reflektör içinde veya içi yansıtıcı ile donatılmış fotoğraf lambalarıdır. Bu iki ışık kaynağı türü için de hafif katlanabilir üçayaklar bulunmalıdır. Ancak yine de, bu gereçlerin sağlamlıkları her zaman açık bir tehlike oluştururlar.

Jod-Quartz ışık kaynakları için aynı fotoğraf için hazırlanmış ampullerde olduğu gibi bir dizi yan donanım parçası bulunmaktadır. Bunlar aynı kepenkler ve yumuşatıcılar gibi gereçlerdir. Bu koşullarda eğer yalnızca elde tutulabilen ışık kaynakları aracılığı ile çekim yapılması koşulu varsa ışığın yönlendirilebilmesi bir dereceye kadar mümkündür. Kepenkleri bulunmayan kaynaklar aracılığı ile uygun olmayan koşullar altında çalışmalar kabul edilebilir. Ancak bu kaynaklardan yalnızca bir "aydınlatma bulamacı"nın elde edilebilir.

Bu iğreti aydınlatmanın zararlı yönü ışığı hiçte eşit olmayan bir biçimde her yöne doğru dağıtma özelliğidir. Işın demetinin ortasından çıkan ışıklardan birçok kez daha yoğun ışık çevre aracılığı ile gelmektedir. Bu ışığın yoğunluğu bu tür aydınlatma kaynaklarında çok sık olarak bir kare alan içinde oluşmakta ve oyuncular bu aydınlanan alan içinde ancak birkaç santimetre hareket edebilmektedirler. Çünkü ancak bu dar alan içinde bu aydınlatma kaynakları eşit ışık dağılımı yapabilmektedirler. Filmde az olan pozlama dağılım alanı içinde bu durum tümü ile uygulanması çok zor hatta olanaksız bir ortam olma niteliğindedir. Kuşkusuz, kontrastlığın sürekliliğini korumak ve bunun sürdürülmesini sağlamak bir kameramanın en önemli görevlerinden bir tanesidir. Bunun yanında pozlama denetimi kadar önemli olan bir durum da, ışık gücünün yönlendirilmesi ve ışık gücünün denetlenebilmesidir. Var olan iğreti aydınlatma kaynakları aracılığı ile (doğaldır ki bu kaynaklar görüntü dışında konumlanmış bulunacaklardır) bu kaynakların bir merdiven ya da bir sandalyenin arkasına konarak gölge şekillerinin ortaya çıkması sağlanabilir. Bazı gölge şekilleri özellikle televizyon görüntülerinde

önemli bir yere sahiptir. Çünkü bu gölge şekilleri, televizyon kayıtlarında görüntü tûpünün özellikleri nedeniyle "tam siyah"a eş düşer.

E- RENGİN ÖZELLİKLERİ

Siyah-beyaz film çalışmalarında, bir odanın genel aydınlığı aydınlatma yapılması sırasında çok yararlanılan bir ışık türü niteliğindedir. Bu aydınlatmaya genel olarak neon lambalar ve gün ışığından yararlanır. Bu aydınlatma yönelimleri aracılığı ile çok yumuşak ve ideal bir aydınlatmanın elde edilebilir. Bir dökümanter filmci bu tür benzeri yerlerde her zaman ilkönce genel ışığı ölçme eğilimindedir. Eğer çekim yapılacak olan kapalı mekânda temel aydınlık olarak 200 Lûx'lük bir ışık gücü bulunuyorsa o zaman kameraman anahtar ışığı 1000 Lûx olarak yönlendirerek ve arkafon aydınlatması için çaba gösterir.

Ancak, renkli bir film çekiminde bu koşulların yararlanabilmek mümkün değildir. Neon ışıkları (flöresant lambalar) karmaşık spektral yapılarından ötürü tümüyle bu tür çalışmaların dışında bırakılır.

Temel olarak bir renkli film çekimi sırasında ışık kaynağı olarak ancak tek bir renk ısısına sahip olan ışık kaynakları kullanılabilir. Özel bazı etkilerin dışındaki (ay ışığı etkisi gibi) koşullarda, hiçbir zaman birçok değişik renk ısısına ışık kaynakları birarada ve karışık biçimde kullanılmaz.

Günüşiği ile aydınlanan bir odada sadece iki olanak vardır:

- Işık kaynağı olarak 5400°K'lık bir renk ısısına sahip olan ışık kaynakları kullanılabilir. Eğer ışık kaynakları ortalama olarak 5400°K'lık bir renk ısısına sahipse güneşli bir odada aydınlatma kaynağı olarak kullanılabilir ve oda penceresi korkusuzca görüntü içinde yer alabilir. Bu tür bir durumda az karşılaşılacakla birlikte ark ışığı (5400°K) kullanılmasına karar verilebilir. Bu tür ışık kaynaklarının kullanılmasına karar verilmesi durumunda tüm ışık kaynaklarının filitrelenmelidir. Bunun ile ortalama olarak % 50 oranında ışığın yoğunluğu filitre tarafından emildiği için yitirilmiş olur.

Genel olarak renkli filmler, yapay ışığa göre uygunlaştırılmış bir duyarlığa sahiptir.

Yapay ışık koşullarında kullanıldıkları zaman bu filmlerin kamera içinde tekrar 3200°K'e dönüştürülmek üzere filitrelenmesi gerekmektedir. Bunun anlamı ışık kaybının % 50 oranında azalması, sonuçta her kaynak kendi verdiği gücün % 25'lik bir bölümüne sahip olacaktır.

- 3200°K'lık bir renk ısısına dengelenmiş olan ışık kaynaklarının kullanılırsa, aydınlatmanın yapılması sırasında bu ışık kaynakları kullanılırken, aydınlatmanın yapılması sırasında bu ışık kaynaklarına gün ışığının karışmasının önlenmesi gerekir. Bunun için Folie'ler (selüloid filitreler) bulunmaktadır. Bu folieler aracılığı ile pencereler kaplanabilir veya likid boya biçiminde olan türlerdeki filitrelerle boyanabilir. Bu boyaların özellikleri yıkanınca çıkabilmeleridir. Bu boyalar aracılığı ile pencereler spreylenecek boyanabilir ve gün ışığı bu sayede ortalama olarak 3200°K'lık bir renk ısısına dengelebilir.

Bu folieler ve boyalar aracılığı ile artık pencereler de görüntü içinde yer alabilirler. Bu materyallerin kullanılmadığı ve yapay ışığa dengelenmiş filmlerin kullanıldıkları durumlarda eğer pencere görüntü içinde yer almaktaysa o zaman dış çevre (pencereden görünen dış çevre) tümüyle mavi olarak kaydedilir. Böyle bir sonuç ise her durumda rahatsız edici bir sonuçtur.

Pencerenin önündeki gün ışığı yoğunluğu eğer çok yüksek değilse ve eğer alçak bir açıdan yapay ışıkla aydınlatılmış bir odaya düşüyorsa mavi pencerenin yaratacağı sonuç, dışarıda sert bir akşam efekti bulunuyormuş gibi bir efektin doğmasına neden olur. Hafifçe ışık saçan bir pencere genel olarak oldukça iyi ve boşa giden efektlerin doğmasına yol açar, çünkü "ışık saçma", her zaman beyaza doğru bir eğilim gösterir. Bu etkiden daha ileri bir etkinin elde edilmesine olanak yoktur, eğer daha güçlü bir etkinin uyanması isteniyorsa böyle bir durumda artık dışarıdaki kontrastlar tanınamaz bir hale gelirler. Bu doğal bir durum değildir. Normal yaşam içinde pencereden dışarıya bakan bir kişi kireç gibi bir alan görmemelidir. Bu nedenlerle bir dökümanter film çekimi sırasında bir iç çekim yapılırken çerçeve içinde bir pencerenin bulunması gerekiyor, veya böyle bir çekimden kaçınma olanağı yoksa, pencerenin hiçbir zaman kireçli bir yüzey olarak görünmemesi gerekir.

Deneyimli her dökümanter filmci bazı kuralların pratik çalışma sırasında uygulanabilmesinin ne denli güç bir iş olduğunu iyi bilir.

Belgesel film çekimleri sırasında çok sık olarak fabrikalarda çalışılır. Bu tür yerlerde mekânlar çok geniştir ve büyük oranda gün ışığı ile aydınlanmaktadır. Bazı küçük iç alanların (fabrika içleri gibi) mesleğin kurallarına tam uygun olarak renklerle aydınlatılabilmesi mümkün değildir. Elektrik tesisatı da ışık kaynağı çeşitlerinde kullanılabilecek uygun bir yapıya sahip değildir. Bir renkli film çevriminde, filmi çekilecek her 15m²'lik alan için en aşağı 10 kW'lık ışık kaynağı bütünlüğü hesabedilir. Çekimi yapan kişi bu fabrika alanı içindeki her makinanın kapladığı alanı iyiden iyiye hesap etmelidir. Ark kömürlü lambaların hemen hemen tümü direkt elektrik akımına (doğrusal elektrik akımına) göre çalışabilecek tipte olup, bu tür işler için kullanıma uygun yapıda değildir.

Başlangıçta insan -yalnızca gereksinimlerinden ötürü- bu gibi benzer durumlarda anahtar ışık olarak Panlicht"leri yerleştirir ve genel aydınlatma içinde çekim yapılan iç alanlarda bulunan gün ışığından yararlanma yoluna gider. Böyle bir durumda varılan sonuç çok şaşırtıcıdır. Hiçbir durumda mavimsi bir yapıya sahip olan gölgeler rahatsız edici değildir, insanın daha önceden beklediğinin tersine kötü bir etkinin ortaya çıkmaz

Bu koşulun açıklanması basittir: Doğada güneş ışığı ve mavi gökyüzünün bulunduğu ortamlarda gölgeler her zaman yoğun mavidir. Bu nedenle göz, mavi gölgeye alışmakta ve görüntüdeki fazla maviliğe kendisini kolaylıkla uydurmaktadır. Yalnız bu koşullarda çalışılırken şu yanıla düşülmemelidir. Yakın çekimlere geçişlerde ve çok yakın çekimlerin yapılması sırasında ışık yeniden yapılmalıdır. Böyle bir yeniden aydınlatmanın yapılması sırasında yeğlenmesi gerekli olan ışık kaynakları Panlichtler olmalı ve bu ışık kaynakları ile genel aydınlatma yoluna gidilmelidir. Zorunluluk karşısında alınacak olan genel çekimlerde mavimsi gölgelerin varolursa, yakın ve çok yakın çekimlerde de aynı mantıkla çalışma sürdürülmelidir.

Bir nesne, üç boyutu taşıyan herhangi bir şey bir mekân yaratıyorsa, mekanı oluşturan bir nitelik kazandırır. Elimizdeki mekân ışığa uygulanacak olursa bu varolan ortamın ışığa uygulanması nasıl olmalıdır? Işığın engellenmesi ile gölge yaratılır. Bu yönelimde en az iki tane uygulama biçimi bulunmaktadır: Geçirgen olmayan nesneler ve geçirgen nesneler

yapıları ne olursa olsun herbiri birer ışık değiştirici olarak düşünülmelidir. Özellikleri ile hiçbir kuşkuyla yer bırakmaksızın ışığı değiştirirler. Geçirgen olmayan nesneler, ışığı tümü ile engelledikleri için koyu gölgeler yaratırlar. Geçirgen nesneler ise, geçirgenlik oranlarına bağlı olarak, değişik yoğunluklarda gölgelerin oluşmasına neden olurlar.

Bir sokak sahnesinin aydınlatılması sırasında aydınlık bölümler öne doğru yaklaşırken karanlıkta bilinçli olarak bırakılmış olan bölümler uzaklaşacaklardır. Karanlık bir sokak, geriye doğru uzaklaşırken aydınlatılmış alanların izleyiciye doğru yaklaşması aydınlatılmanın yapılması sırasında birçok yaratıcı kavramın ortaya çıkarılabilmesine de aracılık edebilecek nitelikte bir davranış biçimidir. Örneğimizi sürdürürsek; karanlıkta bırakılmış bir kapı girişi, hatta bu karanlık kapı girişinin altında duran bir kişinin doğal olarak karanlıkta bırakılmış bölümleri bölümleri ve yarattığı koyu gölgelerin hemen hemen tümü çeşitli türlerde negatif hacımları izleyiciye sunar. Sahnenin aydınlatılmış ve doğal olarak ta aydınlıkta kalan bölümleri izleyiciye doğru yaklaşıyormuş gibi bir görünümdedir. Bu türdeki aydınlatılmış görünüm, dış bükey, pozitif hacımları ifade eder. Işığın değişimi başka anlamların yüklenmesine neden olur. Görülmekte olan bir nesne kendisi üzerine düşen ya da gelen ışığın bir bölümü tutar geriye kalanını ise yansıtır. Bir fotoğraf ya da bir film çekiminin yapılmasına bu yansıyan ışık kaydedilir. Yani mekân içinde mekânı oluşturan nesnelerce değişikliğe uğratılmış olan ışık filmde kaydedilir. Mekân içindeki nesneler tarafından değişikliğe uğratılan ve yansıyan ışık, mekânı değiştiren bir özelliğe sahiptir.

Nesnelerin aydınlık ve karanlık kenarları arasında oluşan kontrastlık farkları çok az olan kontrastlık düz aydınlatma ya da tek yüzey aydınlatma olarak adlandırılır. Bu türde bir aydınlatmanın karşısında herşey olduğundan daha donukmuş gibi görünecektir. Kesintisiz bir ışık altında görülen herşey homojen bir yapı içindedir. Nesneler arasındaki uzam farklılığını sezebilmek oldukça güçtür. İki boyutlu olarak kaydedilmeye çalışılan mekanın perde üzerinde üç boyutluymuş gibi görünmesi zorlaşacaktır.

İki-üç yüzyıl boyunca Avrupalı ressamalar düz tuvaleri üzerinde, üç boyutluluğun çeşitli örneklerini sergilemişlerdir. Bunu da kuşku götürmeyecek biçimde ışık ve gölgeyi yetkin bir

biçimde kullanarak başarmışlardır. Rambrant ışık ve gölgeyi kullanmak konusunda son derece uzmanlaşmış bir ressamdır. Günümüzde onun resimlerinde kullandığı ışık ve gölgenin kullanılması yöntemi "Chiaroscuro" olarak adlandırılmaktadır ve bugün aydınlatma yöntemlerinin birisi olarak biriside "chiaroscuro aydınlatma" olarak adlandırılır.

Sinemanın gelişim yıllarında, sinema sanatçıları filmlerinin görsel açıdan ve iletişim yönünden daha inandırıcı olabilmesi için yöntemler araştırdılar. Buda ancak üç boyutlu dünyanın perde üzerindeki görüntüsünün izleyici tarafından kabul edilebilecek bir görüntüsünü elde etmekle mümkün olabileceği idi. Buda kendi açılarından film yapımcılarının güdülemeleriyle teknik alanda aydınlatma araçlarının sinemanın isterlerine uygun biçimde yaratılmasına ön ayak oldu.

Bir film çekimi sırasında düz bir aydınlatma yapılmışsa (Notan Aydınlatma) bu aydınlatma altında düzlemlerin algılanabilmesi oldukça güçtür. Nesnelerin yoğun olarak bulunduğu düzlemler, bu düzlemler arasında daha az yoğun bölümler olarak düşündüğümüzde bakışımızı ön plandan arka plana doğru yönlendirdiğimizde ne olur? Üç boyutlu mekânın derinlik duygusunu verebilecek değişik yoğunluklara sahip bir mekân nasıl yaratılabilir?

Böyle bir koşul ancak ışığın doğru olarak yönlendirilebilmesiyle başarılabilir. Işık yardımıyla görüntü çerçevesi içinde hız ve nesnelerin hareket edebilecekleri aydınlık ve karanlık düzlemlere sahip mekânlarla yaratılabilir. Nesnelerin aydınlık ve karanlık ortamlar içinden geçerek hareket etmeleri, mekânın boyutları konusunda güçlü ve yeterince bir bilginin verilebilmesine bağlıdır.

Bu şekilde boyut yaratmaya yönelik bir mekânın nasıl kurulabileceğini düşünelim: 16 ve 17. yüzyıllarda Hollandalı ressamların yaptıkları resimlerin büyük bir çoğunluğunu peysajlar oluşturmaktadır, ancak konunun içinde bulunan natürmort resimler ele alındığında, resim konularının büyük bir çoğunluğu ev mutfaklarıyla ilgilidir. Kapının üst bölümü açıktır (alt ve üst bölümü olan bir kapı biçimi). Bu yarı açık kapı aralığından gün ışığı odanın içine girer. Bunun sonucunda da aydınlık ve karanlık yoğunluklarda üç ya da dört tane düzlem oluşur. Ön plan

karanlıktır, izleyen bölümde kapıdan giren ışık bir kişiyi aydınlatır, kişinin arkasında ise yine karanlık bir bölüm bulunmaktadır. Bu bölümün arkasında ise, yine kendi çevresini ancak aydınlatabilen bir fırın ya da ocak yanar. Fırının kapısı alevlerin ışığı dışarıya yayılacak biçimde açıktır. Kapının iç kısımları biraz karanlıktır, ötede ise aydınlık bir kır manzarası görülür.

