

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

SİNEMA

BEYAZPERDEYİ YARATANLAR

DİLİ



SENARYO // FİLM YÖNETİM // FİLM YAPIMI //
GÖRÜNTÜ DÜZENLEME // KURGUNUN DİLİ //
FİLMDE SES // AYDINLATMA // FİLM MÜZİĞİ

EDİTÖR: Prof. Dr. Selahattin Yıldız



SİNEMA DİLİ

BEYAZPERDEYİ YARATANLAR

Editör: Prof. Dr. Selahattin Yıldız

Yazarlar:

Prof. Dr. Selahattin YILDIZ

Prof. Dr. Peyami ÇELİKCAN

Prof. Dr. Oğuz MAKAL

Prof. Dr. A. Şefik GÜNGÖR

Prof. Dr. Bülent VARDAR

Prof. Dr. Reha Recep ERGÜL

Doç. Dr. Alper MARAL

Yrd. Doç. Dr. Hakan AYTEKİN

Öğr. Gör. İrfan EROĞLU



Kitabın adı: SİNEMA DİLİ

Editör: Prof. Dr. Selahattin Yıldız

Yayına Hazırlayan: Su Yayınevi

Kapak Tasarımı: Hayalgücü Tasarım

Baskı: Kayhan Matbaası Davutpaşa Cad.

Güven San. Sit. C Blok No: 244 Topkapı/İst

Baskı: Ekim 2014

ISBN: 978-605-4554-21-8

Yayıncı Sertifika No:10539

Matbaa Sertifika No:12156

**Telif Eserleri Kanunu gereğince bu eserin bütün hakları
Su Yayınevi'ne aittir.**

SU YAYINEVİ

Cağaloğlu Yokuşu Evren Han No: 29 Kat: 3/53

Cağaloğlu-İSTANBUL

Telefax: 0212 512 16 68

e-mail: admin@suyayinevi.com

www.suyayinevi.com

SİNEMA DİLİ

BEYAZPERDEYİ YARATANLAR

Editör: Prof. Dr. Selahattin Yıldız

- BİR ANLATMA VAADİ: SENARYO
- FİLM YAPIMI: FİKİR'DEN GÖSTERİM'E
- YARATICI YÖNETMEN ÜZERİNE
- GÖRÜNTÜ DÜZENLEMESİ
- KURGUNUN DİLİ
- AYDINLATMA
- FİLM MÜZİĞİNDE TEKNİK VE STRATEJİ
- SES UYGULAMALARI



İÇİMDEKİLER

ÖNSÖZ.....	11
------------	----

Yrd. Doç. Dr. Hakan AYTEKİN

Öğr. Gör. İrfan EROĞLU

BİR ANLATMA VAADİ: SENARYO	15
---	-----------

Senaryo Nedir?	15
----------------------	----

Okur-Yazarlıktan Görür-Yazarlığa	17
--	----

Her Şeyin Bir “Öykü”sü Vardır	17
-------------------------------------	----

Olay Örgüsü: Öyküleme	21
-----------------------------	----

Anlatının Özü: Önerme	27
-----------------------------	----

Anlatılan Karakterin Öyküsüdür	30
--------------------------------------	----

Ne Nasıl Anlatılacak?	34
-----------------------------	----

Filmin Birimleri: Plan Sahne Sekans	36
---	----

Senaryonun Aşamaları	37
----------------------------	----

Sözün Özü: Diyalog	40
--------------------------	----

Format: Yazmanın Büyüsü ya da Kimyası Üzerine	45
---	----

Son Söz Yerine	48
----------------------	----

Prof. Dr. Peyami ÇELİKCAN

FİLM YAPIMI: FİKİR'DEN GÖSTERİM'E	51
--	-----------

Giriş	51
-------------	----

Fikir'den Öykü'ye	52
-------------------------	----

Öykü'den Senaryo'ya	54
---------------------------	----

Senaryo'dan Film'e	56
--------------------------	----

Dağıtım'dan Gösterim'e	58
------------------------------	----

Filmi Yapanlar	58
----------------------	----

Yapımcı	63
---------------	----

Ortak Yapımcı	65
---------------------	----

Denetçi Yapımcı	66
-----------------------	----

Uygulayıcı Yapımcı	66
--------------------------	----

Yapım Koordinatörü	67
--------------------------	----

Yapım Amiri	67
-------------------	----

Mekan Sorumlusu	68
-----------------------	----

Kasting Yönetmeni	68
-------------------------	----

Sonuç	69
-------------	----

Prof. Dr. Oğuz MAKAL

YARATICI YÖNETMEN ÜZERİNE	71
Giriş	73
Film Sanatı	82
Yönetmen Rengi Arıyor	87
Görüntü Yönetmeni	90
Senaryo Yazmak	94
Yönetmen Anlatıyı Yönlendirir	97
Yönetmen Kesintisiz Sekansı Tercih Ederse	99
Kurgu: Yönetmenin Sinematografik Düzeni	103
Yönetmenin Oyuncu ile Başarısı	108
Yönetmenin İllüzyon Gösterisi	112
Yönetmen ve Script-girl	115
Yönetmen Kısıtlı Bütçe Sevmiyor	115
Yönetmen ve Müzik	116
Yönetmen 3D ile Başarıyı Yakalar mı?	117

Prof. Dr. A. Şefik GÜNGÖR

GÖRÜNTÜ DÜZENLEMESİ.....	119
Görüntü Düzenlemesinin Gerekliği	119
Duruk Görüntü - Hareketli Görüntü	123
Kameranın Konuya Bakışı	125
Kameranın Yeri	125
Bakış Yönü ve Açısı	125
Konuya Uzaklığı.....	126
Objektif Açısı	127
Başlıca Görsel Öğeler	128
Görsel Öğelerin İlişkisinden Doğan Araçlar	142
Temel Düzenleme İlkeleri	165
Safılık-Basitlik ve Yoğunluk	167
Birlik ve Uyum.....	168

Prof. Dr. Selahattin YILDIZ

KURGUNUN DİLİ	171
Giriş	171
Sinematografik Birimler	175
Temel Kurgulama Yöntemleri	183
Sıralı Dizim	184
Koşut Dizim	186

Atlamalı Dizim	187
Planlararası Kurguda Temel Kurallar.....	188
Aks Neye Göre Belirlenir?	191
Aks Çizgisi Hangi Koşularda Atlanır?	192
Basamak Sistemi Kuralı	193
30 Derece Kuralı	194
Genel Devamlılık Kuralları	195
Kurgunun Altı Elementi	198
Bilgilendirme	199
Kompozisyon	199
Ses	200
Alıcı Açısı	200
Devamlılık	201
Kurguda Geçişler	202
Kesme.....	203
Kesmenin Altı Elementi	205
Eritme	206
Eritmenin Altı Elementi	207
Kararma-Açılma	208
Kurgunun Beş Türü	211
Hareket Kurgusu	211
Ekran Konumu Kurgusu.....	212
B biçim Kurgusu	213
Kavram Kurgusu.....	214
Bileşik Kurgu	214

Prof. Dr. Bülent VARDAR

AYDINLATMA	217
Görüntünün Oluşturulmasında Aydınlatmanın Rolü	217
Aydınlatmanın Amaçları	217
Işık Neden Gereklidir	219
Estetik Nedenler	228
Aydınlatmayı Yönlendirmek	232
Estetik Yönelimin Ortaya Konulmasında Aydınlatma Düzenlemesi ...	232
Chiaroscuro Aydınlatması	240
Rembrandt Aydınlatması	241
Cameo Aydınlatması	242
Siluet Aydınlatma	243
Işığın Dağılması	243

Fresnel Aydınlatma Kaynakları	245
Ellipsoidal Spot Işıklar	246
Aydınlatma Araçları	247
Tungsten Lambalar	250
Gaz Deşarj Lambaları	252
Floresans Tüpleri	253
Led Işık Kaynakları	256
Led Işık Kaynağı Nedir?	256
Led Işıkların Diğer Işık Kaynaklarına Göre Avantajları	257
Hangi Etkileri Yaratmakta Led Aydınlatma Kullanılır	259
Aydınlatma Yöntemleri	260
Temel Aydınlatma Yöntemi	261
Anahtar Işık (Key Light)	261
Dolgu Işığı (Fill Light)	263
Arka Işık (Back Light)	264
Fon Işığı (Background Light)	265
Işığın Yönü	267
Düz Bir Yüzeyi Aydınlatmak	267
Bir Nesneyi Aydınlatmak	268
İnsanları ve İnsan Gruplarını Aydınlatmak	269
Alanları Aydınlatmak	272
Aydınlatma Terimleri	273
Aydınlatma Oranları	274
Aydınlatmada Lambaları Yerleştirmenin Yöntemleri	275
Anahtar Işığın Yerleştirilmesi	278
Dolgu Işığın Yerleştirilmesi	279
Arka Işığın Yerleştirilmesi	280
Fon Işığının Yerleştirilmesi	280
Film Aydınlatmasıyla TV Aydınlatmasının Karşılaştırılması	281

Doç. Dr. Alper MARAL

FİLM MÜZİĞİNDE TEKNİK VE STRATEJİ	283
Genel Giriş	291
Film Müziğinde Teknoloji Odaklı Teknik-İçerik-Yöntem Çelişkisi ...	286
Tekniğin Bağlamı ve Arka Planı	287
Alternatif Teknik	289
Neden “hepsi aynı” Tınıyor?	292
Müzikten Öte: Duysal Tasarım	294
Doğru-Düzgün Bir Film Müziği Nasıl Yapılabilir?	295

Tuzaklar	298
Tezgâh	300
Kompozisyon	304

Prof. Dr. Reha Recep ERGÜL

SES UYGULAMALARI	307
Ses Teknolojisi	307
Tarihsel Boyut	308
Ses ve İşitme Sistemi	313
Frekans	315
Genlik.....	315
Seslerin Alınması	318
Mikrofonlar ve Özellikleri	319
Yapısal Özellikler	319
Dinamik Mikrofon.....	320
Kondansatör Mikrofon	321
Şerit (Ribbon) Mikrofonlar	322
Yönel Özellikler	323
Çok Yönlü Özellik (Omnidirectional)	323
İki Yönlü Özellik (Bidirectional)	324
Tek Yönlü Özellik (Unidirectional)	326
Kullanım Özellikleri	327
Yaka Mikrofonları (Lavalier).....	327
“Shotgun” Mikrofonlar	328
PZM (Pressure Zone Microphones) Mikrofon	329
Telsiz Mikrofon Sistemleri.....	330
El (Hand) Mikrofonları	330
Stüdyo Tipi Kondansatör Mikrofonlar	331
Teknik Özellikler.....	331
Mikrofon Tekniği ve Uygulamaları	332
Seslerin Birleştirilmesi	334
Ses Kontrol Masaları (Mikserler)	335
Teknik Özellikler	335
İş İstasyonları	338
Filmde İş İstasyonu Uygulamaları	343
Sayısal Kurgu	346
GENEL KAYNAKÇA.....	352

ÖNSÖZ

Sinemanın başlangıcı olarak kabul edilen, Lümiere Kardeşlerin 1895 yılında geliştirdikleri Cinematograf aygıtı ile Paris-Grand Cafe’de yaptıkları, ilk gösterimin üzerinden 119 yıl geçti.

İlk yıllarda işlevi tam olarak anlaşılamayan tılsımlı aygıt cinematograf yoluyla gerçekleştirilen görüntü kayıtları, sinema adıyla kısa zamanda sanat dünyasının içindeki yerini aldı. Kuşkusuz görüntü kayıtları tek başına bir şey ifade etmiyordu. Kaydedilecek konunun seçimi ve belirli bir anlatım unsuru içermesi sorunuyla karşılaşan ilk sinemacılar; edebiyat, tiyatro ve plastik sanatlarının anlatım unsurlarındaki gelişmeler ışığında çözüm arayışlarına yöneldiler. Bu arayışlar sonucunda öyküleme, görsel düzenlemeler ve çekilen görüntülerin sıralanmasında ulaşılan estetik düzey, sinemayı her geçen gün yeni bir sanat payesine doğru taşıdı.

Sinemanın ilk yıllarındaki görüntü kayıt ve gösterim aygıtlarında hızla yaşanan teknolojik gelişmeler, kaydedilen görüntünün estetik düzeyi ve çerçeve düzenlemeleri konularında pek çok yeni denemenin yaşanmasına yol açtı.

Kurgu üzerine Sovyet ve Amerikalı sinemacıların yapmış oldukları deneyler sonucu geliştirdikleri yöntemler, sinemanın 7. Sanat olarak kabul edilmesinde önemli bir rol üstlendi. Kuşkusuz sinema 7. Sanat olarak diğer sanatların anlatım yöntemlerinden fazlasıyla etkilendi. Aristo’dan günümüze ulaşan dram sanatlarının anlatım yöntemleri, sinemayı da fazlasıyla etkilemiştir. Özellikle öykü ve romanın öykü geliştirme teknik ve anlatım yöntemleri sinemanın temel anlatı formlarına dönüştü.

Günümüzde önemli bir sektör haline gelen ve çok sayıda alt dala ayrılarak, giderek karmaşılaşan sinema, kendine özgü bir dil yaratabilmenin sancılarını yaşamaktadır.

Sinema Dili kitabı; 119 yıllık sinema tarihi boyunca deneyimlenen ve günümüzde klasik anlatım formları haline gelmiş olan sinemanın biçim ve yöntemlerini bütün olarak bir araya getirmeyi hedeflemiştir.

Kitap kapsamında, sinemanın tüm literatürünü içeren sekiz bölüm bulunmaktadır. Kitap; sinema tarihinden süzülerek gelen yöntem ve teknikleri içinde barındıran ve sinemanın dilini oluşturan alt alanlar; senaryo, yönetim, yapım, görüntü, kurgu, ses, aydınlatma ve film müziği gibi temel alanları içermektedir.

Senaryo, Film Yönetim, Film Yapım, Görüntü Düzenleme, Kurgunun Dili, Film Aydınlatma, Filmde Ses ve Film Müziği bölümleri, alanında uzman ve uygulamanın içinden gelen akademisyenler tarafından yazılmıştır. Çoğu Türkiye’de sinema alanında yaptıkları kuramsal çalışmalarla tanınan ve Türkiye’de ikinci halka sinema Profesörü olan akademisyenler, aynı zamanda ürettikleri sanat yapıtlarıyla da adlarından söz ettirmişlerdir.

“Senaryo Dramaturjisi” bölümü, Yrd. Doç. Dr. Hakan Aytekin ve Öğr. Gör. İrfan Eroğlu tarafından yazılmıştır. Senaryo bölümü, senaryoya temel oluşturacak düşünceden yola çıkarak, tema, kompozisyon, düğüm, gelişme, doruk, çözülme ve finalle sona eren bir uzun metraj film senaryosu yazımına kaynak oluşturacak süreçler, senaryo ve çekim senaryosu örneklemesiyle sonuçlandırılmıştır. Suha Arın ekolünden gelen Yrd. Doç. Dr. Hakan Aytekin halen Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Sinema ve TV Bölümü’nde görevini sürdürmekte ve yeni filmler üretmeye devam etmektedir. Sektörde pek çok senaryonun yazımına katkı sağlamış olan Öğr. Gör. İrfan Eroğlu, halen Maltepe Üniversitesi Meslek Yüksekokulu’ndaki görevini sürdürmektedir.

“Yaratıcı Yönetmen Üzerine” bölümü, Prof. Dr. Oğuz Makal tarafından yazılmıştır. Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlığı görevini sürdüren Makal, yoğun kuramsal çalışmaları yanında, yazdığı senaryo ve yönettiği filmler ile adından söz ettirmiştir. Bu bölümde; sinema dilinin gelişim süreçlerinden başlayarak, sinema tarihinde oluşan akımlar ve örnek yönetmenlerin çalışmaları irdelenmiştir. Yönetmenlik uygulamaları detaylı olarak ele alınarak, sinema dilinin alt dallarıyla ilişkisi karşılaştırılmış ve yönetmenlik alanı kapsamlı bir şekilde incelenmiştir.

“Film Yapım” bölümü, Prof. Dr. Peyami Çelikcan tarafından yazılmıştır. Şehir Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekanlığı görevini sürdüren Çelikcan, belgesel film alanında kuramsal ve uygulama çalışmaları ile bilinmektedir. Bu bölümde; fıkirden, öyküye, öyküden senaryoya, senaryodan filme, dağıtımdan gösterime yapım süreçleri incelenmiş ve film yapımındaki görev alanları; yapımcı, ortak yapım-

cı, denetçi yapımcı, uygulayıcı yapımcı, yapım koordinatörü vb. konular detaylandırılarak işlenmiştir.

“Görüntü Estetiği” bölümü, Prof. Dr. Şefik Güngör tarafından yazılmıştır. Yaşar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’nde öğretim üyeliği görevini sürdüren Güngör, görüntü yönetmenliği alanında yaptığı kuramsal ve uygulama çalışmalarıyla tanınmaktadır. Bu bölümde; görüntü düzenlemenin gereği, görüntü türleri, kamera-görüntü ilişkisi, görsel öğeler; renk, kontrastlık, denge, ritim kendi yapısı içerisinde işlenerek mekan olgusu ile ilişkilendirilmiştir.

“Kurgunun Dili” bölümü, Prof. Dr. Selahattin Yıldız tarafından yazılmıştır. Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlığı görevini sürdüren Yıldız, belgesel film ve kurgu üstüne kuramsal ve uygulama çalışmaları ile bilinmektedir. Bu bölümde; kurgu, kurgunun tarihsel süreç içerisindeki gelişimi, temel kurgulama yöntemleri, planlararası kurguda temel kurallar, kurgunun temel kuralları, kurgunun altı elementi, kurguda geçişler ve kurgunun beş türü üzerinde durularak bölüm tamamlanmıştır.

“Aydınlatma” bölümü, Prof. Dr. Bülent Vardar tarafından yazılmıştır. Okan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlığı görevini sürdüren Vardar, çeşitli belgesel filmler üretmiş ve görüntü yönetmenliği ve aydınlatma üstüne sinema ve televizyon alanında profesyonel çalışmalar yapmıştır. Bu bölümde; aydınlatma ve aydınlatmanın işlevleri, aydınlatma türleri, araçları ve yöntemleri, temel ve dramatik aydınlatma yöntemleri, film ve televizyon aydınlatması arasındaki farklara değinilmiştir.

“Filmde Ses” bölümü, Prof. Dr. Recep Ergül tarafından yazılmıştır. Anadolu Üniversitesi İletişim Fakültesi’nde öğretim üyeliği görevini sürdüren Ergül, ses üstüne yaptığı, sinema ve televizyon alanındaki uygulama ve kuramsal çalışmalarıyla bilinmektedir. Bu bölümde; ses, sesin nitelikleri, ses kayıt yöntemleri, mikrofonlar ile film ve televizyon ses uygulamasındaki farklar detaylandırılarak incelenmiştir.

“Film Müziğinde Teknik ve Strateji” bölümü, Doç. Dr. Alper Maral tarafından yazılmıştır. Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi’nde öğretim üyeliği görevini sürdüren Maral, film müziği alanında yürüttüğü uygulama çalışmaları ve kuramsal yaklaşımlarıyla tanınmaktadır. Bu bölümde; film müziğinde teknik, içerik ve yöntem ilişkisi üzerinde durulmuş, tekniğin önemi ve arka planı, alternatif teknikler önerilmiş ve duysal tasarım kavramı ortaya atılarak, film müziğinin nasıl olması gerektiğine-yanıtlar aranmıştır.

Sinema Dili kitabı; bir yıllık bir çalışmanın sonucunda yayına hazır hale geldi. Başta bölüm yazarları değerli akademisyenler olmak üzere, kitabın yayınıni üstlenen SU Yayınevi sahibi Recep Tatar'a, kitabın hazırlanması aşamasında zamanlarını aldığım sevgili eşim ve oğlum'a teşekkürlerimi iletmek isterim.

Sinema Dili kitabının, sinema alanında çalışmalar yapacak olan araştırmacı, akademisyen, uygulayıcı ve öğrencilere yardımcı olması dileğimle.

20.08.2014

Prof. Dr. Selahattin YILDIZ

Maltepe Üniversitesi Öğretim Üyesi

BİR ANLATMA VAADİ: SENARYO

Yrd. Doç. Dr. Hakan AYTEKİN(*)
Öğr. Gör. İrfan EROĞLU(**)

*“Bugün esas mesele yönetmen yokluğu değil, iyi yazar yokluğu. Yönetmenlerin çoğu işini gayet iyi biliyor ama filmler berbat, çünkü senaryolarda iş yok. Yönetmen olmak isteyen öğrencilerime hep bunu hatırlatıyorum: İleri-
de tamamen yazarlara bağımlı olacaksınız!”¹*

Michael HANEKE

Senaryo Nedir?

Sorunun basit bir yanıtı var: Senaryo, seyircinin ne göreceğini, ne işiteceğini, perdeye geliş sırayla yazdığımız bir metindir. Görülen ve işitilenler, senaristin istediği, yönetmenin de bu isteği yerine getirebildiği ya da senaristin isteğine eklemlediği ölçüde seyircide düşünce ve duygu yaratacaktır. Senaristin işi, seyircinin peşine takılacağı bir düş ortamı tasarlamaktır.

Senaryo, seyirci ile sinemanın yaratıcı tarafında çalışanların buluşmasını sağlayan bir kılavuz, bir rehberdir. Günümüzde seyirci ne izleyeceğini, işiteceğini belli ölçülerde bilerek, beklenti içinde sinemaya gitmektedir. Korkacak, gülecek, ağlayacak, şaşırarak, eğlenecek, bilmediği şeyleri öğrenecek, beyazperdeden yansıyan serüvenin içinde bir yolculuğa çıkacaktır. Harcadığı zamanın ve paranın karşılığında duygusal bir döngüye girmeyi; belki de en önemlisi tam anlamıyla bilemediği, anlayamadığı, tanımlayamadığı bir dünyayı tanıyıp öğrenmeyi bekleyerek, başka bir evreni gözetlemeyi umarak sinema salonuna girer. Senaryo, bu düşsel yolculuğun haritası, bir uçuşun rotasıdır. Senaryo yazarının temel beklentisi; para yatıracak yapımcının, filmi yönetecek yönetmenin, görüntüleri oluşturacak görüntü yönetmenin, kısacası filmi yaratacak tüm ekibin onun vaadine uygun bir filmi ortaya çıkarmasıdır.

(*) Yrd. Doç. Dr. Hakan AYTEKİN: Maltepe Üniversitesi. İletişim Fakültesi öğretim üyesi.

(**) Öğr. Gör. İrfan EROĞLU: Maltepe Üniversitesi Meslek Yüksekokulu öğretim görevlisi.

¹ Michel Cietutat & Philippe Rouyer, *Haneke, Haneke'yi Anlatıyor*, Everest Yayınları, İstanbul, 2014, s.355.

Zordur bu iş. Yani hem düş kurmak, hem de bir yapımcıyı yazılan bu düşe ikna etmek... Syd Field “geçen yıl Amerikan Senaristler Birliği’ne 75.000 senaryo tescil ettirildi ve bunların arasından belki dört ya da beş yüz tanesi filme aktarıldı”² demektedir. Türkiye’de senaryoların tescil edilmesi zorunluluğu ve geleneği olmadığı için yazılan toplam senaryo sayısını saptamak pek mümkün değildir. Ancak şu an itibarıyla (2014) Türkiye’de sinemanın temel finans kaynağı durumunda olan Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesindeki Sinema Destekleme Fonu’na yılda sunulan senaryo sayısı yaklaşık 200; senaryo geliştirim kategorisine başvuran proje sayısı da en az 500’dür. Bu başvuruların ortalama olarak % 10’u fondan yararlanmaktadır. Filme dönüştürülebilirlik oranı ise daha da azdır.^(*) Öte yandan her sezon yayına giren TV dizisi sayısı 80 civarındadır. Bu sektörde de aynı orandan söz edilmektedir, yani yaklaşık 1.000 dizi film projesi hazırlanmakta, bunların ancak % 5-10’u seyirciyle buluşabilmektedir. Bu bilgileri senaryo yazmaya niyetli olanların heveslerini kırmak için paylaşıyoruz: 2014 yılı itibarıyla 85 ülkeye TV dizisi ihraç eden bir ülkeyiz. En büyük festivallerden ödüller kazanan çok sayıda sinema filmimiz, belgeselimiz vardır.

Senaryonun beslediği kaynaklar sonsuzdur: Tabiatındaki her bir nesneden, sanatın en incelikli, üstün yapıtlarına kadar her şey sinema için bir malzeme haline dönüşebilir. Yazarın bu kaynakları kullanırken özenmesi gereken husus, yaratılacak sonuç bakımından ne gösterileceğini sözcüklerle tarif etmesi; bir tür sözcüklerle resim çizmesidir. Görsel anlatım doğal bir yetenek değildir, çalışarak edinilen bir beceridir. Çoğu sinema okulunda öğrencilere görsel anlatım becerisini kazandırmak için sanat tarihinde önemli yer tutan resimler, heykeller, çizim ve fotoğraflar gösterilir. O eserlerin ne anlattığını, ilhamını hangi efsaneden aldığını araştırmaları; ortaya çıkan tabloyla gösterdiği öykünün ne ölçüde uyuştuğunu sorgulamaları istenir. Bu çalışmalar, gazete-dergi fotoğrafları, karikatürler, grafiklerle de yapılabilir. İçinde insan olan, insanın duygusunu, ruh halini yansıtan bir görseli yazıyla ifade edip, yazılanları o fotoğrafı görmemiş olan birine okutmak, görsel anlatımdaki beceri düzeyini sınamanın iyi bir yoludur. Tersine bir egzersiz olarak sinematografik değeri olan kısa filmlerin senaryosu yeniden yazılabilir: Örneğin Chaplin’in sessiz filmlerinden biri izle-

² Syd Field, *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri*, Alfa Yay., İst., 2013, s.31.

^(*) Kuşkusuz, fona başvurmadan, yapımcıların kendi kaynaklarıyla filme dönüştürülen senaryolar da bulunmaktadır.

nip, bu filmi görmemiş birine tarif etmek denenebilir. Bu alıştırmaya katılanların dikkat etmesi beklenen şey, sahnelerde sergilenen eylemin, mekânın, zamanın ve karakterin tarif edilmesi kadar, barındırdığı çatışmanın da sözcüklere yansıtılabilmesidir.

Okur-Yazarlıktan Görür-Yazarlığa

Görsel anlatımı geliştirmenin yollarından biri filmleri tekrar tekrar izlemek ise diğeri de okumaktır. Sinemaya eserleriyle katkıda bulunmuş olan yazarları okumak, pek çok açıdan senaryo yazarını zenginleştirecektir. Görselliğe dayanan bir anlatım kullanan bu yazarların yanı sıra mitolojik kaynakları ve dünya edebiyatını bilmek, hem dramatik deneyimin hem de görsel anlatım becerisinin geliştirilmesine yardımcı olacaktır. Yazıya zaman ayırmak ve düzenli olarak yazmak, kör birine bir yeri, bir şeyi tanıtmaya çalışmak gibi yöntemler denemek faydalıdır.

Senaryo yazarı görselliğin öncelikli olduğunu unutmamalı, düşlelerini sinemaya aktarırken insanlara neyi göstermesi gerektiğini iyi belirlemelidir. Bu anlamda, az sayıda ve işlevsel sözcükler kullanmalı; bir ressam, bir foto muhabiri gibi görselliğin gücünü arkasına almalıdır. Kuşkusuz çizmek istenen tablo edebi bir dile kaymadan, argo deyimle “edebiyat parçalamadan” yapılmalıdır. Senaryo edebiyattan beslense de edebiyat dışı bir alandır; edebi bir okumaya dönük değildir, senaryonun yazılanı görsel dile aktaracak olan sınırlı bir okuyucu kitlesi vardır. Süslü cümleler, kitap diliyle diyaloglar, “teşbih, telmih, mersiye, vb” kullanılarak yapılan tasvirler senaryo için uygun değildir.

Gerçekten, görmesini bilen, kendini, ailesini, yaşadığı çevreyi kısaca insanı tanıyan bir yazar adayı için öyküsü anlatılamayacak şey yoktur. Bir çakıl taşından, havada süzülen güz yaprağına, bir neferden, o sabah bir muhasebecinin yanında işe başlayacak meslek lisesi mezununa, herkesin ve her şeyin bir öyküsü vardır. Yeryüzünde yaşayan yedi milyar insanı düşünün. Doğumdan ölüme, savaştan barışa, aşktan nefrete anlatmaya değer ne kadar çok durum, olay, kahraman, çatışma ve bunlardan oluşan öyküleri olduğunu düşünün... Ve unutmayın; insan gördüğüne inanır...

Her Şeyin Bir “Öykü”sü Vardır

Evet, herkesin bir öyküsü var; milyarlarca öykü. Türk Dil Kurumu’na göre öykü *ayrıntılarıyla anlatılan olay* demektir. Edebiyatçılar ise olay kavramını tanımın başka bir yerinde kullanır: *olmuş ya da*

olması mümkün olayları anlatan kısa yazı... Yani öykünün kalbinde “olay” vardır. Kavram olarak ele aldığınızda, bir olayın gerçekleşmesi için belirli bir yer ve zamana ihtiyaç duyarız. Her olayın bir nedeni ve en azından bir sonucu vardır. Bu sanatın bir dalı olarak edebiyat için de, sinema için de geçerli bir kuraldır.

Nasıl yani? Her şeyin bir öyküsü olabilir mi? Bir çakıl taşının ne öyküsü olabilir ki? gibi bir soruyla karşılaşabilirsiniz. Vardır. Bir çakıl taşı, muhtemelen şöyle bir eylemlilik süreci yaşamıştır: Milyonlarca yıl önce büyük bir kayanın bütünlüğünde yer almıştır; sonsuz bir ömre sahipmiş izlenimini vermektedir. Oysa dünyada gece-gündüz, yaz-kış gibi karşıt zaman birimleri vardır; parçalanamaz gibi görünen kaya gündüz güneşten yanar, gece soğuktan büzülür... Kışın üstüne yağın kar baharda erirken rüzgârın açtığı çizgilerden kayanın içine işler. Gece donan, gündüz genişleyen kaya, ısı farkları ve diğer maddelerin (su-hava) yarattığı koşullar gibi DIŞ FAKTÖRLER nedeniyle durgunluğunu koruyamaz; bir noktada harekete geçer, parçalanır, binlerce taş döner... Bir insan ömrüne göre fazla uzun olsa da bir çakıl taşının öyküsü vardır. Dikkat edilirse, bu taşın öyküsü klasik anlatı çizgisine uygundur: Kahramanımız olan çakıl taşı, olağan yaşamını sürdürürken dışardan gelen bazı uyaranlarca harekete geçmeye zorlanır. Birinci dönüm noktası, kayanın parçalandığı andır; içinde naturasını, özünü taşımaktadır ama diyalektiğin şaşmaz kuralları gereği başka bir şeye dönüşmüştür. İlk bölünme anındaki keskin, sivri dokusu da içinde sürüklendiği akarsuyun ve diğer çakılların etkisiyle törpülenir, sert hatları yumuşar, giderek yassılaşır. İkinci dönüm noktası da nihayet sürüklenip geldiği kıyıda çakıl taşını bulacaktır: Bir kepçe diğer çakıllarla birlikte bizimkini alır, götürüp bir çimento havuzuna döker. Bu defa insan eliyle yaratılmış büyük bir beton bloğa karışacaktır, yine sonsuz ömrü olan bir büyük bütünün parçasıymış gibi görünen hale döner; ironik olarak başlangıçtaki kaya benzeri bir yapıya girmiştir artık...

Yere düşen bir meşe palamudunun öyküsüne bakalım. Diğer bitkilerin tohumlarının yanında, kuru yapraklardan bir yorgana sığınıp iklimin kıştan çıkmasını bekler. Meşe palamudu üstüne düşen ışığın açısı değişince zamanın geldiğini anlar; meşe ağacının her bir hücrelerinde işaretlenmiş olan öz (yaşam enerjisi) uyanır, harekete geçer. Artık bir İÇ ÇATIŞMA vardır meşe palamudunda. Bir ses “palamut” olarak kalmayı, maceraya girmenin bir âlemi olmadığını fısıldar. İç çatışmada taraf olan daha güçlü bir ses ise hayata başlamayı; kökünü toprağa salıp gövdesini göklere uzatma ve yeni palamutlar üretme

deneyimini dile getirir. Meşe palamudu çıkarır kökünü, toprağa tutunmaya çalışır; artık mevsimlerden, yıllardan, yaşamın kendisinden alınacak bir haz vardır...

Çakıl taşının öyküsü ne kadar kendi dışındaki etmenlerin itkisiyle gelişmişse, meşe palamudunun öyküsü de o denli içinden gelişen bir öyküdür. Çakıl taşının öyküsünün sonu *kapalıdır*: Yeri, yaşam biçimi, dengesi, bir beton bloğunun içinde olduğu seyirciye gösterilmiştir. Palamudun öyküsü ise *açık son* ile bitmiştir: O fidan kim bilir nasıl gelişecek, dallanıp büyüyecektir? Yıllarca onu yuva olarak kullanacak bir kuşla tanışacak, onları koruyacak mıdır? Belki daha ilk güzünde bir sel alıp onu sürükleyecek, belki hoyrat bir avcı çizmesiyle onu ezecektir. Seyirci açısından palamudunki, her ihtimale açık ama başarılı olup yeni bir yaşama başladığından yine de *mutlu* sonudur.

Üzerinde uzlaşılmamış, kuramsal bakımdan tartışılır olmasına karşın, yukarıdaki tanıma dönelim: Öykü *olmuş ya da olması mümkün olayları* anlatan yazı türüdür. *Olay* dediğimiz zaman, bir biçimde ortaya çıkan, oluşan *durum*, *ilgi çekebilecek nitelikte* her çeşit vaka, eylem, olgu, hadise kastedilmektedir. O halde ele alacağımız öykünün birinci niteliği **ilginç** olmasıdır. *Durum* ise bir şeyin içinde bulunduğu koşulların tümü olarak tanımlanabilir. Bir şeyin içinde bulunduğu koşulları belirlerken kullanmak zorunda olduğumuz ölçütlerin başında **zaman** gelir. Bu şey belli bir **mekânda** bulunmalıdır. Etkileşim içinde bulunduğu diğer şeyler arasında ise **insan** öncelikli olmalıdır. Öyledir, kadim çağlardan bu yana, anlatılan her öykü insan ve/veya insanlık içindir. Yukarıda zikredilen öyküsünde çakıl taşına, meşe palamuduna nasıl insani özellikler atfedildiğini, bir karakterinin olduğu izlenimi yaratıldığına dikkat ediniz. Bir öykünün yaslandığı her olay, gerçekte insanın eyleme dönüşmüş arzuları, düşleri, tutkuları, hırsları, özlemleridir. Dolayısıyla her öykünün içinde gizli ya da açık bir *sorun* vardır. Sorun, **çatışmanın** temeli, yönüdür: İnsanın kendisiyle, insanın insanla, doğayla, toplumla, kendisiyle hülasa bunların bazılarından veya tümünden olan karmaşık çatışma varsa öykü izlenebilir, merak edilebilir bir gerilime sahip olacaktır.

Kuşkusuz yaşamın her alanında ve anında olduğu gibi, her öyküde de bir ileti, **önerme** vardır. Okuruna, izleyicisine aktarmak istediği bir bilgi, söylemek istediği bir söz, göstermek istediği bir ders... Önerme, bir öyküyü anlatırken kullanacağımız temeldir. Bu temel biriciktir, ikinci bir önerme olmaz; çünkü hiçbir binanın iki temeli yoktur. Çoğu zaman bu temeli görmeyiz, ama açıkça dile getirilmemiş

olsa da izlediğimiz öykünün önermesini anlar, ifade edebiliriz. Bir ileti veya önermesi yoksa, seyredilecek bir film, okunacak bir öykü, roman, makale, hatta haber de yoktur.

Öykünüzü yazarken bir **anlatı yöntemi** seçmelisiniz. Kimin anlattığı bir öykü olacaktır bu? *Ben*, yani *birinci tekil şahıs* açısından anlatmak yaygın kullanılan yöntemdir. *O*, yani *üçüncü tekil şahıs* ise sınırsız bilgisiyle, her şeyi gören, anlayan, tanımlayıp nitelendiren gözüyle anlatır öykülerini. Buna *ilahi anlatım* denir. Üçüncü şahıs gözünden anlatılan öykülerden bazıları da öyküdeki belirli bir kişinin aracılığıyla olgulara, olaylara bakmayı, onun gibi düşünüp yorumlamayı seçer. Anlatım yönteminin öncesinde de, bir yazarın kendi **bakış açısı** söz konusu olmalıdır: Dünyaya, topluma, inançlara, olan biten her şeye kendi özgün penceresinden bakan biridir anlatıcı. Aynı olayı farklı dünya görüşlerine sahip olan sanatçılar farklı açılardan ele alıp, değişik biçimlerde anlatırlar. Bu da sanat ve sanatçıya sonsuz bir güç ve zenginlik kazandırır.

Tür bakımından öyküler, iki genel başlıkta değerlendirilir: Olay öyküsü ve durum/kesit öyküsü. Olay öyküsü, “*gücünü seçilen olayın yirtıcılığından alır. Daha doğrusu öyküyle okur arasındaki ilgi bağlantısını çarpıcılığıyla sağlamaya, kurmaya çalışır.*”³

Olaya dayalı öykülerde mutlaka bir giriş (serim), gelişme (düğüm) sonuç (çözüm) bulunmalıdır. Bu kronolojik düzen, sırası farklı olsa bile öyküde vazgeçilmez unsurdur. Anlatıcının en çok dikkat etmesi gereken bu akış boyunca ilgiyi diri tutacak gerilimi korumak, tırmandırmaktır. Bunun için ise engellere, karmaşık durumlara, entrikaya ihtiyaç duyulur. Giriş bölümünde başlayan gerilim, düğüm bölümünde doruğa çıkar, nihayet çözüme kavuşur.

Durum/kesit öykülerinde çoğunlukla entrikaya rastlanmaz. İlginç sayılabilecek olay da yoktur pek. Belli bir insanlık durumuna, yaşam kesitine dikkat çekilir. Rasgele seçilmiş gibi görünen bir noktadan bir yaşama girilir, bir durumdan yola çıkılır. İzleyeni gerip meraklandıracak bir giriş-gelişme-sonuç eğrisinin tırmanışı gerekli değildir çoğunlukla. Durum/kesit öyküsü daha ziyade izlenimlerle, çağrışımlarla beslenip bezenir. Bu yönüyle de şiir sanatına daha yakın olduğu kabul edilir. Bu tür öykülerin gücü, yalınlığı ve içtenliğindedir. Yapısal yönden izleyiciye ve yaratıcısına geniş özgürlükler sağlar; öyle ki aynı anda aynı filmi izleyenlerde farklı duygular, düşünceler uyandırabilir. Kimi zaman anlatıcının bireyselliği yani beni/benliği odağa geçtiğin-

³ Emin Özdemir, *Yazı ve Yazınsal Türler*, Karacan Yayınları, İst., 1981, s.195.

den, bir bakıma günlük, anı, deneme havasına da bürünebilir; konu bütünlüğünden özellikle kaçınıldığını düşündürebilir.

Kabaca genellersek, Hollywood sinemasında rastladığımız öyküler olaya yaslanan türdeyken, Avrupa (Sanat) sinemasında ise durum/kesit öyküleri anlatılır.

İlginç bir öyküye sahip olan, anlatmaya değer bulan senaristin karşısında artık yeni bir aşama belirir: Anlatılacak öykünün nasıl “çatılacağı”, yapısının nasıl oluşturulacağı... Sinemayı sanat yapan temel öğelerden biridir öykünün nasıl öyküleneceği...

Olay Örgüsü: Öyküleme

Sinemada öykü ile öyküleme farklı anlamlar taşır. Öykü bir olayın neden-sonuç ilişkileri içinde, kronolojik olarak gelişimini; öyküleme ise bu gelişimin nasıl ifade edileceğini anlatır. Bir başka deyişle, öykü *Ne olmaktadır?*; öyküleme ise *Nasıl olmaktadır?* Sorusuna yanıt vermektedir. Michel Chion öykülemeyi öykünün anlatılış biçimi olarak nitelendirir. Seçilen anlatı türleri, saklanan ve daha sonra açıklanan bilgiler, zaman kullanımları, eksiltmeler öykünün anlatılış biçimini bütünüyle değiştirebilir.⁴ Örneğin zaman unsuru anlatının gerektirdiği biçimde esnetilebilir, kronoloji bozularak geçmişe-geleceğe götürülebilir, hızlandırılabilir, yavaşlatılabilir, hatta dondurulabilir. Öyküleme öyküyü ilgi çekici hale getirebileceği gibi, bütünüyle bozabilir de. Anlatılar çoğu zaman eksiltmelerle ilerler; seyirci kendisine gösterilmeyen, duyurulmayan bilgileri de çıkarsama ile elde eder.

Herhangi bir söylemin anlatı düzeyine erişebilmesi için üç kategori içermesi gerekir: “zaman”, “mekân”, “kişi”⁵ Bu yaklaşım, Aristoteles tarafından trajedi anlatısının temel bileşenleri olarak ifade edilmiş ve “üç birlik kuralı” olarak adlandırılmıştır. Bu kurala göre, oyunun belli bir zaman birliği içinde, belli bir yer birliği içinde ve oyundaki kesintisiz eylemin de bir karakter ekseninde gerçekleşmesi gerekir. Bir başka deyişle, bir anlatıda aralarında zaman-mekân-kişi bağlantıları bulunan bir eylemler dizisi yer alır.

Sinema metinleri tiyatro metinlerine benzetmekle birlikte, kurgunun olanaklarıyla anlatısı zenginleştirilmiş metinlerdir. Zaman, mekân ve yer birliği kuralı filmin bütününden çok sahne düzeyinde gerçekleşir. Bir filmde olaylar dizisi çok sayıda sahne üzerine kurulduğundan ana bileşen olan bu üç unsurun birliği her bir sahnenin kendi içinde

⁴ Michel Chion, *Bir Senaryo Yazmak*, Agora Kitaplığı, ., İst., 2003, s.79-80.

⁵ Tahsin Yücel, *Anlatı Yerlemleri*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1993, s. 19.

sağlanmaktadır. Çok sayıda sahnenin bir araya gelmesiyle de yeni bir bütünlük oluşturulmaktadır.

Sahneler belli bir zamanda geçer: Senaryolarda anlatılan öykü uzun bir zaman dilimini işgal edebilir, yıllarca sürebilir, ya da tam tersine çok kısa bir zaman diliminde gerçekleşebilir. Örneğin *İp* ^(*) (1948-A. Hitchcock) filminde olduğu gibi, tüm drama 80 dakikada olup bitebilir; ya da, *2001: A Space Odyssey* (1968-S. Kubrick) filminde olduğu gibi binlerce yıl geçebilir. Bu filmler gibi her film sahneler bölünmüştür; her sahnenin kesintisiz akan tek bir zamanı vardır. *2001: A Space Odyssey* filminin girişindeki *Neanderthal* insanının alet icat etme sahnesi gibi...

Öykünün gerçekleşme zamanı kesintili olabileceği gibi, kesintisiz de akabilir. Öyküde zamanın dizilimiyle de oynanabilir; geleceğe ya da geçmişe gidilebilir. Zaman yavaşlatılabilir, hızlandırılabilir, dondurulabilir, aynı anda birden çok mekânda olunabilir. Zamanın bu denli çeşitlilik gösteren biçimde kullanılması sinema anlatısını zenginleştirirken aynı zamanda bir kaosa da yol açabilir. Öyküde anlatılanların seyirci tarafından kavranması güçleşip, imkânsızlaşabilir. Öykünün oluş ve gelişim zamanı ile anlatının kavranabilmesi için her bir sahne, belli bir zaman diliminde geçecek biçimde düzenlenir. Bir sahnede geçen olaylar dizisi kesintisiz olarak akmak zorundadır. Eğer zamanda herhangi bir kesinti söz konusu oluyorsa, artık o sahne bitmiş yeni bir sahne başlamış demektir. Seyirci bu zaman değişimini kavradığı ölçüde olay örgüsünün gelişimini de kavrayabilecek ve bu gelişimden mantıksal bir sonuç çıkarabilecektir.

Senaryolarda zaman kavramının önemli bir başka boyutu ise olayın ne zaman geçtiği bilgisinin seyirciye verilerek seyircide zaman algısının yaratılmasıdır. Olay tarihsel olarak ne zaman geçmektedir? *Gladyatör* (2000-R. Scott) filminde olduğu gibi geçmişte mi? *Matrix* (1999-A. & L. Wachowski) filminde olduğu gibi gelecekte mi? Ya da zamanın bir önemi yok mu? Olay günün hangi zaman dilimini kuşatmaktadır? *Umut* (1970-Y. Güney) filminin at arabasına otomobilin çarptığı sahnede olduğu gibi gün ortası mıdır, *Titanic* (1997-J. Cameron) filminde transatlantik batma sekansında olduğu gibi gecenin kör karanlığı mı?

(*) Alfred Hitchcock'un eseri *Rope* (*İp*-1948) aynı adlı tiyatro oyununun uyarlamasıdır. Film aynı mekânda, aynı zaman diliminde geçmektedir yani öykü süresiyle sinemasal süre eşittir. Dolayısıyla tek sahnelik bir film olarak bilinir; hatta her biri 10 dakika süren sekiz plan ustaca birleştirilerek "tek plan"da çekilmiş izlenimi vermesiyle sinema tarihine geçmiştir.

Sinemada, özellikle ticari sinemada önemli bir başka sorun da filmin toplam süresinin ne olacağıdır. Ticari sinema filmlerindeki temel referans birim olan 90 dakika kuralı, ne kadar esneyecektir?

Sahneler belli bir mekânda geçer: Senaryolar tasarlanırken olay örgüsü olayın geçtiği yer(ler)e göre parçalanır. Kendi içinde anlamlı ve zaman açısından kesintisiz bir bütün oluşturan olay parçaları mekânsal olarak da tek bir mekân içinde tanımlanır. Bu yöntem, özellikle yapım açısından pratik bir zorunluluktur. Çünkü çekim programları çoğu zaman mekân öncelikli olarak planlanır. Örneğin bir okulun spor salonunda başlayan bir öykü, kantin ve sınıfta devam ediyorsa bu mekânların her birinde geçen ve kesintisiz olan olaylar ayrı bir sahne olarak tasarlanır. Senaryolarda sahne adları da genellikle mekân adlarıyla tanımlanır: Spor Salonu sahnesi, Kantin sahnesi, Sınıf sahnesi gibi. Burada önemli olan, bu mekânda geçen olayların zamandizisel olarak kesintisiz akmasıdır. Bu mekânlara farklı zamanlarda tekrar dönülüyorsa senaryoda bunların her biri artık yeni bir sahne olarak yazılacaktır. Sahnelerin önemli bir özelliği de bir mekânın içinde ya da dışında geçiyor olmasıdır. Kuşkusuz, mekânsal olarak kapalı bir iç mekânda çalışmakla, açık havada çalışmak arasında yapım ve teknik donanım açısından önemli farklılıklar olacaktır.

Sahneler belli kişileri barındırır: Sahneler yukarıda anlatıldığı gibi zaman ve mekân birlikteliği içeren sahneler halinde tasarlandığından, her bir sahnede sadece bu zamanı ve mekânı paylaşan kişiler yer alacaktır. Bu da bir yapım pratiğidir; sahneler tasarlanırken nasıl kesintisiz zaman - mekâna bir sınır konuluyorsa; o sahnenin kişileri de sadece o sahneyle sınırlı olarak sette bulunacaktır.

Bu üç bileşen, **Format** alt başlığında daha ayrıntılı biçimde görüleceği gibi, senaryoda sahne yazımının üç temel referansıdır. Genellikle sahne başlıklarında bu bileşenlere yer verilir:

<u>İÇ / GÜNDÜZ</u>	<u>/ SINIF</u>	<u>/ ÖĞRETMEN VE</u>
	<u>ÖĞRENCİLER</u>	
(Zaman)	(Mekân)	(Kişi)

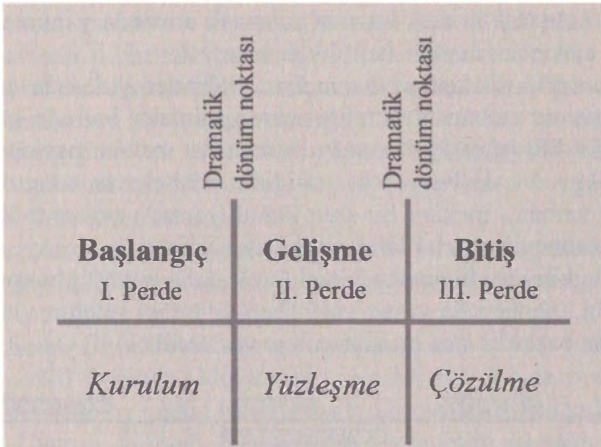
Şekil 1: Sahne başlığı

Senaryo metinlerinde anlatıyı bütün bütüne ayırıştıran iki temel hedef söz konusudur. Film (dolayısıyla senaryo) ticari kaygı güdülen, bu nedenle de daha geniş bir seyirci kitlesine yönelik olarak mı; yoksa bu kaygı olmaksızın, yaratıcılığın, sanatsal kaygının, belki bir fikrin,

bir düşüncenin sergilenmesine dönük olarak mı tasarlanacaktır? Bu iki yaklaşım dramaturjinin kimi ortak noktalarına sahip olsa da senaryo matematiği açısından farklılaşır.

Sinema salonlarında vizyona giren filmlerin çoğunluğu ticari kaygı ile üretilmiş filmlerdir. Ticari kaygısı olan filmler, büyük ölçüde neden-sonuç ilişkilerinin belirlediği bir öyküleme biçimine sahiptir. Seyirci çoğunlukla çizgisel gelişen bir öykülemeyle karşı karşıyadır. Öykü kronolojik bir sıra izlemese, yani geri dönüşlere, ileriye atlayışlara başvurulsa bile yine de çizgisel bir gelişim söz konusu olmakta; yapı “giriş”, “gelişme”, “sonuç” gibi klasik bir dizilimle kurulmaktadır. Aristoteles’in temel kuralları belirlediği dönemden bu yana yöntem klasikleşmiştir. Sinema endüstrisi de bu kuralları kendi anlatı diliyle uzlaştırmış ve neredeyse kendine özgü, ölçülebilen katı kurallar silsilesine ulaşmıştır.

Ticari sinemanın referans noktasını oluşturan Hollywood sinemasında senaryolar, dramatik dönüm noktalarıyla birbirinden ayrılan üç perde halinde tasarlanır.

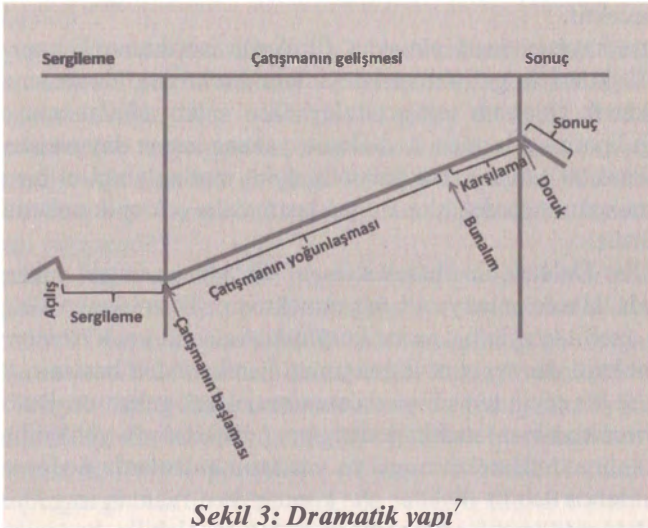


Şekil 2: Klasik Hollywood sinemasında “üç perde”⁶

Başlangıç bölümü olan I. perde, senaryoda en kısa bölümdür; I. perdede amaç ana karakterleri tanıtmak, gelişecek olay(lar)ın temelle-

⁶ Syd Field, *Sinemaya Gidiyoruz*, Çev. Burcu Yasemin Şeyben, Alfa Yayın., İst., 2013, s.235.

rini atmak; mümkün olduğunca sinema seyircisinin ilgisini yakalayıp onu filme bağlamaktır. Bir sinema filminin genel olarak 90-120 dakika arasında olduğu kabul edilirse, I. perde yaklaşık olarak 20-30 dakikalık bir süreyi kapsar. Ticari sinemada çarpıcı bir başlangıç hedeflenir; açılış niteliğindeki bu başlangıcı bir sergileme izler (karakterler, ortam, durum). Ana karakterle karşıt karakterin karşı karşıya geleceği ve film boyunca da seyircinin peşine takılacağı çatışmanın ortaya çıktığı dramatik dönüm noktası I. perdenin sonu olur.



Sekil 3: Dramatik yapı⁷

II. perde tüm senaryo içinde en uzun bölümdür. Ortalama olarak filmin 60 dakikalık kısmını kaplar. Bu bölümde karakterler arasındaki çatışma geliştirilir, yoğunlaştırılır. **Karakter** alt başlığında daha ayrıntılı biçimde anlatıldığı gibi, karakter belli bir hedefe yönelmek zorundadır. İçsel ya da dışsal herhangi bir çatışmaya girmeyen bir karakter, olay dizisi içinde akışı değiştirmez; dolayısıyla da senaryoyu-filmi ilerletemez. Sıramalı olarak gelişen çatışma ise mantıksal diziyi bozabilir. Neden-sonuç ilişkilerinin geliştirdiği bir çatışma, seyircinin en kolay takip edeceği çatışma biçimidir. Ana karakterlerin girdiği çatışmayla ortaya konan ana öykünün yanı sıra yan öyküler de II. perdede

⁷ Bob Foss, *Sinemada ve TV'de Anlatım Teknikleri*, Çev. M. Kamil Gerçekler, Hayalperest Yayınları, 2. Baskı, İstanbul, 2012, s.162.

kurulur, geliştirilir. Perde boyunca geliştirilen çatışmadaki “doruk noktası” (*climax*), ikinci dramatik dönüm noktasıdır ve öyküyü filmin son bölümü olan III. perdeye taşır. Field, *altmış boş sayfa* olarak adlandırdığı ve yazması en zor olan bu II. perdenin, senaryo yazarının yaratımın labirentinde çok kolay kaybolabileceği bir bölüm olduğu uyarısında bulunmaktadır.⁸

III. perde ise çatışmanın çözüldüğü, seyircinin *katharsise* ulaştığı bölümdür. Bu bölüm yaklaşık olarak I. perde uzunluğunda tasarlanır; çok uzaması durumunda seyircinin filminden aldığı haz olumsuz yönde etkilenecektir.

Ana kaygısı ticari olmayan filmlerde ise dramatik yapı neden-sonuç ilişkileriyle gelişen ve izleyicinin *katharsise* ulaşmasını hedefleyen klasik anlatının tersine; izleyicinin anlatıya/anlatılana eleştirel ve sorgulayıcı yaklaşması hedeflenir; yabancılaşma duygusunun açığa çıkartılmasına çalışılır. Bu anlamda öykü mutlak çizgisel bir gelişim göstermek zorunda değildir. Bu yaklaşım daha çok epik anlatım olarak adlandırılır.

Gilles Deleuze’un “hareket imge” ve “zaman imge” yaklaşımı da sinemada klasik anlatıyı alt üst etmektedir. Ticari kaygı ile yapılan filmler özellikle eylem üzerine kuruludur ve anlatılmak istenen düşünce nesnelerin, kameranın ve kurgunun hareketinden beslenir. “Zaman imge” ise bir şeyin temsili ya da sunumu olarak gelişmez. Bu bağlamda, seyirci klasik anlatıdaki neden-sonuç ilişkilerinin yönlendirmesine maruz kalmaz. “Hareket imge”ye yaslanan anlatılarda nedensel, akılsal, sınırlandırılabilir ilişkiler söz konusuysen “zaman imge”ye yaslanan anlatılarda imgeler birbirinden bağımsız olabilir, her imge başka bir imgeye dönüşebilir. Zaman sadece kronolojik ya da kronolojik olmayan biçimde akmamaktadır; aynı zamanda kopuk kopuktur. Böyle bir yaklaşımı seçecek olan senaryo yazarı da, anlatısını bu kopukluk düzeninin üzerine inşa edecektir. İmgeleri hareket değil, zaman yaratacaktır.

İmgelerin yan yana gelerek bir bütün oluşturduğu “hareket imge”ye dayanan anlatıda seyircilerin ortak bir anlama erişmesi beklenir. Zaman imgeye dayanan sinemada ise, tıpkı yan yana gelen ve birbirinden bağımsız olan her imge gibi, seyircinin eriştiği anlam da bağımsızdır; ortak bir uzlaşım söz konusu değildir.

⁸ Syd Field, *Sinemaya Gidiyoruz*, s. 274.

Anlatının Özü: Önerme

Senaryo yazarının yazmaya başlamadan önce kendisine soracağı başat soru *Ben bu senaryoyla ne anlatacağım?* sorusudur.⁹ Senaryonun dramatik yapısı ve biçimi sorulacak olan bu “ne” sorusuna bağlı olarak gelişecektir. *Ne* sorusu iki boyuta sahiptir: Birincisi, *konu-tema ne olacak*; ikincisi, *derdimiz ne olacak?* Yazarlar genellikle bir düşüncenin ya da durumun çekiciliğinden hareket ederler (birinci *ne* sorusunun yanıtı olarak), ancak “hiçbir düşünce, hiçbir durum, kesinlikle belirlenmiş bir önerme olmadan, sizi mantıksal sonucuna ulaştıracak güçte değildir”¹⁰

Piyes yazımında konusunda ilk önemli çalışmalardan birini yapmış olan Lajos Egri^(*) “önerme”yi eylemlerin arkasındaki itici güç olarak görmektedir. Onun yaklaşımına göre, dramatik metinler üç temel unsuru bir araya getirir: *önerme, karakter, çatışma*. Önerme bütün metnin kanıtlamaya çalıştığı temel varsayımdır. Karakterlerin görevi bu *önermeyi* kanıtlamaktır; kanıtlamanın yolu ise karakterlerin girişeceği *çatışma*dır.

Önerme bir kavramdır, bir piyesin başlangıcıdır, hareket noktasıdır. Önerme yaşamı oluşturacak bir tohumdur; bu tohum filizlenecek, yeşerecektir. Önerme, yaralı bir başparmak gibi göze çarpmamalı, çatışmayı mekanik hale getirip karakterleri kuklaya dönüştürmemelidir. İyi kurgulu bir öyküde önermenin nerede olduğunu, öykünün ya da karakterin nerede harekete geçtiğini kestirmek olanaksızdır.¹¹

Önerme az sayıda sözcükten oluşur, tek cümlede ifade edilir. Önerme bir yargı belirtir ve bu yargı da senaryo fikrini bulan, oluşturan kişinin bakış açısını olabilecek en özlü haliyle dile getirir: “*Aşk ölümü bile yener*”, “*Denetlenemeyen öfke insanı felakete sürükler*”, “*Aşırı titizlik aileyi dağıtır*” gibi, sinemadan çıkan izleyicinin film

⁹ Semir Aslanyürek, *Senaryo Kuramı*, Pan Yayıncılık, İstanbul, 1998, s.72.

¹⁰ Lajos Egri, *Piyes Yazma Sanatı*, Çev. Suat Taşer, Papirüs Yayınları, 3. Basım, İstanbul, 1996, s.29

^(*) Syd Field, 1979 yılında yazdığı *Senaryo* kitabını hemen ilk paragrafında, o zamanlar dramatik metinler konusunda en popüler kitabın 1940’larda yayınlanmış olan Lajos Egri’nin *Piyes Yazma Sanatı* olduğunu söylemekte; bu yapının senaryo yazımı üzerine olmasa da ileri sürdüklerinin son derece açık, net ve kullanılabilir olduğunu belirtmektedir. Egri’nin kitabında ileri sürdüğü, kendi deyişiyle “diyalektik yaklaşım” halen pek çok tiyatrocu gibi sinemacı tarafından da dramatik metinler konusunda önemli bir kılavuz kaynak olarak görülmektedir. Bizim yaklaşımımız da bu yöndedir.

¹¹ Lajos Egri; *a.g.e.*, s.54.

edindiği bilgiyi bir başkasıyla paylaşırken kullanacağı kadar yalın ve açık olmalıdır.

Soru işaretiyle biten bir önerme film hakkında bir yargı oluşturmaya engel olacaktır. Yukarıdaki önerme örneklerini ele alalım: “*Aşk ölümü bile yener*” önermesi, filmde âşık insanlar olduğunu, önerlerine ölümcül engeller çıktığı halde bu kişilerin aşklarından vazgeçmediğini ifade eder. Aynı önermeyi “*Âşık insanlar ölümcül bir tehlikeyle karşılaştığında bakalım neler olur?*” gibi bir soru ile oluşturduğumuzda, filmin finali hakkında birçok ve pek belli olmayan seçenek sunmuş oluruz; âşıklardan biri ölümden kaçır mı, diğeri kendini feda ederek ölümü yanıltır mı, seyirciyi ölüm meleşine büyülm iksirin içirildiği fantezi bir çözüm mü beklemektedir?

Soru işaretiyle biten önermelerdeki belirsizlik senaryoyu temel olarak çalışacak insanlar ve kurumlar için kaygı nedenidir. Çünkü senaryo yazacak bir kişinin öyküsüne tam olarak hâkim olup olmadığı önermesinden anlaşılabilir. Önerme soru işaretiyle bitiyorsa yazarın final hakkında bir karar oluşturmada yazmaya başladığı düşünülür. Tek cümlede değil, uzun ifadelerle ve yan cümleciklerden destek alınarak oluşturulan önermeler de yazarın kafasının karışık olduğunu ele verir: “*Post modern toplumların yarattığı ve kent yaşamından kaçmaktan zorlanan bir birey, kendi düş dünyasında iktidar alanı kurarak özgürlüğünü ararken karşısına çıkan bürokratik zorlukların...*” gibi karmaşık cümleler özentili kokan bir çokbilmişliği çağırıştırabilir.

Önerme, yalın, anlaşılır bir yargıdır. Bu yargı, güncel ve henüz tartışmalı bir duruma ilişkin olabilir; hatta etik açıdan sınırlı kabul görebilir ya da hiç görmeyebilir. Önemli olan senaryonun bu önermeyi kanıtlamak üzerine kurulmasıdır. Bir önermenin en temel özelliği, yapının bütününe kuşatmasıdır. Zaten senaryo çalakalem biçimde yazılmaya başlanırsa, kısa sürede yazarın eli işe gitmez olacaktır. Çünkü hikâyeye nasıl başlanacağı (giriş-serim), ne ile ve ne kadar geliştirileceği (gelişme-düğüm-olay örgüsü) ve nasıl bitirileceği (çözümü-finali-sonucu) bilinemeyecek ve büyük bir olasılıkla hikâye tamamlanamayacaktır. Önerme cümlesindeki özne, karakter(ler) hakkında bilgi verir, fiil öyküdeki aksiyonun yönünü gösterir, yüklem ise finali açıklar. Yukarıdaki örnekle ele alırsak “*Aşk (iki insan arasındaki güçlü, tutkulu bağ) ölümü (karakterlerin önüne çıkan engeller) bile yener*” (Âşıklar ölseler bile aralarındaki bağ ölümsüzlüğe uzanır).

“Bir önerme şunları kapsamalıdır: Karakter, çatışma, çözüm. Bütün bunlar arı-duru bir önermede olmadan bilinemez.”¹² Bilinemeyen bir şey hakkında yazmaya oturmamak tavsiye edilecek bir yolculuk değildir. Bir öykü, roman yazarı sonunu bilmeden yazmaya oturabilir. Kalemı onu baştan tasarlamadığı bir finale sürükleyebilir. Ama bugün klasik düzeyine erişmiş eserleri yaratan güçlü edebiyatçıların çalışma yöntemlerini izlediğimizde, yoğun ve uzun bir ön hazırlık evresi geçirdiklerini, çok sayıda notlar aldıklarını, daha ilk harfi kâğıdın üstüne yerleştirmeden nasıl bir finale ulaşacaklarını gayet iyi bildiklerini öğreniriz. Tolstoy’un *Savaş ve Barış* romanı için yaklaşık 80.000 sayfa notunun olduğu; Dostoyevski’nin *Karamazov Kardeşler* için hazırladığı ama kullanmayıp bir kenara ayırdığı notlarının 500 sayfayı aştığı söylenir. Dünyaca ünlü yönetmen Theo Angelopoulos, bir filminin çekimi sırasında sinema uzmanı, eleştirmen, belgeselci ve yazar olan Gideon Bachmann ile yaptığı röportajda bu hususu şöyle dile getirir: “Eğer dikkatle bakarsanız filmlerimin aslında hiç son bulmadığını görürsünüz. Benim için hepsi ‘devam eden işlerdir’ Aynı film için kaç kere senaryo yazdığımı bilir misiniz? Bunu ele alalım: Şu anda senaryonun on altıncı versiyonunu çekiyoruz! Ve çekerken hâlâ yazıyorum. Hiç durmadan eklemeler, çıkarmalar, değişiklikler yapıyorum.”¹³

Senaryo yazarının yazı yolculuğuna başlamadan önce yaptığı bazı hazırlıklar vardır. Senaryo sadece düş gücüyle yazılamaz. Araştırma ve gözlem düş gücünün en önemli destekçileridir. Bazı gazete kupürleri, dergi yazıları, öyküler, klasik eserler, çağdaş yazarların eserleri, romanlar, biyografiler, psikanalitik çalışmalar, istatistikler, toplumsal araştırmalar vb. senaristin sürekli incelediği bilgi ve esin kaynaklarıdır. Yönetmen Renoir, ressam babasının “*Bir model kullanmadan ağaçtaki bir yaprağın resmini yaparsanız, hayal gücünüz size sadece birkaç yaprak sunacaktır; ama doğa size hepsi de aynı ağacın üzerinde milyonlarca yaprak sunar. Sadece hayalindekileri resmeden ressam çok geçmeden kendisini tekrar etmek zorunda kalır.*” sözünü dile getirmektedir.¹⁴

Senarist, değişen dünyadan kopmamak için de, yeri geldiğinde esinlenmek için eski-yeni filmleri, konserleri, tiyatro oyunlarını, TV

¹² Lajos Egri, *a.g.e.*, s.54.

¹³ (Derleyen) Dan Fainaru, *Theo Angelopoulos*, Çev.: Mehmet Harmancı, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2006, s.100.

¹⁴ Syd Field; *Sinemaya Gidiyoruz*, s.30.

dizilerini, klipleri, reklamları velhasıl çevresinde olan bitenleri dağarcığına eklemekle yükümlüdür. Öte yandan, bir senaristin asıl esin kaynağı içinde yaşadığı toplumdur.

*“Bir filme başlarken, aklıma yığınla fikir üşüşür ama senaryonun nihai iskeleti ortaya çıktığında bu malzemenin üçte ikisi çöpü boylar. Bu çok yavaş ilerleyen bir süreç. Senaryo yazımında esas emek isteyen hikâyenin ana çatısını oluşturmaktır, yoksa sahneleri yazmak gayet zevklidir ve hızlı ilerler. Esas iş, şimdi bu karakteri burada bırakırsam, ona ne zaman geri dönmem gerektiğini tespit etmektir. Bu iki sahne birbirine iyi ekleniyor mu? Birincil hedef, en baştan itibaren gerilimi yaratmak ve sonuna kadar korumaktır.”*¹⁵

Anlatılan Karakterin Öyküsüdür

Tüm dramatik anlatılar gibi sinemada da anlatı karakterlerin eylemleriyle^(*) açığa çıkar. Senaryo metinleri de çoğunlukla bu eylemleri anlatmak üzere yazılır. Karakterler giriştiği eylemlerle fiziksel, sosyolojik ve psikolojik niteliklerini açığa vurmuş olur. Seyircinin karaktere inanması (özdeşleşme duygusunun gelişmesi, *katharsis*’e ulaşma) ya da ona daha eleştirel, sorgulayıcı biçimde yaklaşması (yabancılaşma duygusunun açığa çıkartılması) ancak onu tanıdıkça mümkün olacaktır. Klasik dramatik yapının ilk kurallarını belirleyen Aristoteles’e göre, karakter varlığını ancak eylem içinde gösterebilir.¹⁶ Karakterlerin tasarımında da sadece düşgücüne yaslanılmamalıdır. Sinemada bize benzeyen ama biz olmadığımız karakterleri izleriz. Özellikle klasik anlatıda özdeşleşme ve *katharsis* bu paradokstan beslenir. Bu tür karakterleri tasarlayanın en güvenilir yolu araştırma ve gözlemdir.

Field senaryo denemelerinde uğradığı hüsranslardan aldığı ilk derisi şöyle anlatır: *“Öykünün kim hakkında olduğunu bulmak ve hem içsel hem de dışsal olarak o karaktere odaklanmayı sürdürmek. İşte o zaman öykünün ne hakkında olduğunu bilmeden önce kim hakkında olduğunu bilmem gerektiğini anladım.”*¹⁷ Her karakter belli bir yaşam deneyiminden geçtikten sonra seyircinin karşısına çıkmaktadır; bir başka deyişle, “şimdi”yi yaratan bir “geçmiş”in ürünüdür. Karakterin

¹⁵ Michel Cietutat & Philippe Rouyer, *a.g.e.*, s.355.

^(*) Sinemada eylem kavramı gündelik yaşamdaki karşılığından farklıdır. Kişi ya da nesnelerin hareketsizlik durumları da senaryo metinlerinde bir eylem gibi tanımlanır. Örneğin; bir ölü yerde yatmaktadır, bir pencere açık durmaktadır.

¹⁶ Aristoteles, *Poetika*, Çev: İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1987, s.14.

¹⁷ Syd Field, *Sinemaya Gidiyoruz*, s.154.

bundan sonraki yaşam serüveni seyircinin karşısında gerçekleşecektir. Seyirci bu geçmişin tanığı olmasa da, bu geçmişin ürünü olan karakterin niteliklerine inandığı ve tereddüde düşmediği sürece izlemeyi sürdürecektir. Dolayısıyla karakterin inanırlılığı onun senarist tarafından seyircinin tanık olmadığı geçmişinden itibaren bütün iç çelişkileri, barındırdığı bütün karşıtlıklarıyla birlikte tutarlı biçimde kurulmasında yatmaktadır. Geçmişte yaşama sevinci yüksek bir karakter bugün içine kapanmış, yaşama küsmüş, girdiği bunalımdan çıkmayan bir hale dönüşmüşse; bu değişimin nedenleri ve oluş biçimi senaristin ayrıntılı olarak bilmesi gereken bilgilerdir. Seyirci filmi izlerken genellikle “geçmiş” hakkında çok az bilgiyle karşılaşır. Burada önemli olan bir nokta da, film boyunca seyirciye verilen bilginin çok azının doğrudan verilen bilgi olmasıdır. Önemli yönler öyle bir sunulur ki, seyirciler bu karakterin diğer özelliklerini çıkarsamayla elde eder. Bazı bilgilerin verilmesine ise hiç gerek yoktur.¹⁸

Egri her nesnenin “derinlik”, “yükseklik” ve “genişlik” olmak üzere üç boyutunun olduğunu; insanın (karakterin) ise bunlara ek olarak üç boyutunun daha olduğunu belirtmektedir: “*Fizyolojik*”, “*sosyolojik*”, “*psikolojik*”¹⁹ Bir başka sınıflandırmaya göre de karakterlerin “göndergesel” ve “anlatısal” özellikleri vardır.²⁰ Göndergesel özellikler karakterin yaş, toplumsal sınıf, cinsiyet gibi kendine has niteliklerini içerirken; anlatısal özellikler ise onun öyküye katılacağı zaman, katılma biçimi, görünme sıklığı, görünme kipliği gibi anlatıdaki işlevselliğini kuşatır. André Gardies ise karakterin fiziksel özelliklerine, dış görünüşüne ve kullandığı eşyalara gönderme yapan “*niteleme eksenini*” ile kişiyi diğerlerinden ayıran ve ona özgü olan “*karşıtlık eksenini*”nden söz etmektedir.²¹ Burada örneklenen ya da bunlara benzeyen sınıflamaların senaryo yazarı tarafından hesaba katılması metnin ve karakterin gelişimi açısından önemlidir. Çünkü bir karakter ancak kendi nitelikleri ve onu var eden koşullarla birlikte ete-kemiğe bürünebilir, bürünmelidir.

Karakter gelişiminde Egri’nin sınıflandırmasının senaryo yazarları için pratik bir yol gösterici olduğu söylenebilir. Cinsiyet, yaş, boy-kilo, saç-göz-ten rengi, tavır-hareket-duruş, dış görünüş (yakışıklı, pasaklı, zayıf, vb), biçimsel bozukluklar, doğuştan gelen özellikler,

¹⁸ Bob Foss, *a.g.e.*, s.135.

¹⁹ Lajos Egri, s.64 v.d.

²⁰ Melis Oktuğ, *Sinemada Anlatı: Senaryo*, Galata Yayınları, İst., 2008, s.79.

²¹ Aktr. Melis Oktuğ; *a.g.e.*, s. 79.

kalıtım gibi özellikler karakterin *fizyolojik boyutunu* oluşturur. *Sosyolojik boyut* ise karakteri toplumsal bir varlık olarak tasarlamaya yarar: Karakterin ait olduğu toplumsal sınıf, yapmakta olduğu iş (çalışma süresi, gelir durumu, çalışma koşulları, çalıştığı ya da sahip olduğu kuruma karşı tutumu), eğitim düzeyi, ev yaşamı (aile içi düzen, medeni durum, aile bireylerinin alışkanlıkları, kusurları, vb), dinsel inanç, milliyet-ırk, çevre içindeki konum (lider olmak, etkin olmak, kenarda durmak), meraklar, ilgi alanları, vb'dir. *Psikolojik boyut* ise *fizyolojik* ve *sosyolojik boyutların* birleşik etkisiyle ortaya çıkar ve bu özellikleri tamamlar: Ahlâksal ölçütler, cinsel yaşam, kişisel davranışa yön veren güçler, tutkular, düş kırıklıkları, mizaç (sinirli, uysal, karamsar, iyimser), yaşama karşı tutum (ezik, mücadeleci, saldırgan), kompleksler (saplantılar, yasaklar, boş inançlar, korkular), içe ya da dışa dönük olmak, yetenekler-beceriler, düş gücü, muhakeme gücü, yargı gücü, zekâ düzeyi vb.²²

Karakterlerin görevi, önermeyi kanıtlamaktır. Senaryoda olup biten her şey doğrudan doğruya önermeyi kanıtlamak için seçilen karakterden kaynaklanmalıdır. Field'a göre güçlü bir karakter yaratmanın anahtarı güçlü bir dramatik ihtiyaç oluşturmaktan geçmektedir; dramatik ihtiyaç ise ana karakterin senaryo boyunca kazanmak, elde etmek, erişmek ve başarmak istediği şeydir.²³

İnsan değişen, değiştiren bir varlıktır; sinemada da karakterin gelişimi “değişim” üzerine kurulur. Egri karakterlerin değişime direndikleri tek alanın kötü yazarlık alanı olduğunu söyler.²⁴ Karakterin nitelikleri, önermenin kanıtlanacağı çatışmanın içinde ortaya çıkar. Çatışma ise bir kararla, bir başka deyişle gelişmeye uygun bir “tohum”un atılmasıyla başlar; bu karar, karşıt karakterlerin kararını açığa çıkartır. Bundan sonraki mücadele karakterler arasındaki çatışma, önermeyi kanıtlayana kadar sürer. Çatışmayı yaratan “tohum”lar karakterlerin ve karşıt karakterlerin kendi niteliklerinden kaynaklanmalı ve onların iç-dış çelişkileriyle bir araya geldiğinde filizlenmelidir. Senaryo yazarının karakterine hâkimiyeti bu tohumun inandırıcılığını doğrudan belirleyecektir.

Klasik anlatıda karakterlerin gelişimi neden-sonuç ilişkileri içinde; sıçramalı olmaktan çok, geçişli olmaktadır. Boşvermişliğin umutsuzluğa dönüşmesi bu tür bir anlatının dramatik yapısında sert bir

²² Lajos Egri, *a.g.e.*, s.64-65.

²³ Syd Field, *Sinemaya Gidiyoruz*, s.101-102.

²⁴ Lajos Egri, *a.g.e.*, s.91.

sıçramaya yol açacaktır; boşvermişliğin kaygıya, kaygının korkuya, korkunun umutsuzluğa dönüşmesi ise seyircinin bu karakterin peşine daha kolay takılmasını ve ona inanmasını sağlayacaktır. Sıçramalı gelişim epik anlatılarda yabancılaştırmayı açığa çıkartmak için daha işlevsel olabilir. Ancak ister klasik, ister epik anlatı olsun, karakter gelişmek, değişmek ve dönmek zorundadır. Egri'nin dediği gibi, *“bir önermenin kanıtlanması, karakterlerin gelişim göstergesidir.”*²⁵

Karakterler önermeyi kanıtlamak üzere üstlendikleri savaşı sürdürerek ve olumlu ya da olumsuz, mantıksal bir sonuca ulaştıracak güçte olmalıdır. Burada güç kavramıyla kastedilen fiziksel nitelik değil, iradi nitelik, mücadele etme isteğidir. Bu bağlamda “güç” süreç içinde gelişen ya da azalan bir nitelik taşıyabilir; karakterin gelişimi de bu niteliğe göre gerçekleşir.

Güçlü karakterler savaşma gücü yüksek olan karakterlerdir; amacına ulaşabilmek için önce içsel çelişkilerini yenen ve bunun devamında da dışsal çelişkilerle savaşan karakterlerdir. Kuşkusuz bu savaşım, koşulların onu uygun hale getirdiğinde mümkün olacaktır. Bu nokta senaryolar için önemli bir kırılma noktasıdır. Çünkü yeterince olgunlaşmayan bir karakter ya da ortam, çelişkinin açığa çıkması ve karakterin gelişmeye başlaması filmin süresini uzatacak ya da filmi sıkıcı hale getirecektir. Bu nedenle de, öykünün başlangıç noktası karakterlerin gelişim süreçlerinin yüksek bir noktasına yakınsa öykünün akıcılığını ve gelişimini sağlamak daha kolay olacaktır.

Senaryo yazma süreci defalarca başa dönülerek ilerler. Renoir'un şu sözleri karakter yaratmada bu gerçeğin altını çizer: *“Bir rol yaratmak, yeni bir ceket almak için mağazaya gitmeye benzer. Önce ceketi denersiniz ve nasıl görüldüğüne, üzerinize olup olmadığına bakarsınız. Sonra tadilat gerekir; kollarını, belki kolların uzunluğunu değiştirmeniz gerekir. (...) İçinde gerçekten rahat olabilmek ve sizin parçanız olabilmesi için ceketi birkaç kez giymeniz gerekebilir. Bu yaratıcı süreç için de böyledir.”*²⁶

Her büyük edebi yapıt karakterlerden doğar; karakterle gelişir. Bir karakter yaratıldığı zaman artık egemenlik ve öncülük ondadır; eylemleri o belirler; onlara uymayan eylemleri onlara uyacak doğrultuda yeniden biçimlendirme zorunluluğu doğar.²⁷

²⁵ Lajos Egri, *a.g.e.*, s. 108.

²⁶ Syd Field, *Sinemaya Gidiyoruz*, s.29.

²⁷ Lajos Egri, *a.g.e.*, s. 124.

Aristoteles’e göre tragedyada aslanan örüntüdür; karakter olay örgüsü içinde gelişir. Çünkü “yazgı” önceliklidir; karakterler de bu yazgıya boyun eğmektedir. Bir başka deyişle; bir karakterin boyun eğmek zorunda olduğu yazgı, en başta karar verilen “önerme” tarafından belirlenmektedir. Yukarıda da belirtildiği gibi, bir karakter, önermeyi kanıtlamaya elverişli olmayan, iç - dış çelişkilerinden kaynaklanmayan bir olayın içine sokulduğunda ne yapacağını bilemez hale gelecektir. Amatör senaryo yazarlarının çoğu kez senaryolarında ilerleyememelerinin ya da senaryolarının sapmasının nedeni, olay örüntüsünün karakter tarafından yaratılmamasından, çatışmanın karakterden doğmamasından; tam tersine olayın içine karakteri sokmalarından kaynaklanmaktadır.

Ne, Nasıl Anlatılacak?

Her senaryo kitabı şu cümleye mutlaka yer verir: *Bir öyküde hiçbir şey çatışma olmadan gelişmez, ileriye doğru hareket etmez.* McKee’nin benzetmesi yerindedir: *“Müzikte ses neyse öykü anlatımında da çatışma odur. Öykü ve müzik zamana ait sanatlardır ve zamansal sanatçının en zor görevi, ilgimizi çekmesi, sürekli bir konsantrasyon sağlaması daha sonra da zamanın nasıl geçtiğini anlamadan bizi zaman içinde sürüklemesidir.”*²⁸ Yukarıda meşe palamudu ile çakıl taşının öykülerinde harekete geçirici etmenler olarak iç ve dış çatışmadan örnekler verilmişti. Fazla derine inmeden tanımlarsak, çatışma, iki güç arasındaki zıtlıktan, çelişkiden kaynaklanır. Eğri çatışmayı dört ana kesimde ele alır (Duruk, sıçramalı, gelişim, olası çatışma); “gelişim” veya “olasılı çatışma” olmadan bir dramının yazılamayacağını ileri sürer.