Ressam, yaptığı resim içinde kişi ve nesneleri değişik ışık şiddetlerine sahip düzlemler üzerine yerleştirmiştir. Belirli bir ışık yoğunluğunun elde edilebilmesi için resmin yapılması sırasında ressam mekânın çeşitli yerlerine değişik ışık kaynakları yerleştirmiş olabilir. Her iki durumda da nesneler ya ışıklı yerlere yerleştirilir ya da nesneler ile aydınlatılır. Işık kaynaklarının pozisyonları uzaklık ve perspektif duygusu verebilecek düzlemler yaratır, nesnelere üçüncü bir boyut yanılması kazandırır.

Tüm bunlar resim Sanat ve Fotoğraf Sanatı için kolayca sağlanabilecektir. Ancak, bir film çekiminde uygulama biraz daha değişiktir. Film yapımcısı ne aydınlık ya da karanlık bölümlere yerleştirebileceği ne de çevresindeki ışık kaynaklarını denetleyebileceği hareketsiz nesnelere sahiptir. Görüntü yönetmeni ışığı öyle bir düzenlemelidir ki, nesne bu değişik ışık yoğunlukları arasında hareket ederken hem, alınan yolda uzaklığı hem de nesnenin üçüncü boyutunu elde edebilmelidir.

Eğer, gözümüzdeki retina tabakasını görüntü perdesi olarak düşünürsek iki boyutlu bir görüntünün üç boyutlu bir görüntü gibi nasıl görüldüğünü açıklayabiliriz. İnsan öncelikle iki tane birbirine benzer göze sahiptir. Bir görüntü beynimize ulaşırken gözlerimiz aracılığıyla iletildiğinden bu iki görüntü beynimizde birleştirilir ve üst üste çakıştırılır. Nesne bize doğru yaklaşırken gözlerimiz içe doğru daha çok döner. Yine bir görüntü uzaklaşırken görüntülerin üst üste binmeleriyle oluşan bileşim yok olur.

Nesne giderek yaklaşırken gözlerin kesişmesi giderek artar. Ancak halâ her iki gözde de iki görüntü vardır. Gözler kesişmediği anda bile koşut ve ortak bir yönde baktıklarında, görüntülerin merkezleri, iki göz arasındaki uzaklığa eş bir uzaklıkta bulunur. Bu bir tür Parallakstır.

Bunu kamera ile gerçekleştirmek kameranın tek gözlü olması nedeniyle olanaksızdır.

Kamera iki boyutlu bir film yüzeyi üzerinde bir tek görüntü yaratır. Bu görüntü daha sonra iki boyutlu perde üzerine yansıtılır. Yaratılmaya çalışılan yansımalı görüntüdeki üçüncü boyut, ancak ışığın yardımı ile gerçekleştirilen ve ışığın yönlendirilmesi yoluyla oluşturulan ve üç boyutlu imiş gibi izlediğimiz, ancak aslında iki boyutlu olan yansımadan başka birşey değildir.

Bu türde bir yansılmanın sağlanabilmesi ise ancak bir film çekiminin uygulanan yönelimlerin açıklanabilmesiyle olasıdır:

F) FOTOGRAFİK STİL

a) NORMAL STİL:

Amaca uygun olarak seçilmiş bir aydınlatma (bunun anlamı; diyafram değerinin belirlenmesi, aydınlık sektörünün açıklığı ve görüntü frekansının belirli bir duyarlılığa sahip materyal üzerine aktarılmasıdır.) herşeyden önce, sahneye ışık yayan ve ışığı yansıtan nesnelerin dağılımlarına bağlı bulunmaktadır.

- Değişik fotografik stiller, ışık yansıtan nesnelerin yüzey durumlarına göre ve bunların ışığı çeşitli ölçülerde yansıtma derecelerine göre ayrımlar gösterirler. Ancak bunlarla birlikte fotografik yönelimlerde esas olarak önemli derecede rol oynayan şey; aydınlatma biçiminde uygulanan yöntemin türüne bağlı olmaktadır.

- Gerek sinema filmlerinde, gerek amatör sinemacılıkta genel olarak çekimler, normal fotografik stil adını verdiğimiz yöntem uygulanarak yapılmaktadır. Genel olarak, her nerede bir zaman kavramı bulunmaktaysa ve ele alınan konuda nerede gerek bulunuyorsa veya senaryo bunu duygusal yönden uzatıyor veya kısaltıyorsa, sahnenin aydınlatma olarak ele alınışı, normal stilde yapılacak bir aydınlatmadan uzaklaşıyor, biçiminde kavranmalıdır.

- Bir filmin çekimi sırasında normal stilin uygulanması, hemen hemen her zaman sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Oysa, bu yönde havanın verilmesi çok kolaydır. Tümöyle kendiliğinden gelen ve her zaman kolayca alınabilecek bir takım kuralların uygulanması

normal stilde bir aydınlatma yapılırken karşılaşılabilecek sorunların ortadan kalkmasına yetecektir.

- Fotoğrafik bir görüntü her zaman aydınlık farklılıklarından oluşmaktadır. (Aynı zamanda, bu fotoğrafta yer alan nesnelerin ışık yansıtma oranlarının farklılığından da oluşmaktadır.) Bu koşul ek olarak çok ya da az netlik durumlarını da içermektedir. Bununla bir yüzey parçasının genişletilmesi, uzatılması ya da kısaltılması mümkün olmaktadır.

- Dikkatli bir gözlemci bir ayrıntının tanımlanıp ortaya çıkarılmasında, eğer bir ayrıntı belli bir yerde duruyor ve değişik ışık yoğunluklarını içeriyorsa bunu kabul edemez. Bu görüntünün aydınlık ve koyu bölgelerindeki ayrıntı kaybolması insan gözünün yapısından (eğilimlerinden) ileri gelmektedir. Her ne kadar yatkın olsa da insan gözü kaçınılmaz olarak aydınlıkta olanlardan çok, gölgedeki ayrıntıları gözden kaçırma eğilimindedir. Bu sonucun bize gösterdiği büyük ve belli bir yapısı olmayan yüzeylerdeki düşük ışık yoğunlukları, benzer yapıda ancak yüksek ışık alan yüzeylere oranla izleyenlerin hoşuna gitmeyen bir duygunun uyanmasına neden olur. (Bu aynı zamanda aydınlık tonlar ve daha açık tonlar için geçerlidir) Gökyüzü görüntü çerçevesi içinde diğer nesnelere baskın oranda bulunuyorsa, biz bu durumda ayrıntıdan alınmış ve kabul edilebilir bir yapıya sahiptir diyebiliriz.

- Genel olarak denilebilir ki, projekte edilen bir fotoğrafik görüntü normal stilde ise tümüyle doğal bir duyarlığa sahip olmaktadır. Bu sahnede ne denli çok ışık yoğunluğu farklılığı bulunmaktaysa, o denli fazla sayıda doğal nesne sahnede yer alıyor demektir. Bunun dışında gölgede kalan ayrıntılar gerçekten ortadan kalkacak, her düşük ışık yoğunluğu o kadar az bir alanın kaydedilmesine neden olacaktır.

- Fotoğrafik olarak normal stil adını verdiğimiz stil, öylesine bir yöntem biçimidir ki, bu yalnızca sinemada profesyonel ve amatör düzeyde bir kullanım biçimine değil, aynı zamanda tüm fotoğrafik görüntülerin elde edilmesinde kullanılan yöntemlerin %80'lik ağırlığına sahip bulunmaktadır. Bu stilde belirli bir yapıya sahip bulunan entegral ya da amatör ışıkölçerler, her durumda herhangi bir ölçüm tekniğinin uygulanmasına gerek olmaksızın gerçek ve doğru sonuçlara ulaşılabilmesine neden olacaktır. Bir nesnenin ayrıntılarının ışık yoğunluğu, bir

görüntü çerçevesinin içinde yer alan ışık yoğunluğu dağılımının ve nesnelerin ışık yoğunluklarının aydınlık ve gölgeli olup olmamasına göre değişir. Görüntünün yapısında önemli noktalarda bulunan normal sınırlar içindeki genel objeler bütünlüğü içinde reflekte olan ışığı normal ışıkölçerler ölçme olanağından yoksundur. Çoğunlukla, bu yol tek bir ölçüm yoluyla yapılır ve pozlama değerinin alınmasına yardımcı olur. Daha sonra da açıklanacağı gibi, her ne kadar bu stili izleyen stiller bir aydınlatmanın yapılması sırasında bir sahnenin sayısal olarak tek bir ölçümünde metodun yanında ölçülmesi veya düşen ışığın ölçümünün yapılmasını da bir koşul olarak karşımıza çıkmaktadır.

b) NORMAL OLARAK STİLİN AÇIKLANMASI

- Normal fotoğrafik stil herşeyden önce, hareketsiz stilin oluşturduğu bir yönelimdir. Daha doğrusu sahne içinde yer alan nesneler aydınlatılarak çekim yapılır. Ayrıntılar bu durumda eşit yansıtma derecelerine yaklaştırılırlar. Eşit bir derinlik dengesi içinde veya eşit bir derinliğe sahip olarak, doğal ışık kaynaklarından eşit ışık yoğunluğu elde edilecek bir biçimde yapılır. Her zaman, biraz düşük ışık yoğunluğuna sahip olan ön planın benzer girintisi, çıkıntısı olmayan bölümlerine uygun bir yansıtma derecesine sahip olan arka fonun düzenlenmesinde, özel bir düzenlemeye gidilmesine gerek yoktur. Bu düzenleme ile ön ve arka plandaki nesneler birbirlerinden ayrılmakta, seyircinin dikkatinin özellikle dağıtıcı bir yapıya sahip olan arka fondan soyutlamak mümkün olabilmektedir. Nesnenin aydınlıkla sertliği bir objenin iki yanında da eşit düzeydedir. (örneğin insan yüzünde) Bu sertlik çoğunlukla 1:1 den büyük olmalıdır. Tersine bir durumda boyut etkisi doğmayacak ve boyut olarak çok az etkiye sahip bir görüntü ortaya çıkmış olacaktır.

- Bu küçük tanımlama şu şekilde ortaya konulabilir: Ayrıntıların her zaman eşit ya da eşite yakın ışık yoğunlukları, eşit ya da eşite yakın bir biçimde çekilen negatifin projekte edilmesi sırasında bir yoğunluk -karşıtlık- ortaya çıkaracaktır. Bu çekilen yerdeki eşit ışık yoğunluğu negatifin toplanması üzerinde de projeksiyonu yapılan bir görüntü olarak aynı

eşitliğe uygun bir yapıda olacaktır. İzleyici bu durumu, hem orjinal ortamda, hem de projeksiyon sırasında izlediği görüntüde aynı aydınlığa sahip olarak algılayacaktır. Bu durum yalnızca tek bir ölçümün yapılması için yeterlidir, burada yapılması gereken tek şey, sanatsal bir orjinalliğin ortaya konmasından başka bir şey değildir. Tek bir ışık kaynağından gelen aydınlatma şiddeti arkadaki uzaklık ile ortadan kalkacaktır. Böylelikle bir derinlik oluşturacak biçimde kademelenerek sıralanmış alın nesneler eşit bir yansıma derecesine (örneğin birçok oyuncunun yüzleri) ve eşit bir ışık yoğunluğuna sahip olacaktır. Böylelikle bu nesneler negatif üzerinde eşit yoğunlukta belirmiş olacak, görüntünün sonucu böylelikle yalnız eşit güzellikte ortaya çıkmış olmayacak, aynı zamanda da eşit renklere sahip bir gösterim yapılabilecektir.

c) LOW KEY STİLİ (ALÇAK ANAHTAR IŞIK YÖNTEMLİ):

- Olayın dramatik gelişimi ya da oyunun ele alındığı zamana gereken koşullar gerektirdiği anda, durumlarda, Low Key Stili bir seçim olanağıdır.

İyi yapılmış bir Low Key stili aydınlatmada sert kontrastlıklardan kaçınılır ve gölgeler yumuşak olarak aydınlatılır. Oyuncuların yüzlerini aydınlatma yararlanılan anahtar ışık (ana ışık) tonlamaya uygun olacak biçimde ancak normale yakın bir konumda aydınlatma yapabilecek biçimde yerleştirilir. Böyle bir aydınlatma koşulunda negatif, normal bir yoğunluğa sahip olacaktır ve sonuçta, görüntüde renkler kendi özel durumuna uygun bir biçimde, doğru renklere sahip olacaktır.

- Bir çok dramatik konu Low Key stili ile yapılmış bir aydınlatmaya gerek göstermektedir. Birbirini izleyen sahnelerde, cinayet ya da gizliliklerle dolu olayların gelişimleri bulunuyorsa, heyecan dolu duyguların belirtilmesinin gerektirdiği durumlarda seçilebilecek en iyi aydınlatma türü Low Key stili olmaktadır. Bu tür aydınlatma yönelimine başvurarak yapılmış olan -tekrar hayal içinde bırakılması istenmiyorsa- aşk sahneleri içinde geçerli olan bir aydınlatma türüdür.

- Anlaşılaçağı gibi bu tür stil yönelimleri temelde birbirlerinden kesin kes ayrılarak

yalıtlamaz veya yapımcının kendi istek ve amaçları doğrultusunda çeşitli yönelimler oluşturup bulunabilir. Bunun için geçiş formlarının bilinmesi gerekmektedir. Örneğin bazen Low Key tekniği abartı olacak kadar aşırılığa vardırılabilir. Bunun yerine daha yumuşak geçişler, aydınlık ve gölgeler arasında yeğlenebilir.

d) KONTRASLIĞI AZALTILMIŞ LOW KEY:

"aut of balance lighting" (dengesiz aydınlatma) Bu aydınlatma tekniği formu özellikle katıksız, üzeri örtülmemiş, boyasız, cilasız bir gerçeğin belirtilmesine uygun olarak yapılan bir aydınlatma yöntemidir, üzücü bir realitenin oynandığı durumlarda kullanılabilir. Bu durumda aydınlık bölgeden karanlık bölgeye geçiş son derece sert bir biçimde olacaktır. Orta tonlar ise tercih edilecektir. Gölgeler daha uzakta olan aydınlık bölgeye göre daha baskın bir biçimde olacaklar, bu tür yapılan bir aydınlatma tekniğinde ise ışık kaynağı olarak, parlak ışık yayan ışık kaynakları tercih edilecektir.

i)- Bu tür bir aydınlatma yöntemine çok basit olarak Low Key'den normal stile bir geçiş biçimi olarak açıklayabiliriz. Kontrastlığı azaltılmış olan Low Key aydınlatma, Low Key aydınlatmaya oranla aynı "gece çekimlerinin" yapıldığı "alaca karanlık" aydınlatmaya benzemektedir. Bir masa lambasının önünde durmakta olan bir kişinin yapılan çekimi, ancak ve ancak "kontrastlığı azaltılmış Low Key" tekniği ile yapıldığı halde, başarılı bir aydınlatma yapılmış olacaktır. Görüntünün yalnız kendisinde olabildiği gibi, daha sonraki birbirine bağlı sahnelerde ya da ayırmadan anlaşılacağı gibi, bu masa lambasından başka herhangi bir tavan lambası, ateş gibi bir kaynağa ihtiyaç bulunmakta ve bu kaynakla Low Key'in yalnız başına yarattığı kontrastlığın azaltılmasını sağlanmaktadır.

ii)- Kontrastlığı azaltılmış olan Low Key'in içerdiği değişiklik, aydınlık ayrıntılardan olabildiğince kaçınmaktadır. Görüntünün büyük bir bölümü, gölgelerin içine dolmuş durumdadır ve başka bir sahneye geçiş ile eğer o sahne orta tonlardan oluşmuş ise yumuşak bir geçiş şeklinde yapılır. Bu aydınlatma biçimi özellikle fakirliğin, perişanlık ve

sefaletin, ümitsizlik ile melankolinin hakim olduğu konularda uygun bir aydınlatma türüdür.

iii)- Low Key stili öylesine bir filmsele aydınlatma biçimidir ki, bu tür bir aydınlatmada görüntünün büyük bir bölümü film üzerinde pozlanmamış olacaktır. Bu durumda görüntü içinde önemi büyük olan alan, normal olarak aydınlatılacaktır. (oyuncuların yüzleri) Bu durum negatife üstünde normal bir pozlama yoğunluğu oluşturacak ve projeksiyon yapılan filmde sonuç, normal bir ışık yoğunluğu olacaktır. Arka fonda bulunan ayrıntıların yaratılan ortamda ön fona göre daha az bir ışık yoğunluğu bulunacaktır.

iv)- Low Key aydınlatmasının değişik türleri temel olarak gölgeden, aydınlık bir başka sahneye geçiş arasında ortaya çıkmaktadır. Kontrastlığı azaltılmış Low Key aydınlatma, yalın Low Key aydınlatmadan genel aydınlatmanın yüksekliği ya da başka bir deyişle, genel aydınlatmanın daha fazla olmasıyla ayrılmaktadır. Bu yolla kontrastlığı azaltılmış olan Low Key aydınlatmaya oranla çok daha fazla sayıda ayrıntı ortaya çıkabilmektedir. Dengelenmiş Low Key aydınlatma, dengelenmemiş bir aydınlatmadan ortaya çıkmaktadır. Bu durumda geçerli olan aydınlatma yaklaşımı, anahtar ışığın negatif üzerinde aydınlatmakta olduğu oyuncuların yüzlerini normal olarak pozlanabilecek oranda aydınlatmasıdır. Bu teknikte kopya, bu normal olarak pozlanmış yüz noktalarında kolaylıkla uyarlanarak doğru olarak alınabilmektedir. Kopyalar basılırken bu yüz noktalarındaki normal yoğunluk kopyanın doğru olarak basılabilmesi için bir rehber rolü oynamakta ve yönlendirilebilmektedir. Görüntünün normal pozlama dışında kalmış olan diğer bölgelerde ise yapılmış olan pozlama kameranın dikkate alınmış olduğu biçimde olacaktır.

e) HIGH KEY STİLİ:

High Key stilinde yapılan bir aydınlatma tünde, görüntüdeki ya da birbirini izleyen sahnelerin çekiminde aydınlık, ışıklı ton değerlerine sahip bulunmaktadır. Bu durumda sahnedeki nesneler, yüksek yansıtma derecelerine sahip bulunacaklardır. Bir sahnenin temel aydınlatmasının yapılması sırasında, mümkün olabildiği ölçüde birbirini eşit şiddete

sahip olan bir aydınlatma düzeyinin, elde edilmesine çalışılmaktadır. İdeal bir High Key aydınlatmasında, aydınlatılan nesnenin etrafını çeviren ve tamamıyla yumuşatılmış ve doğrusal olarak ışık veren kaynaklarla yapılmalıdır. İdeal bir High Key objesi tamamıyla düzgün ve difuze edilmiş ışık ile aydınlatılmış bir genç kız yüzünün tonu ve sarı saçlarının beyaz bir elbise ile arka fon önünde eşit bir aydınlatma şiddetinin hakim olduğu durumdur.

i)- Diffuze edilmiş olan ışık, bir nesnenin ayrıntılarının en ince bölümlerini ortaya çıkaracak değişime sahip değildir. Bu tür bir ışık ancak eşyanın yapısını, konturlarını ancak önerebilecektir. High Key stilinde yapılan bir aydınlatmanın sonucunda normal aydınlatmaya oranla, nesneler daha az bir ayrıntı zenginliğine sahip olacaklardır. Bu nedenle daha az bir detay zenginliğine sahip olacaklardır. Bu nedenle yumuşak hatlı sonuçlar veren ya da netsiz sonuçları olan nesneler için kullanılmaya uygun bir aydınlatma türü değildir. Görüntüde küçük yapıya sahip olan ayrıntıların bünyelerinin ortaya çıkarılabilmesi için, yüksek sinyal depolama kapasitesine sahip olan materyallerin fotoğrafçılar tarafından kullanılması gerekmektedir. High Key aydınlatma stiline uygunluk sağlayabilmek için çeşitli türlerde görüntü pozlama yöntemleri geliştirilmiştir, bu yolla da her görüntünün ayrı ayrı ölçülebilmesi sağlanmalıdır.

ii)- High Key stilinin uygulandığı fotoğrafik çalışmalarda, ayrı ayrı detayların ölçümlerinin yapılabilmesi için bölgesel ölçüm yapan ışıkölçerlerin kullanılması, doğru bir uygulama yöntemi olacaktır. Görsel olarak uygunluğu tek bir ışık yoğunluğu biçiminde birbirine uydurulması da, ışığın yapılması sırasında "kontrast camı" adı verilen bir gereç aracılığı ile saptanabilmektedir.

iii)- Nerede mutlu bir gidiş bulunuyorsa ve bu mutlu gidiş nedeniyle olayın gidişinde seyircinin dikkatinin çekilmesi isteniyorsa, orada tamamıyla High Key stilinin kullanılmasına gerek bulunmaktadır. Bu tür bir aydınlatma yöntemi, mutluluğu vurgulamaktadır, başarı, umut ve mutlulukla oluşmuş bir güven bu tür bir aydınlatma yöntemiyle başarılı bir biçimde vurgulanır. Kusursuz bir dramdan söz edebilmek için bu tür bir aydınlatmanın başarıyla yapılması gerekliliğinin yanında aynı zamanda bu aydınlatma türüyle renklerin

bağlantısının kurulması gerekir.

G) FOTOĞRAFİK STİLLERİN FİZİK AÇIKLAMASI:

Bugüne kadar benzer açıklamalar görsel iletişim tekniklerinde ve televizyon tekniklerinde de yapılmıştır, bu optimal bir görüntünün iletilebilmesi için gerçeğe uygunluk gösteren bir ışık yoğunluğuna sahip sinyal elde edilip, gönderilmesi ile yakından ilgilidir. Bu renkli naklen yayın veya renkli bir kayıta dengenin yayın ile eşitlenebilmiş olmasını gerektirmektedir.

i)- Bu durumun açık olarak anlaşılabilmesi, ancak fotoğrafik yaklaşımların fiziksel açıdan incelenmesi biçimiyle açıklanabilecektir. Bu ele alışın bize gösterebileceği, film ve televizyon tekniklerinin birbiri ile karışmaları sırasında, dil olarak anlaşabilecekleri yararlı bir durumdur. Yanlızca mümkün olan açıklama şu yolu izleyecektir:

ii)- Fotoğrafik normal bir biçimde hazırlanmış olan bir sahnede, aydınlatma kontrastlık durumuna göre az ya da çok yoğunlukta ortaya çıkar. Bu yolla da her zaman bir nesnenin normal durumu ortaya çıkarılmış olacaktır. Işık geçirme durumuna göre bu değer, ortalama olarak 1:25~1:32 dir. Sahnenin ortalama aydınlatma şiddeti düzeyini tayin etmek için bu şiddet tablonun yerini tutacaktır. Bir integral ışık dağılımı için film tabakası üzerinde herhangi bir değişime neden olmayacaktır.

iii)- Bir Low Key aydınlatma, bir motifin normal objektifle benzer ışık şiddetinin zıtlığından oluşmaktadır. Bununla da görüntünün ayrıntıları düşük ışık şiddetinde yüzeysel bir paya sahip olan geniş alandan daha aydınlıktır ve genel alana üstün bir yapıya sahiptir. Aynı zamanda detayların yüksek ışık yoğunluğuna sahip bulunmaktadır. Hiç bir durumda tercih edilmeyecek olan şey, karşı karşıya olan görüntü parçalarının küçük alanlarda düşük ışık yoğunluğu payına sahip olmalarıdır. Integral ışık yoğunluğu bu nedenle, normal objenin yoğunluğuna göre daha düşük bir ışık yoğunluğuna sahip olmalıdır. (Normal stil uygulaması sahne düzenlemesinin yapılmasında bu şekilde ele alınır.)

iv)- Bir High Key stili, bir motifin aşırı derecede ışık yansıtan bir motife oranla daha düşük koşullarda olması durumunda, görüntünün bütününe, büyük bir bölümü çok düşük derecede ışık yansıtan nesnelere sahip bulunmaktadır. Tüm sahne (ve elbette onun oluşturduğu görüntü) normal stil sahnelerinde kullanılan fotografik ortamın sahip olduğu ışık yansıtma ortamının tam tersi bir yapıda olacaktır.

a) High Key Stillnin Sinema Projeksiyonundaki Sınırları:

Belirli bir High Key, sinema projeksiyonu sırasında istenildiği kadar aşırı derecede yükseltilemez. Beyaz perdenin uzak bölümleri aşırı derecede aydınlık olacak ve bunun sonucunda da görüntüde titreme başlayacaktır. Görüntünün etkisinde herhangi bir titremenin olmaması için karışım frekansı ışık yansıtmaya bağlı bulunmaktadır.

i)- High key çekimleri ayrılmaz biçimde tüm film bütünlüğü ile bir bağımlılık içindedir. High Key'i bu durumdan ayırmak mümkün değildir. Bir film High Key'i, fotoğraf katındaki High Key'den önemli farklılıklar gösterir. Bir fotoğraf, diğer fotoğraflardan bağımsız olarak ele alınıp incelenebilir, değerlendirilebilir. İnceleme süresi çok geniştir. Yüzün ışık yansıtması, ne psikolojik açıdan ve ne de teknik sınırlar açısından belirlenmemiştir. Oysa projekte edilen bir sinema görüntüsü, yüz çekimleri diğer çekimlere oranlandığında, önemli bir oranı teşkil etmektedir. Bunun etkisi ile geçici bir süre için uygulamanın sağlanması gerekmektedir. Böyle bir sahneden bir kesme aracılığı ile başka bir sahneye doğrudan doğruya ansızın geçmek, çok rahatsız edici bir aydınlık sıçramasına neden olacaktır. High Key motifinin üzerine yapılan bir çevrinme, çoğunlukla alışılmadık bir titremenin oluşmasına neden olmaktadır. "Örtücü efekti" yalnızca çevrinme hızı ile değil, odak uzaklığı ve örtücünün açısından durumuna da bağlı olarak ortaya çıkan bir sorun niteliğinde değil, ayrıca beyaz perdenin ışık yansıtmasına da bağlı olan bir durumdur. High Key çekimleri büyük format kameralarla çekilmiş olan fotoğrafın alanıdır.

High Key çekimlerinde çok sık olarak film laboratuvarlarının kopya bölümlerinde önemli anlaşma zorlukları ile karşılaşılır. Bir High Key Negatif kopya bölümünde "normal" ya da "orta

ışık" basamakları kopya edilmelidir, böylelikle yüz (dengeleme için düzenleme noktası) normal (aynı "normal" aydınlatma ve Low Key sahnelerinde olduğu gibi) yoğunlukta olacaktır. High Key motifle birlikte ışık yansıtma dağılımına ve relatif bir ışık yansıtma düzeyi oluşturur, böylelikle de negatif film üzerinde yaklaşık bir eşitlik ve yüksek bir yoğunluk yaratır. Bu nedenle ilk kopyada tecrübeli ışık belirleyici kişiler, buna "tam olarak fazla pozlanmış" değeri verecekler ve bu durum "sıfır kopya" olarak adlandırılacaktır. Bu durum, tüm çerçeveyi kapsamaktaysa çalışma kopyası veya kurguda bu isimle adlandırılacaktır.

ii)- High Key olarak çekilmiş olan bir negatif, eğer kendi kendisine otomatik olarak ışık şiddeti düzenlemesi yapan bir kopya makinasında kopya edilecek olursa, o zamanda yukarıda anlatılan yanlış sonuçlara yakın sonuçlar alınır. Böylesi bir durumda da en azından bir düzeltme kopyasının alınmasına gerek vardır. Ancak böyle bir koşulda estetik ve dramatik bakış yönünden bir uygunluk sağlanabilir.

iii)- Teknik yönden tatmin edici ve sevindirici kopyalar yalnızca otomatik kopya makinalarında elde edilebilir. Bu tür makinalarda negatifler, diziler halinde kontrol edilebilmektedir. Böyle bir durumda negatif yoğunluğunun oranı ve bunun elde edilmesi ile de orta, yüksek ve en üst yoğunlukların saptanabilmesi olanağı sağlanmış olur. Bu doğrultular temel olarak alınarak fotoğrafik yöntemin cinsine uygun nesnenin ışık yansıtma değerleri, makinada programlanabilmiş ve amaçlanan fotoğrafik yöntemin kopya üzerindeki uygunluğu sağlanabilmiş olacaktır. Bununla birlikte tüm film üzerinde genel olarak tekrar yeni bir ince ayarlamamanın yapılması gerekir: Bu konuda film yönetmeninin, olaya bakış biçimine dikkat edilmesi zorunluluğu vardır. Bu koşulda özellikle bir çekimin genel bir çekim dizisi içine sokulması sorunu önem kazanacaktır.

V - KAMERANIN SANATSAL İLETİŞİM ORTAMI

14- KAMERANIN KONU BOYUTU, AÇI VE YÜKSEKLİK KAVRAMLARI:

Bir film pek çok çekimden oluşmuştur. Her çekim, öyküde anlatılan belirli bir andaki hareketin, oyuncuların ve dekorun görüntülenmesi için kameranın en iyi konuma yerleştirilmesini gerekli kılar. Bu anlamda kolaycada anlaşılacağı gibi bir görüntü yöntemine ağır bir sorumluluk düşer. Çevrimi yapılacak olan bir sahnede bu anlamda kamera öyle bir yere yerleştirilmelidir ki, onu daha sonra izleyecek olan izleyici hareketin kavranması açısından olduğu gibi, olay ya da eylemin gelişimi hakkında film ile doğrudan bir iletişim kurulabilmelidir.

"Kameranin konumunu, yani bir kameranın açısının seçimini birden çok sayıda faktör etkiler. Kamera açılarının seçimine ilişkin sorunların çözümü, öyküdeki gereksinimlerin özenli bir çözümü ile gerçekleşir. Kamera açısı, hem izleyicinin bakış açısını, hem de çekimin çerçevelediği alanı belirler. Kamera her çekim için yeni bir konuma getirilmelidir. Bunun içinde şu iki soru yanıtlanmalıdır. Olayın bu bölümünün çekimi için en iyi bakış noktası nedir? Bu çekim için ne kadarlık bir alan alınacaktır?"¹⁵⁴.

Bir kimsenin duyguları, bir diğer kişinin duygularıyla karşılaştırılmaz. Bu durum gerek felsefenin, gerek fizyolojinin gerekse de genelde herkesin üzerinde fikir birliğine vardığı bir gerçektir. Bu türden bir durumda elbette ki bir senaryo yazarı bir kamera konumuna karar

¹⁵⁴JOSEPH V. MASCELLI, *The Five C's of Cinematography*, Cine/Grafic Publications, Hollywood, 1977,s.11

verecek olan yönetmen ile özleştirilemez, yani ikisinede aynı gözle bakılamaz. Yönetmen bir senaryo yazarının dilediği havanın yaratılabilmesi için elinden geleni yapacaktır. Ancak, duyguları senaryo yazarının duyguları ile aynı olmayacağından ve bu duygular karşılaştırılamayacağından, aralarındaki iş birliğinin az ya da çok olmasına bağlı olarak belli bir oranda hata alanının kalması kaçınılmazdır. Bu hata alanının daraltılabilmesi için, yönetmen konusunun tüm unsurlarını ayarlamalı ve bu unsurları her farklı konum ve açıdan çekmelidir. Söz konusu olan o kadar çok bağımsız değişken vardır ki, senaryo yazarının daha önceden zihninde canlandırdığı tek bir karenin hali ile görüntülenebilmesi için binlerce metre film şeridinin harcanması gerekebilir. Kuşkusuz ki, uygulamada bu uzun süreç oldukça kısılacak ve sonuçta bir senaryo yazarının istediğiyle, yönetmenin kendisine sunduğu şey arasında oldukça eksik bir uyuşma ortaya çıkacaktır.

Yönetmen ve senaryo yazarının tek bir ekip olduğunu var sayarak, bu durumu biraz daha sınırlandırdığımızda bir hata gözlenmektedir. O gerçekten sınırsız bir kimsedir. Son derecede sınırlı kamera hareketleri ile filmin havasını değiştirip değiştiremeyeceğini taktir edebilecek duyarlığa sahip bir kimsedir. Bundan şunu söyleyebiliriz, tüm insanlar için kameranın hareket edebileceği son derecede sınırlı bir alan bulunmaktadır ve kameranın en son konumunda bu insanlar arasında pek fazla bir fark bulunmayacaktır. Fazla yetenekli olmayan sıradan görüntü yönetmenleri ve yönetmenler, bir kameranın şöyle ya da böyle yerleştirilmiş olmasından tatmin olacaklardır. Ancak, işinin ehli olan daha yetenekli yönetmenler eğer hata sınırları üzerindeler ise karar verme tartışmaları olacaktır. Bunun yanında verilmek istenilen atmosferi gerçek hali ile verebilecek tek bir kamera konumu bulunsa bile, herhangi bir insanın bunu kesin olarak belirlemesi ya da tartışmaya açması olanaksızdır. Ancak yönetmen ve onu eleştirenler tüm konularda açık bir şekilde benzerlik gösterdikleri taktirde bu uyumsuzluk ortadan kaldırabilir. Bu da hiçbir durumda üstesinden gelinemeyecek bir durumdur.

Bugünkü gelişmiş biçimiyle kamera açılarının kullanımı, sinemayı sanattan çok bilime yaklaştıracaktır. İyi bir film yaratıcılıktan çok yapıcı (constructive) olma eğilimindedir. Teorik

olarak her sahnenin görüntülenebilmesi için yalnızca bir tek açı bilinmektedir; bu açının seçimi herhangi bir tartışma noktası veya bir fikir sorunu olamaz. Bu da gerçekte deneyim kazanılacak bir bilgidir ve sanattan çok bilime yakındır. Günümüzde düşüncenin artan bilimsel alışkanlıkları, bilimsel yöntemin sınırlılıklarını görme yönünden başarısız kalmaktadır. Gerçekte kamera açısını seçmekte tümüyle doğru olduğunu sanmak, müzik sözcüğünün veya bu konudaki herhangi bir deyimini seçimindeki özgürlüğü düşünmek kadar yanlıştır.

Dikkatlice seçilmiş bir kamera açısı, öykünün görselleştirilmesindeki çarpıcılığı yükseltecektir. Dikkatsizce seçilmiş bir kamera açısı ise, izleyicinin dikkatini dağıtır ya da kafasını karıştırır. Öyle ki, izleyici sahnenin anlamını kavramakta güçlük çeker. Bu nedenle, kamera açısının seçimi yeni bir görüntünün, diğer görüntülerin sağladığı sürekli ilgi üzerine yerleştirilmesinde önemli bir faktördür.