Olasılı çatışmadan anlaşılması beklenen, çözüme doğru giden gelişme bölümünde izleyici ilgisinin yakalanabilmesi için kuşkular yaratılmasıdır. Eğri, *“Gelişmeli çatışma, açık seçik önerme ile yerli yerine oturtulmuş, üç boyutlu ve aralarında sıkı bağlar bulunan karakterlerin ürünüdür”*²⁹ demektedir. Duruk çatışmada anlatmaya değer bir çatışma yoktur, seyircinin ilgisini çekecek bir çatışmadan söz edilmemektedir. Sıçramalı çatışmada ise karakterlerin inandırıcılığını yitirmesine yol açacak bir seçimdir; hiçbir insanın durup dururken, sabah-tan akşama hırsız, katil veya casus olamayacağı gerekçesine dayandırılır.

²⁸ Robert McKee, *Story Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri*, Plato Yayınları, Çev. N. Yılmaz, E. Yılmaz, F. Kınalı, 2. Baskı, İstanbul, 2007, s.169.

²⁹ Lajos Egri, *a.g.e.*, s.209.

Bir öyküde çatışma iki bağlamda bulunur. İlki “karşıtların birliği” ilkesine dayanır. İnsana karşı insan (hırsız-polis), insana karşı toplum veya topluluk (mülteci işçi-ırkçı gruplar), insana karşı doğa (bilim adamı-volkan ağzı), insana karşı kendisi (namus, değer yargıları, çaresizlik vb). Kimi zaman öyküye özgü çatışmalar yaratılsa da genellikle kolayca çözülemeyecek nitelikte karmaşık kültürel-toplumsal çelişkilerden kaynaklanan çatışmalar ele alınır: Toplumsal adaletsizlik, töre, eşitsizlik, cinsiyet ayrımcılığı gibi. Burada dikkat edilmesi gereken ana öykünün ve karakterin amacına uygun olarak öyküyü taşıyan ana çatışmanın yanı sıra ele alınacak diğer yan çatışmaların niteliği ve gerçekliğidir. Örneğin deliye karşı akıllı, aptala karşı zeki, gerçeğe karşı yapmacık, açık sözlüye karşı içten pazarlıklı, dürüste karşı riyakâr, sululuğa karşı ciddiyet vd. Temaya ya da olay örgüsüne ilişkin çelişik öğeler, filmi zenginleştirir, ilginç kılar.

İkinci çatışma bağlamı ise bir öykü çizgisini başlatır. Her öykünün giriş kısmında, çözüm bekleyen bir sorun vardır ve bu bilgi seyirciye gecikmeden aktarılmalıdır. Sorun ne kadar yaşamsal ise öykü o kadar ilginç olacaktır. Bir tehdit, bir baskı, bir meydan okuma, aykırı değer yargıları, geciken bir karar, düzeltilmesi gereken bir eksiklik... *“Çatışma kuralı estetik bir ilkeden daha önemlidir. O öykünün ruhudur. Öykü yaşamın metaforudur ve canlı olması için sürekli çatışma içinde olması gerekir. (...) gerçekliğin özü azlık, evrensel ve sonsuz bir eksikliktir.”*³⁰

Evrenin başlangıcından (*Big Bang*) bu yana olan biten her şey çatışmanın ürünü, sonucu ve nedenidir. Bu, Eğri’nin işaret ettiği gibi ancak “karşıtların birliği” ilkesi ile açıklanabilir. İyi ile kötünün, haksız ile adil olanın aynı öyküde ele alınıyor olması bir yana, bunların aynı zaman biriminde, aynı canlı-cansız varlıkta bulunmasını savlayan bir felsefi kavramdır. Nasıl ki bir yaydan fırlayan ok, ölçebileceğimiz en kısa zaman dilimi içinde yeri, içinde taşıdığı enerjisi, hareketinin gücü vb bakımlardan artık başka, farklı bir nesneye dönüşüyorsa, öykümüzdeki karakterler de karşısına çıkan her engelde, aştığı her sorunda başka bir karaktere dönüşür. Öykümüzdeki esas oğlan mutlak iyiyi temsil etmez, tıpkı her insan gibi üç boyutlu karakterler de içinde küçük hesaplar, çıkarıcılık, bencillik, fenalıklar barındırmalıdır. Kötü adam da aynı biçimde, yeri geldiğinde iyilik yapar, anlayışlı, bağışlayıcı bir tutum sergileyebilir. Karakter gerilim tırmandıkça yaşadığı

³⁰ Robert McKee, *a.g.e.*, s. 169.

olay ve durumlardan ders çıkarır. Buna göre tutum ve davranışlarını düzenler, öykü bunu seyirciye göstermelidir.

Eksen karakterin belirgin, makul bir amacı olmalıdır. Bu amaca bir başka gerekçeyle ulaşmak isteyen ve elde ettiği zaman bir bakıma sakin, huzurlu yaşamı tehdit edecek olan kötü adamın varlığı, öykünün ihtiyacı olan çatışmayı yaratacaktır.

Filmin Birimleri: Plan, Sahne, Sekans

Senaryo sözcüğünün kaynağı İtalyanca *Scenario* sözcüğüdür. Sözcükteki *scene* sahne anlamına gelir, dolaşıma girdiği zamandan bu yana *scenario* sözcüğü, sahnede seyircilere sergilenmek üzere hazırlanmış metin olarak anlaşılır. Sadece bu bile, “sahne” kavramının ne kadar önemli olduğunu anlatmaya yeter. Bir film arka arkaya dizilmiş sahnelerden oluşur. McKee’nin sahne tanımı şöyledir: “*Bir sahne küçük bir öykü –zaman ve mekân bütünlüğü ve devamlılığı içindeki çatışma aracılığıyla bir karakterin değer yüklü durumu değiştiren bir aksiyondur.*”³¹

Sahnenin açılışı, gelişmesi ve finali vardır; her sahne giriş-gelişme-sonuç bakımından tatminkâr olmalıdır. Sahne karakterin gelişimine önayak olmalı, gerilimi tırmandırmalı, geçmişte kalan bilgilerin üzerine inşa edilirken gelecekte neler olabileceğine dair kuşklar yaratmalıdır. En az yönetmenler kadar senaryo yazarı da uç uca bağlanan sahnelerin arasında nasıl bir sinematografik ilişki kurulması gerektiği konusunda fikir sahibi olmalıdır.

Sahneleri yazıdaki cümleler gibi düşünebiliriz. Sözcükler (planlar) birleşerek bir cümle oluştururlar. Cümleler (sahneler) arka arkaya eklenip paragrafları oluşturur. Paragraflar (sekanslar) da arka arkaya dizilip bölümü yapılandırır. Sonuçta bölümler birbirine eklemlenerek öykü (film) ortaya çıkar. Görüldüğü gibi en küçük sinema birimi *plandır*. Kameranın deklanşörüne basıp kayda başlandığı andan kapatılan ana kadar kaydedilen parçaya *plan* denir. Planlar eklenerek sahneleri oluşturur. Bir sahnenin kaç plandan oluşması gerektiği konusunda koşul yoktur. Bir plandan ya da onlarca plandan oluşabilir. Sahnelerin bir araya getirilmesiyle de sekanslar elde edilir. Tematik bakımdan bir bütünlük gösteren sahneler, sekansı (*sequence* = ayırım) oluşturur. Bir film tek bir sekanstan da, onlarca sekanstan da oluşabilir.

³¹ Robert McKee, *a.g.e.*, s. 188.

Bir sahne deęiřime neden olduęu iin senaryoda yer alır; her sahnede bir engel ařılır, karakterin karřısına sonraki sahnelerde yeni ve daha byk, nemli bir engel ıkarmak iin bir tohum atılır. Dz, duraęan bir sahnenin senaryoyu olumsuz etkileyeceęi aıktır. İdeal olan her sahnede kk-byk bir dnm noktasının olmasıdır.

Senaryonun Ařamaları³²

Bir yk, bir roman iin sayfa sınırı yoktur. Yazar yapıtını istedięi uzunlukta oluřturur. Ancak sinema filmlerinin sresi seans standartları nedeniyle iki saati ařmamaktadır. Genel olarak senaryoda her sayfanın bir dakikaya karřılık geldięi kabul edilir. Bu baęlamda bir senaryo metni ortama olarak 100 sayfa civarındadır. Bu 100 sayfaya ulařmak ise aylarca sren bir yazma-bozma-yeniden yazma mcadelesi gerektirir. Senaryo defalarca yazılan bir metin deęil, her ařaması defalarca yazılan bir metindir.

Senaryo drt ařamalı bir metindir: *sinopsis (yk zeti)*, *tretman (geliřtirim)*, *senaryo*, *ekim senaryosu*. Bu ařamalardan ilk  senarist tarafından, sonuncusu ise oęunlukla ynetmen, bazen de ynetmen ve senarist birliktelięiyle yazılır. Yazım srecindeki bu drt metnin iřlevleri birbirinden farklıdır. Bu metinler sadece bir metnin ařamalı olarak geliřimini ifade etmez; aynı zamanda, bir fikrin, bir senaryonun yapımcı ya da dięer ilgililer tarafından deęerlendirilmesi, yazmaya, filme ekmeye deęer bulunması gibi iřlemler iin de bir referans noktası oluřturur. Yazılmıř olan bir senaryonun yapımcı ya da ilgililere ilk kez sunumu, henz proje dzeyindeki fikirlerin anlatılması, senaryo geliřtirmesi gibi fikrin pazarlanmasına iliřkin durumlarda *sinopsis* metni ile ne yazmakta olduęunuzu/ne yazdığınızı arpıcı biimde zetleyen *spot* metinleri deęerlendirilir. *Spot*lar hikyeyi en fazla iki cmle, 25 kelimede zetleyen bir metindir.³³

³² Bu konuda daha ayrıntılı bilgi iin bkz.: Feridun Akyrek, *Senaryo Yazarı Olmak, Senaryo Yazmak*, Mediacat Yayınları, İstanbul, 2004; Syd Field, *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri*, Alfa Yayıncılık, İstanbul, 2014; R. Edgar, J. M. Hunt, J. Richards, *Senaryo Yazımı*, ev. Glengl Altıntař, Literatr Yayınları, İstanbul, 2012; John Costello, *Senaryo Yazımı*, ev. Barıř Baysal, Kalkedon Yayınları, İstanbul, 2010.

³³ R. Edgar, J. M. Hunt, J. Richards, *a.g.e.*, s.50.

Sinopsis

Senaryoda olup-biteceklerin özeti, kısa öyküsüdür. Ağırlıklı olarak öykü hakkında fikir verir, öyküleme unsurları açısından zayıf bir metindir. İçinde temayı, olaylar dizisinin geçeceği zamanı ve ana mekânları, temel karakterleri, bu karakterlerin girişeceği çatışmanın eksenini ve ulaşacağı sonucu, filmin olası türünü barındırır. *Sinopsis*ler ticari kaygıyı önceleyen senaryoların yapımcılara, televizyonlara, destek fonlarına pazarlanmasında çok sık kullanılır. *Sinopsis*in somut bir durumun altını çizen, güçlü ve çekici bir giriş cümlesi olmalıdır. Öykü bu durumun üzerinde yükselecektir. Fikrini yeterince geliştiremeyen ya da fikrinin kopyalanacağını düşünen pek çok kişinin *sinopsis*i durum tespitiyle sınırlı kalmaktadır. Bu tür *sinopsis*lerin final cümlesi “*Ve olaylar başlar...*” biçimindedir. Bu tür bir *sinopsis* ya da zorlamayla yazılan, temel derdi ve finali belli olmayan bir öykü, diğer aşamalarda yazarın ayağına dolanacaktır.

Senaryonun her aşamasındaki metinler gibi *sinopsis* de geniş zaman kipiyle yazılır. Uzunluğu 1-2 sayfadır. Hitchcock’a göre, ideal *sinopsis*, kibrit kutusunun arkasına sığandır.

Tretman (Geliştirim)

Sinopsiste ana hatları belirtilen öykünün daha ayrıntılı bir hale getirildiği, öykülemenin başladığı aşamadır. Bu aşamada edebiyat yerini film tasarımına bırakır; görselleştirme önem kazanmaya başlar. *Tretman* metninde anlatılan artık öykü değil, filmin bu öyküyü nasıl anlatacağıdır. Bu nedenle *tretmanda* yer alan cümleler, okuyan kişilerde görsel bir izlenim yaratmalıdır.

Çoğu senaryo yazarı için en önemli aşama budur. Çünkü bu aşamada çatışma bütün hatlarıyla kesinleştirilmiş, dramatik yapı büyük ölçüde kurulmuş olur. Eksen karakter ve karşıt karakterler bütün nitelikleri ve eylemleriyle belirginleştirilir. Bu aşamada ana hikâyenin yanı sıra önermeyi kanıtlamakta destek olacak yan hikâyeler kurulur, ana karakterlerin yanı sıra yan karakterler geliştirilir. Zaman ve mekân unsurları filmsel anlatının gerektirdiği mantıksal bütünlüğe erişecek biçimde düzenlenir. Öykünün hangi bölümlerinin kronolojik olarak akacağı, hangi bölümlerde geri dönüşlerin ya da ileriye atlayışların olacağı ya da aynı anda hangi olayların gerçekleşeceği netleştirilir. Tasarlanan eylemlerde kişi-zaman-mekân birliği sağlanırsa, sonraki aşamada her birlikteliğin bir “sahne”ye dönüştürülmesi kolaylaşacak-

tır. Çok önemli, vazgeçilmez olmadığı sürece *tretman* metninde diyaloglara yer verilmez.

Sinema filmi senaryosuna esas olacak olan bir tretmanın uzunluğu yaklaşık olarak 20-40 sayfadır.

Senaryo

Filmin çekimine esas olacak olan ana metindir. Öyküleme bu aşamada artık tamamen bitirilir; olaylar dizisi ve sahneler (zaman-mekan-kişi birlikteliği) kesinleştirilir. Bu aşamada eylemler, ilişkiler, seyirci tarafından görülecek ve işitilecek her şey en küçük ayrıntısına kadar belirginleştirilir. Filmin yaklaşık olarak süresi, temposu, ritmi de belli olur. Bu aşama kimi yazarlarca *ayrım-lama* senaryosu olarak da adlandırılmaktadır. Ancak burada bir parantez açmakta yarar var; film çekiminde *ayrımdan* (=sekans) çok *sahne* baz alınır. Bu nedenle de, bu aşamayı “senaryo aşaması” olarak adlandırmak daha yerinde bir yaklaşım olacaktır.

Sahneler üç unsuru barındıracak biçimde yazılır: başlık (zaman-mekân-kişi bilgisi), gövde metni (çevre-durum-eylem betimlemeleri) ve konuşmalar.

Diyaloglar bu aşamada yazılır. Ses kuşağında yer alması dramatik yapı açısından önemli olan unsurlar da (doğal sesler ve müzik) bu metinde yer alabilir. Zorunlu olunmadıkça sinema diline ilişkin teknik terimlere (geçiş biçimleri, kamera hareketleri, çekim ölçekleri, kamera açıları vb) yer verilmemelidir. Bu konular çekim senaryosunun alanına girmektedir.

Çekim Senaryosu

Bir filmin çekim programı yapılırken, genellikle sahneler (mekan-zaman-kişi birlikteliği barındırdığı için) baz alınır ve program ona göre düzenlenir. Çekim ise tek tek planlar halinde gerçekleştirilir. Çekim senaryosu işte bu her biri kendi içinde kesintisiz bir bütün oluşturan planların tek tek yazıldığı, planların teknik özelliklerinin ayrıntılı biçimde belirlendiği bir metindir. Bu metin sette görselleştirme işleminin nasıl gerçekleştirileceğinin kılavuzudur. Her bir planın kamera açısı, çekim ölçeği, varsa kamera hareketi, planda yer alan oyuncuların eylemleri, nesnelerin ve kişilerin hareket yönleri, atmosfere ilişkin bilgiler, teknik uyarılar, süreler çekim senaryosu metninde yer alır. Planlar ilgili sahneyi ya da filmin tamamını kuşatacak biçimde numaralandırılır.

Çekim senaryosu, uygulamaya yönelik bir metindir ve senaryo yazarından çok yönetmenin sorumluluk alanıdır. Çünkü yönetmen, yazılı olan metni çekim senaryosunda öngördüğü bir biçimde, onun üslubuyla görselleştirecektir.

Sözün Özü: Diyalog

Tasarladığımız görüntüleri izleyen seyirciler, ne işitecek? Bu sorunun da basit bir yanıtı var: Karakterlerin ağzından çıkan sözleri, sesleri; nesnelerin çıkardığı sesleri (efektler), seyircinin duygularını yönlendirecek müziği... Senaristin ayrıntılı biçimde efektleri yazması beklenmez, ancak seyircinin özellikle fark etmesi gereken, bilinçli olarak abartılacak bazı sesler vardır. Bir kapının gıcırdaması, yaklaşan bir tehdit hakkında uyarıcı bir ses olarak kullanılabilir. Alacakaranlıkta bir horozun ötüşü, zaman hakkında seyirciyi bilgilendirmek için yerleştirilebilir. Bir odanın içini dolduran fırtına sesi, seyirciye işlerin yolunda gitmeyeceğini düşündürebilir. Dikkat çekilmek istenen efektler dışında kalan sesleri senaryoda belirtmeye gerek yoktur. Örneğin karaktere odasının perdelerini açmak gibi bir eylem atfedilmişse, perdenin kornişte hareket ederken çıkardığı sesi belirtmek gerekmez.

Müzik evrensel olarak en güçlü iletişim araçlarından biridir. Sinemada da yerinde ve doğru kullanıldığında filmi olumlu yönde etkiler. Müzik bir yönüyle habercidir: O sahnede seyircinin duygularının ne yönde gelişmesi bekleniyorsa, müzik o nitelikte seçilir, seyirci zihinsel olarak yaşayacağı duyguya hazırlanmış olur. Melodi, ton ve ritm bakımından filmin akışına (kurgusuna) eşlik, kimi zaman da önderlik eder. Bilgilerin vurgulanması, çatışmanın ilerletilmesi müziğin katkısıyla kolaylaşabilir. Müziğin seyirci üzerindeki yönlendirici etkisi, daha sessiz sinema döneminde fark edilmiştir. Bugün dahi, hemen hiç sözcük kullanılmadan, yalnızca müzik ve efektlerle desteklenerek öyküsünü anlatan filmlere rastlanır. (*)

En rafine sanatlardan biri olan tiyatro, gücünü diyalogdan alır. Konuşma örgüsü tiyatro oyununu geliştiren motor işlevini görür. Konuşma örgüsünün tiyatro sanatında yüklendiği bu önemli işlev, sinema sanatı söz konusu olduğunda geçerliliğini yitirir. *“Bir film senaryosunun -görsel tanımları yapıldığı kesime bakmadan- konuşma örgüsünü okuduğunuzda, öykünün ne anlattığını kesin olarak anlamanız olası*

(*) Ayı (1988-J.J. Annoud), *Le Baloon Rouge* (1956-A. Lamorisse), klasikleşmiş örneklerden sayılmaktadır.

değil.”³⁴ Çünkü sinemada kural, göstermek; görüntüyle anlatmaktır. Görüntünün yetmediği, seyircinin anlamayabileceği yerlerde, çok ekonomik olmak kaydıyla sözlü anlatıma, diyaloga başvurmak, senaristlere verilen tavsiyelerin başında gelir. Bazı istisnalardan söz edilebilir elbette; özellikle komedi türünde, söze dayalı olup seyircinin bıkmadan izlediği örnekler de mevcuttur. Bu istisnalara seyirci tepkileri odaklı durumları da eklemek gerekir. Örneğin bir çocuğun yavru kedisini bir köpeğin parçalaması üzerine dramatik bir sahne söz konusu olduğunda, senarist iki seçenekle karşı karşıyadır. İlk seçenek, diyalog tasarrufu adına köpeğin yavru kediye parçaladığı bir sahne yazmaktır. Bu olayın görüntüleri izleyicide bir etki yaratacaktır elbette ama belki de çocuğun olayı sözlü olarak anlatmasıyla senaristin yaratmak istediği etki daha vurucu olabilecektir.

Diyalog yazmak, özellikle bir sinema filmine diyalog yazmak, ustalık ister. Bazı filmlerin jeneriklerinde senarist ve diyalog yazarı için ayrı isimlerin olması yadırgatıcı değildir. Diyalog yazma işinin tüm senaryo yazma sürecinde en son sırada yer almasının altında bu gerçek yatar. Bu sayede aşağıdaki örnekte göreceğiniz gibi hataya düşmekten korunmak mümkün olabilir:

~~Masadaki kristal çanağın içinde duran elmalar ne kadar taze görünüyör... Kim bilir ne lezzetlidir.~~

~~Tazedir, evet. Lütfen çekinmeyin, tadına bakın. Durun size tabakla bir bıçak vereyim. Peçeteler de şurada...~~

Bazı sözcüklerin üstü özellikle çizili. Çünkü seyirci onları zaten görüyor. Gördüğü şeyi bir de iştirtirmenin gereği yok. Masayı, üstündeki kristal çanağı, kıpkırmızı elmaları görüyor. İhtiyacımız, karakterin elmalara düşkünlüğünü vurgulamaksa, bunu zaten jestleriyle, mimikleriyle belli ettiği için seyirci bunun da farkında demektir. Elmalar hakkındaki yorumu doğrudan değil, dolaylı bir taleptir, açıklığından dolayı onları istediğini karşısındaki oyuncuya iletmenin nazik bir yolu olarak ifade edilmiştir.

Diğer oyuncunun elmaların tazeliğini onaylaması için başını biraz eğmesi, tebessüm etmesi yeter. Tabak, bıçak, peçeteyi bir yerden alıp uzatması sözle tekrarlanması gerekmeyen eylemlerdir, elmaları yemek için onay verdiğini gösterdiğinden söze gerek yoktur. İstisnaları unutmayın: Bir casus filminde kristal çanak bir parola, peçete de onun işareti olarak kullanılabilir. O zaman diyalog anlam kazanacaktır. Tek

³⁴ Feridun Akyürek; *a.g.e.*, s.254.

tek her diyalog için kendinize şunu sormalısınız: *Anlam yitirmeden sözcük eksiltebilir miyim?* Sonra; *Satır eksiltebilir miyim?* diye sormalısınız. Nihayet; *Tüm paragrafı çıkarıp aynı şeyi görüntülerle verebilir miyim?* Şahane ifadelerle şiirli bir diyalog yazmış olsanız ve bu soruya cevabınız *evet* ise diyaloglar tereddüt etmeden silinip atılmalıdır. Görsel olan işitsel olana göre her zaman önceliklidir. “*Gerektiğinde, karakteri ‘parlak söz’e değil, parlak sözü karaktere feda edin. Diyalog, karakterden doğmalıdır; hiçbir parlak söz, yarattığınız karakterin ölümüne değecek kadar önemli değildir. Gelişen bir karakterin zararına olmadan da canlı, renkli ve hareketli bir diyalog ortaya konabilir.*”³⁵

Yukarıdaki küçük diyalogda bile karakterin açıklanmasına yönelik ipuçları vardır. Açken, yabancı bir yerde, lezzetli meyveler karşısında benim karakterim ne yapar? Fizyolojik, psikolojik, sosyal ve ekonomik durumu ona hangi eylemi yaptırır, hangi sözü, nasıl söyler? Senaryo yazarı her diyalog satırında incelikleriyle bunları düşünür, en doğru seçeneği yazmaya uğraşır. Yönetmen ve oyuncunun prova veya çekim sırasında diyalogda değişiklik yapmasına sık rastlanır. Ayrıca bir diyalog geçmişteki ilişkilerden, eylem ve kararlardan etkilenir, öte yandan da gelecekte olabilecek olay ve durumları seyirciye hissettirir. Egri, diyalogu “...önermeyi kanıtlayan, karakterleri açıklayan ve çatışmayı yürüten başlıca araç”³⁶ olarak görür. Costello şu uyarıyı yapar: “*Asla işe diyalog yazmakla başlamayın. Onları bir olay örgüsüne yerleştirmeden ve neye tepki vereceklerini veya ne için hazırlanacaklarını bilmeden karakterlerin birbirine ne söyleyeceğini nasıl hesaplayabilirsiniz ki? (...) Hikâyenizdeki olayları bilin ve öncelikle olay örgünüzü çıkarın; diyalogları en sona bırakın*”³⁷

Sık yapılan hatalardan biri de eksen karakterin diyaloğuna gösterilen özenin diğer karakter ve oyunculara gösterilmemesidir. Planı, sahnesi, sekansı, dönüm noktaları ve finali ile bir film görsel olarak ne kadar bütünlüklü ise diyalog bölümündeki her bir sesin, çıtırtının, gürültünün, değiştirilemez bir yeri ve önemi varsa, sesi duyulan herkesin konuşması anlamlı, inceden inceye hesaplanmış olmalıdır. Filmlerdeki karakterler ne kitaplardaki gibi gramer kurallarına uygun ne de günlük yaşamdaki gibi savruk konuşur. Diğer deyişle, diyaloglar hem kitabi bir biçimde açık, anlaşılır, bilgi veren konuşmalar olmalı, hem

³⁵ Lajos Egri, *a.g.e.*, s.301.

³⁶ Lajos Egri, *a.g.e.*, s.298.

³⁷ John Costello, *a.g.e.* s. 83.

de günlük hayattaki konuşma tarzını andırmalıdır. Meslekleri konuşmaya dayalı kişilerin konuşmalarını dışarıda tutarsak, günlük yaşamda da diyalogların minimal olduğu görülür. Çoğu kez birbirimizin konuşmasını keser, karşıdakinin sözünü bitirmesini beklemeden lafa girer, hatta konuyu saptırırız. Gerçekçi bir diyalog örgüsünde üst üste gelen, birbirini kesen cümleler kurulsa bile, özel bir amaç yoksa, konu değiştirilmesi hatadır. Öte yandan “*en büyük ayıplardan biri, herhangi bir güçlkle karşılaştığı zaman ‘bunu bir diyalogla hallederiz’ diye düşünmek*”³⁸ tir. Ne kadar zekice olursa olsun, önermeye, sahnenin çatışma ve gerilimine hizmet etmeyen, sağlam temellere oturmayan diyalog işe yaramaz. Karmaşık, dolambaçlı, etkileşimli diyalogdan film yazımında kaçınılmalıdır.

Diyalog örgüsünde bir soruyu başka bir soru izler. Böylece görsel kısımda sürdürülen gerilimin tırmandırılmasına destek sağlanır. Diyalog yazımında “doğaçlama”nın yeri olmadığı açıktır. “*doğaçlama olması sıklıkla cümlelerin bitirilmemesine ya da baştan başlamamasına, fiillerin, öznelere veya konuşmaya dair diğer öğelerin unutulmasına ve kelimeler ya da fikirlerin gereksiz yere tekrar edilmesine neden olur.*”³⁹

Senaryo bir kez yazılıp çekilmeye başlanmaz; her yeni versiyonda anlatım ve olay örgüsüyle birlikte konuşma örgüsü de değişir. Bu arada daha da özen gösterilmesi gereken şey, yazılan diyalogların ritminde, melodisinde nasıl bir değişikliğe yol açıldığıdır. Hatta bazen isim değiştirmek bile sorun yaratabilir. Örneğin önceki versiyonlarında Yasemin olan bir karakterin adı, bir gerekçeyle Ece olarak değiştirilirse, bu filmin sadece ritmini, atmosferini değil, toplam süresini bile etkileyebilir.

Dil canlıdır. On yıl bile dilin eskimesine, değişmesine yeten bir süredir. Filminizin geçtiği yıllarda farklı bir dil konuşuluyor olabilir. 16. yüzyılda kullanılan dil, 20. yüzyılda bambaşka bir dile dönüşmüştür. Yeni sözcükler dile girmiş, bazıları kullanımdan kalkmış, kültürel bağlamda iletişim yapısı da değişmiştir. *Gladyatör* veya *2001: A Space Odyssey* filmlerindeki gibi, öykü hangi dönemde geçerse geçsin, oyuncu günümüzdeki jest ve mimikleri kullanır; dili de bugünkü dildir.

³⁸ Feridun Akyürek, *a.g.e.*, s. 256.

³⁹ Michael Korz, *Senaryoda Diyalog*, Altı Kırkbeş Yayın, Çev.: Gonca Gülbey, İstanbul, 2011, s. 10.

Sessizlik son derece güçlü bir dramatik silahtır. Gerilim ve çatışma açısından da böyledir, sessizlik iyi ve yerinde kullanılırsa en etkili, parlak diyalogdan daha çarpıcı olabilir.

Diyalog becerisini geliştirmek için klasik eserleri incelemek iyi bir yoldur. Yönetmen Quentin Tarantino gibi, bazen “atıf” yaparak, etkili diyaloglardan esinlenilebilir. Senaryo yazarının iyi bir gözlemci olması, farklı kesimlerin nasıl konuştuğunu, vurgularını, jargonlarını öğrenmesi gerekir. Yazılan diyalogları kontrol etmek için onları “seslendirmek” yani yüksek sesle okuyup, kulağa nasıl geldiğini tartmak yaygın bir yöntemdir.

Klişeler diyalog kuşağında kaçılmayacak sözler arasındadır. Senaryo yazma işinde yeni olanlar, çoğu zaman “mecbur kaldıkları için” klişelerden yararlandıklarını ifade ederler. Oysa dil, çok zengin olanaklara sahiptir, her zaman başka türlü, başka sözcüklerle ifade etmenin yolu vardır.

En gerilimli filmlerde bile yer yer seyirciyi gevşetecek mizah unsurlarına yer verilir. Klasik sinema eserlerinde, trajedilerde, bilimkurgu filmlerinde, westernlerde, polisiyelerde mizah yerinde ve dozunda kullanıldığında çok etkilidir. İma, ironi gibi dil oyunlarından en azından ilk çalışmalarda kaçınmak yerinde olacaktır. Ancak görsel bölümde alt metin okumaları, göndermeler varsa, bunlar diyaloglara da özenle yerleştirilmelidir. İş sona erip diyalogların gözden geçirilmesi aşamasına gelindiğinde de farklı anlamalara, yanlış algılamalara neden olup olmayacağı sorgulanmalıdır. Sorgulanması gereken yönler şöyle özetlenebilir:

Her söz işlevini yerine getirecek biçimde yerleşmiş mi?

Her cümlenin hizmet ettiği bir unsur var mı? (Karakteri geliştiriyor mu? Kurguya, entrikaya hizmet ediyor mu? Karakterin veya eylemin motivasyonuna katkısı var mı? Önermeye uygun mu?)

Karakterler kendine ve durumuna uygun biçimde konuşuyor mu? Sadece sesleriyle değil konuşma biçimi, sözcük seçimiyle diğerlerinden ayrışıyor mu?

Diyaloglar önceden tahmin edilecek biçimde mi düzenlenmiş?

Gerilimi yaratıyor veya tırmandırıyor mu?

İzleyicinin duygularına hitap ediyor mu?

Cevabı verilmemiş bir sorun var mı?

Sadece komiklik olsun diye mi yazılmış?

Cümleler senaryonun lehinde mi, aleyhinde mi? Aleyhte ve nötr cümlelerin senaryoda yeri yoktur.

İzleyiciye bilgi vermek için yazılan cümlelerin itici olacağı unutulmamalıdır.

Statik, yapay cümleler, *ne var ne yok, nasılsın, hava nasıl vb* boş laflar var mı?

Tempo görsel bölümle koşut mu?

Bilgi yeri gelmeden bir çırpıda açıklanıp seyircinin heyecanlanma süreci baltalanıyor mu?

Diyalog yazarken, izleyicinin zekâsı da hesaba katılmış mı? İzleyicinin bazı kısımları zihninden tamamlamasına fırsat yaratılmış mı?

Format: Yazmanın Büyüsü ya da Kimyası Üzerine

Bülent Oran senaryoculuğu neden oyunculuğa yeğlediğini şöyle izah ediyor: *“İşin parası bir yana ayrıca yazarlık daha özgür. Oyuncu olsan, sabah bilmem kaçta gideceksin. Senaryoculukta ise kendi keyfine bağlı. O da benim için çok önemli. Yani zaman da mekân da bana bağlı.”*⁴⁰

Bülent Oran, muhtemelen bir dünya rekoruna sahip bir senaristtir. Yarım yüzyılı aşkın bir sürede filme çekilmiş 700’den fazla senaryo yazmıştır ve yazdığı senaryo sayısını kendisi de bilemez ama Yeşilçam’ı kalemiyle ayakta tutan birkaç insandan biri olarak saygı görür. Genç yaşlarda mizah dergilerine yazılar vererek edebiyat dünyasına adım atmıştır. Aynı dönemde sinema çevresine yakınlaşmış ve gösterişli fiziği, rahat davranışları ile 60’a yakın filmde oyunculuk yapmıştır.^(*) Dönemin yönetmenlerinden Sırrı Gültekin onun senaryo yazması konusunda ısrarcıdır.

“O zamanki senaryolar çok uyduruk... sarı defterlere yazılmış, on beş yirmi sayfalık, yarısı ‘nasılsın, iyi misin’ gibi havadan sudan laflarla dolu şeylerdi. Mizahçı olarak yazı yazdığımı bildikleri için, zaman zaman, oynadığım senaryolarda değişiklikler yapmamı, eksikleri düzeltmemi istiyorlar, ‘sen yazarsın’ diyorlardı. Ben de kendime göre değişiklikler yapıyordum. Bir gün rahmetli Talat Artemel beni çağırdı, (...) yeni başlayacağı filmde rol vereceğini düşündüm. Rol tamam dedi

⁴⁰ İbrahim Türk, *Senaryo: Bülent Oran*, Dergâh Yayınları, İst., 2004, s.138.

^(*) Türk sinemasının güvenilir bir arşivi, bir kayıt sistemi ve bilimsel veri merkezi bulunmadığı için diğer pek çok emekçinin olduğu gibi Bülent Oran’ın da yazdığı senaryoların ve oynadığı filmlerin kesin sayısını bilmiyoruz. Kimi zaman sadece diyalog yazarı, bazen uyarlama, kimileyin de doğrudan kendi yazdığı senaryoların oyuncularını değiştirilerek başka bir film için yeniden yazılmış olması da kesin bir sayı elde etmeyi zorlaştırmaktadır

*ama senaryoyu da sen yazacaksın. Aman abi ben yazamam dedim. Senaryo yazmasını bilmiyorum ki. Yahu n'olacak, sen hukuka gidiyorsun, terbiyeli çocuksun, öyküler yazıyorsun, sinemada da oynuyorsun; ben sana öğretirim, dedi. Beni Suadiye'deki evine çağırdı. Çok kısa bir ders oldu. 'Kâğıdı ortadan çizersin. Sol tarafa hareketleri, sağ tarafa konuşmaları yazarsın. Senaryolarda görmüyor musun, bilmiyor musun? Bu kadar basit.' dedi. Oldu bitti.*⁴¹

Biçim önemlidir. Sanat için bugün çoğu halen gündem oluşturan görüşleri tarihte ilk kez yazıya döken Aristoteles, sanatın ana ögesi olarak biçimi öne sürmüştür. Ona göre içerik, biçimin yardımcı ögesidir. Yeryüzünde her şeyin bir biçimi olduğunu, o halde 'gerçeğin' de bir biçimi olması gerektiğini, biçimin içerikle karşılıklı etkileştiğini öne süren Aristoteles'in bu savı, en azından senaryo yazımı konusunda geçerlidir.

Sinema bir ekip işidir; senaryo bu ekibi oluşturan, bir ürün ortaya çıkarmak amacıyla çalışan tüm birim ve kişilerin elinde bir kılavuzdur. O halde onların bildiği, tanıdığı, daha önemlisi yadırgamadan, bulmaca çözmeye çalışmadan anlaması gereken bir yol gösterici olmalıdır. Senaryo, son derece sınırlı bir hedef kitlenin okuması için yazılır. Bu hedef kitlenin zihninde de önceden oluşmuş, yerleşik bir senaryo biçimi vardır, alışılmış formun dışındaki yazıları senaryo olarak kabul etmemek neredeyse bir meslek standardı haline gelmiştir. Özetle, hayallerini beyaz perdede görmeyi arzulayan bir senarist, çalışmasını hedef kitlesinin beklentisini tatmin edecek biçim (form) kurallarına uymalıdır.

Sadece bizim ülkemizde değil, evrensel olarak kabul edilmiş olan ve en belirgin haliyle biçimsel kural GÖRÜNTÜ ve SES için bir bakışta fark edilebilen bir ayrım uygulamaktır. Yani seyircinin ne **göreceğini** ve ne **duyacağını** tasarlayıp ayırarak yazmak, biçim açısından en öncelikli, evrensel senaryo kuralıdır. En yaygın olarak kullanılan formatta görüntüye ilişkin tanımlamalar (karakterlerin eylemleri, nesnelerin durumları, vb) sayfanın yazı için ayrılmış sağ-sol marjları arasına bloklanırken; sese ilişkin tanımlamalar (diyaloglar) ise kâğıdın orta kısmında daha daraltılmış bir alanda bloklanır:

⁴¹ İbrahim Türk; *a.g.e.*, s.140.

14. RÜŞK / ÇİM / KİŞİSEL GÖRÜŞ / ASLİ, RÜŞK

Aslı hepken takılıp düşer. Rüşk'ın hiç umurunda değildir güler.
Aslı güçlükle doğrulur, eli kolu acıma elanına rağmen çocuksu
coşkusunu söndürmemtedir. Yalenden tatar.

ASLİ

Yardım etmene Rüşk.

Rüşk ezeli değildir. Aslı'nın peşine düşmesi için yavaş tempoda
yürüyüşünü sürdürür. Aslı kendini toparlar, son bir gayretle
Rüşk'ı yakalar. Nefes nefese birbirlerine sarılırlar. Rüşk
biletleri Aslı'nın çantasına koyar v e onu öper. Birlikte bir
kaldırıma oturup etraflarına bakmaya başlarlar.

ASLİ

Nihayet kurtuluyoruz bu gehirden.

Rüşk sarılıp Aslı'ya iyice kendine doğru çeker.

RÜŞK

İmdi, bir veda partisi yapalım.

Aslı kocaman gülmeye.

ASLİ

Haydi.

Şekil 4: Senaryo örneği

Günümüzde senaryonun biçimsel sorunlarını çözecek çok sayıda bilgisayar yazılımına kolayca ulaşılabilir. Bunlar her gün yenileniyor, geliyor; çoğunun Türkçe sürümü de bulunuyor. Ülkemizde *Celtx*, *Movie Magic Screenwriter*, *Final Draft*, *Dramatica Pro* gibi dünyaca tanınan yazılımlar sıkça kullanılıyor. *SenEDİT* gibi Türk programcılarının ürettiği kullanışlı yazılımlar da tercih edilebilir.

Basit bir bilgisayarın güncelliğini yitirmiş bir yazı programında bile senaryo yazılabilir kuşkusuz. O zaman ya internetten ücretsiz “makro” indirmek, ya da elle birkaç ayar yaparak fotoğraftaki ölçüleri tutturmak, standartlara uygun bir biçim elde etmenizi sağlayacaktır. Mevcut bilgisayarınızda yazmak istiyorsanız, (sıkça kullanıldığı biçimle) başlangıç ayarlarınız şöyle olabilir: Yazı fontunu tercihan Courier olarak seçin. Font büyüklüğünü 12 punto; satır aralarını ise 1,5 olarak ayarlayın. A4 boyutlarında, dikey olarak kullanacağınız sayfanın solundan ve sağından 5 cm boşluk bırakın. Sayfanın üstünden 6 cm, altından 4 cm boşluk bırakmak yeterli olacaktır. Bu boşluklar yeri-zamanı geldiğinde not tutmak, eklemeler yapmak için çok işlev-

seldir. Senaryonuz kabul edilip çekim hazırlıklarına başlandığında, çekim senaryosu haline getirilirken, sette dekupaj yapıp çekim notları tutulurken, sahneler arasında bağlantılar için uyarılar yazılırken, montajda, miksajda senaryo üzerindeki bu boş alanlara gereksinim olacaktır.

Unutmamanız gereken en önemli unsurlardan biri de, üst bilgi sekmesini kullanarak sayfanıza ekleyeceğiniz ve her sayfada soluk olarak basılmasını/görülmesini sağlayacak olan bilgidir. Bu bilgi satırında senaryonuzun adı, sizin adınız, hangi versiyonu yazmakta olduğunuz ve tarih bilgisi mutlaka bulunmalıdır.

Senaryonuzda mutlaka bulunması gereken bir diğer şey de sayfa numarasıdır. Yazı programlarında sayfa numaraları isteğe bağlı olarak basılabilir; çoğu yazar bu ayrıntıyı gözden kaçırdığından hem yazar hem de projenin sunulduğu kurum açısından vakit kayıplarına, karışıklıklara yol açabilmektedir. Ayrıca bu tür üst ve alt bilgileri belli bir düzen içinde sunmakla işinize ne kadar titizlikle sahip çıktığınızı da göstermiş olursunuz.

Son Söz Yerine...

Fikir geliştirmek sadece düşünerek olmaz; araştırma ve gözlem gücünüzü hareket geçirin. En iyi esinlenme kaynağı gerçek hayattır. Kendi yaşam öykünüz, çevrenizdekilerin ya da yakınlarınızın başına gelenler, özellikle rüyalarınız iyi birer kaynaktır. Bir fotoğraf karesi, bir müzik parçası, bir grafiti, bir mektup, önemsiz bir haber, sıradan bir ilan gibi rastlayabileceğiniz her türlü malzeme senaryo yazmak için bir çıkış noktası olabilir. Ayrıca, yola çıkış metni her zaman özgün olmak zorunda değildir. Telif haklarına saygı duyduğunuz süreçte başkalarının yaratılarını da uyarlayabilir, senaryolaştırabilirsiniz.

Yazmak için mutlaka bir derdiniz olmalı. Bu nedenle kesin yargısı olan bir “önerme” ile yola çıkın. Bu yargıyı kanıtlamaya kararlı “karakterler” tasarlayın ve karakterlerinizin bütün işi bu yargıyı kanıtlamak olsun. Kulağa değil, göze seslenin; duyurmaya değil, göstermeye çalışın. Söz sanatlarına başvurmayın, üstü kapalı anlatım yolları seçmeyin. Anlaşılabilirlik senaryolarda önemli bir kriterdir.

“Öykü”nü çizgisel bir sıra izleyerek yazmanız işinizi kolaylaştıracaktır; ama “öyküleme”de bu çizgiselliği yaratıcılığınız ve bakışınızla alt üst edin. Bu nokta elinizdeki metnin yazı olmaktan çıkıp, seyirlik bir ürün olmasını sağlama noktasıdır. Bir okura değil, bir gören ve işitene seslendiğinizi unutmayın. Gösterdikleriniz ve işittir-

diklerinize seyirci pek çok çıkarsama yapacaktır. Kendinize olduđu kadar seyircinin aklına da güvenin.

Bol bol yazın; senaryo her aşaması defalarca yazılan bir metindir. Senaryoyu ve kendinizi geliştirmenin en iyi yolu düzenli çalışmak, düzenli olarak yazmaktır. Başlarda çalakalem yazmaktan çekinmeyin. Yazdıklarınızı yazdığınız an düzeltmeye kalkmayın, yazılanları nada-sa bırakın. Sonra döner bakar ve düzeltirsiniz. Taslaklarınızı mümkün olduğunca hızlı yazın; metin olgunlaştıkça bu hızınızı düşürün.

Yazdığınız hiçbir sahne bir diğlerinden daha önemsiz, gereksiz olmamalıdır. Eğer bir sahnenin aradan çıkarılmasıyla senaryonuz değerinden kaybetmiyorsa, ne kadar severek, beğenerek yazmış olursanız olun, o sahneyi çöpe atın.

Yanınızda küçük bir not defteri taşımak her zaman işinize yarayacaktır. Aklınıza gelen ya da rastladığınız, bir gün işinize yarayacağını düşündüğünüz her şeyi not edin. Bu notlar hâlihazırda üzerinde çalıştığınız senaryoda olmasa bile, bir başkasında işe yarayabilir.

Yazdıklarınızı, belli bir olgunluk düzeyine geldiğine inandıktan sonra başkalarına okutun; onların eleştiri ve önerilerini dikkate alın. Kendinizi savunmak yerine, onları anlamaya çalışın. Bu öneriler ya da eleştiriler arasında küçük bir ayrıntı bile sizin senaryonuzu bambaşka bir yere taşıyabilir.

Senaryo bir bütündür. Hiçbir parçası, hiçbir sahnesi, hiçbir diyalogu bütünden daha önemli değildir. Bu anlamda öne çıkan parçalar tasarlamaya çalışmayın.

Senaryo aynı zamanda kalıplaşmış biçimlere sahip bir metindir. Genel kabul görmüş olan biçimsel özelliklere uymak, kendinizi okuma konusunda işinize yarayacaktır.

Yazının başlığında da belirttiğimiz gibi, senaryo bir vaattir. Bu vadin yerini bulması ise kendi gücü kadar, onun nasıl görünür işitilir hale getirildiğiyle de ilgilidir. Vadinizin yerine gelmesi kaygısıyla sınırlarınızı aşmamaya özen gösterin, yönetmenin işine karışmayın.

Bir vaatte bulunduğunuzu asla unutmayın...

I. Giriş:

Sinema, kameranın önünde olup biteni kaydetmenin, bir başka deyişle, fiziksel gerçekliği filme aktarmanın bir aracı olmaktan çıkıp gerçeği yeniden-üretmenin bir aracına dönüştükçe yapım süreci gide-rek karmaşılaşmıştır.

19. Yüzyılın sonunda dünyanın değişik coğrafyalarında kamera-ları ile ilk filmleri çekenler geniş ekiplerle ve büyük bütçelerle çalışma ihtiyacı duymadılar. Sinematografçı (Cinematographer) olarak adlan-dırılan bu ilk sinemacılar, bugün ayrılmış bulunan sinema meslek-lelerinin tamamını temsil ediyorlardı. Onlar hem yapımcı, hem yönet-men; hem kameraman, hem de senarist idi.

Sinemanın ilk döneminde egemen olan kurmaca-dışı filmlerin doğası sinematografçının yanında görev alacak özel becerilere sahip bir ekibe ihtiyaç göstermiyordu. Kurmaca-dışı sinema içinde en yay-gın türler olarak karşımıza çıkan belge filmler, haber filmleri, seyahat filmleri gibi türlerde film yapmak sinematografçının maharetinin ye-terli olduğu bir süreçti⁴²

Barsam'ın belirttiği gibi, kurmaca-dışı sinema kurmaca yerine, gerçeği dramatize eden bir sinema türüdür ve bu tür sinemada yönet-men kamerasını ve bakışını gerçek durumlar, kişiler, süreçler ve olay-lar üzerinde yoğunlaştırır ve bunların bir yorumunu yapar⁴³ Kurmaca-dışı sinema sosyal bir durum, sorun, kriz üzerine ya da hiç de dramatik olmayan sıradan bir birey ya da durum üzerine odaklanabilir. Kurma-ca-dışı sinema izleyiciye *Barsam*'ın ifadesiyle “orada olma”, o gerçek mekanda, o gerçek insan ya da insanlarla olma duygusunu yaşatır.⁴⁴

* Prof. Dr. Peyami Çelikcan: İstanbul Şehir Üniversitesi

⁴² Sinemadaki türler ayrımı konusunda bakınız: Peyami Çelikcan, Osmanlı'dan Günümüze Belgesel Sinemamızın İlk Yılları, (<http://www.tsa.org.tr/yazi/yazidetay/13/osmanli'dan-cumhuriyet'e-belgesel-sinemamizin-ilk-yillari>)

⁴³ Barsam, Richard Meran, Nonfiction Film-A Critical History, E.P.Dutton&CO., INC., New York, 1973, s. 3.

⁴⁴ Barsam, a.g.e., s. 4.

Amacı seyirciye “orada olma” duygusunu yaşatmakla sınırlı olan kurmaca-dışı filmlerin yanı sıra, kurmaca filmler de üretilmeye başlandııkça sinematografçı üzerinde toplanan işlevlerin paylaşılması zorunluluđu ortaya çıkar. 20. Yüzyılın başında sinema kitlesel bir eğlence aracına dönüşürken, film yapımı artık sermaye yatırımlarının yöneldiđi kârlı bir iş alanı haline gelir.

Film yapımı bir yatırım alanına dönüştükçe, üretimi de profesyonelleşir. Sinematografçı’nın temsil ettiđi yapım-yönetim süreci farklı alanlarda becerilere sahip pek çok uzmanın görev aldığı karmaşık bir sürece dönüşür.

İşte bu deđişim süreci içinde, film yapımı farklı ekiplerin işbirliğiyle gerçekleştirilebilen ekonomik, artistik ve teknik boyutları olan bir yatırım alanı olma özelliđi kazanır.

II. Fikir’den Öykü’ye:

Film yapım süreci bir filmin çıkış noktasının oluşturan bir “fikir”le başlar. Bir başka deyişle, “fikir” olmadan, film de olmaz. Fikir bir filmin öyküsüne kaynak oluşturan bir sorun, olgu, durum ya da olay üzerine kurulur. Fikir, film yapmak isteyenin dünyaya bakışını, sorunlar karşısındaki duruşunu, yaratıcılıđını ve muhayyilesinin zenginliđini yansıtır. Ne denli özgün, farklı ve yaratıcı ise, o denli etkileyici bir öyküye dönüştürülebilir. Dolayısıyla film yapım süreci, yaratıcı bir fikir’le başlar ve yaratıcı fikir’in bir öyküye dönüştürölmesi çabası ile devam eder⁴⁵

Fikri öyküleştirme aşamasında geçmeden önce, fikir aşaması hakkında biraz daha durmak yararlı olacaktır. Film yapım sürecini başlatan fikir bir yapımcı, yönetmen, senaryo yazarı ya da başka bir kişi tarafından geliştirilebilir. Fikir ne kadar deđerli olursa olsun, önemli olan bu fikri filme dönüştürme kararını verecek olan yapımcı ve/veya yönetmenin kanaatidir. Bir fikrin bir filme dönüştürölmesi ancak bir yapımcının ve/veya bir yönetmenin onayı ile mümkündür. Doğal olarak fikri geliştiren, ortaya atan bizzat yapımcı veya yönetmen ise, fikrin öyküleştirilmesi aşamasına geçiş daha çabuk gerçekleşir. Kimi durumlarda, film dağıtımcıları ya da gösterimcileri bile film fikirleri geliştirebilmektedir.

⁴⁵ Mick Hurbis-Cherrier, Voice&Vision, 2nd Edition, Focal Press, Newyork& London, 2013, s.3

Fikrin geliştirilmesi bireysel bir çabanın ürünü iken, fikrin öyküleştirilmesi ortak bir çabayı gerekli kılar. Öyküleştirme sürecinde fikir sahibi ve senaryo yazarı kadar, yapımcı ve yönetmen de etkin bir rol üstlenir. Sürece kimi zaman birden fazla senaryo yazarı da katılabilir. Hatta bazı yapımlarda, diyaloglar senaryo yazarı dışında bu alanda uzman diyalog yazarları tarafından da yazılabilir. Dolayısıyla fikir oluştuktan sonraki süreç bir ekip çalışması ile sürdürülür.

Fikir özgürce oluşturulurken, öyküleştirme kurallarla, standartlarla ve ilkelerle kuşatılır. Çünkü filmi çekilecek öykünün, yapılacak yatırımın karşılığını garantileyecek özellikte olması beklenir. Film endüstrisi, bu garantileyici özellikleri belirlemiştir ve senaryonun bu özellikler uygun bir şekilde yazılmasını denetler.

Edebi metinler de film öykülerinin önemli bir kaynağını oluşturur. Romanlar, tiyatro oyunları, öyküler ve destanlar sinema için hazır öykü kaynakları olagelmıştır. Bu tür hazır kaynaklar kullanıldığı zaman, fikir bulma ve onu öyküleştirme evreleri zaten tamamlanmış olduğundan, kullanıma hazır olan edebi metni sinema diline uyarlayacak senaryo yazım evresine geçilmiş olur.

Bu bölüm içinde, Nuri Bilge Ceylan'ın yönetmenliğini yaptığı ve Cannes Film Festivali'nde (2014) en iyi yönetmen ödülünü kazandığı Kış Uykusu (2013) filmi ile 86. Oscar Ödüllerinde En İyi Film Ödülünü kazanan Steve McQueen'in yönettiği 12 Yıllık Köle (12 Years A Slave) filmini örnek olarak kullanacağız.

Kış Uykusu filminin senaryosu Anton Chekhov'un kısa hikayelerinden uyarlanmıştır. Senaryo filmin yönetmeni Nuri Bilge Ceylan ve Ebru Ceylan tarafından yazılmıştır. Chekhov'un kısa hikayelerinden yola çıkılarak yazılan senaryo 285 sayfalık hacmiyle standartları aşan bir özellik taşımaktadır. 196 dakika ile filmin süresi de doğal olarak standart dışıdır. Filmin senaryo yazarlarından Bilge Ceylan aynı zamanda eşi de olan Nuri Bilge Ceylan ile birlikte yaşadığı senaryo yazma deneyimini şu şekilde anlatmaktadır:

“Evet, neredeyse iki filmlik bir malzeme. Fakat yazarken bu uzunluğu pek hissetmedik. Filmin çok diyaloglu olacağını başından beri biliyor ve istiyorduk. Hesaplaşmalar, itiraflar ve tiradlarla dolu bir diyalog yapısı kurmayı hedefimiz. Senaryonun son noktasını koymamız, yaklaşık altı ayımızı aldı. Her ne kadar uyumlu bir sinema anlayışımız olsa da, Bilge'yle birbirimizin fikirlerine katılmadığımız anlar da oldu. Biraz benim

ısrarcı ve inatçı tavrım, biraz da Bilge'nin haklı tahammülsüzlüğü yüzünden bolca küstüğümüz oldu."⁴⁶

İkinci örnek filmimiz olan 12 Yıllık Köle (2013) filminin senaryosunun kaynağını ise Solomon Northup'ın 1853 yılında yazdığı aynı adlı yaşanmış öykü oluşturmaktadır. Filmin yönetmeni Steve McQueen, Northup'ın öyküsünden etkilenecek bu öyküyü sinemaya uyarlamak istemiştir. Filme finansman sağlayacak yapımcıları bulmuş ve ardından öykünün sinemaya uyarlanması için senaryo yazarı John Ridley ile anlaşmıştır. Ridley, Hollywood standartlarını aşan bir biçimde 134 dakikalık bir film senaryosu yazmıştır. Ridley bu senaryosu ile "En İyi Senaryo" Oscar'ını kazanmıştır. Film standart dışı süresine rağmen, izleyicinin ilgisini çekmiş

Filmin yönetmeni Steve McQueen filmin yapım sürecine ilişkin şunları söylemektedir:

*"Bu kitaptan haberdar olmadığımı inanamıyorum. Anne Frank'ın Günlüğü adlı kitaptan yaklaşık yüz yıl önce yayımlanan ve onun kadar önemli bir kitap. Kitap benim aklımı başımdan aldı: epik zenginliği, detayları, macerası, korkusu ve insanlığı... Umarım benim filmim bu cesaret kitabına dikkat çekecek bir rol üstlenir..."*⁴⁷

Örnek iki filmin fikirden öyküye ve öyküden senaryoya gelişimi farklı özellikler taşımaktadır. Başka filmlerin yapım süreçleri incelendiği zaman çok daha farklı uygulamalarla karşılaşmak da mümkündür. Sinemacıyı film yapmaya yönelten fikirler farklı şekillerde ortaya çıkabilmekte ve fikirlerin öyküye ve senaryoya dönüştürülmesi süreci de farklı şekillerde ilerleyebilmektedir.

III. Öykü'den Senaryo'ya:

Film yapım sürecinde, fikir öyküye, öykü senaryoya dönüştürülürken değişik aşamalardan geçilir⁴⁸: Birinci aşama öykünün bir özeti içeren "sinopsis" (synopsis) aşamasıdır. Bu aşamada, öykünün bir iki sayfayla sınırlı bir özet hazırlanır. Daha sonra bu özeti biraz daha geliştirildiği ve öykü akışının ana hatlarıyla sunulduğu "geliştirim senaryosu" ya da "tretman" (treatment) aşamasına geçilir. Son aşama

⁴⁶"Kış Uykusu yüzünden Bilge'yle bolca küstük"

<http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/keyif/26727147.asp>

⁴⁷ http://www.pcdx.com/clients/baldasty/twelve/twelve_0228b.html

⁴⁸ David Bordwell ve Kristin Thompson, Film Sanatı, Çev.: Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Onat, De Ki Yayınları, 2008, s. 16.

ise öykünün detaylandırılarak filmsel anlatıma uygun hale getirildiği senaryo aşamasıdır.

Mick Hurbis-Cherrier, fikrin öyküleştirme ve senaryolaştırma aşamalarında filmsel anlatımın belirleyici rolüne dikkat çeker: *“Bir sinema salonunda film izlediğiniz zaman filmin kahramanı, öyküsü, ortamı ve konusu hakkında anladığınız her şeyi esas olarak görüntü ve ses üzerinden anlarsınız. Kameramızı ya da mikrofonumuzu fikirler, arzular, duygular, istekler üzerine yöneltemeyiz fakat tepki veren, kararlar alan, bir şeyi başarmak üzere harekete geçen karakterleri kaydedebiliriz ve bu eylemler üzerinden karakterin kim olduğunu, neler hissettiğini, sonrasında neler olduğunu ve bütün bunların ne anlama geldiğini anlayabiliriz. Belirsiz ve içsel olanı görülebilir ve işitilebilir eylem ve etkinliğe dönüştürmek dramatisasyonun arkasındaki temel prensibi oluşturur.”*⁴⁹

Dramatisasyon bir fikrin dramatik bir öyküye dönüştürülmesini sağlar. Dramatik bir öykünün odağında karakter yer alır. Mick Hurbis-Cherrier’a göre, drama; karaktere ne olduğu, karakterin neler yaptığı ve karakterin neleri değiştirdiği üzerine temellenir. Karakter kim olursa olsun, izleyici için özdeşleşmeyi sağlayan ana unsur merkezî karakterdir⁵⁰ Dramatisasyonda karakter dışında üç önemli unsur daha bulunmaktadır: Dramatik gerilim, eylemler ve çözülme.⁵¹

Pek çok film yapım kitabında, film öyküsünün yapısal özelliklerine ilişkin bu benzeri tanımlamalar yapılır. Bu tanımlamalar aslında film öyküsünün ve senaryosunun bilindik kalıplar ve standartlar içinde oluşturulmasını sağlar. Bu nedenle, öykünün oluşturulması ve senaryonun yazılması aşamalarında yapımcı da senaristle birlikte etkin bir rol üstlenir.

Beklentileri karşılayan bir senaryo, film yapımı için gerekli olan öykünün standartlara uygun olarak hazırlandığını gösterir. Senaryo yazım süreciyle birlikte, filmin bütçesini hazırlamak, bütçeye kaynak bulmak ve filmin yapımını gerçekleştirecek yönetmen ve diğer anahtar ekip elemanlarını belirlemek gerekir. Yapımcının yapım öncesi aşamada yapması gereken bu temel görevler aşağıda ayrıntıları ile ele alınacaktır.

⁴⁹ Mick Hurbis-Cherrier, a.g.e., s. 5.

⁵⁰ Mick Hurbis-Cherrier, a.g.e., s. 6.

⁵¹ Dramatisasyonla ilgili konular kitabın senaryo ile ilgili bölümünde ele alınacağı için bu bölümde ayrıntılarına girilmemiştir.

IV. Senaryo'dan Film'e:

Film yapımı genel olarak üç aşamalı bir süreç olarak tanımlanır. Yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası aşamalar, bir filmin üretim sürecindeki üç önemli evreyi ifade eder. Yapım öncesi aşama, en basit haliyle filmin yapımı için gerekli hazırlıkların yapıldığı aşamayı ifade eder. Yapım aşaması filmin çekiminin yapıldığı aşamadır. Son aşama olan yapım sonrası ise, filmin gösterime hazır kopyasının üretildiği aşamadır.

Her bir aşamada bir sonraki aşamanın kusursuz bir şekilde işlemesi için gerekli bütün hazırlıklar ve çalışmalar yapılır. Amaç nihai ürün olan gösterim kopyasının profesyonel standartlarda üretilmesini ve sinema salonlarında gösterime girdiği zaman iyi gişe hasılatı yapmasını sağlamaktır.

Birinci aşama olan yapım öncesi aşama yapımcının daha etkin olduğu bir süreci ifade eder. Bir filmin yapım öncesi aşamasında yapılması gerekenleri şu şekilde sıralayabiliriz:

- Senaryonun tamamlanması,
- Çekim senaryosunun hazırlanması,
- Resimli senaryonun (Storyboard) hazırlanması (gerekliyse),
- Filmin bütçesinin hazırlanması,
- Yapım ekibinin kurulması,
- Finansman kaynaklarının belirlenmesi,
- Yönetim ekibinin kurulması,
- Oyuncuların belirlenmesi,
- Çekim mekanlarının belirlenmesi,
- Kullanılacak ekipmanın kiralanması,
- Set dekorlarının tasarlanması ve uygulanması,
- Kostüm tasarımı ve üretimi.

İkinci aşama olan yapım aşaması, bir filmin çekimlerinin yapıldığı aşamayı ifade eder ve bu nedenle yapılması gerekenler hem teknik hem de artistik boyutlar içerir. Yapım aşaması, filmin teknik ve artistik gereklerini yerine getiren çok geniş bir ekip tarafından gerçekleştirilir. Oldukça karmaşık olan yapım aşaması, farklı ekiplerin uyumlu işbirliğini zorunlu kılar. Yapım aşaması yönetmenin daha fazla ön planda olduğu bir süreçtir. Bu aşamada yapılması gerekenler ise şunlardır:

- Çekim senaryosunda belirtilen şekilde çekimlerin yapılması,
- Çekimlerin günlük çalışma planlarına uygun olarak yapılması,

Çekimlerin bütçe sınırlamalarına uygun olarak yapılması,
Çekimlerin görüntü kalitesini sağlayacak şekilde ışık ve kamera ekibinin koordine ve kontrol edilmesi,
Özel efektli sahnelerin planlamasının yapılması
Çekimlerin etiketlenmesinin sağlanması,
Ses kayıt işlemlerinin koordine ve kontrol edilmesi,
Çekim raporlarının ve devamlılık raporlarının düzenli bir şekilde tutulması,

Oyuncu, yardımcı oyuncu ve dublörlerin çekim planına göre sette hazır bulundurulması,

Oyuncu, yardımcı oyuncu ve dublörlerin makyaj ve kostüm hazırlıklarının takip edilmesi,

Film stokunun kontrol edilmesi,

Çekilen filmlerin güvenilir bir şekilde korunması ve laboratuvar işlemlerinin koordine edilmesi.

Film yapım sürecinin son aşaması olan yapım sonrası aşama, çekim senaryosu doğrultusunda çekimleri yapılmış filmin nihai ürüne dönüştürüldüğü son aşamayı ifade eder. Yapım sonrası aşamada kurgu ekibi, post prodüksiyon ekibi ve ses prodüksiyon ekibi görev alır. Ancak özellikle kurgu yönetmeni filmin diğer aşamalarında yönetmenle birlikte çalışır. Yapım öncesi aşamada çekimlerin planlanması konusunda yönetmenle birlikte çalışır.

Yapım aşamasında çekilmiş filmlerin kontrolünü ve tasnifini yapar. Kurgu yönetmeni dışında yapım sonrası aşamada görev alanların çoğu önceki aşamalarda görev almazlar. Yapım sonrası aşamada yapılması gerekenleri de şu şekilde özetleyebiliriz:

Laboratuvar işlemleri yapılan filmlerin (iş kopyası) teslim alınması, incelenmesi ve tasnif edilmesi,

Görüntü ve ses eşlemelerinin yapılması,

İş kopyalarının sahnelere göre sıralanması,

İş kopyaları hakkında yönetmenin bilgilendirilmesi,

Kaba kurgunun yapılması,

İnce kurgunun yapılması,

Son kurgunun yapılması

Ses kurgusunun yapılması,

Dublajın yapılması,

Ses miksajının (diyalog, müzik, efekt eşlemesinin) yapılması,

Denetim kopyasının basılması,

Son kopyanın ya da kopyaların (dağıtım kopyası) basılması.

Film yapımı bu üç aşamalı süreç içinde gerçekleştirilir. Sürecin sonunda, dağıtım kopyası, gösterim kopyası ya da son kopya denilen nihai ürün yani film ortaya çıkar. Bu tamamlanmış filmin izleyiciye ulaşması da aslında yapım sürecinin bir parçasıdır. Ancak dağıtım ve gösterim evreleri genellikle yapım aşamaları içinde değerlendirilmez.

V. Dağıtım'dan Gösterim'e:

Filmin pazarlanması, dağıtılması ve gösterilmesi filmin yapım ekibi tarafından koordine edilen uzun ve karmaşık bir süreçtir. Filmin yapım grubu tarafından tamamlanan filmin tanıtılması için planlı bir tanıtım faaliyeti sürdürülür ve dağıtım şirketleri üzerinden filmin salonlara ulaşması koordine edilir.

Filmin ana gelir kaynağını gişe hasılatı oluşturur. Ancak yapımcılar filmin diğer gelir kaynaklarını maksimize edecek çalışmaları da koordine ederler. Filmin DVD haklarının, televizyon yayın haklarının ve mobil uygulamalardaki kullanım hakkının en iyi şekilde değerlendirilmesi için çalışmalar yaparlar.

Film yapım süreci film tamamlandığında değil, film değişik yollardan izleyiciye ulaştığında tamamlanır. Bu nedenle, yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası aşamalara ek olarak dağıtım ve gösterim aşamalarını da sürece dahil etmek gerekir. Çekilmiş ama dağıtılamamış ve dolayısıyla gösterilememiş film örnekleri dikkate alındığında, dağıtım ve gösterim aşamalarının en az diğer aşamalar kadar önemli olduğu daha iyi anlaşılabacaktır.

VI. Filmi Yapanlar:

Günümüz koşullarında sinema, kimi filmlerde onlarca, kimilerinin ise yüzlerce kişinin görev aldığı büyük bir endüstri haline gelmiştir. Her endüstri gibi, sinema endüstrisi de kendine özgü üretim biçimi ve standartları oluşturmuş ve yine kendine özgü meslekler tanımlamıştır.

Sinema endüstrisi, film üretim sürecinde görev alacak kişilerin görev tanımlarını ve unvanlarını belirleyerek meslek standartlarını da oluşturmuştur. Bu çerçevede, ülkelere göre farklılıklar gösterse de, film yapım sürecinde belli başlı şu gruplar yer alır:⁵²

⁵² Peyami Çelikcan ve Nalan Büker, Televizyon Yapımcılığı ve Yayıncılığı Mesleki Haritalama Raporu, Mesleki Yeterlilik Kurumu, İstanbul, 2013'den özetlenmiştir.

Yapım-Yönetim Grubu	- Yapım Ekibi - Yönetim Ekibi
Yazım Grubu	- Senaryo Yazarı - Diyalog Yazarı
Sanat-Tasarım ve Uygulama Grubu	- Sanat Tasarım Ekibi - İnşa Ekibi - Kostüm Ekibi - Aksesuar Ekibi - Saç-Makyaj Ekibi
Kamera-Işık-Ses Grubu	- Kamera Ekibi - Işık Ekibi - Ses Ekibi
Yapım Sonrası Grubu	- Kurgu Ekibi - Post Prodüksiyon Ekibi - Ses Post Prodüksiyon Ekibi
Kamera Önü Grubu	- Oyuncu - Dublör - Figüran

Tablo 1: Film yapım grupları

Bu grupların içinde, yapımın özelliklerine göre değişen sayıda kişi görev alır. Bu bölümün asıl amacı, film yapım sürecinde yapım grubunu ele almakla sınırlıdır. Bu nedenle, yukarıdaki liste içinde sadece söz konusu grup üzerinde durulacaktır.

Yapım-Yönetim grubu, film yapım sürecinin en temel grubudur. Yönetim ekibi filmin teknik ve estetik boyutunun, yapım ekibi ise idari ve mali boyutunun gereklerini yerine getirir. Film yapım süreçleri karmaşıktıkça yönetim grubu gibi, yapım grubu da kendi içinde yeni ve farklı uzmanlık alanları geliştirmiştir.

Yapım ekibinde görev alanların unvanlarını Türkçe ve İngilizce olarak şu şekilde listeleyebiliriz:

- Yapımcı	: Producer
- Ortak Yapımcı	Co-producer
- Denetçi Yapımcı	Executive Producer
- Uygulayıcı Yapımcısı	: Line Producer
- Yardımcı Yapımcı	: Associate Producer
- Yapımcı Yardımcısı	: Producer's Assistant
- Yapım Koordinatörü	Production Coordinator
- Yapım Amiri	Production Manager
- Mekan Sorumlusu	Location Manager
- Kast Yönetmeni	: Casting Director

Tablo 2: Yapım Ekibi

Yapımın özelliğine göre bu liste uzayıp kısabilir. Kimi yapımlar için sadece yapımcıdan oluşan bir yapım ekibi yeterli olabilirken, kimi yapımlar için birden fazla yapımcı, uygulayıcı yapımcı ve denetçi yapımcı gerekli olabilir.

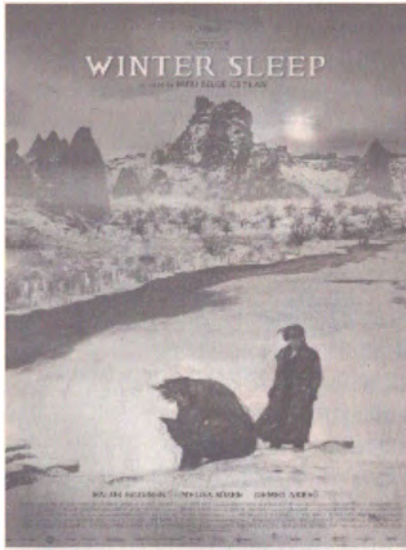
Nuri Bilge Ceylan'ın yönetmenliğini yaptığı Kış Uykusu (2013) filminin yapım ekibine bakalım:

Rémi Burah	Ortak Yapımcı (Co-producer)
Mustafa Dok	Ortak Yapımcı (Co-producer)
Alexandre Mallet-Guy	Ortak Yapımcı (Co-producer)
Zeynep Ozbatur Atakan	Yapımcı (Producer)
Olivier Père	Ortak Yapımcı (Co-producer)
Sezgi Ustun	Denetçi Yapımcı (Executive producer) ⁵³

Tablo 3: Kış Uykusu filminin yapım ekibi

Listede görüldüğü gibi, Kış Uykusu filminin yapım ekibinde bir yapımcı, üç ortak yapımcı ve bir denetçi yapımcı görev almıştır.

⁵³ <http://www.imdb.com/title/tt2758880/fullcredits/>



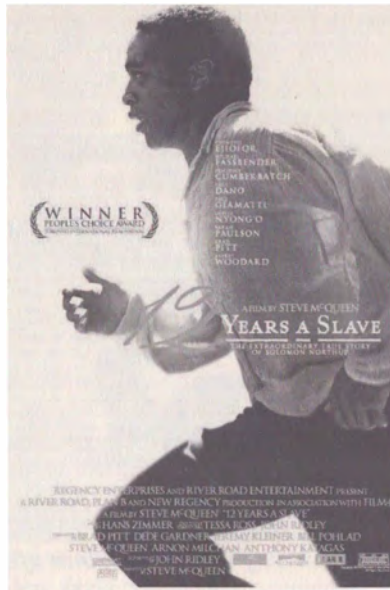
Fotoğraf 1: Kış Uykusu filminin afişi

Steve McQueen'in yönettiği 12 Yıllık Köle (12 Years A Slave) filminin yapım ekibi ise şu şekildedir:

Dede Gardner	Yapımcı (Producer)
Anthony Katagas	Yapımcı (Producer)
Jeremy Kleiner	Yapımcı (Producer)
Steve McQueen	Yapımcı (Producer)
Arnon Milchan	Yapımcı (Producer)
Brad Pitt	Yapımcı (Producer)
Bill Pohlad	Yapımcı (Producer)
John Ridley	Denetçi Yapımcı (Executive Producer)
Tessa Ross	Denetçi Yapımcı (Executive Producer)
Bianca Stigter	Yardımcı Yapımcı Associate producer) ⁵⁴

Tablo 4: 12 Yıllık Köle filminin yapım ekibi

⁵⁴ http://www.imdb.com/title/tt2024544/fullcredits?ref_=tt_ql_1



Fotoğraf 2: 12 Yıllık Köle filminin afişi

12 Yıllık Köle (2013) filminin yapım ekibinde, tabloda görüldüğü gibi, yedi adet yapımcı, iki adet denetçi yapımcı ve bir adet de yardımcı yapımcı yer almaktadır. İki filmin yapım ekibindeki farklılıklar, yapım ekiplerinin, filmin ve içinde üretildiği sinema endüstrisinin ihtiyaçları doğrultusunda oluşturulduğunu göstermektedir.

Film yapım sürecinde yapım ekibinin gelişimini erken sinema filmlerinden verebileceğimiz bir örnek de somutlaştırabiliriz. Charlie Chaplin'in Modern Zamanlar (1936) filminin jeneriğinde yapımcı olarak sadece Charlie Chaplin yer alır. Chaplin aynı zamanda yönetmen, oyuncu ve senaryo yazarıdır.

Günümüzde film yapımı her alanda geniş bir ekibin işbirliğini gerektirmektedir. Yapım alanında da ekipler giderek büyümekte ve film yapımının gereklerini ancak bu şekilde karşılayabilmektedir.

Ekipler büyürken iş bölümü ve uzmanlık alanları da giderek önem kazanmaktadır. Yapım ekiplerinde yer alan kişilerin görevleri nelerdir ve bu görevleri yerine getirmek için ne gibi yeterliliklere sahiptirler? Bu sorulara verilecek cevaplar, yapım ekibinin film yapım sürecindeki rolünü anlamamızı da kolaylaştıracaktır.

Yapım ekibi bir filmin yapım sürecinin idari ve mali sorumluluğunu üstlenir. Bir başka ifadeyle film yapım sürecinin yönetiminden sorumludur. Film yapım süreci, fikirle başlar ve bu fikri filme dönüştürecek sermaye yatırımı ile devam eder. Fikrin filme dönüşmesi sürecindeki en önemli aşama bütçenin hazırlanması ve böylece film yapımının öngörülebilir giderlerinin belirlenmesi aşamasıdır.⁵⁵ Bütün bu sürecin yönetimi yapımcı tarafından yapılır.

1. Yapımcı:

Yaratıcı endüstrilerde meslek standartları ve yeterlilikleri konusunda uluslararası referans oluşturan Creative Skill Set'e göre, sinemada yapımcı; yaratıcı fikirleri kârlı film yatırımlarında dönüştüren, film yapım sürecinin bütün veçhelerini yöneten ve film yapımını gerçekleştirecek olan çekim ekibini ve sanat grubunu oluşturan kişidir.⁵⁶ Bu tanıımı daha da netleştirmek açısından, film yapımının bütçesine de vurgu yapmak gereklidir. Yapımcı filmin yapımı için gerekli olan bütçeyi sağlayan, bulan ya da oluşturan kişidir aynı zamanda.

Yapımcı yürütmekle sorumlu olduğu görevlerin bir kısmını yardımcı yapımcıya devredebilir. Yapımcılık pek çok alanda uzmanlık birikimi gerektirmektedir. Yeterli olunmayan alanlarda yardımcı yapımcı(lar) görevlendirilebilir. Yardımcı yapımcı yapım sürecinde sadece uzmanlık alanı ile ilgili konularda yapımcının yapması gerekli görevleri üstlenir.

Yardımcı yapımcı dışında yapım yardımcısı da yapımcıya yardımcı olur. Yardımcı yapımcı ile yapım yardımcısı arasındaki en önemli fark, yardımcı yapımcının sadece belirli bir alanda yapımcının görevlerini üstlenmesi, yapım yardımcısının ise yapımcıya bütün alanlarda görevlerini yürütmeye yardımcı olmasıdır. Pazar araştırmalarını yapmak ve raporlamak temel görevleri arasında sayılabilir.

Yapımcının yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası aşamalardaki görevlerini şu şekilde belirtebiliriz:

Yapım öncesi: Yapımcı bir fikrin, öykünün ya da mevcut bir senaryonun filme dönüştürülmesi sürecini başlatan kişi olarak yapım öncesi süreçteki en önemli role sahip kişidir. Yapımcı bu aşamada, yazım (senaryo) grubunu ve yönetim grubunu oluştururken, film yapımı için gerekli olan bütçeyi de temin eder. Yapımcının bu aşamada-

⁵⁵ Kenneth H. Roberts ve Win Sharples, A Primer for Film-Making, Macmillan Publishing, New York, 1985, s. 1-2.

⁵⁶ http://creativeskillset.org/job_roles_and_stories/job_roles/757_producer

ki görevleri arasında, çekim mekan ve stüdyolarının belirlenmesi, çekim senaryosunun onaylanması ve çekim takviminin oluşturulması da yer alır.

Yapım: Yapım öncesi çalışmalarının ardından geçilen yapım aşaması, ön hazırlıkları tamamlanmış ve yapımcı tarafından onaylanmış çekim çalışmalarının uygulamaya geçirildiği aşamayı ifade eder. Yapım öncesi çalışmalar ne kadar iyi ve detaylı yapılırsa, yapım aşaması o kadar başarılı geçer. Yapım öncesi yapımcının, yapım aşaması ise yönetmenin ön plana geçtiği aşamalardır. Ancak yapımcının yapım aşamasında da üstlendiği görevler vardır. Yapımcının bu aşamadaki görevleri arasında, günlük çekim faaliyetlerinin düzgün bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlayacak tedbirleri almak, yönetmenle ve diğer yetkililerle iletişim içinde olmak, filmin yatırımcı, dağıtımçı ve ortakları ile ilişkisini sürdürmek sayılabilir. Yapımcı senaryo, iş planı ve bütçe konusunda değişiklikleri onaylama yetkisine de sahiptir.

Yapım sonrası: Yapım sonrası çalışmalar da yapım çalışmaları gibi, yönetmenin daha etkin olduğu bir aşamadır. Bu aşamada, yönetmen yapım sonrası grup ile filmin tamamlanmasını sağlarken, yapımcı filmin pazarlanması, dağıtımı ve gösterimi ile ilgili planlamaları yapar ve ilgili kişi ve kurumlarla görüşmeleri sürdürür.

Yapımcı tüm bu görev ve sorumlulukları tek başına yerine getirebileceği gibi, görev ve sorumluluklarını paylaşarak da yerine getirebilir. Genellikle film yapımının bütçesi büyüdükçe, bütçeyi sağlayanların sayısı arttıkça, film yapım süreci karmaşılaştıkça, yapımcı üzerinde toplanan görev ve sorumluluklar da paylaşılmaya başlanır. Yapımcı, ihtiyaçlara göre yürüttüğü görevleri ortak yapımcı, denetçi yapımcı, ve uygulayıcı yapımcı(larla) paylaşabilir.

Kış Uykusu filminin ve aynı zamanda Nuri Bilge Ceylan'ın diğer filmlerinin de yapımcısı olan Zeynep Özbatur Atakan, bir yapımcı olarak yapımcıyı şu şekilde tanımlamaktadır:

“Yapımcı para koyan yatırımcı değil, bütün bu organizasyonu yürütüp süreçleri doğru takip eden doğru strateji ve pazarlama yapabilen yapımcıların oluşması gerekiyor. Benim meslek yaşamımın 27. yılı. 15 yılı sinema sektöründe geçti. Bu 15 yılda 6 filmin yapımcılığını yaptım ama hem Türkiye’de hem de yurtdışında çok fazla deneyim sahibi oldum. Biraz bu bilgileri paylaşma arzusundan da çıktı. Yapımcılık yaratıcı bir meslek. Ben sinemanın çok güncel bir sanat olduğunu ve yapım metotları olarak her bilginin ertesi gün kendini değiştirdiğini görüyorum. Onun için adı laboratuvar; çünkü araştırıyoruz. Sadece

yapımcılık değil, senaryo ve kasting dersleri de yer alıyor. Hepsinin bakış açısı yapımcı odaklı. Film sektöründe çalışan birisi senaryodan da iyi anlamalı.”⁵⁷

2. Ortak Yapımcı:

Yapımcının bir filmin yapımı için oluşturduğu bütçeye katkı sağlayan ve sağladığı katkı oranında film yapım sürecindeki yetki ve sorumlukları yapımcıyla paylaşan kişi ya da kişileri ifade eder. Bir filmin hiç bir ortak yapımcısı olmayabilir. Bu durumda, yapımcının filmin bütçesinin tamamını karşıladığı söylenebilir. Bir filmin birden fazla ortak yapımcısı olabilir. Bu durumda, yapımcının bütçe finansmanının başka kişi ve kurumlardan sağladığı söylenebilir.

Yukarıda örnek verdiğimiz filme tekrar dönersek, Nuri Bilge Ceylan'ın Kış Uykusu filminde bir yapımcı ve dört ortak yapımcının yer aldığını görürüz. Filmin yapımcılığını NBC Film (Türkiye) üstlenmiş ve yapımcı olarak Zeynep Özbatur Atakan görev yapmıştır. Filmin ortak yapımcıları ise şunlardır: Zeyno Film (Türkiye), Bredok Film (Almanya), Memento Film (Fransa) ve Euroimages (Avrupa Birliği). Filme bütçe desteği sağlayan bu kurum ve kuruluşlar adına film yapım sürecine ortak yapımcı olarak Mustafa Dok, Remi Burah, Alexandre Mallet-Guy, Oliver Pere katılmıştır.

Steve McQueen'in yönetmenliğini yaptığı 12 Yıllık Köle filminin yapım ekibi ise daha farklı bir özellik taşımaktadır. Film fikrini bir yönetmen olarak Steve McQueen geliştirmiş ve filmine bütçe oluşturmaya çalışmıştır. Steve McQueen, film fikrini çeşitli film yapım şirketleriyle paylaşmış ve altı ayrı yapım şirketinden destek almıştır. McQueen filmin yönetmenliğiyle birlikte yapımcılığını da üstlenmiştir. Bu nedenle film ekibinde, filmin yapımcısı olarak da yer almıştır. Destek aldığı diğer yapım şirketi temsilcileri de ortak yapımcı olarak değil, yapımcı olarak filmin ekibine dahil olmuştur.