Perdedeki öykü, olayları değişik bakış açılarından anlatan, sürekli olarak değişen görüntüler dizisidir. Kamera açısının seçimi, önemli bir anı, büyük bir yakın çekim içinde görüntüleyerek, izleyiciyi olaya daha bir yakınlaştırabilir, ya da geniş bir kırsal alanın büyüklüğünün değerlendirebilmesi için uzaklaştırılabilir, veya izleyiciyi büyük bir yapı projesine yukarıdan bakması için yüksek bir yere ya da bir yargıcın yüzüne bakarken alçak bir yere yerleştirilebilir.

A- Sahne - Çekim - Ayrım

a) Sahne: Olayın gerçekleşeceği yer ya da dekoru tanımlayan bir deyimdir. Bu tanım, sahne prodüksiyonlarından alınma bir tanım niteliğindedir. Sahne prodüksiyonlarında olay çeşitli sahnelere bölünmüştür ve herhangi bir sahne değişik ortamlarda gerçekleşir. Bir sahne, sürekli bir olayı gösteren çekimler dizisi ya da tek bir çekimdir.

b) Çekim: Kameranın hiç ara vermeksizin, filme görüntü kaydetmesidir. Eğer teknik ya da dramatik yanlışlıklar nedeniyle aynı olay, hiçbir değişiklik yapılmadan yeniden çekilirse, bu bir çekim tekrarı olacaktır. Eğer herhangi bir şekilde (mercek değişimi, kamera

hareketi ya da deęişik bir olayın görüntülenmesi) tüm düzenlemeler deęiştirilirse, bu bir çekim tekrarı deęil, yeni bir çekimdir.

c) *Ayrım*: Çekimler ya da sahneler dizisidir. kendi içinde bir konu bütünlüğüne sahiptir. Ayrım, tek bir yerde ya da deęişik yerlerde geçerlidir. Ayrım içindeki hareket birbirini izleyen çekimler boyunca uyumlu olmalıdır. Öyle ki, olay gerçek yaşamdaki gibi düzgün bir akış içinde anlatılır. Ayrım bir dış sahne ile başlayabilir ve bir yapının içinde sürebilir. Oyuncular yapının içine girerler, oturur, konuşur ya da bir iş yapabilirler. Ayrım bir geçiş türü olan açılma ile başlayabilir, ya da bir kararına ile bitebilir.

B- Kamera açt türleri:

a) *Nesnel Açt*

b) *Öznel Açt*

c) *Bakış Açısı*

a) *Nesnel Kamera Açısı*: Nesnel Kamera, olayı tarafsız bir bakış noktasında görüntüler. İzleyici, olayı sahne içinde görünmeyen bir kişinin gözü ile izler. Sanki herşeyi izliyor gibidir. Görüntü yönetmenleri ya da yönetmenler, bazen tarafsız bir kamera uygulamasını, izleyicinin "bakış noktası" olarak tanımlarlar. Olay, sahne içindeki herhangi bir kişinin bakış noktasından görüntülenmediğinden, nesnel kamera açıları kişisel deęildir. Görüntü içindeki kişiler, kameranın varlığından habersizdirler ve kamera merceğine doęru hiçbir zaman bakmazlar. Eđer bir oyuncu, sahne düzenlemesinin gereklerine uygun olmayarak kamera merceğine doęru bakarsa ve çevrim sırasında nesnel açt sürdürölüyorsa sahne yeniden çekilecektir. Bir film çevrimi sırasında nesnel kamera açısı dięer açılara oranla daha yoğun olarak kullanılan kamera açısı konumundadır.

b) *Öznel Kamera açısı*: Öznel Kamera, olayı kişisel bir bakış noktasından görüntüler. İzleyici, sahnedeki olay içine, kendi yaşantısıymış gibi katılır. İzleyici görüntünün içindedir. Hem aktif bir katılım içindedir, hem de görüntüdeki bir kişinin yerini alarak, olayı o

kişinin gözü ile izler. Ayrıca, sahnedeki herhangi bir kişi kameraya doğru baktığında da izleyici görüntü içine katılmış olur. Böylelikle izleyici ile oyuncu arasında göz göze bir ilişki kurulur.

Öznel bir kamera, bir filmde olayı aşağıdaki şu yöntemlerle görüntüleyebilir:

i)- Kamera: izleyiciyi sahne içine yerleştirmek için, izleyicinin gözü gibi hareket eder.

Kamera izleyicinin gözü gibi hareket ederek, sanat müzesi içinde dolaşır ve tabloları gösterir. Veya, kamera bir otomobil montaj bandı boyunca yavaş yavaş ilerleyerek, izleyicinin işlemlere yakın bakışını verir. Ayrıca, kamera yüksek bir yerden aşağıya inerek, düşen bir kişinin ne gördüğüne öykünebilir.

Tüm bu örneklerde, kamera izleyicinin gözü gibi hareket eder. İzleyici grubu içindeki her kişi, sanki sahnenin içinde imiş gibi bir etkiye ulaşır. Bu tür öznel çekimler, öykü anlatımına dramatik bir etki sağlar. Nesnel görüntülenen sahneler içine, ansızın sokulan öznel çekimler, izleyicinin filme ilgisini ve katılımını yükselten bir yapıya sahiptir.

ii)- Kamera görüntü çerçevesi içindeki bir kişinin yerini alır:

İzleyici, olay görüntü içindeki bir kişinin gözü ile izleyebilir. Tanımı yapılan bu öznel çekimden önce, o kişinin görüntü çerçevesi dışına doğru bakan bir yakın çekimi verildiğinde, izleyici gördüğü şeyin, görüntüde bulunan oyuncunun gördüğü şey olduğunu anlar.

Eğer bir sahnede bir uçak pilotu, jokey ya da dağcı varsa, bu çekimi izleyen öznel çekim, bu kişinin ne gördüğünü içerir. Eğer bir önceki çekimde, görüntü çerçevesi dışına bakan bir oyuncunun yakın çekimi verilmedikçe, bir sonraki çekim olan saat, oda, park sahnesi, nesnel bir görüntü olarak yorumlanabilir.

Kamera, sahne içindeki oyuncularla ilişki içindeki oyuncuların yerine geçtiğinde, diğer oyuncular doğrudan kamera merceğine doğru bakmalıdırlar. Çünkü, kişiler birbirleriyle göz ilişkisi içindedirler.

Eğer, tüm ayırım öznel olarak görüntülenirse, bazı güçlüklerle karşılaşılabilir. Kamera oyuncunun yerine geçeceğinden, oyuncu gibi hareket eder, o ne görürse o da onu görür. Bu hareketli kamera ile sürekli olarak görüntülemeyi gerektirir. Öyle ki, kamera oyuncu gibi hareket eder, oturur, kalkar veya diğer bir oyuncuya bakar. Normal kurgu yöntemlerinin bu

koşullarda kullanıma olanağı yoktur. Çünkü görüntüleme kesintisizdir.

"Öznel oyuncu, nesnel bir çekimle tanıtılabilir, ancak, kamera bir kez oyuncunun yerine geçtikten sonra, artık izleyici herşeyi onun gördüğü şekilde öznel olarak görmelidir. Öznel oyuncunun kendisi, uzun bir süre görülmediğinde ise, onun yansıması, ayna, pencere veya havuzdaki suda verilmelidir. Kameranin hareketi oyuncunun hareketini öykünmelidir. Oyuncu (kamera) odaya girer, çevreye bakar, oturur, bir diğer oyuncuyla konuşur, sigara yakarken kendi eline bakar ve dışarı çıkar. Oyuncu ya da oyuncular, konuşma sırasında öznel oyuncunun gözlerine baktıklarında, doğrudan doğruya kamera merceğine bakmalıdırlar"¹⁵⁵.

Bu sürekli görüntüleme uygulamasının sonucu, önemli hareketler arasında gereksiz olan birtakım görüntüler de elde edilecektir. Öyleki, çoğu zaman kurgu aşamasında da bu gereksiz görüntüler çıkarılıp gerekli olan ve kullanılacak görüntülerin arasından ayrılamazlar. Çünkü, hareketlerdeki süreklilik bozulacaktır.

iii)- Kamera görünmeyen bir izleyicinin gözü gibi hareket eder:

Görüntüdeki kişi merceğe doğru bakarak, izleyici ile göz ilişkisi içine girer. Yaygın bir örnek olarak, doğrudan doğruya kamera merceğine bakarak konuştuğu için, bir televizyon sunucusu verilebilir.

Göz ilişkisi, birbirlerine bakmaları nedeniyle, oyuncu ile izleyici arasında kişisel bir ilişkisinin doğmasına neden olur. Bu türden bir kişisel ilişki, dramatik içerikli bir filmde de yaratılabilir. Filmde yararlanılacak bir sunucu ya da oyuncularından biri birkaç adım ileriye çıkarak merceğe doğru bakar, olayı ya da oyuncuları tanıtır veya ne olduğunu açıklar ya da yorumlar.

Bu türden bir uygulamanın daha çok filmin başında ya da sonunda yapılması genel olarak yeğlenen bir yöntemdir. Böylesi uygulamaların dışında olarak sunucu ya da bir oyuncunun filmin belli bir yerinde öne çıkması durumunda, öykü kesilerek, bu arada olayın nasıl geliştiği ve ne olduğu toparlanır ya da yeni öykü elemanları tanıtılır. Bunun için oyuncularından birisi kullanılabilir. Oyuncu arasına ön plana doğru yürüyerek, ne olup bittiği

¹⁵⁵MASCELLİ, A.g.k., s.17-17.

hakkında açıklamalar yapar ve daha sonra diğer oyuncular arasına dönerek oyununu sürdürebilir

C- Konu Boyutu:

Kamera açısı, kamera merceğince kaplanan alan ve bakış noktası tarafından belirlenir. Kameranın konumu, ne kadar alanın görüntü çerçevesi içine alınacağını ve izleyicinin izleyeceği bakış noktasını kararlaştırır. Burada kamera açısı ile izleyici arasındaki ilişkinin anımsanması önemlidir. Kameranın her yer değiştirmesinde, izleyici bir konuma yerleşir ve olayları yeni bir bakış noktasından izler.

Kamera açısını üç faktör belirler:

- i)- *Konu Boyutu*
- ii)- *Konu Açısı*
- iii)- *Kamera Yüksekliği*

i)- *Konu Boyutu*: Görüntü boyutu ya da tüm çerçeveye oranla konunun boyutu, çekim ölçeğinin türünü belirler. Film üzerindeki görüntünün boyutu, kamera ile konu arasındaki uzaklıkla ve çekim yapmak için kullanılan kamera merceğinin odak uzaklığına bağlı bulunmaktadır. Kamera konuya doğru yaklaştıkça görüntü büyüyecektir. Kamera konudan uzaklaştıkça ve odak uzaklığı küçüldükçe görüntünün boyutu da doğal olarak küçülecektir.

Konunun boyutu, çekim sırasında kullanılan kameranın ve oyuncuların hareketleri ile ya da zoom mercek kullanımı ile değişir. Kamera çevrinme yaparak ya da hareket ederek konuya yaklaşabilir. Değişir odak uzunluklu bir mercek, sahnenin gelişimi ile birlikte değişik odak uzaklıklarına geçirilebilecektir. Böylece, tek bir çekim içinde bir uzak çekim giderek yakın çekime, bir yakın çekim ise giderek uzak çekime doğru bir değişim gösterebilir.

Gerçekten de çekim ölçeğinin türünü, kameranın konudan uzaklığını bir merceğin odak uzaklığı tam olarak belirleyemez.

Kameranın uzaklığı ve görüntülenen alan, bir insan yavrusu ile bir fil yavrusunun yakın görüntüsünün çekiminde değişecektir. Çekim ölçeği hem konu, hem de tüm görüntü alanına bağlı olarak, konunun görüntü boyutu göz önüne alınmalıdır. Böylelikle bir baş çekimi, ister fil yavrusunun, isterse bir insan yavrusunun olsun, çerçeve dolusu başını görüntüleyebilecektir.

Çekim ölçeklerinin tanımlamalarının kesin olarak yapılabilmesi olanaksızdır. Bu nedenle, çekim ölçekleri ancak genel terimlerle açıklanabilir.

aa)- ÇOK UZAK ÇEKİM

Çok uzak çekim, uzak bir mesafeden, geniş bir alanın gösterilmesidir. Her ne zaman bir olay, ya da bir ortam geniş bir alan içinde gösterilerek izleyicinin etkilenmesi isteniyorsa bu çekim kullanılmalıdır. Çok geniş açılı durağan bir çekim, genellikle uzak çekim ölçeğindeki kameranin çevrinme hareketi ile elde edilen görüntüsüne göre daha iyidir. Çevrinme, ilginin çoğaltılması ya da ortam veya hareketin daha çok tanıtılması için kullanılmalıdır. Durağan çekim, harita türü bir görüntü istendiğinde, ortamın yüzey şekillerini tanıtacağından tercih edilir.

Çok uzak çekimler, yüksek bir noktadan yapıldığında çok iyi sonuç verir. Bir binanın çatısı, bir tepe ya da bir uçak veya helikopter, böyle bir yer için düşünülebilir. Büyük bir çiftlik, bir sanayi ve petrol alanı, bir dağ kütlesi, bir askeri saha gibi durağan görüntüler, bir öküz sürüsü, koyun sürüsü veya hareket halindeki bir ordu gibi kütle hareketlerinin ayrımın tanıtılmasında veya filmin başlangıcında açılış çekimi olarak kullanılmasının etkisi büyüktür. Çok uzak çekimler, karakterler tanıtılmadan, öykü deseni kurulmadan önce, olayın geçeceği alanı tümüyle izleyiciye göstermekte yararlıdır. Eğer olası ise çok uzak çekimler filmin açılışını yapmak ve daha filmin başlangıcında izleyicinin ilgisini yakalamak için kullanılmalıdır.

Çok uzak çekimlerde hareketlerin kesin tanıtımları yapılmadan, öykü deseni kurulmadan önce olayın geçeceği çevrenin tümüyle seyirciye aktarmak gibi bir görevi yerine getirir. Filmin açılışında uzak çekimden daha büyük bir açı olan çok uzak çekimle başlamak ve seyircinin ilgisini yakalamak çok kullanılan bir yöntemdir.

Bu tür bir çekim ölçeği normal 35mm.'lik kameralarla yapılan film çekimlerinde ender olarak kullanılan bir çekim ölçeğidir. Bu çekim ölçeğinin yoğun olarak kullanıldığı alan ise özellikle geniş perde (sinemaskop) çekimlerinden yararlanılmaktadır. Konu olarak sık kullanıldıkları türler ise doğa, seyahat ve serüven filmleridir.

Bu çekim ölçeği özellikle televizyon filmlerinde ve televizyon yapımlarında çok az kullanılan bir çekim ölçeğidir. Televizyon ekranının küçük olmasından ötürü zaten belirgin bir şekilde ortaya çıkmayan hareketler, ayrıntılar ortadan kaybolur. Tonlama ve gölgelemeler seçilmez bir hale gelirler. Bu nedenle televizyon çekimlerinde çok genel çekimin kullanılması gibi bir zorunluluk bulunmaktaysa bu çekim ölçeği dikkatle kullanılmalıdır.

ab)- UZAK ÇEKİM

Uzak çekim, olayın geçeceği tüm alanı içine alır. Yer, kişiler ve sahne içindeki nesneler, izleyiciye tanıtılmak için uzak çekimde gösterilirler. Uzak çekim, bir sokağı, evi ya da bir odayı veya olayın geçeceği herhangi bir ortamı kapsamalıdır. Uzak çekim, sahnedeki tüm öğelerin tanıtılması amacıyla kullanılmalıdır. Böylece izleyici, sahnede kimlerin olduğunu, hareketlerini, durdukları yeri bilecektir. Oyuncuların girişleri, çıkışları ve hareketleri, o ortam içinde oyuncuların bulundukları yerler, anlatımsal uzak çekimde gösterilmelidir. Oyuncuların hareketlerinin yakın çekimde izlenmesi, bir süre sonra onların diğer oyunculara göre nerede bulundukları ve ortam içinde nerede durdukları konusunda izleyiciyi karışık düşüncelere itecektir. Bu nedenle, oyuncu hareketi olduğunda sahnenin uzak çekimde yeniden gösterilmesi akıllıca olacaktır.

Uzak çekimler genel olarak esnek bir kompozisyon içerirler. Böylece oyuncuların dolaşmaları için yeterli yer sağlanmakta ve ortamın tümünün izleyiciye tanıtılması gerçekleştirilmektedir.

Uzak çekim ele alınan eylemin geçtiği ve geliştiği tüm alanı içine alan bir çekim ölçeğidir. Yer, kişiler ve sahne içindeki diğer nesneler izleyiciye tanıtılmak için uzak çekimde

gösterilirler. Her ne kadar bu planda biraz daha ön planda bulunuyorlarsa da görüntüde çevrede en az ön planda nesneler kadar belirgindir. Genel çekim bir sokak, bir oda yada olayın geçtiği herhangi bir ortamı kapsamalıdır ve sahnedeki tüm öğelerin izleyiciye tanıtılması işlevini yerine getirmektedir. Böylelikle izleyici sahnede kimlerin bulunduğunu, eylemlerini ve sahnedeki konumlarını algılayabilecektir. Oyuncuların giriş ve çıkışları, hareketlerinin yönü, ortam içinde oyuncuların bulundukları yerlerin izleyiciler tarafından tam ve kesintisiz olarak algılanması için ideal bir çekim ölçeğidir. Oyuncuların hareketlerinin daha küçük çekim ölçekleri ile izlenmesi ve bir süre sonra onların nerede bulundukları izleyicilere ortam içinde diğer nesnelere karşı nerede olduğunu düşündürecektir. Bu nedenle, oyuncuların sahne içinde hareketinin bulunduğu durumlarda yakın çekim yanısıra kısa bir sürede olsa genel çekime yer vermesi yerinde bir davranış olacaktır.