Filmin yapımcıları arasında Steve McQueen dışında, Dede Gardner, Anthony Katagas, Jeremy Kleiner, Arnon Milchan, Brad Pitt ve Bill Polhat da yer almıştır. Böylece filmin yapımcı sayısı yedi'ye çıkmıştır. Ancak filmin yapım çalışmaları, yapımcılar tarafından değil, Denetçi yapımcılar tarafından yürütülmüştür.

⁵⁷“Kış Uykusu Ceylan'ın En Pahalı Filmi Oldu”, <http://www.milliyet.com.tr/yeni-film-ceylan-in-en-pahali/gundem/detay/1872853/default.htm>

3. Denetçi Yapımcı:

Denetçi yapımcı, filmin bütçesine destek veren kurum ve kuruluşları temsil eden ve onlar adına film yapım sürecini denetleyen kişidir. Genellikle deneyimli yapımcıların üstlendiği denetçi yapımcıların sayısı genellikle filme bütçe sağlayanların sayısı ile belirlenir. 12 Yıllık Köle filminde yedi yapımcı bulunmakla birlikte, iki adet denetçi yapımcı bulunmaktadır. Film Amerikan-İngiliz ortak yapımıdır ve yapımcıların bir kısmı İngiltere'den, diğer bir kısmı ise Amerika'dan yapıma dahili olmuştur. Denetçi yapımcılardan birisi İngiliz, diğeri ise Amerikan yapımcıları temsilen yapım sürecine katılmışlardır.

Diğer örneğimiz olan Kış Uykusu filminde ise sadece bir tane denetçi yapımcı yer almıştır. Yapımcı ve ortak yapımcı sayısı arttıkça genellikle denetçi yapımcı sayısı da artmaktadır. Kış Uykusu filminde dört ortak yapımcı bulunmasına karşın, denetçi yapımcı sayısı bir'le sınırlıdır. Her iki film örneği de göstermektedir ki, yapım ekibinin oluşturulması açısından kesin kurallar bulunmamaktadır. Aslında her film kendisine en uygun yapım ekibini oluşturmaktadır. Uygunluğu belirleyen ölçütler arasında finansman kaynaklarının çeşitliliği ve finansman kaynaklarının talepleri kadar filmin özellikleri de sayılabilir.

4. Uygulayıcı Yapımcı:

Uygulayıcı yapımcı, yapımcı adına bütçeyi kullanan ve günlük çekim çalışmalarını yöneten kişidir. Yapımcı aynı anda birden fazla filmin yapımcılığını üstlenebilirken, uygulayıcı yapımcı sadece bir filmde görev alabilir⁵⁸ Yürüttüğü görevler nedeniyle sette bulunma zorunluluğu olan uygulayıcı yapımcı, aynı zamanda bir başka filmde görev alamaz.

Uygulayıcı yapımcı görevlerini genellikle yapımcı ya da denetçi yapımcı ve yönetmenle koordinasyon içinde yürütür. Uygulayıcı yapımcı yapım grupları içinde çizgi-altı olarak tanımlanan kamera, ışık ve ses ekiplerinin belirlenmesi ve çalışmalarının takip edilmesi görevlerini üstlenir⁵⁹ Çizgi-üstü olarak tanımlanan yönetmen, senarist, oyuncu görevlendirmelerini ise yapımcı ya da denetçi yapımcı yapar. Uygulayıcı yapımcı, üst (above the line) ve alt (below the line) ekipleri ayıran bir çizgide görev aldığı için "line" (uygulayıcı) yapımcı olarak adlandırılır.

Uygulayıcı yapımcı günlük çekim faaliyetlerinin bütçe doğrultusunda yürütülmesini sağlar. Yapım sonrası çalışmaları da koordine eder.

⁵⁸ <http://www.media-match.com/usa/jobtypes/line-producer-jobs-402734.php>

⁵⁹ <http://www.media-match.com/usa/jobtypes/line-producer-jobs-402734.php>

Uygulayıcı yapımcı her film ekibinde yer almayabilir. Nitekim örnek olarak seçtiğimiz Kış Uykusu ve 12 Yıllık Köle filmlerinde uygulayıcı yapımcı görev almamıştır. Uygulayıcı yapımcının bulunmadığı yapımlarda, uygulayıcı yapımcıdan beklenen görevleri yapım koordinatörü ya da yapım amiri yürütür.

Türkiye’de film ekiplerinde yapım koordinatörü ya da yapım amiri daha yaygın olarak yer almaktadır. Yapımcı Türker Korkmaz’ın konuyla ilgili tespiti Türkiye’deki uygulama hakkında fikir vermektedir:

“Türkiye’de yapımcılık sisteminde uygulayıcı yapımcı, prodüksiyon amiri. Bir yapımcı yılda birden fazla film çekmeye başlayınca altında ekipler oluşturuyor, orada sistem işliyor ama bizde işlemiyor. Burada uygulayıcı yapımcılığı da kendim yapıyorum ki bence işin en keyifli kısmı o zaten. Yapım koordinatörlüğü adı altında. Onun dışında yapımcı, para bulmak, filmi satmak, filmin tüm anlaşmaları, sözleşmeleri, finansı gibi her şeyi yapmak zorunda; çünkü Türkiye’de film yapmak için sektörden gelmeniz lazım. Benim bu kadar param var, haydi film çekeyim diyemiyorsunuz. Deseniz bile olmuyor, o yüzden yapımcı filmin her şeyi, sahibi, uygulayıcısı, koordinatörü ve en kötüsü de satış meselesinden sorumlu”⁶⁰

5. Yapım Koordinatörü:

Yapım koordinatörü, bir filmin yapımı için gerekli olan mali ve lojistik desteği sağlama konusunda yapımcıya yardımcı olan, yapımla ilgili sorunları sahip olduğu ilişkiler ağı içinde çözen kişidir. Yapımcıya karşı sorumlu olan yapım koordinatörü, uygulayıcı yapımcının görevlerini üstlenebilir. Kimi filmlerde uygulayıcı yapımcı yerine yapım koordinatörü ya da koordinatörleri görev almaktadır.

6. Yapım Amiri:

Film yapımının belirlenen bütçe ve strateji doğrultusunda gerçekleştirilmesi konusunda uygulayıcı yapımcı, yapım koordinatörü ya da yapımcıya yardımcı olur. Yapım öncesi, yapım ve yapım sınırı aşamalarda, bütçe hazırlık çalışmalarından, ekip ve ekipman belirlenmesi ve pazarlıklarının yapılması, çekimler için gerekli izinlerin alınması ve günlük iş takibinin yapılması ve yapım raporunun hazırlanmasına kadar oldukça geniş bir alanda görevleri vardır.⁶¹

⁶⁰ Barış Saydam, Türker Korkmaz Söyleşi,

<http://www.hayalperdesi.net/dosya/120-turker-korkmaz-soylesi.aspx>

⁶¹ Peyami Çelikcan ve Nalan Büker, Televizyon Yapımcılığı ve Yayıncılığı Mesleki Haritalama Raporu, Mesleki Yeterlilik Kurumu, İstanbul, 2013, s. 11.

Yapım Amiri uygulayıcı yapımcı ve yapım koordinatörünün yer almadığı film ekiplerinde doğrudan yapımcıya bağlı olarak görev yapar ve uygulayıcı yapımcı ve yapım koordinatöründen beklenen görevleri de üstlenir. Örnek filmlerimizin her ikisinde de, yapım amirleri görev almıştır. Kış Uykusu filminde iki yapım amiri görev yaparken, 12 Yıllık Köle filminde bir yapım amiri görev almıştır. Büyük film yapımlarında, yapım amirlerinin sayısı artabilmekte ve Unit Production Manager (Alan Yapım Amiri) olarak da adlandırılabilir. Türkiye'deki uygulamalarda kullanılsa da, özellikle Hollywood film yapımlarında sıkça kullanılmaktadır.

Bir filmin yapım ekibinde, yapımcı ve yapımcının görevlerini paylaşan denetçi yapımcı, uygulayıcı yapımcı, yapım yardımcısı, yardımcı yapımcı, yapım koordinatörü ve yapım amiri dışında, mekan sorumlusu (Location Manager) ve kast yönetmeni (Casting Director) de yer alır.

7. Mekan Sorumlusu:

Mekan sorumlusu, film için gerekli mekanları bütçe imkanları, yapımın ve ekibin ihtiyaçları doğrultusunda bulmak, sözleşmelerini yapmak ve mekanların sözleşme kurallarına uygun olarak kullanılmasını gözetmek ve iş bitiminin de teslimini yapmak gibi görevleri vardır.

8. Kasting Yönetmeni:

Kasting yönetmeni ise, filmin oyuncu, figüran ve dublör gibi kamera önü yeteneklerini araştırmak, bulmak ve filmin özelliklerine uygun yetenekleri seçmek ve bu süreci yönetmekle sorumludur.

Kimi film yapımlarında mekan sorumlusu ve kasting yönetmeninin görevleri yapım ekibindeki mevcut görevliler tarafından yürütülebilir. Bu nedenle, bazı filmlerin yapım ekibinde mekan sorumlusu ve kasting yönetmeni yer almayabilir. Örnek filmlerimiz içinden Kış Uykusu filminin yapım ekibinde mekan sorumlusu ve kasting yönetmeni yer almamaktadır.

Kış Uykusu filminde 30 civarında oyuncu yer alırken, 12 Yıllık Köle filminde 100'e yakın oyuncu görev almıştır. 12 Yıllık Köle filminde kasting yönetmeni ve altında yardımcılardan oluşan 10 kişilik bir ekip yer almaktadır. Bu örnekler de göstermektedir ki, filmde oyuncu sayısı arttıkça kasting yönetmenine ve yardımcılara daha fazla ihtiyaç duyulmaktadır.

VII. SONUÇ:

Gerald Mast'ın da belirttiği gibi, sinema milyar dolarla ifade edilen büyük bir endüstri haline gelirken, film yapımının ekonomik boyutu da giderek daha önemli hale gelmeye başlamaktadır. Bir filme 40 milyon dolar yatıran bir yapımcı, bu yatırımın “güvenli” ve aynı zamanda da “kârlı” bir yatırıma dönüşebilmesini garanti altına alacaktır. Dolayısıyla ekonomik değerler, artistik değerlerin üstüne çıkacaktır⁶²

Film yönetmenlerinin yıllarca karşı karşıya kaldığı bu dilemma, film yapımının doğasından kaynaklanmaktadır. Film yapımı pahalı bir iş alanı olma özelliği taşımaktadır. Film yapım maliyetlerini yükselten nedenlerin başında, film yapımının bağımlı olduğu teknik alt yapı gelmektedir.

Kamera, ses, ışık, kurgu gibi donanım ve aksesuarları ile ham film stoku film bütçesi içinde önemli bir harcama kalemi oluşturmaktadır. Ekipman kadar bu ekipmanı kullanacak profesyonellerin ücretleri de diğer önemli harcama kalemidir. Teknik alt yapı harcamaları kadar, filmin artistik alt yapısını oluşturan harcama kalemleri de maliyetleri arttırmaktadır.

Filmin niteliğine bağlı olarak kamera önü grubunda yer alan oyuncu ücretleri ve filmin artistik boyutunu belirleyen senarist ve yönetmen ücretleri de film bütçesinin büyümesine neden olmaktadır. Bütçe büyüdükçe, film yapımının ekonomik boyutu daha fazla ön plana çıkmakta ve bu sürecin yönetimi filmin artistik sürecinin yönetimi kadar önemli bir hale gelmektedir.

Örnek filmlerimizden 12 Yıllık Köle filminin yapım bütçesi 20 milyon ABD Doları'dır. Filmin ulusal (%30.2) ve uluslararası (%69.8) gişe hasılatı ise 187.733,202 ABD Doları olarak gerçekleşmiştir⁶³ Filmin yapımcılarına kazandırdığı net kâr ise 167,733,202 ABD dolarıdır. Bu kâra televizyon gösterim hakları, DVD çoğaltım hakları ve mobil uygulama haklarından doğan gelirlerin de eklenmesi halinde kârlılık oranının diğer endüstrilerle karşılaştırılamayacak denli yüksek olduğu görülmektedir.

Bu örnek, film yapımının hayli kârlı bir yatırım alanı olduğunu göstermektedir. Hollywood sinema endüstrisinin ekonomi-politiğinin incelendiği Küresel Hollywood kitabında, Hollwood yapımı bir filmin

⁶² Gerald Mast, A Short History of Movies, 4th Edition, Macmillan Publishing Company, New York, 1986, s. 3.

⁶³ <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=twelveyearsaslave.htm>

gelir elde etmek için en az dokuz fırsatının olduğu belirtilmektedir.⁶⁴

Amerika Birleşik Devletleri	Diğer Ülkeler
Sinema salonları gösterimi (4 ay için)	Sinema salon gösterimleri (4-18 ay)
Video satışları (6-30 ay)	Video satışları (9-24 ay)
Kablolu TV yayınları (12-36 ay)	Televizyon yayınları (48-60 ay)
Televizyon yayınları (36-60 ay)	
İkinci kablolu TV yayınları (66-72 ay)	
Şebeke dışından film alımı (72 ay)	

Tablo 5: Filmin gelir kaynakları

Tablo 5 incelendiği zaman, bir filmin ilk gösterime girdiği aydan başlayarak yaklaşık 72 aylık bir süreç içinde farklı kaynaklardan gelir temin edebildiği görülecektir. Tablodaki veriler bir filmin, oldukça uzun bir yaşam eğrisine sahip olduğunu ve yaşam eğrisi uzadıkça gelir kaynaklarının da çoğaldığını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla yapım ekibi, üretilen bir filmle ilişkisini uzun yıllar sürdürmek durumunda-
dır.

Film yapım sürecinde görev alanların çoğunluğu açısından film tamamlandığında görev ve sorumluluklar da tamamlanmış olur. Ancak yapım ekibi açısından, film yapımından daha da uzun bir süreye yayı-
lan yeni süreç başlar. Filmin dağıtımının, gösteriminin ve pazarlama-
sının yürütüldüğü bu süreç yaklaşık olarak 6 yıla yayılır. Ne var ki,
hiçbir zaman son bulmaz. Film yeni mecralarda yeni fırsatlarla yaşa-
mına devam ettiği sürece yapımının da işi devam eder.

⁶⁴ Toby Miller vd., Küresel Hollywood-Ekonomi-Politik, Doruk Yayınları, İstan-
bul, 2012, s. 541

YARATICI YÖNETMEN ÜZERİNE

Prof. Dr. Oğuz MAKAL*

“Film yeni bir araçtır, en azından birçok diğer araçla karşılaştırıldığında. Resim, edebiyat, dans ve tiyatro yüzyıllardan beri var olmuştur, ancak film bir yüzyıldan yalnızca biraz fazla bir süre önce ortaya çıkmıştır. Yine de bu oldukça kısa sürede film kendisini enerjik ve güçlü bir sanat dalı olarak kabul ettirmiştir.”

Bordwell/Thompson

Fransız Yeni Dalga sinemacıları yardımıyla “yönetmen” kavramına bugün farklı bakılabiliyor. Kabul gören tanımla izleyicinin çoğu yönetmen için anladığı şudur: “Filmin yaratıcısı. Yazar-yönetmen (auteur)” Ve hiç kimse de onların filmlerini 60’lı yılların başlangıcında olduğunca “yazınsal bir modelin sıkıcı taklidi” filmler olarak akla getirmiyor. Kaldı ki günümüz Amerikan sinemasında “yazar-yönetmen”e gıpta ile bakılmaktadır. Francis Ford Coppola, çoğu yönetmenin yazdığını söylediğini, ama onların kitabın ya da senaryonun yazılışına yardım ettiğini, oturup senaryoyu yazan ve sonra çıkıp filmini çekenin Woody Allen olduğunu söyler: “Onunki en saygı duyduğum kariyer.”

Yine de yönetmen kavramı, yönetmenlik işinin zorluğu yeterince anlaşılmış değildir; sinema okullarındaki öğrencilerin büyük oranı tanımını bile yapamadığı bu işi edinmek için oradadır. Zihinlerde dolaşan film çekmenin parlak ve ün getirecek bir meslek görüntüsüdür.

Çoğu kişi kafasında film yapım sürecinde ‘yönetmen’ denli önemli işleri kendisine hemen kondurmayacaktır. *La Strada*” (Sonsuz Sokaklar), *La Dolce Vita* (Tatlı Hayat), *8½*, *Roma*, *Amarcord*, *La Città delle Donne* (Kadınlar Şehri) *Roma* gibi efsanevi filmler yapmış Federico Fellini bir sinema yönetmeni için en değerli yardımcının yalnızca dekoratör, görüntü yönetmeni, senaryo yazarı değil, “*gerektiği anda boy gösteren, hinoğlu hin, biraz korsan çalışan, eli çabuk bir yardımcı*” olduğunu açıklar. “*Böyle biri, filmin temel dayanağı haline gelebilir*” demektedir.

* Prof. Dr. Oğuz MAKAL, Beykent Üniversitesi Sinema ve İletişim Tasarım Bölüm Başkanı

Yönetmenin ‘sanatsal bakış, teknik bilgi, film ekibini ustalıkla yönetme becerisi ile iç içe sürecin tasarımcısı’ olduğu düşüncesi ertelenir. Dekorun, kostümün, ışığın ve oyuncu davranışlarının karar vericisi olduğu göz ardı edilir. *Atları da Vururlar, Akbabanın Üç Günü, Benim Afrikam* gibi fimlerin yönetmeni Sydney Pollack, şans eseri yönetmen olduğunu, başlangıçta sadece oyuncuların performansı ile ilgilendiğini, gerisi sadece görüntü eklemek olan filmler yaptığını, ancak yıllar içinde yönetmenliğin kendine özgü bir gramer ve sözcük dağarcığına gerçek bir sanatsal dil olduğunu anlamaya başladığını belirtir. “İzleyiciye belirli çerçeveler ve kamera hareketleri ya da bazı plan değişiklikleriyle bir bilgi iletmeyi başarabilmenin verdiği inanılmaz doyumunu hissetmeye başladım.” (Pollack, 2005: 151) Ve Pollack günümüzde yönetmen kavramını asıl içeren çok doğru bir şeyi söyler: “Sinemada yönetmenlik açısından belirli bir temel gramer muhakkak vardır. Ve bunu öğrenmek sonra da bundan uzaklaşmayı bilmek gerekecektir.” (Pollack, 2005: 154)

Dmytryk’nin Sinemada Yönetmelikte ortaya koyduğu gibi, film yapımı başlıca dört kategoriye ayrılabilir -*öykü (senaryo), yorum (oyunculuk), kurgu ve çekim teknikleri*. Yönetmen bu konulara yoğun katkıda bulunur ama son kararı da o verir. “Çünkü adamakıllı sahneleme ve çekim bilgisine sahip değilse, diğer üç öge ne denli nitelikli olursa olsun, filmlerinde her zaman bir eksiklik olacaktır.” (Dmytryk, 1990: 72)

Bu yazı, yönetmen adayı için en azından bu dört ögenin, öykü-senaryodan oyunculığa, çekimden kurguya film yapım sürecinin önemli noktalarını gösterebiliyorsa amacına ulaşacaktır.

Unutmamalı, dünyanın her yerinde yönetmen aynı şeyi söyler: “Ses! Kamera! Oyun!”

GİRİŞ

*“Ne söyledığınız değil, nasıl söyledığınızdir mesele. Çünkü sine-
ma yönlendirmedir her zaman.”*

Michael Haneke

Hollywood sineması (1910-1970) çoğu filmini standart bir estetik yapıda, sanayi ve ticaret kurallarının biçimlendirdiği sistemde oluşturmuştur.

Çok geriye gitmeden, ancak sinema dilinin temel öğeleri olacak, öykünün gelişimini sağlayacak teknikleri kullananan *Edwin S. Porter* ya da *George Meliès*’in katkılarını yadsımaksızın sinemayı eğlence düzeyinden -1908 ve 1914 yılları arası *Pompei’nin Son Günleri*, *Quo Vadis?* ve *Cabira* gibi *İtalyan üstün yapımlarının da etkisiyle-* bir anlatı biçimi (*Charles Dickens*’in romanlarındaki anlatım tekniklerinden esin), görsel bir roman konumuna yükselten sinemacı *D. W. Griffith* olmuştur.

Gelecekte de sinemada anlatıma ilişkin birçok kavramın edebiyat kuramından geldiği görülecektir. *D. W. Griffith* daha başlangıçta (*Bir Ulusun Doğuşu* öncesi) dramdan serüvene, duygusal konulardan güncel olaylara uzanan kısa filmlerinde sinemanın anlatım olanaklarını (*farklı çekim ölçekleri ve kamera açıları, dramatik aydınlatma, paralel kurgu, kameranın araç üzerinde hareketi, tiyatro oyunculuğundan ayrılan oyunculuk, flash-back, karararma-açılma vb.*) kullanacaktır. Filmlerinde fotoğraf sanatçısı *Billy Bitzer* ile düzenli çalışarak kamera kullanmanın yani kameramanlık mesleğinin yerleşmesinde rol oynayacaktır.

Griffith’in *Thomas Dixon*’ın romanı *The Clansman*’den uyarlama *Bir Milletin Doğuşu*’nu çekmesi, değinilen anlatım olanaklarını bu filmde yoğun ve ustalıkla kullanması, ona büyük bir şöhret, filme büyük bir gelir sağlayacaktır. Ancak film *Ku Klux Klan* üyelerinin “beyaz ırkı kurtarmak” adına saldırıları, ırkçı göndermeleri nedeniyle protestolara neden olacak, eleştirilecek, ünlü yönetmen ünlü Sovyet sinemacı *Sergey Ayzenştayn*’ın sözleriyle “*Ku Klux Klan için selüitten bir anıt*” olacaktır.

Griffith’in, *Bir Milletin Doğuşu*’nun ardından kendisine yöneltilecek eleştirileri yanıt vermek amacıyla çektiği, tarih boyunca hoşgörüsüzlük kavramını ele alan 4 bölüm (şimdiki zaman- *Ana ile Yasa; üç*

geçmiş zaman- Babil' in düşüşü, Passion-İsa'nın çarmıha gerilişi, St. Barthelemy kıyımı) ve yer yer beşik sallayan kadın leitmotive'inden oluşan büyük bütçeli Hoşgörüsüzlük (Intolerance, 1916) sinematografik öğeleri, devasa Babil kenti ve surları, heykelleri, gösterişli dönem giysileri ve binlerce figüranı, ilk kez kullanılan balonla (kaydırma) çekim tekniğiyle etkili olacaktır. Griffith filmin kimi sahnelerini de elle renklendirecektir. Böylece Griffith film yapım sürecinin temel aşamalarını kusursuz oluşturmayı, uyumlu biçimde yürütmeyi başarmış ilk sinemacı olarak sinema tarihine geçecektir.



The Birth of a Nation, 1915



Intolerance, 1916

Griffith'in biçimlendirdiği, türler, öyküleme üzerine kurulu, David Lynch'in "*Hollywood'da hep geleneksel stilde filmler yapılıyor. Öyküleri herkes anlıyor ve herkesin anlamadığı küçük bir nokta bile olsa telaş başlıyor*" diye tanımladığı sinemayı geliştirecektir. Ama yine David Lynch'in vurguladığı gibi, "*sinemanın asıl büyüü, gücü; içgüdülerle hissetmekte, insanların tuhaf ve unutmayacakları bir hisle*

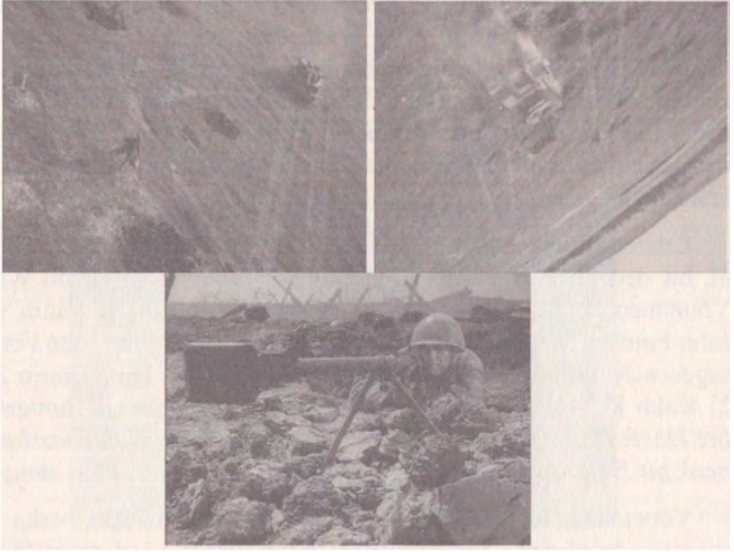
filmden ayrılmalarını sağlamakta yatıyor...” düşüncesini ortaya koyan filmlerin ve yönetmenlerin ortaya çıkmasıdır. Tabii ki her biri, Federico Fellini’nin John Ford için söylediği gibi, “*sinemayı gerçekten çok sevmiş, sinema için yaşamış, sinemada herkes için bir şiir yaratmış ancak bu şiiri her şeyden önce kendisinin yaşaması için yaratmış*” (Grazzini 1989: 55) sanat insanları beyaz perdede izleyiciyi selamlayacaktır: Frank Capra, Orson Welles... Stanley Kubrick, Sydney Pollack, Alan Parker’dan David Fincher’e yüzlerce Amerikalı yönetmen birbirlerinin anlatım biçimi, estetik yaklaşımı, teknik deneyimlerinden yararlanarak sinemayı çağın sanatı yapacaktır.

Citizen Kane’i klasik Hollywood filmlerinin alışılmışının dışında stil, bir dedektif araştırması görünümünde düzenleyen Orson Welles, “Yönetmen olmak için ne yapmak gerekli?” sorusuna şu yanıtı verir: “John Ford’un Stagecoach filmini seyretmek; sonra yine John Ford’un Stagecoach filmini seyretmek, sonra yine...” diyecektir. (Gönen 2007: 12) Kaldı ki Welles Citizen Kane’i çekerken, Bordwell/Thompson’a göre *klasik Hollywood filmlerinin anlatı uylaşımlarından yararlanmış, ancak bir Hollywood filminden beklenen bazı kuralları ihlal etmiştir*.

Yönetmenin kişisel düzenleme stilini bulabilmesi için, başka filmlerin olay örgülerini, karakterlerinin anlatı içinde nasıl geliştiğini vb. öğrenmesi yararınadır. Yaratıcı ve anlatıma etki eden çekimlerin geçmişte yapıldığı hatırlanmalıdır. Federico Fellini, Rossellini’nin Yeni Gerçekçi sinemanın ünlü yapıtlarından Paisa’yı çekerken doğal olarak kendi özgün üslubunu, ifadesindeki kesinliği aradığını, bu bağlamda “Po’nun bataklıklarında Almanların Partizanları suya itişlerini gösteren Paisa’nın büyüleyici sonunu düşünmek, yeter de artar bile” diyecektir. Görüntü yönetmeni Martelli, ışığın kalmadığı ve çekimin mümkün olamayacağını ileri sürecek, bitirmeye kararlı Rossellini ise yalnızca iki kamera ile hiçbir ayrıntı almadan, sahneyi genel planda çekecektir. Fellini “sekans burada olağanüstü bir güç kazandı” görüşündedir.

1960’da Cannes Film Festivali’nde “Hümanizm ve kalite” özellikleri ile jüri özel ödülüne layık görülen SSCB sinemacısı Çukhray’ın filmi *Ballada o Soldate/ Askerin Türküsü*’nde Nazi tanklarından biri son gücüyle soluk soluğa kaçan Alyoşa’yı izlerken perdedeki görüntü 180 derece döner: Görüntü baş aşağı durmaktadır ve tank, top kulesi gözdağı verircesine havada salınırken tırtıllı zincirleriyle perdenin üst kenarı boyunca sürünmektedir. Görüntü olağan duruma geldiğinde ve gök yine yukarıda yer de aşağıda yerlerini aldıklarında, bu anlatımın

hiç de basmakalıp bir anlatım olmadığı görülür (seyirciler tuttıkları nefeslerini rahatlatarak bırakır). (...) kahramanımız kurtulmuştur, tanka karşı verilen savaşta bir değişiklik meydana gelmiştir. (Lotman 1999: 31)



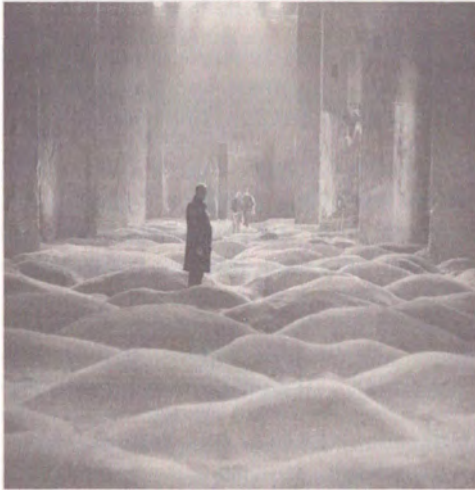
Yaşamının çoğunu İngiltere’de geçirmesine karşın, Kubrick de Hollywood’daki anlatı geleneğini değiştiren filmler yapmıştır. “2001: Bir Uzak Macerası’nın (A Space Odyssey, 1968) o güne kadar eşi görülmemiş bir bilim kurgu; İngiltere’de gösterimi 20 yılı aşkın süre boyunca yasaklanan Otomatik Portakal ’ın (Clockwork Orange, 1971) stilistik bir distopya; ya da izleyicinin bakışını Vietkong’lu genç bir gerillanın gözüne yerleştiren Full Metal Jacket’ın (1987) o güne kadar çekilmiş en cesur Vietnam Savaşı filmi olması, bu sinema adamının önemini ortaya koymak için yeterlidir.” (Barkot (Tez), 2013) Dövüş Kulübü’nde David Fincher “hızlı anlatım ritmini güçlendiren, heyecan verici bir müzik, hızlı kamera kaydırmaları ve çok sevdiği yakın planları kullanır.

Sonuçta Nicolas Roeg’in yorumuyla öykü anlatma/film yapma biçimi yönetmenin nasıl düşündüğü ile ilgilidir. Her yönetmenin kendine özgü bir yaklaşımı olması gerekir. Mike Goodridge, “Pedro Almodavar’ın bir fiilminden kesit gördüğünüzde, karakteristik mizansen-i, tasarım, renkleri, bildik oyuncular, enfes diyalogları ve müziği sayesinde birkaç saniye içinde Almodavar’ın imzasını tanırırsınız” demektedir. (Goodridge, 2013: 8)

Amerika’da olduđu gibi, Avrupa, Rusya, Japonya’da sinema sanatı kendi anlatım biçimine sahip yönetmenlere sahip olmuştur. Bu demektir ki, Tarkovski’nin altını çizdiği gibi *yönetmenin izleyicisinin onu daha derin, daha doğru anlamasından yana bir süreci-tecimsellikten önce-* öne koyan sinemacılar çıkmıştır. Dışavurumcu Alman filmlerinden kurguyu önemseyen Sovyet sinemacılarına, gerçeküstücü, Yeni Gerçekçi İtalyan filmlerinden Yeni Dalga Fransız filmlerine ya da 2000’li yıllara girilirken önemli bir estetik etki yapmış Tarkovsky’den, Bertolt Brecht ya da onun epik kuramına dayalı filmleriyle Theo Angelopoulos’a filmler, yönetmenler sıralanabilir... Angelopoulos kendi ‘özel’ sinema dilinin zaman boyutunu genişletmesiyle ilgili açıklama yaparken oyuncu ile mekan/manzara ilişkisini ustalıkla kuran Tarkovsky’ nin Stalker’ ini örnek gösterir... “*Bence kutsal üçlü, yani aktör, manzara ve kamera- Stalker’ de kusursuzdur.*”



Stalker



Stalker

Theo Angelopoulos haklıdır, ortada *kutsal üçlü*, yani *aktör, manzara-mekan ve kamera-görüntü vardır*. Yönetmenin görevi de bu üçlüyü- görsel-işitsel-kurgusal sinema öyküsünü ‘karar verdiği’ biçimde izleyiciye aktarmaktır.

Filmi çekme sürecinin gizi, yönetmenin görüntü yönetmenini, sanat yönetmeninin senaristi, oyuncuların da yönetmeni anlamasıdır. Aleksey G. Sokolov’un altını çizdiğince, bir sinema yapıtının meydana gelmesinde, yaratıcı sürecin en önemli örgütleyicisi yönetmendir ve yönetmenin *sinematografik terminolojiyi* bilmesi bir zorunluluktur. “Ayrıca profesyonel bir sinema diliyle düşünebilmeli, bu düşüncelerini de açıkça ve tek anlamlı bir şekilde açıklayabilmelidir. Yönetmen verdiği direktiflerin, planların ve düşüncelerin anlatmak istediğinden başka, ikinci veya üçüncü anlamda yorumlanma olasılıklarına olanak vermekle yükümlüdür. Örneğin, mesleğine yeni başlayan bir sinematografist için, yakın plan nedir sorusuna cevap vermek oldukça zor bir ödevdir.” (Sokolov, 1995: 68)

Yakın plan kavramının elbet bilinmesi gerekir; *kuşkusuz* gerçek dünyada göremediğimiz şeyleri perdede gösterir. Bükler’in yorumuyla elbet beyaz perdede dünyanın gizli yönlerini bulgulanmasını sağlar. “Sinema olguyu parçalar, tıpkı bilim gibi. Görünmezi görünür kılar. Griffith, Mae March’ın ellerini gösterdiğinde, eller neredeyse değişime uğrar. Onların Mae March’ın elleri olduğunu unuturuz. Gövdeden kopmuş ve büyütülmüş eller yeni anlamlar taşır.” (Bükler, 1991: 25)

Yakın plan çekim bir yana, senaryo yazımı, yönetmenin görüntü yönetmeni ve oyuncuyla konuşması için gereklilik olan diğer ‘plan-ölçekleri’ için Sokolov’un şu açıklamasına bakmak yararlı olacaktır:

“İnsan gözü. Yakınlık derecesi itibarıyla detay veya ayrıntı diye adlandırılır. **Yakın plan.** Omuzların neredeyse kadrajın dışında kaldığı bir insan yüzü. **Birinci orta plan.** İnsan figürünün beline kadar olan kısmı. **İkinci orta plan.** İnsan figürünün dizlerine kadar olan bölümü. **Genel plan.** İnsanın tam boy figürü kadraja öyle yerleştirilmiş ki, başının üstünde ve ayaklarının altında bırakılan mesafe önemsenmeyecek kadar küçük. **Uzak plan.** Kadrajın alan ölçüsüne göre insan figürünün işgal ettiği yer önemsenmeyecek kadar küçük.” (Sokolov, 1995: 68)

Sinematografik ‘plan-ölçeğe’ karar vermek kadar, hatta öncesi, yapım aşaması yönetmenin “sinema anlayışı/beklentisini” de ortaya koyacaktır: Stüdyo sistemine bağlı kalarak (Amerikan sinemasında

benzer olmasa da günümüzde devam ettiği gibi), sadece yapımcı ile ilişkili, kendisi yapımcı-yönetmen (bağımsız) vb. film yapmayı seçmek, anlatı inşasını da etkileyecektir. Tabii ki aşamalarda örtüşme ya da ileri geri sıçramalar olabilir. Yönetmen doğrudan görüntü yönetmenliği işini üstlenebilir, kurgu, müziğini vb. kendi yapabilir.

Konu günümüzde yaygın olan “bağımsız ve düşük bütçeli film yapımı” ise, ilk anımsanan Robert Rodriguez’in 7000 dolara mal ettiği El Mariachi filmidir. Gus Van Sant, Derek Jarman, Jim Jarmush... ülkemizden Zeki Demirkubuz gibi. Ancak Demirkubuz, günümüzde 'bağımsız sinema' ile ilgili önemli, bir başka yorumu getirir. Filmin yapım ölçüsünün *öyle harcanan parayla, çekilen stüdyoyla, kimin çektiğiyle filan değil; filmin ortaya koyabildiği mesele ile anlaşılır bir şey. (...)*” olduğunu belirtir. Düşünce-öykü-çekim (dağıtım beklentileri ile) sürecinde müdahalenin olmadığı, filmlerini *'dışarıya dönük sebeplerle değil, içe dönük sebeplerle'* yapabilmenin onu bağımsızlaştırdığını aktarır.

Filmin yapım-gösterim süreci ile ilgili aşamalar genel olarak şöyle sıralanabilir:

- Senaryo yazımı: Düşünce geliştirilir, çekime hazır hale getirilir (Sinopsis, treatment-geliştirim senaryosu, senaryo-shooting script).
- Yapımcı/Bütçelenme aşaması: Yapım giderlerinin finansal-organizasyon çözümü için gereklidir.
- Hazırlık: Yönetmen-yapımcının yapım planlamasını yapması. (Oyuncular, set dekoru-kostüm-makyaj, storyboard/resimli senaryo taslağı, görsel efekt vb.)
- Çekim aşaması: Yönetmenin görüntüleri yaratması, konuşma-doğal efekt seslerinin kaydedilmesi.
- Çekim sonrası aşama/postproduction: Tüm çekilenlerin ve kaydedilen ses ve müziğin biraraya getirilmesi (kurgu). Özel efekt, renk düzeltme vb. işlemlerin yapılması.
- Dağıtım-gösterim, tanıtım aşaması.

Çekim Ekibi: Bir grup insan değil, bir filmi oluşturmayı amaç edinmiş bir grup insan-ekip. Edward Dmytryk yönetmenin, oyuncusu denli ekibe yaklaşımını da önemli bulur. *“Bir birey nasıl ki diğer bireylerden farklıysa, her ekip de bir birim olarak diğerlerinden farklıdır. Bu durum başka uluslardan ekiplerle çalışırken açıkça ortaya çıkar.”* (Dmytryk 1990: 43) Bir film yapım ekibinde, yönetmenin vazgeçemeyeceği başlıca görevliler şunlardır:

- Yönetmen yardımcısı.
- Yapım yardımcısı.
- Görüntü yönetmeni, kameramanlar.
- Işık şefi ve yardımcısı.
- Oyuncu sorumlusu (Casting director).
- Senaryo Danışmanı.
- Tasarımcı (Concept artist).
- Ses şefi ve yardımcısı.
- Yapım görevlisi (Lead man): Set-dekor malzeme, aksesuarları

sağlar.

- Klaketçi (Clapper boy). Çekimin künyesini veren klaketi (günümüzde digital) kullanır.
- Set fotoğrafçısı (Still photographer)
- Basınla ilişkiler sorumlusu (Publicist, Unit Publicist).

Peki yönetmenlik bir meslek niteliğinde nerede öğrenilecek ya da istenmesi halinde sinemanın diğer dallarında uzmanlaşma nerede olacaktır? En hızlı yanıt Woody Allen'dan gelebilir: *...film yönetmek, aynen edebiyatta olduğu gibi bir yetenek meselesi. Böyle bir yeteneğiniz yoksa tüm yaşamınızı boyunca eğitim görseniz de sinema sanatını kavramanız çok zor olacaktır.*” Robert Edgar-Hunt, “Pek çok uygulayıcı kendi film çekme yöntemlerini, başka yönetmenlere etkin bir şekilde ıraklık ederek geliştirdi.” demektedir. (Edgar-Hunt, 2012: 21) Ama sinema okulu/akademisini de bitiren çok sayıda yönetmen vardır, günümüzde de bu tür okullar yaygınlaşmıştır. Örneğin, Milos Forman 1951-1956 yılları arasında Prag'daki Müzik ve Dramatik Sanatlar Akademisi ile Film Akademisinde (FAMU), Krzysztof Kieślowski ve Roman Polanski Łódź Film School'u bitirecektir. Günümüzden birkaç örnek ise, Danimarkalı yönetmen Susanne Bier: Danimarka Ulusal Film Okulu'nda (National Film School of Denmark) çok sayıda kısa film ve mezuniyet için 43 dakikalık film çekerek (1987) mezun olmuştur.

Ülkemiz yönetmenlerinden Ferzan Özpetek Novana Akademisi'nde sanat tarihi ve kostüm, 'Silvio D'Amico Tiyatro Sanatı Akademisi'nde yönetmenlik okumuştur. Ümit Ünal, Semih Kaplanoğlu, Kudret Sabancı İzmir, Serdar Akar, Nuri Bilge Ceylan gibi yönetmenler İstanbul'daki yüksek okulların sinema bölümlerinde eğitim görmüştür. Burada amaç bir liste yapmak değil, bir program-eğitim dizgesi içinde yönetmenlik-sinema sanatı ile tanışılabilceğini belirtmek-

tir. Bu konuda Budapeşte Film Akademisi'nin (BFA) günümüzde sahip olduğu programı örnek verilebilir (lisans 6 s mestr, y ksek lisans 4).

Dersler:Screenwriting/Senaristlik;Directing/Y netmenlik; Cinematography/ Sinematografi (Sinema  ekim Sanatı); Creative Producing-Line Producing/Yapımcılık; Editing - Sound Recording / Kurgu - Ses M hendisliđi; Film Analysis from the filmmaker's point of view/Sinemacının G z nden Film Analizi; Introduction to the world of visual effects and 3D/ 3D ve G rsel Efektler D nyasına Giriř.



Evet, bir yanda b y k filmler, y netmenlerin etkisi, diđer yanda  ykw, anlatı bi imi farklılıđıyla kafasında u uřan *sineastler*. Milos Forman, “*Beni bařlangı ta motive eden řey 40 ve 50’li yılların o korkun  Sovyet sineması, bizden ger eđi saklamaya ve bir  topyaya inandırmaya  alıřan o propagandaya maruz kalmaktı... a ıklamasını yapar. Bazen  fke, isyan etme, g rd klerini olduđu gibi yansıtmaya isteđi  ne  ıkar, bazen duyguların yansıtılmasına en uygun ara  olduđu d ř ncesi... G n m zde film anlayıřı/enerjisiyle hala gen  olan (1942 dođumlu) Martin Scorsese en temel anahtardan s z edecek, eđer film yapmak istiyorsanız, kendinize ger ekten sormanız gereken ilk soru řudur diyecektir: “S yleyecek bir řeyim var mı?”*

Film Sanatı

“Eğer bir filmi doğru olarak düzenlemişseniz, duygusal açıdan bir Japon izleyici, Hintli izleyici gibi aynı anda çılgık atabilmelidir. Bu, bir sinemacı için daima büyük bir meydan okumadır.

Bir roman, başka bir dile çevrilirken ilginçliğinden çok şey yitirebilir. Aynı biçimde gala gecesinde çok güzel sergilenen bir oyun, daha sonra aynı başarıyı göstermeyebilir. Ama bir film, dünyanın her yanında yolculuk yapar. Altyazı konulduğunda etkisinden yüzde 15, iyi bir seslendirme yapıldığında da yüzde 10 yitirdiğini farz edersek, projeksiyon koşulları hatalı bile olsa, görüntü tümüyle kalacaktır. Gösterilenler -bunları hiçbir şey değiştirip başka biçime sokamazsizin çalışmanızdır ve kendinizi her yerde aynı terimlerle ifade edersiniz.

François Truffaut

Yönetmen öyküyü izleyiciye aktaran sinema sanatı tekniklerinden nasıl yararlanacağını sorununu çözmeden bir dil oluşturamaz. Gerçek yaşamda zaman ve uzamda sıçramalar yoktur ama, film sanatı varlığını zaman ve uzamda sıçramaya borçludur. En iyi örneği “sinemanın büyüydü bu” diyecek Nuri Bilge Ceylan İklimler filminde yaptığı için verecektir:

“Kar kış sahneleri için şubatta Türkiye'nin en soğuk bölgelerine gittik ama bir türlü kar yağmadı. Üç hafta durup bekledik, sonunda kar aramaya başka yere gitmemiz gerekti, çünkü senaryoya kar lazımdı. Dolayısıyla değişik yerlerden görüntüler alıp bunları karıştırarak kullanmak zorunda kaldık. Bir şehrin sokaklarında yürüyen karakterler bir sonraki sahnede diğer bir şehirde yürüyor, ama aslında bu iki yerin aynı şehir olması gerekiyordu. Sinemanın büyüydü bu. Daha bir sürü hile yaptık.” (Goodridge, 2013: 52)

Çekim sırasında zaman ve uzamın bölünmesi, ilişkisi olmayan şeylerin yan yana getirilmesi Sokolov’a göre büyük sorumluluk gerektiren profesyonel bir uğraştır.

“Yönetmen yanlışlığa düşüp ileri sürülen sanatsal düşünceye ters düşen bir kurgu varyantı seçebilir. O zaman izleyici yönetmenin önceden kestiremediği veya olayların akışına ters düşen, hatta sanat yapısının yaratıcısının düşünceleriyle bağdaşmayan bir bağlantı kurabilir. Bundan daha kötü bir varyant da, bir kadrardan diğer bir kadra geçiş, algılama koşullarıyla o denli çelişir ki, izleyici iki kadr arasında bir

bağlantı kuramaz hale geleceği gibi, filmsel öykünün akış çizgisini kaybettiği için filme de ilgi duyamayaya başlayacaktır.” (Sokolov 1995: 64)

Yönetmen konu ve eylemle ilgili, olay örgüsü içinde geçmişte yaşanmışlığı (geriye dönüş-flash back), rüya gibi öğeler de kullanılabilir. Bu nedenle montaj/kurgu, sahne (sekans)/plan düzenleme işini mekanik bir iş olmaktan çıkarır, yönetmenin yaratıcı olarak bu işe katılmasını da sağlar.

Dr. Cengiz Asiltürk ise 'zaman'la ilgili bir başka boyutu hatırlamamıza yardım eder; Tarkovsky, Lumierler Kardeşlerin Bir Trenin ('hotat İstasyonu'na Gelişi filminin gösterildiği günü, sinema sanatının doğduğu gün kabul eder; çünkü orada estetiğin yeni bir ilkesi doğmuştur. Bu ilkeyle, sanat ve kültür tarihinde ilk defa zamanı dondurma, onu istendiği sıklıkta yeniden yansıtma (gerektiğinde zamanın belli bir anını yeniden yaşama, aklına estiğinde geriye dönme...) olanağına kavuşulmuştur. İnsanların sinemaya gitmesinin nedeni kaçırılmış, yitirilmiş, arzulanıp henüz erişilememiş zamana erişmektir. İnsanları sinemaya çeken, kuşkusuz bu yaşamsal deneyimin arayışıdır. (Tarkovsky, 1992: 71-73)

Yönetmenin çekim yöntemi ve kurguya verdiği önemi çoğaltması ya da azaltması “sinematografi” anlayışını yansıtır. Örneğin, “*Orson Welles Citizen Kane’de (Yurttaş Kane, 1941) dramatik etkiyi kesmeye başvurmadan yaratır. Alan derinliği kullanımıyla Welles birkaç sahneyi bir çevirime sığdırır.* (Büker 1991: 19) Büker'e göre, Welles böylece kurguyu azaltır, ayrıca, alan derinliği olayın ayrıntıları gösterdiği kadar, anlama da katkı getirir. Ve izleyicinin yorum yapmasını sağlar.

Alan derinliği merceğin özelliği ile ilgilidir, Edward Dmytryk'nin tanımıyla, “*dar açılı mercek aynen akordiyonun kapalı körüğü gibi arka alanı daraltır ve kameraya doğru çeker. Geniş açılı mercek ise gerilen körük örneği arka planı genişletir. Bu etkilerin derecesi ise kullanılan merceğin odak uzaklığıyla ters orantılıdır. Odak uzaklığı büyürse görüntü daha yakına gelir; kısalırsa arka alan daha derinleşir.* (Dmytryk 1990: 91) Kısaca, Orson Welles Citizen Kane’de pek çok çekimi uzama derinlik kazandıran, dikkati görüntünün ön ve arka planında, Sinemada Estetik kitabının yazarı Mario Pezzella'nın tanımıyla “*ikisi arasında aşırı ölçüde genişleyen bir uzaklıkta korumaya olanak taşıyan geniş açıyla*” yapmıştır.

Bu nedenle alan derinliği öne çıkan bir çekim yapılacaksa, merceğin seçimi önem taşır. Orson Welles gerek *Citizen Kane* filmi, gerek *Touch of Evil* ya da Mikhail Kalatozov *I am Cuba* filminde 18 mm. merceğe sahip objektif kullanılmıştır. Yine *Alkatraz Kuşçusu/Birdman of Alcatraz* (1962) ile tanınan John Frankenheimer 1960'lı yıllardaki ünlü filmleri siyah-beyaz Seconds (Görüntü yönetmeni James Wong Howe, Academy Awards-En İyi Görüntü Yönetmeni Adayı) ve *Seven Days in May* için özel objektif kullanmıştır.

1930'larda başlayan gerçekçilik anlayışını (içlerinde *Les Bas-fonds* (Ayaktakımı Arasında, 1936 :), *La Grande illusion* (Harp Esirleri, 1937), *La Règle du Jeu* (Oyunun Kuralı, 1939) gibi sinema tarihinin en iyi filmlerinden *Kırda Öğle Yemeği/Le Déjeuner sur l'herbe* (1959), *Tutsak Onbaşı/Le Caporal épinglé* (1962) adlı filmlere dek sürdüren Jean Renoir'ın Bazin'in *recadrage* (yeniden çerçeveleme) diye adlandırdığı, çevrinen kamerası ile sürüp giden gerçekliği -dış dünyayı parçalara bölmeden- yakaladığı çekim anlayışı, alan derinliğini kullanma eğilimi ile ilgilidir.

“Çalışmalarım ilerledikçe, iki oyuncuyu, bir fotoğraf stüdyosundaymışçasına kameranın karşısında yüz yüze karşılaştırmaktan vazgeçtim. Karakterlerimi kameradan değişik uzaklıklarda, daha özgür bir biçimde yerleştirmeyi ve devindirmeyi yeğledim. İşte bunun için alan derinliğine gereksinimim büyük...” (Büker 1991: 54)

Yönetmenin zaman sürekliliğini bozduğu ve tek sahnede ayrı olayları birbiri ardına gösterdiği sahne çözümleri de olabilir. Bu yöntem yönetmenin sanatsal-anlatı anlayışını da açıklar. Öte yandan kamera ile gerçekleştireceği anlatım biçimleri onun stilinin anahtarları olacaktır. Dmytryk'nin belirttiği gibi, genelde yönetmen sahnenin nasıl olacağına karar vermeden kameranın konumu belirlenemez. Bu nedenle çoğu yönetmen prova ya da tekrar yapmadan kameranın konumuna kara vermek istemez. Provalar sırasında kamera hareketlerini ve yaratacağı anlamı bilmek yönetmenin işini kolaylaştırır. Ya da kameranın yerinin taşıdığı anlamı Japon sinemacı Yasujiro Ozu örneğinde olduğu gibi seçmek, bilmek gerekir: Yasujiro Ozu, Japon yer minderi “tatami” üzerine diz çökmüş bir insanın görüş açısından filmlerini çekmiş ve kamerasını neredeyse hiç hareket ettirmemiştir.

Öte yandan anlatımla ilgili olarak kameramanla kamera hareketleri, görüntü düzenleme vb. üzerinde anlaştığını bilmek de yönetmenin işini kolaylaştırır. Emir Kusturica'nın *Arizona Rüyası*'nı çekerken yap-

tığı gibi, özellikle uluslararası yapımlarda karşısındaki ile 'olası tartışmalardan kaçınmak isteyen' birçok yönetmen çalışma stilini bildiği görüntü yönetmeni (Vilko Filac) tercih etmektedir.

Sonuç olarak, Time Bandits (1981), Brazil (1985), The Fisher King/Balıkçı Kral (1991), ve 12 Monkeys/12 Maymun (1995) gibi filmlerin yönetmeni Terry Gilliam'ın söylediği gibi, film yapmanın en zor ve en sancılı kısmı çekimlerdir.

Pan/Çevrinme: Yönetmen kadraja sığmayan bir panoramayı göstermek için kullanır. Genellikle oyuncuyu, araçları izlemek için kullanılır. Eğer yönetmen yapacağı çevrinmeyi görüntü yönetmenine kağıt üzerinde gösterecekse, objektifin birinci konumuyla son konumu belirten çizgileri birleştiren ve kameranin çevrinme yönünü açıklayan bir ok eğrisiyle gösterilebilir. “Canlı Kafa Avcıları (Zulu) filminde, ön planda beklemekte olan İngilizlerin karşısındaki tepenin üzerinde duran, neredeyse hiç bitmeyecekmiş gibi gözüken Zulu ordusunu göstermek için kamera Pan yapar. Bulunduğumuz Yol (The Way We Were) filminde kamera basit bir pan hareketiyle barda oturmakta olan Robert Redford’u bulur.” (Vineyard, 2010: 11)

Tilt/Dikey eksende hareket

Kameranin bağlantı noktası üzerinde aşağı ya da yukarı hareketi.

Şaryo/Dolly

Şaryo yardımıyla **travelling/kaydırma** yapılmaktadır. Bertrand Blier en mükemmel ve en ucuz travelling/kaydırma veren -birazda espri- trenleri çok sevdiğini söyler. Ama travelling/kaydırma hareketini güçlü kılanın müziğin -Godard gerçekten Schoenberg’in bir müziğini kullanmıştır- ve hareketin ortaklığı olduğunu da hatırlatır. Resnais’nin Hiroshima Mon Amour filmini çoğu sinemacı gibi örnek gösterir.

Dolly/kaydırma tekniğinin ustaca örnekleri Orson Welles’in *Citizen Kane*, *Touch of Evil* filminde görülebilir. Kane’in ikinci evliliğini yaptığı opera şarkıcısı Susan -başka opera kabul etmediği için Kane’in yaptırdığı Opera Sarayı’nda- sahne alacaktır. Susan açılan perdede şarkı söylerken kamera kesintisiz olarak tavana, izleyenlerin görmediği, sahne dekor ve ışıklarını kontrol eden sete dek yükselir. Önce iki görevlinin ayakları görülür, kamera diz çekimde durur, çerçevedeki görevliden biri burnunu sıkır.

Mekaniğe dayalı teknikler (Vinç, Jimmy Jib gibi)

Kameranın baktığı nesneye ya da oyuncuların hareketine göre netliğin ayarlanmasını sağlayan düzenekler.

Steadycam

Görüntü yönetmeni Garrett Brown buluşu, görüntünün sarsıntısını azaltmak için kameranın üzerine takılabilen aparat. Stanley Kubrick, Edgar-Hunt'ın tanımıyla *türü geliştiren bir tür eseri verebileceğini gösteren ve gerçekten eşsiz bir eser olan The Shining* (1980) filminin çekimini neredeyse bu aparata borçludur. Yine ustaca kullanıldığı bir filme örnek: film *The Player* (1992, Robert Altman).

Zoom

Optik yaklaştırma: kamerayı görüntülenecek nesneye kaydırarak yaklaştırmak yerine optik olarak yaklaşarak filme kaydetme işlemi ki, birçok yönetmen, görüntü yönetmeni kullanmaktadır.

Kamera Açıları

- Göz Seviyesi (Nesnel çekimler, yakın planlar vb.)
- Alt Açı
- Üst Açı
- Eğik Açı

Hareketlere yönetmenin buluşu olan araç-hareket teknikleri de eklenebilir. Örneğin, Sydney Pollack, ekonomik bunalımla boğuşan 30'ların Amerika'sında bir dans maratonuna katılarak para ödülü almayı düşleyen iki genci anlatan *Atlari da Vururlar* (1969) filminde paraşütle atlamada kullanılan hafif kamerayı görüntü yönetmeninin başına yerleştirir, hareketi dans pistinde patenle sağlayarak çeker. Genellikle, yönetmenin anlatımda teknik olanaklardan yararlanması ama kendisini tekniğin hizmetine vermemesi, çekiciliğine kapılmaması öğütlenir. Robert Bresson'un geçmişte de olsa, söylediği şu söz yönetmen için çok anlamlıdır: *"Olanaklarım arttıkça yapabileceklerim azalıyor."*

Film yapmak, sadece senaryonun mizansen/getirdiği olayları başarıyla kaydetmek değildir; *Bir Zamanlar Anadolu* filmindeki gibi, senaryoda olmamasına karşın, ağaçtan bir elma düştüğünü rastlantısal gören Nuri Bilge Ceylan'ın yaptığıdır. Elma yuvarlanıp aşağıdaki dereye düşerken, Ceylan bu yuvarlanmanın filmin metaforu -giderek insanlığın metaforu- olabileceğini düşünür ve şöyle açıklar: *"Sanat yönetmeninden çürük elma istendi. Tabii tam istediğim çürük elma"*

yapılamadı, ama görüntü yönetmeni Gökhan Tiryaki, olağanüstü bir şekilde bu sahneyi çekti. Herhalde 30 kere falan çektik, onu da söyleyeyim.

Provaların en önemli yanı, oyuncularla çalışmadır. Edward Dmytryk “İlk adım, sahnenin rast gele okunmasıdır” görüşündedir. (Dmytryk, 1990: 99) Kuşkusuz provalar da bazen çözüm olmayabilir. Almodavar *Kötü Alışkanlıklar*’ı (1983) çekerken provada fark edemediği bir şeyle karşılaşır: Diyalogların çokluğu nedeniyle hayatında ilk kez başrol oynayacak kadın oyuncu bekleneni verememektedir. Almodavar çözümü şöyle bulacaktır: “*Diyalogların çoğunu rahibeleri oynayan oyunculara geçirdim. Kadını yapması gereken şeylerden kurtardım ve yapım aşamasında yükünün tamamı rahibelere geçti.*” (Goodridge, 2013: 15)

Yönetmen Rengi Arıyor

Günümüzde filmler özel nedenlerin dışında renkli çekilmemektedir; Steven Spielberg’in yaptığı Schindler’in Listesi/ Schindler’s List (1993), Tim Burton’un B-filmleriyle ünlü Ed Wood üzerine aynı adı taşıyan filmi (1994), Michel Hazanavicius’un 1927-32 yılları arasında Hollywood’da sesli filme uygun olmayan oyuncuların çöküşünü konu edinen Artist (2011) geçerli çekim nedeni olan filmlerdendir. Günümüzde eğer bir film siyah-beyaz çekiliyorsa, Roman Polanski’nin tanımıyla bu “stilize etmenin bir yolu”dur.

Filmlerin siyah-beyaz çekildiği evrede Rudolph Arnheim’in diktiği, “(...)renklerin yokluğunun, renkli film buna dikkat çekmeden önce pek fark edilmemiş olmasıdır. (Arnheim, 2002: 19) Siyah beyaz çekimler renklerin parlaklık değerlerini de (kırmızı gibi) ortadan kaldırdığı için, izleyici doğaya sadık görüntülerle karşılaştığını kabul etmiştir. Amerikan Gecesi (Fransızca *Nuit Américaine**, İngilizce *Day for night*) olarak bilinen, siyah beyaz film çekiminde gün ışığında kırmızı ve yeşil filtre kullanarak gece etkisinin yaratılması, renkli filmlerde aynı etki için koyu mavi filtre kullanımı zaman ve maliyette de kolaylaştırıcı olacaktır. İlginçtir François Truffaut 1973 tarihli yarı-otobiyografik filmine adını bu teknikten esinlenerek vermiştir. Günümüzün dijital görüntüleme tekniği bu tür gereksinimi azaltmasına karşın, Jaws ve 28 Weeks Later gibi filmlerde başvurulduğu da görülecektir.

*<http://edebifilm.blogspot.com.tr/2012/05/nuri-bilge-ceylan-roportaj.html>

Çağdaş sinemanın önemli yönetmenlerinden Michelangelo Antonioni “Il Deserto Rosso-Kızıl Çöl’de (1964) Alman felsefeci Georg Wilhelm Friedrich Hegel’in ışık ve renk üzerine yaklaşımlarından esinlenerek, filmdeki renkleri simge-anlamsal seçecek, kendi sözleriyle *sadece renkleri değiştirmeyecek, onlardan yararlanmaya çalışacaktır*. Bükler’e göre, “Kızıl Çöl’de renkler öznel. Filmin büyük bir bölümünde gerçeklik nevrozlu bir kadının gözünden gösteriliyordu.”

Ancak Cinayeti Gördüm’de (*Blowup*) Antonioni sorununun çok başka olduğunu belirtir: “Londra’nın başkaları için değil, benim için ne renk olduğuna karar verdim. Caddelerin rengini öyküye göre değiştirdim.” açıklamasını yapar. Özellikle Thomas’ın parkta (yeşilde) görüntüler aradığı sahne: “(...) Antonioni uzun çekimlerle yeşili bize hissettirir. Yeşile doyarız. Yeşil Thomas’ın da bizim de gerçeği görmemizi engeller.” (Bükler, 1991: 30) Antonioni bu kadarla kalmayacak, filmin sonundaki pantomimcilerle geçen sahnedeki çimlerin rengini solgun bulduğu için daha yeşile, tenis kortu ve aradaki yolu da siyaha boyatacaktır. (*Aşağıda boyalı alan, en altta boyasız.*)



Andrei Tarkovsky’nin ünlü ikona ressamı Andrey Rublev’in yaşamından esinlenerek çektiği filmin (1966) hemen tümü siyah beyazdır. Ama filmin sonunda Rublev’in freskleri renkleriyle birdenbire izleyicinin karşısına çıkar.

Daha yakın evreden yönetmenliğini Krzysztof Kieślowski'nin yaptığı adlarını Fransız bayrağının renklerinden alan *Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı* üçlemesi üzerinde durulabilir. *Mavi*, Fransız devriminin dayandığı temellerden özgürlük, *Beyaz* eşitlik, *Kırmızı* kardeşlik temasını ele almaktadır ve gördüğümüz renk ve tonları filme hakimdir. Renk bir bakıma başroldeki kişinin ruhsal durumunu ve filmin konusunu eksiksiz anlatmaktadır. Juzo Itami'nin olay örgüsü kendi restoranında sunduğu yiyecek ve servisin kalitesini artırmaya çalışan bir kadının öyküsü olan *Tampopo* filminde de renk dekorun önemli bir bileşiği olmuştur. “Mutfağın karanlık yerleri dul kadının kırmızı elbisesini göze çarpar hale getirir.” (Bordwell-Thompson, 2009: 117)



Dul kadın solda önce göze çarpmayacak biçimde dururken, müşterilerin siparişini alırken kırmızı elbisesi izleyicinin dikkatini ona yöneltmeye yardım eder.

Çağımızın sinemacıları renk üzerinde düşünmeye-filminde anlamsal yararlanmaya çalışmaktadır. Bu tür çaba içindeki Nuri Bilge Ceylan'a yöneltilen bir soruda o, renkle ilgili aldığı kararların öncesinde içgüdüsel olduğunu, *Üç Maymun*'da renge çekime girmeden karar verdiğini açıklar. “Belli başlı yerlerde fotoğraflar çektim ve bilgisayarda onların üstünde çalışarak filmdeki atmosfere uygun hâle getirmeye uğraştım. Sonuç olarak asıl hedeflediğim noktaya oldukça yaklaştım.”

Görüntü Yönetmeni

“...ama her şeye karar veren kamera olmalıdır.”

Kusturica

Sinemanın ilk dönemlerinde kameraman yönetmenliği üstleniyordu. Sinema sanatı ve fotoğraf-sinema endüstrisindeki teknik gelişmeler, fotografik, ışık, çerçeveleme vb. sinematografik özellikleri, kamerayı iyi bilen, deneyim kazanmış görüntü yönetmeni varlığını gerektirecektir.

Görüntü yönetmeni, senaryoya uygun olarak kameranın kullanılmasını sağlayan, “ışığın ayarlanması ve istenilen etkinin yaratılması için yönetmene yardımcı olan teknik ve sanatsal set görevlisidir.” (Wikipedia)

Edward Dmytryk daha kısa tanım yapar: “Görüntü seçiminde yönetmenin öncelikle birlikte çalıştığı kişi görüntü yönetmenidir.” (Dmytryk, 1990:46)

Yönetmenlerin görüntü yönetmeniyle çalışm, stil yaklaşımı farklı olabilir. Dmytryk “Benim bu konudaki seçimim, yaratmak istediğim üslup ve duyumu en en azından büyük ölçüde elde etmeyi başarmış bazı ressamlardan örnekler vermektir. Degas’a Renoir’a ya da orta çağa ait bir fon için Caravaggio’ya başvurabilirim” demektedir. Kaldı ki bazı filmler için bu tür örnekler zorunludur. Örneğin, Kubrick Barry Lyndon filminde (1975) başta William Hogarth olmak üzere, dönemin ressamlarının tablolarını filmdeki renk ve ışığı elde etmek için kullanmıştır. Bu resimlerden çıkmış gibi duran mum ışığı yansıması görüntüleri elde etmek için, Alman Carl Zeiss mercek üreticisi firmasının NASA’nın Apollo Projesi için geliştirdiği, diyafram açıklığı f/0.7 olan süper hızlı objektifleri kullanmıştır.

David Cronenberg her filminde daha çok kesinlik, yalınlık, hatta minimalizme doğru gittiğinden, bu nedenle “eXistenZ” gibi filmi çekerken neredeyse 27 mm. tek bir objektifle çalıştığını aktarır. Minimalist anlatımı tercih eden Nuri Bilge Ceylan ile Üç Maymun ve Bir Zamanlar Anadolu’da filminde çalışan görüntü yönetmeni Gökhan Tiryaki, işini şöyle aktarır: “Görüntü yönetmeni senaryoyu okuduktan sonra yönetmenle sahneler üzerinden çalışmaya başlar, yönetmenin sahneleri nasıl çekmek istediğini anlar ve ona çekim çözümleri sunar, bazen de yönetmene çekim alternatifleri sunar. Ortak alınan kararlar

filmin görüntü dilini oluşturmak için mekanlar gezilir, sanat yönetmeninin de katılımıyla toplantılar yapılır, sahnelerin ışık duygusu ve kamera hareketleri üzerine konuşulur. Bütün bu çalışmalar çekim sırasında da güncellenerek devam eder.” Kuşkusuz görüntü yönetmeninin de yönetmenden beklentileri vardır; Nuri Bilge Ceylan, Çağan Irmak ve Taylan Kardeşler gibi birbirinden farklı stili olan yönetmenlerin filmlerinin görüntü yönetmeni Tiryaki, Ceylan'ın sakın bir seti olduğunu, uzun soluklu sahne çekimleri yaptığını, oyuncuların sahne ile ilgili farklı oyunlar kaydettiğini ve diyalogları defalarca kaydettiğini belirtir. *“Çağan Irmak; hareketli bir seti vardır, kısa soluklu sahne çekimleri yapar, sahne ile ilgili farklı oyunları kaydetmeye ihtiyaç duymaz”* demektedir.



The Country Dance (1745): W. Hogart



Mum ışıklarıyla aydınlatılmış iç mekan

Sinema tarihi görüntü yönetmeni damgasını taşıyan filmler kadar, yönetmen ve görüntü yönetmeninin kopmaz ikili oluşturduğu filmlerle doludur. Örneğin Ayzenştayn/Eisenstein ve Eduard K. Tisse ikilisinin *Strike* (1924); *The Battleship Potemkin* (1925); *October: Ten Days That*

Shook the World (1928); *Que viva México!* (1937); *Alexander Nevsky* (1938); directed by Sergei Eisenstein, *Ivan the Terrible* (1944-46) filmleri.

Avrupa sinemasından bir örneğe, Ingmar Bergman'ın filmlerinde birlikte çalıştığı Sven Vilhem Nykvist gösterilebilir. 1953 yılında *Gycklarnas afton* (Gezgincilerin Gecesi) adlı film ile Ingmar Bergman'la çalışmaya başlayan Nykvist, Bergman'ın ünlü 1972 yapımı *Viskingar och rop* (Çığlıklar ve Fısıltılar) ve 1983 yapımı *Fanny och Alexander* filmleri ile (Fanny ve Alexander) en iyi görüntü yönetmeni olarak iki Oscar kazanacaktır. Andrei Tarkovsky'nin son filmi "The Sacrifice"te çalışacak Cannes Film Festivali'nde ödül almasının yanı sıra, *Siddhartha* (1972), *Pretty Baby* (1978; Güzel Bebek), *The Postman Always Rings Twice* (1981; Postacı Kapıyı İki Kere Çalar), *The Unbearable Lightness of Being* (1988; Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği), *Celebrity* (1998) gibi filmlerde görüntü yönetmenliği yapacaktır.

Angelopoulos'un çoğu filminin görüntü yönetmenliğini de Yorgo Arvanitis yapmıştır. Kieslowski'de Slawomir Idziak ile birlikte aralarında *Yara*, *Öldürme Üzerine Kısa Bir Film*, *Veronique'in ikili Hayatı* ve *Mavi* filmlerinin bulunduğu filmlerde çalışacaktır. Coen kardeşlerde neredeyse Roger Deakins'ten hiç ayrılmamıştır; *Barton Fink* 1991, *The Big Lebowski* 1998, *No Country for Old Men* 2007 gibi... Janusz Kaminski ise Steven Spielberg'in art arda on filminde görüntü yönetmenliği yapacaktır. (Ressam Julian Schnabel'ile çektiği görüntü yönetmenine çok iş düşen *The Diving Bell and the Butterfly* (2007)/*Dalgıç ve Kelebek* filmi hemen akla gelen bir başka filmidir.)

Roman Polanski de efsaneleşmiş filmlere imza atan İngiliz görüntü yönetmeni Gilbert Taylor ile *Repulsion-Tiksinti*, *Cul-de-sac*, *The Tragedy of Macbeth-Kanlı Saltanat*'ta işbirliği yapacaktır. Gus Van Sant ise *Finding Forrester*, *Milk*, *Last Days*, *Elephant* ve *Gery* filmlerinde Donnie Darko filminin yönetmeni Richard Kelly'nin ölümü sonrası "Tüm zamanların en iyi görüntü yönetmenlerinden biri" olarak adlandırdığı Harris Savides ile çalışmayı tercih etmiştir. Clint Eastwood filmlerinin çoğunda, 2002 yılında çektiği *Blood Worrk/Kan Borcu* filminden başlayarak Tom Stern ile çalışmıştır.

David Fincher ve Jeunet-Cara ikilisi ile yaptığı işlerle bilinen Darius Khondji de yönetmenin aradığı görüntü yönetmeni örneği olarak anımsanacaklar arasındadır. Daha yakın evreden İsviçreli Marc Forster ve Amerikalı görüntü yönetmeni Roberto Schaefer ikilisi gösterilebilir. 2000 yılında başlayan işbirliği *Kesişen Yollar*, *Düşler Ülkesi*, *Lütfen*

Beni Öldürme, Uçurtma Avcısı, Quantum of Solace ve 2001 yılındaki *Machine Gun Preacher* ile sürmüştür.

Türk sinemasında da uzun süreli işbirliklerine rastlanacaktır. Örneğin, Ömer Lütfi Akad'ın, Türkiye'de göç sorununu ele aldığı ünlü *Gelin-Düğün-Diyet* üçlemesinde, Atfı Yılmaz'ın *Ah güzel İstanbul*, *Kozanoğlu*, *Köroğlu* gibi filmlerinde birlikte çalıştığı Gani Turanlı ya da Çetin Tunca gibi yönetmenler ilk akla gelenlerdir...

Senaryo Yazmak

“Bir yönetmen için en önemli şey, çıkış noktası olan fikre sadık kalmaktır.”

David Lynch

Bazen bir film düşüncesi çekimden yıllar önceye dayanır, senaryo geliştirmesi de uzun yıllar sürebilir. Takeshi Kitano “Takeshis” adlı filmini çekimden on yıl önce düşünmeye başlamış, *“Sıradan insanların yarattığı hayali bir dünya, bu hayali dünyadaki hayali kişinin yarattığı hayali bir dünya; ayna içinde ayna gibi”* bir içeriği olan film konusunda yapımcıları başlangıçta ikna edememiştir. Çektiğinde ise, senaryoda değişiklik yapmıştır: biri kendisi, diğeri ismiyle görüntüsüyle benzeri sıradan bir insan (belki bir halüsinasyon) yardımıyla, bir iç dünya yolculuğu, kendi sözleriyle *‘tamamen kendini ifade ettiği, yüreğinin derinliklerinden gelen bir film’* yapmıştır. Kitano, ‘İzleyicinin bu filmden çıktığında ne diyeceğini ya da ne düşüneceğini bilmez bir halde olmasını istiyordum.’ düşüncesidir. Kitano’nun bu filmi, senaryonun nasıl zorlu süreçlerden geçtiğinin iyi bir örneğidir. The Queen ve The Grifters filmleri ile En İyi Yönetmen Akademi Ödülü’ne aday olan Stephen Frears genellikle yazarlarla dost olduğunu, kameraman, ses teknisyeni, ses kayıtçısı gibi çekimler boyunca onları da sette tutmaya çalıştığından söz eder.

Filmlerinde senaryodan kurguya dek şeyi kendi yapan Japon sinema ustası Kurosawa, *“Bana en önemli görünen, senaryonun hazırlanmasıdır. Senaryo, filmin yapısı, iskeletidir”* düşüncesini hep önde tutmuştur. Ona göre ortada bir senaryo olduğu zaman, yönetmen bir dizi işlevsiz görüntü eklese de filmin yapısında önemli bir değişim olmayacaktır. Kitano’nun zıttı filmler çekmesine karşın Woody Allen’de kötü bir senaryo ile ya da ‘önemli değil, ben çekimlerde halledirim’ yaklaşımıyla başlamamayı önerir.

Tabii ki senaryoda bakışı pekiştiren-yorum vb. açıdan değişiklikler yönetmence yapılabilir. Çingeneler Zamanı’ndan üç yıl sonra Emir Kusturica Arizona Rüyası’nı (Arizona Dream) yaparken bu çizgidedir. Esrarlı bir cinayet, kanlı hikaye anlatmayı deneyen filmin genç senaristi Davit Atkins’e bu yaklaşımından kaçınmasını ister. Gerçekte onun da filmlerinin karakterlerinin intihara kalkıştığı, gerçekleştirdiği anlar vardır. *“Buna karşılık amerikan filmlerinde ya soruşturmayı*

izleyen bir cinayet ya da sonuçta bir cinayet var. Bir süre Arizona'da kaldım ve gözlediğim şey; birçok genç insan için olgunluğa erişmenin tek yolunun birisini öldürmekten geçiyor olmasıydı” düşüncesindedir. Stilizasyonla ilgilenmeyen, şiirden, şiiri düşünmekten bile utanan genç senariste rüyalardan yararlanılabileceğini gösterir. Kaldı ki şiiri düşünmek, hem ozan ve şiirin olduğu bir toplumsalda yetişmek hem de duygu yoğunluğu gerektirir ve bunu Mühürlenmiş Zaman’da “karmaşık bir düşünce ve şiirsel bir dünya görüşü, asla, ne pahasına olursa olsun fazla açık, herkesçe bilinen olgular çerçevesine sıkıştırılmamalıdır” açıklamasını okuduğumuz Tarkovsky ya da diyalogları, bazı filmlerinin adları ve temalarında İran şiirinin izleri bulunan Abbas Kiyarüstemi gibi yönetmenler gerçekleştirir. Kiyarüstemi'nin Köker Üçlemesi, Kirazın Tadı ve Rüzgâr Bizi Sürükleyecek gibi filmleri şiirsel özelliğiyle dikkat çekecektir.

Polonya-Lodz Sinema Okulu çıkışlı çok gençte yaşta yitirilen Seyfi Teoman da (d. 16 Nisan 1977- ö. 8 Mayıs 2012) ilk uzun metrajlı filmi Tatil Kitabı senaryosunda klasik dramatik yapıdan, genel kuralları olan özdeşleşme, çözünme, çatışma gibi unsurlardan uzak kalmış, aile içi ufak gerilimleri öne çıkarmıştır. “Rastgele seçilmiş gibi gözükken ama aslında hayatın gevşekliğini, şiirini yansıtan bilinçli seçilmiş anlar var. (...) Örneğin filmde kadın, dolaptan yorganları çıkarıyor havalandırmak için. Sonra yorganın içindeki pamukları çıkarıp dövüyor havalanması için. İlk bakışta günlük hayatın parçası bir olay. Ama kadın onu döverken belli bir oyunculuk sergiliyor. Hızlanıyor giderek ve hıncını almaya çalışır gibi oluyor. Kadın o şekilde deşarj oluyor. Tüm bağlamın ve filmin içinde bu sahne kadının psikolojisine dair bir şeyler söylüyor. Bunun gibi belli bir durum gösterip, ordaki potansiyeli filmin içine yedirmeye çalıştım.

Tabii bir de oyuncuyu her biçimde, hatta unutulmasına yüz tutarken ortaya çıkartan ‘onun için uyarlanmış, yazılmış’ senaryolar da vardır. Quentin Tarantino, Jackie Brown filminin senaryosunu iki oyuncuyu düşünerek kaleme almıştır: 1970’lerin *blaxploitation* filmlerinin oyuncusu ve “birisinin sizin için bir senaryo yazdığına inanmak gerçekten zor” diyen Pam Grier ve yine aynı yılların televizyon dizilerindeki Banyon, Milletvekili Nakia ya da Bob Vandon rolleriyle tanınan ve o sıra 56 yaşındaki Robert Foster. Rezervuar Köpekleri ve Ucuz Roman’dan sonra karakterleri dikkat çekici derecede yaşlı ama güçlü bu film ile, onun sadece şiddet-heyecan ustası olduğunu düşü-

nülmeyecektir. Öte yandan Tarantino'nun uyarladığı romanın yazarı Elmore Leonard “*Sadece bugüne kadar yazdığım eserlerimin en iyi uyarlaması değil, aynı zamanda okuduğum en iyi senaryo*” görüşündedir.

Fight Club/Dövüş Kulübü, yönetmen David Fincher’in içsel dünyasının bilinmeyen yönlerinin yansımalarını eğer başarıyla ortaya çıkıyorsa, bunda Chuck Palahniuk’un romanının Jim Uhls tarafından, “romanın olası etkilerinden uzaklaşıp sözsiz anlatımın ötesinde görselliğe fazlasıyla önem veren” senaryolaştırma anlayışının önemli rolü vardır. “Anlatıcı, düzensiz anımsamalarıyla izleyiciye başından geçenleri anlatmaya çalışırken, filmdeki olay örgüsü de ortaya çıkmaya başlar.” (Pişkin 2002: 71)

Kabul edildiği gibi senaryo, aksiyon ve diyaloglar olarak iki ana bölümden oluşan, sahnelere ayrılarak yazılan bir anlatı biçimidir. Ama çoğu kez yönetmenin kendisinin yazmasının Bertrand Blier’in altını çizdiğince iki önemli avantajı vardır. İlki yazarken görüntülerle düşünmek, ikincisiye yarattığı dünyanın karakterleri-oyuncularını daha iyi seçebilmek, sette daha iyi yönetebilmektir. Ancak Blier bu kaniya senaryo yazarının (kendisi) ağırlık taşıdığı-yönetmen Blier’i tümüyle yönlendirdiği (özellikle diyalogları ile) Gece Elbisesi (Tenue de Soirée), ardından “ikinci” adını verdiği dönemde yönetmen Blier’in yazara (Blier) “Bizi sıkıyorsun, şimdi her şeyi başka biçimde anlatacağız” dediği ve ortaya Senin İçin Fazla Güzel’in (Trop Belle Pour Toi) çıktığı, sonuçta “senaryosunu yönetmenin yazdığı belirgin” ve gurur duyduğu filmler dizisinde ilan ettiği Teşekkürler Yaşam’ı (Merci la Vie) yazarak yönetecektir.

Claire Denis *L’Intrus/Davetsiz*’in senaryosunu yazarken diyalogları azalttığı, ama senaryodan çıkarmadığından söz eder. “Oyuncular bu diyalogları çalışıyorlar ve biraz da çekimlerin gidişine göre onları kullanıp kullanmamaya karar veriyoruz.”

Yönetmen Anlatıyı Yönlendirir

“Seyirci her an aklımdadır. Hikayeyi anlatmayı düşünürken, onu seyirciler için en ilginç hale nasıl getirebileceğini düşünürsün aslında. Diğer türlü seyircinin önünde asla hayat bulamaz.”

Clint Eastwood

Anlatı nedir? “Bir anlatıyı zaman ve mekan içinde olan neden-sonuç ilişkisi içindeki bir olaylar zinciri olarak düşünebiliriz.” (Bordwell/Tompson 2008: 75) Burada kastedilen “öykü”dür. Yönetmen öyküyü filme alırken kamerayı düşündüklerini kaydeden bir araç olarak gördüğü için, düşündüğü gibi kamera bakışını/gösteren/ anlatıcı olarak kullanabilir.

Anlatan kamera genellikle nesnel kamera (olaylara tanıklık eder ancak karakterler bir kameranın varlığının farkında değildir), öznel kamera (bir karakterin bakış açısını izleyiciye yansıtır), psikolojik kamera (açı ve kamera hareketleri ile sağlanır) olarak tanımlanır. Dikkatle bakılırsa özellikle Orson Welles’in *Citizen Kane* gibi bir filmde anlatan kameranın varlığı daha seçik görülür.

Daha yakın evreden *Black Swan* filminin açılış sahnesine bakalım: Müziğin eşlik ettiği siyah fon üzerindeki filmin adı görüldükten hemen sonra balerin genel çekimde görülür, ardından dans ederken ayak vb. yakın çekimlerinden yine boy çekimine, son genel çekimde soldan çerçeveye siyah giysileriyle dansa katılan balet görülür. Üzerindeki giysi ve görüntüsü şeytansı görünümde hızla değişir, sonra kaybolur ve balerin dansı yalnız bitirir. Burada görünenler anlatıya farklı bir örnektir-çünkü gösterilen bir rüya sahnesidir. Daha açık bir örnek ise, Nina’nın (N. Portman) metrodan inerek yürüdüğü sahnedir. Kamera (arkada) prova odasına girinceye dek onu omzundan izler.