Uzak çekimler temel olarak esnek bir kompozisyon yapısı içermektedirler. Böylelikle oyuncuların sahne içinde hareket edebilmeleri için yeterli bir yer sağlanmış olacaktır ve ortamın tümü seyirciye tanıtılabilecektir.

Uzak çekim yakın çekim ölçeğine bir geçiş ölçeği niteliğindedir. Çok uzak çekim ölçeğine oranla oyuncular bu ölçekte biraz daha ön plana çıkmış bulunmaktadır. Televizyon çekimlerinde çok uzak çekimin yerine genellikle kullanılan bir çekim türüdür. Beyazperdede ise açıklamaların ara cümlesi niteliğini içermektedir.

ac)- ORTA ÇEKİM

Orta çekim, uzak çekim ile yakın çekim arasında bir çekim ölçeğidir. Oyuncular dizlerinin üzerinden ya da bellerinin tam aşağısından görüntülenirler. Birkaç oyuncu, orta çekim içinde gruplandırıldıklarında, kamera, onların el kol hareketlerini, yüz anlatımlarını ve hareketlerini yeterli açıklıkta görüntüleyecek şekilde gruba yaklaşmalıdır. Orta çekimler, televizyon filmleri için çok yararlıdır. Çünkü, bu çekimler sınırlı bir alan içinde büyük boyutlu figürlerle tüm olayı anlatırlar. Orta çekimler konulu filmlerin büyük bir kısmını kapsarlar. Çünkü

bunlar izleyiciyi sahnedeki olaya yaklařtırmada ve sahnenin uzak çekimle tanıtımından sonra olayların sunumunda oldukça yetkindirler. Öykü, uzak çekimden sonra orta çekimlerle geliştirilir. Yakın çekimlerden sonra oyuncuların yeniden tanıtımı için yeniden orta çekime dönülür.

En ilginç orta çekim olarak ikili çekim gösterilebilir. Bu çekimde oyuncular karşılıklı olarak yüzyüze durur ve konuşurlar.

İkili çekimin pekçok çeşitleri vardır. En yaygın kullanılanı, iki oyuncunun merceğe profil durarak, karşılıklı olarak oturmaları, veya ayakta durmalarıdır. Profil ikili çekimde ana sorun, eğer her iki oyuncu eşit derecede iyi aydınlatıldıysa, oyuncuların hiçbirisi, görsel açıdan biri diğerinden üstün değildir. Üstünlük, diyalog, hareket ya da iyi bir aydınlatma yardımıyla, izleyicinin dikkatinin o oyuncunun üzerine çekilmesiyle başatılır. Oyuncular etrafta dolaşabilirler, sahne geliřtikçe pozisyonlarını deęiřtirebilirler ve eęer istenirse, dramatik ilgi birinden diğerine aktarılabilir.

İkili çekim açılabilir ve görüntüde derinlik sağlanabilir. Bunun için, yakındaki oyuncu hafifçe içe doğru dönerek, sırtı kameraya gelecek biçimde durur. Uzaktaki oyuncu da kameraya 45°'lik bir açı yapacak şekilde diğer oyuncunun karşısına yerleştirilir veya, oyuncuların biri profilden, diğeri ise, ya 45°'lik bir açı ile ya da tam kameraya bakacak şekilde gösterilebilir.

ad)- YAKIN ÇEKİM

Kendisinden önceki çekim ölçeęi olan omuz çekiminde çerçeveleme oyuncunun bel ve omuzları arasındaki bölümün yaklaşık olarak tam ortasından, başın üstüne kadar olan bölümü kapsayacak bir biçimde yapılırken , yakın çekimde bir başın çekimi yalnızca başı görüntü içine alır. Yüz çekiminde dudakların hemen altından, gözlerin üzerine kadar olan bölüm görüntülenir.

Bir çekimin eskiden olduęu gibi çok yakından yapılması ya da uzun odak uzunluęu bir

mercekle yapılmasına ve bu yolla ulaşılan çekim ölçeğine biz kabaca "yakın çekim" adını vermekteyiz. Bu tür bir çekim ölçeği ile herşeyin çekimin yapılabilmesi mümkün olabilmektedir. Yavaşça ışık düğmesine dokunan bir el, bir tabanca, kar üzerinde oluşmuş bir iz... Sürekli olarak yakın çekim aracılığı ile gelişmekte olan bir oyuncu bir bütünden bir parçanın çekilmesi gibi bir anlam anlaşılmaktadır. Elbetteki bir bütünden alınan parçanın bütün ile eylemden doğan bir bağlantı, bir ilişkisi bulunmaktadır. Bir kıyaslama yapma yoluna gidildiğinde bir bütünü sergileyen genel çekimse, yakın çekim, bunun organik bir bölümünün hatırı sayılır derecede büyütülmüş bir bölümüne eşit olacaktır.

Yakın çekim onu inceleyen ve izleyen kişilere gösterildiği şeyin kendisine özgü açıklık ve görünürlülüğünü verecektir. Bu çekim ölçeği biricikliği yansıtmaktadır, kontrları ortaya çıkarır, yapı ve bünyelerin niteliklerini belirgin kılar, yakın ilişkilerin duygularını karakterize eder ve çözümler. İzleyici bu çekim aracılığı ile içsel düşünce ve duyguların insansal eylemlerinden doğan özel açıklamaların anlamlarının neler olduğu sorularına yanıtlar bulabilir.

Yakın çekim ölçeği seyrek olarak kullanılması gerekli olan bir çekim ölçeği biçimidir. Yakın çekim sürekli olarak olayın en gerilimli ve yüksek noktasını oluşturmak ve elinde tutmak gibi bir özelliğe sahiptir. İnsan yüzlerinin yakın çekimleri eğer olayın ele alınış biçimi gerektiriyorsa ancak o zaman kullanılmalıdır. Ancak bu kurala sinemacılar tarafından çoğunlukla uyulmamakta ve güzel bir görüntü etkisinin bulunması nedeniyle çok sık kullanılmaktadır. "Yıldız" kültürü üretmiş olan sinemadan ötürü doğan aksaklıklar, belirli yıldızların etkili yüzlerinin olması ve bu yüzlerini sinemadan çok sık kullanma isteklerinden ötürü bu yıldızlar yaptıkları film sözleşmelerinde belli sayıda yüz çekimlerinin alınmasını koşul olarak öne sürerler. Bu çekim ölçeğini gerekli ya da gereksiz olarak önceden ismarlarlar.

Yakın çekim ve genel çekim arasında kalan tüm çekimler filmik duyguların yeterince oluşturulmasında uygunluk göstermektedir. Bu çekim ölçeği her zaman birbirini izleyen çekim dizilerinin ele alınışlarında doruk noktası olan son bölümde bulunmayabilir. Arada sırada seyirciye bu çekim ölçeği olayın doruk noktasına varılmadan da verilebilir.

Sinema tarihi yalnızca yakın çekimlerden oluşan tek bir film tanımaktadır ki bu Carl

Dreyer'in "Jan d'Arc'in Tutkusu" adlı filmidir (1928). Ustaca çekilmiş olan her yakın çekim ve çok yakın çekimler kişilerin hareketlerinin olduğu gibi yaratılmasında çok etkindirler. Bu çekimlerde içsel savaş seyirci tarafından çok iyi algılanmakta, aptallıklar gösterilmekte, cehalet, aşırıya kaçma kötülük seyirciye iletilmektedir. Kamera bu filmde bir kez dahi odayı tüm olarak görmemekte, odanın bütün olarak görünmemesinden ötürü de seyircide rahatsızlık duygusu ortaya çıkmaktadır. Ancak bu durum eğer film seyirciyi tam olarak olayın (eylemin) içine sokabilmişse mümkün olabilecek bir durumdur.

ae)- ÇOK YAKIN ÇEKİM

Çok yakın çekim bir yönüyle yakın çekimin daha da güçlendirilmiş bir biçimidir. Bu çekim ölçeğine bazı filmlerde hiç rastlanmamaktadır. Çok yakın çekim ölçeğini yine insan üzerine taşıyacak olursak, insan yüzü üzerinde yüzün ancak belli bir bölümünü kapsayacak bir boyuta sahip bulunmaktadır. Bu çekim ölçeği ile alınan görüntülerde gerçek dışı bir etki bulunmaktadır. Bu nedenle doğal bir bakış biçiminin dışında bir bakış açısı olmasından ötürü izleyicilerde gerçektışı bir etkinin uyanmasına neden olacaktır. İzleyici kendisini filme tam olarak uyumlayamayacaktır. Bu durumda bakış açısı daralmıştır, bu zaten doğal olmayan aşırı bir ucu belirlemektedir. Trans durumlarında, yaşam tehlikesinin bulunduğu durumlardaki olaylara bakışlarda, aşırı sarhoşluk durumlarında insan gücünde bu tür bakışlardan elde edilen algılar söz konusudur.

Filmsel açıklamalarda ve film haberlerinde bu tür bir çekim ölçeğinin kullanılması belirli bir noktaya çok kısa bir göz atış biçiminde yapıldığında başarılı olarak kullanılabilir. Bu çekim ölçeği aracılığı ile yüksek bir dramatik gerilim ve tümüyle alışılmışın dışında görsellik ile izleyici gerçek dışı bir konuma sokulur.

II)- Konu Açısı

Nesnelerin tümü üç boyutludur. Hatta kağıt gibi düz nesneler bile bir kalınlığa sahiptir.

Kişiler, eşyalar, odalar, binalar, sokaklar, hemen hepsi bir yüksekliğe, genişliğe ve derinliğe sahiptir. Eğer nesne tek bir yönüyle görüntülenirse, derinliği olmayacağından iki boyutludur. Bir yapı tam karşıdan görüntüleniyorsa bu durumda sadece genişliği ve yüksekliği görülür, derinliği görülmez. Aynı yapı yan kenarı görünecek bir açıdan görüntülendiğinde ise üç boyutlu görünür. Profilden görüntülenen bir kişide üçüncü boyut yoktur. Yüzün ve başın yan tarafının görüneceği bir görüntü en iyisidir.

Kamera üç boyutlu bir dünyayı, iki boyutlu bir film yüzeyi üzerine kaydetmektedir. Genel olarak çözüm, kamerayı konuya göre açı yapacak şekilde yerleştirerek, derinlik etkisinin elde edilmesiyle gerçekleşir. Film çekiminde derinlik yaratmada pek çok yöntem vardır. Aydınlatmayla, kamera ve oyuncu hareketleriyle, yatay ve dikey perspektifle, kısa odaklı mercek kullanmakla vs:

Derinlik yaratmada en etkin yöntem ise, en uygun kamera açısının seçimi ile gerçekleşir. Açılar, sahne derinliği etkisi yaratmada en önemli etkindir. Özel bir nedenle iki boyutlu bir görüntü istenmedikçe kameraman, kamerasını konuya göre 45°'lik iki ya da üç yüzeyli görünecek, aynı yöne doğru uzayan çizgiler perspektif yaratacak ve üç boyutluluk sağlanacaktır.

III)- Kamera Yüksekliği

Kamera yüksekliği, kameranın nesneden uzaklığı ve nesne ile yaptığı açı kadar önemli olmakla birlikte, çoğunlukla ihmal edilir. Kameraman konuya bağlı olarak, kameranın yüksekliği konusunda oldukça dikkatli olmalıdır. Amatör kameramanların çoğurluğu, sadece kamera ayağını, kameranın bakacından bakabileceği uygun bir yüksekliğe ayarlamakla yetinirler.

Dramatik, psikolojik ve sanatsal düşünceler, kameramanın konuya göre yüksekliğini belirleyerek öykü anlatımına yardım edebilir. İzleyicinin gösterilen olay karşısındaki ilgi ve tepkisine, sahnenin göz seviyesinden veya konunun altından ya da üstünden

görüntülenmesi etki edebilir.

aa)- Normal Açı

Normal açı ortalama yükseklikteki bir izleyicinin göz düzeyinden kameranın film çekmesidir. Normal açıdaki kamera ile görüntüleme, nesne üzerindeki yada ortam içindeki dikey çizgiler kesişmezler.

Normal açılı kamera ile yapılan çekimler, genel olarak üst yada alt açıdan yapılan çekimlerden daha az ilgi çekicidir. Buna karşın göz düzeyinden yapılan film çekimlerinde dikey çizgiler, dikey kalır ve birbirlerine paralele uzanırlar. Normal açılı kamera, dikey çizgileri bozmaz, böylece duvarların ve nesnelerin ya da yapıların kenarları gerçekte olduğu gibi görülür.

Nesnel çekimler, (olayın bir izleyicinin gözünden sunulduğu) ortalama uzunluktaki bir kişinin göz düzeyinden yapılmalıdır. Buna karşın, bir kişinin yakın çekimi, o kişinin göz seviyesinden yapılmalıdır. Yakın çekimi yapılan kişinin oturuyor ya da ayakta duruyor olması, bu kuralı değiştirmez. Çünkü izleyici, o kişiyi göz düzeyinde görmelidir. Bu nedenle kamera uzak ya da orta çekimden, yakın çekime doğru ilerliyorsa, kameranın yüksekliği o kişinin yüksekliğine göre ayarlanmalıdır.

Pek çok amatör kameraman, oturan kişinin düşük düzeydeki yüksekliğine aldırmadan, yakın çekimleri ayaktaki göz düzeyinden çekmeyi sürdürürler. Deneyimsiz kameramanın kamera yüksekliği konusundaki çelişkisi, film çekimini oyuncunun göz düzeyi yerine, kendi göz düzeyinden yapmaya yönelir. Bu ayaktaki kişilerin çekimleri için doğrudur; ancak oyuncular oturduklarında, sonuç üst açılı bir çekimdir. Sonuçta oyuncu ile izleyici arasında samimi bir ilişkinin istendiği normal açılı çekimlerde, bu atmosfer yukardan aşağıya doğru açıldırılmış bir kamera ile elde edilecek görüntüde tümüyle kaydedilecektir. Bu nedenle kameraman nesnel bir yakın çekim yaparken, kamerasını oyuncunun göz düzeyine göre ayarlamaya çaba göstermelidir.

Yaklaşık aynı uzunlukta ve birbiriyle ilişki içinde olan iki oyuncunun yakın çekimleri, onların göz düzeylerinden ve herbirinin bakış noktalarından yapılacaktır. Eğer yüksekliklerinde bir farklılık varsa, veya oyuncuların biri oturuyor, diğeri ayakta duruyorsa, oyuncular, karşısındaki oyuncunun göz düzeyinden görüntülenmelidir. Ayakta duran, kameranın yukarıya doğru açıldırılmasıyla yapılır. Oturan oyuncunun yakın çekimi ise, ayakta duran oyuncunun bakış noktasından, kameranın aşağıya doğru açıldırılmasıyla yapılır. Ancak kameranın bu tür açıldırılmasında, oyuncuların yüksekliklerine tam olarak uyulması bazı görüntü bozulmalarına neden olacağından, kameranın oyuncuya göre az yükseltilmesi yada alçaltılması yeğlenir. Böylece üstten ya da alttan bakış görüntüsü yaratılabilir.

Oyuncuların doğrudan kamera merceğine doğru baktığı öznel yakın çekimlerde kameranın yüksekliği, her zaman o oyuncunun göz düzeyinden yapılmalıdır. Kameranın yüksek yada alçak seviyede olması, oyuncudan yukardan veya aşağıdan kamera merceğine doğru bakmasına neden olacaktır. Bu durumda oyuncu ile izleyici arasındaki ilişki, birinin diğeri göre üstünlüğü ya da zayıflığı şeklinde gerçekleşecektir.

Normal açıdan yapılan çekimlerin, açıldırılmış çekimlere göre daha dramatik (çarpıcı) olduğu örnekler vardır. Bir arabanın ya da bir trenin kameraya doğru hızla ilerlediği bir çekim, izleyiciye, bir oyuncunun kamera bakmasına benzer öznel bir etki yaratacaktır. Hız ve görüntü boyutundaki artış ve öznel kamera uygulaması olağanüstü çarpıcılıktır.

ab)- Üst Açı

Üst açılı bir çekim, kameranın yukardan aşağıya doğru yönlendirilmesi ile yapılan bir çekimdir. Üst açı, kameranın çok yüksek bir yere yerleştirilmesini gerektirmeyecektir. Gerçekte kamera, kameramanın göz düzeyinin altında bir yere yerleştirilerek, ufak bir nesneyi üst açıdan görüntüleyebilir. Tüm açılar, görüntülenen nesnenin yüksekliği ile ilgilidir. Örneğin, kamera yüksek bir yapının penceresinden dışarıya bakan bir kişiyi görüntülemek için, normal

göz düzeyine yerleştirilir.

Bir paketin üst kısmının görüntülenmesi için kameraya verilen açılandırmanın azlığına, bir dağcının bakış noktasından bir görüntü elde etmek için kameraya verilen açılandırmanın ise çok dik olmasına bakmaksızın, kameranın yukardan aşağıya doğru yönlendirilmesi "üst aç" olarak tanımlanır.

Üst açılı bir çekim, estetik, teknik veya psikolojik nedenlerden yeğlenebilir. Kameranın konudan yükseğe yerleştirilerek aşağıya doğru yönlendirilmesi, çok sanatsal bir görüntü sağlayabilir. Çünkü, hem hareketin derinlemesine gelişimi korunacak, hem de seçik olarak görünmesi sağlanacaktır.

Yüzey üzerinde düzgün şekiller içeren konuların üst açıdan görüntülenmesi iyi sonuç verebilir. Örneğin, biçimlendirilmiş çiçek yataklarının bulunduğu geniş bir bahçe, dolambaçlı patika yollar, bir yarış alanı, bir hava alanı, bir sanayi kompleksi veya bir golf alanı üst açıdan görüntülenebilir. Üst açılı çekimler ortamın yüzey şekillerini izleyiciye tanıtmak için kullanılır. Yukardan aşağıya bakış, harita gibi bir görüntü sağlayacak ve izleyicinin ilgisini çekecektir.

Bir futbol maçı veya bir fabrikadaki üretim bandı ya da bir hayvan gücü gibi derinlemesine oluşan bir hareket, üst açılı bir çekimle tam olarak görüntülenebilir. Buna karşın, normal yada alt açılı bir çekim, ancak, ön plandaki hareketi kaydedebilir. Kamera hareketin tümünü, önden arkaya kadar, ancak üst açıdan çekebilir. Üst açıdan yapılan bir çekimde, ön plan ile arka plan arasında, netlik konusunda çok az bir fark vardır. Üst açılı çekim, görüntünün tümünü net olarak gösterir.

Üst açılı çekimler, oyuncunun veya nesnenin yüksekliğini küçültür. Üst açılı öznel kamera izleyiciyi yüksek bir yere yerleştirir. Böylece, seyirci oyuncuya yukardan aşağıya doğru bakacağından, ona bir üstünlük duygusu verir.

Bu tür üst açılı çekimler, oyuncuyu, hem çevresi hem de hareketleri nedeniyle küçültmek için kullanmakta çok etkilidir. Saygınlığını veya onurunu kaybeden önemli bir kişinin, koşullar yada çevre tarafından ezildiğini göstermek için, sadece kamera yüksek bir yere yerleştirilir ve geniş açılı merceklerle görüntüleme yapılır. Sonuçta o kişinin görüntüsü,

bulunduđu ortama göre küçültölerek önemsiz biri gibi gösterilebilir.

ac)- Alt Açı

Kameranın aşağıdan yukarıya doğru yönlendirilmesiyle yaptığı her görüntölleme, alt açılı bir çekimdir. Alt açılı çekim için, kameranın her zaman, kameramanın göz düzeyinden aşağıya yerleştirilmesi gibi bir kural yoktur. Alt açılı bir çekim, bir böceğin, bir binanın veya bir bebeğin olabilir. Bazı durumlarda, konuyu kameraya göre daha yüksekte göstermek için, oyuncu ya da nesnenin bir yükselti üzerine yerleştirilmesi gerekebilir, veya kamera bir çukur içine yerleştirilerek konunun yüksekte olması başarılabilir. Alt açılar, saygı, korku ve heyecan duyguları yaratmak veya onun konunun hızını ve yüksekliğini arttırmak, istenmeyen ön planı ya da ufuk çizgisini düşürerek arka planı yoketmek, kompozisyon çizgilerini bozarak çok güçlü bir perspektif yaratmak, oyuncularını ya da nesneleri gökyüzüne karşı yerleştirmek ve dramatik vurguyu güçlendirmek gibi etkiler istendiğinde kullanılmalıdır.

15. KAMERANIN ANLATIM YETENEKLERİ

Daha önceki bölümlerde de anlatıldığı gibi, yüzyıllık bir geçmişini henüz tamamlamamış olan sinema, o günün insanının düşleyemeyeceği kadar büyük bir gelişim göstererek hem bir dil olarak hem de bir anlatım aracı olarak yılda 30 milyarlarca varan bir izleyici kitlesini sinema salonlarında topluyor, bunca yoğun sayıdaki izleyici kitlesini sinema salonlarına çeken şey nedir?

"Başlangıçta sinema bir kayıt gereciydi. Dışadaki olayı kaydetmek için hazırlanan ya da beyaz çizgi ile sahneye yerleştirilen ayaklar üzerinde bir çeşit görüntü gramafonuydu. Oyuncu ancak çizginin önünde kaldıkça tam boy olarak filme alınabiliyordu. Kamerayı hareket ettirmek ya da çizgiyi geçmek işten kovulmak için yeterli bir nedendi"¹⁵⁶.

Bu dönemde kamera, bir tiyatro seyircisinin koltuğuna oturup bir oyun izlemesi gibi, tiyatro salonunun ortalarında bir yana konumlanıyor ve tüm hareket sahnede oyuncuların belli bir dekor içinde belli bir yerden başka bir yere hareketleri ile oluşuyordu.

Bir film bize, hem romandan, hem bir tiyatro oyunundan, hem de somut-görüntü ressamının tablosundan çok daha fazla, neredeyse gerçek bir gösteriye doğrudan doğruya tanık olduğumuz duygusunu vermektedir. Bir film izleyicide, aynı zamanda algısal ve duygusal bir "katılma" sürecini harekete geçirmektedir. Kendisine bütünüyle inanılır olan,

¹⁵⁶DICKINSON, A.g.k., s.9.

hemen bu anda varolmanın filmsel bir yöntemi vardır. Bu "gerçeklik havası" algılama üstüne böylesine doğrudan kurulmuş bir egemenlik, yığınları peşinden koşturma yeteneğine sahiptir. İstendiği takdirde film konuları "gerçekçi" ve "gerçekçi olmayan" filmler olarak birbirlerinden ayrımlanabilirler. Ancak, filmsel bir iletişim aracının gerçekleştirci gücü bu iki "türde" de ortak birer öge olarak belirlemektedir. Birinci türe, duygusallık için çok yakından bilinen kandırıcı gücünü, ikinciye düşleme yetkisi için o çok doyurucu gücü yardımcı olabilecektir. Örneğin King-Kong'un gerçek dışı yaratıkları önce birer çizgi olarak gelişmişler ve King-Kong geniş halk kitleleri tarafından tanındıktan sonra film haline getirilmişlerdir. Ancak bizler için sorun burada başlamaktadır.

Roland Barthes "Reheterique de l'image" adlı eserinde (İmgenin Söz Sanatı" bu soruna birkaç noktada değinmektedir. Eserindeki değinmeleri özellikle fotoğraf konularını içermektedir: Roland Barthes, bir fotoğrafa bakmak demek, orada olanı değil, daha önce orada olmuşu görmeği amaçlamaktır demektedir. Bu düşünceden yola çıkarak fotoğrafın; "burada" ve "eskiden" arasında mantık dışı bir bağının olduğunu söyleyebiliriz. Fotoğrafın bize gösterdiği şey, bir gün bir fotoğraf merceğinin karşısında, gerçekten de o şey öyle olmuştur ve fotoğraf onu kaydetmekten başka birşey yapmamıştır. Sinema izleyicisinin görmek istediği şey ise fotoğrafta olduğu gibi orada olmuş olan değil, bir "yaşayan-orada olan"dır.

Günümüzde varolan gösterim tekniklerinin herbirine (fotoğraf, sinema, tiyatro, somut görüntülü resim ve yontu) kendisine özgü olan ve az ya da çok güçlü bir izlenim ve değişik düzeylerin varlığını onamaktadır. Çoğu yazarında dikkati çektiği gibi ve herkesin her an doğruluğunu denetleyebileceği gibi, gerçekliğin izleniminin neden bir film karşısında, bir fotoğrafın önünde olduğundan daha çok güçlü olduğu sorusu sorulacaktır. Bu soruya hemen bir yanıt verme zorunluluğu bulunmaktadır: Bu soruya aranan yanıt bizleri hemen "devinim" düşüncesine götürmektedir. Devinim düşüncesi ise sinema ve fotoğraf arasındaki en temel ayrımlardan bir tanesidir. Güçlü bir gerçeklik izlenimini veren tek şey devinim algısında yatmaktadır. Devnimin gerçekliği ve biçimlerin bölünüşü arasındaki bağ, somut

yaşam duygusunu ve nesnel gerçekliğin algılanmasın beraberinde getirmektedir. Bu deyişten Edgar Morin "Le Cinema oul Homme Imaginaire" (Sinema ya da Düşsel Adam) adlı eserinde biçimlerin, devinime nesnel kalıplarını verdiklerini ve devinimin biçimlere can verdiğini ortaya koymaktadır. Böylelikle fotoğrafa oranla sinema ek bir gerçeklilik işareti getirmektedir - çünkü gerçek yaşamın gösterileri devingendir. Devinim kendisiyle birlikte iki şeyi daha beraberinde getirmektedir: ek bir gerçeklik işaretini ve nesnelerin canlılık kazanmalarını.

Andre Bazin'in de söylediği gibi durağan fotoğraf, bir tür geçmiş bir gösterinin izidir. Canlandırılmış bir fotoğrafın da (bir başka deyişle sinema) bunu koşut olarak geçmiş bir devinim izi gibi algılanması beklenmektedir. Ancak, durum hiç te öyle gelişmez, çünkü izleyici devinimi her zaman güncelmiş gibi algılamaktadır. Geçmiş bir devinim yeniden oluştursa bile devinimin gösterimi sırasında aradan çıkmaktadır. Filmin bize görmek için verdiği nesneler ve kişiler yalnız imgeler gibi görünmektedir.

Devinimin kendisine hiçbir zaman dokunulmaz, o, kendisini "bakış"a sunmaktadır. İşte bu nedenden ötürü olaysal gerçekliliğin iki derecesini; "gerçek" ve "kopya"yı kabul edemez zaten çoğu kez "gerçekliğin" en etkin göstergesi olan dokunmaya dolaylı olarak başvurarak nesnelerin canlandırılmalarını yeniden üretim gibi bir eğilimimiz bulunmaktadır. Sinema perdesinin üstünde "bakış"a sunulmuş büyük bir ağaç bulunmaktadır. Ancak elimizi uzattığımızda varolması gereken pürüklü ve değişik kalınlıkta bir kabuğa değil, ışıklar ve gölgelerle delinmiş bir boşluğu yakalarız. İzleyicinin bu yönde gerçek yaşamla ilgisi kesilmiştir. Ancak, başka bir şeye doğru yönelme isteğiyle karşı karşıyadır. Sinemada gerçekliğin izlenimi gibi güçlü bir olayın açıklanmasının yapılmasını istediğimizde devinimin gerçekliliğin bulunduğu varsayımını kabul etmemiz gerekmektedir.

Sinemanın çekiciliği, imgelerin içine çok sayıda gerçeklik işareti koyabilmesinden kaynaklanır. Böylece zenginleşerek en azından imgeler olarak algılanırlar. Bazin'in düşüncesi doğrultusunda sinemadan önce fotoğraf vardı. Fotoğraf gerçeği çağrıştıran en zengin, ahlaksal açıdan grafik çerçevelerle tümüyle sadık kalınmasını sağlayan tek imge türüydü.

Onların gösterimi mekanik bir ikileme yöntemiyle sağlanmaktaydı ve nesnenin kendisi galip bir tür film şeridinin üstüne yapışmıştır. Ancak bu çok benzer olan malzeme, yeterince benzer değildir: yaşamın, eşanlamlısı olarak olageldiği gibi algılanan bir zaman yoktur ve ek olarak devinim duygusu bulunmamaktadır. Tüm bunları sinema bir anda izleyiciye sunmuştur.

"İlk sinemacılar" kameranın devinim özelliklerinden yoksundurlar. Sinemanın gelişim çağını izlemeye başlamasıyla birlikte alıcıyı devindirmek istediler. Özellikle Amerika'da yönetmenler ve görüntü yönetmenleri bu gelişim sürecinin izlemesi sırasında kamera devinimleri konusunda özellikle stüdyolarda çalışmanın getirdiği birtakım güçlükler de hatırlanırsa Avrupalı yönetmen ve görüntü yönetmenlerinin gerisideydiler. Kamera ancak star oyuncuların vurgulanması için devindiriliyordu. Oysa aynı yıllarda Avrupa'da Murnau, Pabst, Renoir gibi yönetmenler ve bu isimlerle çalışan görüntü yönetmenleri filmin izlediğini ve içeriğini destekleyecek biçimde kamerayı devindiriyorlardı.

Aynı sözcükler kameranın devinmediği ancak perdede bir devinimin olduğu Lumiere'nin "Trenin Gara Girişi" filminde olduğu gibi kameranın konumlandırılması ile ilgili olarak söylenebilir. Eğer kamera, trenin giriş yönüne göre diyagonal olarak konumlandırılmamış olsaydı trenin gara girişi boyut özellikleri yönünden tam olarak ortaya çıkamıyacaktı. Yine kamera tren raylarının tam karşısına yerleştirilmiş olsaydı, tren gara girip durduktan sonra yolcuların inişleri tam karşıdan görüntülenecek, binen yolcuların binişleri ise, kimlik özellikleri tam olarak belirlenemeden sırtlarından yapılacaktı. Bu ilk gerçek film gösterisinden sonra, filmin ilk sinema izleyicileri arasında uyandırdığı panik ve gerçeklik duygusu yadsınamaz.

Kameranin daha önceki bölümlerde de açıklandığı gibi, konu boyutu, kameranın konumu, yüksekliği, kamera hareketleri ve mercek kullanımı izleyicinin imgelemeninde yatan ve ancak yönetmen-izleyici arasındaki bağın kurulmasında bir filmi sanat filmi yapan gerçektir.

Bir sinema sanatçısı dünyanın biçim ve algılanmasının bizler için değiştirme görevini yüklenmiştir. Filmin ilk dönemlerinde sinema, yönetmen, kameraman-ışıkçı, ilkel durumda olan bir kurgucu ve birkaç teknisyenden oluşan bir avuç kişinin egemenliğindedir. Ancak,

sinemanın kitleler için kısa bir süre içinde tek ve yaygın bir imgelem alanı haline gelmesi sinemayı bir endüstri alanı haline getirdi ve çalışanları artarak yoğunlaşan uzmanlık alanlarını oluşturdular.

Sinema sanatçısı dünyanın biçimini izleyicisi için değiştirir, izleyici ise değeri anımsamagücüyle olayı hızlandırma özelliğine sahiptir. İy çalışmaların desteklenmesi de sinemanın bir endüstri olma özelliği nedeniyle sanatçısının film yapma sürekliliğini beraberinde getirecektir. Dünya ve yaşamın biçimini değiştirmeyi yaşama geçirerek hızlandıran izleyici, yeni olguları ya da eski sorunlara ilişkin yeni düşünceleri kısırtıcı ortak algısıyla benimser. böylelikle arayışçı düşünceyi destekleyerek bir eyleme yol açabilir.

"Sinemasal duyuşla resimsel duyuş arasında ister bilinçli ister bilinçsizce olsun, sinema ile resim sanatı arasında öteden beri bir etkileşim bulunmaktadır. Fotoğrafın bulunması bile resmin estetik amaçları doğrultusundadır. İşin içine hareket sorununun girişi, sinemayı resimsel estetikten çok, bazı filmik serüvenlere itmiştir. Sinemanın resimsel ve plastik efektler elde edebilmesi, kameranın çok bilinçli bir yolda kullanımına bağlıdır. Aksi halde sinema, gerçek dışı dünyanın ancak bir çerçeveleme yoluyla belli bir plastite kazanabilmesinden öteye gidemez"¹⁵⁷.

Kameranın bağımsız bir estetik amaca yönelmesi için bu aracın işlevlerinin kare kare, yani bir çizgi film kamerasında olduğu gibi gözden geçirilip gözlemlenmesi gereklidir. Plastik bir görsel gözlemlenmesi gerekmektedir. Plastik bir görsel düzenlemenin hareket canlılığına kavuşturulmak istendiği örneklerle bazı sinema yapıtlarında karşılaşılır. Eisenstein'in, filmsel kavrayışın, üç boyutlu plastik sanatlar (yontu sanatındaki gibi) açısından değil, iki boyutlu bir görüntü açısından ele alınabileceğini savunmuştur. Yönetmenin "Korkunç İvan" filminin birinci bölümü "çok sitatik bir bölüm" olarak eleştirilmişse, bunun nedeni, tek bir plastik düzenlemenin film boyunca gözden çıkarılmayışıdır. Bu düzenlemenin sürekliliği çözümlendiğinde, Eisenstein'in "soyut geometrik" bir anlayış içindeki düzenleme deneyleri ortaya çıkar. Eisenstein Que Viya Mexico'da görsel anlamda dural plastiteyi dikdörtgen

¹⁵⁷SEZER TANSU, Herkes..., A.g.k., s.315.

çerçeve düzeni içinde olabildiğince denemiştir.

Eğer bir film, resmi canlandırma yoluna gidiyorsa, bir diğerinde yaşamı cansızlaştıran ve tek tek resim düzenlemelerine indirgeyen, ama bunda filmin sanatsal bir zaman-mekân birimi olarak değerini iki boyutlu düzenlemelerde araştırıp bulan bir yönetime bağlanabilir.