Paths of Glory filmindeki bir sahne Stanley Kubrick’in yine anlatıyı, öznel/aktüel olarak kullanarak nasıl gerçekleştirdiğini örnekler. Ant Hill’e yapılacak olan saldırının başlangıç sekansında biri yakın plan zoom objektif çalıştığı (zoom – close-up) Arriflex kamera, top-

lam 6 kamera ile kullanmıştır. “Yönetmen elindeki kamera ile sadece Albay Dax’ı karelemektedir. Albay Dax saldırıyı komuta ederken, kamera olayın farklı boyutlarını izleyiciye sunmaktadır. İlk çekimde Dax’ın arkasındayken, daha sonra yanal olarak onu takip etmektedir. Yönetmenin yaptığı zoom-in ve zoom-out’lar, saldırının karmaşıklığını vurgulamaktadır. Diğer kameralar saldırının, siperlere göre, sol yanına kurulmuş bir dolly üzerinde kaydırılmaktadır. Aynı hat üzerine aralarında mesafe bulunan birkaç kamera birden yerleştirilmiş, böylece tekrarlardan olabildiğince kaçınılarak, devam hatalarını en aza indirmek ve savaş sahnelerine gerçeklik kazandırılmak istenmiştir. Buna rağmen bazı tekrarların sayısı 30’u aşmıştır.” (Onat, Y. L. Tezi)



Kubrick’in zoom objektif Arriflex kamerasından aktüel çekimlerle Albay Dax.

Pedro Almodovar bazı filmlerini renklere özel bir yoğunluk veren “prime” adı verilen bir objektif tipini seçerek ve *sinemaskop* çektiğini belirtir. Oysaki geniş çerçevesiyle, özellikle yakın planda çıkardığı sorunlar nedeniyle *sinemaskop* çekim için kolay bir format değildir. Almodovar'a göre, bu zorluk, yakın planla ne anlatmak istediği konusunda yönetmeni iyice düşünmeye ittiği için aynı zamanda avantaja dönüşmektedir. “Çok iyi aktörler ve onlara gerçek bir şey vermek gerekiyor, yoksa herşey çöker” görüşünü ileri sürer.

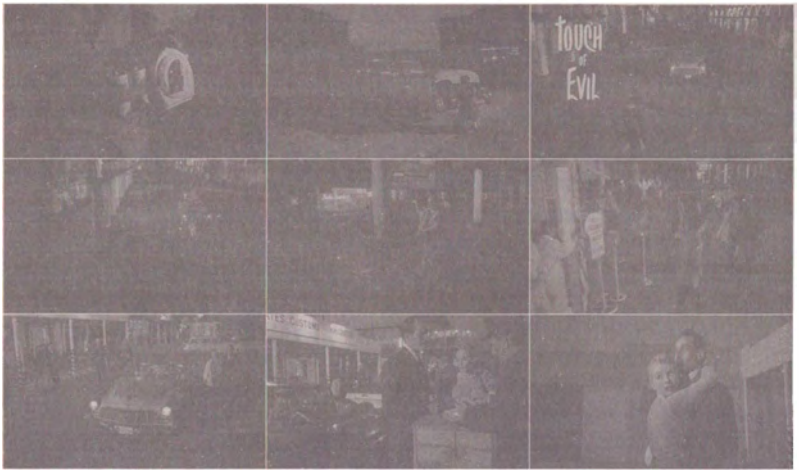
Yönetmen Kesintisiz Sekansı Tercih Ederse

Çekimlerde kullanılan yakın plan, genel plan vb. tanımlar, ‘kadr çok yakın çekilmiş’ veya ‘kadr yeteri kadar yakın değil’ tarzında kullanılmaz. Sokorov, hiçbir şekilde ‘yakın kadr’ veya ‘genel kadr’ tanımlarının olamayacağı görüşündedir. "Bir planın ölçeği, izleyicinin ekranda gördüğü görüntüye göre saptanmaktadır. Acaba nasıl bir görüntü ekran çerçevesiyle sınırlandırılmakta, kameranın görüntülediği objenin veya alanın hangi bölümü, yakınlık derecesinin birim ölçeği ile orantılı olarak filme sabitleştirilmiş bulunmaktadır?" (Sokolov, 1995: 69)

Sokolov’un yukarıdaki açıklamaları çekimle doğrudan ilgilidir. Filmin akışı, sahnelerin içerdiği anlam için yönetmen ‘nasıl bir görüntü?’ sorusunun peşindedir. Burada yönetmen için önemli olan Bela Tarr’ın belirttiğince “zamanın nasıl kullanıldığı/kullanılacağı” ile ilgili olan, kavramları “en saf haliyle” anlatma becerisine sahip olmaktır. Bu da ‘Yakın planla mı, genel planla mı?’ sorusunun yanıtını oluşturmaktadır. Tarr’a göre “nasıl bir görüntü?” sorusuna yanıt, “Oyuncuların seyirciye ‘merhaba’ deyip sahnenin kesilmesine yol açan ‘merhaba kesmesi’nden daha iyi” olan plan sekanslara yer vermek”tir.

Ancak plan-sekans her yönetmenin başvurduğu bir çekim yöntemi değildir. Konuya bir yönetmenin (Ümit Ünal) açıklamasıyla başlamak yerinde olacaktır.

“Filmler kamera/stop komutları arasında kaydedilmiş planlardan oluşur. Heykeltıraşın mermerdeki “fazlalıkları” ayıklaması gibi, çekilmiş planların “fazla” kısımlarını ayıklama işlemi yani kurgu, sinemanın temelidir. “Ayıklanmış” planlar bir araya gelir ve sahneleri oluştururlar. Kendi başına bütünsel bir fikir ifade eden sahneler toplumuna da sekans denir, yazıdaki paragraflar gibi. Ama bazı yönetmenler, planları kesmek ve ayıklamak yerine uzun, kesintisiz sekanslar çekmeyi tercih eder. Bazısı durgun sekanslar yaratırken, bazısı kamerayı hareket ettirerek yakın/genel ölçekler arasında dolaşır ya da oyuncuyu ve nesneleri kameraya yaklaştırır, mekandan mekana geçer. Tek plandan oluşan sekansların benim için sihirli bir yanı vardır. Filmin yarattığı gerçeklik yanılsaması yoğunlaşır, kesmelerin doğurduğu “film icabı” hissi kaybolur, kesintisiz bir plan içinde film bizim gündelik hayatımıza benzer bir deneyim sunar. Bir yönetmen/seyirci olarak, iyi bir plan-sekans çekebilen yönetmenin hayal gücüne ve teknik becerisine hayranlığım artar elbette.”



Orson Welles'in Touch of Evil filmindeki dakikalar süren kesintisiz açılış planı (plan-sekans).

Ümit Ünal'ın da en sevdiği beş plan-sekans arasında gösterdiği Touch of Evil (Türkiye'de Kötülüğün Teması) Orson Welles'in sadece kara film denemesi değil, girişindeki üç dakika kadar süren kesintisiz bir plandan (plan-sekans) oluşan açılışı ile sinema tarihine yerleşmiştir. “Planın başında yakın çekim bir bomba görürüz. Bomba bir arabaya konur, araba Meksika- ABD sınırını geçmek üzere hareket eder. Neşeli, sarhoş, eğlenceden dönen insanlar arasından ilerler. Filmin başkahramanı olacak “iyi polis” ve eşi arabayla yanyana gelir, uzaklaşırlar. Üç dakika boyunca başka da büyük bir olay olmayan bu sahneyi yüreğimiz ağızımızda seyrederek: “Bomba patladı patlayacak” Orson Welles’in zekası ve yeteneğine bir kez daha şapka çıkarırız.*”

Ünal'ın diğer plan-sekans seçimleri de yerindedir: Yolcu (The Passenger), Michelangelo Antonioni; Oyuncu (The Player) Robert Altman; Nostalghia, Tarkovsky; Son Umut (Children of Men), Alfonso Cuaron. Kuşkusuz bu filmlerin yönetmenleri arasında –Antonioni'nin bazı filmlerindeki yaklaşımı dışında- plan-sekanslı sinemasının özelliği yapan Tarkovsky olacaktır. Tarkovsky'nin iç sesini yansıttığı, “hasta bir insanın kendi röntgenine bakmak gibi” diye tanımladığı sadece Nostalghia değil, durgun ve kişisel stilini plan-sekanslarla oluşturan Zerkalo, Stalker de anımsanmalıdır. Nostalghia “Hasta bir insanın

* http://asyadada.blogspot.com.tr/2011_11_01_archive.html.

kendi röntgenine bakmak gibi” olarak yorumlamıştır. Belki de bu yüzden, kendisinin en çok sevdiği/içine sinen yapıtı da Nostalghia’dan başkası değildir.

Rus sinemasının yeni döneminden, stil olarak Tarkovsky sinemasına çok yakın Sokurov’un Hermitaj müzesini belgelediği Russkiy Kovcheg/Russian Ark/Rus Hazine Sandığı’da (2002) baştan sona tek plan çekimi ile, benzersiz bir plan-sekans örneğidir.



*Sokurov ve Tilman Buttner
(Russian Ark)*

*Theo Angelopoulos
(The Travelling Players)*

Theo Angelopoulos filme yön veren temel ilkenin plan-sekans çekim olduğu görüşündedir. Angelopoulos’un sinematografi özelliği ve yaklaşımını belirleyecek ilk film The Travelling Players (O Thissos, 1975)/Gezgin Oyuncular çağdaş Yunanistan’ın 1939/52 yılları arası tarihindeki siyasal olaylardan ve yansımalarından yararlanıp görsel ve işitsel dört saatlik neredeyse yeni bir “gösteri” biçimi ortaya koyar. Zaman ve mekan üzerine araştırmasıyla etkili olan, olayları soyutlayarak daha anlaşılır kılan bu filmde “olaylar gerçekçi biçimde gösterilmez, temsil edilmezler, topluluğun üyeleri ve Tarihin tanığı/oyuncusu olan diğer kişiler aracılığıyla araştırılır, bazen de, eski Yunan trajedisindeki koronun işlevini yüklenen kişiler (oyuncular) tarafından sözle nakledilir” (Tessier, 1977: 258)

“Bir kamera kaydırmasıyla (sokakta vb.) tarihsel zaman değişir (geriye dönüş); tarihin açıklayıcılığı plan-sekanslarla başarılır. Angelopoulos’a göre, kamera hareket ediyor olsun ya da olmasın, filme damgasını vuran temel ilke sekans çekimidir. Bu yolla sahneler derinlik ve ayrıntı kazanmış, montaj kamera içinde yapılmıştır. Anımsatmalı, Angelopoulos’un plan-sekansı, plan-sekans kullanan diğer yönetmenlerin aksine, bir bütün, tamamlanmış sahne yaratma anlamına gelir.” (Makal, 2010: 286) Angelopoulos’a göre; “*montaj, temponun belirlendiği kamerada yapılır, montaj masası, sette planlanan her*

şeyin yolunda gidip gitmediğinin kontrol edilmesine yarar sadece. Eğer yolunda gitmemişse makasın bir faydası olmayacaktır, tek çözüm, tümünü yeni baştan çekmektir”

Angelopoulos’un tarih üçlemesi ‘36 Günleri, Kumpanya, Avcılar; sessizlik üçlemesi Kitera’ya Yolculuk, Arıcı, Puslu Manzaralar ve kuşkusuz Ulis’in Bakışı (Ulysses’ Gaze) ve Ağlayan Çayır’da alışılmışın dışında uzun ve pek çok kez durgun plan-sekansları devam edecektir.

Macar sinemacı Bela Tarr’ı da 1979 yılında çektiği ikinci filmi Szabadgyalog’dan itibaren, siyah beyaz ve yavaş-uzun kamera devrimleri ve filmlerinin tümünde görülen ağır atmosfere uygun düşürmek için -gereğinden fazla- uzun tutması ile plan-sekans kullanan yönetmenler çevresine yukarıda yerleştirmiştik. Tarr, “Sizin için plan sekans nasıl bir önem taşıyor? Filmlerinizde giderek bir düzen ve tutku olan bu plan sekansları nasıl çalışıyorsunuz?” sorusuna “Tecrübeyle, zamanla anladım ki plan sekansın oynaması gereken bir rol var. Bir plan sekans ne kadar uzun olursa, şiddeti, gerilimi, titreşimi, derinliği o derece hissedebilirsiniz. Plan sekansla, kadrajdan kaçma şansı neredeyse bulunmayan oyuncuyu tutabilirsiniz. O orada kalır, ta ki kamera bir başka yere dönünceye dek” yanıtını verir. Oyuncu’nun (The Player) açılış sahnesinde olduğu gibi, Francis Ford Coppola’nın The player’in açılış sahnesi gibi, Brian De Palma’nın Yılan Gözler/Snake Eyes’in açılışında kullandığı plan-sekans: boks maçı salonunun girişinden suikastle biten, steadicam ile gerçek bir çekim ustalığı, Palma’nın “daha uzun yapılabilirdi, tıpkı Hitchcock’un Rope adlı filminde yaptığı gibi olabilirdi” açıklamasını yaptığı on iki dakikalık çekim. Brian De Palma bu çekimle izleyicinin kendini başroldeki karakterle birlikte olayın içerisinde hissetmesini istediğini belirtir.

Sonbahar filminde Özcan Alper az tercih edilen “storyboard” tekniğini kullanarak çekimler yapacaktır. Alper filmin son sekansında başkahramanı Yusuf’u evde, salonda, annesi yanında tulum çalarken gösterir önce, tulum sesi devam ederken kamera yerinden kalkan ve pencereye doğru giden anneyi izler-anne pencere önünde durur ve bu kez kamera zoom görüntüyle annenin omuz çekiminden ayrılarak camın gerisindeki manzarayı-çerçevenin solundan hareket eden cenaze alayını (Yusuf’u) gösterir, müzik Yusuf’a ağıt bir türkü ile yer değiştirmiştir ama görüntü cenaze alayının çerçeveden çıkışına dek kesilmez, kare donarak -üzerinde yazı- film biter. Sonbahar’daki bu plan-sekans 3.30’ dakika sürmüştür.

Kurgu: Yönetmenin Sinematografik Düzeni

“Eğer yönetmek bir bakışsa, kurgu bir yürek vuruşudur.”

Jean-Luc Godard

Sinema, sadece belli imaj üretimiyle ilgili bir anlatı alanı değildir; kendine özgü dili oluşturabilmek için estetik-sanatsal arayışların en çok denendiği sanat dalıdır. Sinemanın gerek klasik ikon-imaj sesin olmadığı dönemde ve kuşkusuz Amerika'da Griffith'in katkısıyla gelişen hikaye anlatma sürecinde, Rusya'da Pudovkin'in “izleyicinin psikolojik rehberliğini kontrol eden” yönteminde ve Eisenstein'ın farklı anlayışın peşine düştüğü “yepyeni bir gerçekliği ve ideaları yaratma eylemini araştırdığı” yıllarda 'kurgu'nun (montaj) önemi ilk başlardadır.

Edward Dmytryk ‘film kurgusunun sinemanın yarattığı “tek sanat” olduğu düşüncesindedir. Andy Warhol’un *Eat, Sleep ve Empire* gibi kameradaki filmin tümünü kullanarak çektiği deneysel filmler bir yana, “filmlere ait tüm biçimsel sistem içinde” en önemli rolü kurgu oynamaktadır. Fellini "film geliştikçe yavaş yavaş kurulan-gelişen ve giderek son bulan bir ilişkidir (...) biraz da yeniden başlamaya benzeyen bir şey kurgu (montaj) aşamasıdır" görüşündedir. Çekimlerin mekansal, zamansal, grafiksel, ritmik ayrıca ses/müzik olarak devamlılığı kurgu ile sağlanır. Daha da ileri götürülürse, kurgunun (montaj) gerçekliğin düzenlenerek kavranılır bir biçim verilmesi ve dünyanın açık anlamda yeniden yapılandırılmasının yöntemi olduğu söylenebilir.

Dmytryk'nin sinema çoğu özelliğini başka sanat dallarından ödünç almış ya da uyarlamıştır görüşü haklılık taşır. Çünkü sinemanın yararlanabileceği öykü anlatma, tiyatro-oyunculuk, dans, müzik, resim ve daha yakın çağdaki fotoğraf sanatı geçmiş uygarlıklardan başlayarak kendini zenginleştirme fırsatını yakalamıştır ama 'kurgu kavramına gereksinimi olmadan ya da yeterince yararlanmadan. Ona göre kurgu sinemayla can bulacak ve karşılığında da sinemayı canlandıracaktır.

Ayzenştayn 1920'li yıllarda yaptığı ilk filmi Grev (Stachka, 1925), ikinci filmi Potemkin Zırhlısı (Bronenosets Potyomkin. 1925) ile kurgu ile oluşan bir anlatımı, sonuçta bir üst düzey sanatı ortaya çıkartır. Ayzenştayn denediği etkin yöntemler ile bu filmleri ajit-propaganda sineması örnekleri olmanın ötesine geçirir. Ona göre sinema sanat olacaksa -kurgu yardımıyla- gerçekte ilişkisini kesmek zorundadır. “Film parçası gerçekliğin yeniden üretiminden başka bir

şey değildir. Kurgu (montaj) onun gerçeğe olan bağıını koparır. Böylece Ayzenştayn gerçeklikten kopmanın filmsel olmanın tek koşulunun kurgu olduğunu vurgular.” (Büker 1991: 7) Potemkin Zırhlısı’nda kuramlaşan görüşleri Ölçümlü (*Metrik*) Kurgu, Tartımlı (*Ritmik*) Kurgu, Titreysel (*Tonal*) Kurgu, Üsttitremlili (*overtonal*) Kurgu olarak izlerini belli eder, Anlıksal (*Entellektüel*) Kurgu anlayışı da October/Ekim filminde yansır. Dizemsel-ritmik kurgu örneğine Ayzenştayn, Odesa Merdivenleri’nde çekim uzunluğu ile elde ettiği halkın korku ve telaş ile kaçışı, çocuk arabasının merdiven başında önce sarsılması sonra hareketi, annenin yüz ifadesi, inen askerlerin ateşi vb. görüntülerden oluşan bölümü gösterir.



Ayzenştayn’ın düşünceleri daha sonra, Sigfried Krakauer ve Andre Bazin gibi kuramcılarca gözden geçirilmiş, eleştirilmiş, “kurgunun yaşamsal gerçekçiliğin akışını bozduğu, kurgusal eklemlerin, yönetmenin olayları yorumlamada istediği gibi hareket etmesini mümkün kıldığı iddia edilmiştir.” (Sokolov, 1995: 40)

Ayzenştayn stili kurgunun biricik “sinematografik amaç” olduğu günlerden, kurgunun mizansenin biricik parçası olduğu, Renoir, Bunuel, Bergman, Antonioni, Pasolini, Fellini ya da Wenders, Tarkovski gibi yaratıcıların filmlerinin tanındığı günlere gelindiğinde yönetmen temel bir işin yapılmasını sağlamaktadır: “Eğer yönetmen, çekim esnasında gerçek dünyanın görüntüsünü çarpıtmak gibi bir vazife ile karşı karşıya değilse, bu film parçacıklarının içerdiği koşulluluk minimum düzeye indirilmiş olacaktır.” (Sokolov, 1995: 44)

Yine de film biçimi bir sistem, “yani bir dizi ilişkili, bağımsız ögenin birleştirilmesi olduğu için parçalar arasındaki ilişkileri kurmaya yardım eden bazı ilkelerin olması” gerekir. (Bordwell/ Thompson, 2008: 65) Örneğin, klasik anlatı stili zaman, ‘motivasyon ve diğer

faktörleri neden-sonuç düzeni için' kullanmayı, devamlılık sistemini (bir sahnenin mekanı **aksiyon aksı** veya **merkez hattı** ya da 180 derece çizgisi olarak anılan model: bir kişinin yürümesi, iki kişinin konuşması ya da bir yolda yarışan araba-Bordwell/Thompson) öğrenerek işe başlamıştır.

Devamlılık sisteminde dikkat edilmesi gereken aksı kırmamaktır. Bunun için genellikle oyuncular ortam içinde hareket ettirilerek yeni akslar yaratılır. Yine de yönetmenin anlatı stili seçimine uygun olarak -mantıklı ya da değil- **aksı kırma** denemeleri yaptıkları, çağdaş sinemada yoğunlaştırılmış devamlılık, hareketli kamera, kısa çekim süresi, yakın ölçekle (oyuncu gözlerine odaklanan) oyuncu çerçevelemesi ve hızlı kurgu anlayışının öne çıktığı görülmektedir.

Fransız Yeni Dalga filmleri, örneğin J. L. Godard'ın *Serseri Aşıklar* (A Bout De Souffle) klasik ya da diğer deyişle *öykülemeci gösteri sinemasının* dışında kaldığını belli eden, kronoloji devamlılıktan bağımsız (jump-cut/atlama-mekansal, zamansal ve grafik devamlılık gözetmeden) çekimlerle kurgulanmıştır. Godard'ın sonraki filmlerinde daha belirginleşecek ve gelişecek klasik-Hollywood stili anlatının parçalamasının birçok nedeni olabilir. Ancak en önemlisi "anlatının duygusal büyüüne engel olabilmesi ve böylece izleyiciyi, anlatı akışına müdahale ederek dikkatini yeniden toplamaya ve yeniden odaklamaya zorlayabilmesidir. (Kuşkusuz dikkat tümüyle kaybolabilir de.)" (Wollen, 2002: 14)

Bordwell/Thompson'a göre devamlılığı ihlal eden ikinci yöntem digetik-olmayan eklemelerdir ve buna örnekleri Ayzenştayn'dan bir, Godard'tan iki filmle gösterir: *Strike/Grev* filminde işçilerin katledilmesinin bir boğanın kesilmesi (gerçekte mezbahada) görüntüleriyle iç içe kurgulanması; *La Chinoise/Çinli Kız*'da Henri antik Mısır hakkında bir anekdot aktarırken, Tutankom'un mezarına ait yakın çekimlerin yer alması. Godard sadece görüntüleri değil, bazı filmlerinde söz ve müziği de bilinçli karmaşıklıkta kurgulayacaktır.

Kusturica şunu söyler: "*Kurgu hakkında ne biliyorsam Fellini'den öğrendim. Prag'da sinema okuduğum dönemde, Fellini'nin filmlerini seyrediyor ve tek bir yerde geçen bir sahneyi anlatmak için paralel kurguyu nasıl kullandığını öğrenmeye çalışıyordum. Dramatik yapıdan daha çok epik bir yapıda çalışıyordu. Yani sahneye yine o sahnede yaptığıyla, gönderdiği sinyallerle hız veriyordu. Bunu, eski*

kuşağın tüm büyük ustaları gibi, kendine özgü bir biçimde, ölçülü bir ironiyle, bir ressam, bir Akdenizli tavrıyla yapıyordu.”

Angelopoulos da tüm sinemacılar gibi, kurgunun izleyicilerin daha kolay kavramasını sağlamak için filmin hikayesine -kendi anlayışına göre bir derece- düzen vermek olduğundan söz eder. Sonuçta ortada bir “düzen verme” işi vardır.

‘Düzen verme’ kavramının anlamına Ferzan Özpetek’in ikinci filmi Harem Suare’de yaptığı da örnek verilebilir. İki türlü kurgu yapar: Hızlı kurgu, daha kısa sahnelerle vb. Ancak film özelliğini yitirince, ikinci-anlatım kurgusunu gerçekleştirir. “Herhangi bir şeyi anlatırken o zamana ait bir anlatım dilini kullanmayı tercih ettim” demektedir.

Sonuçta iyi film yapımı için en çok gereksinilen, kesim işinde becerikli, çekimleri biraraya getirebilen usta kurgucunun yönetmenin yanında olmasıdır. Dmytryk’ye göre bu yalnızca iki yoldan biriyle başarılabilir: “Ya yönetmen usta bir kurgucu bulmalı ve onu yanında alıkoymalı ya da binlerce saati bu yaşamsal beceriyi öğrenebilmek için kurgu odasında geçirmeye kararlı olmalı.” (Dmytryk 1990: 131) Ama günümüzde çekim teknikleri gibi, sürekli gelişen yeni dijital/bilgisayar programlar ile kurgu teknikleri de değişmiştir.

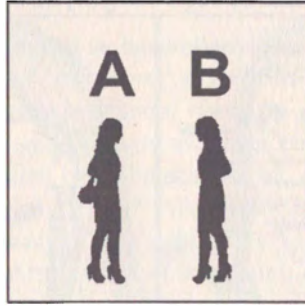
Kurgu için Dmytryk'den birkaç not: (Şekiller yeniden Berna Oruç tarafından çizildi)

“Açıktır ki, bir boy çekiminden benzeri başka boy çekimine kesme yapılması, planlar farklı bakış açılarından çekilmiş olsa da, bir ‘sıçramaya’ neden olacağından, izleyicide şaşkınlığa yol açar. O zaman gerekli olan, birbirini izleyen planlar arasında belirgin bir fark yaratmaktır. Bir başka deyişle, bir boy çekiminden bir yakın çekime ya da bir yakın çekimden boy çekimine kesme yapılabilir ama boy çekiminden Amerikan planına kesme yapılmamalıdır. Çünkü büyüklük farkı pürüzsüz bir kesme için yeterince belirgin değildir. Bu örnekle, kesim sıçraması izleyici üzerinde istenen türde bir şok oluşturmak yerine pek de hoş olmayan bir rahatsızlık yaratabilir. (Sözü edilen kural yalnızca aynı kişi ya da kişilerin çekimlerinde uygulanır. İki farklı insanın çekimi aynı büyüklükte olmalıdır –örneğin, bir diyalog sahnesi boyunca iki kişinin ayrı ama benzer yakın çekimleri gibi.)

Bir kişinin benzer büyüklükte ama tümüyle farklı kamera konumlarından çekilmiş iki planın birbirine kolaylıkla bağlanabildiği özel

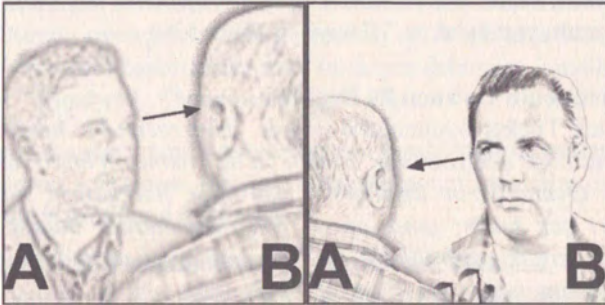
durumlar vardır. Fakat bunlar kafada dikkatlice oluşturulmalı ve kesme de çok beceriklice yapılmalıdır. Kesmelerin büyük bir kısmı açıkça birbirinden farklı büyüklükteki iki plandan oluşur. İşte yönetmenin yalnızca kurgudan anlaması değil, yerleştirmeden yerleştirmeye geçerken olası kesme bağlantılarını da aklında tutması için de bir neden daha.

İkinci sorun bir oyuncunun baktığı ya da hareket ettiği yön sorunudur. Bir örnek olarak A ve B karakterleri arasındaki konuşmanın yer aldığı bir sahne düşünelim. İlk ikili çekimde (Şekil 2) A perdenin solundadır ve B'ye bakmaktadır, B ise perdenin sağındadır ve sol taraftaki A'ya bakar.



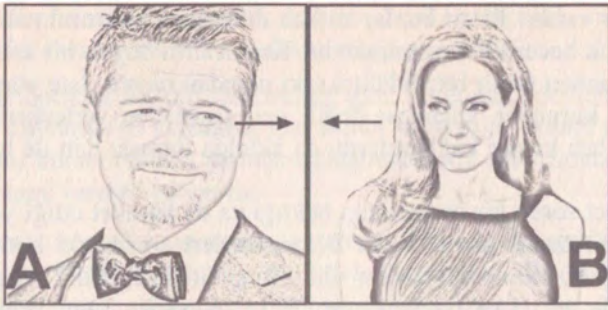
Şekil 2

Omuz üstünden (Şekil 3a-3b) ya da tek (Şekil 3c-3d) olarak yapılan karşılıklı yakın çekimlerde de bakışlar tutarlı olmalıdır. Yani A her zaman kameranın sağına, B ise her zaman kameranın soluna bakmalıdır. Burada kameranın ne kadar keskin bir biçimde ikili çekim pozisyonunu terkettiği ya da yerleştirmenin dekora ya da dekor parçalarına göre değişmesi gözönüne alınmaz.” (Dmytryk 1990: 112)



Şekil 3a

Şekil 3b



Şekil 3c

Şekil 3d

Yanlış! Her ikisi de sağa bakıyor, birbirine değil.



Şekil 3e

Şekil 3f

“Kurguyla ilgili bir diğer önemli konuya fon müziğinin eklenmesidir. Müzik dramatik etkiyi artırarak sahnenin daha hızlı geçmesini sağlayacaktır. Bu etkinin tüm avantajlarından yararlanabilmesi için yönetmenin fon müziğinin nerede kullanılacağına dair iyi bir fikri olması gerekir. Ancak, o zaman müziğe bel bağlayarak sahnenin temposunu düşürebilir. Eğer böyle bir sahne müziksiz olarak en yüksek hıza ulaşacak biçimde kesilirse, müziğin eklenmesi hoş olmayan aceleci bir durum yaratacaktır.” (Dmytryk 1990: 130)

Yönetmenin Oyuncu ile Başarısı

Patrick Tucker oyuncularla ilişkili “Her resim bir hikâye anlatır ve eğer resimler çekiyorsanız, isteyin ya da istemeyin hikâyeler anlatılıyor. Oyuncuların ilişkiler ve karakter hareketleri hakkındaki içgüdüleri çok iyidir; ama, ancak çok deneyimliler bunun ekranda gösterilen gerçek görüntülerle nasıl bir bağlantısı olduğunu anlayabilirler” açıklamasını yapar. (Tucker, 2010: 185)

Yönetmenin oyuncular ile başarısı, onları gerçekçi ya da stilize bir performans içinde yorumlaması “yönetmen” olmanın en önemli parçasıdır. *Film Yönetmek Üzerine* yapıtında David Mamet birçok yönetmenin, sanki bir filmin başoyuncusunun eylemlerinin bir kaydıymış gibi oyuncu çevresinde dolaşma yaklaşımını benimsediğinin altını çizer. Francis Ford Coppola uzun bir aradan sonra çektiği Jack’te (1996), yaşlanma hastalığına yakalanmış, on yaşında bir çocuk olmasına karşın kırk yaşındaki adam görüntüsündeki Jack Powell’ı canlandıran Robin Williams’tan aynı yaştaki çocuğu taklit etmesini değil, kendi içinde çocuğu bulması, dünyasına girmesini ister. Williams’ın yapacağı çocuklarla gerçek ilişkiler kurmaktır.

Oyuncularını olağan jest ve hareketleriyle kullanma ustası olan Woody Allen *To Rome With Love/Roma’ya Sevgilerle* filminin karakterlerinden cenaze levazımatçısı için -dünürü olacaktır- şunu söyler: “Bu kadar harika bir opera sesine sahip ve aynı zamanda kendi anadili olmayan bir dilde oyunculuk yapabilen birini bulacağımı hiç düşünmezdim ama çok şanslıyım, Fabio’yu buldum.” Woody Allen filmde Ruggero Leoncavallo’nun ilk kez 1892’de sahnelenmiş “Pagliacci”den arıyalar söyleyecek kişiyi, İtalyan tenor Fabio Armiliato’nun kendisini oynatarak canlandırır. (Filmde Fabio Armiliato’dan, Giacomo Puccini’nin “Tosca”sından “E lucevan le stelle” ve “Turandot”dan “Nessun dorma” ile Umberto Giordano’nun “Fedora”sından “Amor ti vieta” da yer almaktadır.)

Sinema tarihi, oyuncuların performansını türe, anlatıya ve filmin stiline uygun biçimde bellekte kalan yüzlerce filmi hatırlatır. Bordwell,/Thompson bazı filmlerin stilin farklı seviyelerini birleştirdiğinden söz eder ve Milos Forman’ın *Amadeus* filmini örnek verir. “Mozart rolündeki Tom Hulce’un groesk, kıkır kıkır gülen performansını, nazik Salieri rolündeki Murray Abraham’ın performansı ile karşılaştırır. Burada oyunculuk yaşlı bestecinin ağırbaşlı ama donuk müziği ile genç bestecinin bastırılmaz ama saldırgan dehasının karşıtlığını keskinleştirir.” (Bordwell, /Thompson, 2009: 137)

Dmytryk, yönetmenin oyuncularının kendilerini tamamen güvenli hissetmelerini sağlaması gerektiğinden ve bunun ideal ama çok ender ulaşılan bir iş olduğundan söz eder.

“Bir çekimi düzenlemenin iki yolu vardır. Birincisi, bir yerleştirmeyi belirlemek ve bu yerleştirmenin kapladığı alan içinde sahneyi hazırlamak. Ben buna “oyuncuları kameraya götürmek” diyorum.

İkincisi, oyuncularla hareketleri çalışmak ve kamerayı tekrarlanan hareketi en etkili görüntüleyebilecek biçimde yerleştirmek. Bu da “kamerayı oyunculara götürmektir” Birçok sahne için ikincisini tercih etsem de, her iki yönetimde oldukça yararlıdır. İkincisinde oyuncular daha özgürdür.” (Dmytryk, 1990: 77)

Tucker ise bazen oyuncuları, görüntü bunu talep ettiği için olmaları gereken yerde durduğunu, yönetmenin (ve onların) bunu, canlandırdıkları karakter istediği için gerçekleşiyormuş gibi göstermek, bu nedenle doğru yerde durmalarını sağlamak gerektiğinden söz eder. Sadece doğru yerde durmalarını sağlamak değil, hem yönetmenlikte hem oyunculukta, işe yarayacak her şeyi yapmalıdır. Steven Spielberg’in Üçüncü Türden Yakın İlişkilerde’de yaptığı gibi: “Küçük bir oğlan çocuğunun gözlerinde bir şaşkınlık ifadesi görmek istediğinde, aksesuarcıya dev bir oyuncak ayı kostümü giydirmiş ve ikisinin birden aniden merdivenlerde karşılaşmalarını sağlamıştı.” (Tucker, 2010: 186)

Yönetmen çekime başlamadan önce oyuncularıyla gerektiği kadar sık birlikte olmalıdır. Söz konusu gereklilik, film kişileri arasında karşılıklı görüş birliğine varmaktır. Belli bazı nedenlerden dolayı genellikle ufak tefek görüş farklılıkları hep olacaktır. İyi oyuncular aynı zamanda zeki kişilerdir de. Eğer film kişileri ve durumlar ortalama izleyici tarafından anlaşılacak biçimde yazılmışsa ki böyle olması gerekir, kesinlikle oyuncular tarafında da ilk okunuşta anlaşılacaktır. Her şeye rağmen film kişilerini anlamak onların işidir. (Dmytryk, 1990: 60)

Yönetmen-oyuncu işbirliği ile daha ince işler yapmak her zaman olanaklıdır. Tucker buna güzel bir örnek verir: “*A Few Good Men (Birkaç İyi Adam)* filminde Tom Cruise’un babasının hukuk fakültesinden mezun olduğunu görmekten ne kadar memnun olacağını anlattığı güzel bir sahnesi vardır. Normal bir sesle, orta planda başlar, kamera ona doğru yaklaştıkça, sesi somuna kadar düşer (ve yakında planda) gerçekten düşük bir sesle konuşmaktadır (o sırada kendisini dinleyen kişi hiçbir şey duyamaz normalde). Konuşma sesi seviyesini tamamen değişen plan boyuna göre ayarlamıştır.” (Tucker 2010: 99)

İnce Kırmızı Hat ve Yeni Dünya’nın yönetmeni Terrence Malick *Aşkın İzleri/To The Wonder* filmini çekmeden önce, oyuncuları hazırlamak için farklı bir yöntem kullanacak, Ben Affleck, Rachel McAdams, Javier Bardem gibi oyuncularının kitap okumasını isteyecektir.

Javier Bardem: “Bir sürü kitap okudum, belgesel film izledim” diyecek, Ben Affleck “Çok okuma verdi, müfredat çok kabarıktı”

açıklamasını getirecektir. “Martin Heidegger’ de okudum (1889-1976, Varoluşçu felsefenin önde gelen isimlerinden biri olarak bilinen Alman filozof), çünkü Terrence’in Heidegger kitaplarıyla ilgilendiğini biliyordum. Bu nedenle bilgi edinmek istedim.”

Rachel McAdams: “Terrence benden Tolstoy’un Anna Karanına, Dostoyevski’nin Karamazov Kardeşler ve Budala kitaplarını tekrar okumamamı istedi. Üçü de bu kalınlıkta kitaplardı.”

Öte yandan sinema oyunculuğunu da kuşkusuz, doğal çekim yerlerini, doğal oyuncuları yeğleyen Ayzenştayn, Pudovkin gibi bakmamak gerekir. Örneğin Ayzenştayn makyajsız ve hareket-mimikleriyle gerçeğe en yakın olanı (yaşamından içindeki insanı) seçer, ama kurgu ile gerçekliği o denli bozar ki gerçekçi bir çekim tavrını benimsemi anlamının üzeri örtülür. Pudovkin de “yalnızca gerçek gereçle çalışmak istiyorum, benim ilkem bu” diyerek farklı bir bakış getirir. “Otuz yaşında genç bir erkekten altmış yaşında bir erkeği oynamasını istediğimizde, genç oyuncunun prova yapmak için birkaç saati ya da birkaç günü vardır. Altmışına ulaşan bir erkek ise altmış yıl prova yapmıştır. Pudovkin gerçek kırıksıklıkları yeğler. Genç bir erkeğin, yüzündeki yapay kırıksıklıklarla gerçek ağaçların, gerçek ırmakların arasında rolünün gereğini yapacağına inanmaz.” (Büker, 1991: 7)

Jean Renoir stüdyoyu-yapay çekimleri yeğlemediği içindir belki, doğaçlamadan da yanadır. “Oyuncularını doğal bir oyunculuk sergilemeleri için özgür bırakır. Oyuncular izleyici için değil, kendileri için oynarlar.” (Büker, 1991: 55)

“Godard yalnızca gösterir, nasıl ve niçin olduğunu tartışmaz. Gösterirken de oyuncuları özgür bırakır, onların doğaçlamaya dayanan bir oyun çıkarmalarına olanak sağlar. “Hiç bir sahneyi ikiden fazla çekmemeye çalışırım. Ne kadar çok tekrar olursa, o kadar mekanik olunur, yaşamdan uzaklaşılır” (aktaran Şalom, 1966-1967: 45; Büker, 1991: 94) Büker’in de vurguladığı gibi, ancak iyi oyuncuların yetkin bir biçimde rol yapacağına inandığı için ünlü oyuncuları seçmiştir hep filmlerinde.

Polanski “ilham kaynağı aktörlerdir” düşüncesindedir. “Onları prova yapmakta özgür bıraktığınızda, doğru duruşları, doğru davranışları, jestleri, doğru telaffuzu ve doğru vücut dilini buluklarını görürsünüz” diyecektir. (Thompson, 1995: 31)

Nuri Bilge Ceylan doğaçlama çekim anlayışına yatkındır. Ceylan ile çalışan Ercan Kesal da onun önce metne dayalı bir çekim yaptığını,

ardından oyuncunun içindekini/kendini tamamen bırakana dek alternatifini çektiğini, yinelediğini, ama son kez farklı şey çıkabilir düşüncesiyle ‘Ne istiyorsanız onu yapın’ diyerek, doğaçlamaya bıraktığını belirtir. Patrick Tucker ‘ın saptaması yerindedir: “Oyuncular ‘ oynamayı’ tabii ki severler; ama, bazen kendilerini rahat hissettiklerinde ‘ oynarken’ gösterdiklerinden daha iyi performanslar sergilerler.

Olivier Assayas, Carlos'u çekerken (2010) “Ne çektiğini, sahnede ne olacağını, karakterin ne söyleyeceğini tam olarak biliyorsun, ama oyuncuların sahneye kendi sözcüklerini, içgüdü ve önsezilerini katmaları için yer bırakmalısın” düşüncesindedir.

Ama şu da gerçektir ki, oyuncu Terry Gilliam'ın 12 Maymun filminde olduğu gibi bir şeyler ispat etmek istediğinde; Bruce Willis ciddi bir aktör, Brad Pitt karizmatik ve sevimli bir yüzden daha fazlasına sahip olduğunu gösterince yönetmenin ve tabii ki kendisinin başarısı da kolayca gelecektir.

Yönetmenin İllüzyon Gösterisi (Işık, özel arka plan-özel efekt)

“Film denen şey, ışıkla yazılır, biçim ışıkla ortaya dökülür.”

Fellini'nin yukarıdaki sözü tartışılmaz bile; o bir katkıda daha bulunur: “ışık, film hileleri vb. gibi özel efektlerin birincisidir.” (Fellini, 1989: 10)

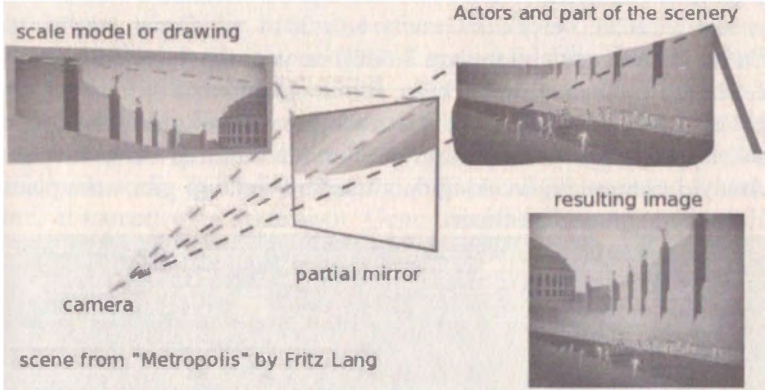
Görüntü yönetmeni/ışık tasarımcısı ve yönetmen birlikte, aksiyonun görülmesini sağlayan salt aydınlatma işlevinden daha fazlasını yapar: anlatıma biçim/anlam veren estetik yapıyı, perspektif, atmosfer, gölge vb. yanı sıra, gerçeklik, fantastik, düşsel ya da bir birlerine dönüşmesini sağlayan ve sanki illüzyonun sihirli dünyasına çağırır gibi, işine yarayacak teknikleri bazen erken bazen geç de olsa arar, bulur.



Fritz Lang'ın Metropolis filmi için maket-dekor hazırlıkları.

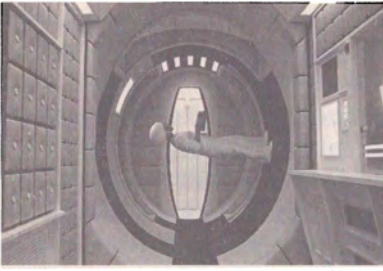
Etkileyici dekor, özel efektler, bilgisayar olanaklarından günümüz sineması olabildiğince yararlanmaktadır. Bir bakıma Georges Méliès

(1861–1938) ile başlayan stüdyo geleneği/ harikalar bu kez sinemanın dijital evreninde yeniden hayat bulmuştur. Günümüzde oyuncuların ve dekorun mavi ya da yeşil bir arka plan alanında filme alınması bilgisayar ile istenilen işlemin yapılmasını kolaylaştırmaktadır. Ancak bir fon üzerinde/ya da fonun kullanımı yeni bir olay değildir: Örneğin, John P. Fulton (1902-1966) “Görünmez Adam/The Invisible Man” (1933), *Bride of Frankenstein* (1933) filmlerinde black-backing traveling adı verilen oyuncuyu siyah bir fon önünde çektiği yöntemi kullanmış ve efekt becerisine başka filmlerde, örneğin “On Emir” (1956) filmindeki Kızıl Deniz’in ikiye ayrılması sahnesini gerçekleştirerek devam etmiştir. Eugen Schüfftan (1890-1976) *Metropolis*’in (1927) filminde fazla dekor üretmeden ayna yardımıyla çekimlerin yapılmasını sağlamış, bu yöntemi Hitchcock *The Ring* (1927), *Blackmail* (1929), *The Man Who Knew Too Much* (1934) ve *The 39 Steps* (1935) gibi filmlerinde kullanmıştır.



“Mary Poppins” deki (1964) dün şaşkınlık veren uçma, ilk kez yapılan oyuncularla çizgi kahramanları bir arada kullanma sahneleri günümüzde alışılakelen görüntülerdir.

Filmin görsellik etkisini artırmada özel efekt uzmanı, Douglas Trumbull’un, Stanley’in Kubrick’in, 2001: Uzay Macerası (1968), Spielberg’in Üçüncü Türle Yakın İlişkiler (1979), E.T. filmlerindeki katkısı anımsanır. John Dykstra tam bir özel efekt şöleni olan Georges Lucas’ın Yıldız Savaşları yanı sıra Hancock (2008) ve Soysuzlar Çetesi (2009) filmlerine önemli katkıda bulunacaktır.



Kubrick: 2001: Uzay Macerası (1968) John Dykstra: Star Wars'ta mavi fon efekti.

Stüdyo/bilgisayar/dijital efektle ilgili John Ronald Reuel Tolkien'in yazdığı Yüzüklerin Efendisi (The Lord of the Rings) adlı fantastik edebiyat serisinden uyarlanarak çekilmiş Peter Jackson imzalı filmler de son yıllardan örnek gösterilebilir.

Y Tu Mamá Tambiën, Son Umut, Harry Potter ve Azkaban Tutsağı gibi filmlerin yönetmeni ve ortak senaristi Meksikalı sinemacı Alfonso Cuarón'ın Yerçekim/Gravity adlı 2014 yılı Oscar ödüllü filmi (En İyi Yönetmen dahil toplam 7 ödül) en yeni örnektir. Ünlü görüntü yönetmeni Emmanuel Lubezki ile filmin çekim hazırlığı dört yıl sürecek, sonuçta ikili 'Kafes' adı verilen oyuncuların kontrollü statik bir mekan içinde dururken ışıkların etraflarında dolaştığı bir sistem oluşturmayı başaracaklardır. Aşağıda görselleri verildiği gibi, arka planlar bilgisayarda gerçekleştirilecektir.



Yönetmen ve Script-girl

Yönetmen için işini iyi yapan bir script-girl varlığı çok önemlidir. Çekim senaryosundan/yönetmen isteğinden bir sapma olduğunda not alır, çekimlerin uzunluğu, kullanılan objektif, kamera hareketleri, planları ve yönetmenin görmek istediği çekimleri vb. kaydeder. Öte yandan bu bilgiler filmin kurgulayan kişi için vazgeçilmez önemdedir.

İşleri arasında oyuncu giysileri, sahnelerin her bölümünde oyuncuların birbirine göre konumlanmaları, mekan ve aksesuar yerleşimlerinin de kaydını tutmak da vardır. Kısaca, film çekimi akışının sağlanması ve bütünlüğünün sağlanmasında rol oynamaktadır.

Yönetmen Kısıtlı Bütçe Sevmiyor

Bütçe, yönetmenin doğrudan sorumlu olmadığı ancak her koşulda ilgili olduğu bir başlıktır. Her yönetmen adayı Robert Rodriguez gibi ucuz film çekerek başlamayacaktır. Rodriguez, yine de etrafınıza bakın, sahip olduklarınızı saklayın, babanızın bir içki deposu varsa, bir içki deposu, köpeğiniz, anneniz huzur evinde çalışırsa bir huzur evi hakkında hakkında film yapın öğütünü verecektir. *“Ben ‘El Mariachi’yi yaptığımda bir kaplumbağam, bir gitar kutum, küçük bir kasabam vardı ve dedim ki, bunları anlatan bir film yapacağım.”* Düşük bütçeli ve gişe başarısı getiren filmlerden biri de *Paranormal Activity*, Oren Peli'nin ve sonra da Tod Williams'ın yönetmenliğini yaptığı bu korku filmi, el kamerasıyla çekilmiştir. Genç bir çift evlerinde garip bir gücün varlığından kuşkuluyor ve evlerini kamera sistemiyle film de kameralara yansıyan görüntülerden oluşuyor. (Gösterime çıktığı haftalarda, sadece ABD gişede 108.000.000 \$ gelir sağlayacaktır.)

Bu özel örnekler devam edebilir: Zeki Demirkubuz ilk uzun metraj filmi C Blok'un çekimine Kültür Bakanlığı senaryo desteği almasıyla cesaret bulmuş, 'borç'lanarak filme başlamıştır. İlk uzun metraj filmi, 'Tatil Kitabı'nı gerçekleştiren Seyfi Teoman'da düşük bir bütçeyle çalışmak zorunda kalmıştır. *“Bütçe kısıtlı olduğu ve her şeyi destekle yaptığımız için çok kısa sürede çekmek zorunda kaldık filmi. İlk filmi yapan biri için bu çok zor, çünkü hız deneyimle kazanılan bir şey. Benim asistanlıktan gelmem, görüntü yönetmenimin daha önce uzun metrajlarda çalışmış olması ve ekibimin çok hızlı, pratik olması durumu kolaylaştırdı.”* Ancak zaten arkadaşı olan yapımcılarla sette ne yapılması gerektiği dersini çalışmıştır, o nedenle çekim bütçesi ve takviminin gerisinde kalmamıştır.

Yönetmen ve Müzik

Bazı yönetmenler için “müzik her şey”dir. Sesli filmler yapılmaya başlanan 1920’lerin sonundan bu yana, müzik konuyu destekleyen, anlatımı güçlendiren başlıca öğe olmuştur. Bilinen yapıtlardan olduğu gibi, özgün bestelenmiş, kullanılmıştır. Örneğin, Hitchcock filmleri *Rebecca* (1940) ve *Rear Window* (1954) bestecisi Franz Waxman, *Mr Smith Washington’a Gidiyor* (1939), *Korsikalı Kardeşler* (1941), *High Noon* (1952), *Yaşlı Adam ve Deniz* (1958), *Alamo* (1960), *Navaron’un Topları* (1961), *Pekin’de de 55 gün* (1963), *Roma İmparatorluğu’nun Çöküşü* (1964), *Chaikovsky* (1969) gibi ödüllü müzikleriyle Dimitri Tiomkin ve 300’den fazla filmin müziğini yapan Max Steiner; son yıllardan *Under the Volcano* (1984), *Prizzi’s Honor* (1985), *Good Morning, Vietnam*, *Buena Vista’sı* (1987) bile yeterli ve çok sayıda filmin bestecisi Alex North. *Batı Yakasının Hikâyesi*’nin yanı sıra *Candide*, *Wonderful Town*, *On the Town* ve *Mass* müzikalleri için müzik yapan Leonard Bernstein, *Baba/The Godfather* (1972) filminin gerisinde ise Federico Fellini’nin de hemen tüm filmlerinin değişmez müzik adamı Nino Rota vardır. Fellini birlikteliklerinin baştan beri (Beyaz Şeyh) kesin ve tam anlaşma ile sürdüğünü; onun kesin bir hayal gücü, gök küreye yaraşır bir müzik öngörüsü olduğunu, o kadar ki filmlerinin görüntülerini görme gereksinimi bile duymadığını belirtir.

Pek çok filmde işitilen filmin aksiyonuna eşlik eden, geleneksel ‘duygusal atmosfer müziği’dir. Ama müziği Yeni Dalga Sinemacılar- dan önce filmin diegetik işlevi dışına çıkartan Robert Bresson gibi yönetmenler de olmuştur. Bordwell ve Thompson’un Film Sanatı’nda örnek verdiği Bresson’un -üstelik ses ve görüntü arasında tam bir etkileşim yaratan- *A Man Escaped* adlı filmidir. Mozart’ın missasından bölümler sık sık, üstelik yedi kez yinelenmiş, müzik, kahramanın izleyiciye anlattığının ötesine geçerek anlatısal gelişimi vurgulamış, sonuçta genel dolayımli bir anlamın oluşumunu sağlamıştır.

Çoğu kez yönetmenin filminin müziğini yapacak besteciye önceden senaryosunu vermesi, göstermesi yeterli olacaktır. Çoğu yönetmenin müziği için genel düşüncesi olur. Örneğin, Kustirica Arizona Dream filmine özgü olmak üzere, Bulgar ve Makedon popüler müzik stilini Amerikan temleriyle -Goran Bregović katkısıyla- karıştırmayı dener. Ve filmin başında ve sonunda dostluğu olan Iggy Pop’un şarkılarını kullanır. “Bu müzik benim kişisel dünyamla Amerika arasındaki bağı kurdu” görüşünü ileri sürer. Ya da yönetmen David Lynch’in

aynı zamanda yakın arkadaşı olan Angelo Badalamenti kendisiyle yapılan bir röportajda söylediği gibi, “beni soyut bir dünyaya götür, karanlık, gizemli, acı dolu, tatlı veya trajik güzel olsun” sözleri yeterli olacaktır. Badalamenti, “Benim onun bu sözcüklerini müziğe çevirmem gerekiyor. Müzik diliyle konuşmak çok zordur ama David’le çalışmak biraz daha farklı. Onu anlıyorum ve onun dünyası için benim müziğim doğru bir seçim.” açıklamasını yapacaktır.

Dmytryk, “kulağı zayıf bir yönetmen bile müziğin nerede ve ne ölçüde gerekli olduğu konusunda ısrarlı olacaktır. Normal olarak müziğin oranı ya da yeri konusunda çok az görüş ayrılığı olur; eğer yönetmen (genellikle yapımcıyla işbirliği içinde) daha önceki çalışmalarına dayanarak bir besteci seçmişse biçem konusunda görüş ayrılığı ortaya çıkmayacaktır” düşüncesini aktarır. (Dmytryk 1990: 133)

Peki ya yönetmen müzik kullanmak istemezse? Sorusuna yanıt yine Tatil Kitabı filminin yönetmeni Seyfi Teoman’dan gelecektir: “Seyirci için izlemeyi kolaylaştıran unsurlardan biraz kaçındık. Örneğin müzik yok. Bunu konuya mesafeli durmak, objektif yaklaşmak istediğimiz için yaptık.” Yönetmenin benzer yaklaşımları olmak zorundadır.

Yönetmenin aradığı müzisyeni bulmasının bir öyküsü de Angelopoulos’tan gelir: Daha önce tanışıklığı olmayan Eleni Karaianndru’ya *Taxidi stin Kythera/Kitera’ya Yolculuk* filminin hikâyesini anlatır, ikinci kez görüşüp görüşmeyecekleri bile belirsizken Eleni bir kasetle çıkagelir. Kasette filmin müziği vardır. Angelopoulos’un her yeni filmi sonrası Eleni kayıt cihazıyla gelmekte, Angelopoulos’un film üzerine anlattıklarını kaydetmekte ve bir süre sonra geliştirdiği müziği getirmektedir. Eğer olaya bir de Eleni Karaianndru tarafından bakılırsa, yaptığı küçük mucizeyi Angelopoulos’un kaydettiği sesin tonu, vurgu, duraklama sözcüklerinden anlamlar çıkararak, bu duygu doğrultusunda yapmaktadır. Senaryolarını okuyup, klasik sinematografik beste yapmamış, ancak bazen görüntülerden esinlendiği de olmuştur.

Yönetmen 3D ile Başarıyı Yakalar mı?

3D teknolojisiyle çekilen Avatar gişede başarıyı yakaladıktan sonra yaratıcı yönetmenler *bu teknolojiiden yararlanabilir miyiz?* Sorusunu sık sormaya başladı.

Şimdilerde gişe başarısı sağlamakla kalmayıp (Ice Age, The Avengers, Toy Story, Thor, Immortals, Speed Racer, Final Fantasy gibi), sanatsal iddiaya sahip, örneğin Martin Scorsese’nin sinemanın babası

olarak sayılabilecek Georges Méliés üzerine filmi Hugo Cabret ya da Darren Aronofsky'nin epik ve fantastik unsurları Nuh/Noah gibi filmler 3D tekniğiyle çekilmiştir. Quentin Tarantino vb. yönetmenlerin zaman zaman 3D film çekmek istediği haberlerine de sık rastlanıyor. Görünen, yapım giderleri ve özel salon/ Active Shuttered 3D gözlük vb. gerektirdiği için daha çok stüdyolar çevresinde bu teknolojiyle filmlerin yapıldığıdır. Ancak yönetmenin tasarladığı ya da yeni bir dil araştırması, uygulaması için de deneysel bir fırsat olduğu düşünülebilir. Ancak başka bir zorluğu, sadece üç boyutlu çalışmak değil, destekleyici Stereo veya Dolby Surround benzeri teknolojileri de yanı sıra kullanmak gerektirir. Diğer yandan henüz belgesel, bağımsız ve auteur filmlerinde kullanılmayan 3D teknik, yönetmenin film düşünceni başından itibaren tümüyle değiştirmeyecekse uzak kalmak en iyi karardır... Öte yandan bu teknoloji Iron Man 3 örneğinde olduğu gibi 4D ile çekilen yeni teknolojilere yerini bırakmaktadır.

Sonuç yerine: “Film yönetmek, sentez yapmaktır; yaptığınız sayısız seçimin bir ürünüdür. Azmin, tekniğin ve vizyonun toplamıdır. Ama en önemlisi sahip olduğunuz vizyondur.” (Paul Greengrass)*

* Kaptan Phillips (2013), Son Ültimatom (2007), United/Uçuş 93 (2006), Medusa Darbesi (2004) Kanlı Pazar/Bloody Sunday (2002) gibi filmlerin yönetmeni.

Görüntü Düzenlemesinin Gerekliliği

Hem göze hem de diğer duyu organlarına ulaşan sonsuz sayıda uyarıcı kargaşası içine doğan insan, daha yaşamının ilk yıllarından itibaren bunları ayıklamayı, düzenlemeyi ve anlamlandırmayı öğrenir. Kaostan kurtulup güvenli ve anlaşılır bir dünyada yaşamının başka çaresi yoktur çünkü... Gereksiz veriler çöpe atılacak, kullanılabilir olanlar ise ayrılıp sınıflandırılacak, kendileri için oluşturulmuş klasörlere ya da raflara kaldırılacak ve gelecekte hızla ulaşılabilecek bir ürün haline getirilecektir. Benzer verilerin işlenerek gruplandırılması ve bir bütüne atfedilmesi daha sonra hayati bir önem arz edecek olan hızla anlamlandırma yeteneği için kaçınılmaz bir süreçtir.

Çevremizdeki dünyadan bize yansıyan görüntüler bu dünyayı kavramada kullandığımız araçların başında gelirler. Ancak gören bir birey için görülen şey asla gözün ağtabakasında oluşan ters resimden ibaret değildir. Görüntü, görsel verilerin zihinde işlenip anlamlandırılmasıyla oluşan bir üründür. Görme işlemi zihinsel bir faaliyet sonucu gerçekleştiği için ham verilere beynin her zaman ciddi bir müdahalesi söz konusudur. Algılanan görsel veriler deneyimlerden edinilmiş bilgilerle karşılaştırılır ve yorumlanır. Bu yorumlama, içinde bulunan uzayın "doğru" bir şekilde algılanmasına yönelik fiziksel parametrelere ya da anlamlandırmaya yönelik olabilir. Örneğin uzaktaki bir insanın küçük görünmesi gerektiğini önceki deneyimlerimizle bildiğimiz içindir ki onu cüce olarak yorumlamayız. Bir yolun ufukta birleşen çizgileri bize yolun daralarak bittiğini değil, uzaklığını anlatır. Benzer şekilde, güneş ışığının gün boyunca değişen renk ısısı (beyaz ışığın içindeki mavi-kırmızı oranı) nedeniyle gerçekte nesnelerin rengi de sürekli değiştiği halde, beyin önceden bildiği bir rengi hep aynı görmemizi sağlar. Beyaz bir gömlek bizim için sabahın erken saatlerinde de beyazdır, bulutlu bir öğleden sonra da; oldukça sarı bir ışık veren ampul altında da, maviye kaçan flüoresan ışığında da...

Görüntü ve onun anlamı ayrılmaz bir bütündür. Görsel sanatlar işte bu kaynaktan beslenirler. Kafamızda nesneler dünyasının sadece görüntülerini oluşturmakla kalmaz; onları hafızamıza kaydeder, yo-

* Prof. Dr. A. Şefik Güngör, Yaşar Üniversitesi Öğretim Üyesi.

rumlar, birbirleriyle ilişkilendirir ve anlamlandırırız. Bu süreçte, her bireyin farklı yollardan geçeceğini ve çıkış noktası aynı olsa bile farklı noktalara varabileceğini belirtmek gerekir.

Her şeyden önce bir iletişim biçimi olan sanatsal ürünlerin görsel olanları da kaçınılmaz olarak görüntünün insan zihnindeki macerasını hesaba katmak; onun değişmez değil, plastik bir malzeme olduğunu bilmek ve elde etmek istedikleri sonuca ulaşma yolunda onun bu özelliklerinden yararlanmak durumundadırlar.

Sürekli bir iletişim gereksinimi içinde olan insan, dünyayı çok boyutlu kavrayışı ve duyumsayışı nedeniyle, farklı ifade biçimlerine ihtiyaç duymuş, geliştirdiği iletişim yöntemleri içinde soyutlamanın uç noktasını oluşturan sanata ayrı bir önem vermiştir. İnsanın çevresiyle kurduğu ilişkide görme duyusunun doğal bir ağırlığının oluşunun da etkisiyle, iletişim araçlarının büyük bir ivme kazandığı çağımızda, görsel iletişimin yazılı ve sözlü iletişime tercih edilir bir hale geldiği söylenebilir.

Sinema, fotoğraf gibi görüntü sanatları kaçınılmaz olarak görüntünün insanla ilişkisindeki bu doğallığı ve gücü kullanırlar. Her ne kadar bazı sinemacılar sözlü dilin soyut anlatımını öne çıkarmak adına görüntüyü alabildiğine etkisizleştirme denemeleri yapmışlarsa da, sinemanın her şeyden önce bir görüntü sanatı olduğu su götürmez bir gerçektir ve anlatımı büyük ölçüde görüntülere dayanmaktadır. Bu yüzden, insanın duygu ve düşünce dünyasına dair pek çok şey söyleme iddiasındaki sinema sanatçısı için, seyirciye aktarılmak istenen anlamın doğru bir şekilde yaratılmasında görüntü düzenlemesinden yararlanmak kaçınılmaz zorunlulukların başında gelmektedir.

İletişimin her türünde olduğu gibi, sanatsal yapıtların da belli bir sonuca, etkiye ulaşma hedefiyle motive oldukları açıktır. Bu hedefe giden yol, titizlikle düzenlenmiş bir yapıyı zorunlu kılar. Tabii bir sanat eseri için kurulacak düzenin bir makine gibi mekanik ve ruhsuz olmaması gerekir. Sanatçı bir fikir ya da duyguyu ifade etme amacıyla elindeki malzemeyi şekillendirir, parçalar arasındaki bağları kurarken sezgileri ve duyarlılığını kullanarak yarattığı bütüne bir ruh verir. Onun yarattığı, belirli bir işlevi gerçekleştirmek için programlanmış bir robot değil canlı bir varlıktır adeta; sanatçının kafasındaki bütüne ulaştıktan sonra ondan bağımsızlaşır, kendi başına konuşmaya, devinmeye başlar. İzleyici ile ilişki kuran, bir şeyler anlatan odur. Artık sanatçının görevi tamamlanmış, kafasındaki hedeflerin, niyetlerin bir önemi kalmamıştır. Önemli olan sanat eserinin söylediğidir.

Sinema sanatı için görüntü düzenlemesi, kameranın konuyu hangi uzaklıktan, hangi yükseklikten ve hangi yönden göreceğinden, çerçevenin içinde neyin bırakılıp neyin dışında tutulacağına, görsel alandaki nesnelerin hiyerarşik ilişkisine, dengesine ve birçok başka amaca bağlı olarak nasıl yerleştirileceğine, özetle, görsel evrenin kendine özgü kurallarının nasıl şekilleneceğine dair estetik ve işlevsel pek çok seçimi ve düzenlemeyi kapsar. Diğer taraftan, filmin bütününden yola çıkarak yönetmenin o görüntünün ait olduğu sahneye dair düşünce ve taleplerini, bir yanıyla da bunun teknik olarak gerçekleştirilebilmesi için zorunlu olan görüntü yönetmeninin katkılarını içerir. Sonuçta ortaya çıkan filmin bütününe hizmet eden bir ortak üründür. Yönetmenin düşünsel amaçlarıyla görüntü yönetmeninin elde ettiği maddi sonuç, yani görüntü, bu yüzden ortak bir çalışmaya ihtiyaç duyar. Çekimin ait olduğu sahnenin duygusal tonu, ışıktan dekora, çekim açısından ölçeğe her şeyi belirler. Seyirci üzerinde yaratılmak istenen etkinin elde edilmesinde görsel düzenlemenin yadsınmaz bir önceliği vardır. Düzenlemenin estetik boyutu ise izleyicinin bir sanat eseriyle karşı karşıya olduğunu derinden hissetmesini ve onunla güçlü bir bağ kurmasını sağlar.

Görsel iletişimin kendisine özgü araçları vardır. Bu araçlar, her sanatın kendine özgü dilbilgisi çerçevesinde sanatçı tarafından bir araya getirilerek sanat eserinin vücut bulmasına ve sanatçı ile izleyici arasındaki iletişimin kurulmasına olanak veren ortak paydaya ait görsel kodlardır. Görsel bir sanat eserinde her iki taraf için de benzer bir soyutlama sürecinin ortaya çıkardığı görsel öğeler ve bunların düzeni görsel iletişimin temelini oluşturur. Her sanatın kendine özgü olan malzemesini sanatçının kendine has bir şekilde düzenlemesiyle şifrelediği kodlar izleyici tarafından tersi bir işlemle deşifre edilir ve bir anlama kavuşturulur.

Görüntü düzenlemesine dair bir takım esaslar oluşturulmaya girişildiğinde, düzenlenecek öğelerin bütünü içinden izole edilmesi sorunu ile karşı karşıya kalınır. Bir görüntüye bakılırken bir elemanı diğerinden ayırmak çoğu zaman zordur. Çünkü bu öğeler genellikle bir bütün olarak algılanırlar. Bazen de görsel elemanlar arasındaki farklılıklar net değildir; iç içe geçmiş, birbirlerine dönüşmüş olarak karşımıza çıkarlar.

Görsel öğelerin hangileri olduğuna verilmiş birçok farklı yanıt mevcuttur⁶⁵ Sinema görüntüsünde, duruk kareyi tanımlayan resimsel

⁶⁵ Bkz. Emre Becer, *İletişim ve Grafik Tasarım*, Dost Kitabevi, Ankara, 1997, s.56

öğelerin tümüne ek olarak zaman faktörü ve buna bağlı olarak hareket ve değişim özelliği katıldığını belirtmek gerekir.

Duruk karenin nokta, çizgi, şekil, biçim, kütle, doku, renk, ton, leke, ışık, keskinlik, netlik, kontrast gibi temel resimsel öge ve özelliklerinden başka, bunların görüntü düzleminde yer alış ve birbirleriyle ilişki biçimleriyle ilgili, hareket (duruk karede de bir tür hareket duygusu yaratılabilmektedir), yön, hız, oran, büyüklük, ritim, denge gibi ikincil niteliklerinden bahsetmek mümkündür. Kameranın bakış ve objektif açısı, ölçek, derinlik, görüntü düzlemleri ve çerçevenin sınırları düzenlenecek öğeler kervanına katılır ve sinemanın kendine özgü uzamını oluştururlar. Anlaşılabileceği gibi uzam (mekan), tüm görsel öğelerin içinde birlikte yer aldığı sanata özgü bir yaşam alanıdır. Tüm bunları birlik, uyum, saflık-basitlik ve yoğunluk gibi temel ilkeler çerçevesinde düzenlemek, yönetmen ve görüntü yönetmenin birlikte kotarması gereken işlerin başında gelmektedir. Zira öykünün geçtiği mekanın seyircinin kafasında doğru kurulması ve istenen etkinin yaratılmasında temel bir rol oynayan atmosfer ancak bu sayede ortaya çıkar ve görüntü ancak o zaman filme hizmet eder. Görüntünün birincil betimleme işlevine estetik bir boyut ve yönetmenin istediği anlamı eklemek yine ancak bu sayede mümkün olur.

Resimsel öğeler tanıdığımız görsel evrene dair veriler içerdiğinden betimleyicidirler. Bu özellik sinemasal anlatıda hem bir avantaj hem de bazen bir dezavantaj olarak karşımıza çıkar. Sözlü dilin asla tam olarak tarif edemeyeceğini herkes için bir anda görünür ve anlaşılır kılarken, görsel öğelerin fazla tanımlayıcı oluşu hayal gücünü kısıtlar ve tek tip yapar. Görüntü dolayısıyla sinemanın sözlü dilde olduğu gibi betimlemeksizin açıklaması ve derin anlamlara, duygu durumlarına yönelmesi güçtür; filmin ses kuşağı yoluyla bunlar yapılmaya çalışılsa bile... Elbette bir film, öyküsü, karakterleri, diyalog ve müzikleri, görüntüleri ile bir bütündür. Bir oyuncu, söyledikleri ve oyun başarısı ile olduğu kadar, fiziksel özellikleri, görsel verileriyle de seyircisini etkiler. Ancak, örneğin tanınmış bir oyuncunun kendi maskesinden sıyrılıp öyküdeki kişinin

Herbert Zettl, Sight Sound Motion, Wadsworth Publishing Company, Cailornia, 1990, s.11

Bruce Block, The Visual Story, Focal Press, Boston, 2001, s.2

James Monaco, Bir Film Nasıl Okunur, Çev. Ertan Yılmaz, Oğlak Yay. İst.İ, 2001,s.177

Liz Harvey, Shoot, Amphoto Press, New York, 1993, s.80

Joseph V Macselli, Sinemanın 5 Temel Ögesi, Çev. Hakan Gür, İmge Kitabevi, Ankara, 2002, s.210

Gerald F. Brommer, Discovering Art History, Davis Publications, Massachusetts, 1997, s.42

yerine geçmesinin önünde, sinema görüntüsünün perdedeki resimsel sunumu, aşırı tanımlayıcılığı ile bir engel oluşturur. Perdede görünen kişinin o tanınmış oyuncu değil öyküdeki kişi olarak kabul ettirilmesi ciddi bir çaba ve sinemasal ustalık gerektirmektedir. Gerçi daha düşük düzeylerde bu bazı diğer sanat dalları için de geçerlidir. Bir heykelin de gösterdiği şeyin, malzeme ve tekniğinin önüne geçmesi gerekir. Rodin'in heykelinde herkes düşünen adamı görmektedir, yoksa taşı ya da tuştan yapılmış bir adamı değil...

Duruk Görüntü- Hareketli Görüntü

Resim sanatı uzun geçmişi dolayısıyla, “görselleştirme” diyebileceğimiz, bir düşüncenin görüntüler yoluyla anlatılması ve bunun estetik edilmesi konusunda bütün görüntü sanatlarına yol gösterici olmuştur. İzleyicide istenen etkinin sağlanabilmesi için görsel unsurların amaca uygun bir şekilde düzenlenmesinin gerekliliği bilindiğine göre, bu konuda resim sanatının binlerce yıllık tecrübesinden yararlanmak kaçınılmazdır.

“Bütün resimsel sunumlar görsel olmakla birlikte bütün görsel sunumlar resimsel değildir.”⁶⁶ “Sinema görüntüsünün durağan yağlı boya bir resim görüntüsü gibi değilse de temelde hareketli resimlerden oluştuğunu ve bir yanıyla resimsel bir araç olduğunu belirtmek gerekir.”⁶⁷ Bu bakımdan sinemanın görüntü düzenlemesinde resimsel öğelerin hatırı sayılır bir ağırlığının olmasına şaşmamak gerekir.

Sinemada duruk kareler hakim olduğunda bu geleneksel kurallardan alabildiğine yararlanılabilir. Ama çerçeve içindeki nesnelerin, kameranın ve hatta kurgunun hareketi, duruk bir kare için geçerli olan mükemmel bir kompozisyonu geçersiz, yararsız bir hale getirdiğinde, her şey altüst olup anlamsızlaşabilir.

Bilinmesi gereken, hareketli bir sinema karesinin resim sanatının duruk kompozisyon kuralları ile sınırlı kalamayacağı ve bu yeni duruma ayak uydurması gerektiğidir. Resim, fotoğraf gibi görüntü sanatlarında bu düzen bir kere oluşturulduktan sonra değişmezken, sinemada bu sürekliliğin yerini değişim almakta, tek bir karedeki durağan görsel unsurların düzenlenmesine dair bilgilerin üzerine, görsel elemanların hareketini hesaplama, art arda gelen görüntülerin birbirlerine etkilerini düşünme ve yapısal sürekliliğini gözetme gereksinimleri eklenmektedir.

⁶⁶ Gregory Currie, *Image and Mind*, Cambridge University Pres, 1995, s.7

⁶⁷ Gregory Currie, *Image and Mind*, Cambridge University Pres, 1995, s.2

Örneğin sinemada, bozuk gibi görünen bir kare bir süre sonra çerçeveye giren yeni bir öge ile dengelenebilir ve anlam kazanabilir ya da çerçeve içinde harekete geçen bir nesne ilginin, görsel öğelerin düzenlenişinin öngörmediği bir noktaya çekilmesine neden olabilir; tıpkı görüntüye katılan ses unsurunun bazen yaptığı gibi...

Ardı ardına gelen görüntüler bazen birbirleriyle etkileşime girerek adeta bütünleşirler ve tek bir kompozisyonun parçası haline gelirler. Açık-karşı açık çekimlerinin birbirlerini karşılayan, dengeleyen, tamamlayan yapılarında olduğu gibi... Böyle sahnelerde bir çekimin görsel düzenlemesi sonraki çekimle bağlantılı olarak kurulur ve onunla tamamlanır.

Tüm bunlar elbette, sinemada resim sanatının eski kompozisyon kurallarının artık tamamen geçersiz olduğu anlamına gelmez; ancak onların bu yeni durumla ilişkilendirilmesi gereğine işaret eder. Tıpkı her çekimdeki görsel elemanların ait oldukları görüntünün tamamına hizmet edecek, bir sistemin parçası olacak şekilde düzenlenmesi gerekliliğinde olduğu gibi, her çekimin görüntüsünün filmin tamamının bir parçası olacak ve ona hizmet edecek şekilde oluşturulması zorunluluğu vardır. Yoksa tek başına güzel bir görüntü oluşturmak yeterli değildir. Sinema için güzel görüntü, filmin bütününe hizmet eden görüntüdür.

Resim ya da fotoğraf sanatının etkisinde kalarak hareketsiz kare kompozisyonunu kendine temel olarak almış bazı film denemeleri neticede güzel bir fotoğraf albümü etkisi yapmakta ama sinemanın özü olan dinamizmi kaçırmaktadırlar. Gerçi bugün dinamizmin her şey demek olduğu, neredeyse karenin hiç durmadığı, kurgunun “çıldırıldığı” görsel anlatımın da aşırıya kaçtığı ve “anlamdan çok etkinin öne çıktığı”⁶⁸ bir döneme girildiği söylenebilir. Hareket ve hız görüntünün baş aktörü haline gelmiş gibidir. Günümüzde pek çok örneği görüldüğü üzere, ilgiyi çekmenin ve devam ettirmenin bir aracı olarak hareket, kompozisyon kurallarının alışı edildiği bir kareyi sinemanın bir parçası haline getirebilir ama bunun da iki ucu keskin bir bıçak olduğu ve aşırıya kaçıldığında, tersine, seyircinin dikkatini yorup dağıtacağı ve ilgiyi koparabileceği unutulmamalıdır. Örneğin “*Geri Dönüş Yok*” (*Irreversible*, *Gaspar Noe*, 2002) filminin daha ilk sekansında salonu terk eden seyircilerin bu davranışlarının nedeni, başka filmlerde daha kötülerini varken benzer tepkilere neden olmadığına göre, bazı rahatsız edici şiddet gö-

⁶⁸ Bkz. M.Mc Luhan, “Sıcak ve Soğuk Media”, Çev.:N.Güçhan, Tan, Sayı:1, Tan Yay., Ankara, Mayıs 1982, s.77

rüntüleri değil, durmaksızın hareket eden kameranın sabırları zorlayıcı görüntüleridir. Sonuç olarak doğru ve dozunda kullanıldığında sinemanın en önemli kozu olan hareket, gereksiz ve yanlış kullanıldığında tüm emeklerin heba edilmesine neden olabilmektedir.

Kameranın Konuya Bakışı

Burada söz konusu olan sinema görüntüsü olduğuna göre, bu görüntüyü elde etmekte aracı olarak kullanılan kamera ile ilgili düzenlemelerden bahsetmek gerekmektedir. Her çekimden, yani görüntü kaydedilmesinden önce, o çekimin bütünle yani filmin tamamıyla ilişkisi ve anlamı gözetilerek kamerayla ilgili bazı düzenlemeler hakkında karar vermek gerekir. Her çekimden elde edilecek görüntünün anlamını ve etkisini tümünden değiştirecek bu düzenlemeler şunlardır:

Kameranın Yeri

Kameranın çekim yapacağı mekanda teorik olarak sonsuz sayıda konumlandırma seçeneği bulunmaktadır. Kameranın yeri, gösterilmek istenen şeyin amaca en uygun şekilde betimlenmesi gereksinimi dışında, kameranın bir anlamda seyircinin gözü yerine geçtiği varsayılırsa, konuya yaklaşımımızın da ipucu olacaktır. Yani olayı “en iyi” şekilde görmenin ötesinde, örneğin söz konusu çatışan iki gurupsa, hangisinin tarafını tuttuğumuzu da belirleyecektir. Betimleme, bilgi verme ve anlam katma işlevlerinin yanı sıra, söz konusu olan bir sanat eseri olduğuna göre, kameranın yerinin belirlenmesinde estetik kaygıların da rol oynayacağı kaçınılmazdır.

Bakış Yönü ve Açısı

Kameranın ele aldığı konuya hangi yön ve açıdan baktığı, onun görüntüye yansıyan şeklini tümüyle değiştirmektedir, tıpkı farklı ışık koşullarında olduğu gibi.. Özellikle, önceden çeşitli yönlerden görmediğimiz bir nesne, mekan ya da kişi söz konusuysa, onunla ilgili izlenimimiz bu ilk verilerle oluşacak demektir. Diğer taraftan, önceden hafızalarda tanımlanmış bir şekil farklı bir açıdan yansıtıldığında tanımlanamayacaktır. Örneğin İzmirlilerin şehrin bulunduğu taraftan görüldüğü şekliyle İkiz Tepeler diye adlandırdığı dağı benzer bir açıdan çektiğinizde oranın neresi olduğunu İzmirli seyirci rahatlıkla anlayacakken, başka bir açıdan çektiğinizde bambaşka bir görüntüyle karşılaşacak seyirci için orası yabancı bir dağ olacaktır. Büyük burunlu birini profilden gösterdiğinizde bu özelliği vurgulayabilecekken

cepheden çektiğinizde tamamen yok etmek mümkündür. Benzer şekilde, yüz kırışıklıklarını vurgulamak ya da tümünden silmek, ışıqla olduđu gibi kameranın bakış açısıyla da yapılabilir. İnsanların yüzleri genellikle asimetriktir. Bazı kişilerin sağdan ya da bazı kişilerin soldan çekildiğinde daha güzel görüldüğü ve çekimlerde bunların gözetildiği bilinmektedir. Ancak burada vurgulanmak istenen asıl etken, çekilen şeyin daha güzel ya da estetik görünmesinden öte, onunla ilgili seyircide oluşacak bilginin kameranın ona bakış yönünün ve açısının değişmesiyle tümünden farklılaşabileceğidir.

Kameranin “normal açI” tabir edilen konuya göz seviyesinde bakma durumu dışındaki üst ve alt açI çekimlerinde de benzer etkenler söz konusudur. Üstten çekimlerde çekilen şeyin olduğundan kısa, alttan çekimlerde ise uzun görüldüğü, bu etkilerin ayrıca anlamsal bir boyut da katabileceğı rahatlıkla söylenebilir. Gerçek yaşamda, alttan baktığımız şeyler genelde bizden büyük ve olasılıkla güçlü, üstten baktığımız şeyler de bizden küçük ve olasılıkla güçsüz olduğundan aynı duygular görsel dünyaya da yansıtılmaktadır. Normal açıdan sapmanın derecesi arttıkça, kullanılan objektifin özelliğine de bağılı olarak, perspektif değişmekte ve bu etkilerin derecesi de artmakta ya da azalmaktadır.

Genellikle çevreye baktığımız gibi yatay konumlandırılan kamera, bazı özel durumları ifade etmek için, gerçek hayattaki çarpılmış bakış açılarını taklit edebilir. Örneğın ruhsal bir bunalım, sarhoşluk vb. gibi... Benzer bir amaçla, netlik bozulumu, görüş alanının daraltılması gibi uygulamalara da başvurulabilmektedir.

Konuya Uzaklığı

Kameranin konuya uzaklığı, seçilen objektifle birlikte, konunun çerçevedeki büyüklüğünü ve dolayısıyla çevresiyle ilişkisini belirler. Büyüklük, gösterilen şeyin özellikle öne çıkarılması, diğer nesnelerle arasındaki hiyerarşinin belirlenmesinde rol oynar. Denilebilir ki, nesnenin görüntü alanındaki büyüklüğüyle seyirci üzerindeki etkisi arasında doğrudan bir bağlantı vardır. Örneğın bir nesnenin çok yakından çekilmesi (ayrıntı çekim), normal şartlarda görülmesi zor olacak bir şeyin seyircinin dikkatine sunulması, daha ayrıntılı görülebilir hale getirilmesi gibi bir işlevin yan ısıra, bütünü gizlenmesine ya da parçayla bütün arasındaki ilişkinin bozulmasına yol açabilir. Söz konusu olan bir insansa, bir bakıma seyircinin onun mahrem alanına, yani ancak çok yakınlarının yaklaşabileceğı kadar yakınına kadar girmesi

gibi bir etkiden de söz edilebilir. Yakınlık bazı durumlarda iğrenme duygusunu tetikleyebilir, bazense empati ve ruhsal yakınlık duygusu yaratır. Her durumda, ayrıntı çekim nadiren başvurulmuş ve dikkatle seçilmesi gereken bir çekim ölçeğidir.