"Sanatta uzmanlaşma, pozitif bilimlerle teknik alandaki uzmanlıklarla karşılaştırılırsa, bu uzmanlığın öbürleri kadar kesin ve belirgin ölçütleri bulunmadığı sonucuna varılabilir. Ama yine de kuram ya da uygulama alanlarında sanat dünyasına katkıda bulunan kişiler, belli dallarda uzmanlaşma diye nitelenen bir yolu seçebilirler. Örneğin, firesko ya da mozaik tekniğini hakkıyla uygulayan biri ya da en iyi çerçevelemeyi ve gerekli diğer koşulları iyi hesaplayıp sinemasal düzen açısından amaçlanan sonuçlara ulaşan bir görüntü yönetmeni işinin ehli sayılır. Uygulama alanında işinin ustası olanlar, hele bunlar zenaat sınırlarını da aşıyorlarsa, uzmandan çok sanatçı diye nitelenirler"¹⁵⁸.

Sinemada yönetmen, senarist, oyuncu ya da bir görüntü yönetmeni gibi elemanlar, diğer sanat dallarından tümüyle farklı bir sanatsal olgu yaratmaya uğraşırlarken, bu olgunun estetik ve eleştirel değerlendirilmesini yapanlarla birlikte kuşkusuz özel bir uzmanlık alanının kişileri olarak ta düşünülmelidirler.

Sinemanın uzmanlık alanı olduğu koşullar, bu sanatın kitlesel kavrayış, yorum ve düşünce boyutlarını genişleten iletişim görevi ile yükümlü bulunması yüzünden, uzmanlaşmanın kesinlikle kendisini toplum ve kitlelerden soyutlayamayacağı gerçeğine işaret eder. Her alanda bilgilerin artan bir yoğunlukla birbirini besleyip güçlendirdiği ve tekniğin sürekli bir gelişim içinde bulunduğu koşullarda uzmanlık kavramı, kuşkusuz sanatçı kişiliğin yanında bir yandan ağırlık kazanmakta, fakat öte yandan her alandaki uzmanlığın kitleye karşı sorumluluğuda o ölçüde artmaktadır.

"Sinemanın gelişiminde Almanların katkısı her zaman görüntü düzenlemesi bağlamında olmuştur. Görüntü düzenlemesini ilgilendiren "storyboard", filmdeki kamera açılarının her temel değişimin çizildiği, senaryonun görselleştirilmesidir. Bu sistemi ilk kez Almanlar uyguladılar... Yönetmenler kameralarını buna göre hazırlamak zorundaydılar, öyle ki

¹⁵⁸A.g.k.,s.251.

her çekimin görüntü alanı, çizilen görüntünün bir öykünmesi oluyordu"¹⁵⁹.

Citizen Kane (1941) tüm zamanların görüntülerinin yetkinliği yönünden en çok yankı yapan filmlerinden birisidir. Filmin kameramanı Gregg Toland bu filmde mercek, aydınlatma yönelimi ve odak derinliğinin uygulanması yönünden sanatsal yaratıcılığın en güzel örneklerini sergilemiştir.

Sinemanın bir zamanlar tiyatronun alanına el atması gibi, televizyon da günümüzde sinemanın yerini almaya çalışmaktadır. Ancak sinema, sesiz bir araç olarak dünyaya gelip üstünlüğünü kanıtlamaya çalışırken televizyon herşeye sahip bir araç olarak ortaya çıkmıştır.

¹⁵⁹DICKINSON, A.g.k., s.28-29

VI. SONUÇ

İnsanoğlu kendi bilinen tarihinin içinde bugüne bıraktığı sanatsal etkinliklerin süresi yaklaşık olarak 7000 yıl ile 9000 yıl çerçevesinde dolaşmaktadır. Bu etkinliklerin yapısı dikkatle gözlendiği zaman doğayı öykünmenin çabalarının görülmesi son derece açık olarak karşımıza çıkmaktadır. Mağara duvarlarında yapılan resimlerin ilerleyen zaman içinde sayısı belirlenemeyecek kadar çok sayıda bireyle bir iletişim kurma işlevini yerine getirdiği yadsınamaz. Demek ki, bir sanat ürününün temelinde yatan amaç sanatının yakın çevresiyle sınırlanmış olarak değil, çok daha geniş bir çerçeve içinde belki de birkaç insan neslini içinde barındıracak sayıda sonsuzluğa erişme kaygusuyla duyumsal birikimin, insana özgü yöntemlerle dışa vurulma isteğidir. Belli bir toplumsal yapı içinde yaşandığında, bireylerin, bu yapı içinde belirli bir yerleri ve işlevleri bulunduğunda ve bu işlevlerin daha iyi ve yoğun olarak gerçekleştirmek için etkileşim ve iletişime girmeleri gerektiğine göre, herhangi bir toplumsal durumda, herhangi bir düzlem ya da biçimde bulunmamaları olanaksızdır.

İletişim insanlar arasında kurulur ve bu anlamda da toplumsal ilişki türü olarak ortaya çıkmaktadır. İletişim, insanların gerçekleştirdikleri ve yapısı gereği belli bir takım bilgilerin paylaşılmasını sağlayan bir etkileşme sürecidir. Aynı şekilde bir toplumu oluşturan ögeler arasındaki herhangi bir ilişkiden söz edildiği zaman da iletişim olgusunun varlığından söz etmekteyiz.

Belli bir toplumsal yapı içinde yaşayan sanatçının, bu işlevleri gerçekleştirebilmek için etkileşim ve ilişkilleşme içinde bulunmaları gerektiğine göre, herhangi bir toplumsal durumda iletişimde bulunmamak olanaksızdır.

Sanat türlerinin belli bir yelpaze içindeki gelişimi ekonomik, politik ve felsefi koşullara bağlı iken elbette ki, yalnızca bu koşullarla bir saptamanın yapılması da doğru değildir. Bu yönde teknikte en önemli belirleyicidir. Resim sanatında sanatın malzemesinin değişip gelişmesi, onu mağara duvarından, fresk ve röfyeflere, tuale, böylelikle de taşınamaz bir sanat eseri olmaktan, nasıl taşınabilir bir sanat eseri olmaya doğru yönelttiyse, sinema sanatının doğuşuna da fotoğrafın ve onun kimya bilimine ve optik teknolojisini getirdiği yenilikler yadsınamaz.

Fotoğrafa gerçekliğin yansıtılması yönünden bakıldığında "geçmiş zamanın" ya da olmuş olan birşeyin görünümün ifadesi olduğu kabul edildiğinde, sinema olmakta olanın yansımamasından başka birşey değildir. Fotoğrafın sahip olamadığı hareket duyumu, insanın algı sistem bütünlüğü içinde varolan hareket yansımamasıyla birleştiğinde, filmin olmakta olan birşeymiş gibi, yer çağ ve zaman ne olursa olsun izleyicinin bir görgü tanığı imiş gibi yaratılan filmik olayın içine katılmasına neden olur. Nasıl resim sanatında belli, ancak göze batmayacak bir teknik bulunuyorsa, sinema sanatında da bir teknik vardır. Bu teknik, resim sanatına oranla çok daha fazla göze batıcıdır.

Filmik görüntü, hareket, görüntüye konu olan nesne ya da nesneler bağlımında ve bu evreni görüntüleyen kişinin algı ve beklentileri konusunda incelenirken, algılayanın "izleyici" algısı ve beklentilerinin neler olabileceği biçiminde incelenmiştir. Bu bağlamda, yine kurulan ortamın filmik bir ortam olmasından ötürü, oluşturaln görüntünün gerçeklikle olan bağları gündeme gelmektedir. Bir film çerçevesine konu olan nesne ile görüntünün kendisi oluşturduğu anlam yükleri açısından değerlendirilmektedir. "Kamera yana söylemez" sözünün yaygınlığına karşın elde edilen görüntünün nedenli çarpıtılabileceği, izleyici boyutunda bilinçli bir kullanımla ne denli başka anlamlar oluşturabileceği, estetik bir yaşantının yaratılmasını sağlayan sinemanın yalnız başına bir sanat olduğunu göstermeye yeterlidir.

İzleyici yönünden genel olarak algılama sistemimizin özelliği; algılamanın seçici olduğu, yaratıcı olduğu, algıların tam olarak gönderilen iletilerin tümünü algılama imkanı içinde olmadığını ve ön yargılara dayalı olarak seçimler yaptığı kabul edilir. Görsel algı, işlem olarak basit gibi görünen, ancak yapı olarak bir çok kavrama güçlükleri bulunan bir süreçtir. Bu yolla, görsel algı, algılanan nesnenin büyük bir bölümünü içeren, ancak başka duyu organları yadımıyla beslenen, izlenen nesne açısından sa gördüğümüzden fazlasını içeren bir sistemdir. Görsel algı söz konusu olduğunda, uyarılar her zaman ait oldukları nesnelere oranla biraz daha fazla belirsiz nitelikler taşır. Algının niteliği, onun içinde gerçekleştiği bağlam (context) tarafından belirlenmektedir.

Filmik görüntüler her zaman anlamlı yüzeyler oluştururlar. Çoğu kez, mekân ve zamanla ilgili olan dört boyutu, iki boyutlu bir düzlem haline getirerek, buna, gerçekte duruk bir görüntü olmasına rağmen peşpeşe ve belli bir hızda verildiğinde hareketliymiş gibi görünmesini de sağlayarak, kendi dışlarındaki şey'ler işaret ederler. Bu birbiri ardına gelen görüntüler içinde yaşanan gerçeği betimlediğinde ise, açıklayıcı işlevler üstlenir. İnsanın yaratmak istediği dünyada, sinema yine insana ait olan ve kendi tarafından üretilmiş olan kültürel yapılardan yararlanır. Çoğunlukla izleyici, görüntülerin gerçekliğine kendi gözlerine güvendiği kadar güvenmektedir. Teknik bir araç aracılığı ile elde edilmiş olan görüntüler genellikle bir "görüntü" olarak değil bir "görüş" olarak değerlendirilmelidir.

Bir film kamerası teknik bir araç olarak ele alındığında, "buna bir televizyon kamerası dakatılabilir", kullanacağı kameranın türüne, duyarkatının türüne, görüntüleyeceği mekânın yapısına ve bu mekânda yaratmak istediği duyumsal ortamın ne olduğuna, merceğinin türüne, konuya uzaklığına ve konumuna, görüş azıcısının ne olacağına, kamerayı harekete geçirecek mekanizmayı ne zaman harekete geçireceğine, oluşturacağı görüntünün boyutlarına, oluşan bu görüntünün sonuç biçiminin ne olacağına ve nerede sunulacağına karar vermek zorundadır.

Filmik bir görüntü varolan dünyayı olduğu gibi görüntülemez. Film yönetmeni amaçları doğrultusunda "seçilmiş" görüntülerin perdeye yansıtılmasına aracılık etme işlevini yerine getirirken düşünsel-amaca yönelik tavrı ile görüntü çerçevesi içine nelerin dahil edileceği hakkında belirleyici bir rol oynar. Görüntü çerçevesinin içine nelerin yerleştirildiği gerek anlamın ortaya çıkması gerekse de izleyici ile bir iletişim kurulması açısından açık bir önem taşımaktadır. Görüntü içinde yer alan öğelerin bilinçli olarak seçilmesi, elbette ki görüntünün anlamını tümünden etkileyecektir. Bunun nedeni görüntü çerçevesi içinde yer alan öğeler arasında insan bilince doğrudan doğruya ilişki kurma eğilimindedir. Filmik bir görüntü de bu özellikten yararlanarak görüntü çerçevesinin sınırları içinde kalan bir takım öğeleri, yaşanan sıradan gerçeklerden ayırdığı için önemlidir. Bir film kamerasını hareket geçiren mekanizma çalıştırıldığında bir kurgu yaratılır. Yaşamı oluşturan gerçekliğin içinden bazı şey'ler, kaynak ve

çevresinden koparılarak soyutlanır. Bu olayın sonucunda ortaya çıkan; görüntünün çoğu kez tanımlanabilir olmasına karşın, söz konusu soyutlama ve görüntünün gerçekliğin yeni bir bağlamı içinde sürmesinden de "yanılsama" kaynaklanır.

En gelen anlamıyla sinema ve fotoğrafın var olma nedenleri arasında ışık gelir. Yaratılan ışık ve aydınlatma ortamının kendisine özgü yoğrumsal olma özelliği bulunmaktadır. Filmik bir görüntü en basit anlamda bile bir neden-sonuç ilişkisine dayanır. Bu da bir filmin gerçekleştirilebilmesi için ön koşuldur. Dolayısıyla bir filmik görüntünün film kamerası üzerinde oluşabilmesinin ilk koşulu kamera önünde bir gerçekliğin var olmasıdır. Nasıl resim için duvar ya da bir tual gibi bir malzemenin varlığı gerekiyorsa, fotoğrafik bir görüntünün kalıcı olabilmesi içinde gerçekliği kalıcı hale getirecek bir duyarlı malzemenin kamera içinde bulunması gerekliliği vardır.

Görüntü yönetmeni, bir film, örgütleyici ve karar verici olma niteliklerini taşıyan bir sanatçı olarak netilenmekle birlikte, kolektif bir çalışmanın sonunda, sonucu film olan ödülünü alır. Bir yönetmenin bir film çekimine başlamadan önce "masabaşı çalışması" olarakta nitelendirilen ön hazırlıklar sırasında senaristle birlikte en yakın çalışma arkadaşlarından birisi, çevrim mekânı içinde de çevrimin sağlıklı ve kameranın yaratıcı, yetkin deviniminin sağlanması için olağan durumların dışında bir sanatsal içerik taşıyan ve aynı zamanda da bir kameramandan da daha fazla yetiye sahip bir çalışandır.

Bu sayılan nitelikler bir görüntü yönetmenini "sanatçı" konumuna koymaya yetecektir. Sinema teknik vesanatın birbirini içine geçmiş bir görünümü olarak kabul edildiğinde, yönetmen bir film içinde parçalarla anlamlandırılacak bir dünyasal görünüm içinden bir tür mantıkla (sinemasal mantıkla) ve bir dizge içinde ele alır, izleyiciye sunar. Onun yaptığı iş, bir ressamın ilk anda göze çarpmayan, ancak fırça darbelerinin aracılığıyla, bir uzman tarafından ayırdedilebilen tekniğidir.

Sinema bir dildir ve kendisine özgü bir anlatım yolları bulunmaktadır. Tekniğinde yardımıyla üretilmiş bir sanat eseri olarak bir film, temel amaç olarak kitlelere bir ileti iletme görevini yüklenmiştir. Ancak, film bu niteliğiyle onu bir kitle iletişim aracı niteliğine sokar. Bu

niteliği ilede sinema kitle iletişim araçlarının içinde önemli bir yere sahiptir. Günümüzde insanlar, iletişim yoluyla, birbirlerine eskisine oranla daha çabuk ve farklı yerlerde ulaşabilme gereksinimini duymaktadırlar. Bu nedenle, daha sinema kendisinin bir dil olduğunu kanıtlama savaşını yeni bitirdiğinde televizyon çok ayrı bir teknik ve felsefi içeriklerle ortaya çıkmış, sinemanın kendi sanat içerikli varlığını kabul ettirmek için verdiği uğraşların üzerine neredeyse hiç çaba sarfetmeden sahip olmuştur.

Bir kitle iletişim olan sinemanın varlığında her zaman birtakım sınırlamalar vardır. Topluma belli bir takım iletileri göndermeyi amaçlayan sinemanın bu işleri yerine getirirken kullanacağı araçların olabildiğince yaygın, benimsenmiş ve o oranda da etkin olması gerekmektedir. Sinema bu yönü ile çekim kamerasında, gösterim gereğine kadar her gerecinin gösterim standartlarına uygunluğu gerkmekte ve ek olarak ta belli bir izleyiciyi bünyesinde toplayacak gösterim salonlarına, yani bu iş için öngütlenmiş alanlara gereksinim bulunmaktadır. Bu koşulların sağlanmış olması durumuna da örnek verilirse; bir iletiyi ya da tasarlanan bir iletiyi, duyguyu, kanı ve düşüncüyü; toplum içindeki kişilere bir ölok aracılığı ile iletebilmelidir. Bu nedenle; kitle iletişiminde alıcıların sayısı sınırlandırılmaz. Ulaşılmak istenilen hedef kitle dışındada alıcılar söz konusu olabilir. Çünkü iletişim araçlarının teknik yönden gelişkinlik ve yayagınlığı, kaynağın alıcı sayısını kesin olarak sınırlayabilmesini önleyebilmektedir.

Sinemanın bir kitle iletişim aracı olarak ele alınması iki etkin karakteristiğide beraberinde getirir. Fiziksel anlamda kitle ileşiminin ürünleri, alt gruplarda yer alan çok sayıdaki bireylerde dahil olmak üzere toplumun büyük bir çoğunluğu tarafından elde edilebilir bir yapı taşımaktadır. İkincisi, sinemanın bir kitle iletişim aracı olarak birim maliyeti o denli düşüktür ki, hemen hemen herkes bu kitle iletişimi ürünlerini kolaylıkla elde edebilir. Bu aracın büyük bir endüstri haline gelmesinin ve çok önemli bir tecimsel yapısının bulunmasının nedenide kolaylıkla anlaşılabilir.