Diğer taraftan, önceden bildiğimiz nesnelerin çerçevedeki büyüklükleri ve diğer nesnelerle oranları, mekanın derinliği (z eksen) ve bize olan mesafeleri hakkında da fikir vererek uzamı kafamızda üç boyutlu olarak kurabilmemizi sağlar.

Asıl göstermeyi hedeflediğimiz şey, yani konunun çerçevedeki büyüklüğü o çekimin ölçeğini belirler. Hollywood'ta kullanılan ölçekle ilgili terimler, uzak, orta uzak, yakın, çok yakın gibi mesafe ile ilgili kavramlardan türetilmişken Türkiye'de genellikle insanı temel alan terimler kullanılmaktadır: Baş, omuz, göğüs, bel, diz, boy çekim gibi... Eğer aynı karenin içinde farklı uzaklıkta nesne ve kişiler varsa, o çekimin ölçeğini belirleyen, bizim asıl göstermek istediğimiz şeyin çerçevede kapladığı büyüklükle ilgilidir.

Her çekim için tercih edilen çekim ölçeği, o sahnenin gereksinimleri, atmosferi, yönetmenin yaklaşımı gibi kıstaslarla belirlenir. Kameranın konuya yakınlığı, seyircinin konuyla ilişkisini, bilgi alma düzeyini ve ruhsal durumunu doğrudan etkiler. Gerçek hayatta her hangi bir şeyle aramıza koyduğumuz mesafenin benzeri etkiler yapar. Bir genelleme yapmak gerekirse, yakın çekimlerin, görüntü alanında bakılacak birçok yer arasından izleyiciye bir yeri işaret etme, bir şeyin önemini büyütme, onunla ilgili enformasyonu çoğaltma gibi işlevlerle beraber, bazen de örneğin gerilim filmlerinde yapıldığı gibi, gösterilen şeyi çevresinden soyutlama ve çevrenin bilgisinden seyirciyi mahrum ederek bir tedirginlik yaratma amacıyla da kullanıldığına tanık olunur. Diğer taraftan örneğin konumuz bir insansa, genel olarak denilebilir ki, uzak çekimler insanın çevresine ya da diğer insanlarla ilişkisine dikkat çekerken, insana yaklaştıkça seyircinin ilgisi onun iç dünyasına doğru yönelmektedir.

Objektif Açısı

Bu terim çekim için kullanılan objektifin odak uzaklığıyla ilgilidir ve gözümüzden farklı olarak objektifin bu özelliği, görüntüyle ilgili köklü değişikliklere neden olabilmektedir. Şöyle ki; 35 mm.lik bir kamera için gözümüzün gördüğüne en yakın olarak 50 mm.lik bir objektife normal objektif dersek, daha kısa odak uzunluğuna sahip geniş açılı objektifler z eksenini uzatarak farklı uzaklıklardaki nesneler arasındaki mesafeleri açar, büyüklük oranlarını abartır, net alan derinliğini artırır,

perspektif çizgilerin açılarını belirginleştirerek derinlik duygusunu güçlendirir ve biçimsel deformasyonlara neden olurken; odak uzunluğu normalden uzun olan dar açılı bir objektif tersine, farklı uzaklıktaki nesneler arasındaki mesafeleri adeta yok ederek onları birbirine yapışmış gibi gösterir, boyutlarını benzer kılar, net alan derinliğini azaltır, perspektif çizgiler arasındaki açıları belirsizleştirir... Hareket söz konusu olduğunda ise, geniş açılı objektifin tersine dar açılı objektifte, kameranaya doğru gelen z eksenindeki nesneler yerinde sayıyormuş gibi görünür ve kameranın en küçük bir hareketi daha çok hissedilir hale gelir.

Görsel dünyayı bu kadar değiştirebilen bu etken, doğaldır ki sinemacının istediği etkileri artırıp azaltmasında en güçlü araçlarından biri olarak yerini alır ve her çekimin amaçlarına uygun olarak seçilir.

Başlıca Görsel Öğeler - Çizgi

Görsel kompozisyonun en temel elemanlarından biri olan çizginin gerçekte, algısal bir olgu olduğunu söylemek gerekir. Doğada bizim kafamızda canlandırdığımız anlamda çizgiler yoktur, ancak belli durumlarda çizgi olarak algıladığımız şeyler vardır. Diğer görsel bileşenler dolayısıyla çizgi algısına varılmakta, insan zihni tarafından, tanımlama, soyutlama, basitleştirme gibi algılama düzeneğinin temel gereksinimlerini karşılamak amacıyla kullanılmaktadır. Nesnelerle dolu son derece karmaşık bir görsel dünyada yaşayan bizler, bu karmaşayı azaltmak için çizgilere indirgeriz; tıpkı bir ressamın eskiz çizerken yaptığı gibi...

Görsel algılamada bir araç olarak kullanılan çizgi aynı zamanda, insanın kendini ifade etmekte kullandığı en ilksel ve temel görsel iletişim aracı da olmuştur. Nesnel dünyayı tasvir eden ilk resimlerden yazıya kadar her tür çizgi, insanlar arasında ortak bir görsel iletişim alanına hizmet eder.

Çizgilere yüklediğimiz anlamlar doğrudan doğa ve yaşam deneyimlerimizle ilgilidir. Etrafımız sürekli yorumladığımız çizgilerle doludur. Örneğin kırık bir cam ya da şimşegin bizde uyandırdığı tehlike duygusunu herhangi bir kompozisyonda karşılaştığımız kırık çizgilere taşımamız hiç de olanaksız değildir. Aynı şekilde, erkek ya da kadın vücudunu karakterize eden düz ya da eğri çizgilerin örneğin bir araba tasarımına erkeksi ya da kadınsı bir hava vermesi çok olasıdır.

Yukarıda anıldığı gibi, çizgi nesnelerin tanımlanması için tarafımızdan bir algı aracı olarak kullanıldığından, görsel sanatlarda soyutlamanın en önemli, belki de ilk aracı haline gelir. Böylelikle çizgiler,

nesnel dünyanın simgeleştirilmesinde kullanıldıkları gibi, aynı yolu tersten izleyerek, ilişkilendirildikleri nesnelerin etki ve anlamlarını da üstlerinde taşırlar. Daha iyi açıklamak için yukarıdaki örneğe dönecek olursak; kırık bir camı çizmek için ressam kırık çizgileri kullanır ve herhangi bir resimde karşılaştığımız kırık çizgiler bizde kırık camın yarattığı etkilere benzer etkiler yaratır. Benzer şekilde, nesnel dünyanın alabildiğine basitleştirilmiş çizgilere indirgendiği bir çizgi romanında ressam bir şimşeği betimlemek için kırık çizgilerden yararlanır ve diğer taraftan, şiddetli, ani, tehlikeli bir anı anlatmak gerektiğinde de illüstrasyonun çerçevesinden konuşma balonlarına kadar bir çok alana kırık çizgiler hakim olur.

Öyleyse denebilir ki, çizgi hem nesneler dünyasını betimlemenin en basit ve temel yolu olarak kullanılabilmekte hem de iç dünyaya, anlamlar dünyasına hitap edebilmektedir. Çizgi hem nesnel hem de öznel işlevler yüklenebilmektedir. Teknik bir resimdeki soğuk betimlemenin yanı sıra ruhsal durumları anlatmak için de kullanılabilir. Bunlara estetik işlev de katılır.

Görüntü sanatlarıyla uğraşan sanatçılar, betimleme ve anlam katma işlevinin dışında çizgiden, izleyicilerin göz hareketlerini kontrol etmek için de yararlanırlar. Özellikle sinema gibi, görüntünün sınırlı bir süre için çerçevede kaldığı bir sanat dalında, asıl gösterilmek istenene dikkat çekilmesi ve anlamın ortaya çıkmasında bu kontrol hayati bir önem taşımaktadır. Çizgilerin gözü peşinde sürüklediği, hatta bir çerçeveye kesildiğinde gözün bu yönde hareketine devam ettiği bilinmektedir. Bu özellik, görüntü alanını sınırlayan çerçevenin sınırlarının zorlanmasını, bir anlamda görüntünün çerçeve dışında da devam etmesini sağlayabilmektedir. Tabii bu, kompozisyonun dengelerini etkileyen ve mutlaka hesaplanması gereken bir durumdur.

Çizgiler ayrıca, görüntüdeki gerilim noktalarını, görsel unsurları birleştiren ya da ayıran, ilişkiler kuran, anlam bütünlüğünü sağlayan bir işlev de yüklenir. Yönlere işaret eder, gözü peşinden sürüklemesiyle durağan karelere hareket katar; bir uyum ya da çelişki veya bir ritim unsuru olarak kareye damgasını vurabilir. Çizgi yüzeyler yaratabilir ya da yüzeyleri birbirinden ayırır; perspektif ya da derinlik duygusu oluşturabilir; belli bir sıklıkta tekrar edildiğinde ton, doku veya motiflere dönüşebilir. Ama bunların ötesinde, bir görsel kompozisyonun öğeleri düzenlenerek kontrol edilebilecek hakim çizgilerin özellikleri, izleyiciler üzerinde istenen etkinin yaratılmasında sanatçının temel yardımcılarından. Çeşitli çizgilerin olası etkileri ve yarattığı duygular şu şekilde özetlenebilir:

Düz Çizgiler

Herhangi bir sapma göstermeden, istikrarlı bir şekilde belli bir yöne dosdoğru giden bir çizgi, gittiği yönün etkileri dışında, bir kararlılık, güvenilirlik, sağlamlık, göstergesidir. Sürprizleri ve şaşırtmacası yoktur. Bu yüzden kesin, açık, net, yalın durumların anlatımında öne çıkar. Direkt, saldırgan, düzenli, güçlü, yetişkin, sert, katı, çekici, dürüst, niteliklerle ilişkilendirilir. Çizginin yansıttığı ağırlık ve sağlamlık duygusu kalınlığıyla orantılı olarak artar.

Diğer taraftan, organik, doğal olmayan, endüstriyel, insan yapısı biçimleri, modern yapı ve ürünleri çağrıştırır. Zira doğal biçimlere öykünen eski eşya ve yapıların eğri çizgilerine karşın modern çağ düz çizgileri dayatmıştır. Günümüzde ideal kadın çizgileri bile eğrilerden, daha erkeksi sayılan düz çizgilere doğru kaymaktadır.

Düz çizgilerin yönleri, etki ve anlamlarında önemli farklılıklar yaratmaktadır. Örneğin düşey ve yatay düz çizgiler çapraz ve eğri çizgilerin aksine düzen ve durgunluğu çağrışırlar. Çizgilerin simgesel anlamlarını doğadan aldıklarını daha önce belirtmiştik. Bunda belki, Kandinsky'nin dediği gibi, sakin bir havada her şeyin yatay, düz ve durağan, fırtınada ise eğri, çapraz, hareketli ve karmaşa içinde olmasının da payı vardır.

Yatay ve düşey çizgiler ve bunların oluşturduğu dik açılar, yapıların dengeli ve işlevsel olması bakımından mimarinin zorunluluklarından biri olmuştur. Binaların bu alışlageldik düzeni onların içinde yaşayan insanların da bütün hayatlarına yansımış gibidir. Evlerimizin içindeki eşyalar ve onların yerleştirilişleri genellikle yatay ve düşeylerin dik açılar kuralına boyun eğer. Duvardaki bir tablo biraz eğik dursa herkes rahatsız olur.

İki gözün yan yana yer alışından dolayı yatay bir görüş alanına sahip olan insanın bu alandaki dikey hatlara özel bir ilgi göstermesi kendisi de bir dikey hat oluşundan kaynaklandığı kadar, yatay ve dikeyin düzenli karşıtlığından da olsa gerektir. Zira görüntü alanımızdaki her türlü kontrast (şekil, renk, ton, hareket, vb.) ilgi çekicidir. Sinema perdesi de yatay ve dikey sınırlara sahiptir ve görüş alanımıza uygun olarak yatay uzunluğu fazladır. Yatay çizgilerin çoğunlukta olduğu bir dünyada dikeylik kuvvetli bir görsel güç olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yatay ve düşey çizgileri birbirleriyle ilişkileri bağlamında irdeledikten sonra şimdi onları teker teker ele alalım:

Düşey Çizgiler

Zeminle dik açı yapan düşey çizgiler, yukarıda da açıklanan nedenlerle dengeli ve sağlam olarak yorumlanmalarına ek olarak, yukarı doğru bir yön gösterdiği ve gözün doğası gereği bu yön izlendiği için bir yükseklik ve yücelik duygusu da yaratırlar. Yükseklik ya da uzunluk izlenimi, alçak tavanlı bir odanın dikine çizgili duvar kağıtlarıyla yüksek gösterilmesinden, kısa boylu insanların boyuna çizgili kıyafetlerle uzun gösterilmesine kadar bir çok alanda kullanılmaktadır. Yücelik duygusu ise, güç, iktidar, soyluluk, resmîyet, tanrısallık gibi kavramları da çağrıştırır. Uzun ve dik çizgilerle karakterize edilmiş katedraller, yüksek sütun ve tavanlar, minareler bakanın gözlerini yerden gökyüzüne doğru sürüklerler ve yukarıda olduğu varsayılan başka bir gücü, göksel hayatı, tanrıyı çağrıştırırlar. Bu yükseklik duygusu karşısında birey ve maddi dünya küçücük kalır ve önemsizleşir. Tarih boyunca, kendilerini ilahi güçlerle özdeşleştiren yöneticiler, diktatörler kendileri adına devasa yükseklikte anıt yapılar, saraylar dikmişlerdir. Hangi yönetim biçimi olursa olsun, devletin yüceltildiği ülkelerde de devlet binaları devasa boyut ve yüksekliktedir. Diğer taraftan, gökdelenler, kuleler gibi dikine ve yüksek yapıların fallik çağrışımlar yapma yoluyla da bir iktidar ve güç simgesi olarak kullanıldığı söylenebilir. Çok sayıda holding ve benzeri büyük kuruluşun bir gökdelenle sahip olma çabası boşuna değildir. Birçok Amerikan filmi de gücün ve başarının simgesi olarak bir övünç kaynağı durumundaki gökdelen görüntülerini sık sık kullanır. Yukarıya doğru yükselen çizgilerin kesintiye uğraması etkisini önemli ölçüde azalttığından, gökdelenlerin genellikle monoblok yapıda olmasına çalışıldığına tanık olunur.

Yatay Çizgiler:

Dikey çizgiler gibi yatay çizgiler de sağlam, güven verici ve duragandır. Gözün izlediği yön gereği genişlik duygusunu arttırırlar. Nine çizgili bir giysi boyuna çizgilerin aksine, sahibini olduğundan kısa ve şişman gösterecektir. Geniş ve ferah gösterilmek istenen mekan tasarımlarında da bu kurala dikkat edilmektedir. Çerçevenilmiş görüntülerde, kenar çizgisine dayanan, boylu boyunca kesintisiz yatay çizgiler dışarıda da devam ettiği duygusu vererek genişliği alabildiğine arttırırlar. Kazazedelerin çaresizliğini vurgulamak için uçsuz bucaksız bir deniz ya da çöl görüntüsünde boylu boyunca yer alan ufuk çizgisi böyle bir işlev görmektedir. Yatan bir insan nasıl bizde hareketsizliği ya da dinlenmeyi çağrıştırıyorsa, yatay çizgiler de huzura ve

dinginliğe aitmiş gibi görünür; rahatlatıcı ve sakinleştiricidir; barışa değerlidir. Bir durmuş oturmuşluk, yerleşmişlik durumu hakimdir. Yatay çizgilerin, görsel kompozisyonun alt tarafında yoğunlaşması durumunda bu durağanlık ve oturmuşluk duygusu artar. Henry ve Jane Fonda'nın birlikte oynadıkları "Altın Göl" filmindeki olağanüstü dingin görüntülerde, güneş ışınlarının gölün yüzeyindeki yansımalarından oluşan çok sayıdaki yatay çizginin kaçınılmaz bir etkisi vardır.

Yatay çizgiler (örneğin ufuk çizgisi) aynı zamanda dengede oluşun da bir ifadesidir; kompozisyondaki denge duygusunu güçlendirirler.

Çapraz (Diyagonal) Çizgiler

Yaşam deneyimlerimiz bize, ağaçlar, direkler, insanlar gibi düşey nesnelerin dengede durabilmesi için zeminle dik açı oluşturacak şekilde olmaları gerektiğini öğretmiştir. Diklik bozulduğunda stabilite yok olur, denge sorunu başlar, durağanlık yerini düşme kaygısına bırakır. Bu bilgi ve bundan kaynaklanan sükunet ya da endişe duygusu, gerçekte düşme sorunu olmayan, resimdeki düşey görsel unsurlara da aynen yansıtılır ve onlar için de bilinç altımızda geçerli kılınır.

Yatay ve dikey olmayan çizgiler bu yüzden bir hareket potansiyeline sahiptirler; heyecan yaratır, dikkat çekerler. Dengesizlik, gerilim, güvensizlik unsurudurlar; rahatsız edici bir duygu verirler; her an düşecek ya da kalkacak gibidirler. Çapraz çizginin "yerle" yaptığı açı bu duygunun dozunu belirleyicidir. Açı küçüldükçe (çizgi yere yaklaştıkça) daha kararsız ve güvensiz görünür; düşme duygusu artar. Ancak, bir çatıda olduğu gibi, iki çapraz çizgi birleşir ve birbirine dayanıyormuş gibi görünürse daha stabil bir hal alır.

Perspektif kurallarını çağrıştıran bir şekilde birbirine yaklaşan çapraz çizgiler bir derinlik duygusunun yanı sıra, bir gidişi, geleceğe dair umudu, burada var olmayana karşı duyulan özlemi de anlatmak için kullanılırlar. Bu yüzden perspektif çizgiler içerisinde uzaklaşan kahramanın görüntüsüyle bitirilmiş birçok film vardır.

Derinlik boyutundan bağımsız olarak, çeşitli yönlerden gelerek bir noktada kesişen çizgiler merkeze doğru gelen ya da uzaklaşan hareketlere dair durumları çağrıştıır: Patlama, yayılma ya da birleşme gibi. Takım ruhunu ve güç birliğini, molada öne doğru eğilerek kafa kafaya vermiş basketbolcuların vücutlarının oluşturduğu radyan çizgilerden daha iyi ne verebilir? Buna karşılık değişik noktalarda karışık olarak kesişen çapraz çizgiler çatışma, kavga, kargaşa duygusu yaratır; bu yüzden savaş filmlerinde bolca kullanılırlar.

Yatay, dikey ya da çapraz, çizgiler birbirlerine paralel ve düzenli ise birlik ve güç duygusu yaratırlar; tıpkı düzenli bir ordunun hatları gibi... Düzendən yoksun çizgiler ise yenilmişliği, kargaşayı, başıbozukluğu, kaosu anlatır; bozguna uğramış bir ordu gibi...

Zigzag Çizgiler:

Zigzag çizgiler diyagonal çizgilerin kombinasyonları olarak düşünülebilir. Ani değişikliği temsil etmeleriyle karışıklık, şaşkınlık yaratırlar; sinirlilik ve heyecan anlatırlar. Zigzaglar çizerek giden bir nesne kararsız ve güvenilmezdir. Her an bir soruna yol açacakmış gibi görünür. Tıpkı sallanarak giden bir sarhoş ya da yoldan çıkmak üzere olan bir araba gibi... Bu belirsizlik onu izleyen açısından da sürekli bir tehdit oluşturuyor izlenimi yaratır.

Zigzag (açılı) çizginin ani yön değiştirmelerini izlemekte göz zorlanır. Bu nedenle zigzagın meydan okuyucu bir yanı vardır. Fazlasıyla aktiftirler. Ancak yatay ve düzenli bir zigzag, düzensiz ve çapraz bir zigzagdan daha az aktiftir; tıpkı dalgalı eğrilerde olduğu gibi... Ancak zigzagın sertliğine karşın dalgalı çizgiler yumuşaktır.

Yumuşak kavisler sükunetle, ani kırılmalar ise coşkuyla ilişkilendirilirler. Dalgalı, zigzag ya da diğer herhangi bir tür sürekli yinelenen çizgiler monotonluk duygusu yaratırken bu tekrarın belli bir düzene uyması ritim elde etmenin bir aracıdır aynı zamanda. Giderek uzayan ya da kısalan, incelen ya da kalınlaşan çizgiler ise resim yüzeyine optik bir hareket kazandırır.

Eğri Çizgiler

Eğri çizgiler temelde bir yön değiştirmeyi içerdiğinden kararsız bir etki yaratır ve aynı zamanda aktif çizgilerdir. Eğrinin anlamı ve aktivitenin dozu, eğrinin yön ve tipiyle ilgilidir. Ama genel olarak eğrilerin, düz çizgilerin aksine, dolaylı, pasif, doğaya ait, çocuksu, romantik, yumuşak, organik, güvenli ve esnek niteliklerle ilişkilendirildiği, zarafeti ve kadınsılığı yansıttığı söylenebilir. Ayrıca mimaride ve iç dekorasyonda eğri çizgiler klasisizmi ve zenginliği de çağrıştırırlar.

Eğri çizgi bir yay oluşturabilir, kendi eğrisini ters çevirerek dalgalı bir hal alabilir ya da kendi içerisinde dönmeye devam ederek spiral oluşturabilir. Çizgilerin izleyicinin göz hareketlerini yönettiğini söylemiştik. Spiralın bu yüzden içine çeken, hipnotik bir etkisi vardır.

Benzer eğrilerin tekrarı (dalgalı çizgiler) bir ritim duygusu yaratırlar. Dalganın büyüklüğü ritmin hızını belirler. Küçük dalgalar hızlı

titreşimler, büyük dalgalar yavaş titreşimler yaratır. Düz çizgilerde olduğu gibi, yatay ya da dikey yöndeki dalgalara oranla çapraz yöndeki dalgaların aktivitesi daha fazladır. Dalgalı çizgilerde olduğu gibi eğri çizgiler belli bir düzene uymadıklarında ise karmaşa duygusu ortaya çıkar. Etrafımız eğri çizgilerle doludur ve onlara yüklediğimiz anlamlar onları ilişkilendirdiğimiz gerçek hayattaki benzerleriyle ilgili olduğu kadar bağlamları ve nasıl kullanıldıklarıyla da şekillenir.

Örneğin bir yay şeklindeki eğri bir çizgi, açık tarafı aşağıya dönük olduğunda, bir kapak gibi yukarı gidişi engelleyen, bastıran nesnelerin etkilerini taşır. Buna eşlik eden duygular, özgürlüğün kısıtlanması, baskı, karamsarlık hatta taassuptur.

Tabii ki tüm bunların algılanması sadece kalemle çizilmiş gibi görünen bir çizginin çerçevede yer almasıyla değil, aynı zamanda örneğin yarım daire şeklindeki bir nesnenin kontur çizgisi, aralarında ilişki kurulan nokta ya da nesnelerin kafamızda birleştirilmesiyle oluşan zahiri bir çizgi ya da ışıkla oluşturulmuş ton farklarıyla ortaya çıkan bir yarım daire ve onun sınır çizgisi gibi, çizgiyi kafamızda yaratan bütün etkiler aracılığıyla mümkün olabilmektedir.

Yahudi ve Müslümanlarda dinsel bir simge olarak kullanılan takke, cami kubbeleri, üstü yuvarlak pencereler gibi görsel öğeler, aşağı dönük yarım yuvarlak çizgileriyle kapalılık, taassup ve tevekkül kavramlarıyla uyum içindedirler. Doğal olarak bu kapalılığa, dönüşeme, yenilenememe, monotonluk gibi kavramlar eşlik eder.

Sinemacılar da görsel bir kompozisyona, bulutlu bir havanın insan ruhu üzerindeki etkilerine benzer şekilde, baskı, sınırlılık, ağırlık, sıkıntı, çaresizlik, keder, endişe gibi bir duygu yüklemek istediklerinde, çerçevenin üst kısmını altından daha az aydınlatarak ışık yoluyla bir kubbe oluştururlar. En klasik uygulama, sorgu ya da kumar masası sahnelerinde sıkça karşımıza çıkan, tavandan sarkan tek bir ışık kaynağının yarattığı aşırı kontrastla elde edilmiş keskin bir çizgiyle çerçevenin üst tarafını karanlıkta bırakan aydınlatma tarzıdır.

Bunun aksine, kontrastın en aza indirildiği, pırıl pırıl aydınlık bir sahnede hakim duygu sevinç, neşe, açıklık ve özgürlüktür. Bu son iki kavram, yarım yuvarlak çizginin aşağı değil yukarı dönük olması durumunda da karşımıza çıkmaktadır. Bu grafik formül yukarıya, göğe yükseliş ya da açılış duygusuyla, hep yukarıda olduğu düşünülen tanrıya bir uzanışı da simgeler. Çift minareli bir camide olduğu gibi, bazı dinsel yapılarda bu yukarıya dönük yarım yuvarlak çizgiler bulunabilir. Minarelerin, cami kubbelerinin tepesindeki hilaller de yukarıya bakar. Din-

darlar tanrıya yakarırken kollarını uzatarak benzer bir yukarı dönük yarım yuvarlak oluştururlar.

Yukarı dönük olma durumu, göksel çağrışımların yanı sıra, ilerleme, yenilenme ve reform gibi, aşağı dönük yuvarlak çizginin tersi kavramlarla da ilgilidir. İçe dönüklüğün yerini dışa dönüklük almıştır; sınırlılığın yeriniyse özgürlük...

Eğer sanat her şeyden önce bir iletişimse, bu iletişimin doğru kurulması ve amacına ulaşması ihmal edilebilecek bir şey değildir. Bu bakımdan, görsel kompozisyonun en önemli öğelerinden biri olan çizginin etki ve işlevlerini bilmenin görsel sanatlarla uğraşan sanatçıların amaçlarına ulaşmaları yolunda kullanabilecekleri güçlü bir araç olduğunun altını çizmek gerekmektedir.

Şekil- Biçim

Gündelik dilde şekil ve biçim kelimeleri çoğu zaman birbirinin yerine kullanılsa da, sanat dilinde bunların farklı anlamları vardır:

Şekil (shape) sınırları herhangi bir yolla belirlenmiş iki boyutlu bir alandır.* Biçim (form) ise üçüncü boyuta sahip oluşuyla şekilden ayrılır. Herhangi bir şekle derinlik veya hacim olarak kendini ortaya koyan üçüncü boyutun eklenmesiyle bir biçim ya da biçimin izdüşümü alınarak bir şekil elde edilebilir. Şekil aynı zamanda biçimin, onu meydana getiren parçalarından, yüzeylerinden biri olarak da düşünülebilir.

Üç boyutlu bir dünyada yaşamamıza karşın, onun gözümüzün ağ tabakasındaki izdüşümü gerçekte iki boyutludur. Ancak derinlik ipuçları ve önceki deneyimlerle bu görsel veriler yorumlandıktan sonra onlara üçüncü boyut eklenmektedir. O halde diyebiliriz ki nesneler bizde önce şekil olarak vardır. Başka bir deyişle şekil, nesneler hakkında bize bir ön bildirimde bulunur. Biçimin algılanması ise zihinsel bir faaliyetle mümkün olduğundan onda bizim kendimizden kattığımız daha çok şey vardır.

Biçimin değişmezliğine karşın, görüş koşullarının değişmesine bağlı olarak nesnenin algısal şekli de değişmektedir. Örneğin aynı nesne, hemen her farklı bakış açısından ağ tabakamıza farklı bir şekil olarak yansır. Tam karşıdan kareyken, biraz yandan bakılan kübün ön yüzü dikkörtgene benzeyecektir; küre biçimindeki ay dolunayda daire

* Kandinsky'nin tanımıyla şekil, bir alanın diğer bir alan tarafından sınırlandırılmasıyla oluşur. *Bkz. Vassily Kandinsky, Sanatta Manevîlik Üstüne, Türkçesi: Teyfik Turan, Haylaz Sanat Yayınevi, İstanbul, 2011.*

şeklinde görünürken, yansıttığı güneş ışığının yandan gelmesine bağlı olarak hilal şeklinde algılanabilir, vb.

Nesnelerin kendisi ile gözümüze yansıyan sayısız farklı görüntüsü arasında ilişki kurmak yaşantımızın ilk yıllarında öğrendiğimiz bir şeydir ve içinde yaşadığımız nesneler dünyasını kavrama ve tanımlama edimimizde önemli bir yer tutmaktadır. Algı psikolojisinde buna “nesne devamlılığı” denmektedir.

Ayrıntılarını ve derinliğini göremeyecek kadar uzaktayken nesneleri şekillerinden tanımlarız. Daha sonra bu nesne gurubunun bizdeki önceki bilgilerine ve diğer derinlik ipuçlarına dayanılarak, görünmeyen yanlarını da kapsayan üçboyutlu bir tasarımları kafamızda oluşturulur.

Uzaklık etkeninden başka, ışık koşullarına bağlı olarak nesnelerin üçüncü boyutuna dair ipuçlarının görülmediği durumlarda da onları, iki boyutlu bir silüet ya da sadece bir şekil olarak algılamak mümkündür; örneğin tek güçlü bir ışığın tam nesnenin arkasından geldiği durumlarda.. Güneş gibi sert bir ışık altında üçboyutlu nesnelerin gölgeleri iki boyutlu bir şekil olarak karşımıza çıkar. Bunlar gibi, gündelik yaşantımızda, duvar, tabela vb. pek çok yüzey üzerinde tasarımcıların ürünleri olan şekillerle karşılaşmaktayız.

Resim, sinema gibi görsel sanatlarda, çizgilerin, ton değişmelerinin, dokuların, gölgelerin vb. kullanımıyla, iki boyutlu bir yüzey üzerinde üç boyutluluk izlenimi yaratılabilmekte, algısal şekillerden biçimler dünyasına geçilebilmektedir. Ancak şunu belirtmek gerekir ki, üç boyutlu uzayda çeşitli açılardan duyularımızla test edilmemiş (ilk defa görülen) bir nesnenin bir resim kağıdındaki ya da sinema perdesindeki iki boyutlu şekli asla o nesnenin biçimi konusunda kesin bir fikir vermez. Biz ancak önceki bilgilerimize dayanarak, iki boyutlu görsel sanat örneklerinden hareketle onların temsil ettiği üç boyutlu dünyayı canlandırabilmekteyiz.

Şekli algılayabilmek için onu zeminden yani çevresinden ayırmak gerekmektedir. Şeklin bizim tarafımızdan tanımlanması, yani içinde bulunduğu uzayın içinden ayırt edilmesi, çevresinden kendini ayıran kenar (kontur) çizgileri, doku, ton, renk gibi nitelik farklılıklarıyla mümkün olur. Şekle ait bu niteliklerin kendi aralarındaki benzerlikleri, birbirlerine yakınlıkları, süreklilikleri ve ilişkileri, Gestalt kuramında da açıklandığı üzere, bizde onların tek ve aynı bütüne ait olduğu izlenimini yaratır. Şeklin çevresinden, yani zeminden ayrılmasına, görmenin doğası gereği bakılanın net çevresinin flu olması da katkıda bulunur.

Görsel algılamanın gruplama, bütünleştirme, anlamlandırma mekanizmasının bir parçası olarak, “görsel tamamlama” şekil algısı yaratan bir başka etmendir. Benzer nitelikler taşıyan görsel öğelerin ya da ilgi noktalarının hayali çizgilerle kafamızda birleştirilmesiyle, önceden hafızamızda bulunan şablonlara uyarak şekiller yaratırız. Örneğin sokak lambalarını kafamızda birleştirip bir dörtgen görmemiz ya da bir araya gelmiş üç kişinin bir üçgen hissi yaratması çok olasıdır. Bunlar genellikle kolayca tanımlanabilen geometrik şekillerdir. Görsel sanatlarla uğraşan sanatçılar görsel öğeleri, bu şekillerin etkisinden yararlanmak için veya estetik amaçlarla bazen bu şablonlara uygun olarak yerleştirirler.

Çocuk resimlerinde de görüldüğü gibi, her nesneyi temel şekline indirgeme eğilimi algılama düzeneğimiz hakkında fikir vermektedir. Çok kısa bir süre görülen şeylerin aklımızda ancak temel şekilleri kalır. Gerçekte amorf şekillerle dolu olan dünyayı tanımlamak ve basitleştirmek ancak onları temel geometrik şekillere indirgemekle mümkün olmaktadır. Tıpkı sınırlı kapasiteleri olan bilgisayarlarda, üç boyutlu dünyanın simüle edilmesi gerektiğinde serbest biçimlerin matematik olarak hesaplanabilecek geometrik biçimlere indirgenmesinde olduğu gibi...

Sonsuz şekil ve biçim çeşitliliğindeki nesneler dünyasının temel geometrik şekillere indirgenerek çizilmesi, resim öğrencilerine desen çizmeyi öğretmede kolaylaştırıcı bir yöntem olarak kullanılabilmektedir. Kübist sanat akımı ise geometrik şekillerden oluşmuş bir dünya yaratırken, aynı biçimin farklı açılardan bakıldığında görünen farklı şekillerini birlikte kullanarak bizi şaşırtır.

Bruce Block, "The Visual Story" adlı kitabında, dünyadaki her biri kendine özgü bir şekli varmış gibi görünen milyonlarca nesnenin silüetlerine indirgemek yoluyla bir temel şekle dahil edilebileceğini ileri sürer (3 temel geometrik şekil kare, daire ve eşkenar üçgendir. Diğer tüm geometrik şekiller onlardan türetilmiştir). Block savını, gerçek dünyadaki nesnelerden otomobilleri örnek alarak, silüetlerine indirgemek suretiyle üç temel şekilden birine nasıl dahil edilebildiğini ve bu şekillere dair etkilerin nasıl nesnelere (otomobillere) aktarıldığını göstererek kanıtlamaya çalışır⁶⁹:

Volkswagen'in birçok kimsenin kaplumbağa olarak adlandırdığı modeli temelde bir dairedir. İnsanlar dairesel şekilli bir arabayı genellikle sevimli ve dostça görürler. Temel şekiller içinde daire en nötr olanıdır. Üstü, altı, sağ, solu, yani bir yönü ve doğal dinamiği yoktur.

⁶⁹ Bkz: Bruce Block, *The Visual Story*, Focal Press, Boston, 2001, s.86.

Limusin, Mercedes gibi makam aracı olarak tercih edilen arabaların kare temelli olduğu görülür. Daha az dostça ama daha ağırbaşlı, dengeli ve güvenli görünür.

Ferrari, Lombardini gibi spor arabaların genel formu üçgendir. Üç temel şekil arasında diyagonal çizgisiyle en dinamik olan üçgen aynı zamanda yön gösterir ve silüet olarak yansıdığı arabaya kesinlikle bir hız duygusu verir. Tabii arabalar için bu seçimin duygudan öte aerodinamik bir zorunluluk olduğunu da belirtmek gerekir.

Şekillerin insanlar üzerindeki etkileri doğadaki işlevleriyle yakından ilgilidir. Hızlı nesneler gerçekte de aerodinamik olanlardır.

Yaşam deneyimlerimiz ve nesnelerle kurduğumuz ilişkiler, bunlara dair şekil ve biçimler konusunda genellemeler yapmamıza ve bunlara bir takım anlamlar yüklememize neden olur. Görsel sanatlarla uğraşan sanatçılar bunu bilerek, yaratmak istedikleri anlama uygun görsel öğeleri seçer ve düzenlerler.

Şekil ve biçimler temelde, serbest veya geometrik olmak üzere iki sınıfta toplanabilir. Sanatçılar genellikle yaşayan, doğaya ait nesneleri anlatmak için serbest şekil ve biçimleri kullanırlar. İzleyicilerini rahatlatmak istediklerinde eğri hatlı ve yüzeyli yumuşak şekil ve biçimleri seçerler. Böyle yüzeyler bizde dokunma isteği uyandırır; çünkü hoşlandığımız dokunma deneyimlerimizi anımsatırlar. Oysa sert ve köşeli şekil ve biçimler, tıpkı çizgilerde olduğu gibi, bıçak, kırık cam parçaları gibi dokunması tehlikeli ve acı verici şeyleri çağrıştırdığından onlara karşı temkinliyizdir ve uzak durmayı tercih ederiz.

Bir yardımcı olmadan elimizle kusursuz bir daire çizemeyiz. Geometrik şekiller mekanik mükemmelliği dile getirirler. Matematik olarak kesin ve kusursuzdurlar. Onlara atfedilen önem ve çekicilikleri yüzyıllardır sürmektedir. Böyle saf ve mükemmel şekiller idealleri çağrışırlar. Serbest şekillerden daha az heyecana ve duygulara seslenirler, hatta duygu eksikliğini anlatırlar. O halde, geometrik şekil ve biçimlerden oluşmuş bir kompozisyon, izleyicinin duygularından çok aklına hitap eder diyebiliriz.

Kandinsky'ye göre soyut geometrik şekil, kendine has bir iç sese sahiptir. Şeklin sadece yönünün değişmesi bile onun sesinin değişmesine neden olur. Her şeklin kendine ait bir manevi havası vardır ve diğer şekillerle birleşince bu hava zenginleşir. Sanatçı için görsel kompozisyonun kurucu elemanı olan şekil bu istenen havayı kazandığında tamamlanmış ve amacına ulaşmıştır.

İtalya'da Rönesans ressamlarının matematik ve geometri bilmesi zorunluydu. Geometrik şekiller izleyicilere aktarılmak istenen iç anlamın dolaylı taşıyıcılarıydılar. Örneğin Mısır kültürünün sonsuzluğu ve ölümsüzlüğü simgeleyen üçgen şekli, özellikle dini resimlerde Batı'da sıkça kullanılmış; figürler genellikle bir üçgen yaratacak şekilde yerleştirilmişlerdir. Elbette bunda kutsal üçlemenin (Baba, oğul ve Meryem) de etkisi vardır.

Dairesel şekiller genellikle dolaylı, edilgen, romantik, doğaya ait, yumuşak, organik, çocuksu, güvenli ve esnek olarak; kare şekiller dolaysız (direkt), endüstriyel, düzenli, çizgisel, doğal olmayan, yetişkin, katı; üçgen şekiller saldırgan ve dinamik olarak tanımlanır.

Temeli toprakta olan ve göğe doğru yükselen üçgen sağlamlığın ve sürekliliğin sembolüken, ters üçgen dengesiz ve güçsüz bir etki yaratır. Ana tanrıça kültlerinde de bu form kadının pübis tüylerinin şekline benzerliğiyle dişiliğin ve üretkenliğin sembolü olmuştur.

Şekil ve biçimlerin yönü etkisini değiştirmektedir. Örneğin, alçak ve yatay şekiller huzur vericidir, genişlik, rahatlık, oturmuşluk, dengelilik ve sağlamlık duygusu verirler. Düşey uzun şekiller ise gözümüzü yukarıya çekerek yükseklik, dinamizm, güç ve tanrısallığı çağırıştırırlar. Eğer düşey şekil ya da biçim yerle dik bir açı oluşturmuyorsa potansiyel bir hareket etkisi yaratır; kararsız, güvensiz ve tehlikeli olarak algılanabilir.

Örneğin bir şirketin gücü ve sağlamlığı alt açıdan çekilmiş bir gökdelenin oluşturduğu tabanı yere basan bir üçgen şekliyle verilebileceği gibi, yine yönetim kurulunun toplandığı uzun bir masanın kısa kenarına yakın ve geniş acılı bir objektifle çekim yapan bir kameranın elde ettiği benzer bir üçgen şekliyle de vurgulanabilir. Tabii ki iktidar, yani yönetim kurulu başkanı ya da şirketin sahibi, toplantıya katılanların oluşturduğu bu üçgenin tepe noktasında yer alacaktır. Burada, kompozisyondaki ilgi noktaları ya da fiziksel ya da niteliksel benzerlikleri olan noktaların izleyicinin kafasında birleşerek soyut çizgi ve şekiller yaratılabildiğini ve bu soyut şekillerin de, görsel sanatlarla uğraşanların kompozisyon yoluyla istedikleri etkileri yaratmak için kullandıkları temel görsel öğelerden olduğunu hatırlatmak gerekir.

Yukarıdaki örneğe devam edersek, toplantı yapan kişilerin daireesel bir şekil oluşturacak halde dizilmesiyle ise her bireyin eşit güçte olduğu ve ilginin üçgenin tepesindeki kişiye yoğunlaştığı örneğin aksine, dairenin içinde dolaştığı bir kompozisyon elde edilecektir. Sonsuz simetri eksenine sahip dairede dönüş duygusu çok güçlüdür. Kare bir kompozisyonda ise

yine dairesel kompozisyonadaki gibi yön göstermeyen ama onun aksine izleyicinin ilgi noktalarını dikte eden bir yapı hakimdir.

Geometrik şekiller gündelik hayatta sıkça, anlam sapsmalarına yol açılmaması gereken toplumsal işaretlerde karşımıza çıkar. Örneğin trafik işaretlerinin birörnek ve herkes tarafından aynı şekilde anlaşılması gereğine mükemmel olarak hizmet ederler. Tabelalarda, gerçekte organik (serbest) bir şekil olduğu halde insan figürü geometrik şekillere indirgenir.

Şekil ve biçimlerin insanlar için ifade ettiği anlam ve etkileri bilmek, etüt etmek, görsel sanatlarla uğraşan sanatçıların eserleri aracılığıyla ulaşmak istedikleri sonuçlara varmalarında en büyük yardımcılarındandır. Bu sayede soyut şekiller, biçimler sözcükler gibi kavramlara, duygulara yönelebilir, yüzeysel bir betimlemenin, olduğu gibi yansıtmanın ötesine geçerek derinlik kazanır, bir söylevin, düşüncenin parçası haline gelirler. Görsel araçlarla kendini ifade etmeyi seçmiş bir sanatçının zaten istediği tam da budur.

Renk

İnsanoğlu dünyayı üçboyutlu ve renkli gören nadir canlılardan biridir. Diğer görsel uyarımlarla birlikte renkler, yaşadığımız çevre, hakkında bize önemli bilgiler iletirler. Bu bilgilere içinde doğup büyüdüğümüz toplumun kültürel kodları eklenir; renklere verilen doğal tepkilerle onlara toplumun yüklediği anlamlar iç içe geçer.

İzleyicisinde istediği etkiyi yaratmak isteyen bir sanatçının, en önemli görsel öğelerden biri olan rengi kullanırken bunların bilincinde olması kaçınılmaz bir zorunluluktur.

Örneğin kan, ateş gibi bizi alarma geçiren şeylerin rengi olan kırmızı, herhangi bir görsel sanatta karşımıza çıktığında da en çok dikkatimizi çeken ve bizi heyecanlandıran renk olur; esere dinamizm ve gerilim katar. Bu etkinin, rengin doygunluğuyla (saturation) ve parlaklığıyla arttığını belirtmek gerekir. Hem acil bir durumu bildiren hem de görünürlüğü arttıran kırmızının itfaiye araçlarında kullanılması boşuna değildir. Doğası gereği, sarı, kırmızı, turuncu gibi sıcak renkler, mavi, mor, yeşil gibi soğuk renklerden daha kolaylıkla görünür. Bu yüzden cankurtaran simitleri, botları turuncudur. Doğada da meyvelerin çoğunluğu, hamken yeşil yapraklar arasında görünmezken, dalından koparılma zamanı gelip olgunlaştığında, sarı turuncu gibi renklere bürünerek kendini görünür kılar. Tabii bu görünürlük aynı zamanda ortaya çıkan renk kontrastından da kaynaklanmaktadır. Hayvanlar dünyasında ise en zehirli canlılar, sıcak ve canlı renklerle donanmış olarak çevrelerine tehlike ve tehdit mesajı yollarlar.

Bir işaret fişegi gibi dikkat ve ilgiyi üzerine çeken sıcak renklerin cinsel bir işaret aracı olarak da kullanıldığına tanık olunur. Desmond Morris'in "Çıplak Maymun" kitabında belirttiği gibi, maymunlar ve birçok başka hayvan üremeye hazır olduğunu kokunun yanı sıra belli bölgelerindeki kızarmayla belli ederler. İnsanlar için de cinselliğin renginin kırmızı olmasının böyle bir kökeni olduğu düşünülebilir. Allık, ruj, oje gibi makyaj ürünlerinin, kırmızı topuklu ayakkabıların dikkat çekmenin yanı sıra cinsel çağrışımlar yapması buna bağlanabilir. Gece kulüplerinin kırmızı ışıkları, porno filmlerin kırmızı jenerikleri hep bu amaca yöneliktir.

Tropik bölgelere hakim olan canlı ve sıcak renkler oradaki yaşamsal canlılık ve sıcaklıkla tam bir uyum içindedir; tıpkı soğuk renklerin hakim olduğu soğuk bölgelerdeki gibi... Buraların karakteristiği olan sakinlik, dinginlik, genişlik, tekdüzelik vb. kavramlarla sıcak bölgelerin karakteristiği olan dinamizm, kaos, çeşitlilik, sıkışıklık vb. kavramlar, kendi bölgelerinin hakim renkleriyle temsil edilmekte ve sanatsal ürünlerde karşımıza çıktığında da benzer etkiler yapmaktadırlar.

Evrensel denilebilecek bu etkilerin dışında, içinde var olunan kültürün yüklediği, bölgesel anlam ve etkiler de söz konusudur. Batı kültürlerinde matem renginin siyahken Doğu kültürlerinde beyaz olması ya da bayrak kırmızısının Türk insanı için ifade ettiği şey gibi...

Soğuk ve sıcak renklerin algısal etkileri de farklıdır: Sıcak renkler soğuk renklerden daha yakında ve büyük algılanır. Bunda kuşkusuz yine yaşam deneyimlerimizin rolü söz konusudur. Zira, yakındaki nesneler canlı renklerde ve keskin hatlı görünürken, hava perspektifinden, yani baktığımız şeyle aramıza giren hava kütesinin içindeki toz, su buharı, ışık kırılması gibi etkenlerden dolayı, gerçekte de uzaktaki nesneler daha soluk ve kontur çizgileri belirsiz görünmektedir. Yakınlardaki sıcak renk skalası uzaklaştıkça soğuk renk skalasına dönüşür. Ressamlar derinlik duygusu yaratmak için bu bilgiden çokça yararlanmışlardır.

Burada renkle ilgili bir başka algısal etkiden daha bahsetmek gerekir: Ünlü ressam Matisse'in "Bir kilogram mavi yarım kilogram maviden daha mavidir" sözüyle çok güzel ifade ettiği gibi; rengin kapladığı alanla etkisi arasında sadece niceliksel değil niteliksel bir ilişki de vardır. Herbert Zettl de, aynı rengin küçük bir alana göre geniş bir alanda daha çok estetik enerjiye sahip olduğunu belirtir.⁷⁰

⁷⁰ Herbert Zettl, Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics, Wadsworth Publishing Company, 1973, s.70.

Sanatta renk, gerçek hayattaki renkler referans alınarak gerçeklik izlenimini arttırmak için kullanıldığı gibi bazen de, sanatçının bir özgürce yorumlama ve dolaylı anlatım aracına dönüşür. Van Gogh, “gözlerimin önündekini tamı tamına yeniden üretmek yerine kendimi daha güçlü anlatmak için rengi kullandım” demektedir.⁷¹

Başka bir görsel sanat olan sinemada birçok sanatçı rengi sadece gerçeğe benzerliği arttırmak için değil, bir yorumlama ve anlatım aracı olarak kullanmaktadır. Özgürlük, eşitlik ve kardeşliği simgeleyen Fransız bayrağının üç rengi, mavi beyaz ve kırmızıyı üçlemesinin ismi olarak kullanan Krzysztof Kieślowski, sinemada renge özel bir önem veren ve bir anlatım aracı olarak kullanan yönetmenlerden biridir. Örneğin onun “Öldürme Üzerine Küçük Bir Film” isimli çalışmasının tümünde hakim olan zehir yeşili rengin, filmin seyirci üzerinde bıraktığı ağır, acı ve hastalıklı ruh halinin yaratılmasında büyük katkısı olduğu açıktır.

Antonioni de ilk renkli filmlerinden itibaren renklerle anlatma ve anlamlandırma üzerinde çokça duran yönetmenlerden biridir. Örneğin kırmızı çoğu kez kahramanları için bir dönüm noktası geldiğini ya da bir tehlikenin yaklaştığını haber verir. Bu bazen bir telefon kulübesi olur, bazen bir otomobilin koltukları, bazen de bir güneş şemsiyesi...

Kurosawa, Godard... Örnekler sonsuzca artırılabilir. Bilinmesi gereken, tıpkı diğer görsel öğeler gibi rengin de bir anlatım aracına dönüştürüldüğünde eseri alabildiğine zenginleştirebileceği ve sanatın ihtiyaç duyduğu yorumlama yeteneğini arttırabileceğidir.

Görsel Öğelerin İlişkisinden Doğan Araçlar –Denge

Denge yaşamın özüdür aslında. Bütün yaşam formları temelde bir organizasyon biçimi ve bir sistemdir ve her sistemin özünde denge vardır. Denge her şeyin gerektiği kadar ve gerektiği yerde olması demektir. Onun bozulması sistemin işleyişine engel olur, hatta çökmesi sonucunu doğurur. Bir sistem ince dengeler üzerine kuruludur. Örneğin insan vücudu, yüzlerce kimyasal maddenin belli bir denge içinde bulunması esasına dayanır. Sağlığımızın bozulması kan ya da idrar tahlillerinde bu oranların bozulması şeklinde kendini belli eder. Kimyasal alanda olduğu gibi fiziksel düzeyde de dengemiz bozulduğunda düşeriz. Doğal sistemlerde olduğu gibi (canlılar, ekosistemler, atmosfer, iklimler, gezegenler sistemi), insan yapısı sistemlerde de dengeye azami özen gösterilir. Politika, aile, insan ilişkileri gibi soyut dengelerden, binaların, eşyaların

⁷¹ Aktaran: Sergey Eisenstein, Film Duyumu, çev: Nijat Özön, Payel yay. 1984.

denesine kadar... Tabii ki bu yaşamsal öge, yaşamın bir simülasyonu gibi duran sanat eserlerinde de kaçınılmazdır. Biz burada, görsel sanatların içindeki görüntü sanatlarının görsel dengesinden bahsedeceğiz...

Şunu tekrar hatırlatmak gerekir ki, sanat eserinde izleyicinin beklentileri ve sanatçının sezgileri temelde yaşam deneyimlerimizle öğrendiğimiz doğal ve fiziki süreçlerin bir uzantısıdır. Yani en çarpıcı örneklerle ifade etmek gerekirse; bir bacağı kısa bir adamın düşeceği beklentisi bir resme bakarken de geçerlidir ve yer çekimi kuralları aynen örneğin bir resimdeki gerçekte yerçekimine tabi olmayan görsel şekillere de yansıtılır.

Fiziksel düzeyde düşünüldüğünde dengenin bir ağırlıklar eşitliği olduğu duygusu ön plana çıkar. Tıpkı bir terazinin kefelerindeki ağırlıkların eşit olması durumu gibi...

Bu kural görsel öğelerin biraz sonra açıklayacağımız soyut ağırlıkları ile sağlanmasına çalışılan görsel denge için de geçerlidir. Ancak görüntünün pek çok değişkeni vardır ve bunların da dengesinin gözetilmesi gerekmektedir: Renklerin, lekelerin, tonların, boş ve dolu alanların vb. birbirlerine oranı ayrıca yön, çekim gücü, hareket gibi görsel kuvvetler kompozisyonda dengenin oluşmasında ve böylece izleyicinin düzen duygusuna hitap edilmesinde önemli rol oynarlar.

Görsel öğelerin dengeyi etkileyen ağırlıkları, temsil ettikleri nesnelerin gerçek dünyadakine benzer bir ağırlığından çok, dikkati çekme katsayısına bağlıdır denebilir. Burada, dikkat çekme oranının içgüdülerimiz ve kültürel kodlarımızla ilişkili olduğunu hatırlamak gerekir. Bunu bildikten sonra hangi faktörlerin ağırlığı arttırıp azaltacağını bulabiliriz. Demek ki bir adım geriye giderek neler izleyicinin ilgisini ve dikkatini üzerine çeker konusunda düşünmek gerekmektedir:

A- Büyüklük: Doğal olarak görüntü alanımıza giren büyük bir nesne, başka etkenler baskın olmadığı takdirde, yani eşit koşullarda küçükten çok dikkat ettiğimiz nesne olur. Bunun içgüdüsel bir nedeni olduğu düşünülebilir: Doğal yaşamda büyükler güçlüdür ve yaşamsal tehdit oluşturabilirler. Görüntü alanındaki büyüklük yakınlıktan da kaynaklanabilir ve yine aynı nedenle dikkat edilmesi gerekir. Sonuçta, benzer iki nesneden büyük olana daha çok bakarız ve o daha ağırdır. Ama onun ağırlığı sadece daha çok baktığımız için değil, yaşam deneyimlerimizle büyük nesnelerin genellikle küçüklerden daha ağır olduğunu bildiğimiz içindir de...

B- Şekil: Bildik şekiller bilinmediklerden (hiç tanımlanamayanlar zihnimizin çöplüğüne dökülmektedir), geometrik şekiller amorf

şekillerden, insan diğer tüm şekillerden daha çok dikkat çeker ve dolayısıyla ağırdır.

C- Renk: Sıcak renkler soğuk renklere doygun renkler doygun olmayanlardan daha dikkat çekicidir. Ayrıca sıcak renklerin soğuk renklere daha büyük ve yakın algılanması da etkisini ve görsel ağırlığını arttırmaktadır.

D- Ton: Açık tonlar koyu tonlardan, aydınlık kısımlar karanlık kısımlardan (Rembrandt resimlerini hatırlayınız) daha dikkat çekicidir. Her zaman daha aydınlık nesnelere bakarız, ışığa yöneliriz. Bu yüzden asıl gösterilmek istenen şeyler daha aydınlık olmalıdır. Diğer yandan, açık tonlu nesnelerin koyu tonlu nesnelere oranla daha hafifmiş gibi algılandığı bilinmektedir.

E- Belirginlik: Daha aydınlık olan şeylere baktığımız gibi daha net şeylere de bakarız ve flu ya da ne olduğu anlaşılmayan şeyleri "algısal çöplüğümüze" atarız.

F- Çerçevenin Çekim Gücü: Tıpkı içi su dolu bir kapta yüzen nesnelerin su moleküllerinin çekim gücü nedeniyle kenarlara doğru çekilmesi ve yapışması gibi, bir görüntüyü sınırlayan çerçevenin kenarları da kendisine yakın olan görsel öğeleri adeta çeker. Bu algısal çekim gücü ve bu çekimin bakışlarımızı çerçevenin sınırlarına doğru çeken yönü nedeniyle, kenarlara yakın olarak bu çekim gücünün etkisi altına girmiş görsel öğeler nispeten uzak olanlardan daha ağırdır.

G- Konum: Görsel öğelerin görüntü alanındaki yerleri, ilk bakılan ya da en çok bakılan şey olma konusunda oldukça belirleyicidir. Örneğin, çerçeveyi dikey ve yatay olarak yaklaşık üçe bölen, altın oranla (1:1.618) elde edilmiş çizgilerin kesiştiği yerlerdeki güçlü noktalara yerleştirilmiş nesneler herhangi bir yerdekilerden daha çok izlenirler. Ayrıca böyle bir yerleştirmenin estetik olduğu kadar işlevsel bir rolü de vardır: Çerçevede asıl gösterilmek ve öne çıkarılmak istenen öğeler genellikle bu noktalara yerleştirilir. Bunun gibi konumla ilgili olarak, okuma alışkanlıklarının soldan sağa olduğu kültürlerde soldakiler sağdakilerden daha çok, potansiyel enerjisi nedeniyle üsttekiler alttakilerden daha çok, 3.boyut düşünülürse öndekiler arkadakilerden daha çok ilgi çekerler. Gerçekte potansiyel enerji taşıyan çizgi ya da nesneler her durumda dikkati çekerler ve ağırdırlar: Devrilecekmiş gibi ya da düşecekmiş gibi yukarıda ya da dengesiz duran bir nesne, diyagonal, spiral çizgiler vb. Konumla ilgili olarak söylenmesi gereken bir başka önemli şey, dengeyi çerçeveyi ortadan bölen bir çizginin iki yanındaki ağırlıklar eşitliği gibi düşünürsek, merkeze yaklaş-

tıkça ağırlığın azaldığıdır; tıpkı tahterevallide olduğu gibi...

H- Hareket: Hareketli nesneler duranlardan daha çok ilgi çeker. Bunun da tehdit algısıyla ilgili olduğu düşünülebilir. Özellikle hızlı hareket eden ve bize doğru gelen şeyler tüm dikkatin üzerinde yoğunlaşmasına neden olur. Hareket ilgiyi çekmekle kalmaz, aynı zamanda bir yön işaret eder.

İ- Yön: Gerçek veya zahiri çizgilerin gösterdiği yönler, çerçevede yer alan canlıların bakış yönleri, hareket eden her türlü şeyin gidiş yönü ve yön gösteren her şey bakışlarımızı gittikleri yöne doğru çekerler ve o taraf lehine bir ağırlık oluşturlar.

J- Kontrast: Kontrast her zaman en çok dikkat çekendir. Tüm bahsedilen öğelerin ağırlık kıstasları kontrastlık söz konusu olduğunda tersine dönebilir. Yani hareketli nesneler topluluğunda tek bir duruk nesne, sıcak renklerin hakim olduğu yerde soğuk bir renk, açık tonlar içinde bir koyu ton ya da tersi daha dikkat çekicidir. Algılarımız değişik olanlar üzerine yoğunlaşır. Hep aynı yöne bakan insanlar içinde ters yöne bakan, geometrik şekiller arasında amorf bir şekil vb. gibi... Bruce Block, Visual Story başlıklı kitabının tamamında, kontrastın tüm sinemasal dinamiklerin temelini oluşturduğu savını kanıtlamaya çalışır.

Temelde iki tür dengeden söz edilebilir:

Simetrik Denge

Yatay ya da dikey simetri ekseninin iki yanına benzer veya aynı görsel öğelerin yerleştirilmesi durumunda kolaylıkla elde edilebilecek simetrik denge bütün canlıların doğal yapısıdır aslında... Vücudumuz, yüzümüz tam bir simetri içindedir. Araştırmaların gösterdiğine göre güzellik kavramıyla simetri arasında da bir ilişki vardır. Çünkü hastalık, kaza, anomali gibi simetriyi bozan şeylerin karşısında simetri bir sağlık göstergesidir.

Simetri aynı zamanda mükemmellik, denge, güç ve iktidarı da simgeler. Bu yüzden saraylar, kiliseler, devlet binalarında simetriye önem verilir. Sadece mimari olarak değil dekorasyonda da iktidar sahibinin makamında alabildiğine simetriye özen gösterilir.

Görsel sanatlar benzer etkiler yaratmak istediklerinde simetrik dengeye başvururlar. Ancak simetrik denge her zaman kullanılabilir bir şey değildir. Çünkü fazlasıyla kuralcı, tek düze ve sürprizsizdir. Yaratıcılığı ve özgürlüğü kısıtlar.

Simetrik dengedeki simetri ekseninin bir merkez etrafında çoğaltılmasıyla simetrik dengenin bir başka türü olan merkezi (radial) denge elde edilir. Her yöne yayılan ışınal bir yapı etrafında tekrar edilen çok sayıdaki benzer öğeden oluşur. Birçok çiçek merkezi dengeye örnektir. Görüntü düzenlemesi olarak kullanıldığında, bir merkezde toplanma ya da bir merkezden yayılma gibi etkiler yapar. Örneğin bir takımın güç birliğini anlatmak için kafa kafaya vererek bir daire oluşturan takım elemanlarının görüntüsü böyle bir amaca hizmet eder.

Asimetrik Denge

Asimetrik denge kendini simetrik dengede olduğu gibi açıkça ele vermeyen, ama kolaylıkla hissettiğimiz ve sonsuz bir çeşitliliğe ve yaratıcılığa açık yapısıyla sanat eserlerinde en çok karşılaştığımız denge türüdür. Simetrik dengenin basitçe her iki yanda benzer öğelerin tekrarıyla elde ettiği denge duygusuna karşılık asimetrik denge, farklı ama birbirini dengeleyen öğelerin karmaşık yapısını zorunlu kılar. Yukarıda sözü edilen çeşitli ağırlık etkenlerinin birlikte kullanılmasıyla, örneğin bir yandaki küçük öğeler gurubu diğer yandaki büyük bir öğeyle dengelenir ya da çerçevedeki yeri itibarıyla, hafifmiş gibi duran bir öğe diğer yandaki ağır bir öğeyi dengeler. Bazen de, arka arkaya gelen çerçevelerden oluşan sinemada, bir önceki kare ile bir sonraki karenin birlikte bir dengeyi tamamladığı ya da başlangıçta dengesizmiş gibi görünen bir karenin çekimin devamında çerçeveye yeni giren bir öğeyle dengelendiği görülür.

Ritim

Denge gibi ritim de, hayatın, evrenin temel dinamiklerindendir. Tabii sanatın da... Gece gündüz, mevsimler, bedenimizin çalışması hep ritmik süreçlerdir. Ritim duygusu daha anne karnındayken onun kalp atışlarını dinleyerek başlar ve her şeyin yolunda gittiğinin bir güvencesi gibidir.

İnsanın ritimle ilişkisi, her ne kadar soyutlamaya başvursa da yaşam gerçeğiyle daima sıkı bir ilişki içinde olan sanata kaçınılmaz bir şekilde yansımıştır. Sanatçılar, eserleriyle izleyicileri arasındaki iletişimin bir yaşantıya dönüşmesi, yani onlar tarafından içselleştirilmesi ve onlar tarafından doğallıkla kabul edilmesi için içgüdüsel olarak herkeste var olan ritim duygusunu kullanmanın önemini çok önceden kavramışlardır.

Bir sanat eserinin nihayetinde bir düzenleme olduğu ve bu düzenlemenin temel ilkelerinden birinin de ritim olduğu rahatlıkla söylenebilir.

Ritmin hareket ve zaman kavramlarıyla yakın ilişkisi vardır. Bu yüzden, müzik, dans gibi zamana yayılan sanatlarda ritim çok kolaylıkla belirlenirken, resim, fotoğraf, heykel, mimari gibi “duruk” sanat dallarında kendini hemen ele vermemektedir. Bu bakımdan ritim bazen tanımlanması zor ama varlığı herkes tarafından kolaylıkla hissedilebilen bir şeydir. Ritim duygusu öylesine güçlü bir duygudur ki, gerçekte birçok sanatçı farkında olmadan bu ritmi yaratma peşinde koşmaktadır.

Bir fotoğrafçı gördüğü herhangi bir şeyi çekerken, sezgisel olarak ritim duygusuna uygun bir şekilde görsel öğeleri karesine yerleştirir ya da öğeler o şekilde dağıldığı anda deklanşörüne basar. Aslına bakılırsa duruk gibi görünen sanat dallarının seyirci tarafından algılanması ve yorumlanması esnasında da bir süreç söz konusudur. Örneğin bir fotoğrafa bakarken gözümüz çeşitli noktalar üzerinde gezinir ve sadece bir anı yansıttığı söylenen fotoğrafla tek bir andan çok daha fazla olan bir süre boyunca ilişkiye geçeriz. Aralarında anlamlı ilişkiler kurduğumuz öğeler boyunca gözümüz hareket eder. Bu aynı zamanda fotoğrafın çekildiği zaman ve mekanın görünmeyen kısımlarına, öncesine ve sonrasına yapılan bir yolculuktur. Böyle düşünüldüğünde, durağan sanat eserlerinde hissedilen ritmin de zamanla ilişkilendirilebileceği ve bir harekete dayandığı ya da hareket duygusu yarattığı söylenebilir.

İster işiterek, ister görülerek isterse başka bir şekilde algılsın, her türlü ritmin üç temel nitelikten oluştuğunu saptayabiliriz. Bunlar dönüşüm, tekrar ve tempodur.

Dönüşüm, iki ya da daha çok ögenin birbiriyle yer değiştirmesini ifade eder. Bir davula yapılan her vuruşu bir sessizlik takip eder ve ritmin oluşması için birinci kural yerine gelmiş olur. Güçlü vuruşu takip eden zayıf vuruş ya da farklı sesler çıkaran davulun ortası ve kenarına vuruş gibi çeşitlemeler de benzer bir amaca hizmet ederler. Değişim içermeyen düz bir ses ritim duygusu yaratmaz.

Benzer şekilde, rayların eklem yerlerine belli aralıklarla çarpan tren tekerleklerinin sesi, adım sesleri, saat tik takları kendi ritimlerini yaratırlar. Görsel olarak düşünüldüğünde, bir çizginin boşlukla, kalın çizginin ince çizgiyle, mavi çizginin kırmızıçizgiyle yer değiştirmesi vb. gibi örnekler verilebilir.

Ritmî oluřturan ikinci temel unsur tekrardır. Eđer yer deęiřtirme tekrarlanmazsa ritim ortaya ıkamaz. Tekrarın bir dzen duygusu oluřturabilecek kadar, en az birkaç kere srmesi gerekir. Bařka bir deyiřle tekrarın bir tesadf deęil kural olduęunun teyit edilmesi gerekir.

Birbiriyle yer deęiřtiren her bir ge gurubunu (ses ve sessizlik, izgi ve bořluk, kırmızı ve mavi gibi) bir motif (heykel, mimari gibi  boyutlu sanatlarda modl) olarak dřnrsek, basite denebilir ki ritim motif ya da modllerin tekrarından ortaya ıkar. Tekrar eden bu tr ge guruplarını btn sanat dallarında ayırt etmek mmkndr (dans, řiir, mzik, heykel, sinema, vb.)

Tekrarın insan zerinde oęaltıcı bir etkisi vardır. Diyalektięin “nicelięin nitelięe dnřm” ilkesine uygun olarak, tekrar eden geler tek bařlarında kendilerinde olmayan bir nitelik ve g kazanırlar.

Dięer taraftan dzenli tekrarın belirsizlięi yok etmesi dolayısıyla rahatlatıcı bir etkisi olduęu da sylenebilir. Belki de ritmin canlılar zerindeki olumlu etkisinin sebebi budur.

Ritim dzen duygusundan oluřur. Grsel kompozisyon da yle.. Dzen kendimizi gvende hissetmek iin ihtiya duyduęumuz bir řeydir. Biraz sonra ne olabileceęini bilmek bizi rahatlatır.

Ritmin nc unsuru tempodur. Ritimle karıřtırılabilen bu kavram gerekte ritmin tekrar ve deęiřim sıklıęını ifade eder. Sıklık fazlaysa tempo yksek, seyrekse dřktr. rneęin sinemada birbirine eklenen ekimler kısaysa hızlı, uzunsa yavař bir tempodan sz edilebilir.**

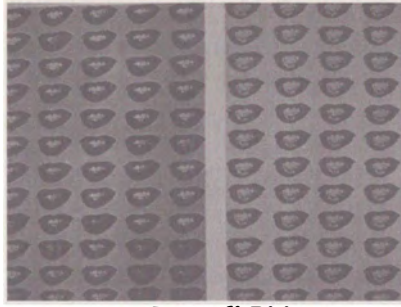
Ritmin hissedilebilmesi iin, temponun tekrarın anlařılmasını olanaksız kılacak kadar yavař ya da hızlı olmaması gerekir. rneęin yksek sratte alıřan bir motorun sesinde vuruřlar o kadar sıktır ki, ritmi yakalamak mmkn olmaz. O artık dz bir sestten oluřan bir grltdr. Ancak ok dřk bir rlantide motorun ritmi duyulabilir ve bir motor ustası onu dinleyerek sorun olup olmadıęını teřhis edebilir. Ritmin eřitli trlerini saptamak mmkndr:

Dzenli (Regular) Ritim

Dzenli ritimde bir tek dzelik vardır. Yer deęiřtirerek tekrar eden gelerde hibir deęiřiklik olmaz. rneęin hep aynı motif aynı bořlukla yer deęiřtirerek tekrar eder durur. Muntazam vurgulardan

** Sinemada, ses ęesi bir kenara bırakılacak olursa, grsel ritmi oluřturan pek ok ge vardır. Kurguda kullanılan ekimlerin uzunluęu, kamera hareketleri, ereve iindeki nesnelerin hareketleri ve grsel kompozisyonun dzeni gibi...

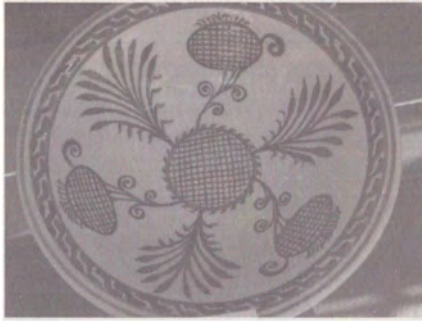
ibarettir. Çok uzatılırsa sıkıcı olabilir; hatta işkenceye bile dönüşebilir (Çin işkencesi). Bu olumsuz etkiden pop art sanatçıları bir protesto biçimi olarak yararlanmışlardır. Örneğin Andy Warhol'un Marilyn Monroe'nun dudaklarını yan yana dizdiği resimler böyle bir amaca yöneliktir.*³



Düzenli Ritim

Dönüşümlü-Nöbetleşe (Alternating) Ritm

Nöbetleşe ritmin çeşitli biçimleri vardır: Değişik motifler nöbetleşe sıralanabilirler; aynı motifin yeri, duruşu veya içeriği ya da motifler arasındaki boşluklar değiştirilerek tekrarlanabilir.

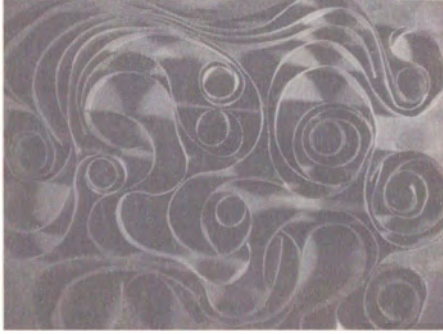


Dönüşümlü Ritim

*³ Görsel sanatlarda, bu örnekte olduğu gibi, diğer elemanların zararına bütün kareyi bu tekrarla doldurduğunuzda elde edeceğiniz şey bir desen (pattern)dir. Pattern iki boyutlu, yüzeysel ve dekoratif bir niteliğe işaret eder. Bütün ritimlerin bir patterni vardır ama bütün paternlerin bir ritmi yoktur. Ritim bir hareket duygusu yaratırken pattern durgun olabilir.

Akıcı (Flowing) Ritim

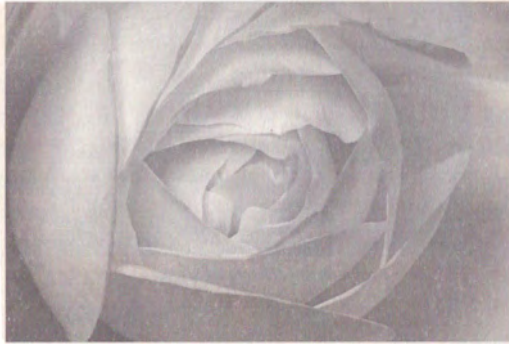
Tekrar eden dalgalı karakterli ögelerden oluşur. Ögeler arasında organik ve yumuşak geçişler mevcuttur ve kesin bir çizgiyle birbirinden ayrılmaz; bir denizin kabaran ve alçalan dalgaları gibi... Yukarı hareket bir vuruş ve aşağı hareket bir durgunluk gibi algılanır. Aradaki fark azaldıkça huzur, arttıkça heyecan duyulur.



Akıcı Ritim

Gelişen (Progressive) Ritim

Bu ritimde her tekrarda motifte bir değişim söz konusudur. Bu değişim bir öncekiyle bağlantılıdır, onun üzerine eklenmiştir ve bir gelişim çizgisi içerir. Örneğin başlangıç motifi gittikçe büyüyebilir, küçülebilir, şekil ve renk değiştirebilir.



Gelişen Ritim

Rastlantısal (Random) Ritim

Rastlantısal ritimde çok sayıda ögenin kuralızmış gibi görünen bir dağılımı söz konusudur. Yere dökülmüş yapraklar, bir yere doğru giden insan kalabalığı gibi örneklerde, gerçekte biz içimizdeki müziği onlara

aktarır ve heyecan duyarız. Başka bir deyişle yoktan bir düzen yaratırız, tıpkı yıldızlardan burçları yarattığımız gibi...



İlgi Noktası

Görüntü düzenlemesinde sanatçının temel hedefi, o görüntüye dair kendi yorumunu ve bakış açısını izleyicisine aktarmaktır denebilir. Kendi düşünsel yolunu onun da izleyebilmesi için her şeyden önce, seyircisinin dikkatini yönlendirebilmeli ve istediği noktalarda yoğunlaştırabilmelidir. Zira, özellikle sinema gibi görüntünün sürekli aktığı ve kısa bir süre görüş alanında kaldığı bir görsel sanatta, seyircinin görsel uyaran bombardımanı altında, o kısa sürede “doğru” yere, yani yönetmenin göstermek istediği yere bakmasını sağlamak kolay değildir. Her seyirci kendi birikim ve özellikleri nedeniyle farklı şeylerle ilgilenebilir.

Böyle bir hedef saptandığında, sanatçının görüntü düzenlemesiyle yaptığı şey izleyicisine bir yol haritası vermeye benzetilebilir. Hemen her görüntüde izleyicinin ilk dikkatini çeken ve oradan başlayarak görüntünün içinde gezinmeye başlayacağı bir giriş kapısı vardır. İşte kompozisyonda ilgi noktası diye adlandırılan yer orasıdır.

Her hangi bir görsel alan içinde dikkatimizi çekenler nelerse, bir sanatçı tarafından ortaya konmuş, düzenlenmiş görsel bir sunumda da ilgi noktasının belirleyicileri onlardır. Denge başlığı altında, ağırlık oluşturan bir etken olarak görsel öğelerin nelere bağlı olarak dikkati üzerlerine çektikleri üzerinde durulmuştu. Burada kısa bir özet yapalım:

Hareketli nesneler hareketsizlere (hareketli olanlardan bize doğru gelenler başka yöne ve yatay hareket edenlere), tanımlanabilir olanlar tanımlanamazlara (örneğin geometrik bir şekil amorf bir şekle), potansiyel gerilim noktaları(çatışma, düşme vb.) sakin yerlere, sıcak renkler soğuk renklere, aydınlık yerler karanlık yerlere, net alanlar flu alanlara

oranla daha çok ilgiyi çekerler. Canlıların cansızlara, insanların hayvanlara (tehdit unsuru gibi özel durumlar dışında), karşı cinsin hemcinslere, gözlerin yüzün diğer uzuvlarına göre daha çok ilgi çekeceği açıktır. Ayrıca görüş alanındaki her türlü kontrast dikkatleri üzerine çeker: Örneğin koyu tonlar içindeki bir açık ton, benzer renkler arasında bir karşı renk, yuvarlak şekiller arasındaki bir köşeli şekil, yataylar arasındaki bir dikey, kısalar arasındaki bir uzun, aynı yöne gidenler arasındaki bir ters yöne giden vb. Nesnelerin hareketleri veya çizgilerin ya da bakışların gösterdiği yön aracılığıyla da ilgiyi istenilen bir noktaya çekmek mümkündür. Sanatçılar insanların içgüdülerini ve doğal tepkilerini inceleyerek bu yöntemleri alabildiğine zenginleştirebilirler.

Sinema gibi sürekli değişen ve art arda gelen farklı görüntüler söz konusu olduğunda ise bu ilgi merkezlerinin birbiriyle bağlantılı ve belli bir mantık içerisinde düzenlenmesi sorunu ile karşı karşıya kalmaktadır. Örneğin belli bir uyumdan ve benzerlikten uzak ilgi noktalarının art arda gelmesi seyirciyi huzursuz edecek, gerilim ve çatışma etkisi yaratabilecektir. Bu nedenle art arda gelen çekimlerdeki ilgi noktalarının benzer yerlerde olmasına çalışılır. Örneğin gözler en önemli ilgi noktalarından biri olduğundan, kurguda göz çizgisi aynı seviyede tutulmaya çalışılır. Bazen bakışlar ya da başka bir yön gösterici tarafından işaret edilmiş ilgi noktası çerçevenin dışında da olabilir. Bu durumda ise, sonra gelen çekimin bu boşluğu doldurması (merakı gidermesi) beklenir.

Konu-Fon, Mekan

Görüntü düzleminde bulunan görsel araçların hep birlikte vücut buldukları ve aynı zamanda vücuda getirdikleri bir yaşam alanı olarak tarif edebileceğimiz uzam (mekan), sanatçı için görüntü yoluyla ifade etme konusundaki tüm soru, sorun ve çözümlerin bulunduğu bir kesişme noktasıdır. Görsel uzam oluşturulduğunda artık her şey yerli yerine oturmuş, bütün görsel aktörler hayatiyet kazanmış, kurallarına karar verilmiş bu alanda kendi rollerini oynamaya başlamışlardır. Mekan soluk alıp veren bir yer haline geldikten sonra bütün iş sanatçının seçimine kalmıştır: İster izleyicisini bu oyuna katılmaya ikna edip sanata özgü bu yaşam alanına adım atmasını sağlar ve onu sanatın büyüğü dünyasında bir yolculuğa çıkarır; isterse de birlikte içinde yaşam parçalarından deneyler yapılan bir laboratuara...

İçinde yaşadığımız üç boyutlu dünyayı kafamızda biçimlendiren iki temel unsur olduğu söylenebilir: Alabildiğine uzanan, sınırsız bir boşluk olarak tasarladığımız uzay ve bunun içinde belli bir yer kaplayan nesneler topluluğu. Nesneler dünyasının üç boyutlu düzeni, onu sürekli dönüştüren ve yeniden şekillendiren zaman faktörüyle dördüncü bir boyut kazanır. O halde mekanın algılanması ve değerlendirilmesinde bir diğer önemli etken olarak zamanı da katmak gerekir.

Üç boyutlu evrenimizde nesne ve uzay diyalektik bir ilişki içindedir. Bir bütünün birbirini tamamlayan parçalarıdır. Nesnenin olduğu yerde uzay yoktur, uzayın olduğu yerde de nesne... Boşluk ve doluluk, varlık ve yokluk gibi kavram çiftleri bu ilişkiden doğar.*4

Doğaldır ki evrenin bu şekilde kavranışı sanatsal yaratılara da olduğu gibi yansır: Görsel sanatların temsili evreninde de “boş” ve “dolu” alanlar vardır. Bunlar heykel ya da tiyatro sahnesinde olduğu gibi gerçek veya resim, fotoğraf ya da sinema görüntüsünde olduğu gibi saymaca olabilir. Sonuçta, izleyicinin sanat eseriyle dış dünyayla kurduğu ilişkiye benzer bir ilişki kurmasına, algılama düzeneğimizin temel bir gereksinimini karşılamaya yararlar.

Görüntü sanatlarında nesneler bunları temsil eden şekiller olarak karşılık bulur; Şekilleri var eden ve sınırlarını belirleyen ise içlerindeki ya da çevrelerindeki uzaydır.

Anlaşılabileceği gibi şekil ve uzay sıkı sıkıya birbirine bağlı ve yukarıda belirtildiği gibi aynı bütünün parçalarıdır. Dolayısıyla, sanatçılar yaratmak istedikleri anlamı sadece şekilleri değil uzayı da tasarlayarak oluştururlar.

İster iki isterse üç boyutlu sanatlarda olsun, şekil ve biçimler pozitif alan ya da figür, bunlar arasındaki boş alanlar yani uzay da negatif alan olarak adlandırılır.

Aslında görüntü düzenlemesi yapılırken bütün duyu organlarımız için geçerli olan bir algılama düzeneği esas alınmaktadır: Şekil-zemin (konu-fon) ayrımı. Çevremize bakarken ilgimizi çeken ve bakışımızı odakladığımız nokta netleşir ve oraya dair bir yorum yapmaya çalışırken geride kalanlar bizim için flu bir fona dönüşür. Göz sıçrayan bakışlarla bu noktanın çevresinde gezinirken yapmaya çalıştığımız şey, asıl ilgilendiğimiz konunun bağlamını oluşturmaktır. Tıpkı çevremize ba-

*4 Bu kavram çiftlerinin temelinde Batı felsefesinin her şeyi karşıtıyla tanımlayan diyalist yaklaşımının olduğunu belirtmek gerekir. İyi-kötü, güzel-çirkin, doğruluk vb. gibi biri olmadan diğeri de olmayan ikiz kavramları alabildiğine çoğaltmak mümkündür.

karken olduđu gibi, sanatsal eserlerde de asıl ilgi noktası olan konu ve onun bağlamını oluşturan fonu ayırt etmek mümkündür. Bir müzik parçasında hemen daima, konuyu oluşturan ve ön planda çalınan melodinin arkasında fonu oluşturan akortlar duyulur. Sadece biçimsel olarak değil içerik açısından da, örneğin sinemada bir konu-fon ayırımından söz edilebilir. Hemen bütün öykülü filmlerde, fonu oluşturan bir atmosfer ve yan olayların önünde, asıl konu olarak bir ya da birkaç kişinin yaşadıkları anlatılır. Ancak sanat eserlerinde konu-fon ilişkisinden bahsederken, anlatılan şeyin konudan ibaret olmadığını, anlamın ortaya çıkmasında bu ikilinin diyalektik ilişkisinin rol oynadığını belirtmek gerekir.

Görsel bir eserde genellikle ortada, ayrıntıları, renkleri, netliği, ışığı vb. ile öne çıkan bir figür (konu), arkasında ve çevresinde ise tüm özellikleriyle dikkati fazla çekmeyerek ilgiyi konuya yönlendirecek ve onun bağlamını oluşturacak bir fon (zemin) bulunur. Fonun konudan net bir şekilde ayrılmasına, onun doğru bir şekilde algılanmasını güçleştirmeyecek bir şekilde tasarlanmasına özen gösterilir. Duruk resim ve fotoğraf görüntüsündeki konu-fon sabitliğine karşın, zamanın ve buna bağlı olarak hareket ve değişimin katıldığı sinema görüntüsünde bazen, örneğin fondaki bir ayrıntıya yaklaşan ya da netliğini başka bir yere kaydıran kameranin konuyu fona, fonu konuya dönüştürebildiği unutulmamalıdır. Diğer taraftan, fotoğrafik görüntüyü kullanan sinema ve fotoğrafta fon genellikle aynı zamanda bir mekan olarak algılanırken, figüratif kalmak zorunda olmayan resim sanatında, çağımızda çokça görüldüğü gibi, nesne ve mekandan kendini tamamen bağımsızlaştırarak tarafsız, soyut fonlara, hatta fonla konunun birbirine karıştığı veya tamamen yok olduğu görsel düzenlemelere dönüşebilir.

Görsel sanatlarda uzay kavramı nesneler içindeki ya da arasındaki boşlukları çağrıştırdığı kadar, özellikle iki boyutlu görsel sanatlarda perspektif gibi yöntemlerle yaratılan üç boyutluluk yanılsaması ile de ilişkilendirilir. Leonardo'ya göre gerçek sanat iki boyutlu bir yüzeyde üç boyutlu bir uzay hissi yaratabilmektir.

Yarattığı his bir yana, sanatın uzayının, kuralları tamamen sanatçısı tarafından belirlenmiş, yapını ve sınırlı olduğunu belirtmek gerekir. İşte bu sanata özgü sınırlanmış uzay parçasına "uzam" ya da "mekan" diyeceğiz. Mekan, tüm figürleriyle sanatsal evrenin içinde yaşam bulduğu alandır. Referansları dış dünyadan gelmesine karşılık içinde yer alan tüm öğeler sanatçının iç dünyasının yansımalarıdır. Işık, renkler, hacimler, nesneler arası ilişkiler, büyüklük ve oranlar, yerçekimi vb. her şey bu yeni evrenin yaratıcısının koyduğu kurallara göre şekillenir.

İçinde yaşadığımız uzayın sonsuzluğuna karşın sanatın uzamı sınırlıdır demiştik. Bu sınırlar bir zorunluluk olduğu kadar sanatın doğasındaki soyutlamanın da bir gerekliliğidir; tıpkı diğer görsel öğelerin de bizatihi bir soyutlama oluşu gibi... Bir resim ya da sinema görüntüsü dış dünyayı renklerini indirgemek, büyüklükleri değiştirmek, üç boyutu iki boyuta dönüştürmek vb. suretiyle soyutlarken bunu bazı şeyleri zorunlu ve bilinçli olarak dışarıda bıraktığı, sınırları belirli bir çerçeve içinde gerçekleştirir. Bu çerçevenin sınırları uzayın bir parçasının kesilip çıkarılması gibi yeni bir soyutlama aracına dönüşürken sanatçının elinde yeni bir anlatım ögesi haline de gelir. Görüntü yönetmeni Nestor Almendros, "benim çerçeveye ve onun sınırlarına ihtiyacım var" derken bunu kastetmektedir. Gerçek dünyada içinde yaşadığımız uzay, sanatın kafalarda kurduğu evrende, tasarlanmış, hesaplanmış, sanatçının yaratmak istediği etkiye uygun olarak kendine özgü kuralları konmuş, sınırlı ama özgürce oluşturulmuş bir mekana dönüşür. Bu özgürlük sadece sanatçının hayal dünyasıyla sınırlanmış resim, grafik gibi sanatlar için değil, genellikle gerçek mekanlarda çekildiği için gerçeklere çok daha fazla bağımlıymış gibi görünen sinema görüntüsü için de geçerlidir. Aydınlatma, kamera hareketleri, kurgu gibi sinemasal öğeler uzamsal ilişkileri yeniden yapılandırma olanağı sunmakta, böylelikle sinemaya özgü bir mekanı yaratabilmektedir. Bu olanakların sinemanın ilk yıllarından itibaren sinemacılar tarafından keşfedildiğini biliyoruz. Kaldı ki günümüzde, dijital teknoloji sinemaya tamamen hayali mekanları kullanma olanağını da getirmiştir. Bu noktada, sanat nesnesinin fiziksel sınırlarının kafalarda yaratılan sınırsız evrenin yapı taşlarından öte bir şey olmadığını belirtmek gerekir.

Sanat eserindeki mekan duygusunun büyük ölçüde görsel öğeler arasındaki ilişkiden doğduğu söylenebilir. Mekan, nesnelerin birbirleriyle ilişkilerine dayanarak zihnimizde yarattığımız soyut bir kavramdır. Çizgiler, şekiller, renkler ve tonların kullanılış şekilleri, izleyicinin kafasında mekanın nasıl oluşacağına doğrudan etki eder. Örneğin çizgilerin yatay, dikey veya diyagonal kullanılışları, tonlardaki ya da renklerdeki değişimler mekanın yassı ya da derinlemesine algılanmasına sebep olur. Renklerin kontrast kullanımı mekanın daha büyük algılanmasına yol açar vb. gibi...

Mekan geniş ve karmaşık bir görsel bileşendir. Bilimin parçalayan ve kategorize eden yaklaşımıyla bakıldığında, görüntü sanatlarında, diğer görsel öğelerde olduğu gibi farklı sınıflandırmalar olmakla

birlikte, yaratıcısının onu oluşturuş biçimine bağılı olarak řu türlerini saptamak mümkündür: Açık-Kapalı Mekan, Belirli-Belirsiz Mekan, Boş-Dolu Mekan, Yassı-Derin Mekan .

Açık-Kapalı Mekan

Açık ya da kapalı mekanda belirleyici olan, mekan bilgisinin görüntü alanında tamamlanıp tamamlanmadığı ve izleyicinin ilgisinin görüntü çerçevesinin sınırları içinde tutulup tutulmadığıdır.

Kapalı mekanda görüntü kendi içine kapalı ve bir anlamda “yeterli”dir. Anlatılmak istenen şeye dair tüm veriler çerçevenin içinde yer alırlar. Mekan tamamlanmıştır. Bu bakımdan seyircinin dikkati tamamen karenin içine yoğunlaşır ve ondan gösterilmeyen başka şeyleri hayal etmesi beklenmez.

Aslında bu durum, görsel olarak çok güçlü sınırlarla çerçevelenmiş görüntü sanatlarının doğasına uygun gibi görünür. Bir resim çerçevesi çok net bir şekilde çevresinden ayrılır; fotoğraf ve sinema kareleri de öyle... Ama sanat, statik ve kendi maddi sınırlarıyla sınırlanmış bir anlatımla yetinemezdi. Onun, sadece sanatçısının değil izleyicisinin de düş gücüne gereksinimi vardır.

Açık mekanda çerçevenin sınırları zorlanır; izleyiciden, gösterilmeyenlerin hayal edilmesi beklenir. Kesilmiş, tamamlanmamış nesneler, belirli bir yön göstererek gözümüzü çerçeve dışına doğru çeken çizgiler, hareket gibi görsel öğeler bilinçli olarak mekanın çerçevesinin dışında da devam ettiğini seyirciye hissettirmeye yöneliktir.



Açık Mekan



Kapalı Mekan

Resim, fotoğraf gibi görüntü sanatlarından farklı olarak sinemanın kendine özgü yöntemlerle, mekanın izleyicilerin kafasında kurulmasında ve çerçevesinin sınırlarını esnetmekte ayrıcalıklı bir yeri olduğu söylenebilir.

Örneğin kurgu yoluyla, aynı mekana ait farklı bakış açılarına sahip çekimler tümdengelimsel (genel çekimlerden yakın çekimlere doğru) ya da tümevarımsal (yakın çekimlerden genele varmak) yöntemler aracılığıyla, tıpkı bir yap-bozun parçaları gibi izleyicinin kafasında birleştirilir ve bütün resim oluşturulur.

Sinemanın karanlık bir salonda ve izleyicinin görüş alanını dolduracak kadar geniş bir perdede izlenmesi de, çerçevesinin sınırlarını unutturmakta ona önemli bir teknik katkı sağlar. Güçlü kamera hareketleri ya da kameranın çok yakınından kareye girip çıkan nesnelerin hareketleri çerçevenin sınırlarını adeta yok eden etkiler yaparlar.

Diğer tüm mekan türlerinde olduğu gibi, açık ve kapalı mekanın da, duruk karenin aksine sinemada, aynı çekim içinde değişebilir ve birbirine dönüşebilir olduğunu belirtmek gerekir.

Belirli-Belirsiz Mekan

İnsanın içinde bulunduğu mekanı kavraması en doğal gereksinimlerinden biridir. Sanatsal evrene adım atan izleyici benzer ihtiyaçlarını bu temsili yaşam alanına da taşır. İzleyicisini içine almak ve onunla iletişim kurabilmek için sanatın bu zemine ihtiyacı vardır.

Görsel sanatlar görünen dış dünyanın verilerinden yola çıkmak, onlara yaslanmak durumundadırlar. Görsel anlamın oluşması için asgari görsel verilere gereksinim vardır. Bilindiği gibi sanat eseri sonuçta bir soyutlamadır ve bunu yaparken, gürültülerden olabildiğince arınmış, saflaştırılmış, basitleştirilmiş anlatımları yeğleme eğilimindedir. Görüntü sanatları da görsel anlatımda hem bir zorunluluk (sanat eserinin sınırlılıkları) hem de anlatılacak şeyin belirginleştirilmesi adına görsel indirgemeye başvururlar. Bir dildeki karşılıklı uzlaşıda olduğu gibi sanat eserinin izleyicisi de bu indirgemeleri yadırgamaz ve az sayıdaki veriyi kendi bilgileriyle yorumlayarak gördüğü şeyi anlamlandırır; dış dünyadaki karşılıklarıyla ilişkilendirir. Ancak bunun yapılabilmesi için asgari ipuçlarına sahip olması gerektiği açıktır. Gombrich “Sanat ve Yanılsama” adlı kitabında, sanattan alınan zevkin temelinde onun dış dünyayı olduğu gibi aktarmasının değil, az sayıda veriye seyircinin kendinden bir şeyler katması ve yeniden yaratmanın hazzını duymasının olduğunu belirtir.⁷²

Bakınız: E.H.Gombrich, Sanat ve Yanılsama, Türkçesi: Ahmet Cemal, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1992, s.198.



Belirli Mekan



Belirsiz Mekan

Genel olarak görsel sanat eserlerinde tanımlanabilir bir mekanın asgari ipuçları bulunur. Sanat eserindeki bu tür kavranabilir, anlaşılabilir mekan olgusuna “belirli mekan” diyeceğiz.

Günümüzde çoğu sinema filminde olduğu gibi, perdedeki kişi ve olaylarla özdeşleşmenin, izleyiciyi koltuğuna kilitlemenin anahtarı olarak kullanıldığı örneklerde seyircisini kendi görsel evrenine sokmak hayati bir önem taşımakta, yaratılan mekan sarıp sarmalayan atmosferin temel taşı haline gelmektedir. Aslına bakılırsa, en basit bir filmde bile, seyircinin perdede geçen olayları kavrayabilmesi ve anlamlandırabilmesi için, her şeyi yerli yerine oturtması, farklı çekimler yoluyla kendisine sunulan parçaları doğru olarak birleştirerek olayların içinde geçtiği mekanı kafasında oluşturabilmesi gerekmektedir. Ne neye göre nerede ve hangi uzaklıktadır? Bu temel sorular yanıtlanmaksızın izleyicinin kafa karışıklığı sona ermeyecek ve dikkatini anlatımın başka alanlarına yöneltmesi güçleşecektir. İşte bu sorulara karşılık veren mekan belirli mekandır. İletişimin devam edebilmesinin ilk koşullarından biridir. Sinema acemilerinin filmlerinde sık sık mekanın (ve çoğunlukla zamanın da) doğru olarak kurulamaması sonucu seyircinin anlama güçlüğü çektiği ve sonunda filmde koptuğu görülür.

Mekanın kavranamaması anlama güçlüğü'nün yanı sıra endişe, korku, gerilim, sıkıntı yaratan bir öğe olarak da karşımıza çıkmaktadır. Bu yüzden sinemada bu etkiler yaratılmak istendiğinde, bilinçli olarak kullanılmaktadır. Görsel verilerin belli bir sınırın altında olması durumunda izleyici gördüklerini bir bütünlüğe kavuşturamaz, tanımlayamaz, belirsizliğin tehdit edici baskısı altında kalır.

Çeşitli nedenlerle tanımlanamayan, mekansal ilişkilerin kurulamadığı mekan biçimi “belirsiz mekan”dır.

Nesneler dünyasında her şey mekan kavramıyla yerli yerine oturduğu için, belirsiz mekan nesnelerin birbirleriyle ilişkilerini de bozar ve belirsizleştirir. Görsel sanat eserlerinde bu amaçla da bilinçli olarak kullanıldığına tanık olunur. Her haliyle, belirsiz mekanın izleyende güçlü duygusal tepkiler yaratacağı açıktır.

Tanımlanamasa da, belirsiz bir mekandan bahsetmek için, mekan fikrini doğuracak asgari unsurların var olması gerektiğini belirtmek gerekir.

Mekanı belirsiz hale getiren pek çok unsur olabilir: Yetersiz bir ışık, sis gibi görmeyi kısıtlayıcı etmenler veya üzerine düştüğü nesne ya da mekan unsurlarının tanımlanmasına olanak vermeyen tek yönlü ve aşırı kontrasta neden olan ışık çeşidi; gölgelerin görsel karmaşayı arttırıcı bir şekilde kullanımı ya da tümünden gölge yoksunluğu (nesnenin üçüncü boyutunu ortaya çıkaran, girinti çıkıntılarını görünür kılan “bağlı gölgeleri” nesne tanımlanmasında, nesnenin mekan üzerine düşen “atılmış gölge”si ise onun mekanda konumlanmasına önemli katkılarda bulunmaktadır); alışlagelmedik veya izleyicinin kendini konumlandıramadığı, yani olayı nerden gördüğünü kavrayamadığı bakış açıları (örneğin başka verilerden yoksun bir duvar görüntüsü bunun bir odanın tavanı mı, zemini mi yoksa cephesi mi olduğu, izleyicinin yukarı mı, aşağı mı yoksa karşıya mı baktığı sorularını beraberinde getirir); görünen şeylerin bütünsel kavranışına olanak vermeyecek kadar küçük bir kısmının gösterildiği çerçeveler (örneğin çok yakın çekimler); kamuflaja neden olan örüntüler ya da hareketsizlik (ayırt edilemeyen ton, doku veya renkler), tanımlanamayan büyüklükler, oranlar; yansımalar, ışık kırılmaları, görme süresinin azlığı, bütünlüğü sağlamaktan yoksun bir kurgu veya çok hızlı kamera hareketleri (sinemada); özetle, görmeyi ve kavramayı engelleyen her türlü veri yoksunluğu ya da karmaşası...

Sinemada belirsiz mekanın çeşitli amaçlarla ancak sınırlı sürelerle kullanılabildiğini, belirsizliğin sürekliliği halinde iletişimin tümünden kopma tehlikesi olduğunu bir kez daha vurgulamak gerekir.

Resim, fotoğraf gibi özdeşleşmenin öne çıkmadığı görsel sanatlarda ise belirsiz mekan, izleyicinin düş gücüne hitap eden bir unsur olarak daha özgürce ve sıklıkla kullanılabilmektedir.

Boş-Dolu Mekan

Sanatın uzamının boş ve dolu alanlardan oluştuğunu belirtmiştik. Dolu ya da pozitif alanlar şekil ve biçimlerden, boş ya da negatif alanlar da bunlar arasındaki ya da içindeki boşluklardan oluşuyordu. İşte bu

boşlukların geneli kapladığı mekana boş, dolu alanların çoğunlukta olduğu mekana ise dolu ya da yoğun mekan diyeceğiz. Bu noktada, dolu ve boş kavramlarının bir tarafıyla, daha önce sözü edilen, algılama düzeneğimizin konu-fon ayrımıyla da ilgisi olduğunu belirtmek gerekir. Hatırlanacağı gibi dikkatin yöneldiği şey konu ya da figür, onun dışında kalanlar ise fon ya da zemin olarak adlandırılıyordu. Hemen her zaman ilgi nesnelere yani dolu alanlara yöneldiğinden, genellikle konunun nesnelerden yani pozitif alanlardan, fonun ise negatif alanlar ve bağlamı oluşturan ikincil önemdeki görsel öğelerden oluştuğunu belirtmek gerekir.



Boş Mekan



Dolu Mekan

Mekanın tanımlanabilmesi için görsel referanslara yani nesnelere gereksinim vardır. Bir maviliğin gökyüzü olduğunun anlaşılabilmesi için, başka hiçbir veri yoksa, bulutlar, kuşlar gibi ipuçları gereklidir. Bomboş uzayı anlatmak için bile birkaç yıldız görmek gerekir. Mutlak bir boşluk mekan fikrini doğurmaz. Bu bakımdan pratikte boş mekan, onu tanımlayacak nesne ipuçlarının asgarisini taşıyan mekanlar için geçerli bir kavramdır.

Aynı şekilde, nesneler arası ya da içi hiçbir boşluğun, hiyerarşinin, derinliğin algılanmadığı, görülmediği durumlarda da dolu mekandan söz etmek olanaksızlaşır. Görülen artık sadece görüş alanımızı kaplayan nesne ya da nesneler gurubudur. Ancak onları kafamızda bir uzay parçasının içine yerleştirecek ipuçlarını algıladığımızda mekan kavramı da oluşur.

Resim gibi ikiboyutlu görsel sanatlarda bazen pozitif ve negatif alanları ayırt etmek güçleşir. Bazı sanatçılar pozitif ve negatif alanları eşit oranda vurguladığı için negatif alan yok gibi görünür. Bazen de bu alanlar birbirine dönüştürerek seyircinin kafasını karıştırabilir.

Negatif ve pozitif alanların şekil, büyüklük, renk gibi nitelikleri birbirleri ve mekanın genel algısı üzerinde değişik etkiler yaparlar. Örneğin geometrik ya da bildik şekil ve biçimler dikkat çeker ve figür olarak öne çıkarken, tanımlanamayan, bir şeye benzetilemeyen şekiller fona dönüşebilirler. Yine sıcak renklerin daha büyük algılandığı ve öne çıktığı, soğuk renklerin ise tersine küçük ve uzak algılandığı bilinmektedir.

Geniş negatif alanlarla tanımlanan “boş mekan”ın, içindeki pozitif alanları küçük ve yalnız hissettirmesi, iki alanın birbiri üzerindeki etkisine güzel bir örnektir:

Bir kazazedenin doğa karşısındaki zayıflığını, çaresizliğini, izole olmuşluğunu, bomboş bir çöl ya da denizin uzak görüntüsü içinde onu küçücük göstererek aktarmak mümkündür. Ufuk çizgisi çerçevenin altına doğru kaydırılarak gökyüzünün alanı genişletildiğinde bu ezici boşluk daha etkili olacaktır. Aynı şekilde, çöl görüntüsünde kumların rengine yaklaşan sarımsı bir gökyüzü ya da deniz görüntüsünde suyun rengine benzer mavilikte bir gökyüzü genişlik ve boşluk etkisini arttıracaktır. Bu örneklerde deniz ve çöl bir nesne değil bir fon, mekan olarak algılanmaktadır. Tehdit unsurunun boşluk, yalnızlık yerine çölde susuzluk, denizde sudan gelebilecek bir tehlike olarak hissedilmesi istendiğinde ise, ön planda kumun ya da denizin dokusunun görülebileceği, ufuk çizgisinin yukarıya kaydırılarak bu defa gökyüzünün küçültüleceği bir çerçeveye başvurulacaktır.

Elbette boş mekanın yukarıdaki örneklerde olduğu gibi her zaman tehdit eden bir unsura dönüşmesi söz konusu değildir. Aksine, çoğu zaman, dinginlik, huzur gibi duygulara eşlik eder.

Pozitif alanların yoğun bir şekilde kullanıldığı dolu mekanda, boş mekanın tersine, darlık, sıkışıklık, karmaşa gibi etkiler elde edilir. Nesne kalabalığı tedirgin edici, dikkatleri hep ayakta tutan bir unsurdur. Boş bir vadiyle bir cangılın ya da kalabalık bir şehrin görüntüsü arasında böyle bir fark vardır. Az sayıda eşyayla döşenmiş bir ev ile üst üste eşya yığılmış bir evin insanlar üzerinde yarattığı etkiler de farklıdır.

Pozitif alan kalabalığı düzensiz olduğunda gerilim ve kargaşa, bir düzene uygun olarak bir araya geldiklerinde ise birliktelik, düzen ve güç duyguları hissedilir.

Kullanılan negatif ve pozitif alanların miktarı, figür ve fonun ya da ön planla arka planın ilişkileri aracılığıyla derinliği yaratabilir. Figür ve fonun eşit kullanımı ise derinliksizliği, deseni (pattern) ya da durağan bir kompozisyonu yaratacaktır.

Yassı-Derin Mekan

Sanata dair en çok tartışılan konulardan biri, sanatın gerçekle ilişkisi olmuştur. Sanata yüklenen işlev, gerçeğin ne olduğu hep ardı sıra gelen sorulardır ve görsel sanatların tarihi boyunca onun alacağı biçim konusunda belirleyici olmuştur.

Gözün gördüğü mü yansıtılmalıdır, aklın gördüğü mü? Bu aynı zamanda, iki boyutlu bir yüzey üzerinde icra edilen görsel sanatların, tek bir bakış açısından ve üçboyutluluk izlenimi yaratarak, dış dünyayı gözün gördüğüne en yakın bir biçimde taklit mi edeceği, yoksa bağımsızca yorumlayarak kendine özgü kurgusunu ve anlatım biçimini mi yaratacağı seçimiyle de ilgilidir. Derinlik elbette kurgusal bir anlamda da kullanılabilir ama görülen odur ki, taklitle bağlar koparılma-ya başlandığında, derinlik yaratma kaygısı da pek kalmamaktadır.



Yassı Mekan



Derin Mekan

Resim sanatında mekanın temelde yüzeysel ve derin olmak üzere iki şekilde kullanılageldiği söylenebilir. İlk ve ortaçağ ressamaları erken Rönesans dönemine kadar yüzeysel mekanı kullanmışlardır.

“Riegl, Geç Roma Dönemi Sanat Endüstrisi kitabında, ‘eskilerin sanatının her zaman sonsuz mekanın yansıtılmasından çok (çocuk resimlerinde olduğu gibi) tek tek objelerin yansıtılması temeline dayandığını’ söyler. Ona göre ‘Mısır sanatı, bu tutumu en uç noktada sergiler; çünkü bu sanatta görme duyusuna son derece alt düzeyde bir rol verilir. Nesneler dokunma duyusuyla algılandıkları biçimde betimlenir, zira dokunma duyusu, nesnelerin sürekli biçimi konusunda, değişen bir bakış açısından bağımsız olarak bilgi verdiği için, görme duyusundan daha nesneldir. Mısırlıların üçüncü boyutu yansıtmaktan kaçınmış olmalarının nedeni de budur (...) Üç boyutlu mekan doğrultusunda gelişme ilk kez Yunanistan’da olmuş ve göze plastik biçimlenişin algılanışında belli bir pay tanınmıştır. Ancak nesnelerin, uzaktan

göründükleri biçimleriyle, tümüyle görsel yansıtılmalarını geliştirebilmek için geç antik dönemin sanatını bekleme gereği vardır.”⁷³

Rönesans sanatçıları resimde derinliğin ve gerçekçi görünüşün peşine düştüler. Doğanın optik ve bilimsel bir anlayışla kavranışı, tek bir bakış açısından insan gözünün gördüğüne en yakın görüntünün yakalanması macerasına dönüştü. 1350’lerden 19 yy. ortalarına kadar bu anlayış hakimiyetini sürdürdü.

Perspektif konusundaki araştırmalar, perspektif kurallarının dünyanın “doğru” bir şekilde yansıtılması için yeterli olmadığını göstermiştir. “Her resim, olayın doğası gereği görsel tasarım gücümüze yönelik bir çağrıdır ve hiçbir resim izleyici yönünden gerçekleştirilecek bir tamamlama olmaksızın anlaşılabilir. Bununla temelde dile getirilmek istenen, bir resmin, betimlediği özgün nesnenin sadece sınırlı sayıda özelliklerini yansıtabileceği gerçeğidir.”⁷⁴

Günümüzde doğanın bilgisi tek bir bakış açısına hapsedilmeyeceği kadar genişlemiştir. Teknolojik araçlar ve değişen çevre mekan bilincini de değiştirmiştir. Buna ek olarak sanata yüklenen işlevin de büyük ölçüde değiştiği açıktır.

Yüzeysel mekan pozitif kontrole daha çok izin verir ve çalışma yüzeyinin düzlüğüne daha fazla uyar. Sanatçının soyutlamalarına ve anlama yönelmesine olanak tanır. Günümüz resim sanatında yüzeysel mekan anlayışının egemen olduğu rahatlıkla söylenebilir.

Dış dünyanın gözümüzün gördüğüne en yakın bir yansıması olarak karşılanan fotoğraf ve sinema görüntüsünde ise üçboyutlu bir dünyanın iki boyutlu bir düzlemde sunumu söz konusudur. Resim sanatının tarihinde olduğu gibi, fotoğraf makinasının icadı ile ortaya çıkan ve daha sonra sinemayla devam eden fotoğrafik görüntünün tarihi boyunca da, kameramanların en büyük uğraş alanlarından bir tanesi, gerçeklik duygusunu arttırmanın bir yolu olarak, bu iki boyutlu düzlem üzerinde derinlik izlenimi yaratmanın yöntemlerini keşfetmekti.

Derinlik algısı, bilindiği gibi binoküler ve monoküler ipuçlarının yorumlanması sonucu gerçekleşir. Binoküler ipuçları, aynı yere küçük bir açı farkıyla bakan iki gözden gelen iki ayrı görüntünün üst üste çakıştırılması sırasında aralarındaki küçük farklılıkların beyin tarafından yorumlanması sonucu elde edilir. Sinema ve fotoğrafta stereoskopik görüntüler kullanılarak, binoküler ipuçlarına dayanan derinlik duygusu yaratma denemeleri yapılmışsa da bunlar yaygınlaşmamıştır.

Aktaran: A.g.e., s.32.

A.g.e.,s. 236.

Monoküler ipuçları için ise tek bir bakış açısından gelen görüntü yerlidir. Bunlar yaşam deneyimlerimizle öğrendiğimiz ve bizde derinlik algısı yaratan etkenlerdir. İki boyutlu bir düzlem üzerinde icra edilen görsel sanatlar, üç boyutluluk izlenimi yaratmak için işte bu ipuçlarından yararlanırlar: Hava ve çizgi perspektifi; farklı uzaklıklardaki nesnelerin birbirini örtmesi; görüntü düzleminin altında ya da üstünde yer alma; büyüklük farkları; guruplandırma, figür-fon, net-flu alanlar, hava perspektifi v.b. gibi nedenlerle ayırt edilen farklı görüntü katmanları (ön-orta-arka plan oluşturma); nesnelerin birden çok yüzeylerinin görünmesine olanak sağlayan bir bakış açısı ve bunların ayırde-dilmesine yarayan farklı şiddet ve yöndeki aydınlatılma biçimi, buna bağlı olarak oluşan bağlı ve atılmış gölgeler gibi duruk görüntüyle paylaşılan ipuçlarına, sinemada, çerçeve içindeki nesnelerin hareketlerinin kıyaslanması (uzaktaki nesneler daha yavaş hareket ediyorlarmış gibi gözükür) ile kameranın mekan içindeki hareketinin yarattığı etkiler katılır.

Üç boyutlu bir dünyayı iki boyutlu bir yüzeyde yansıtmaya çalışan fotoğrafik bir görüntüye bakıldığında binoküler ipuçları ile monoküler ipuçları çatışacaktır. Monoküler ipuçları derinliğin olduğunu söylerken iki gözümüzden gelen görüntülerin çakıştırılmasıyla beynimiz bize aslında bir yüzeye baktığımızı söyleyecektir. Bu durum, gerçeklik yanılsamasına kapılmakla bir yapıntının karşısında olma bilincinin yol ayrımında durmaya benzemektedir. Biraz gayretle iki tarafa da inanmak ve inandırmak mümkündür; özellikle sinema gibi, işit-görsel yapısıyla yaşam gerçeğini taklit etmeye çok yatkın bir sanat dalında.

Anlaşılabacağı gibi, sinema görüntüsünde derinlik izlenimi yaratmak teknik bir sorun olmanın ötesinde, anlatım düzleminin yatay mı yoksa dikey mi olacağı, üçüncü boyutun kullanılmasıyla yaratılacak gerçeklik izlenimiyle izleyicinin duygularına hitabeden bir özdeşleşme mekanizmasına mı yoksa bir soyutlamanın karşısında olduğunun bilincinde olan izleyicinin aklına mı yönelineceği, çerçevede bakılacak şeye kurgu yoluyla yönetmenin mi yoksa derinlemesine sahne düzeliyle seyircinin mi karar vereceği gibi tercihlerle ilgilidir.*⁵

*⁵ Andre Bazin yönetmenleri görüntüye inanan ve gerçeğe inanan yönetmenler olarak iki sınıfa ayırıyor ve bu ayrım da belirleyici öge olarak derinlemesine sahne düzeni ve kurgunun kullanımını gösteriyordu. Bkz: A:Bazin, *Çağdaş Sinemanın sorunları*, Çev.N.Özön, Ankara, Bilgi Yay. 1966.s.12; bkz. A.Şefik Güngör, *Sinemada Görüntü Yönetmeni*, Kitle Yay. Ankara, 1990, s.48

Orson Welles'in meşhur derin mekan kullanımından Fransız Yeni Dalga yönetmenlerinin yassı mekan anlayışına, "rüya fabrikası" Hollywood'un seyircisini bir gerçeklik düşü içinde kaybettiren süper yapımlarından, kamerayı bir silah olarak gören politik sinemaya ya da sürekli yabancılaştırma efektleri kullanarak seyircisine bir film seyretmekte olduğunu hatırlatan epik sinema denemelerine kadar bir çok örnekte, mekan konusundaki bu tercihleri yönlendirenin, yaratıcılarının dünya görüşleri ve sanat anlayışları olduğunu belirtmek gerekir.

Temel Düzenleme İlkeleri

Görsel Yapı

Sinema görüntüsü bir dizinin bir parçasıdır ve bu özelliğiyle fotoğraftan ayrılmaktadır. Bir çekimin tek başınayken işlevi çoğu kez basit bir tanımlama düzeyinde kalırken, ait olduğu bütünün içinde farklı ve üst bir işlev üstlenir; bir düzeneğin parçası haline gelir; kurgusal bir özellik kazanır. Bu bakımdan gerek düzenlenişinde gerekse değerlendirilmesinde onu tek başına değil bütünün içindeki işlevi bakımından birlikte ele almak gerekir.

Görüntü ögesi filmin bütünüyle bağlantılı olarak ele alındığında, onun öykünün gelişimiyle paralel ve işlevsel bir ilişki içinde olduğu görülür. Tıpkı bir öykünün giriş bölümünde oyuncuların karakter özellikleri, mekan ve zamana dair bilgiler verilmesinde olduğu gibi, filmin ilk kareleri de hem oyuncular ve mekanla ilgili fiziksel tanımlamaları yapar hem de filmin genel karakterinin görsel tonunu seyirciye aktarır. Görüntü yoluyla yaratılan atmosfer, içinde oyuncuların öykünün gerektirdiği madde ve ruha bürünmeleri için mutlak ihtiyaç duydukları yaşam alanıdır. Daha ileriye giderek yönetmen, çeşitli oyuncular ve durumlar için belirlenmiş görsel yapı elemanlarının ipuçlarını vererek, seyirciyi daha sonraki bölümler için hazırlar. Örneğin usta yönetmen Hitchcock katil ve kurbanı ayrı çekim açıları ve kamera hareketleri ile çekerek onlara sinemanın görsel diline özgü bir kimlik kazandırır; daha sonra bu görüntüleme tekniklerini seyircide istediği etkiyi yaratmak, zamanı geldiğinde onlara belli bir karakteri duyumsatmak için kullanır. Benzer şekilde, Jaws filminde katil köpekbalığının ilk kurbanını öldürdüğü giriş sahnesinde kullanılan çekim tekniklerine bağlı olarak ortaya çıkan görsel karakter filmin sonraki sahnelerinde köpekbalığı gösterilmeksizin kullanıldığında (o sahneye eşlik eden müziğin de katkılarıyla) terör etkisinin yaratılması sağlanmıştır.

Filmin gelişme ve sonuç bölümlerinde de görsel yapı öykünün gelişimiyle paralellik gösterir. Çatışma ve gerilimin doruğa çıktığı sahnelerde kamera hareketleri, çekim açıları, sahneye hakim renk ve tonlar vb. tüm görsel öğeler amaca uygun olarak, seyircide yaratılmak istenen yoğun duygusal ve düşünsel durumu yaratmaya hizmet ederler: Kontrast renkler, çatışan çizgiler, hızlı kamera hareketleri gibi kullanımların bu tür etkiler yaptığı bilinmektedir. Çatışmaların çözüldüğü öykünün sonuç bölümünde ise daha uzun, yavaş çekimler, uyumlu, sakinleştirici renkler vb. seçilerek görsel yapının öykünün yapısıyla paralelliği sağlanır. Görsel yapı her filmin anlatısıyla bağlantılı olarak özgünlük taşır, filme kimlik kazandırır.

Bir sinemacı dünyaya bakarken tümdengelimsel bir yöntemle dünyayı soyutlar, onu sinemanın hammaddesi haline getirir, sonra bunu, arzuladığı görsel atmosferi elde etmek ve izleyicisini de aynı sürece dahil etmek için tümevarımsal bir yöntemle yeniden kurar. Tüm sanatların geçtiği bir süreçtir bu aslında: Somuttan soyuta ve soyuttan tekrar somuta; aynı zamanda bir analiz ve sentez süreci...

Filmin görsel yapısının oluşturulması sırasında da her sahne için sinemacı tümdengelimsel ya da tümevarımsal bir yöntem seçebilir. Çok sayıda çekime parçalanmış ve yakın çekimlerden oluşmuş bir sahnenin bütünsel kavranışı seyircinin tümevarımsal bir zihinsel süreçten geçmesini zorunlu kılar. Oysa uzun ve genel çekimlerden ayrıntılara yönelmek de mümkündür ve burada süreç tersine, tümdengelim-seldir.

Doğal olarak çekimlere parçalamanın görsel çözümü öykünün ve yönetmenin gereksinimlerinden kaynaklanır. Ancak hiç bir zaman görselleştirme tesadüfî bir süreç değildir. Her çerçeve yaratıcısının tercih ve gereksinimlerine uygun bir mikrokozmoz⁷⁵ yaratır. Görüntüler dünyası maddi dünyanın kurallarına sadık kalmak zorunda değildir. Orada renkler, boyutlar, derinlikler ve diğer tüm öğeler sanatçının koyduğu kurallara boyun eğer ve kendi gerçekliğini yaratır. Görüntü bizatihi bir temsil değil midir: Gibi olan, ama aynı olmayan... İşte bu sanata (sinemaya) dair evrende her şey plastik bir malzemeye dönüşür; varılacak amaca uygun bir biçimde eğilip bükülür. Günümüzde, dijital teknolojinin sinemanın emrine girmesiyle fotoğrafik görüntü maddi dünyadan tümüyle bağımsızlığını koparıp sadece yaratıcısının hayal gücüyle sınırlanır olmuştur.

⁷⁵ *Terimi Leonardo'dan aktaran:E.H.Gombrich, a.g.e., s.269.*

Saflık - Basitlik ve Yoğunluk

Saflaştırma ve basitleştirme, gereksiz fazlalıklardan ayıklama ve indirgeme demektir.

Görsel sanatlardaki görüntü düzenlemesinin temel ilkesi, gürültülerden arındırılmış, saflaştırılmış öğelerin bir hedefe yönlendirilmesi, yoğunlaştırılmasıdır denebilir. Basitleştirme, indirgeme hem görsel evrenin sonsuz çeşitlilikteki dünyasının sanat aracına dönüştürülmesinin olanaksızlığı nedeniyle bir zorunluluk hem de izleyicinin dikkatinin dağılmasını önlemek ve onu istenen düşünceye yönlendirmek için bir gerekliliktir. Seçme ve ayıklama eylemi, sanata özgü indirgeme ve soyutlama yöntemleriyle birlikte sanat eserinin saflaştırılmış ve basitleştirilmiş dünyasını kurmaya yardım eder. Çünkü her usta sanatçı en güçlü mesajların en yalınlaştırılmış anlatımlarla verilebileceğini bilir. Sadelik ve yoğunluk, mümkün olan en azla mümkün olan en çok elde etme ilkesidir.

Çevremizden bize ulaşan görsel verileri işleyebilmek, yani tanım-
lamak, sınıflandırmak, depolamak ve daha sonrakilerle karşılaştırabil-
mek için sürekli olarak bir süzgeçten geçirmekte, ayıklamakta, basitleş-
tirmekte ve sabitleştirmekteyiz (nesne devamlılığı). Çünkü ancak böyle-
likle onları düzenlemek ve anlamlandırmak mümkün olmaktadır.

Bir görüntünün anlatımının güçlü, kesin ya da belirsiz olması görsel öğeler arasındaki ilişkilere ve nasıl düzenlendiklerine bağlıdır. Görsel mesajın belirginliği büyük ölçüde, kullanılan görsel kodların alıcının kafasındaki kodlara uygunluğundan, karşılık bulmasından kaynaklanır. Öyleyse sonsuz karmaşa yerine en temel kodlara inilmeli, soyutlamayla temel biçimlere ulaşılmalıdır. En basit biçimler en temel biçimlerdir; en kalıcı olanlar da onlardır. Saflaştırma ve basitleştirme sanatçının elindeki en güçlü silahtır.

İzleyicinin bakışının hangi yolu izleyeceği ve nereye varacağı görsel yapının mimarının elindedir. Neyin öne çıkarılıp neyin gözlerden saklanacağını, neyin hissettirilip neyin kafalara vurulacağını bu evrenin yaratıcısının tercihleri belirler. Temel soru, bunun eksiksiz gerçekleştirilebilmesi ve sanatçının özgün yorumunun ortaya çıkması için hangi öğelere gereksinim olduğu, hangilerinin ise ayıklanması gerektiği, bunların hangi mekansal ilişkiler içine sokulacağı yani nasıl düzenleneceğidir. Gereksiz fazlalıklardan, yani gürültüden arındırılmış görsel malzemenin artık bir hedef etrafında yoğunlaştırılmasına sıra gelmiştir. Sanatın basitleştirme ve yoğunlaştırma yöntemi madenlerin saflaştırılma ve zenginleştirilme işlemlerine tabi tutulmasına benzemektedir. Yoğunlaştırma gereği bizi sanattaki birlik ilkesine götürmektedir.

Birlik ve Uyum

Görsel düzenleme, görsel elemanların, yaratıcısının amacına uygun bir biçimde organize edilmesi demektir. Bu amaç çok çeşitli olabilir; ama asıl olan sanatçının kafasındaki bütüne hizmet etmektir. Söz konusu olan bir filmin görüntüsüye, her kare öykünün anlatımına ve yaratılmak istenen etkiye katkıda bulunacak şekilde düzenlenecektir. Çeşitli elemanların belli bir amaç doğrultusunda birliği sağlanmadıkça, bunlar gelişi güzel yığılmış parçalar olarak kalırlar. Oysa her parça sistemin vazgeçilmez bir unsuru olarak görev almalı, bir saatin dişli ve çarkları gibi yerine oturmalı ve hep birlikte, uyumlu bir şekilde çalışarak bütüne hizmet etmelidir.

Tüm görsel bileşenlerin aynı hedefe hizmet edecek şekilde düzenlenmesi, görsel düzenlemenin en temel ilkelerinden biridir. Çünkü bu amaç birliği olmadıkça titizlikle gerçekleştirilen bütün uğraşlar heba olacak ve tıpkı farklı yönlerde çekilen bir arabanın yol almaması gibi, sonuçsuz çabalar olarak kalmaya mahkum olacaklardır.

Birliğin bozulmasına parçaların uyumsuzluğu ve işbirliği içinde çalışamamaları kadar, seçilen hedefin tek ya da net olmaması da yol açar. Sanat eserinde tek bir amacın saptanmış olması, çok başlılığın önlenmesi, hem parçaların birlik ve uyum içinde çalışması için bir gerekliliktir hem de izleyicinin kafa karışıklığını önlemek için... Diğer taraftan net bir şekilde hedefin belirlenmemiş olması da doğal olarak öğelerin kendi aralarında organize olmalarını ve bu amaç doğrultusunda birlikte hareket etmelerini güçleştirir. Bazen de bir öğenin gereğinden fazla ağırlık kazanması ve dikkat çekmesi, gidilen yoldan sapılmasına, amaçtan uzaklaşılmasına ve bütünün dengesinin bozulmasına yol açabilmektedir. Oysa bütün her zaman parçalardan daha önemli ve onların toplamından fazla bir şeydir. Bu bakımdan parçaların tek bir gövdede toplanmasına, bağımsızlıklarını ilan etmemelerine dikkat etmek gerekir. Parçalar birbirleriyle ilişkilendirilmeli, bütünün içinde erimeli ve tek vücut olmalıdır. Bir sanat eserinde herhangi bir öğe kaldırılamaz ve yeri değiştirilemez bir hale gelmişse birliği, bütünlüğü sağlanmış demektir diyebiliriz. Hakim bir düşüncenin etrafında toplanmış (ona hizmet eden) unsurların uyumlu birlikteliğidir bu. Birliğin sağlanamaması durumunda, kendi başına ilginç gibi görünen parçalar bir araya geldiklerinde ortaya gürültüden başka bir şey çıkmayacaktır.

Görüldüğü gibi uyum, görsel düzenlemenin temel ilkelerinden biri olarak birliğin de bir önkoşulu gibidir. Ama birbirini uyum içinde

destekleyen parçaların her zaman benzer özellikler göstermesi gerekmez. Benzer renkler, benzer tonlar, benzer biçimler yerine bazen kontrast özellikli öğelerin yarattığı bilinçli bir çatışma ve kaosu çağrıştıran daha karmaşık düzenlemelere de başvurulur. Aslında burada da söz konusu olan uyumsuzluk ya da birlik yoksunluğu değil, bir üst boyutta başka bir uzlaşma düzlemidir; atışan elemanların ortak bir noktada buluşması (tez-antitez-sentez) gibi. Özetle, benzer ya da farklı parçaların birbirlerini destekler ve tamamlar bir tarzda bir bütünde buluşması durumu, orada bir uyum olduğunun da kanıtıdır. Benzer öğelerin tekrarı ritim duygusunu güçlendirirken kontrast öğelerin varlığı görsel yapının yoğunluğunu artırır, dinamizm katar.

Görüntü düzenlemesi, insanın bir iletişim aracı olarak görsel araçları kullanmaya başlamasından bu güne kadar geliştirdiği zengin bir ortak mirasın üzerine dayanmaktadır. Elbette her sanat eseri kendi özgün çözümlerini gereksinir; sanatçının sezgilerini ve kendine özgü biçimini eklemesiyle şekillenir. Ancak unutulmamalıdır ki, yeni ve yaratıcı çözümler geliştirebilmek için önceki bilgilerden yararlanmak kaçınılmaz bir zorunluluktur.

**“Kurgu, film sanatının temelidir”
V. İ. Pudovkin**

*Prof. Dr. Selahattin YILDIZ**

GİRİŞ

Kurgu; çeşitli çekimlerin çeşitli kurallara ve yollara uygun olarak arka arkaya belli bir anlayışa uygun olarak sıralanmasıdır. Bu sıralamada; bir çekimden, diğerine ne zaman ve nasıl geçileceği, çekimlerin sırası ve süresinin ne olacağı, görüntüsel sürekliliğin nasıl elde edileceği önem taşır (Öngören, 1982: 265).

Kurgu; eldeki çekimler arasında seçim yapmak, bunları çevirim oyunluğundaki sıralarına göre dizmek, bu çekimlerin uzunluklarını büyük bir titizlikle saptamak, çekimlerin içerik yönünden ilişkilerini göz önüne almak, bunları belirli bir anlatıma göre düzenlemektir (Özön, 1984:102).

İnsan çevresiyle olan etkileşiminde, duyu organları aracılığıyla gelen bilgileri, anlağında daha önce depolanmış olan bilgilerle karşılaştırarak, neden-sonuç ilişkisi üstünde bir yoruma varır. Bu insanın bilinç akışıdır. Bu bilinç akışı sinematografideki kurguya benzer bir süreç izler.

Sinematografik düşüncenin insan anlağında ilk oluştuğu noktada bile filmin kurgusal yapısına ilişkin ipuçları yakalanabilir. Düşüncenin senaryoya dönüşmesi aşamasında ise filmde izlenecek kurgu yöntemi tümüyle kendini gösterir. Kurgu; ön yapım olarak nitelendirilen, düşünceden senaryoya bu evrenin her aşamasında vardır. Senaryonun filme çekilmesi sürecinde ise yönetmenin göz önünde bulundurması gereken en önemli nokta; çekilen planların birbirine nasıl ve ne şekilde bağlanacağı konusudur. Çekim sırasında bütün parçalara ayrılmıştır. Parçaların birleştirilip, bütünün sağlıklı oluşturulabilmesi için yönetmenin kurguyu bilmesi gerekir. Yönetmen akıcı bir birleştirme yapabilmek için daima kurgulama yöntemlerine göre hareket eder. Kamerayı yerleştireceği noktayı, kameranın üstündeki objektifi ve yardımcı malzemelerini, kameranın açısını saptarken kurgu belirleyicidir. Aynı şekilde kameranın göreceği alanın çevre düzenlemesi ve aydınlatması da kurgulamada sahne bütünlüğünün sağlanması açısından

* Prof. Dr. Selahattin Yıldız: Maltepe Üniversitesi.

dan önem taşır. Ses, renk, kameranın hızı, çekim ölçekleri, kısacası sinematografide devamlılık unsuru olarak görülen ve film kurgusunu belirleyen tüm unsurlar çekim aşamasında planlanmak durumundadır. Godard gibi devamlılığı ciddiye almayan ve buradaki kuralları bilinçli olarak çiğneyen yönetmenler bile sahne ya da sekans bazında da olsa kurgu planlamasını göz önünde bulundururlar.

Kurgunun belki de en yoğun yaşandığı aşama çekim sonrasındır. Kurgu dendiğinde de ilgili-ilgisiz pek çok kişinin ilk aklına gelen, çekim sonrasında filmin, masa başında kesilip-biçilip, peliküllerin birbirine yapıştırıldığı, kurgu masasındaki işlemlerdir. Kuşkusuz film kurgusunun yapıldığı, bitmiş bir film olarak ortaya serildiği aşama çekim sonrası masa başı çalışmasıdır. Bu son aşamada geçişler, planların uzunlukları, filmin ritmi, tartımı ve süresi, devamlılık unsurları, film anlatısının ulaşmak istediği düzey bir bütün olarak değerlendirilerek, senaryodaki sıralamalarına göre planların dizimi yapılır. Bu aşama; klasik kurmaca sinemasında, teknik bir süreç olarak görülür ve operasyonel bir işlem olarak algılanır. Kurguyu bu düzeye indirmek kurgunun işlevlerini görmezden gelmekle birdir. Kurgu; film yapımında yaratıcı süreçlerin son halkasıdır. Düşünce aşamasında başlayan film kurgusu, planların kurgu masasında bağlandığı son aşamada da filmin anlatısına olan yaratıcı katkısını sürdürür. Kuşkusuz ön yapımların senaryoda, filmin kurgu yapısına ilişkin detayların dökümü yapılmıştır. Ancak; **“film masa başında bağlanır”** sözü unutulmamalıdır. Filmin akıcı bir şekilde kurgulanması; yönetmen ve kurgucunun masa başında bulduğu pratik çözümlere ve yaratıcı çabalarına bağlıdır. İyi çekilmiş bir film kurgu masasında heba da edilebilir, kötü çekilen filmin ise kurgu masasında kotarıldığı yaygın bir durumdur. (Yıldız, 1997:123-124).

Film başlangıçta, yapısından ötürü sadece bir canlı fotoğrafı, filme sanat girmemişti. Sinemayı sanat dünyasına bağlamak için yapılan ilk denemeler tiyatroyla sınırlıdır. Filmin kendine özgü bir dili olduğunu, filmin kendine özgü nitelikleri bulunduğunu, yönetmenin filmi çevirme tekniğinde kendine özgü yöntem gerektiği henüz kimsenin aklına gelmiyordu. Yönetmen bu şekilde oynanan sahneyi sürekli bir bütün olarak alıyor, alıcı yönetmeni de alıcısını sürekli olarak çalıştırıp bunu bir bütün olarak selüloit üzerine kaydediyordu. Yönetmenin malzemesi, tiyatrodaki kullanılan aynı gerçek kişiler olduğu için çevirim işlemi başka türlü düşünülemiyordu. Alıcı yalnızca, daha önceden baştan sona düzenlenmiş ve kesinlikle planlanmış sahneleri kaydetmekten öteye ge-

çemiyordu. Film yönetmenin çalışması, tiyatro yönetmeninin çalışmasından hiçbir bakımdan ayrılmıyordu. (Pudovkin, 1968:311).

Sinema, kısa zamanda kendine özgü nitelikleri olduğunu keşfetti. Kamera hareket kazandı, peş peşe sinemada türler ortaya çıkmaya başladı, çekim ölçekleri keşfedildi ve belki de en önemlisi olan kurgu sinema için önemli bir yöntem olarak devreye girdi(Yıldız, 1997:89).

Sinematografi büyük bir inandırıcılığa sahipti. İzleyicileri gerçek bir olayla, gerçek bir objeyle karşı karşıyaymış duygusuna sürüklüyor, bu yüzden de insanlar kah korkuyor, kah gülüyor, kah ağlıyordu. Büyük bir duygu boşalması yaşayan insan ancak böylesi bir tepkiyi gerçek bir olayla karşılaştığında vermeliydi. Oysa yapay olarak yeniden sunulan gerçeklik, seyirciyi aynı duygulara sevk ediyordu. Sanatta yansıtmaya karşı çıkanlar çıplak gerçekliğin yeterli olmadığını düşünüyorlardı. Bu yüzden ressamın doğayı taklit etmesinin sanatsal bir değeri olamazdı. Önemli olan bu gerçekliğin işlenmesiydi. Bu tartışma ve karşı çıkışlar fotoğraf ve sinemanın ortaya çıkışıyla çok daha şiddetlendi. Sinema dış gerçekliğin aynısının tıpkısını sunduğuna göre salt bir kopya, fotokopi olmaktan ileri gitmesi olanaksızdı. Gerçekliğin aynısını aygıt yardımıyla aynen sunmak sanat olamazdı. Günümüze kadar gelen ve halen süren bu tartışmalarda Arnheim'in yaklaşımıyla aygıtın arkasındaki göz ve aygıtın durması gereken noktayı seçen beyin unsurunun unutulmaması gerekir. Gerçekliğin böylesine mükemmel bir kopyasını sunan sinematografinin başlangıçta benzer kaygılar doğurması normaldi. (Yıldız, 1997:57-58).

Sinema yönetmeninin gerçeğe yaklaşımı, diğer sanat dallarındaki yaratıcılardan farklıdır. Film yönetmeni bir peteği sinematografik bir malzemeye dönüştürmek için önce peteğin hücrelerini ortaya çıkarır. Her bir hücrenin petek içerisindeki işlevi ortaya konduktan sonra petek bütününe ulaşılır. Parçalar bütünü ortaya çıkarmak için bir araya getirilir. Bütünün bünyesinde ayrıntılar gizlidir. Ayrıntılar bütünün anlamını oluşturan gizli bir potansiyele sahiptir. Aslında insanın çıplak gerçekliğe yaklaşımı da böyledir. İnsan algısı önce bütünü genel hatlarıyla kavrar. Daha sonra da bütünün taşıdığı anlamı çözebilmek için ayrıntı üzerinde yoğunlaşır. Her bakışın yakalayabileceği genel görüntü ile dramaturjiye katkı sağlamayan ara noktaları atmak gerekir. Sinemada bu işlemin adı kurgudur. İnsan algısında bu işlemi yapan ise göz ve başın hareketidir. İnsan dış görüngülere ilişkin genel hatlarıyla bir bilgi edindikten sonra, gözün tıpkı bir zoom objektif gibi konuya yaklaşma yeteneğiyle ayrıntıya odaklanır ve konunun analizini yap-

maya başlar. Genel görüntü konuya ilişkin genel ve kaba bir bilgi akışı sağlamıştır. Bu bilgi akışı üzerine detayın verileri yerleşmelidir. Bu iki bilgi üst üste çakıştığı anda insan algısı dış görüngenye ilişkin kesin yargıya varır. İlk adım tek başına yetersizdir ve algısal süreçler tamamlanmamıştır. Bu süreçleri; detaya gizlenmiş derin anlamları ortaya çıkarmak için, insan gözü genel görüntüye ulaştıktan sonra soldan sağa giden bir akış içerisinde görüntüyü taramaya başlar. Soldan sağa doğru göz duyumuyla gönderilen ayrıntılarla didik didik edilen genel görüntü artık bir görsel algı haline dönüşmüştür. Bu işlem sinemada sahne çözümlemesiyle aynıdır. Yönetmen; film içindeki bir sahneyi önce genel planla izleyiciye tanıtır. Ardından hareketin, oyunun, mekânın detaylarını parçalara bölüp, yakın planlarla vererek, dramatik anlamı oluşturur. Sahne çözümlemesinin başında verilen genel planlar bir nevi betimsel kurgudur. İzleyicinin mekânı, sahneyi, atmosferi ve oyuncularını çevresiyle olan ilişkisiyle kavramasını sağlar. Bu girişin arkasından verilen yakın planlar yönetmenin oluşturmaya çalıştığı detaylarda gizlenmiş anlamı ortaya çıkar. Bu ard arda gelen planlar birbirleriyle neden-sonuç ilişkisi içerisinde ve belirli bir mantık çerçevesinde sıralanırlar. Bu planlar arasındaki ilişkiler de yönetmenin anlatımını ortaya koyar. Yönetmen böylece bir çözüme ulaşmış, olaylar arasında bağlantılar kurarak anlamı oluşturmıştır. Bu dış görüngenler algısal yaklaşımla aynı düzeyde bir süreci anlatmaktadır.

Çıplak gerçeğin yönetmen tarafından yeniden yaratılarak perdeye aktarılmasında kurguya önemli görevler düşer. Kurgu bir yönetmenin üslubunu, tarzını, biçimini ve anlatımını ortaya koyan önemli bir işleve sahiptir. Parçaların kendi aralarında ve bütünle aralarındaki ilişkiyi ortaya koyan bağlantı kurgudur. İnsan algısında önemli bir yere sahip olan bilinç akışı ile kurguyu karşılaştırmak olasıdır, insan duyu organları aracılığı ile dış gerçeklikten topladığı duyumları beyne taşır. Beyindeki şifreler bankasında yer alan bilgiler devreye girerek gelen duyumları karşılaştırmaya onlarla neden-sonuç ilişkisi kurmaya çalışır. Beyindeki bu karmaşık ilişkiler arasındaki bağlantılar sonucu algıya ulaşılır. Bazen herhangi bir duyum alınmaksızın da düşünme yoluyla bilinç akışının yoğun olarak yaşandığı görülür, ancak burada da yine o düşünce idesini harekete geçirecek bir itici duyumsal etkileşim yaşanmıştır. Aynı şeyi planların kurgulanmasında yönetmen yaşar. Yönetmen önceden kafasında kurduğu akışı senaryo olarak kâğıda döker. Çekim işleminden sonra da bu akışı kurgu aracılığıyla oluşturmaya çalışır.

Yönetmen zihinsel olarak bir prototip hazırlamıştır. Masa başı çalışmasıyla detayları oluşturulan bu prototip artık tam anlamıyla filmse bir malzemedir. Bu malzemenin birleştirilmesinde yönetmen çok farklı kriterleri göz önünde bulundurabilir. Alain Resnais ve S. Eisenstein örneklerinde olduğu gibi bazen çok ilgisiz gibi görünen planlar yan yana gelebilir, bazen de planlar kronolojik seyrinde gider. İster karmaşık olsun, ister sade, planlar arasındaki bağlantılar, tıpkı insan beynindeki bilinç akışı gibi mutlaka bir anlama ve neden-sonuç ilişkisine yöneliktir. Beynimiz nedensiz olarak olaylar arasında gidip gelmez. Yönetmenin de planlar arasında kurduğu bağlantılar nedensiz değildir.

Yönetmen tarafından perdeye aktarılan görüntünün seyirci tarafından algılanması aşamasında bu görüntülerin insan algısının dış görüngüleri algılamasında izlediği yöntemden farkı yoktur. Hareketsiz, cansız fotoğraflar olarak kaydedilen görüntüler perdede normal bir hareket kazanınca, seyirci tarafından olağan görüntüler olarak kabul görür. Seyirci her ne kadar görüntülerin yapay olarak canlandırıldığının bilincinde olsa da film akışı içerisinde kendini kaptırıp, üzülr, heyecanlanır, sever, nefret eder, çok yoğun bir duygusallık yaşar. Sanki perdedeki olaylar gerçekmiş, kahramanlar gerçek birer insanmış gibi onlarla özdeşleşir, taraf tutar, karşı cephede yer alır. Seyirci çevresinde gördüğü dış gerçekliğe ne tepki veriyorsa, perdedeki görüntüye de o tepkileri vermektedir. Değişen planlar ve sahneler seyircinin dikkatini tekrar yoğunlaştırmasına neden olur. Tanım konduktan sonra da dikkat giderek dağılmaya başlar. Bu dış gerçekliğin algılanmasında da böyledir. Ancak bir filmse anlatıda seyirci gerçekte asla bir arada yaşayamayacağı duygu yoğunluğunu aynı anda yaşama durumundaır. Yönetmen sahnede yapacağı ışık oyunları ve dekor düzenlemeleleriyle, planlarda yapacağı alıcı hareketleriyle ses ve efektlerin özel etkileme güçleri ile kurguda izleyeceği özel yöntemlerle, seyirciyi çok farklı mekan ve zamanlara aynı anda götürerek, onun dikkatini sürekli uyanık tutabilme olanağına sahiptir. (Yıldız, 1997: 59-64).

Sinematografik Birimler

Plan

Sinemanın hücresi olarak öncelikle film karesinden söz etmek gerekir. Her bir kareyi bir fotoğraf olarak düşünürsek, saniyede 24 kare geçecek şekilde hareket kazanan cansız fotoğraflar ekranda canlı birer nesneye dönüşür. Saniyede 24 kareden fazla geçiş olursa hareket yavaşlar, 24 kareden az geçiş olursa hareket hızlanır. Bu tamamen gö-

zümüz ağı tabaka izlenimi ile ilgili bir durumdur. Gözümüz ağı tabakası üzerine düşen her görüntü saniyenin onda biri oranında bekletilerek gelen sonraki görüntü ile birleştirilir. Bu durum gözümüzün üstün yeteneği olarak tanımlandığı gibi göz tembelliği olarak da tanımlanmaktadır. Sinematografik unsurların yardımıyla, yapay olarak hareketlendirilen film kareleri, dış gerçekliğin tıpkısını yeniden sunarlar. Bu sunum; İngilizcede movie olarak adlandırılan hareketli görüntüdür. Hareketli görüntü olarak dizilen kareler, planları meydana getirir.

Plan; anlamını sinematografide en küçük birim olma özelliğiyle kazanır. Kameranin çalışmaya başlamasıyla birlikte stop konumuna kadar kaydettiği bölüm plan olarak adlandırılır. Planlar aynı zamanda çekim adını da alırlar. Planların her bir tekrarı çekim olarak adlandırılır. Plan bir tanedir, çekimler birden fazla olabilirler. Oyundan ya da teknik aksaklıklardan kaynaklanacak herhangi bir sorun, planın tekrar çekimini gerektirecektir. Bu tekrarlar doğru yapılanı kadar sürer. Sahne-1/Plan-1/Çekim-1, Sahne-1/Plan-1/Çekim-2/Çekim-3/Çekim-4 gibi devam eder. Buradaki plan tekrarları çekimi oluşturmaktadır.

Plan; sahneyi oluşturan çekimler dizisidir. İki kişinin karşılıklı konuştukları bir sahne düşünelim. İkili bir genel planla başlanacak bu sahnede dramatik yapının gereği olarak konuşma akışına göre A ya da B kişinin bel planı ya da göğüs planı şeklindeki çekimleri iç karşı açılarla verilecektir. İlgiye göre yapılacak kesmelerle, açı-karşı açı şeklinde yapılacak bu dizelemede ister iç karşı açı, ister dış karşı açı olsun buradaki çekimlerin her birine plan adı verilir. Örnekte belirtilen kişilerin farklı konumları söz konusu değilse her planının aynı çekim ölçeğiyle kurgulanması gerekir. Kişiler arasında çekim ölçeği farklılıkları seyirciler tarafından farklı yorumlanabilir. Kişilerin farklı konumlarda bulunması durumunda ya da seyirci üzerinde özel bir algı oluşturulmak istendiğinde, ardı ardına kullanılacak çekim ölçekleri farklı olabilir. Bu bazen diyalog akışı ile bazen de eylemin yönlendirilmesiyle gerçekleşir. Bununla birlikte her bir plan yeni bir bilgi vermek ve sahneyle ilgili olmak zorundadır.

Planda mekan, zaman, konu ve oyun bütünlüğü aranır. Devamlılık açısından son derece önemli olan bütünlük etkisi, kurgunun temel unsurudur. Bir sahneyi oluşturan planlar aynı mekanda ve aynı zamanda geçmeli, karakterlerin oyunu korunmalı ve planların tamamı konu bütünlüğü oluşturacak şekilde, sahneyi oluşturmak üzere bir araya gelmelidir.

Sahne

Planların bir araya gelmesi ile sahne oluşur. Sahneyi bir bütün olarak düşünmek gerekir. Pazılın her bir parçasını plan olarak düşüncük, büyük fotoğraf heybetli bir cınarsa, cınarın gövdesi, dalları, yaprakları ayrı ayrı birer sahne olarak düşünülebilir. Birbiri ardına bağlanan planlar arasındaki uyum sahnenin başarısını belirler.

Örneğin, öğrencilerin öğrenim gördüğü derslik bir sahnedir. Dersliğin içerisinde gerçekleşecek her türlü çekim, planları oluşturur. Dersliğin hemen dışında yer alan koridor çekilecekse, sahne değişmiştir ve koridor sahnesidir. Koridor devamında yer alan toplantı odası çekilecekse, sahnenin yeni adı; toplantı odası sahnesi olacaktır.

Bir çekimdeki sahnenin sınırlarını belirleyen temel etkenler; zaman ve mekan bütünlüğüdür. Sahnede mutlaka zaman, mekan, konu ve oyun bütünlüğünün korunması gerekir. Bu unsurlardan birinin değişmesi halinde sahne bütünlüğü bozulur ve söz konusu olan yeni bir sahnedir.

Sahnenin kurgusu genellikle genel planla başlar. Genel plan, filmsel zaman ve filmsel mekanı oluşturmada son derece önemli bir işlev üstlenir. Seyirci sahnenin başlangıcında kullanılan genel plan ile öykünün nasıl bir mekanda ve ne zaman geçtiği konusunda bir fikir sahibi olur. Yaratılan atmosferle birlikte film ambiansı konusunda bilgilendirilen seyirci, sinematografik yapının oluşturmaya çalıştığı duyguyu yakalar. Kendini öykünün geçtiği zaman ve mekanda hissederek. Bu bir nevi betimsel kurgudur. Edebi eserlerin de sık başvurduğu bir yöntem olan betimlemede, zaman ve mekânın ruhuna ve dokusuna vakıf olan seyirci, öykünün işleyişine kendisini kolay bir şekilde kap-tırır. Dramatik anlatımın en temel unsuru olan özdeşleşme bu şekilde sağlanarak, seyirci olay ve kahramanlar içerisinde kendisine bir yer bulur. Dönemin tanımlanmasının ardından, seyirci öykünün karakterlerinin, verilen zaman ve mekândaki konumları konusunda, daraltılmış çekim ölçekleriyle bilgilendirilir. Böylece geliştirilen öykü bir genel plan ile sonlandırılır.

Sahnenin bir başı, gelişimi ve sonu olur. Sahne kendi içerisinde adeta bir kısa film gibi kurgulanmalıdır. Her sahne kendi içerisinde eylemin ve öykünün belirli bir bölümünün gelişimini sağlar. Sahneler adım adım ilerleyerek öykünün gelişimine katkı sağlar.

“Sahne; sekansın, bir çekim mekânında meydana gelen parçaların biridir. Bunlar oyuncuların dar bir yol boyunca gösteren tek bir çekim kadar basit ya da kahramanın siyahlı katil ile karşılaşmasındaki

gibi, birden çok kamera yerleřtirimi gerektiren hatırı sayılır uzunlukta bir sahne kadar karmařık da olabilirler.” (Dmytryk, 1993:15).

Sekans

Sekans; sinematografinin senaryodaki en büyük birimidir. Planlar yan yana gelip sahneyi, sahneler yan yana gelip sekansı oluřturur. Sekans içinde en az bir ya da birden çok sayıda sahneyi ve sayısız planı barındırır. Geliřmiř bir öykü anlatır.

“Tamamlanmıř bir filmi sürecin bařına doęru açarsak, filmin çok sayıda sekanslara ayrıldıęını görürüz. Her bir sekans, diyelim ki, bir kitabın bölümü ya da bir tiyatro oyununun bir sahnesi karřılıęı olmaktadır. Kabaca diyebiliriz ki, her sekansın bir bařı, bir ortası, bir de sonu vardır. Bununla birlikte, bunlar filmin bütünlüęü içinde, bu kadar açık belli deęildirler.” (Dmytryk, 1993:16).

Sekans, film içerisinde geliřmiř bir kısa film gibidir. Bunların kendi bařlarına bir dramatik yapısı, bařı, sonu vardır. Sekans içerisinde yer alan sahnelerde geliřtirilen olgular, sekansın sonunda bir çözüme baęlanır. Sahneler adım adım kısa öykünün bařını, ortasını ve sonunu hazırlarlar. Sekansın kendi içinde anlatım olarak bir bütünlüęü vardır ancak; sekansı oluřturan sahneler, farklı mekân, farklı zaman ve kiřilerden oluřabilir. Sahnedeki gibi bir devamlılık söz konusu olamaz. Sekans içerisinde birden fazla olay ve mekan alabilir, farklı karakterler olabilir. Olayların her biri birer sahnedir. Filmdeki sekans operadaki perdeler gibidir.

Sekans için örnek olarak bir filmdeki kovalamaca sahneler dizisi verilebilir. Tünelde kovalamaca, kentte kovalamaca, otobanda kovalamaca ve kurtuluř sahnelerinin iç içe ritmik bir yapıda örölmesiyle bir sekans oluřturulabilir. Mekanlar deęiřmiř, farklı karakterler devreye girmiř ve farklı olaylar meydana gelmiřtir, ancak anlatılan bir öyküdür, öykü farklı olgular iç içe dizilerek, geliřtirilip çözüme baęlanmıřtır.

Sekansı açılmayla bařlatıp kararmayla bitirmek yaygın yöntemlerdendir. Kurgudaki açılma-kararma geçiř yöntemi sekansı baęlamak için kullanılır. Açılma bir bařlangıcı kararma ise, bir bitiři ifade eder. Sekansta bařlayıp biten bir olguyu iřledięine göre buradaki geçiř yöntemi ile tam bir uyumu sergiler. Planlar arasında uygulanan geçiř yöntemi ise kesmedir. Ard arda gelen planlar arasında olguyu farklı noktalara tařımadan izleyiciye sunmanın en kestirme yolu kesmedir. Kesme; sinematografide ister yapıntı olsun, ister belgesel en çok kul-

lanılan yöntemdir. Kesmeli geçişte izleyici planlar arasındaki değişimi hissetmez; film, gerçekçi bir boyutta, seyirci tarafından geçişler fark edilmeden akar gider.

Nijat Özön; sekansın üstünde, birçok sekansın bir araya gelmesiyle oluşan en büyük birim olarak “bölüm” den söz eder. Bölüm, dramatik gelişimin belli başlı bir parçasını içine alır, bunlar romandaki bölümler gibidir. De Sica’nın “Bisiklet Hırsızları” filmin dört bölümden oluştuğunu söyleyen yazara göre; babanın işe girişi, bisiklet satın alışı, bisikletin çalınması ve babanın bisiklet çalması birer bölümdür. Aynı şeyi Pudovkin’in “Ana” filmi için de söyleyebiliriz. Baba-oğulun çatışması, birinci bölüm, oğulun tutuklanması ikinci bölüm ve oğulun hapisten kaçıışı üçüncü bölüm. Böylece filmi üç bölüme ayırmak olasıdır.

Plan, sahne, sekans ya da bölüm olarak parçalara ayırdığımız birimlerin toplamı bizi sinematografik anlatımın konusu olan filme taşır. Filmin dayandığı temel yapı ise senaryodur. (Yıldız, 1997:120).

Plan Sekans

Sinematografik birimleri oluşturan plan, sahne ve sekansla birlikte bir de sinema dilinin gelişim evresinde gündeme gelen ve çağdaş sinemanın çok sık başvurduğu ve kullandığı plan-sekans yöntemi vardır. Burada, sinemanın en küçük birimi olan plan, en büyük birimi olan sekans ile birleşmiştir. Plan-sekanstan da kameranın çalışmaya başlamasından, stop konumuna kadar ki sürede kaydettiği görüntülerin tamamını anlıyoruz. Ancak planda kamera çoğunlukla durağan olduğu halde, plan-sekansta daha hareketlidir. Kamera sekansın trafiğine göre konuya yaklaşıp uzaklaşabilir ve çoğunlukla da kameranın kendi gövdesiyle hareket ettirilmesi ile sağlanan kaydırmalar kullanılır. Planın süresi oldukça kısadır. Plan-sekansın uzundur ve on beş-yirmi dakikayı bulabilir. Planı yalnızca hareketsiz çekimler için düşünmemek gerekir. Kamera stop konumuna geçme noktasına kadar oyuncu hareketini yakalama gibi nedenlerle kaydırma, çevrinme ve mekanik hareketleri yapabilir. Sözelimi koşan oyuncunun ayak detaylarını kaydırmayla izlemek gibi.

Plan-sekansa; Angelopoulos’un “Ana” ve “Leyleğin Geciken Adımı”, Antonioni’nin “Yolcu”su, Kurosawa’nın “Kagemusha”sı, Tarkovski’nin “Kurban”ı, Emir Kusturica’nın “Çingeneler Zamanı”, Godard’ın “Soluk Soluğa” filmi ve Orson Weiles’in “Yurttaş Kane” filmleri örnek olarak gösterilebilir. Bu filmlerde zaman zaman yer alan plan-sekans çekimleri oldukça uzundur. Kamera konu ya da oyuncula-

rı kaydırmalarla izler, konuya yaklaşıp, uzaklaşır. Plan-sekans günümüz çağdaş sinemasının en çok başvurduğu uygulamalardandır.

Kurgu

Sinemanın kendini yedinci sanat olarak kabul ettirmesinde kurgunun rolü yadsınamaz bir gerçektir. Sinemanın başlangıç yıllarında Lumiere ve Melies'in çalışmaları "Bir Trenin Gara Girişi vb." kameranın bir defa çalıştırılıp, durdurulmasına kadar kullanılan kesintisiz planlarda kurgu söz konusu değildir. Belirli bir noktaya yerleştirilen kamera çalıştırılıp, durdurulur. Film çekilmiştir. Banyo işleminden sonra gösterime girer. Burada yapılan yeni keşfedilen bir teknoloji ürününün olanaklarının denenmesinden ibarettir. Bu çalışmalarda kurgu düşünülemeyeceği gibi sinematografinin diğer unsurları; kamera hareketleri, sahne düzenlemesi vb. de söz konusu değildir.

Sinemada kurguya ilişkin ilk ciddi çalışmalar, Amerikan Porter ile Sovyet Kuleşov tarafından yapılmıştır. Porter 1903 yılında "Great Train Robbery" (Büyük Tren Soygunu) filmini çeker. O güne değin baş çekimin bile neredeyse kullanılmadığı sinemada koşut gelişimi kullanır. 1905 yılında çektiği "Cleptomaniac" (Çalma Tutkusu) filmi koşut gelişim üzerine kurulur. Hırsızlık yaparken yakalanan yoksul hırsız kodesi boylarken, zengin hırsız salıverilir. Porter, bunları koşut gelişim içinde vererek bir karşılaştırmaya gitmiştir.

Koşut bağlantısını geliştirerek, sinematografinin bir anlatım yöntemine dönüştüren Griffith olmuştur. Griffith, 1915 yılında çektiği "The Birth of A Nation" (Bir Ulusun Doğuşu) filminde başkanın öldürülüşünü, çok sayıda planı koşut gelişimle dizileyerek verir. 1916 yılında çektiği "Intolerance" (Hoşgörüsüzlük) filmi ise tümüyle koşut gelişim üzerine kuruludur. Dört ayrı öykü, dört ayrı dönem içiçe dizilir. "öykü bir tepeden izlenen dört akarsu gibi başlayacak. Başlangıçta dört akarsu birbirinden ayrı, ağır ağır, durgunca akacaklar. Ama yol aldıkça birbirlerine çok yaklaşacak, daha hızlanacaklar. Son perdede, açığa vurulmuş coşkun bir ırmağı olarak birbirine karışacaklar (Long,1985:321-322) "

Griffith "Hoşgörüsüzlük" filminin koşut yapısını bu şekilde özetlemektedir. Tarih boyunca hoşgörüsüzlüğün ele alındığı bu filmde, dört ayrı öykü ve dönemi koşut gelişimle sunan Griffith, dönemlerin değişmesine karşın hoşgörüsüzlüğün süregittiğini, seyirciye karşılaştırma yapma olanağıyla beraber sunar. Koşut gelişim, Griffith"le doğruğa çıkmış ve günümüze ulaşmıştır. (Yıldız, 1997:125).

Yine aynı yapıdan türeyen ancak olayların kendi içinde bağımsız gelişimini değil de arka arkaya sıralanmasıyla (A+B+C, A1+B1+C1, vb.) elde edilen hızlı kurgu, koşut kurgu ile birlikte Hollywood action filmlerinin günümüzde de en yetkin biçimde uyguladıkları kurgulama yöntemleri olmuştur.

Aynı kurgulama yönteminden etkilenen ve bu yöntemin farklı türlerini geliştirenler Sovyet sinemacılar olmuştur. Sovyetler Birliği'nde kurguya ilişkin ilk deneysel çalışmaları Kuleşov yapar.

1. Erkek, soldan sağa yürür
2. Kadın, sağdan sola yürür
3. Karşılaşırlar, erkek bir yeri işaret eder
4. Beyaz Saray
5. Merdivenlerde yürürler

Yukarıda dizilen beş planda da mekan birliği yoktur. Mekanlar bırakın farklı bölgelerde olmayı Beyaz Saray gibi farklı kıtalardadır, aynı zamanda. Ancak; Kuleşov bu planları arka arkaya bağladığında seyirciler mekan farklılığını hissetmemişler ve Kuleşov'un yarattığı filmsel mekan ile birlikte mekanda birlik duygusuna kapılmışlardır. Yine Kuleşov'un yaptığı bir deneyde; farklı kadınların makyaj yapma eylemleri çekilmiş ve bunlar kurgu yoluyla birleştirilmiştir. Sonuç seyircinin algıladığı tek kadındır. Yukarıdaki deneyleri Kuleşov iki planın birleştirilmesiyle çok farklı anlatımlara ulaşılabilineceğini ispatlamak ve kurgunun olanaklarını sağlamak amacıyla yapmıştır. Bu önemlidir, çünkü yönetmen bu yolla olmayan bir coğrafya ve olmayan bir insanı yaratmıştır. Sinemanın olanakları ve yapabilecekleri konusunda bu deney, bir başlangıç oluşturmıştır.

Sovyetler Birliği'nde sinematografiye ilişkin kuramsal çalışmalar yapan bir başka öncü Dziga Vertov'dur. Vertov; geliştirdiği Kino-Glaz (Sinema-Göz) ve Kino-Pravda (Sinema-Gerçek) kuramıyla kameranın tıpkı gözümüz gibi dış gerçekliği gözlemesini, kameranın gözümüzün yerini almasını önermiştir. Alıcının dış gerçekliği değiştirmeden, hazırlık yapmadan, nesnel olarak saptamasını savunan Vertov, sinemacının işinin bundan sonra başladığına inanır. Bu da kurgudur. Nesnel olarak saptanan dış gerçeklik kurgu aşamasında, ayıklanacak, ölçülüp, biçilip bağlanacaktır. Anlatım bu noktada oluşacaktır. Dış gerçeklik karşısındaki nesnel tavır ve toplanan görüntülerin kurgu yoluyla bir anlatım bulması yaklaşımı belgesel sinemacılar için referans oluşturmıştır.

Pudovkin'in sineması ile Eisenstein'in kuramı; Vertov ve Kuleşov'un deneyleri ile Griffith'in koşturk kurgu yöntemi üzerine oturur.

Kuleşov'un öğrencisi olan Pudovkin, onun laboratuvar deneylerinin yakın tanığıdır. Pudovkin için filmin temeli kurgudur. Ozan için sözcükler ne ise yönetmen için de görüntü ayrı şeydir. Ozan sözcüklerle, kıtaları, kıtalarla da şiiri meydana getirir. Yazarın yaptığı da aynıdır. Sözcükler, paragraflar yan yana gelir, öykü ya da roman ortaya çıkar. Sinemaya bu çerçeveden bakan Pudovkin için görüntü bir kurgu cümlesidir. Yan yana gelecek görüntüler sahne ve sekansları dolayısıyla filmi meydana getirir. Pudovkin'e göre film çekilmez, kurulur, ölü sözcük şiir yardımıyla hayat bulurken, cansız nesneler, kurgu yardımıyla hareket kazanır. Pudovkin için kurgu, temel yaratıcı güçtür ve görüntü ancak kurgunun hammaddesidir. "Ana" filmi, Pudovkin'in kurgu konusundaki kuramsal düşüncelerini pratiğe dönüştürdüğü önemli bir örnektir. Pudovkin burada kurgu aracılığı ile yan yana getirdiği görüntülerden anlamı oluşturmuş, salt görüntünün kendi iç dinamiklerini yetersiz bulmuştur.

Mekanın tanımlanması ve bu mekanın insanlar üzerindeki psikolojik etkilerinin vurgulanması açısından "Ana" filmindeki, Mahkeme sahnesi, betimsel kurgu için önemli bir örnektir. Yine salt oğulun yüzündeki sevinç görüntüsünü yetersiz bulan Pudovkin; oğulun yüzü ile ırmağın çözülüşü ve bahar görüntülerini çağrışımsal kurgu yöntemiyle birleştirip, iç içe dizerek, sinemasında kurgunun öneminin altını çizmiş, seyircinin duygu ve düşüncelerini kurgu yoluyla yönlendirmiştir.

Eisenstein'a göre Kuleşov ve Pudovkin'in kurgusu bir duvarın tek tek tuğlalar aracılığı ile örülmesi gibidir. Onlar tuğla çekimlerin uzunluğuyla ritmi oluşturacaklarını sanırlar. Eisenstein'a göre Kuleşov ve Pudovkin doğru yoldadır, ancak salt mekanik bir işlem sinemada temel ilke olamaz. Eisenstein; anlamı, birbirinden bağımsız, hatta birbirine karşıt çekimlerden doğan çatışma yoluyla oluşturur. Burada da kurguya önemli görevler yüklenir. Pudovkin birleştirerek anlamı oluştururken, Eisenstein ise çarpıştırarak anlamı oluşturma peşindedir.

Eisenstein, kurgu kuramını geliştirirken Japon-Çin kavramsal yazısına (ideogram) başvurur. Hiyerogliflerden her biri ayrı bir nesneye karşılıktır, ancak iki hiyeroglifin birleşmesi bir kavram oluşturur. İşte Eisenstein kurgusunun temeli de budur.

Eisenstein, geleneksel kurguda, önceden tasarlanarak çekilen görüntülerin uyumlu bir biçimde yanyana getirilerek bütünü oluşturulmasına karşı çıkmıştır. Eisenstein için her şeyin temelinde çatışma vardır. Diyalektik doğanın yasasıdır ve bu yasayı sinemada, sinema kurgusunda uygular. Eisenstein'in kurgusu çatışmaya dayanır. $A+B \neq AB$, $AXB=C$. Tıpkı hiyeroglifteki gibi iki görüntünün (AB) yan yana gelmesi, onlardan bağımsız yeni bir kavramın doğmasına neden olur. Eisenstein'a göre görüntüler ne denli, kendi içerisinde çatışma öğeleri taşırlarsa taşısınlar asıl anlam bir görüntünün, diğer bir görüntüyle yanyana gelmesiyle oluşur. Eisenstein; "çarpıcı kurgu" olarak isimlendirdiği bu yaklaşımında kurgunun, birbirine karşıt iki parçanın çatışmasıyla, çarpışmasıyla belirlenebileceğini söyler.