Sinema, basın, radyo ve televizyon gibi kitle iletişim araçlarının varlığı Sinema ve radyo televizyonun dışında, gerek iletinin kodlanması, gerekse ulaştığı ve ulaşmayı hedeflediği bireylerin sayısı açısından yüzyüze iletişimden önemli ayrımlar gösterir. Bir yönüylede kitle

iletişiminin alt düzeyde de olsa insanlığın varoluşundan bu yana süregelmekte olduğunda söylenebilir. İlk çağlardan başlayarak konuya bakarsak, mağara duvarlarına çizilen ve çoğunlukla o dönemdeki toplumsal yasalar ve belli bir takım ritüelleri simgeleyen resimler, bir arada yaşanan ve diğer insanlara belli bir takım iletiler verme amacını taşıyor ve bu resimleri bir arada yaşayan diğer insanlarda görüyor ve bundan etkileniyorlarsa belli ancak sınırlı bir oranda kitle iletişimi yapılıyor demektir.

Kitle iletişiminin çağdaş boyutlara ulaşması sonucunda söylev vermek ve belli bir alan üzerinde nutuk atmanın bir kitle iletişimi olup olmadığı yönündeki ortamından ayrılık taşıyan iki önemli özellik ortaya çıkmaktadır. Bunlardan ilki, kitle iletişiminin, kişiler arasında yüzyüze değil, ortak özellikler taşıyan bir toplum içerisinde, aynı yapıda olmayan ayrışık ve bilinmeyen bir kitle ile gerçekleştirilen bir iletişim türüdür. İkincisi ise, kitle iletişiminde; iletiyi yollayan kayanka ve alıcı arasında, kimi genel ilişkilerin dışında örneğin; gazete satın almak, bir televizyon aygıtına sahip olmak gibi hiç bir ilişki bulunmaktadır. Bu durumda kitle iletişimin doğası gereğidir. Kitle iletişim araçlarının işlevlerinin tam olarak yerine getirilebilmesi için, bazı önemli noktalar söz konusudur. Bunlar; alıcıya gönderilen iletinin dikkati çekmesi, alıcının iletiyi onaylaması ve bu iletiyi istendik yönde yorumlayabilmesi, bunu da daha sonra kullanmak için saklayabilmesidir.

Kitle iletişim araçlarının etkileri kakro boyutta incelendiğinde izleyicide oluşması beklenen tutum değişikliklerinin ne olduğunun araştırılmasıdır. İletişim sürecinin iletişim süresince, alıcı-hedef'in türdeş olmayan (heterojen) ve anonim olma özelliği, gönderilen iletinin yapısına, o da ortaya çıkacak iletişim etkisinin boyut ve niteliğine etkide bulunur. Başarılı bir kitle iletişimi bir bakıma, insanların insanlarla olan ilişkisinden pek farklı olarak kabul edilmez. Yalnızca iletişim olayı, aynı anda alıcının sayısına göre bu iletişim araçları binlerce kez tekrarlarlar.

Yapısal olarak kitle iletişiminin kaynağına bakıldığında zaman ilk kaynak olarak karşımıza bir haberleşme örgütü ve kurumlaşmış bir kişi karşımıza çıkar. Haberleşme örgütü denilince anlatılmak istenen, bir gazete ya da bir radyo istasyonu, bir film ya da televizyon stüdyosu,

bir kitap ya da dergi basımevi. Kurumsallaşmış bir kişi denilince de bir gazetenin baş yazarı ya da bir filmin yönetmeni akla gelir. Bu yönden kitle iletişiminin ve bağlı kaynakların hedefleri, bu araçlar karşısındaki bireylerdir.

Kitle iletişimi çağdaş bir toplumda o denli yoğun bir hale gelmiştir ki, iletişim yoluyla bir anlamda görsel bir bombardıman adı verilebilecek boyutlara ulaşmıştır. Elbette ki, bu yoğun görsel bombardıman altında bireylerde çok değişik etkiler oluşacaktır. Bu etkilerin yoğunluğunun boyutu ise, bireylerin kişilik yapılarına, eğitim düzeylerine, yetişip içinde bulundukları çevrenin yapısına, bu kitle iletişim araçları ile karşılaşma yoğunluklarına ve sonuç olarak ta bu iletilerle karşılaştıkları çevre koşulları ve zaman birimine bağlı olarak farklılıklar içerir.

Bireysel farklılıklar kuramı içersinde değerlendirildiklerinde, toplum içindeki her birey kendi psikolojik yapısındaki farklılıklar nedeniyle diğerlerinden ayrılır. Bu farklılaşmanın ilk nedeni, bireylerin biyolojik yapılarıdır. Ancak, bu süreç içinde öğrenme düzey ve yoğunluklarındaki farklılıklar bireyler arasındaki farklılıkları belirginleştirir. Seçici algı, bireylerin kişilik özelliklerine bağlı olarak ortaya çıkar. Bu durum, iletişim sürecine katılan her bireyin belli bir iletiye değişik tepki vermesi gerçeğini de beraberinde getirir. İletiyeye gönderilen tepkiler sözkonusu bireylerin psikolojik yapılanmalarıyla ilgili olarak belirlenir.

Toplumsal Kategoriler Kuramı'nda ise çağdaş toplumların türdeş olmayan yapılarına karşın, benzer bir takım türdeş özelliklere sahip insanların, kitle iletişimi konusunda benzer bir takım gidişim ve düşünce biçimlerine ve tepkilerine sahip oldukları yargısına ulaşılmaktadır.

Toplumsal İlişkiler Kuramı'nda, toplumsal kategorilerle üyeliği belirleyen ögeler; yaş, cins, ekonomik durum, eğitim ve sahip olunan vb. toplumsal ilişkilerdir. Bu ögeler ya da belirleyiciler belli bir takım karar ya da davranış değişikliklerinin oluşmasında etkili olurlar. Bu tür iletişimde etkili olan şey, "kanı önderleri" ya da başka bir deyişle "kanaat önderleri" dir.

Genel Kitle İletişimi kavramlarından yeniden sinema sanatına dönecek olursak, sinemanın varolduğu ortamlarda düzenli bir sinema eğitiminin gerekliliği ortaya çıkar. Yeterli bir olgunluğa ulaşmış bir sinema okulu, film endüstrisinin dar sınırları içinde sekiz-on yılda bir

bireyin edinebileceği teknik ve sanatsal öz öğrenciye üç ya da dört yılda öğretilir. Bu öğrencilerin taze düşünceler üreterek yaşamlarının en verimli dönemlerde sanata ilişkin taze düşünceler üreterek bunu bir kitle iletişim aracı olarak ve kaynağını tecimden alan tecimsellik çalışmalarına akatarmaları beklenir. Günümüzde ilk anda büyük etkileri ile sinemaya önemli bir hendikap olan Türk Sineması, yüzyıllardır süregelen güzel sanatların artık altında kalmayan bir olgunluk düzeyine ulaşma çabalarını sürdürmektedir.

Sinemanın gelişmesinde etkili olan ve olacak olan dört önemli faktör bulunmaktadır: Sinema sanatçısının ve sinema sanatçıların yeteneği, politik ve toplumsal ortam, film araç ve gereğine esnekliği ve izleyicidir.

Sinema sanatçısı dünya ve yaşamın biçimini bizler için değiştirmeyi ve izleyicinin bu değişimi benimsemesini amaçlar. Aynı zamanda izleyici, dünyanın biçimini değiştirmeyi yaşama geçirerek hızlandıran, yeni olgular ya da eski sorunlar hakkındaki yeni düşünceleri kışkırtıcı ortak olmasıyla benimser. Böylelikle arayışçı düşünceyi destekleyerek bir eyleme yol açabilir.

İzleyici, sanatçıya açılan alanın genişlemesine neden olan tek kaynaktır. Perdede görünenin imgesel kavranımı, yaratıcı çalışmayı yaşatır ve körükler. Tamamlanmış bir film ancak perdede görüldüğü zaman varolacaktır. Sanatçının düşüncelerini izleyici tarafından kavranamaması ise sanatsal yaratım sürecinin sona ermesi anlamındadır.

Bugün Türkiye'de bir film çalışması "görüntü yönetmeni" ya da "kameraman" kavramından yoğun olarak söz edilmekte hatta, bir sanatçının festival/festivaller gibi kendisini gösterebildiği şenlikler ya da yarışmalar gibi ortamlarda ödüller de dağıtılmaktadır. Ancak, bu ödüllerin yanında bu sanatçıların iş yaşamları ve özel yaşamlarında hiçbir güvenceleri yoktur.

Aynı sorun Televizyon kurumlarında da yaşanmaktadır. Sanatçı bir öze sahip olması gerekli bu kişiler ulusal yayın kurumlarında ve bir Sinema okuluna sahip olan gelişkin bir yapıya sahip Anadolu Üniversitesi Sinema Televizyon Prodüksiyon Merkezi'nde bir örgütlenme şeması içinde "Teknik Hizmetler" bölümünün hiyerarşik kimliği altında örgütlendirilmiş bulunmaktadır. Eş bir durum yabancı ülke Televizyon ve Radyo Kurumlarının

bazıları için de geçerlidir. (NDR-Kuzey Alman Radyo-TV Kurumu) Ancak, kağıt üzerinde görülen bu durum burada çalışan sanatçıların "Sanatçılar Sendikası" olarak isimlendirebileceğimiz bir sendikaya bağlılıkları yoluyla bir anlamda sanatçı olduklarının tescilidir.

İçinde yaşadığımız kurum ve TRT Kurumu açısından değerlendirdiğimizde ise, temelde gizil olarak varolan bu durumun giderilmesi, "Yaratıcı Çalışmalar Bölümü" olarak adlandırılabilir bir birimin kurulması ve sosyal dayanışmanın pekiştirilmesi, ilk aşamada kısa vadeli bir çözüm olarak çözülebilir.

VII. EKLER



VII. KAYNAKLAR

KAYNAKÇA

- APPELDORN VAN WERNER, **Die Optische Revolution** Rowohlt Taschenbuch Verlag, Hamburg, 1972.
- _____, **Handbuch Der Film Und Fernsehproduction**, TR Verlag Union, München, 1984.
- _____, **Der Dokumantarische Film**, Dümmlers Verlag, Bonn, 1970.
- ARIJON DANIEL, **Grammar Of The Film Language** Focal Pres, London, 1976.
- AŞKUN İNAL CEM, "İletişimin Kavramsal Anlamı Üzerine Düşünceler", Eskişehir, **Kurgu Dergisi**, Sayı 6, 1989.
- AZİZ AYSEL, **Radio ve Televizyona Giriş**, A.Ü. SBF Yayınları, No:393, Ankara, 1976.
- BAYMUR FERİHA, **Genel Psikoloji**, İnkılâp ve Aka Yayınları, İstanbul, 1978.
- BAZIN ANDRE, **Çağdaş Sinemanın Sorunları**, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1966.
- BERGER JOHN, **Görme Biçimleri**, Metis Yayınları, İstanbul, 1986.
- BOYACIOĞLU AHMET, **Oskar Filmleri**, Kalem Yayınları, Ankara, 1986.
- BRODWELL DAVID-THOMPSON KRISTIN, **Film Art**, Addison Wesley Publishing Company, California, 1980.
- BÜKER SEÇİL, **Sinemada Anlam Yaratma**, Milliyet Yayınları, Eskişehir, 1985.
- CASSIRER ERNST, **İnsan Üstüne Bir Deneme**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1980.
- COMBES PETER-TIFFIN JOHN, **TV Production for Education**, Focal Press, London, 1978.
- ÇİLENTİ KAMURAN, **Eğitim Teknolojisi ve Öğretim**, Kadioğlu Matbaası, Ankara, 1984.
- DEREGOWSKI B. JAN, "Illision and Culture", **Illison in Nature and Art**, (Der. E.H. Gombrich, R.L. Gregory), Union Bros., London, 1973.
- DERMAN İHSAN, **Fotoğraf ve Gerçeklik**, Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları, Eskişehir, 1989.
- DMYTRYK EDWARD, **Sinemada Yönetmenlik**, Afa Sinema Yayınları, İstanbul, 1990.

EDMONS ROBERT, **Sights and Sounds of Cinema and Television**, Teachers Collage Press, Colombia University Newyork and London, 1982.

EISENSTEIN SERGEY, **Bir sinemacının Düşünceleri**, Yol Yayınları, İstanbul, 1975.

ERSOY AYL A, **Sanat Kuramlarına Giriş**, Beta Basın Yayın Dağıtım, İstanbul, 1983.

GOODMAN EZRA, "Movement in Movies" American Cinematographer, Newyork, 1945.

IROS ERNST, **Wesen und Dramaturgie des Films**, Peter Schifferli Verlags Ag, Zürich, 1962.

JAKOBS LEWIS, "The Mainningful Image", **The Movies as Medium**, Octacon Books, Newyork, 1973.

KAFALI NADİ, "Ussal Işık Yönlendirmesi ve Efekt Aydınlatması", **Kurgu Dergisi**, AÖF İletişim Bilimleri Dergisi, AÖF Yay., No.149, sayı 7, Eskişehir, 1990.

KAGAN MOISSEJ, **Güzellik Bilimi Olarak Estetik ve Sanat**, Altın Kitaplar Yayınevi, 1982.

KANDORFER PIERRE, **Lehrbuch der Filmgestaltung**, Dumont's Buchverlag, Köln, 1984.

KRACUER SİGFRİED, "Nature of Film", Çev: Nijat Özön, **Türk Dili Sinema Özel Sayısı**, Cilt XXII, Sayı 196, Ankara, 1968.

LIMBACHER JAMES, **Four Aspects of the Film**, Arno Press, Newyork, 1978.

MASCELLI V. JOSEPH, **The Five C's of Cinematography**, Cine/Grafie Publications, Hollywood, 1977.

MEHNERT HİLMAR, **Film Fotografie und Fernsehfilmfotografie**, Web Verlag, Leipzig, 1971.

_____ , **Film, Licht und Farbe**, Web Fotokinoverlag, DDRLeipzig, 1963.

MILLERSON GERALD, **The Technique of the Motion Picture Lighting**, Focal Press, 2. Edition Scotland, 1983.

MONACO JAMES, **Film Verstehen**, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Hamburg, 1982.

NEALE STEAVE, **Cinema and Technology**, Macmillian Education Ltd, Honghong,

1985.

ONARAN ALİM ŞERİF, **Sinemaya Giriş**, Filiz Kitabevi, İstanbul, 1986.

ÖZÖN NİJAT, **100 Soruda Sinema Sanatı**, Gerçek Yayınevi, İstanbul, 1972.

_____, **Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü**, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara, 1981.

_____, **Sinema El Kitabı**, Elif Yayınları, Ankara, 1963.

PUDOVKİN I.V., **Sinemanın Temel İlkeleri**, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1966.

ROTHA PAUL, **Film Tili Now**, Spring Books, Fletcher and Son., Norwich, 1967.

SARIOĞLU GÜNER, **Televizyon Program Yapımı ve Yönetimi**, Ankara Üniversitesi SBF Yayınları, No:389, Ankara, 1976.

SCHRAMM WILBUR, "İnsansal Haberleşmenin Doğası", **AÜ. SBF Dergisi**, (Çev: Ünsal Oskay), Cilt: XXIII, No:1, Ankara, 1968.

SHARFF STEPHAN, "Toward a Theory of Cinestethich Impact", **The Elements of Cinema**, Colombia University Press, 1982.

SPOTTISWOODE RAYMOND, **A Grammar of the Film**, University of California Press, Los Angeles, 1973.

STRASSER ALEX, **The Work Ow The Science Film Maker**, Focal Press, Newyork-London Focal Press Ltd, 1972.

STERNBERG VON JOSEPH, "Cahiers du Cinema", Çev: Nijat Özön, **Türk Dili Sinema Özel Sayısı**, Ankara, 1968.

ŞENER ERMAN, **Sinema Seyircisinin El Kitabı**, Koza Yayınları, İstanbul, 1976.

TAMER KEZBAN, "Doğu'nun ve Batı'nın Görsel Anlayışı Üzerine Notlar", Anadolu Üni. AÖF Doktora Seminerleri Basılmamış Ders Notları, 1981-1982.

TANSUĞ SEZER, **Herkes İçin Sanat**, Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul, 1982.

TARKOWSKİ ANDREY, **Mühürlenmiş Zaman**, Afa Yayınları, İstanbul, 1982.

TOKGÖZ OYA, **Türkiye ve Ortadoğu Ülkelerinde Radyo-TV Sistemleri**, Ankara Üniversitesi SBF Yayınları No:343, Ankara, 1972.

WILLIAMS ROGER E., "Genel İletişim Kavramı ve Modelleri", **Kurgu, EİTİA TÖEF**

Dergisi, (Çev: Akın Ergüden) EİTİA Yay. No: 217/141, Eskişehir, 1979.

WOLLEN PETER, **Sinemada Göstergeler ve Anlam**, Metis Yayınları, İstanbul, 1989.

WURTZEL ALAN, **Television Production**, (2. Edition), Mc. Grow-Hill, Newyork, 1979.

YÜKSEL AHMET HALUK, "İletişim Süreci ve Sistem Yaklaşımı Açısından İletişim Sürecinin İncelenmesi", **Kurgu Dergisi**, Eskişehir, 1989.

ZETTL HELBERT, **Television Production Handbook**, Wadsworth Publishing, California, 1968.