"Bana göre kurgu, birbirini izleyen parçalardan derlenen bir düşünce değil, birbirinden bağımsız bir parçanın karşılaştırılmasından doğan bir düşüncedir(Eisenstein, 1984:CXXI)". Kuleşov ve Pudovkin tuğlalar gibi parçaların yan yana dizilmesiyle bütünü oluştururken, Eisenstein birbirinden bağımsız parçaların çarpıştırılmasıyla bir kavrama ulaşmaya çalışmıştır.

Kurgu, görüntülerin taşıdığı anlamı en iyi değerlendiren, bu anlamı bütün gücüyle yansıtan, seyirciyi ister istemez, elinde olmaksızın görüntülerin anlattıklarına kendini kaptırmaya zorlayan, her görüntünün seyirci üzerinde Pavlov'un "şartlı refleks"inin etkisini yaratan bir araç oluyordu. Eisenstein'in kurguyu ustaca kullanışı, "Potemkin Zırhlısı"nı seyreden herkesin, dünya görüşü, eğilimleri ne olursa olsun, 1905 devrimcilerinin sevincine, acısına, coşkunluğuna kendini kaptırmasına yol açıyordu. Grevde "çarpıcı kurgu", filmin son bölümünde, işçilerin grevinin merhametsizce bastırılışını gösteren çekimlerin yanına mezbahada boğazlanan hayvanları gösteren çekimler konarak yapılıyordu. Oysa "Potemkin Zırhlısı" da böyle benzetmelere, zorlamalara başvurulmuyor, çarpıcılık olayların doğal akışı içinde, çekimlerin kendi içeriğinden çıkıyordu (kafatası kurşunla delinen küçük çocuk, kurtların kaynaştığı kokmuş et ya da bir kazağın kırbaç darbesiyle gözü çıkan kadın.., gibi(Küflü, 1995:15))

Kuramcı sinemacıların en ünlülerinden olan Eisenstein kurguyla oluşturulan anlamı doruk noktasına taşıyan önemli yönetmenlerdendir.

Temel Kurgulama Yöntemleri

Üç temel kurgulama yöntemi vardır. **Sıralı dizim**, **koşut dizim**, **atlamalı dizim**. İster kurmaca, ister belgesel ya da daha serbest çalış-

maya açık deneysel türde bir film kurgusu olsun, mutlaka bu yöntemlerden birini ya da hepsini birlikte film öyküsünü geliştirmek amacıyla kullanacaktır. Bu yöntemlerden bazıları öne çıkarken, başka bir filmde diğer yöntemler etkin olarak kullanılabilir. Her üç yöntemin birlikte kullanılması da yaygın bir uygulamadır.

Sıralı Dizim

Sıralı dizim; bir eylem akışının, gerçekte olduğu gibi doğrusal olarak, amaca hizmet edecek görüntüler ayıklanıp, özetlenerek kurgulanması yöntemidir. Kullanılacak bir sonraki planda tüm devamlılık unsurları önem kazanır. Planlar arasında yön, renk, ritim, kamera hareketi, beden hareketleri, kamera açıları, ışık, kostüm, dekor, çekim ölçekleri ve aks gibi tüm sinematografik unsurların bire bir devamlılığı esastır. Özellikle tek oyunculu çekimlerde, hareket bütünlüğünü sağlamak önemli olduğu için kare kare hareket bağlantılarının tutturulması gerekir. Bu işlem kurguda oldukça yorucu bir süreçtir. Kurgu masasında eylemin gerçekte olduğunun aynısının yeniden oluşturulabilmesi için çekim sırasında kurgu mutlaka göz önünde bulundurulmalı ve çekimler ona göre yapılmalıdır. Çekim sırasında kurgu planlaması göz önünde bulundurulmadıysa kurgudan mucize beklenmemelidir.

Eylemin gerçekçi bir şekilde sıralı diziminin yapılabilmesi için; harekete kesme ya da çerçeveye giriş çıkış yöntemiyle kurgulama yapılmalıdır. Harekete kesme; oyuncu ya da nesnenin hareketinin hemen öncesi, bir sonraki plana geçiş noktası olarak belirlenmesi ilkesine dayanır. Örneğin genel çekim ya da boy çekimde oyuncu kapıyı açmak için yönelir ve eliyle kapı kolunu kavrar. Burası tam da kesme noktasıdır. Bir sonraki çekim daraltılmış bir çekim olacak ve yakın planda oyuncunun kapıyı açması verilecektir. Kapı yarı yarıya açıldıktan sonra da sahne değişmesine rağmen kapının açılıp oyuncunun evden çıkışı hareketin devamı olarak bağlanır. Bu kurgulamada hareket gerçekçi bir şekilde bağlanmış ve bire bir devamlılık sağlanmış olur. Sahne içerisindeki bütün planlar bu şekilde bağlanarak gerçeğe yakın bir filmsel zaman yaratılır. Oyuncu için yapılan harekete kesmeler, araç vb. nesneler için de aynı şekilde uygulanarak sıralı dizim gerçekleştirilir.

Çerçeveye giriş ve çıkış yönteminde yönler önemlidir. Oyuncu ya da nesneler çerçevenin hangi yönünden çıkış yaptılarsa bir sonraki çerçeveye tam tersi yönden düz bir hat üzerinden giriş yapmalıdırlar. Örneğin; çerçevenin sağ alt köşesinden çıkan oyuncu, bir sonraki

çerçeveye sol üst köşeden giriş yapılmalıdır. Çerçeveden kamera yönünde çıkan oyuncu, bir sonraki çerçeveye üst taraftan giriş yapmalıdır. Bu tüm yönler için geçerlidir. Çıkılan yönün tam tersinin, girişi için kullanılması genel ilkedir. Bir çerçeveden çıkma anı ile, bir sonraki çerçeveye giriş anı atlamadan birleştirilirse gerçekçi bir hareket devamlılığı sağlanmış olur. Çerçevelere giriş ve çıkış anında bir iki saniye verilecek esler ise zamanda atlamalara neden olur ve hareket özetlenir. Sıralı dizimde düz akış bozulmaksızın zamanda kısa süreli atlamalar olması kaçınılmazdır.

Bir eylem ya da zamanın gerçekteki kesintisiz akışı tek başına sinemanın konusu olamaz. Sinema; eylemi, zamanı, dış gerçekliğin kendi halindeki akışını bire bir baştan sona veremez. Bir uzun metraj filmin yaklaşık olarak iki saat olduğu düşünülürse, bu sınırlı zaman dilimi içerisine yarım saat yürüyen bir adamın hareketini vermek akılcı olmayacaktır. Bu şekilde bir kurgulamanın sanatsal bir yönü olmayacağı gibi, seyirci nezdinde de ilgi görmeyecek ve ekonomik olmayacaktır. Hareketi kesintisiz vermek yerine, özetleyerek öykünün içerisine yerleştirmek sık başvurulmuş bir çözümdür. Hareketin önemli durakları; başı, ortası ve sonu benzeri önemli anlar alınarak eylem bağlanır. Öykünün gelişim içerisinde eylemin bir bir bağlanmasını gerektiren durumlar da bulunur.

A+(A1-2-3-4-5-6)+ B+(B1-2-3-4-5-6)+ C+(C1-2-3-4-5-6)+ D+(D1-2-3-4-5-6)+ E+(E1-2-3-4-5-6) F+(F1-2-3-4-5-6)+ G+(G1-2-3-4-5-6)+ H+(H1-2-3-4-5-6)+ I+(I1-2-3-4-5-6) vb. bir sistem sıralı dizimin çerçevesini çizer.

Sıralı dizimde, filmin dayandığı öykü de aynı şekilde kronolojik bir akış halinde işlenir. Öykü gerçek akışa bağlı olarak ele alınır ve öykü içerisinde başa ve ileriye dönük sıçramalar görülmez. Kurmaca türündeki bir filmde kahramanın doğumu, büyümesi, gelişimi, eğitimi ve yetişkin bir birey olarak öykü kahramanına dönüşmesi sıralı olarak kurgulanır. Tarihsel dönemler öncekinden başlayarak günümüze doğru sıralanır. Belgesel söz konusu olduğunda da bu akış benzer şekilde zamanın gerçekçi akışı göz önünde bulundurularak ele alınır.

Olay ya da eylem başından başlatılarak sona erdirilir. Ortasından ya da sonundan başlatılarak başa dönüşler yapılmaz. Düz bir akış halinde öykü çözüme kavuşturulmuş halde kurgulanır. Zaman geniş bir şekilde ve gerçekçi bir halde işlenir.

Koşut Dizim

Koşut dizimde; birbirinden bağımsız olarak gelişen iki ya da daha fazla öykü iç içe dizilerek kurgulanır. **A+** (a1- a2- a3)+ **B+** (b1- b2- b3)+ **C+** (c1- c2- c3) + **A+** (a4- a5- a6)+ **B+** (b4- b5- b6)+ **C+** (c4- c5- c6) vb. gibi ilerleyen akışta bu öyküler birleşir ve tek bir anlatımı oluştururlar. Sözgelimi iki ordunun savaştığı bir sekansı bünyesinde barındıran bir dönem filmini ele alalım. Bu sekansın kurgulanmasında, birinci ordu karargahında çeşitli sahneleri içinde barındıran; askerler, komutanlar, siyasiler vb. saldırı planlaması yapılmaktadır. Buna karşılık ikinci ordu casusları bu saldırı hazırlıklarını haber vermiş ve çeşitli noktalarda savunma planları yapılmaya başlanmıştır. Sonraki akışta birinci ordunun saldırmak üzere harekete geçişi verilirken, ikinci ordunun savunma hazırlıklarını tamamlaması gösterilir. Sekansın sonuna kadar sürecektir karşılıklı geçişler çarpışmanın sona ermesi ve birinci ordunun karargahı ele geçirmesiyle son bulacaktır. Örnekte görüldüğü gibi iki öykü kendi içerisinde bağımsız olarak ilerlemekte ve sekansın sonunda birleşerek yeni bir durum meydana getirmektedir. Bu örnekte, bir sekansı meydana getiren ve içinde çok sayıda sahneyi barındıran iki eylem koşut dizimi meydana getirecek şekilde iç içe sıralanmıştır. Eylemlerin kendi içlerinde zaman atlamaları sınırlıdır. Eylemler arası geçişlerde zaman atlamaları daha uzun olmaktadır.

Koşut dizimde olaylar arasında bir bir devamlılık oluşmaz. Geçişlerde kısa zaman aralıkları olabileceği gibi Griffith'in Hoşgörüsüzlük filminde olduğu gibi binlerce yüzyıl da olabilir. Söz konusu olan salt eylemlerin birleştirilmesi değil aynı zamanda öykü ve anlatımın da verilmek istenen düşünce doğrultusunda birleştirilmesidir. Koşut kurgu olarak tanımladığımız bu yöntem, bugün de klasik sinemanın çok sık başvurduğu temel kurgulama yöntemlerinden biridir. Günümüzde Hollywood sinemasının yetkin bir şekilde kullandığı bir yöntem olan koşut dizim, olaylar ve eylemler arasındaki geçişlerde yönetmeni devam zorunluluğundan kurtarması nedeniyle oldukça rağbet görmektedir. Sıralı dizimdeki gibi bir eylemin bire bir devamı söz konusu değildir. Zamanla farklı türevleri oluşmuştur. Olaylar arasındaki bağımsız gelişim koşulu arka planda kaldığı durumlarda, farklı eylemler ve farklı olaylar kurgulanarak çağrışımsal, ritmik vb. kurgulama yöntemleri geliştirilmiştir.

Koşut dizimde olay ya da eylemler başından başlatılarak kendi içerisinde bağımsız gelişir. Bağımsız gelişen sekanslar iç içe dizilerek birleştirilip sonlandırılır. Zaman kısmi olarak daraltılır.

Atlamalı Dizim

Atlamalı dizim, zamanda uzun erimli atlamaları bünyesinde barındırır. Sıralı dizimde olduğu gibi devam koşulu aranmadığı gibi, koşut dizimdeki iki olayın bağımsız gelişimi koşulu da aranmaz. Öykünün içinde bulunduğu anın öncesine ve sonrasına, zamanda ve mekanda keskin sıçramalar yaşanır. Bu günü yaşamakta olduğunuz bir anda binlerce yıl öncesine ışınlanabilir ve ya binlerce yıl sonrasına gidebilirsiniz. Bu tür geçişlerde planlar- sahneler ya da sekanslar arasında ses ve görüntü uyumu ya da çağrışımı kullanılarak benzerlik unsurundan yararlanılır. Benzerlik unsurunun yarattığı çağrışımlar ile anlam ve ya eylem entelektüel düzeyde birleştirilmektedir. Kubric'in 2001 Uzay Yolu filmi bu tür geçişler için çarpıcı bir örnektir. Filmin başlangıcında bir grup maymun rekabet halinde bir şeyler yemektedir. Maymunlardan biri kemirdiği kemiklerden birini yanındaki maymunun kafasına vurur. Maymun acıyla yemeği bırakıp kaçır. Tekrar dener sonuç şaşırtıcı şekilde lehinedir. Kemik kullanarak diğer maymunlar üzerinde üstünlük kurduğunu keşfeden maymun sevinç gösterisi olarak elindeki kemiği havaya fırlatır. Kemik havada uzun uzun döndükten bir süre sonra uzay mekiğine dönüşerek evrim sürecinin anlatıldığı yüz binlerce yıllık bir geçiş yaratılmıştır. Kemikle uzay mekiği arasında çağrışımsal bir bağ kuran yönetmen, kemiği alete dönüştüren ilk insansı varlığın günümüz uzay mekiğini yaratmış olduğunu söylemektedir. Bu entelektüel düzeyde ulaşılması gereken bir sonuçtur. Tıpkı Eisenstein'in çarpıcı kurgu kuramında olduğu gibi.

Atlamalı dizimde olay ya da eylemin başından başlamasına gerek yoktur. Sonundan ve ya ortasından başlanıp başa döneceği gibi baştan sona, ortaya ve tekrar başa doğru zamanda sıçramalar yaşanabilir. Zamanın en ekonomik kullanıldığı kurgulama yöntemidir. Zaman maksimum düzeyde daraltılarak işlenir ve öykünün olgunlaşması entelektüel düzeyde sağlanır. Şiir ve edebi formların da kullandığı bir yöntem olan metaforlar, senarist-yönetmenin işini öykülemeye son derece kolaylaştırıcı bir işlev yüklenir. Ses ve görüntü benzerliğini kullanarak yapılacak zaman ve mekan atlamaları filmsel zamanda keskin sıçramalar yaratabilir.

$A+a1+a2+a3+(benzerlik\ ilişkisi)+K+k1+k2+k3+(benzerlik\ ilişkisi)+G+g1+g2+g3+.....$ Bu örnekte görüldüğü gibi **A** filmsel zaman anından **K** filmsel zaman anına, benzerlik ilişkisi kurularak ya da metaforlarla ileriye sıçrama yapılmıştır. Öykünün gelişimine paralel olarak devamında yaratılan yeni benzerlik ilişkisi ile **G** filmsel zamanına dönüş yapılmıştır.

- a. Hapishane koğuşunda sigara söndüren mahkum,
- b. Yakın planda kül tablosunda birikmiş izmaritler,
- c. Kahvede kül tablosunda sigara söndüren oyuncu.

Örnek kurgulamada görüldüğü gibi ortak nesneler; kül tablosu ve sigara, benzerlik ilişkisi kullanılarak, karakter farklı zaman ve mekanlara, seyirci tarafından sorgulanmayacak bir şekilde taşınmış, aradaki boşluklar tamamen atılmıştır. Bu geçişler, seyirci algısında karmaşa yaratmayacak bir yöntemle düzenlendiğinde yönetmene öykü anlatımında önemli avantajlar sağlar. Bu yöntemle; dramatik anlatıma katkı sunma özelliği bulunmayan, gereksiz ara boşluklar temizlenerek, öykü çok daha akıcı ve dinamik bir anlatıma kavuşur.

- a. Binlerce dairenin olduğu sitede, site parkındaki bankta tek başına oturan yaşlı adam,
- b. Büyük bir ovada tek bir ağaç,
- c. Ağacın devamında uzayıp giden yolda bir araba,
- d. Arabanın içinde yanında valiziyle şehri terk eden yaşlı adam.

Örnekteki uygulamada; oyuncu hem zamandan hem de mekandan etkili bir şekilde kopartılmış ve entelektüel düzeyde oluşturulan anlatımla bir sonraki sekansa taşınmış durumdadır.

Görsel imgelerle sağlanan geçişler yaygın ve kapsamlıdır. Bununla birlikte ses, diyalog ve efektlerle bir sonraki sahneye yapılan geçişler de etkili bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Godard'ın **Serseri Aşıklar** ve İnan Temelkuran'ın **Bornova Bornova** filminde bu yöntem denenmiştir. İlk sahnede diyalog başlar ve diyalog sona ermeden bir sonraki sahneye geçilir. Oyuncular arasındaki diyalog sahne, mekan ve zaman değişmemiş gibi gelen sahnede kaldığı yerden devam eder.

Ses efektleri ve atmosfer sesleriyle de benzer geçişler yapmak olasıdır. İlk sahnenin sonlarında gelecek sahnenin sesleri duyulmaya başlar. Seyirci seslerin yönlendirmesiyle kendini gelen sahnenin içinde bulur. Bazen de ani bir ses yönlendirmesiyle seyirci adeta yeni gelen sahnenin içine iteklenir. Ses kullanılarak yapılan geçişlerde de sesin çağrışımsal özelliği kullanılarak zaman ve mekanda istenilen sıçramalar yapılmakta ve sekanslar arasındaki geçişler kolaylaşmaktadır.

Planlararası Kurguda Temel Kurallar

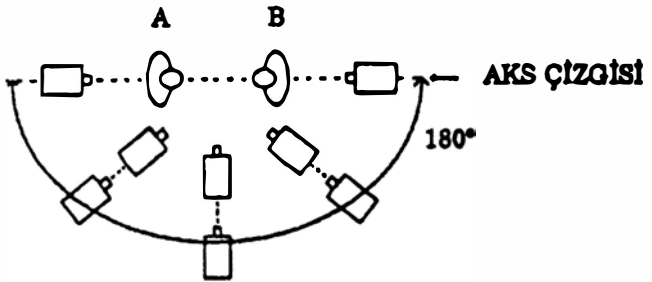
Aks Çizgisi (180 Derece) Kuralı

Aks çizgisi (180 derece) kuralı; sinematografinin uyulması gereken temel ilkelerinin başında gelir. Tüm plan, sahne ve sekansların çekimleri, aks çizgisi kuralları doğru bir şekilde uygulanarak kurgu

planına göre yapılmalıdır. Hareketli ve durağan sahneler ile canlı-cansız ve ya atmosfer betimlemelerini içeren tüm nesnelerin çekimlerinde bu kuralın uygulanması temel koşuldur. Bu kurallar göz önünde bulundurulmadan yapılacak çekimlerin kurgulanması olanaksızdır. Filmin çekimine esas oluşturacak senaryonun yazım aşamasından itibaren kurgu planlaması yapılır. Bu planlama çekim senaryosunu yazacak olan yönetmen için önemli bir referans oluşturur. Çekim senaryosunun yazım aşamasında ise planlar arası ve sahneler arası kurgunun nasıl yapılacağı açık bir şekilde, tüm teknik detaylarıyla birlikte belirtilir. Çekim aşamasında alıcının konumu ve hareketleri, oyuncunun konumu ve hareketleri ile dekor vb. düzenlemeler, çekim senaryosunda belirlenen kurgu planlaması doğrultusunda gerçekleştirilir. Tüm bu düzenlemelerde aks çizgisi esas alınır.

“Bir sahnede bulunan iki ana oyuncu arasındaki aksiyon çizgisi, oyuncuların karşılıklı bakış yönlerine bağlıdır. Aksiyon çizgisi, çizginin diğer tarafına geçilmeden üç ayrı konumdan gözlenebilir. Bu üç ayrı konumun oluşturduğu üçgen şeklin tabanı aksiyon çizgisine paraleldir. Ana çekimler için kameranın bakış noktası bu şeklin bakış açıları üzerinedir. Bunun avantajı çekimlerin tümünde her oyuncunun görüntü çerçevesinin aynı bölümünde olmasını sağlamaktır. A oyuncusu görüntü çerçevesinin sol, B oyuncusu görüntü çerçevesinin sağ tarafındadır(Arijon, 1993:38)”

İki kişinin karşılıklı konuşmasında, oyuncuların bakış yönleri temel alınarak, üst açıdan oyuncuların tam ortalarından geçtiği varsayılan çizgi, aks çizgisidir.

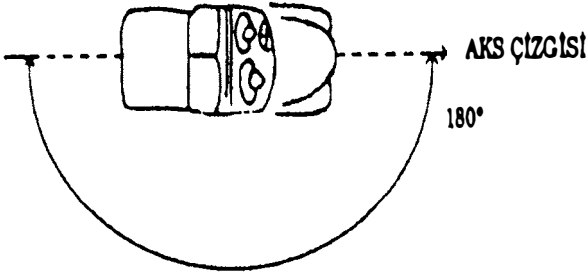


A ve B kişilerinin karşılıklı konuştuğu şekildeki gibi bir diyalog sahnesi düşünelim. İki kişi tam ortada kalacak şekilde 360 derecelik bir daire çizildiğinde, oyuncuların tam ortasından geçecek yatay hat 180 derecelik iki alan oluşturur. Tam ortadan geçen hat aks çizgisidir.

Sinematografide 180 derece kuralı olarak tanımlanan bu ilkeye göre alıcı hangi alanda konumlandırıldıysa diğer 180 derecelik alana geçiş yapılamaz. 180 derecelik alan içinde alıcılar her noktaya yerleştirilebilir. Ancak alıcı hiçbir zaman aks çizgisinin diğer tarafına geçmemelidir. İkinci 180 derecelik alan kamera için yasak bölgedir. Eğer alıcı diğer tarafa geçerse arka arkaya bağlanacak planlarda A ve B kişilerinin bakışlarında ve bir önceki ile bir sonraki konumlarında zıtlıklar oluşur. Bu durumda izleyici oyuncunun konumu konusunda şüpheye düşer ve algılamada zorlukla karşılaşır. Algının doğru gerçekleşebilmesi için alıcı aks çizgisinin öbür yarısına geçmemelidir. Bu durumda çekilen planların bağlanması olanaksızdır.

Eylem ve akışın kurguda doğru bağlanabilmesi için, aks kurallarına dikkat edilerek, devamlılık ilkesine titizlikle uyulmalıdır. Aks, sinematografide uyulması gereken en önemli kuralların başında gelir. Gerçek eylem ile perdeye aktarılabilecek eylem aynı olmayacaktır. Gerçek eylem 360 derecelik bir atmosferde gerçekleşir ve eylemin versiyonları sınırsızdır. Eylem; aynı anda; ileri- geri, sağa- sola, ve aşağı-yukarı gerçekleşebilir. Bu gerçek eylemi, olduğu gibi filme aktarmak olanaksızdır. Eylemin ekrana yansıdığı anda, gerçekte farklı olsa bile, doğrusal bir çizgide ilerlemesine özen gösterilmeli ve seyircide yaratacağı çağrışımlar göz önünde bulundurulmalıdır.

Eylemin perdeye aktarılma aşamasında aks uygulamalarında yapılacak yanlışlar seyircide beklenen algıların oluşmasını engeller. Algıda yanılmaların önüne geçilebilmesi için sinematografide klasikleşmiş kuralların uygulanması temel yöntemdir. Bu kurallara uyulmaması halinde, eylemlerin yönleri bir birine karışır, karşılıklı diyaloglar tanımsızlaşır ve çerçeve içerisinde yer alan oyuncu ve nesnelerin konumları anlaşılmaz hale gelir.



Herhangi bir oyuncu ya da aracın hareketinin söz konusu olduđu çekimlerde de, aks çizgisinin hareket yönündeki araç ya da oyuncunun tam ortasından geçtiğı varsayılır. Çizginin sağ ve sol tarafları 180 derecelik alanlardır. Alıcı hangi noktadan hareketi izlemeye başladıysa o alanda izlemeye devam eder. Hareket eden obje kesintisiz bir hareketle dönüş yapmadığı sürece alıcı bulunduğu alanın 180 derece yönünde kalmaya devam etmelidir. Çizimde alıcılar hareket halindeki aracı aks çizgisinin sağ tarafından izlemeye başlamışlardır ve hareket yönü değişmedikçe alıcılar aks çizgisinin 180 derecelik sağ alanında kalırlar.

Her hareket düz bir hat üzerinde ilerlemeyebilir. Bazen arazi koşulları, bazen de setten kaynaklanan zorluklardan dolayı harekette gelgitler yaşanabilir. Bu durumlarda hareket, belirli kıvrımları, iniş ve çıkışları bünyesinde barındırabilir. Burada önemli olan çekimlerin başladığı anda alıcının, objenin karşısında bulunduğu alandır. Objenin hareketinde geriye dönüşler olmadığı sürece alıcı ilk anda bulunduğu alanı korumalıdır.

Aks Neye Göre Belirlenir?

Aks çizgisinin **neye göre belirleneceğı** ilk akla gelen sorulardan birisidir. Aks çizgisi karşılıklı konuşmaları içeren durağan sahnelerde **bakış yönüne göre** belirlenir. Oyuncuların karşılıklı bakış yönleri aks çizgisinin hangi ekseninde olacağını saptamamızı sağlar. Bakış yönlerinin tam ortasından çizeceğimiz hayali çizgi, iki 180 derecelik alan belirler. Bu alanlardan birisi alıcılar için yasak bölge olurken diğeri çekim için elverişli alan olarak belirlenmiş olur. Oyuncuların bakış yönleri her zaman karşılıklı olamayabilir. Ters yönlere baktıkları, yan yana durdukları durumlar da olabilir. Bu durumlarda da hayali çizgi bakış yönlerini ikiye bölecek şekilde belirlenir.

Aks çizgisi eylemin kaydedilmesine dönük çekimlerde, hareket halindeki nesnelerin **hareket yönüne göre** belirlenir. Oyuncu ya da hareket eden cansız nesnelerin hareket yönlerine göre belirlenen 360 derecelik alanın 180 derecelik yarısı alıcı için uygun çekim alanı olarak belirlenir. 360 derecelik alanın tam ortasından ve hareket halindeki nesnelerin ortasından geçtiğı varsayılan hayali çizgi aks çizgisi olarak tanımlanır ve çekimler bu saptanan alana uygun olarak yapılır. Oyuncu ya da hareket halindeki nesneler soldan sağa gidiyorsa, eylemin sonuna kadar buradaki yön korunmalıdır. Söz gelimi Londra'dan kalıp İstanbul'a gelecek bir uçak için yapılacak çekimlerde uçağın sol

yanı kullanılmalı ve uçak daima soldan sağa doğru gelmelidir. Aynı şekilde Kars'tan İstanbul'a gelecek bir otobüs içinde yön daima sağdan sola doğru olmalı ve alıcı tüm çekimlerini otobüsün sol yanından yapmalıdır. Aksi durumlarda seyirci algısında uçak ve otobüs İstanbul'a gelmeyip bir başka bölgeye yönelecektir. Bu da öykünün gelişim açısından yönetmen için istenmeyen bir durum yaratır. Bir eylemin kurgusunda kullanılacak planlarda yönler aynı olmalıdır. Yönlerin karışması durumunda eylem, seyirci algısında tamamlanmaz. Bu durumda öykü işlevsiz kalır.

Aks Çizgisi Hangi Koşullarda Atlanır?

Öncelikle, devam eden bir çekim sırasında, kamera kayıt yapmaya devam ederken, **alıcının kesintisiz hareketi ile** aks çizgisinin diğer tarafına geçilebilir. Alıcı, aks çizgisinin öbür yanına ancak herhangi bir hareketle (oyuncu ya da alıcının kendi hareketi) geçebilir. Bu durumda oyuncu hareket ettiyse, yeni bir aks çizgisi oluşmuştur. Alıcı herhangi bir ilgiye bağımlı olarak hareket ettiyse aks çizgisinin sağ yanı yeni 180 derecelik alandır. Bu geçişten sonra alıcının tekrar sol tarafa geçmesi hatalı olur. Bu durumda alıcılar aks çizgisinin, yani 180 derecelik alanın sağ tarafında istedikleri yönde konumlandırılırlar. Burada kamera aks çizgisinin diğer tarafına seyircinin gözü önünde geçmiştir. Hareket seyircinin tanıklığıyla gerçekleşmiş ve alıcı diğer 180 derecelik alana geçerek yeni bir aks çizgisi oluşturmuştur. Bu geçişten sonra diğer 180 derecelik alandan önceki alana geçişin olmaması gerekir. Alıcı yeni belirlenen alanda konumlandırılarak çekimlere devam eder. Bu değişiklik canlı olarak yaşandığı için, seyirci tarafından da doğru olarak algılanır ve kurgulama açısından sorun yaratmaz.

Alıcı, aks çizgisinin tam ortasında iken başlayan çekimlerde, bir sonraki çekimini her iki 180 derecelik alanda da sürdürebilir. Bu hem durağan hem de eyleme dayalı çekimlerde geçerli bir durumdur. Kamera ilk plan sonrası ister sağ alana, ister sol alana yönelebilir. Ancak ikinci plandan sonra hangi alanda çekim yapılıyorsa alıcı o alanda kalmak durumundadır. Aksi durumda yönler ve nesnelerin konumları karışacak, algı zorlaşacaktır. Bu durum sinematografi açısından istenmeyen durumlar yaratır ve yönetmen eylemi seyirciye aktaramaz. Bu şekilde iki farklı alanı düzensiz kullanacak sahneler kurguda bağlanamaz.

Karşılıklı konuşmalara dayalı, durağan diyalog sahnelerinde veya eylem içeren aksiyon sahnelerinde, bir diğer kurallı aks ihlali, **yeni bir odak noktası yaratılarak** yapılabilir. Devreye üçüncü bir oyuncunun girmesi aks çizgisinin diğer alanını da kapsayacak yeni bir aksın oluşmasına neden olacaktır. Devreye giren oyuncu sayısı arttıkça aks çizgisinde kaymalar meydana gelir ve ilgiye bağlı olarak yeni aks çizgileri oluşur. Eyleme dayalı çekimlerde ise yeni bir eylem alanı, asıl eyleme dahil edilerek, yeni aks çizgilerinin oluşması sağlanır.

Hareket halindeki oyuncu ya da nesneler kamera kayıt halinde iken **dönüş hareketi** yapması durumunda alıcının 180 derecelik çalışma alanı değişecektir. Bu durumda kamera, oyuncu ya da nesnelerin başlangıç tarafında başladığı çekimlerine yeni oluşan tarafta yapmaya devam edecektir. Örneğin yolda ilerleyen aracın çekimleri aracın sol yanından başladı ise, dönüş hareketi ile birlikte aracın sağ yanından, sürücü tarafından, çekimler yapılmaya devam edilecektir.

Basamak Sistemi Kuralı

Planlar arası kurguda uyulması gereken bir diğer kural, basamak sistemidir. Basamak sisteminde, planlar arası geçişlerde çekim ölçekleri arasındaki uyum önemlidir. Bir plandan diğerine geçerken çekim ölçekleri arasında birer ölçeklik daralma ya da genişleme esas alınarak kurgulama yapılır.

“Bir insanın görüntülenmesiyle ilgili her şey, çekimi yapılan diğer objelerle de aynı derecede ilgilidir. Bir kadrardan diğerine geçiş, ancak iki plan arasındaki ölçek farkı hissedilir derecede olduğu, buna karşılık bu fark, izleyicinin gördüğü objenin hala görmekte olduğu obje olduğunu anlamak için bilincinin gerilmesine yol açacak kadar büyük olmadığı zaman uyumlu olabilecektir.

Görüntülenen obje ister karınca veya tren istasyonu binası, isterse uzay gemisi veya fil olsun, bütün durumlarda aynı prensip geçerliliğini koruyacaktır. Sinema yönetmeninin bu prensibi göz önünde bulundurarak yapacağı bir kadrardan diğerine geçiş, izleyicinin rahat algılama koşullarına olumlu yanıt verecektir(Sokolov, 2007:63-64)”

Basamak sisteminde birer çekim ölçeği atlama ile yapılacak kurgulamalar seyirci açısından en kolay kavranan algıyı doğurur. Önemli olan seyircinin bir plandan diğerine geçerken yapılan kurgu izlerini hissetmemesidir. Kurguda geçişlerin hissedilmesi durumunda seyirci-de rahatsızlık yaratır ve algıda zorlukla karşılaşılır.

Basamak sisteminde birer çekim ölçeği ile yapılan atlamalar tekli çekimler için geçerlidir. Plan içerisinde birden fazla oyuncu bulunması durumunda öyküde yer alan oyuncular arasında statü farkının altının çizilmesi hedeflenmediği sürece aynı çekim ölçeği kullanılmalıdır. Kuşkusuz gerçekte içinde bulunduğumuz algı farklı, eylemin perdeye yansıdığı anda bıraktığı izlenim farklıdır. Sinematografide tüm düzenlemeler insan odaklıdır. İnsan algısı ve anatomisi temel alınarak gerekli düzenlemeler yapılır. İnsan gözü tıpkı bir zoom objektif gibidir. Aynı anda hem geniş, hem normal, hem de dar açılı görebilme özelliğine sahiptir. Göz bu yapıyla zoom objektif tasarlayan mühendisler için model oluşturmuştur. Aynı şey kulağımızın sesi işitme sisteminde hareket eden ses mühendislerine de mikrofonu tasarlamada model oluşturmuştur. Sinematografinin görsel ve işitsel anlatımını oluşturan estetik düzenlemeler insan algısı odaklı şekillenirken, sinematografinin üretim araçlarının geliştirilmesinde insan anatomisi örnek alınmıştır.

30 Derece Kuralı

30 derece kuralı; çekim ölçeklerinde birer basamak atlama kuralına uyulmuş bile olsa birinci plandan ikinci plana geçerken, alıcının 30 derece sağa ve sola kaydırılması ilkesine dayanır. Kamera aynı düzlem üzerinde kaldığı sürece ölçeğin daraltılması seyirci algısında sıçrama etkisi yaratır.

“Kamerayı sadece dört-beş adım yaklaştırmakla kalmayın, bir de iki üç adım kenara kaydırın. Dikkat merkezindeki objeye göre, fonun durumunun değişmesi, kadrın kompozisyonunda da bir değişikliğe neden olacaktır. Bu durum izleyiciler tarafından kolayca algılanacağı gibi, kurguda kadrın birleştiği yerler de kendini hissettirmeyecektir. Kadrın kompozisyonunda böyle bir değişiklik, komşu kadrılar arasında onların rahatça algılanabilmesi için gerekli kontrastın ölçülü olmasını sağlayacaktır. Öyle ki, objenin farklı açılardan görüntülenmesiyle belki de izleyicinin, görüntülenen objenin hacmini ve mekanın uzamını hissetme ve tasavvur etme taleplerini karşılayacaktır. (Sokolov, 2007:118)”

Planlar arasında yapılacak kurgulamalarda gelecek her yeni plan yeni bir bilgi taşımalıdır. Gelen plan yeni bir bilgiyi kapsamıyorsa, plan ölçeğinde değişiklik yapmanın bir anlamı yoktur. Kamaranın olduğu yerde kalarak çekim ölçeğini daraltması veya genişletmesi yoluyla yapılacak kurgulama seyirciye yeni bir bilgi sunmadığı gibi seyirci algısında ani bir sıçrama etkisi yaratır. Oysa kameranın bulun-

duđu konumda sađa-sola yapılacak kaydirmalar seyirciye fondaki görüntüyü farklı açılardan görme olanađı sunması yanında, farklı yönlerde oyuncu ile mekan arasında bağlantı kurma fırsatı da verecektir. Kuşkusuz burada da tek oyuncunun durađan ya da aksiyonel çekilen planların kurgulanması durumunda uyulması gereken kurallar söz konusudur. Çerçeveye iki ya da daha fazla oyuncunun dahil olduđu veya cansız nesnelerin atmosfer betimlemelerinde kullanıldıđı sahne çekimlerinde farklı uygulamalar gerekecektir.

İç mekanda çekilen romantik bir yemek sahnesi düşünelim. Ortalama on beş-yirmi plandan meydana gelecek bu sahnede; bazı planların sarı renkte, bazı planların turuncu ve ya kırmızı renkte olduđunu düşünelim. Bu planların bir birine bağlanması ve bu sahnenin kurgulanması olanaksızdır. Eğer bu sahne çekilen farklı renklerdeki planlarla kurgulanacak olursa, yönetmen tarafından amaçlanan romantizm duygusu yok olacak ve bu duygu seyirciye verilemeyecektir. Duygu verilemediđi gibi seyirci olayın tek bir mekanda ve aynı anda geliştii yargısına da varamaz. Kurgulanan bu sahne filmin öyküsel anlatımı içerisinde kopukluklara neden olur ve filmin bütünsel yapısı zedelenir.

Genel Devamlılık Kuralları

Renk, ışık, tempo ve hareketin bulunduđu aşamaları kapsayan diğer devamlılık ilkeleri; plan, sahne ve sekanslar arası kurguda büyük önem taşır. Uzun metraj bir filmin **renginin** Antonnionni'nin "Kızıl Çöl" filminde olduđu gibi kırmızı tonda olması gerekebilir. Bu durumda çekilen tüm planların aynı tondaki görüntülerle kurgulanması gerekecektir. Yönetmen aynı renkteki planları kurgulayarak bir üslup geliştirmiş ve biçimsel bir bütünlük yaratmıştır. Bu bütünlüğü bozacak renk deđişimlerinden kaçınmak gerekir.

Romantizm üzerine kurulu filmlerin sarı tonlar ağırlıktaki planlardan oluşması da oldukça sık görülen uygulamalardandır. Tüm filmin aynı renk tonlarından oluşması gibi bazen film içerisindeki sahne veya sekansların özelliklerinden kaynaklanan farklı renk uygulamaları da görülebilir. Burada esas olan; estetik kaygılarla belirli bir üslup oluşturmak için bir filmin tamamı ya da bir kısmının aynı renk tonlarında görsel düzenlemeler içeriyor olmasıdır. Bu üslup birliğini hedefleyen filmlerde kurguda planlar arası renk uyumlarına özen göstermek gerekir.

Kurgudaki devamlılık açısından **aydınlatma** da bir o kadar önemlidir. Planlar arasında zaman ve mekan deđişimi olmadığı sürece ay-

dınlatmanın da aynı özellikleri taşıması gerekir. Kurgulanan bir sahnenin içerisinde bir plan doğal ışık, diğer plan yapay ışık kullanılarak aydınlatılmamalıdır. Bu durumda gece ve gündüz bir birine karışır ve filmin rengini belirleyen temel unsur aydınlatma olduğundan kurgulanan planların renklerinde de farklılıklar oluşur. Temelde filmin amacı derdini anlatmak üzerine kurulu olduğundan, buradaki kurgulama seyirciyi olaydan kopartacak ve algısını dağıtacaktır.

Sahnelerin kurgulanmasında aynı türden ve aynı özellikleri taşıyan aydınlatmanın yapılması önemlidir. Sahne bir bütündür ve planlar sahneyi tamamlamak üzere bir araya getirilmiştir. Eğer sahne yapay ışıkla parçalı bir aydınlatma yapılmak üzere tasarlandıysa kurgulanan tüm planların bu şekilde aydınlatılmış olması gerekir. Arada parçalı aydınlatma özelliği olmayan ve genel aydınlatma yapılan planların kullanılması sahne bütünlüğünü bozacaktır. Bu durumda seyirci algısı da sorunlu olur.

Farklı mecralarda farklı uygulamalar yapılmaktadır. Örneğin; bir TV programı için yapılacak aydınlatma tüm sahnenin dengeli bir aydınlatmasını içermektedir. Bir TV program için genel bir aydınlatma tercih edilirken, bu türden bir aydınlatmanın dramatik etkiyi zayıflatması nedeniyle bir film çalışmasında parçalı aydınlatmanın kullanılması genel bir ilkedir.

Devamlılık kurgusu açısından hareket eden objenin **hızı** da bir o kadar önemlidir. Birinci planda saatte 10 km hızla giden bir oyuncunun hemen arkasından gelecek planda da aynı hızla hareket ediyor olması gerekir. Planlar kurgulanırken buradaki saat ve hız dengesinin seyirci algısında farklı değerlendirmeler oluşturmayacak şekilde uyumlu bağlanması gerekir. Aksi durumda seyirci değişen planla birlikte kendini farklı bir sahnenin, farklı bir mekanın, farklı bir an ve olayın içerisinde hissedebilir. Bunun önüne geçebilmek için, perdede akan görüntülerdeki hızın, seyirci algısında aynı etkiyi yaratmak üzere planlanmış çekimlerden kurgulanması gerekir.

Devamlılık kurgusu açısından **ses, müzik ve efekt** devamlılığı da bir o kadar önemlidir. Sahne içerisinde yer alan diyaloglar karşılıklı konuşmalar halinde, etki tepki oluşturacak şekilde ve mantıksal olarak kabul edilebilir bir akışta olmalıdır. Konuşmanın doğal akışı bozulmamalı, karşılıklı sohbet sırasıyla gerçekleştirilerek, seyircide algı bütünlüğünü bozacak bir birinden kopuk sıçrama yaratacak kurgulama yapılmamalıdır. Sahne içerisinde kullanılan **film müziği** için de aynı ilke geçerlidir. Gelen planda aniden değişen film müziğinin olduğu

planların kurgulanması olanaksızdır. Bu durumda seyirci sahnenin deđiřtiđi duygusuna kapılacaktır. Film için özel olarak bestelenen müziđin plan ve sahnelerin akışı sırasında aynı türde olması, filmin bütününde sađlanmaya çalışılan duygu açısından zorunludur. Bir diđer ses unsuru olan **efektlerin** de sahne içerisinde tamamlayıcı olması beklenir. Sahne bir bütün olarak düşünölmek durumundadır. Sahne kurgusunda planların üzerine düşen ambiens ve atmosfer sesleri her plan için aynı olmak durumundadır. Söz gelimi pastoral bir sahnenin planlarının üzerine düşecek atmosfer sesleri dođal ortamın uzantısı olarak tasarlanmak durumundadır. Daha fantastik veya bilim kurgu tarzındaki filmler için ise yoğun yapay efektlerin kullanılması kaçınılmazdır. Sahne veya film hangi türden olursa olsun kullanılacak sesler, diyaloglar ve efektler film bütönlüğü içerisinde düşünölmeli bu bütönlüğü bozacak farklı ses kurgulamaları yapılmamalıdır.

Çekim aşamasında set olarak adlandırılan sahneler, sanat yönetmeni tarafından çekim senaryosuna uygun olarak özenle hazırlanır. Burada en çok adı geöen plastik malzeme **dekordur**. Tıpkı müziđin film için özel olarak tasarlanmasında olduđu gibi, filmde kullanılacak dekorlar da özel olarak tasarlanır. Dolayısı ile sahne içerisinde çekilen planların birinde kullanılan koltukların rengi; bordo, diđerinde civit mavi gibi birbirinden farklı renklerde ya da bir planda klasik model diđer planda modern tasarım ürünü koltuk kullanılması sahnenin kurgulanmasını olanaksız kılacağı gibi seyirci algısını da bozacaktır. Dekorla bađlantılı olarak sanat yönetmeni tarafından özel olarak hazırlanan **aksesuarlar** açısından da planlar arasında bir uyum olması gerekir. Aksesuarlarda bir plan sonrası oluşacak deđişiklik, gelen planların sahne içerisinde kurgulanmasını olanaksız kılar. Seti meydana getiren, dekor ve kostümle birlikte temel plastik malzemelerden olan oyuncu ve oyuncunun kullandığı **kostümler** de bir o kadar önemlidir. Oyuncu kostümleri sahne içerisindeki planlar arasında farklılıklar göstermemelidir. Bu durumda seyirci oyuncularını ve oyuncularının konumlarını karıştıracaktır. Ortaya çıkan sonuç karmaşıa olur.

Sinematografide kullanılan dekor, kostüm, aksesuar ve hatta oyuncuların görünümü, seyirciye öykünün hangi dönemde geötiđine ilişkin olarak ipuçları verir. Öykünün içerisinde canlandırılan olaylarla birlikte şekillenen dönem ambiansı, filmin bütünü kapsamında korunmalıdır. Özellikle dönem filmleri olarak adlandırılan türlerde, bu **dönem devamlılığı** kritik önemdedir. Söz gelimi Ortaçađ'da geöen bir öykü içerisinde modern çağın unsurlarını kullanamazsınız. Kullandı-

ğınız durumlarda seyirci açısından Ortaçağ dönemi algısı bozulur ve filmde vermek istediğiniz duygu oluşmaz. Sinematografide öncelikle bir ambians yaratırsınız. Seyirci bu ambiansı algıladığı andan itibaren öykünün gelişimi evrelerine kendisini kaptırarak karakterlerle bir özdeşleşme yaşar. Bu durumun sürdürülebilir olması için, yapılan kurgulamada, yaratılan dönem atmosferi, filmin bütününe yansımalıdır.

Sinematografi temelde bir öyküye yaslanır. Bazen tümüyle gerçeklerden yola çıkarak oluşturulan öykü, sonuç olarak sinematografik bir öyküdür. Bu öyküyü meydana getirmek için oluşturulan setlerle yaratılan mekan, filmsel mekan olarak tanımlanır. Filmsel mekanın öyküleme yapısı içerisinde oluşturduğu zamanı ise filmsel zaman olarak adlandırılır. Filmin öyküsü içinde seyirciye sunulan zaman tutarlı olmak zorundadır. Sahne; sabah zaman dilimi içerisinde geliyorsa, sahnenin bütünü aynı zaman dilimini korumak zorundadır. Sahneler hangi zaman diliminde gerçekleşiyorsa seyirciye verilecek zaman duygusu da, öykü akışının getirdiği dramatik bir değişim yaşanmıyorsa, aynı olmalıdır. Planlar arasında yaşanacak filmsel zaman karmaşası kurguyu imkansız kılar.

Filmsel mekandaki bütünlük de sahneleme açısından son derece önemlidir. Sahne iç mekanda geçiyorsa, tüm planların iç mekanda çekilmesi ve kurgulanması gerekir. Sahne dış mekanda geçiyorsa tüm planlar dış mekanda çekilmelidir. Öykü içerisindeki sahne yaz mevsiminde geçiyorsa tüm planlar yaz ambiansında, kış mevsiminde geçiyorsa tüm planların kış atmosferinde çekilmesi gerekir. **İç-dış mekan devamlılığı, ambians-atmosfer devamlılığı** sahnelerin kurgulanması açısından son derece önemlidir. Dramatik gereklilik olmadığı sürece sahnenin atmosferi korunmalıdır. Sahnenin kurgulanmasında devamlılık unsurlarının göz ardı edilmesi seyirci algısında tam bir karmaşaya neden olur.

Kurgunun Altı Elementi

Yönlendirme

“Geçişlerde, kesme, eritme ve kararma yapıldığında mutlaka bir nedeni olmalıdır. Yönlendirme görsel olabileceği gibi işitsel de olabilir. Görsel olarak bu yönlendirme, oyuncunun küçük bir bakışı, vücut hareketi ve mimikleri olabilir. İşitsel olarak ise bir kapı açılması, telefon sesi, veya çerçeve dışından gelen bir ses olabilir. Bazen ise yönlendirme hem işitsel hem de görsel olabilir. (Thompson, 2002:40)”

Bir plandan diğerk plana geiř ynlendirme olmadan olanaksızdır. Her kesme bir nedene dayanmalıdır. Nedeni olmadan yapılacak geiřler seyirciye anlamsız gelir ve sıçrama etkisi yaratır. Seyirci algısını doėru ynlendirmenin ve saėlıklı bir geiř yapmanın en nemli kuralı doėru bir ynlendirme yapmaktır. Doėru yapılan bir ynlendirme seyirciyi plandan plana, sahneden sahneye ve hatta sekanstan sekansa farkında olmadan en doėal haliyle tařır.

Bilgilendirme

“Bilgilendirmeden kastedilen grsel bilgilendirmedir. Bir kurgucu iin grsel bilgilendirme en temel olanıdır. Her yeni ekim yeni bir bilgi demektir. Bir sonraki ekim de yeni bir bilgilendirme iermelidir. Aksi halde bunun kurgulanmasına gerek yoktur. Kurgu sırasında, ekimler arasında seim yapılırken grntnn gzel olmasından ok, grsel olarak bir nceki ekimden farklı bir bilgi tařıyıp tařımadıėına dikkat edilmelidir. İzleyiciye konu hakkında ne kadar ok grsel bilgi sunulursa izleyici de o kadar ok bilgi sahibi olur ve konu zerine yoėunlařır. Kurgucunun grevi, izleyiciyi sıkmadan ve onun zerinde baskı oluřturmadan olabildiėince ok grsel bilgi sunmaktır. Kurgunun akıcı ve hissedilmez řekilde yapılmasının bir nedeni de budur. (Thompson, 2002:42).”

Planlar arası geiřlerde en nemli kurallardan biri yeni bir bilgi sunmaktır. Yeni bir bilgi iermeyen hibir planın kullanılmasına gerek yoktur. Bu durumda nceki planın tařıdıėı bilgi seyirci aısında yeterince aıktır ve gelen plan farklı bir bilgi tařımadıėı srece anlamsızdır. Yeni bilgi, seyirciyi farklı bir zaman, mekan ve atmosfere tařıdıėı srece film anlatımının temelini oluřturan yknn ilerlemesi kolaylařır.

Kompozisyon

“Yıllardır filmlerde izlenen benzer ekim tekniklerinden dolayı izleyici anlatım yntemlerini benimsemiřtir. Her ne kadar kurgucu ereve dzenlemesini oluřturmuř ise de btnden tutarlı bir ekim kompozisyonunun ortaya ıkması kurgucunun grevleri arasındadır. Kt bir kompozisyon, kt yapılan bir ekimin sonucudur. Bu kurgu iřlemine durdurmasa da iřleri zora sokabilir. Btn ekimler iin standart bir ereve dzenlemesi olmadıėı da gzden uzak tutulmamalıdır. Burada kurgucuya dřen de kabul edilebilir dzenlemelere sahip ekimleri bulup ıkarmaktır. (Thompson, 2002:44).”

Çekim sırasında yapılmayan kurgu planlanması kurguda işi çıkmaza sürükleyebilir. Yönetmenin çekimler sırasında kurgu planlamasını göz önünde bulundurarak çekimlerini yapması gerekir. Aksi durumda filmi masa başında kurtarmak kolay olmaz. Başta devamlılık olmak üzere, kamera açıları, çekim ölçekleri ve kamera konumları kompozisyon kuraları gözetilerek çekilmeli ve kurgu bu planlı görüntüler üzerine şekillenmelidir.

Ses

“Ses kurgunun önemli bir etmenidir. Ses görüntüden daha özet, kesin ve kestirme bilgi taşır. Belki de deneyimli kurgucuların " duyduğunu görmene gerek yoktur “ deyişi de bu yüzdendir. Ses belli bir atmosfer yaratmak, tansiyonu yükseltmek ve duyguları hareket geçirmek için erken veya gecikmeli kullanılabilir. Ayrıca ses, sahne değişimi, mekan değişimi ve hatta tarih ve zaman da yapılacak değişikliklere izleyiciyi hazırlamak için de kullanılabilir. Uygun ses kullanımındaki sıkıntı kurgunun değerini düşürecektir. Mesela genel çekimle başlayan bir ofis düşünelim, daktilo sesleri, ofis gereçleri sesleri duyulmaktadır. Bu çekimin akabinde gelen daktilo yazan kadının yakın çekiminde aynı sesin devam etmediğini farz edelim, bu bütün çalışan makinaların yaptığımız kesme ile aniden durduğu anlamına gelecektir. Seyircinin ilgisi önden gelen ses ile de yönlendirilebilir, buna “lap-ping” de denir. Örneğin iki dış-iç sahne arasında yapılacak kesmede gelecek olan sahnenin sesi 4 kare önceden kesilir ve önceki sahnenin üzerine düşürülür. (Thompson, 2002:46).”

Sinematografik anlatımda görüntü kadar ses de önemli bir anlatım aracı olarak kullanılır. Ses atmosferi tamamlar, duyguları yönlendirir ve gerçekçi bir atmosfer yaratılmasını sağlar. Sinemanın sessiz döneminde bile perdenin arkasından canlı olarak icra edilen müzik ile anlatım etkili kılınmaya çalışılmıştır. Sesin ve sessizliğin dramatik etkisi sinematografi için önemli bir anlatım yöntemi olarak benimsenmiştir. Ses önemli bir atmosfer betimleyicisi olması yanında, planlar arası geçişlerdeki yönlendirici etkisiyle de belirleyicidir.

Alıcı Açısı

“Yönetmen sahneyi çekerken olaya birden fazla açıdan bakacaktır. Bu açıların her birinden de birden fazla çekim yapacaktır. “Açı” sözcüğü kamera ile konu arasındaki açıların ilişkisini anlatmak için kullanılır. Yarım, telli bir bisiklet tekerleği düşünelim. Konu da teker-

leğin göbeği olsun. Tellerin her biri bir kamera doğrultusunu ve tellerin bittiği yerler de kamera konumlarını temsil edebilir. Bu açılar farklı akslara göre ve konuya uzaklıklarına göre çeşitlendirilebilir. Buna da “kamera açısı” denir. Kamera açısı kurgunun en önemli etmenlerinden biridir. Kural ise: ister kesme yapın ister zincirleme, geçiş yaptığınız iki çekimin kamera açılarının birbirinden farklı olması gerekir. Kurgucu için aynı konu üzerine yapılan çekimlerin aksları arasında 180 dereceden çok 45 dereceden az bir açı asla olmamalıdır. Tecrübeler bu tür hataların figürlerde esaslı bozulmalara sebep olabileceğini kanıtlamaktadır. (Thompson, 2002:46).”

Kamera konu karşısında sabit kalarak, değişik noktalara taşınmadan, çekim yapılması durumunda, çekim ölçeklerinde değişikliğe gidilse bile, bir plandan diğerine geçmek olanaksızdır. Bu durumda kurguda sıçrama etkisi seyircinin algısında oluşacak ve hissettirmeden yapılması gereken geçiş sağlanamayacaktır. Planlar arası geçişte, akıcı bir kurgulama yapılabilmesi, için kamera açıları her planda en az 30 derece değişmeli ve aynı zamanda her plan geçişinde çekim ölçeklerinde basamak sistemi uygulanarak değişikliğe gidilmelidir.

Devamlılık

“Aynı sahne içerisinde her yeni kamera açısının çekiminde oyuncu bir önceki çekimde gerçekleştirdiği hareketi takip eden çekimde de aynen yapmak zorundadır. Tabii bu çekimlerin tekrarlarında da uygulanmalıdır.

Konu Devamlılığı: İçeriğin devamlılığı olmalıdır. Örneğin bir aktör sağ eli ile telefonu alıyorsa, takip eden çekimde de telefon sağ elinde olmalıdır. Bir sahneyi kurgularken kurgucu bu devamlılığa dikkat etmelidir.

Hareketin Devamlılığı: Devamlılık hareketin yönünü de bağlamaktadır. Eğer aktör bir çekimde sağdan sola yürüyorsa, bir sonraki çekimde de beklenen sağdan sola yürümesidir. Tabii eğer çekim esnasında hareketin yönü bir sebepten dolayı değişmiyorsa.

Konum Devamlılığı: Perdedeki aktörün veya konunun konumu, kompozisyon içerisindeki yeri de devamlılık açısından önemlidir. Eğer ilk çekimde ekranın sağında ise bir sonraki çekimde de konumu aynı olmalıdır. Tabii eğer aynı çekim esnasında kamera hareketi veya başka bir sebepten dolayı konumu değişmiyor ise.

Ses Devamlılığı: Ses devamlılığı ve perspektifi kritik önem taşımaktadır. Eğer devam eden çekimlerde aksiyon aynı zaman ve yerde

oluyorsa ses bir çekimden diğerine devam edecektir. Bir çekimde bir uçak görüp sesini duyuyorsak takip eden çekimde de uçak uzaklaşana dek sesini duymamız gerekmektedir. Hatta devam eden çekimde uçak görülüyor olsa bile bu sesi duyulmayacak anlamına gelmez. Bunlara ilaveten aynı sahne içerisinde aynı zamanda geçen çekimlerde fon sesinin de devamlı olması gerekmektedir. Bu fon sesine ambians, atmosfer sesi veya kısaca “atmos” adı verilir. (Thompson, 2002:48).”

Çekimler sırasında en yorucu süreç, devamlılık kurallarının gözetilmesi sırasında yaşanır. Oyuncunun el, kol, kafa hareketlerinin veya nesnelerin hareketlerinin bir önceki planda hangi aşamada kaldığı ve bir sonraki planda hareketin hangi aşamasının devreye gireceği yönetmenin, kameramanın ve devamlılık yazmanının üzerinde titizlikle durduğu bir uğraşıdır. Hareketlerin bağlanmasındaki ufak bir atlama, seyirci tarafından fark edilir ve eylem anlamsız hale gelir. Sahnenin kurgulanmasında öncelikle konu devamlılığı önceliklidir. Sahne içerisinde bütünlüğün sağlanabilmesi için kullanılan planların tümü konu etrafında şekillenmelidir. Aksi durumda sahne bağlanamaz. Planların kurgusunda hareket ve konu bütünlüğü yanında nesnelerin çerçeve içerisinde yer aldıkları konumları da önemlidir. Çerçevenin sağında yer alan oyuncu, sahne sona erene kadar bu konumunu korumak durumundadır. Bir sonraki planda sola geçmesi seyirci algısı açısından başka bir oyuncu düşüncesinin oluşmasına neden olur. Ses devamlılığının sağlanması diğer bütün kurallar kadar önemlidir. Ses, sinematografide gerçeklik duygusunu pekiştiren en önemli plastik malzemedir. Ses, gerek atmosfer tanımlamasında, gerek öykünün doğal akışındaki bütünleştirici etkisiyle, seyirci açısından dış gerçekliği doğrulayan bir etmendir.

Kurguda Geçişler

Sinematografide planlar arasında bağlantı kurulmasında kurgu önemli bir yönlendirme işlevi üstlendiği gibi, arka plana itilerek mekanik bir zorunluluk olarak görüldüğü de olmuştur. İşte bu planlar arasında başvurulanan kurgu işleminde belirli bir geçiş yöntemi uygulanır. Bunlar kurguda geçiş yöntemleridir. “İki görüntüyü bir araya koyduğumuzda onların arasında bir geçiş gerekir. Bu geçiş görüntülerin birbirine bağlı olduğunu göstermektedir. Kesme, eritme, kararma-açılma, silme olmak üzere dört tane geçiş yöntemi vardır. Her dördünde de aynı kullanım vardır. Bir görüntüden diğerine kabul edilebilir bir bağlantı kurmak. Fakat her biri işlev olarak diğerinden farklıdır. Yani

görüntü sıralamasındaki geçişler, nasıl gördüğümüzü etkiler(Zettl, 1984:330)”. Zettl’in burada değinmediği geçiş yöntemi bindirmeyi de bu sınıflamaya dahil etmek gerekir. Klasik sinemanın kurgu yöntemlerinde izlenen başlıca geçiş yöntemleri bu beş grup altında toplanabilir. Bu geçişlerin her birinin seyirci üzerinde bırakacağı izlenim farklıdır. Bu yüzden kurguda geçiş yöntemlerini kullanırken, yönetmen son derece dikkatli davranmak zorundadır. Anlattığı konusuyla uyuşmayan, bir geçiş yöntemi seyircide şaşkınlığa, anlamsızlığa yol açabilir. Bu da filmle ulaşılmak istenen hedef açısından istenmeyen bir durumdur.

Kesme

“Kesme anında bir görüntüden diğer görüntüye geçiştir. Bu yöntem en çok kullanılır ve en az rahatsız edendir. Kesmenin kendisi görülmez. Görünen yalnızca daha önceki ve sonraki görüntüdür. Gözlerimiz bir objeden diğerine kayarken kapanıp açılır. Bu normalde farkedilmez. Kurgu da böyledir. Kesme konu hakkında açıklayıcı bir bilgi sunmak ve anlatımı vurgulamak için yapılır. Kesme ile hareketin devamlılığını sağlar, detayı gösteririz. Kesme ile mekan ve zaman değişimi yaparak, etkiyi artırır ve ritmi sağlarız (Zettl, 1984:331)”

Kesme, diğer geçiş yöntemlerinde olmayan bir ayrıcalığa sahiptir. En dinamik, en akıcı geçiş yöntemidir. Kurmaca ve kurmaca olmayan sinemanın en çok kullandığı geçiş yöntemi kesmedir. Kesme; iki plan arasındaki bağlantıda çok önemli bir işlev üstlenir. Bu aynı zamanda bir dezavantajdır da. Yönetmen, iki plan arasındaki bütün devamlılık unsurlarını (kameranın hızı, oyuncunun ve kameranın hareketi, ölçek uyumları, ışık, renk, ses, kompozisyon, yön uyumları vb.) kesme yardımıyla oluşturur. Mekân ve zaman içerisinde gidip gelinir. Buradaki geçişte yapılacak hata algıda ters etkiler yaratabilir. Bunun için çok dikkatli ve bilinçli bir kullanım gerekir.

Kesme, planlar arası geçişlerin konusudur. Bu yüzden başlıca kurgulama yöntemlerinden olan düz anlatımın (kronolojik dizim) en sık başvurduğu bir yöntemdir. Anlatımın düz bir gelişim çizgisi sergilediği kronolojik dizimde sahneleri oluşturan planlar arasındaki devamlılık kesme ile sağlanır. Burada dikkat edilmesi gereken kesme noktalarıdır. Hareketin ortasında kesmeye başvuramazsınız. Kesme, ya hareketin başında ya da sonunda yapılmalıdır. Hareketin ortasında yapılan kesme sıçrama oluşturur, hareket yarım kalır.

İlgiye, kesme yapılır. Oyuncunun ilgisinin yöneldiği obje kesme ile birleştirilir ve ilgi ortaya konur. Bu doğal bir süreçtir. Seyirci mutlaka oyuncunun ilgisinin nerede odaklandığını görmek isteyecektir. Burada uygulanacak olan yöntem açı-karşı açıdır. Açı, kendiliğinden karşı açıyı doğurur. Öykünün gelişimi, açı karşı açıyı doğurarak gerçekleşir. Aksi durumda her hangi bir öykünün geliştirilip işlenmesi olanaksızdır.

Konuşmaya, kesme yapılır. Konuşan kişi konuştuğu sürece görüntüde kalır. Çünkü konuşulan şey önemlidir ve dramatik yapıda yeri vardır. Konuşma A'dan B'ye kaydığında B'ye kesme yapılır. Seyircinin dikkati konuşmanın değişmesi ile birlikte B'ye doğru yönelmiştir. B'ye yapılacak kesme yalnızca bu ilgiyi doğrular.

Harekete yapılan kesme en önemlisidir. Hareketin başı sonuna dikkat edileceği gibi, yönüne de dikkat edilmelidir. Durağan çekimlerde bakış yönleri referans oluştururken, hareketli çekimlerde hareketin yönü yönetmene referans oluşturur. Oyuncunun çerçeveye giriş çıkış noktaları da önemli referanslardır.

Kesme, kuşkusuz yalnızca “düz anlatım”a özgü bir geçiş yöntemi değildir. İkinci önemli kurgulama yöntemi olan “paralel kurgu”nun oluşumu da kesmeli geçişle sağlanır. Bu durumda; planlar arasında kalan kesmeli geçiş, sahneler arasına girer. Kesme artık sahneden sahneye geçişi ağılayan bir nitelik kazanır. Birbirinden farklı gelişen ama bir noktada birleşen paralel kurgulamada sahneler arası geçişi kesme verir. Porter'in “Kleptomani, Griffith'in “Hoşgörüsüzlük” ve “Bir Ulusun Doğuşu” filmleri, Alain Resnais'in “Amerika'daki Amcam” filmi ve Pasolini'nin “Domuz Ahır” vb. örnekler çoğaltılabilir.

Kesme, benzerlikler ya da karşıtlıkları bir araya getirerek bir anlatım birliği sağlar. Pudovkin'de kesme benzerlikleri bir araya getirir. “Ana” filminde Pudovkin benzerlikleri kesme ile birleştirerek çağrışımsal kurguyu yaratır. Eisenstein ise karşıtlıkları kesmeyle bir araya getirerek çarpıcı kurguyu uygular. “Grev” ve “Potemkin”de karşıtlıklar kesme ile çarpıştırılarak bir üst kavrama ulaşılır.

Kesme, aynı zamanda “eliptik kurgu” (zaman aşımli kurgu)nun da başvurduğu bir geçiş yöntemidir. Burada da planlar değil, sahneler arası geçiş kesme yardımıyla yapılır. Alain Resnais'in “Hiroşima Sevgilim” filminde yatakta yatan sevgilinin elinden, savaşta ölen sevgilinin eline atlanır. Kurosawa'nın “Rashomon” filminde yargıç karşısında ifade veren tanıkların yüzünden, olayın geçtiği ormana dönülür.

Görüldüğü gibi, kesme, üç temel kurgu kalıbı içinde başvuru bir geçiş yöntemidir. Akıcı ve etkili bir başlangıç sağladığı için de yönetmenler tarafından çok sık kullanılır. Ancak sinemada başından beri kılavuz kurgunun karşısında yer alan yönetmenler kesmenin de karşısındadır. Onlara göre kesme hayatı parçalar. Bölünen bütün anlamsızdır asla eskisi gibi olamaz, öyleyse bütünü kesmeden aktarmak gerekir. Zaten kurgu denince çoğu zaman kastedilen kesmedir. Onun dışındaki geçiş yöntemleri çok sonra akla gelir. Kurgunun karşısında olmak, kesmenin de karşısında olmak demektir. Flaherty'den günümüz çağdaş sinemacılarına ulaşan bu anlayışı Antonioni, Jim Jarmush, Angelopoulos, Tarkovski sürdürür. Kesme aforoz edilir. Gerçek parçalanmaz ve kesmeye zorunlu olmadıkça başvurulmaz. Başvurulması mekanik bir zorunluluktur. (Yıldız, 1997:134-136).

Kesmenin Altı Elementi

“Kesme en çok kullanılan bir geçiş türüdür. İki görüntü arasında direkt bir geçiş sağlar. Eğer doğru kullanılırsa bilinçli olarak algılanmaz. Geçiş yöntemleri arasında kesme, seyircinin görsel bir gerçeklik olarak kabullendiği bir izleyici kültürü olmuştur.

Kesme şu durumlarda kullanılır:

1. Hareket kesintisiz devam ediyorsa,
2. Etkinin değişimine ihtiyaç varsa,
3. Mekan ve bilgi değişiyorsa.

Kesmenin altı ögesi:

Yönlendirme: Kesme yapmak için her zaman bir neden olmalıdır. Kurgucunun tecrübesi ve becerisi arttıkça, kesme için bir neden yaratmak, onun için daha kolay olacaktır. Sonunda kurgunun tam olarak nerede yapılması, nerede yapılırsa erken kesme, nerede yapılırsa geç kesme olacağını önceden görme konusunda bir deneyim oluşacaktır. Bir nedenden önce yapılan kesmeler erken, sonra yapılanlar ise geç kesme olacaktır. Erken ve geç kesmelerle izleyicinin beklentileri geciktirilebilir veya öne alınabilir.

Bilgilendirme: Yeni bir görüntü her zaman yeni bir bilgi içermelidir.

Kompozisyon: Her çekimde geçerli bir çekim kompozisyonu ve çerçeveleme olmalıdır.

Ses: İdeal olarak seste bir gelişim veya devamlılık olması gerekir.

Kamera Açısı: Her çekim bir önceki çekimle farklı bir kamera açısına sahip olmalıdır.

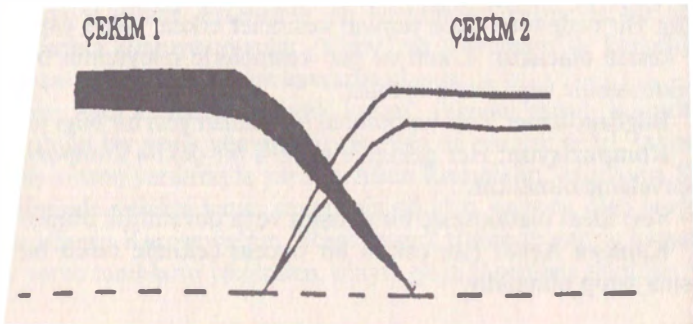
Devamlılık: Kesme yapılan her iki çekimdeki hareket belirgin ve benzer olmalıdır. Kesme algılanabiliyor veya belirgin şekilde görülebiliyorsa buna “sıçrama” denir, Sıçrama iki resim arasındaki geçişte bir ara boşluk izlenimi yaratır. Başlangıçta temiz bir kesme için standart kesmeler yapılmalı ve nasıl kullanılacağı öğrenilene kadar “sıçramalardan” kaçınılmalıdır. İdeal olarak her kesme bu 6 elementi içinde barındırmalıdır, ancak her zaman böyle olmayacaktır. Kurgucu bu altı elementi içselleştirmeli ve kullanacağı ham görüntüleri bu hususlar doğrultusunda seçmelidir. (Thompson, 2002:49-50)”

Temel geçiş yöntemi olarak kesme bir neden olmaksızın yapılmalı ve kesme yapılırken tüm devamlılık kurallarına uyulmalıdır. Kesme bir sinema hilesi olarak tanımlandığı gibi, aynı zamanda mucizevi bir sinematografik anlatım yöntemi olarak da belirtilmektedir. Kesme ile cansız objeler hareket kazanır, kıtalar, mevsimler birleşir, asırlar iç içe geçebilir. Bu olanaklardır ki, sinemanın dilini zenginleştirerek, sınırsız bir anlatım yeteneği sunar.

Eritme

“Eritme, kesme gibi iki görüntüyü birleştiriyor, ama eritmede ilk çekim yavaş yavaş yitip giderken ikinci çekim yavaş yavaş belirdiği için belli bir noktada iki çekim Üst üste biniyor. Bundan dolayı geçiş ani ve keskin değil, izleyici iki çekim arasında kolayca bağlantı kurabiliyor. Geçiş çok yumuşak olduğu için, izleyici içerikleri aynı olan ya da olmayan iki çekimin birleştiğini gözleriyle görür. (Büker, 1991:168)”

“Eritme yer ve zaman değişikliklerini verir. Eritme benzerlik ve farklılıkları ortaya koyar. Zamanın geçişini ve bir seri çekimle mekân ve durumun değişimini verir. Dikkati bir noktadan diğerine taşıırken eritmeye önemli görevler düşer. (Milerson,1982:121)”



Eritme; geriye dönüş (flash-back) ve ileriye atlama (fast-forward) üstüne kurulu eliptik kurgunun en sık başvurduğu yöntemdir. Çerçeve içerisindeki objeler yardımıyla ileri-geri dönüşler yapılır. 2001 filminde maymunların kemiği havaya atmasıyla birlikte dönmeye başlayan kemik eritmeli geçişle bir uzay gemisine dönüşür.

Eritmeli geçişte devamlılık sorunu yoktur. Geçişler, sahneler ve sekanslar arasında yapılır. Eliptik kurgu yönteminin en sık başvurduğu eritme geçiş klasik sinemada fazla kullanılmaz. Klip, reklam ve deneysel çalışmalarda daha fazla bir kullanım alanına sahiptir. (Yıldız, 1997:137).

Eritmenin Altı Elementi

“Eritme aynı zamanda “zincirleme” olarak da bilinmektedir. İki resmi birbirine bağlarken en yaygın kullanılan ikinci geçiş yöntemidir. İki çekimi üst üste bindirerek yapılır, böylece birinci çekimin sonu dereceli olarak görünmez hale gelirken ikinci çekimin başlangıcı belirlemeye başlar. İlk çekim silikleşirken takip eden çekim belirginleşir. Yani bir anlamda da ilk çekim zayıflarken ikinci çekim güç kazanır. Bu geçiş açık bir şekilde algılanır. Eritmenin orta noktası iki görüntünün de eşit olarak belirgin olup yeni bir görüntü oluştuğu andır.

Eritmenin doğru kullanımı için gerekli nedenler şunlardır:

1. Zamanda bir değişiklik varsa,
2. Zamanın yavaşlatılması gerekiyorsa,
3. Mekanda bir değişiklik varsa,
4. Akan görüntü ile bir sonraki görüntü arasında güçlü bir görsel ilişki yaratılmaya çalışıldığı durumlarda kullanılmalıdır.

Eritmenin altı ögesi:

Motivasyon: Her zaman zincirleme yapmak için bir sebebiniz olmalıdır.

Bilgilendirme: Yeni resim yeni bilgi içermelidir.

Kompozisyon: Eritme yapılacak iki görüntü kolayca üst üste gelebilecek ve görsel bir çelişki yaratmaktan kaçınacak şekilde düzenlenmelidir.

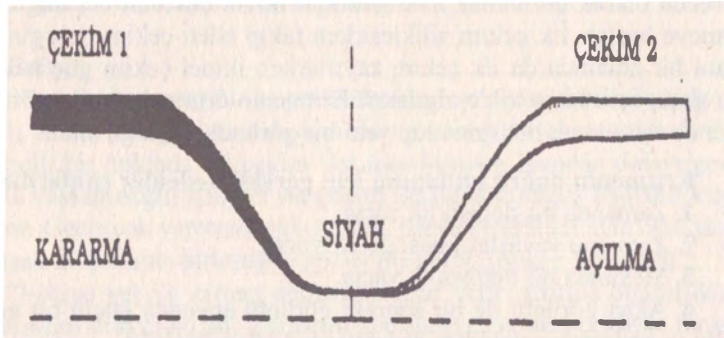
Ses: Görüntülerle birlikte geçiş yapılan çekimlerin sesleri de eritmeye uygun olmalıdır.

Kamera Açısı: Eritme yapılacak görüntülerin kamera açıları birbirinden farklı olmalıdır.

Süre: İki resim arasında yapılacak bir eritme, en az bir, en fazla üç saniye sürmelidir. Modern makinelerde 4 kareye kadar ya da çekimin tamamına yayılan eritmeler yapılabilir. Ancak zincirlemenin ortasında iki görüntünün çok uzun süre belirgin kalması bir "superimposo" yani bindirme etkisi yaratacaktır. Aynı şekilde 20 kare altında yapılan eritmeler de yanlış bir zamanlama ile yapılmış kesme izlenimi yaratacaktır. Etkili bir eritme için en fazla bir saniyelik bir geçiş yeterlidir. Daha uzun yapılacak zincirlemelerde ise iki çekimin düzenlemeleri bu geçişe uyum sağlayacak şekilde oluşturulmalıdır. Kurgucuya karmaşık gelen görüntüler, mutlak suretle izleyiciye daha karmaşık görünecektir. (Thompson, 2002:52)”

Kararma-Açılma

Kararma görüntünün giderek siyaha dönüşmesi, açılma ise siyah-tan açılarak görüntünün belirgin hale gelmesidir.



Kararma-açılma şeklinde yapılan geçişler daha çok sekanslar arasında bağlantı için kullanılır. Açılma bir olayı başlatır, kararma başlayan olayı noktalar. Dramatik anlatımda çok sık kararma-açılmaya başvurmak sakınca doğurur. Devamlılık burada da söz konusu olmaz. Bu geçiş yöntemi de izleyici de bir zaman aşımı duygusu yaratır. Bu izlenimin yaratılması istenildiğinde yönetmen sekanslar arası geçişleri açılma-kararma yöntemiyle yapar. (Yıldız, 1997:138).

Kararma-açılma bir görüntüden ya tamamen siyah veya beyaza, ya da siyah veya beyazdan bir görüntüye yapılan dereceli geçişe verilen isimdir.

Kararma-açılma iki biçimde gerçekleşir:

1. Kararma görüntünün siyah ekrana doğru geçişidir. Kararma ise şu durumlarda kullanılır:

Bir program sonunda,
Bölüm, sahne veya eylem sonlarında,
Zamanda bir değişiklik olduğunda,
Mekanda bir değişiklik olduğunda.

2. Açılma siyah ekrandan görüntüye yapılan geçiştir. Açılma aşağıdaki durumlarda kullanılır:

Bir program başlangıcında,
Yeni bir sahne veya bölüm başlangıcında,
Zamanda bir değişiklik olacaksa,
Mekanda bir değişiklik olacaksa.

Kararma ve açılma birbirlerine, genellikle % 100 siyaha veya, nadiren, % 100 beyaza ulaşıldığı anda bağlanır ve bir sahnenin bittiğinin, bir sonraki sahnenin başladığını gösterir. Aynı zamanda “zamanı” ve “mekanı” ayırmak için de kullanılır.

Kararma-Açılmanın üç ögesi

“Açılma kararma genel 6 unsurun üçüne gereksinin duyar.

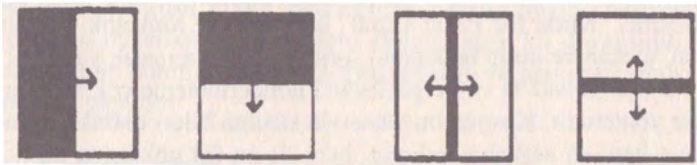
Yönlendirme: Her zaman açılma-kararma yapmamak için iyi bir neden olması gerekir.

Kompozisyon: Çekim yapılacak kararma veya açılma geçiş efektine uygun olarak, yani bu dereceli geçiş esnasında tamamı aynı anda siyaha veya beyaza düşecek şekilde düzenlenmelidir. Resmin parlaklık, karanlık-aydınlık değerleri arasında büyük farklar bulunmamalıdır.

Ses: Kararmanın üzerine düşen ses, ya bir şekilde zirve noktasına ulaşmış veya bitiş yerinde olmalıdır. Açılma için ise tam tersi geçerlidir. (Thompson, 2002:54)”

Silme

“Silme, kararma-açılmaya göre oldukça sert bir geçiş sağlar. Çünkü ikinci çekim çerçevenin herhangi bir yerinden belirterek ilk çekimi herhangi bir biçimde (düz, eğri, kırı, eğik çizgi) siler (Büker, 1991:167)”



Silme, eritme ve kararma-açılmaya göre daha dinamikdir. Tempoyu düşürmez. Eritmede iyice yavaşlayan tempo, kararma ile dibe vurur. Oysa silme dinamikdir ve doruk noktalarını yakalar. Kurosawa "Yaşamak" filminde silmeli geçiş ile zamanı çok ekonomik kullanmıştır. Lağım taşkınlarının ıslahı için belediyeye dilekçe vermeye gelen varoş sakinleri bütün birimleri tek tek dolaşır, ancak dilekçe verecek bir yetkili bulamaz. Tekrar ilk başvurdıkları birime dönerler. Buradaki kısır döngü her birime geçişte hızlı silmeler ile özetlenerek verilmiştir.

Silme de dramatik anlatımda zaman zaman başvurulmuş ancak çok fazla kullanılmayan bir geçiş yöntemidir. Plandan çok sahneler arasında bağlantıyı sağlar, yönetmene zamanı ekonomik kullanma fırsatı sunar. İzleyicide zaman aşımı duygusu uyandırır. Ticari amaçlı yapımlarda, klip reklam kullanımı daha fazladır. (Yıldız, 1997:137)

Bindirme

Görüntülerin üst üste bindirilip çaktırılmasıyla tek bir resim elde edilir. İki ya da daha fazla resim aynı anda görüntüdedir. Onlar arasındaki ilişkilerin uzunluk kısalığını yönetmen amaca göre saptar.

"İki çekim üst üste konarak aynı film üzerine basıldığında birbiri ile hiç ilgisi olmayan nesneler yan yana gelebilir. Ayrıca iki çekim üst üste geldiğinde perspektif yok olur. Bu tür bir görüntüde üçüncü boyut yoktur. Gerçeküstücüler bindirmeleri çok sık kullanırlar(Büker, 1991:164)" Bindirmeler yönetmenin aktarmaya çalıştığı düşüncenin ipuçlarını seyirciye fazlasıyla verir.

Sinemada şablon ve özel efektlerle yapılan bindirmeler televizyonda chroma-key adı verilen yöntemle yapılır. Bu yöntemle mavi fonun üzerine mavi rengi taşımayan bir görüntü bindirmek olasıdır.

Kurguda geçişler, kurgunun en önemli konusudur. Sonuçta kurgunun yöntemini belirleyen, kurguya şekil ve biçim veren, geçiş yöntemleridir. Geçiş yöntemleri içerisinde ise en dinamik, en sade, en akıcı ve aynı zamanda da en karmaşık anlatım kesme aracılığı ile yapılır. Düz anlatımdan zaman aşımına, kesmenin kullanılması bunu gösterir. Kesme, "Kırda Bir Pazar Günü" gibi sade ve romantik bir filmde, zaman, mekan ve insan belleğinin sorgulandığı, karmaşık yapıdaki "Geçen Yıl Marienbad"ta ve gerçeküstücü göndermelerde çok sık başvurulmuş bir yöntemdir. Kesme, bu yapısıyla sinema hilesi olarak tanımlanan durumu hem en asgariye indirger, hem de en üst noktasına taşır. Sinemacılar kesmeyi sinemada bir mucize olarak tanımlamışlardır.

Kurmaca ve kurmaca olmayan her türdeki filmin temel malzemesini kesme oluşturur. Diğer geçiş yöntemleri eritme ile kararma-açılma zaman aşımını anlatmada başvurulan bir yöntemdir. Bindirme, daha çok gerçeküstücü anlatımda ifadesini bulur. Dramatik anlatımda kesme temeldir. Bindirme, kararma-açılma, silme ve eritmeye zaman zaman başvurulur, ancak filmin bağlanmasında kesme temel alınır. Film aksiyonel bir yapıda olmasa bile kesme ile mekân ve zaman birliği oluşturulmaya çalışılır.

Kurguda ve dolayısıyla geçiş yöntemlerinde asıl sorun parçaların birleştirilmesidir. Çağdaş sinemacılar da işte tam bu noktada kılavuz kurguya ve geçiş yöntemlerine karşı çıkarlar. Onlara göre parçaların birleştirilmesi asla bütünü bize tekrar veremez. Bütün bir kere parçalanmıştır. Parçaların yan yana gelmesi bir şeyi değiştirmez, öyleyse bütünü parçalamamak gerekir. Bütünün kendisi sinemanın malzemesi olmalıdır. Sinematografide yaşanan gelişmelerin ulaştığı nokta; bütündeki anlamı kavrama üstüne kurulu bir estetik anlayışıdır. Çağdaş sinemanın çabaları da bu yöndedir. (Yıldız, 1997:139-141).

Kurgunun Beş Türü

1. Hareket kurgusu,
2. Çerçeveadaki konuma göre kurgu,
3. Biçim kurgusu,
4. İçerik kurgusu,
5. Birleşik kurgu,

Kurgu için kurgunun bütün türlerini ve onların nasıl kurgulandığını bilmek çok önemlidir. Bunun yanında kurgu için gerekli unsurların her birini ayrı ayrı tanımlayabilmek de son derece önemlidir.

Hareket Kurgusu:

Hareket kurgusuna “devamlılık kurgusu “ adı da verilir. Neredeyse tamamı kesmelerden oluşur. Küçük bir jest veya hareket üzerine yapılandırılabilir. Örneğin: telefon ahizesini kaldırmak gibi.

Aksiyon kurgusu bütün elementlere ihtiyaç duyar: motivasyon, bilgi çerçeve düzenlemesi, ses, yeni kamera açısı ve devamlılık. Bu iki çekimi gelin bütün elementlere uygulayalım ve hareket kurgusunun sağlamasını yapalım.

1. Neden: Telefon çaldığında adamın telefonu açacağını biliriz. Bu iki çekimi birbirine bağlamak için iyi bir motivasyondur.

2. Bilgilendirme: Genel çekimde eğer adam ofiste ise mekanı, adamın çalıştığı yeri öğreniriz, bilgi sahibi oluruz. Yakın çekim ise bize adam hakkında daha detaylı bilgi verecektir. Artık adamın neye benzediği daha da önemlisi telefona nasıl bir tepki vereceğini daha detaylı görme şansına erişmiş olacağız. Yakın çekimde göreceğimiz vücut dili de bize bilgi vermeye devam edecektir.

3. Çekim Düzenlemesi: Genel çekimdeki çerçeve düzenlemesi çok iyi yapılandırılmış hatta fondaki az görünen çiçekler bile düşünülmüştür. Bu bizde adamın ofisinde çalıştığı genel fikrini kabul ettirecek çekimdir. Yakın çekimi de uygun kafa boşluğu kullanılarak yapılacaktır. Tabii ki telefon aksiyonu için de çerçeve önceden planlanmış olacaktır.

4. Ses: İki çekimde de fon sesleri “atmosfer sesi” aynı olacaktır. Bu dışarıdan gelen trafik sesi olabileceği gibi ofis makinalarının çıkardığı sesler de olabilir, bu da iki çekimimize ses devamlılığı katacaktır.

5. Kamera Açısı: Diyelim ki genel çekimde konuya biraz diya-gonal (çeyrek profil) bir bakış açımız varsa takip eden yakın çekim konuya tam cepheden yapılacaktır.

6. Devamlılık: Genel çekimdeki kolun telefona uzanma hareketi ile yakın çekimdeki aynı hareket birbirlerine eklenebilir, tutturulabilir. Başka bir deyişle beden hareketinin devamlılığı mevcuttur. Kurgu da bu altı ögenin bulunması, yumuşak bir geçiş sağlayacak, izleyicinin dikkatini dağıtmayacak, görsel öykü akışını sekteye uğratmayacaktır. (Thompson, 2002:56-58).

Ekran Konumu Kurgusu:

Bu tür kurguya “yön kurgusu” ya da “yerleştirme kurgusu” adı da verilir. Kesme veya nadiren eritme kullanılır. Eğer zamanda bir değişiklik yoksa kesme kullanılır. Kurgu yapım öncesi sürecinde veya yapım sürecinde tasarlanır. Bu kurgunun dayandığı temel düşünce, ilk çekilen plana dayanarak izleyicinin dikkatini perde üzerindeki belirli bir noktaya yönlendirmektir.

Örnek 1

Geniş ve düz bir arazide yürüyen iki kişi, takip ettikleri kişilere ait ayak izlerine rastladıklarında dururlar ve izleri işaret ederler. Bu iki çekim kesme ile bağlanır. Kamera açısı değişir ve ayakların veya bacakların hareketinde devamlılık, yeni bir bilgi ve ses devamlılığı vardır. Kesmenin nedeni ise açıktır. Bir şeye işaret etmektedirler. Kurgu tüm öğeyi içermektedir ve görsel öykü kesintiye uğramamıştır.

Örnek 2

Elinde silah tutan bir kadın başka bir kadını tehdit etmektedir. Buradaki kesme de, Örnek 1’de sayılan nedenlerden ötürü başarılıdır.

Örnek 3

Bir tiyatro sahnesi. Sunucu, bir sonraki gösteriyi takdim etmektedir. “Evet bayanlar, baylar,” diye bağırır, sahnenin diğer kenarını işaret ederek, “karşınızda büyük Sihirbaz...” Burada da iki çekim birbirine kolaylıkla bağlanabilir. Kamera açıları farklıdır. Yeni bilgi vardır. Takdim edilen sihirbazı daha önce görmemişsinizdir ve neye benzediğini bilmek isteriz. Buradaki ses bize büyük olanaklar sunar. İster alkışlar başladığında kesebiliriz, ister 'karşınızda' sözünde, isterse -eğer sihirbazın girişini geciktirmek istiyorsanız- sunucunun takdimi bittiğinde. Kesme için bir neden de vardır. İlk planda izleyiciye sihirbazla karşılaşacakları zaten söylenmiştir. Çekim kompozisyonu da tutarlıdır. Ekran konumu kurgusu her zaman bu altı ögenin hepsini içermeyebilir, ne var ki, ne kadar çok öge yer alırsa kurgu da o kadar iyi olacaktır. (Thompson, 2002:56-58-60).

Biçim Kurgusu:

Biçim kurgusu, belirgin olarak vurgulanmış bir şekil, renk, boyut veya ses içeren bir plandan, benzer şekil, renk, boyut veya ses içeren başka bir plana geçiş olarak tanımlanabilir. Geçiş nedeninin ses olduğu durumlarda geçiş kesme ile yapılırken, diğer pek çok durumda, özellikle mekanda veya zamanda değişme olduğunda eritme kullanılır.

Örnek 1

Elçiliğe ait bir binanın sıcak ve nemli bir odasında gazeteciler, kendilerini özgürlüğe kavuşturacak kurtarma helikopterini beklemektedir. Tavanda bir havalandırma pervanesi dönmektedir. Helikopter gelir. **Kurgu** kesme veya eritmeyeyle yapılabilir. Eritme olaylar arasında daha büyük **bir** zaman farkının olduğuna işaret eder. Burada bağlantı yapılacak biçimler, tavandan sarkan pervane ile helikopterin pervanesidir. Erken veya gecikmeli **algılama** etkisi amacıyla sesler üst üste bindirilebilir.

Örnek 2

Biçim kurgusu genellikle reklamlarda çok sık kullanılır. Burada, dik ve düz bir yere yaslanarak öne doğru eğilmiş konu, bir şirketin logosunu çağrıştırmaktadır. Biçim kurgusu ile ilgili büyük bir sorunla, yani kurgunun fazla zorlama ve yapay görünmesi tehlikesiyle karşılaşılabilir. Çok sık başvurulduğu durumlarda biçim kurgusu, çarpıcı etkisini yitirir

ve önceden tahmin edilebilir hale gelir. Biçim kurgusunun güzel tarafı, ancak iyi ve başarılı bir şekilde yapıldığı zaman görülür. Özellikle başka bir kurgu çeşidiyle birlikte uygulandığında neredeyse fark edilmez hale gelebilir. (Thompson, 2002:62).

Kavram Kurgusu:

Kimi zaman dinamik kurgu veya düşünce kurgusu da denilen kavram kurgusu, tamamen zihinsel bir çağrıştırmaya diğer bir deyişle görsel imgeler arasında düşünsel bir bağ kurmaktadır. Çünkü seçilen iki çekim ve kurgunun gerçekleştirildiği nokta nedeniyle kavram kurgusu izleyicilerin zihninde bir oyku oluşturur. Kavram kurgusu mekandaki, zamandaki, kişilerdeki ve hatta öykünün kendisindeki değişiklikleri kapsayabilir ve bunun görsel bir aksama olmaksızın gerçekleştirir. Kavram kurgusu iyi yapıldığında duygusal bir atmosfer oluşturabilir, dramatik vurgu yapabilir ve hatta soyut düşünceler yaratabilir. Fakat başarılı bir kavram kurgusu oldukça zordur. İyi planlanmazsa, görsel bilgi akışı geri dönülmez bir biçimde kesintiye uğrayabilir. Kavram kurgusunu kavram kurgusu yapan şey, diğer kurgu çeşitlerindeki öğeler değildir. İki çekim bağlandığı zaman geçen olayların yarattığı etki, kavramın izleyicinin zihninde oluşmasına yol açar. Kavram kurgusu iyi yapıldığında özgün bir düşüncedir, fakat kötü yapılırsa bir klişe olmaktan öteye gidemez. Elindeki çekim malzemesinden iyi ve özgün bir kavram kurgusu üretemiyorsanız, kurgunun diğer türlerini kullanmanız iyi olur.(Thompson, 2002:64).

Bileşik Kurgu:

Hiç tartışmasız kurguların en zoru olan bu kurgu çeşidi, aynı zamanda en etkili olanıdır ve kurgucu en yüksek başarıyı burada yakalar. Birleşik kurgu, diğer kurgu çeşitlerinden iki ya da daha fazlasını içerir. Ekran konumu kurgusuyla birliğe aksiyon kurgusunu, kimi zaman biçim, hatta kavram kurgusunu da kapsar.Bu türün en başarılı örneklerini, Fransız Teğmenin Karısı adlı filmde görebiliriz. Yönetmen Karel Reisz ve kurgucu John Bloom öyküyü, oyuncuların bir sahnenin provasını yaptıkları iç mekandan (modern bir otelin limonluğu), aynı oyuncuların tarihsel kostümler içinde gördükleri dış mekana (kırılık arazi) taşımak için iki olağandışı, ama iyi düzenlenmiş plan seçmişlerdir. Kesme, kadın oyuncunun yere düşme sahnesini prova ederken yapılmıştır ve kurgunun altı ögesini de başarıyla kullanmaktadır. Kadın oyuncunun düşüş hareketi her iki çekimde de

devamlılık geređi, birbirini tamamlamış, ve böylece aksiyon kurgusu başarıyla yerine getirilmiştir. Yön kurgusunun gerekleri de mevcuttur, biçim her iki planda da aynıdır, ve son olarak, izleyiciyi bir mekandan diğerine taşıyan zihinsel bağlantı da kurulmuştur (kavram kurgusu). Hepsi bir araya geldiğinde sonuç, başarılı bir birleşik kurgudur. Birleşik kurguyu başarıyla uygulayabilmesi için kurgucunun, her bir planın görsel ve işitsel potansiyelini kurguya katkıda bulunacak şekilde kullanabilmesi gereklidir. Birleşik kurgu, hem yapım öncesi, hem de yapım aşamasında dikkat ve titizlik planlanır.(Thompson, 2002:64).

Sinematografide kurgu konusunda sözü edilen tüm yöntemler, klasikleşmiş uygulamalardır. Bu kurallar tüm dünya sinemalarında yüz yılı aşkın bir süredir aşama aşama gelişerek uygulanan yöntemlerin günümüze ulaşan gelenekselleşmiş yapılarıdır. Kuşkusuz tüm kurallar gibi kurguda geliştirilen klasik yapılar da zamanla aşılmış ve sinema sanatçıları çok farklı çözüm yollarına başvurmuşlardır. Kaldı ki sanatta standart bir uygulamanın temel bir yöntem olarak benimsenmesi düşünülemez. Böylesi bir anlayış, sanatçı için biçim ve içerik açısından yaratıcılığını sınırlayan, köreltici bir etmen olarak görölmüş-tür.

Sanatçı için her yapıt yeni bir uygulamadır ve her yapıt yeni bir deneme alanıdır. Sanatçının özgür ruhu, ancak klasik yapıları zorlayarak yeni biçim denemelerine yelken açtığı durumlarda, yeni estetik yapılar geliştirebilir ve yeni temalar keşfederek onları birer anlatım yöntemine dönüştürebilir. Ancak sanatçının tüm bunları yapabilmesi için yüz yılı aşkın bir tecrübeden süzülerek günümüze ulaşan klasik yapıları iyice özümsemesi ve bu uygulamaları doğru bir şekilde deneyimledikten sonra kendine özgü biçim denemelerine yönelmesi gerekir.

Bölüm-I

I- Görüntünün Oluşturulmasında Aydınlatmanın Rolü

Aydınlatma; fotoğraf, film ve televizyon görüntüsü oluşturmada en yaşamsal ögedir. Daha önceki kısımlarda sinema ve TV gibi nesnel görüntü üreten ve saklayan araçların görüntü üretimiyle olan ilişkisinin, insan gözünün incelenerek geliştirildiğinden bahsetmiştik. Göz gibi kameralarda, görüntü algısını oluşturabilmek için öncelikle belirli bir miktarda ışığa gereksinim duyarlar. Diğer bir deyişle ışıkla estetik olarak bir sonuç oluşturmada önce, kameranın bulunduğu ortam içindeki yeterli ışık seviyesini ayarlamak teknik açıdan gereklidir. Gereken ışığın teknik açıdan yoğunluğunu belirlemek, sinemada kullanılan filmin özelliklerini bilmeyi gerektirirken, TV’de ise kamera tüplerinin veya CD’lerinin minimum ve standart ışık koşulları altında ki çalışma ışık yoğunluklarını bilmeyi gerektirmektedir.

Etkili bir aydınlatma, bir filme ya da TV yapımına yaşamsal katkılarda bulunur. Etkili aydınlatma kavramı gerçekleştirilecek filmin veya TV programının senaryosunun gerektirdiği atmosfer koşullarıyla ilgilidir. Bu süreç salt temel aydınlatmayı içeren bir aydınlatma olabileceği gibi, var olan ortamın gerçek ışık değerlerini oluşturmaya yönelik ya da senaryonun gerektirdiği özel dramatik aydınlatma yöntemlerini içerebilir.

A- Aydınlatmanın Amaçları

Bir film çekimi ya da TV yapımı esnasında çevremizi, çekimini yapmakta olduğumuz objeleri veya nesneleri görebilmemiz, bunların üzerine ışığın düşmesine ve belli bir yoğunlukta ışığın yansımaya bağlıdır. Televizyon ve filmde aydınlatmadan kastedilen salt nesnelerin görülebilir olması değildir. “Aydınlatma, bir görüntü içinde yer alan malzemeyi işleyen, giderek yerinde bir deyimle yoğuran etkili bir yapım ögesidir.”⁷⁶ Aydınlatma birbiriyle çatışan sayısız hedefi tatmin etmelidir. Bunların belli başlılarına aşağıda kısaca değinelim:

* **Prof. Dr. Bülent Vardar** Okan Üniversitesi GSF. Sinema ve Tv. Bölümü.

⁷⁶ G.Sarioğlu, Televizyon Program Yapımı ve Yönetimi, Ankara, A.Ü.S.B.F. Yayınları No: 389, 1976, s. 73.

- Aydınlatmanın birincil amacı, en yüksek kalitede görüntü üretilmesini sağlamaktır. Çalışma esnasında, TV kamera veya kameralarının en yüksek kalitede görüntü üretmesi gerekir. Bu durum film çalışmaları için de aynıdır. Yetersiz yapılan (under expose) veya fazla yapılan aydınlatma (over expose), filmin laboratuvar işlemleri esnasında, istenilen sonucun ortaya çıkmamasına neden olabilir. Bunun anlamı ise, ışık seviyesinin (ışık yoğunluğu) kullanılan kameranın objektifinin diyafram açıklığına (f stop) uygun olması gerektiğidir. Bu uygunluk görüntünün doğru poz değerlerini taşıması için gereklidir.

- Aydınlatmanın tutarlı olması gereklidir. Bu durum, tüm kamera pozisyonları için uygun olmalıdır.

Işık uygulaması sırasında, setteki fiziki unsurları da dikkate almak zorunludur. Aydınlatma; kameraların pozisyonlarına, ses boomunun pozisyonuna v.b. gibi öğelere uymak zorundadır. Örneğin; uygun yerleştirilmemiş lambalar, prompter'la yapılan TV çekiminde sanatçıların okumasını güçleştirir. Kamera objektiflerinde parlamalara neden olur. Boom, gölgeler oluşturabilir. Makyajın etkisini bozabilir, kısaca ustalıkla düzenlenmiş bir sette problem yaratabilir.

- İyi bir aydınlatmayla görsel etki güçlendirilebilir. Bilindiği gibi sinema ve TV iki boyutlu görüntü yaratırlar. Aydınlatmanın başarısı iki boyutlu bir resimde üç boyutlu bir etki yaratır. Aydınlatma konuya derinlik ve sağlam bir görünüş verir. Konuya bağlı olarak çarpıcı bir görsel etki yaratabilir.

Aydınlatma, olay için uygun atmosferi yaratabilmelidir. Gerçekçi etki yaratılmak istenen dekorlarda, aydınlatma doğal görünmeli, yapay kalmamalıdır. Aydınlatma, ayrıca günün saati ve hava durumu hakkında da fikir verebilir.

- Başarılı aydınlatmayla izleyicilerin ilgisi yönlendirilebilir. Aydınlatma, seyircinin dikkatini önemli özelliklere (konulara) yönlendirir. Görüntü yönetmenine, kompozisyon düzenlemesine ilişkin fırsatlar yaratır.

Aydınlatma, seyircinin sahnelemedeki eksikliklerin farkında olmamasını sağlamalıdır. Örneğin; uygun olmayan ışık yüzünden, seyircinin dikkati fon perdesindeki kırıksıklıklara, kuvvetli reflere, kablo gölgelerine, setle ilgili bağlantı yerlerine çekilmemelidir.⁷⁷

⁷⁷ G. Millerson, **The Technique of Television Production**, London, Focal Press, 1990 (12. Edition), s.182.

- “Sağlıklı bir görüntü oluşturmada ve görüntüde istenilen atmosferin yaratılmasında en önemli öge aydınlatmadır”⁷⁸ diyen Zettl’a göre, aydınlatmanın amaç ve işlevleri şu şekilde özetlenebilir:

Kameranin çalışabileceği yeterli ışık seviyesini sağlamak ve renkleri bozmayacak ışığı elde etmek

- Biçimi ve boyutu ortaya çıkarmak
- Gerçeği ya da gerçek dışını belirtmek
- Atmosfer yaratmak

Televizyon yapımlarında aydınlatmanın bir yönüyle bilim, bir yönüyle sanat olduğunu belirten Wurtzel, Millerson ve Zettl’den farklı olarak aydınlatmanın işlevlerini, görüntüye duygusalılık katmak ve görüntüdeki estetik öğeleri düzenlemek olarak belirtir.⁷⁹

Başarılı aydınlatma sanatı nerede ve niçin, olası tüm durumları bilmeyi geliştirmede yatmaktadır. Amaç en iyi etkiyi oluşturabilmektir. Kamerada doğru ve yanlış yoktur. Son seçim, bireysel bir stil oluşturmak amacıyla ele alınan bir seri kararlardan birisidir.⁸⁰ Aydınlatmanın yapılabilmesi, bireysel düzeyde sezgilere ve bilgilere dayanırken, uygulaması ise ekip çalışmasına ve kullanılan malzemeyi iyi tanımaya bağlıdır.

B- Işık Neden Gereklidir

1- Teknik Nedenler

Video kameralarının görüntüde çeşitli defolara neden olmaksızın (gürültü ve görüntü hatırlaması gibi) iyi bir ton aralığı oluşturabilmesi için, sahneye belli bir miktarda ışığın düşmesi ve yansımaya ihtiyacı vardır. Videodaki defolar oluşturulan sinyalin yetersizliği durumunda belirgindir. Video görüntüsünün doğru ton aralıkları oluşturabilmesi için pozlama toleransının bilinmesi gereklidir. Bu konuya videonun ton aralığını değerlendiren parlaklık kısmında değineceğiz. Film için de durum benzer özellikler taşır. Sinema filmlerindeki duyarkatların da belirli pozlama toleransları (film latitude) vardır. Diğer bir deyişle, konunun aydınlığı belirli yoğunluğun altına düştüğünde, duyarkat yeterli yanıt vermez ve o yüzey siyah (under expose) olur, ayrıntılar görünmez. Konunun ışık yoğunluğu, filmin içerdiği tole-

⁷⁸ H. Zettl. **Television Production Handbook**, California, Wadsworth Publishing Company, 1981 (4.Edition), s. 161.

⁷⁹ A. Wurtzel, **Television Production**, Newyork, Mc.Graw-Hill, 1979 (2. Edition), s. 111.

⁸⁰ B. Callaghan, **Film-Making**, London, Thames and Hudson Ltd., 1973, s. 45.

ransların üstüne çıktığında ise, görüntüye beyaz (under expose) hakim olur, ayrıntılar, doku v.b. öğeler yine yok olur. Özel amaçlar oluşturmak dışında, bir fotoğrafta görülmek istenilen hem parlak hem de gölgeli bölgelerdeki ayrıntılardır. Bu öncelikle teknik açıdan bir gerekliliktir. Özellikle pozlama toleransı içinde olmayan koşullarda, film konunun gölgeli yüzeylerine göre pozlandırılırsa, ışıklı yüzeylerdeki ayrıntılar bir beyazlık içinde yok olur. Film, konunun ışıklı yüzeylerine göre pozlandırılırsa, gölgeli yüzeylerdeki ayrıntılar bir siyahlık içinde kaybolur. İkisinin ortasında bir değerde pozlama yapıldığında, ışıklı yüzeyler normalden açık, gölgeli yüzeyler ise koyu olur. Bu durumda konuda açık-koyu sertliğini, yani kontrastı azaltarak filmin veya videonun toleransı içine çekmek gereklidir.

Dış çekimlerde, doğal ışık altında (güneş ışığı) doğa bu durumu bulutlar, sis v.b. gibi unsurlarla kendisi oluşturur ya da gerektiğinde yapay araçlarla (filtreler, çeşitli tüller, reflektörler, HMI gibi yapay ışıklar) oluşturulur. Bu durumda izlenecek yol, ışıkla konu arasına araçlar koymak ve konunun gölgeli kısımlarını aydınlatmak şeklinde olabilir.⁸¹ Dış çekimde mevcut ışığın yukarıda belirttiğimiz sorunları, salt pozlama açısından sorun yaratmaz; bu gibi durumlarda denetlenmemiş ışık oyuncuların gözlerini kırpmasına ve kısmasına neden olur. Koşulları denetlemeye çalışırken bazen tek çözüm, kameranın yerini değiştirmek olabilir. Görüntü oluşturmada ışığın denetimi açısından video kameralar, tolerans açısından kameramanlara fazla şans tanımazlar. Bu bağlamda, video kameraların parlaklık boyutunu ele almakta fayda vardır.

a- Parlaklık (Videonun Tonal Aralığı)

Gözümüz bir görüntüyü tararken, görsel bilgi beyin tarafından parlaklık ve renk unsurları olarak parçalanarak işlenir. Aynı durum video kamera için de geçerlidir. Bir sahnedeki parlaklık seviyeleri ve renk hakkındaki bilgi, video sinyalinin farklı ve belirgin bölümleridir. Parlaklık bilgisine “luminance” ve renk bilgisine “chrominance” denilir. Video sinyalinin, bir video prodüksiyonunda yaratıcı bir anahtar olarak nasıl yönlendirileceğinin üzerinde durmakta fayda vardır.

Siyah-beyaz fotoğrafı ele almak parlaklığı anlamada yardımcıdır. Amerikalı fotoğraf sanatçısı Ansel Adams’ın siyah-beyaz fotoğrafları dramatik bir tavır içinde konuyu yorumlamada yardımcıdır. “Adams

⁸¹ A. Eyikan, **Film Yapımı Yönetimi Tekniği**, Ank., O. Kardeşler Mat.1973, s. 96.

California'nın ve Amerika'nın güney batısının doğal güzelliğini tek bir kare içinde yakalama becerisini göstermiştir"⁸² Adams oldukça karmaşık olan pozlama sistemini görüldüğünden daha basit bir hale getirerek "zone system" adını vermiştir. Bu sistem, grinin on farklı derecede koyuluğunu gösteren tonların aralığı ya da bölgeleridir. Bu çeşitli tonlar, sahnenin başlıca elemanlarının tonlarıyla karşılaştırılabilir. Daha sonra bu elemanlar, istenilen bölgelerde oluşturulmak için pozlama düzenlenir. Bölgeler (zones) 0'dan 9'a kadar numaralandırılmıştır. Negatifin sıfıra karşılık gelen bölümünde oldukça koyu, pozlamanın sonuç oluşturmadığı bir bölge vardır. 9'a karşılık gelen bölümünde ise sonuç yoğun beyazdır ve görüntüde detay tanımlaması yoktur.

Bir Adams fotoğrafı incelendiğinde, parlaklığın bütün görüntüde farklı eşitliklerde ya da derecelerde olduğu görülür. Bu parlaklık dereceleri, görüntüde dikkatin yoğunlaştırılmak istendiği konunun çarpıcı ışık yoğunluğunu gösterir ve ışığın yoğunluğu o yüzeyden yansır. Örneğin, gökyüzünden gelen sabit bir ışık altında, ışık yoğunluğunun her bir yüzey üzerine düşmesine bağlı olarak sıradağların üzerindeki zirvelerin, vadilerin ve diğer yüzeylerin görüntüsü farklı olarak resmedilmiştir. Aynı şekilde, bir yüzeyden yansıyan ışık konunun nasıl görülmek istendiğiyle ilgili olarak yansır. Hatta parlak bir günde, bu sıradağlar içindeki gölgeli ormanlık bölgeler yüksek ışıklı (parlak) olarak görünürler.



Şekil 13. Ansel Adams'ın Parlaklığı Kullanışı

⁸² F. Beacham, **American Cinematographer Video Manual**, California, The ASC Press, 1994 (2.Edition), s. 33.

b- Kontrast

Kontrast, bir görüntünün içinde yüksek ışıktan gölgeye giden parlaklık alanıdır. Biz kontrast aracılığıyla bir resmin tonal kalitesini yorumlarız. Işık yoğunluğu açısından, aydınlıktan karanlığa çok geniş bir aralık içeren bir konu -oran 1’den 100’e mümkün olduğunca yüksek olmalı- yüksek kontrastlı olarak kabul edilir. Dar bir parlaklık aralığındaki bir konu -örneğin 1’e 20 gibi- düşük kontrastlı olarak kabul edilir. İnsan gözü yaklaşık 1’e 100’lük bir kontrast alanına uyum sağlayabilir. Fakat gözün inanılmaz hızından ve insan beyninin yorumlayıcı çalışmasından dolayı, çok daha büyük bir kontrast skalasını görür. Kontrast genişliğinin kullanılma yeteneği araca göre değişiklik gösterir. Ansel Adams, siyah-beyaz fotoğrafta 1’e 512’lik (1 lux’e 512 lux’lük ışık yoğunluğu) geniş bir kontrast alanıyla (9 f stop) çalışabilmektedir. Renkli, negatif sinema filminde bu oran 1’e 128’lik bir kontrast alanını (7 f stop) içermektedir. Video kameramanı ise bu denli şanslı değildir. En iyi koşullarda, video görüntü sistemi yaklaşık 1’e 32’lik bir kontrast oranına ve yaklaşık 5 f stopluk bir toleransa sahiptir.

Kontrast oranı, çoğunlukla bizim TV görüntü monitörlerimizin kalitesiyle sınırlandırılmıştır. Video görüntüsünün dar kontrast alanına sahip bu önemli parlaklık bilgisini etkili kılmak önemlidir. “Parlaklık (luminance) bilgisi üç CCD (charge coupled device) görüntüleme elemanından oluşturulmuştur. Parlaklığın % 59’u yeşil, % 30’u kırmızı ve % 11’i mavi sinyalden üretilir. Bu yüzdelere insan gözünün, ışığın değişik renklerine olan duyarlılığından adapte edilmiştir”⁸³ Video sinyalinin parlaklık bilgisini tam olarak tayin ederek gösteren araca “waveform monitör” denilir.

c- Renk Isısı (Işığın Renk Kalitesi)

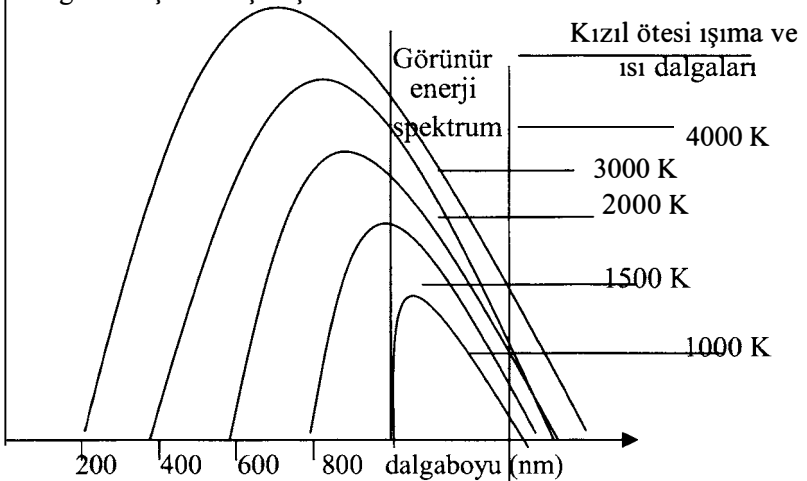
Film ve TV yapımlarında aydınlatma sürecinde, özellikle renkli çalışmalarda, ışık kaynaklarının birbiriyle ve aydınlattıkları ortamın doğal ışık koşullarıyla uyumlu olması, görüntüledikleri ortamdaki konuların renklerini doğru olarak ortaya koymaları teknik bir gerekliliktir.

Çeşitli beyaz ışık kaynaklarının renk kompozisyonu önemli farklılıklar gösterir. Örneğin; tungsten ışığı gün ortasındaki güneş ışığından daha sarı bir ışıktır. İnsan gözü bu tür farklılıkları telafi etmek için kendini ayarlama mekanizmalarına sahiptir. Böylelikle çevremizdeki ışığın renk kompozisyonundaki değişikliklerinin çok az farkında oluruz. Ama bu değişiklikler, renkli fotoğrafçılıkta yaşamsal değerde önem taşır. Bir ışık kaynağının spektral kompozisyonu sadece bu ışık kaynağının farklı dalga

⁸³ A.g.k., s. 34.

boylarında verdiği enerjinin ayrıntılı bir analiziyle verilebilir. Ama fotoğraf, film ve video çalışmalarında renk ısı (colour temperature) olarak bilinen daha basit bir sistem geliştirilmiştir. “Bu sistemi Lord Kelvin bulmuştur. Renk ısının sembolü bulucusunun adına ithafen Kelvin olarak kullanılmaktadır. Lord Kelvin, ısıtıldığında tümüyle ışığı emen bir karbon telini siyah gövde (black body radiator) olarak kabul etmiş ve mutlak sıfırdan başlayarak ($-273,15\text{ C}^\circ = 0\text{ K}$) değişik santigrat (C°) derecelerine kadar oluşan bu skalayı tasarlamıştır. Kelvin, siyah gövdenin ısıtıldıkça daha fazla mavi ışık yaydığını gözlemiştir”⁸⁴ Isı düşürüldüğünde, ışık daha çok kırmızı oluyordu. Siyah gövde 3200 K’de ısıtıldığında beyaz ışık yaymaya başlar. Böylece 3200 K’lik renk ısı derecesi, standart beyaz ışık olarak iç mekan ışığının renk sıcaklığı kabul edilir. Gün ışığı, yapay ışıktan daha mavidir; onun beyaz ışık standarttı daha yüksek bir renk ısını, 5600 K’i içerir. Kelvin’de Fahrenheit ya da Santigrat gibi diğer bir sıcaklık (ısı) skalasıdır.

“Bu sistem pek çok ışık kaynağının ısınma sonucu belli bir renk açığa çıkararak ışık vermeleri gerçeğine dayanmaktadır. Yavaş yavaş ısıtılan bir nesneden yayılan enerji, önce tümüyle kızılötesi (enfrared) radyasyon ve ısı dalgaları olarak ortaya çıkar ve daha sonra da belirgin hale gelecek şekilde ışık içerecektir”⁸⁵.



Şekil 14. Isıtılmış siyah gövdenin değişik ısılardaki spektral enerji dalgaları

⁸⁴ H. Zettl, a.g.k., s. 159.

⁸⁵ R. Campbell, a.g.k., s. 17.

Bir metal, azar azar ısıtıldığında ilk görülen renk donuk kırmızıdır. Isı yükseldikçe, portakal rengi belirgin olarak görünür. Metal daha sonra sarı renkte ve en sonunda beyaz renkte görünür. Görülebilir ışık diye tanımladığımız insan gözünün duyarlı olduğu değişik dalga boylarındaki aralıktır. Tungsten flamanlar, gerçek siyah gövde değildirler. Bununla birlikte, pratik bir bakış açısıyla standart tungsten ampuller ve tungsten halojen tipleri böyle kabul edilebilir. Akkor ışık yayıcıların en önemli karakteristiklerinden biri kesintisiz spectruma sahip olmalarıdır. Bunun anlamı ise, ışımaya başlayan enerjinin tüm dalga boylarının spectrumun içinde olmasıdır. Renk ısısı sadece bu ihtiyacı karşılayan kaynaklara uygulanabilir. Bu yüzden örneğin, şu nedenlerden dolayı renkli floresan tüplerini renk ısısı terimine başvurarak tanımlamak doğru değildir: Floresan lambaları kesintisiz spectruma sahip değildir ve ısılarından dolayı görülebilir ışıma yaymazlar. Gündelik kullanımda terim, pek çok diğer kaynaklara da tatbik edilir. Akkor olmayan kaynaklara uygulandığı zaman renk ısısı gerçekte benzeri renk ısısını (correlated color temperature) işaret eder. Bu terim, siyah gövdeli ısıtıcı özelliği taşımayan kaynakların görsel ısısını belirtmek için kullanılır. Terim, örneğin civa buharlı lambalar gibi ışık kaynaklarına uygulanmada da sık sık yanlış kullanılır.

Fotografik bir bakış açısından “benzeri renk ısısı” son derece yanıltıcı olabilir. Bu tip aydınlatma kaynaklarının belirtilen renk ısı değerleri film ve video için geçerlilik taşımaz. Bu yüzden, genel amaçlı floresans lambalarıyla çalışılırken bu önemli özelliklerin göz önünde bulundurulması gerekir. Geleneksel floresans lambası, yakın geçmişte bazı sinemacılar ve teknisyenlerce yeniden gözden geçirilerek, film ve video aydınlatmasına uygun hale getirildi ve bu sahada profesyonelce kullanılan yeni aydınlatma kaynakları olarak yerini aldı. Ayrıca geleneksel floresans lambasının ve balastının neden olduğu neredeyse tüm sorunlar giderilerek, diğer adı “North Light” olan soğuk ışık oluşturuldu. Bu ışık kaynaklarının en belirgin özellikleri ise çevrelerine ısı yaymamalarıdır. Bazı ışık kaynaklarının renk ısı dereceleri şöyledir:

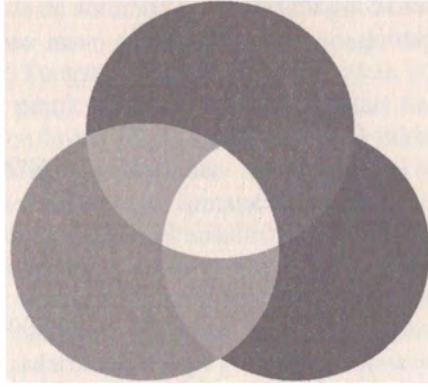
<u>Işık kaynağı</u>	<u>K</u>
Mum	1900
Güneşin doğuşu ve batışı	2000
Standart tungsten lamba (40-60 Watt)	2800
Standart tungsten lamba (100-200 Watt)	2900
Stüdyo tungsten lambaları	3200

Tungsten halojen lambaları	3300
Photoflood tungsten lambaları	3400
Sabah erken saatler ve akşamüstü	4300
Carbon arc (projektör)	5000
Öğlen güneşi	5400
HMI spotlar	5600
Warm white floresans (genel amaçlı)	3000
Daylight floresans (genel amaçlı)	6000-6500
Tungsten floresans (özel amaçlı)	3200
Daylight floresans (özel amaçlı)	5400
Bulutlu gökyüzü	6800
Sisli, puslu gökyüzü	8000
Parlak mavi gökyüzü	10.000-25.000

d- Beyaz Dengelemesi (White Balance)

TV çalışmalarında bir veya birden çok kamerayla çalışma durumunda, öncelikle yapılması gereken iş, görüntüdeki renklerin doğru olarak görülmesini sağlamaktır. Bu işleme, TV görüntüsünün çekim öncesinde teknik olarak düzenlenmesi aşamasında “white balance” (beyaz dengelemesi) adı verilir. Bu aşamada, referans olarak kabul edilen renk beyazdır. Bilindiği gibi TV alanındaki çalışmalarda ana renkler mavi, yeşil ve kırmızı olarak kabul edilir. Bu üç ışık renginin eşit şiddetlerde karıştırılmasıyla beyaz renk elde edilir. Bu karışımın adına katmalı renk karışımı (additive color mixing) denilir. Katmalı karışım, renklerin ışık olarak karışımıdır. “Renkli televizyon, resim ve baskı tekniğinde olduğu gibi bazı renklerin birbirleri ile karıştıkları zaman değişik renkler meydana getirmesi olayına dayanmaktadır. Mavi, yeşil ve kırmızının şiddetleri eşit kalmak üzere azaltıldıkça beyaz grileşir, gri koyu gri olur neticede siyah görünür”⁸⁶ Örneğin, bu ışıklardan yeşille kırmızı belli oranlarda birbirlerine karıştırıldıklarında sarı renk elde edilir. Mavi ve kırmızı ışığın birleştiği yerde macenta (mavimsi kırmızı), mavi ve yeşil ışığın birleştiği yerde ise siyan (yeşilimsi mavi) renkleri elde edilir.

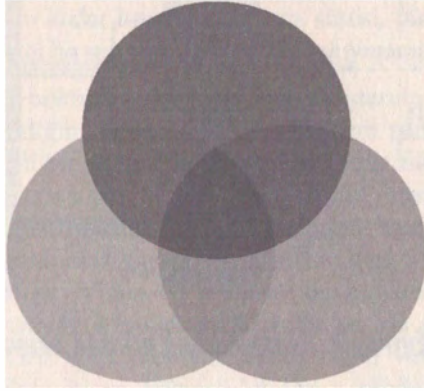
⁸⁶ A. Ataman- A. Morgül, **Televizyon Tekniği**, Derleyen: Avni Morgül, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 1997, s.16.



Şekil 15. Katmalı Renk Karışımı

Özellikle TV çalışmalarında, video kameraların renk ısı derecesinin ayarlanması, kamera üzerine yerleştirilmiş renk ısısını düzenleyen filtreler aracılığıyla gerçekleştirilir. Sinemada bu ayarlamalar, iki farklı ışığın renk ısı derecesine göre üretilen farklı filmlerin renk düzeltme (color correction) filtreleriyle düzeltilmesiyle veya ışık kaynaklarının renk ısı derecelerinin renk düzeltme filtreleri aracılığıyla düzenlenmesiyle yapılır. Eğer ölçüm alındıktan sonra, baskın renkler söz konusu ise; mavi, yeşil, macenta ya da siyan'ın fazla miktarının telafisi için renk ayarlama filtreleri de (color compensator) kullanılır. Sinemadaki renk dengeleme sistemine, çıkarmalı renk karışımı (subtractive color mixing) denilir. Çıkarmalı karışım, boya rengi (pigment) karışımıdır. Bu yöntem, beyaz ışığın içinden istenilen renk dışındaki renklerin çıkarılması yöntemidir. Bu yöntemde macenta, siyan ve sarı, fotoğraf ve filmde renkli görüntünün oluşmasını sağlayan çıkarmalı renk karışımının ana renkleridir. “Örneğin yeşil renk elde edilmek istenirse, beyaz ışıktaki yeşil dışındaki renkler filtre edilir ya da çıkarılır”⁸⁷

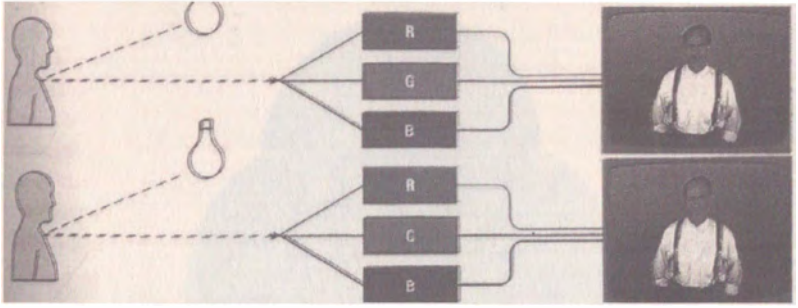
⁸⁷ L. Kılıç, a.g.k., s. 58-59.



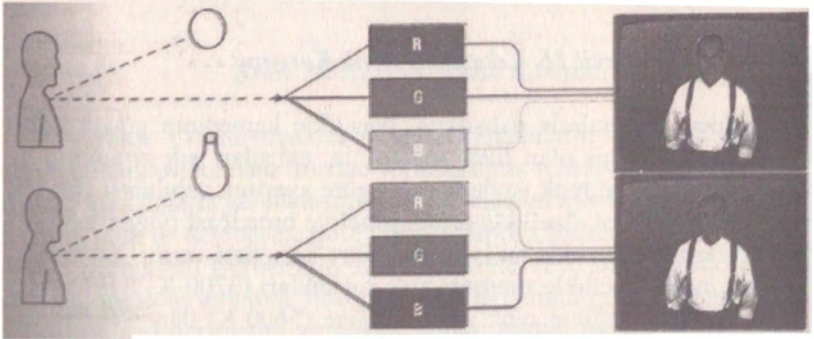
Şekil 16. Çıkarmalı Renk Karışımı

Video kameralarla çalışırken, öncelikle kameranın gövde bölümüne yerleştirilmiş olan filtre seçicisinin, çalışılan ışık ortamının ya da ışık kaynağının renk ısı derecesine göre ayarının yapılması gerekir. Video kameraların, özellikle profesyonel ve broadcast (yayın kalitesi) olan türlerinin üzerinde bu işi yapan filtre seçicileri vardır. Bu seçiciler üzerinde, genellikle tungsten ışık kaynakları (3200 K) için ve gün ışığı veya gün ışığının renk ısı derecesine (5600 K) dengelenmiş yapay ışık kaynakları için filtre seçicileri bulunur. Kameralara göre değişmekle birlikte, genellikle 5600 K'lık renk ısısı filtrelerinde ayrıca ND (neutral density) filtreleri bulunur. Bu filtrenin işlevi, görüntünün renk dengesi üzerinde her hangi bir etkide bulunmadan, ışığın yoğunluğunu (lux) düşürmektir.

Uygulamaya yönelik bir bakış açısından, bir video kamera operatörünün ana sorumluluğu, kameranın üstündeki beyaz dengesi (white balance) özelliğini, rengin dengelenmesine ilişkin gerektiği gibi kullanmaktır. Beyaz dengelemesi ya da pratik kullanımdaki yaygın adıyla beyaz ayarı, kameranın lensinin önüne beyaz bir kartın konularak bir düğmeye basılması (white balance düğmesi) ve kameranın vizöründe OK uyarıcısını verinceye kadar basılı tutulmasıyla yapılan oldukça basit bir iştir. Kameranın hafızası, beyazı görürken otomatik olarak kırmızı, mavi ve yeşilin kazancını uygun ilişkiler içinde ayarlar.



Şekil 17. Güneş ışığında ve Tungsten ışık altında beyaz ayarı yapılmadan önce



Şekil 18. Güneş ışığında ve Tungsten ışık altında beyaz ayarı yapıldıktan sonra

2- Estetik Nedenler

Konumuzun ana bölümünü oluşturan ışığın oluşumu ve ışıkla aydınlatma oluşturmada, öncelikle aydınlatmanın teknik bir gereklilik olduğundan söz etmiştik. Aydınlatma, sinemanın ilk çıktığı yıllarda doğal olarak gün ışığıyla yapılıyordu. Sessiz sinema döneminde filmler saniyede 16 kare olarak pozlanmaktaydı. Bu dönemde pozlama süresi, pozlanmış olan bir önceki görüntünün yerini alacak olan yeni karenin örtücü önüne gelmesi için ve pozlanacak yeni karenin pozlanma süresi için harcanırdı. Yani “saniyede 16 kare pozlandığında, her kare saniyenin onaltı da birinin yarısı kadar bir zaman içinde pozlanıyor

demektir. Örtücünün şekli, pozlanmış filmi hareketi sırasında ışıktan korumayı amaçlar. Gerçekte her kare saniyenin otuzda biri bir süre içinde pozlanır. Bu kadar kısa bir pozlama süresi, güneş ışığının sahip olduğu oranda güçlü bir ışık miktarına ihtiyaç duymamıza neden olur.”⁸⁸

Daha önceki bölümlerde kameraların oluşturulmasında insan gözünden yararlanıldığından bahsetmiştik. Kamera mercekleri ışık ışınlarını toplayıp belli bir düzlem ve yoğunluk içinde film üzerine gönderir. Bu işlem oldukça uzun bir süredir objektifin içinde yer alan diyafram (iris) denilen bir mekanizmayla düzenlenmektedir. Yani diyafram film üzerine düşecek olan ışığın yoğunluğunu denetler. İnsan gözünün irisi otomatik çalışır. Video ve fotoğraf kameralarında iris otomatik olarak da ayarlanabilir. Film kameralarında ise iris ayarı manuel olarak düzenlenir. Göz ışığa otomatik olarak tepki verdiği için kendini fazla (zararlı) ışıktan korur. Güneşli bir ortam içinde çekim yapılırken kontrastın fazla olmasından dolayı, güneş ışınlarının direk ulaşmadığı bölümler (gölge) direk ulaşan bölümlere göre az pozlandığından detayların okunması yeterli değildir. Koyu bölümlerde detay ortaya çıkarmak için, pozlama zorlandığında ise bahsettiğimiz durumun tersi bir sonuç oluşur. Yani beyazlar patlar ve detaylar yine yok olur. Yayıp ışık kaynaklarının henüz yaratılmadığı bu dönemlerde, bu tarz kontrast görüntülerde pozlama denetlemesi yapmak oldukça zordu. “Filmin bu kusuru sinemanın ilk yıllarında daha fazlaydı. Film yapımcıları, dış çekimlerde bunun üstesinden gelecek bir yöntem bulmakta gecikmediler. Sahne üzerine yarı geçirgen kağıtlar geçirdiler. Bu kağıtlar, parlak güneş ışığını yumuşatarak aydınlık alanlarla gölge alanlar arasındaki farkı düşürüyordu. İlk sessiz filmlerde belirgin gölgelerin olmayışı dikkat çeker”⁸⁹ Bu durum belirtilen yarı geçirgen kağıtların ve benzeri araçların sonucudur.

Film yapımcıları salt güneşle çalışmanın yarattığı baskıların altındaydılar. Amerika’da sinema endüstrisinin hızlı bir ivmeyle Kaliforniya’ya yönelmesi tesadüfi değildir. Fakat iklim açısından genellikle güneşli günlerin az yaşandığı Avrupa açısından durum daha sıkıntılıydı. “Bu nedenle teknisyenler, günün her herhangi bir anında, her iklim koşulunda ve stüdyo içinde film çekimini mümkün kılacak aydınlatma araçları geliştirmek zorunda kaldılar”⁹⁰

⁸⁸ Aktaran: Y. Demir, **Filmde Zaman ve Mekan**, Eskişehir, Turkuaz Yay, 1994, s.145.

⁸⁹ A.g.k., s. 146.

⁹⁰ A.g.k., s. 147.

Işığın yaşamın vazgeçilmez, tıpkı oksijen, su, hava ve toprak gibi bir ögesi olduğunu daha öncede belirtmiştik. Vazgeçilmezlik, sinemada görüntü üretirken teknik bir gerekliliği yerine getirirken, aynı zamanda estetiği oluşturan ve onu yönlendiren başlıca biçimsel öğelerin düzenlenmesinde de belirgindir. Sinema aracılığıyla yönetmen, gerçekliğe biçim vermeye çalışır. Ama ortaya çıkan yeni bir gerçek söz konusudur. Gerek biçimsel olarak insanın gerçek dünyayı algılaması, gerekse de sosyal ve toplumsal bir varlık olarak algılaması, sinemada yaratılan gerçek algılamasıyla kesişmez. “Yönetmen gerçekliğe biçim vermek için ışıktan, renkten, kurgudan, v.b gibi öğelerden yararlanır. Read araç ile medium’un karıştırılmaması gerektiğini vurgular. Yönetmenin aracı alıcı, medimum’u ise ışık. Tıpkı yontucunun aracının keski, medium’unun taş olması gibi. Yontucu keskidenden değil, taştan esinlenir. Yönetmenin keskisi alıcı, esin kaynağı ise ışıktır”⁹¹

Sinema ve TV’de üç boyutlu gerçek dünyanın, iki boyutlu bir yüzey üzerinde gerçeği yeniden üretecek şekilde ortaya çıkarılması gerekir. Aydınlatma, film görüntüsü üretiminde yaratıcı boyutun ortaya çıkarılmasındaki en önemli unsurların başında gelir. Film aracılığıyla gerçekliği yeniden üretmek, en azından gerçek dünyanın inandırıcı bir görsel sunumunun (taklidinin) iki boyutlu yüzeyler olan perde veya ekranda yeniden üretilmesini sağlamaktır. Film ve fotoğraf bir anlamda da ışıktır. Işığın yarattığı yanılsama, Platon’un mağara betimlemesinde belirtilmiştir. “Mağara içinde birbirine bağlanmış insanların ancak arkalarındaki ateşin aydınlığıyla karşılarına vuran gölgeleri gördükleri anlatılır”⁹² Bu yanılsama yüzlerce yıl sonra gölge, fotoğraf ve sinema sanatlarına kaynaklık edecektir. “Yine aynı ışık, Çin’de günümüzden iki bin yıl önce fotoğrafın temel prensibi olan, ışıktan etkilenen kimyasal maddenin bulunmasını sağladı. Bu buluş yıllar sonra Camera Obscura ile birleştğinde negatif görüntüyü oluşturacaktır”.⁹³

Bir resme baktığımızda zaman, form ve uzaya ilişkin izlenimlerimiz değişkendir. Bu izlenimler, perspektif, skala, karşılaştırmalı detaylar, görelî ölçüler ve benzeri gibi yüzlerce nedene bağlıdır. Bu nedenler, ışığın olduğu koşullarda bir resmi değerlendirme açısından anlam kazanır. Gü-

⁹¹ S. Büker, **Film ve Gerçek**, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Eğitim Teknolojisi ve Yaygın Eğitim Vakfı Eğitim Araştırma ve Bilimsel Yayınları Dizisi, 1989, s.2-3.

⁹² Aktaran: L. Kılıç, **Işık ve Aydınlatma**, Fotoğraf Dergisi Eki, Sayı: 17, Ankara, AFSAD Yayını, 1984, s. 1.

⁹³ A.g.m., s. 1.

neş ışınları, dünyada yaşama olanak tanır. Aydınlatma, gördüğümüzü nasıl yorumlayacağımız konusunda önemli bir rol oynar. Yapı ve ana hatları bize önemli ipuçları verdiğinde bile, ışık ve gölgenin oyunu, ölçü, biçim, uzaklık, yüzey dokusu ve konturlar konusundaki yargılarımızı güçlü bir şekilde etkilerler.⁹⁴

Aydınlatmanın duygu durumumuzla güçlü bir bağlantısı vardır. Dikkatli seçilmiş ışık yönü ve kontrast aracılığıyla bir sahnenin tüm etkisi değiştirilebilir. Aydınlatma ile belli durumların altını çizebilirsiniz. Örneğin; komik ya da fantezi bir durumu, gizemli ya da dramatik gerilimi açığa çıkarabilirsiniz. Aydınlatma bir dekorun değerini arttırabilir, estetik bir görsel ögeye dönüştürebilir. Ya da kasıtlı olarak gözü rahatsız eden, itici, kötü efektler yaratılabilir. Aydınlatma, görsel zenginliği olan bir atmosferi zevksiz, tatsız bir hale getirebilir; ya da sıkıcı, mat ve karakersiz bir boşluğa indirgeyebilir. Düzlemleri birbirinin içine geçirebilir, ya da bir tanesini diğerinden farklı olarak öne çıkarabilir. Gölgeyi kullanarak, gölgeler oluşturarak olmayan yapıları varmış gibi gösterebilir, varolanları gizleyebilirsiniz. Genel amacı dışında, yarattığı ve yaratabileceği etkiler açısından aydınlatmayı ele alırken, aydınlatmanın birincil aşamada konuyu aydınlatmaktan çok öte anlamlar içerdiği görülmektedir. Bir film çalışmasında aydınlatmanın bu gizli gücünü ortaya çıkaran ve onu yaratıcı bir şekilde kullanarak filmin gereksindiği atmosferi ve dramatik yapının kurulmasında yaratıcı bir anahtar olarak rol almasını sağlayan kişi görüntü yönetmenidir. Görüntü yönetmeni, sanatsal yetisini ve birikimlerini estetik bir oluşumun yaratılması için kullanır. Bu aşamada görüntüyü seçme yönünde duyarlılığa sahip olmanın ötesinde, görüntüyü besleyen başka dallarda belli birikimleri (resim, fotoğraf gibi) olması ve yaşama dair bir bilgilenme ve dünya görüşü, film tekstinin anlamını ve yönetmenin amacını kavramada önem taşır. Çünkü bir film yapımında, yönetmenden sonra en önemli kişi ve sanatçı görüntü yönetmenidir. Görüntü yönetmeninin, görüntüler üzerindeki egemenliği öyle bir sınıra ulaşmıştır ki, “o, ayrıca, uzaysal derinlik izlenimi yaratır, coşkusal ruh durumu ve atmosfer ifade eder, konusunun kontur ve düzlemlerini çizer, biçimlendirir ve hatta bazen bazı dramatik etkileri yeniden üretir. Kısacası, konusunun yalnızca görülmesini sağlamaz, ayrıca ona anlamlar yükler ve resimsel bir takım işlevleri yerine getirir”⁹⁵

⁹⁴ G. Millerson, a.g.k., s. 183.

⁹⁵ Ö.S. Uysal, **Estetik Bir Olg u Olarak Sinema**, İst., Yayınlanmamış kitap, 1997, s.116.

Büyük görüntü yönetmenleri, anlatmak istedikleri hikayeleri anlayabilen ve bu hikayeleri anlatabilmek için olağanüstü görüntüler bulan kişilerdir. Yönetmenin dilini ve yansıtmak istediği konuyu iyi anlamaya çalışırlar. “Yönetmenin kafasındaki soyut düşüncüyü görüntüye o dönüştürdüğüne göre, tüm görsel elamanları bir orkestra şefi gibi amaca uygun bir şekilde yönlendirecek olan da o olmalıdır”⁹⁶ Bu işbirliğinin başarısının en önemli filmlerinden biri, aynı zamanda bütün zamanların en iyi on filminden biri kabul edilen Orson Welles’in “Yurttaş Kane” filmidir. Bu filmde yönetmen ve görüntü yönetmeni işbirliği ve uyumu olağanüstüdür. Eğer Gregg Toland’ın görüntüleri olmasaydı, sanırım filmin başarısı bu denli etkili olamazdı. Nitekim bu durumu Welles’te kabul etmiş ve film jeneriğinde kendi adıyla Toland’ın adını aynı kareye yazdırmıştır.

a- Aydınlatmayı Yönlendirmek

Bu saydığımız elemanlar aydınlatma aracılığıyla ortaya çıkarılabilir. Bu tür kullanımları tercih edenler de çıkabilir. Ama aydınlatmanın estetik bağlamdaki temel işlevi, ışığı kontrol etmekten ziyade gölgeleri kontrol etmek yönündedir. Aydınlatma ve aydınlatmanın engellenmesiyle oluşan gölgeler aracılığıyla öncelikle nesnenin içinde bulunduğu uzayla ilişkisini kurarken, aynı zamanda formunun, boyutlarının anlaşılmasını sağlamaya çalışırız. Çünkü çalıştığımız yüzey iki boyutlu bir yüzeydir ve bu yüzey üzerinde gerçeklik yanılsamasının oluşması üçüncü boyuta ilişkin tanımlamaları ortaya koymakla ilgilidir.

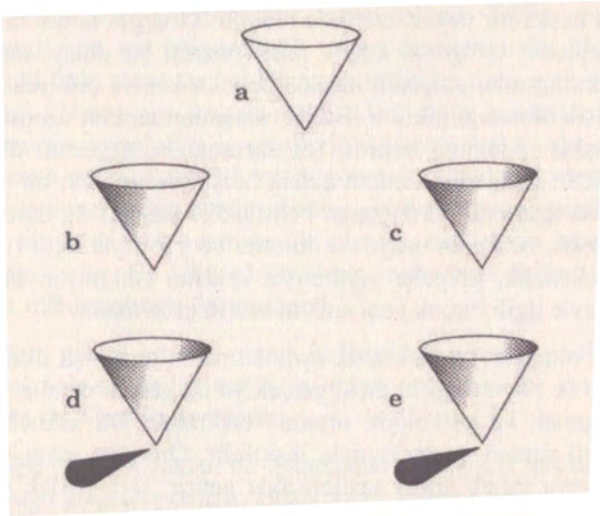
b- Estetik Yönelimin Ortaya Konulmasında Aydınlatma Düzenlemesi

Aydınlatmanın, bir film veya TV çekiminde mekan, nesne ilişkisinin kurulmasında, nesnenin içinde bulunduğu uzayla olan ilişkilerinin ortaya çıkarılmasında ve nesnenin formunun, boyutlarının anlaşılmasında büyük etkisi vardır. Aydınlatma, salt nesne, uzay ilişkisini iki boyutlu yüzey üzerinde gerçek yaşamdakine benzer şekilde oluşturmaz. Daha önce yinelediğimiz gibi, film sanatçısının en önemli esin kaynağı ışıktır. Işığın kullanımı gerçeklik yanılsamasını ortaya çıkarırken, aynı zamanda gerçeği oluşturulmak istenilen amaca uygun olarak soyutlayabilir ya da gerçek dışını vurgulayabilir. Öncelikle ve özellikle aydınlatmanın yukarıda değindiğimiz uzay, nesne ilişkisi üzerindeki rolünü ve bu özelliklerin ortaya çıkarılmasında önemli bir

⁹⁶ Ş. Güngör, **Sinemada Görüntü Yönetimi**, Ankara, Kitle Yayınları, 1994, s. 63.

anlatım aracı olan gölge ve gölgenin denetlenmesi ve yaratıcı bir öge olarak kullanılması üzerinde duralım.

Film perdesi ve TV ekranı, en ve boydan oluşan iki boyutlu yüzeylerdir. Gerçek dünyada görmeyi gözlerimiz sağlar ve gözlerimizin iki tane olmasından ve gözlemlediğimiz ortamın aydınlatılmasından dolayı, derinlik algılamasında bir sorun oluşmaz. Kameralar dünyaya tek gözle bakarlar. Aynı zamanda görüntü üretildiği ve gösterildiği yüzeyin özelliklerinden dolayı da iki boyutludur. “Bu iki boyutlu yüzeyde (ekranda) derinlik etkisinin oluşturulması ve üçüncü boyutun yaratılması, televizyon aydınlatmasının estetik özellikleriyle ilgilidir. Estetik açıdan aydınlatma, aydınlatmada ışık ve gölgenin (aydınlık alan ve karanlık alan) düzenlenmesidir. Işık ve gölgenin uygun kontrolü, üç boyutlu nesnelerin şekil ve formlarını, zaman ve uzaydaki durumlarını, birbirleri ve çevreleri ile ilişkilerini ortaya çıkarır. Bir nesnenin şekil ve boyutlarını yaratmada ışıktan daha çok gölgeler önem kazanır. Nesnenin şeklini ortaya çıkaran gerçekte ışık değil, gölgedir. Gölge oluşturma kaygısıyla yapılan aydınlatma, nesnelerin uzaydaki durumlarını belirten önemli etkindir”⁹⁷



Şekil 19. Nesne-gölge ilişkisi

⁹⁷ H. Zettl, a.g.k., s. 166.

Görüntüde boyut yaratılması ve estetik ögenin öne çıkarılması gölge oluşturma kaygısıyla yaratılır. Nesne-gölge ilişkisini Zettl'in kullandığı örnek üzerinde incelemekte fayda var. Yukarıda şekil 19'da görüldüğü gibi söz konusu örneğin (a) durumunda, nesnenin çizgiyle temel sınırları belirlenmiş durumdadır. Nesnenin üzerinde herhangi bir gölge yoktur. Nesne kontur olarak görülür. Eni ve boyu olan iki boyutlu bir nesnedir. Bu durumda nesnenin içinde bulunduğu uzay ve çevresiyle olan ilişkisi belirsizdir. (b) durumunda ise nesnenin üzerinde aydınlıktan karanlığa doğru dereceli bir geçiş görülüyor. Sol taraftaki bu gölge nesnenin iki boyutlu olmadığını işaretidir. Nesnenin üç boyutlu konik bir yüzeye sahip olduğunu belirtir. Çünkü bu tür gölgeler sadece yuvarlak yüzeyler üzerinde oluşur. Gölgenin yukardan aşağıya doğru incilmesi de nesnenin konik yapısını belirtir. (c) de konik nesnenin sağ üstüne bir gölge daha eklenmiştir. Bu gölge de nesnenin yapısıyla ilgili yeni bilgiler verir. Nesnenin içinin oyuk olduğunu belirtir. (d) de ise nesnenin dışında bir gölge daha görülmektedir. Nesnenin altına düşen elips şeklinde bir gölge. Yeni gölge, nesnenin konik şeklinin yeni bir göstergesidir. Bu gölge nedeniyle konik nesnenin bir yüzey üstünde olduğu anlaşılır. Çünkü, böyle bir gölge ancak nesnenin dışında başka bir nesne üzerinde olabilir. Örneğin konik bir nesne masa üzerindedir. Gölgenin küçük fakat önemli bir detayı daha var; dikkatli bakıldığında, gölgenin incelen ucunun koniye çok yakın olduğu ama bitişik olmadığı görülür. Bu da nesnenin masanın üzerinde boşlukta durmakta olduğunu belirtir. (e) durumunda, nesnenin dışındaki gölge bitişiktir. Gölgenin koninin ucuna bitişmesi, koninin bir yüzeyin örneğin masa üzerinde durduğunun belirtisidir. Baştaki ilk duruma yeniden dönersek, nesnenin uzaydaki durumu ve yapısıyla ilgili (a) durumundaki belirsizlik, gölgeler yardımıyla ortadan kalkmıştır. Her yeni gölge, nesneyle ilgili birçok yeni anlamı ortaya çıkarmıştır.⁹⁸

Teknik olmayan ya da estetik aydınlatmanın amacı şu ilkelere dayanır: biçim ve boyutu göstermek, gerçek ya da gerçek dışının yanılmasını yaratmak ve psikolojik ortamı sezdirmek. Bu sahnelemenin, kendine özgü zaman ve mekanıyla ilişkilidir. Örneğin; uzun gölgeler akşamüstü veya sabah erken saatleri akla getirir, sert, parlak ışık, dış çekimdeki gün ışığını kanıtlar. Aralıklı olarak, panjurları kapalı karanlık bir motel odasından yanıp sönen ışık hızlıca ne tür bir mekan olduğu hakkında ipucu verebilir. Penceresiz bir iç mekanda, oldukça parlak

⁹⁸ Aktaran: L. Kılıç, a.g.k., s. 30-31.

yapılmış bir aydınlatma, dışarıda gündüz olduğuna ilişkin bir izlenim yaratır. Fakat, aynı iç mekanda zayıf bir anahtar ışık aydınlatması (seçilmiş aydınlatma ve her yerde düşük ışık seviyesi) geceyi akla getirir. Mantiğa aykırı ya da özel efekt aydınlatmaları gerçekdışını yaratabilir.

Işığın oluşturduğu gölgelerin kullanılmasıyla, nesne ve yüzey ilişkisinin anlaşılmasından yararlanan fotoğraf, sinema ve TV gibi görsel araçlar, bu kullanım özelliklerini bir ölçüde diğer görsel sanatlardan olan resim sanatının ilişkilerinden faydalanarak kendi alanlarına taşımışlardır. Bu önemi daha iyi anlamak ve gölgenin özelliklerini ortaya çıkarmak için resim sanatıyla ilişkisine kısaca göz atmakta fayda vardır. Perspektif yasalarına tümüyle egemen bir sanatçı olan Pierro della Francesca, ortaçağ ressamlarının önemsemediği bir öğeyi, sahnede mekan duygusu vermeye yarayan bütün geometrik yöntemlere, hiç de önemsiz olmayan yeni bir öğeyi, ışığı eklemiştir. Ortaçağ ressamlarının basık figürleri, gölgeler yaratmıyordu. Masaccio, bu bakımdan bir öncülük yapmıştır.⁹⁹

Resimde, gölgesel üslup öncesi çizgisel üslup söz konusuydu. Çizgisellik 16.yy'da belirgin, 17. yy'da ise özellikle gölgeselliğe doğru gelişmiştir. Çizgiselliğin ustası olarak Dürer gösterilirken, Rembrandt için ise gölgeselliğin ustası denilmektedir. Bu iki üslup arasındaki farkı sanat tarihçi Heinrich Wölfflin daha açık olarak şöyle belirtiyor: “Nesnelerin anlamı ve güzelliği önce konturlarda aranmıştır. Konturun çevrelediği iç şekillerin de konturları vardır, gözü sınırlar boyunca ve kenarları izleyerek görmeğe yöneltir; kitleyi görüşteyse, dikkat kenarlardan ayrılır, kontur gözün izlemesi gereken yol olmaktan az ya da çok çıkar ve ilk izlenim, nesnelerin lekeler halinde algılanması olur. Bu leke görüntülerin renk ya da sadece aydınlık ve karanlık olanlar olması önemsizdir”¹⁰⁰

Işığın, görsel bir öğe olarak kullanıldığı görsel sanatlarda iki tür gölgeden bahsedilebilir; bağlı ve atılan gölgeler. Bu ayrımı ilk kez Leonardo da Vinci kullanmıştır.

Bağlı gölge: Uzaktan bir aydınlatma kaynağının nesnenin üzerinde oluşturduğu gölgelere denilir. Bağlı gölge, yüzeyin yapısını ortaya çıkarıp, nesnenin formunu belirttiğinden nesnenin neye benzediği anlaşılır.

⁹⁹ E.H. Gombrich, **Sanatın Öyküsü**, Çeviren: Bedrettin Cömert, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1980, s. 195.

¹⁰⁰ Aktaran: L. Kılıç, a.g.m., s. 6.

Atılan gölge: Bir nesnenin, diğeri üzerinde ya da aynı nesnenin bir parçasının başka nesne üzerinde oluşturduğu gölgedir. Örneklendirsek bir dağın gölgesi bir köyün üstünü kapayabilir ya da duvar kenarında bir yolda yürümekte olan bir insanın gölgesi duvarın üstünde yer alır. Atılan gölgede gözün hissedişine ilişkin iki olgu söz konusudur. Birincisi, gölge, üzerinde görülen nesneye ait değildir. İkincisi, gölge, diğeri bir nesneye aittir ve o diğeri nesneyi örtmez. Atılan gölgenin yarattığı özellikleri özetlersek; gölgesini oluşturduğu nesneden bağımsız olarak incelenir. Nesnenin başka bir yüzey üzerinde ya da uzakta olduğunu belirtir. Atılan gölge, mekan tanımlamasında kullanılır ve dramatik etkiyi güçlendirir. Çünkü doğrudan nesne ile ilişkili olduğundan nesne tarafından kontrol edilir. Örneğin güneş ışığıyla aydınlatılan bir insanın yerdeki gölgesi, güneşin kırk beş derecelik açısı ile oluşur ve bu gölge aynı zamanda insanın bir silüetidir. Bu gölgenin hareketi doğal olarak insanın hareketine bağlıdır. Atılan gölgenin iyi düzenlenmesi, nesnenin çevresinde bir uzay yaratır.



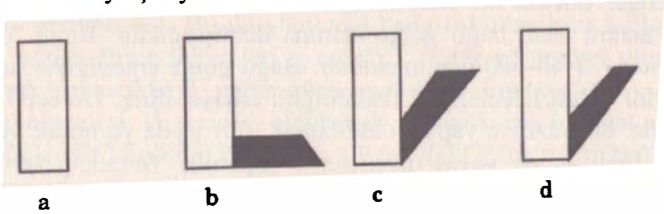
Şekil 20. Bağlı Bölge



Şekil 21. Atılan gölge

Şekil 22 (a) da nesne iki boyutlu olarak görülmektedir. Dikdörtgenin çevresinde yeni bir uzay söz konusu değildir. (b) de ise dikdörtgenin

oluşturduğu atılan gölge yeni bir uzaya ilişkin bilgi verir. (c ve d) de yeni bir uzay etkisi çok daha belirgindir. (d) de gölgeye perspektif bozukluğunun eklenmesi yeni uzay oluşturma etkisini güçlendirmektedir. Dikdörtgenin oluşturduğu (b,c,d) deki bağlı gölge, derinlik etkisiyle nesneye bağlı olarak yeni bir uzay yaratıyor. Böylece üçüncü boyut etkisi ortaya çıkıyor.



Şekil 22. Düzenlenmiş bir atılan gölgenin nesnenin çevresinde uzay yaratması

Sinema ve TV gibi iki boyutlu yüzeyler üzerinde, aydınlatma kaynağı (özellikle anahtar ışığı oluşturan sert ışık) nesnenin oluşturduğu atılan gölgenin şeklini etkilemektedir. Güneşin, değişik saatlerde oluşturduğu gölgeler buna tipik örneklerdir. Arnheim’ın verdiği örneklerle atılının oluşturduğu uzay, nesnenin yanında yeni bir uzay oluşturan atılan gölgenin boyut ve perspektifi aydınlatma kaynağı tarafından belirlenir. Işığı ve gölgeyi kontrol ederek, izleyicinin zamana uyumuna da yardım edilir.¹⁰¹



Şekil 23. Atılan gölgeyle aydınlatma kaynağı arasındaki ilişki.

¹⁰¹ R.Arnheim, **Art and Visual Perception A Psychology of the Creative Eye**, California, University of California Press, 1984 (The New Version), s. 319.

Aydınlatma ile gündüz-gece, günün belli bir saati ve mevsimlerin etkisi yaratılabilir. Basitçe ele alındığında, gündüz aydınlatmasının parlak ve total aydınlatma olduğudur, gecede ise parlaklık azalır ve lokal seçicilik belirgindir. Atılan gölgenin kullanılış şeklide, gündüz-gece etkisini görsel olarak uyandırmada belirleyicidir.¹⁰²

Diğer önemli bir uzaysal uyum etkeni, bir nesnenin üzerindeki ışıklı alanın nasıl bağlı gölge alanına dönüştüğüdür. Buna “dereceli gölgeleme” (fall-off) denilmektedir. Bağlı gölge aracılığıyla nesnenin yüzeyini ya da köşelerinin keskinliğini anlayabiliriz. Dereceli gölgeleme ile, bir yüzeyin yapısını algılamak, sert ya da yumuşak aydınlatmayla hızlı ya da yavaş dereceleme yapılabilir. Buradaki sert ya da yumuşak tanımlaması nesnenin aydınlık-karanlık olmasıyla ilişkilidir. Şekil 24 A’da yüksekte yönelmiş sert ışık kaynağı, hızlı (sert) dereceli gölgeleme oluşturur. Yüzeyin yuvarlaklığı vurgulanır. B’de yüksekte yönelmiş dağınık ışık kaynağı yavaş (yumuşak) dereceli gölgeleme oluşturur. Burada küre yüzeyin yapısı, daha az önem taşır. Böylece aydınlatma uzayı açıklamakla kalmayıp, onu yaratır da. Yani nesnenin anlam kaynağıdır demek yanlış olmayacaktır.



Şekil 24. Dereceli (fall-off) gölgelendirme

Sinema ve TV aydınlatmasında, estetik öge olarak ışığın kullanılmasının bu iki medium açısından dış ışık ve iç ışık olarak ele alınması gerekir. Bizim amacımız açısından belirleyici olan dış ışıktır. İç ışığın anlamının kısaca vurgulanması dışında üzerinde yoğunlaşmayacaktır. Dış ışığı düzenlemek, diğer bir deyişle aydınlatma ile mümkündür.

İç ışık: Bu ışık oluşumu aydınlatma düzenlemesiyle ilgili değildir. Sinemada ve televizyonun üretim aracı videoda iç ışık düzenlemesi farklı bir süreci oluşturur. Sinemada iç ışık, negatif görüntünün

¹⁰² L. Kılıç, a.g.k., s. 39.

pozitif dönüşme sürecinde yaşadığı bir dizi laboratuvar işleminde tatbik edilen ışık süreciyle ilgilidir. Videonun kendisi ise bir anlamda ışıktır, ışıklı noktacıklardan oluşur. Buradaki iç ışık süreci iki aşamalıdır. “Birincisi, nesne-kamera-kayıt aracı süreci içinde kameranın nesneyi kayıt etmesi, yani pozlama sırasında gerçekleşebilir... İkinci yöntem ise kameranın kayıt ettiği görüntünün iç ışığının düzenlenerek yeniden üretilmesidir. Bu iki yöntemin hangisi kullanılırsa kullanılsın iç ışığı yönlendirme teknikleri aynıdır”¹⁰³ Yani görüntüyü oluşturan elektronik noktacıkların, ışığın gücü, parlaklığı, kontrastlığı ve renginin düzenlenmesi. Diğeri ise, elektronik noktacıkların hareket aracılığıyla yönlendirilmesidir. Bu yönelim özel efekt yöntemleri bağlamında ortaya çıkar. İç ışık nesneyi bütünüyle yapısal olarak değiştirmektedir.

Dış ışık: Film ve video kamerasının lensinin önünde yer alan nesne ve olayın aydınlatılması olarak kısaca tanımlanabilir. Diğer bir deyişle, aydınlatmanın hem teknik bağlamda hem de estetik bağlamdaki düzenlenmesinin tümünü içerir. Kamera önünde yapılan aydınlatmanın amacı, iki boyutlu görüntüyü gerçeğe yaklaştırma amacıyla da aydınlık (ışıklı) ve karanlık (gölgeli) lekeler oluşturmaya yöneliktir. Işığı bu amaca yönelik kullanmaya Chiaroscuro aydınlatması denilir. Kontrastın özellikle vurgulanmadığı, aydınlık-karanlık zıtlığının öneminin azaldığı aydınlatma yaklaşımına ise düz (Notan) aydınlatma denilmektedir. Bu aydınlatma, estetik yönelimden çok, nesnelerin teknik olarak görülebilmesine yöneliktir. Düz aydınlatmanın da kullanıldığı durumlar söz konusudur. Yaygın olarak ise TV programlarında kullanıldığı göze çarpmaktadır. Işığın bir esinlenme kaynağı olarak, yönlendirici bir anahtar rolü taşıması, gerçekleştirilen filmin sanatsal ve estetik düzeyiyle ilgilidir. Düz aydınlatmanın kullanımında ise sanatsal ve estetik boyuttan bahsetmek pek olası değildir. Bu aydınlatma türünün yeğlenmesi, çoğu zaman yapımın estetik kaygılara gereksinme göstermemesinden değil, aydınlatma düzenlemesi yapan kişilerin bilgisizliğinden ve hızlı çalışma koşullarından kaynaklanır. Türk sinemasının 90’lı yıllara kadar çekilen filmlerinin (sinemacılar dönemindeki belli yönetmenlerin filmleri dışında) çoğunda bu tür aydınlatma göze çarpar. Düz aydınlatma, aynı zamanda filmin ambiyansını, senaryonun gerektirdiği özel durumları ve Zettl’in da vurguladığı gibi psikolojik ortamın veya durumların sezdirilmesini yok eder.

¹⁰³ L. Kılıç, a.g.k., s.39-42.

c- Chiaroscuro Aydınlatması

Sinema ve TV'nin koşullarına uygun olarak gerçekleştirilebilecek Chiaroscuro aydınlatması, aydınlık-karanlık zıtlığı (kontrastlığı) demektir. İtalyanca bir sözcük olan Chiaroscuro; chiaro (aydınlık-ışık), oscuro (karanlık) anlamına gelmektedir. Sinema ve TV'de aydınlatmanın görsel öge olarak önem taşıyıcı boyutu, aydınlık (ışıklı) ve gölgeli (karanlık) alanların düzenlenmesinde ortaya çıkar.



Şekil 25. Caravaggio, San Matteo Şehitliği (Chiaroscuro aydınlatmasına başarılı bir örnek)

Chiaroscuro aydınlatması; görsel sanatlarda, önce resimde ortaya konulmuş bir yaklaşımdır. Bu aydınlatma nesneye ve mekana uygun olarak üçüncü boyutu sağlar ve bu bağlamda yeni bir uzay yaratarak görüntüde derinlik etkisini artırır. Görüntüye gerçekçi bir anlam katar. Görsel öğeleri dengeye getirir, dikkati belli bir noktada yoğunlaştırır ve anlatıma destek olur.¹⁰⁴

Chiaroscuro aydınlatmasında, aydınlatmada kontrast çok belirgindir. Konunun belli yerleri aydınlatılırken, diğer yerler tümüyle karanlıkta kalmayacak şekilde görelî bir koyuluk içerir. Nesnelerin bağlı ve atılan gölgeleri, yani parlak ve koyu alanlar arasındaki geçişler yumuşaktır. Chiaroscuro aydınlatması aydınlık ve karanlık alanlar arasındaki kontrastlığın derecesine göre üç ana biçime ayrılmaktadır; Rembrandt aydınlatması, Cameo aydınlatması ve Siluet aydınlatması.¹⁰⁵

¹⁰⁴ H. Zettl, **Sight-Sound-Motion Applied Media Estetichs**, California, Wadsworth Publishing Company, 1999 (3th Edition), s. 35.

¹⁰⁵ L. Kılıç, A.g.k., s. 35-36.

1°) Rembrandt Aydınlatması

Seçici bir aydınlatma şeklidir. Nokta ışık oluşturan aydınlatma kaynaklarıyla yapılır. Çerçevenilmiş konunun belli yerleri aydınlatılırken, diğer yerleri tam ya da yarı karanlıktır. Bu aydınlatmanın temel biçimi zayıf bir aydınlatma şekli olmasıdır. Görüntüde yer alan nesnelerin düzenlenmesinde, aydınlatmayla yaratılan seçicilik özellikle öndekiler üzerinde yoğunlaşmıştır. Arka alandakiler, görelî olarak daha karanlıktadır. Işıklı alanlardan gölgeli alanlara geçiş yumuşaktır.



Şekil 26. Rembrandt Aydınlatması, Rembrandt, Anatomi dersi

“Rembrandt aydınlatmasında hem kompozisyon hem de içerik açısından temanın anlatımını destekleyen alanlar ışıklıdır. Görüntü alanı içindeki diğer alanlar tamamen karanlıktır.”¹⁰⁶ Bu tür aydınlatmanın örneği ve seçici aydınlatma özelliği Şekil 26’da, Rembrandt’ın, Dr. Tulplun Anatomi Dersi’nde, resminde görülmektedir. Bu aydınlatmanın ana hatları görüntüde görsel değerlendirmede gölgeli ışıklı lekelerin ve karanlık bölgelerin ilişkisi üzerine kuruludur. Chiaroscuro, aydınlatma türleri içinde, görüntüde derinlik etkisini en iyi yaratan aydınlatma biçimidir.

¹⁰⁶ L. Kılıç, a.g.k., s.36.

2°) Cameo Aydınlatması:

Bu aydınlatmada, dikkatin belli bir nokta üzerinde toplanması söz konusudur. Güçlü, nokta ışık kaynaklarıyla yapılan bir aydınlatmadır. Özellikle, nesnenin detaydaki yapı ve boyutlarının özgün niteliğini belirleme açısından önemlidir. Cameo aydınlatmasında, konunun arkasındaki detay önemli değildir. Chiaroscuro aydınlatmasının en aşırı şeklidir.¹⁰⁷

Gölgeler sadece aydınlatılan nesnenin üzerinde farkedilir. Rembrandt aydınlatmasına göre aydınlık-karanlık zıtlığı çok fazladır. Özellikle dramatik nitelikte olan bazı televizyon gösterileri, bomboş gibi görülen bir stüdyonun siyah bir fonu önünde gerçekleştirilir. Karanlık bir fon önünde salt oyuncuların aydınlatıldığı bu aydınlatma yöntemi-ne “Cameo” aydınlatması denilir.



Şekil 27. Cameo aydınlatması

Bütün Cameo aydınlatması doğrusal olup, genellikle mercekli aydınlatma kaynakları ile oluşturulur. Arka plan herhangi bir göze çarpabilecek taşkın ışıktan korunmak için, siyah perdelerle dikkatlice kapatılmıştır. Bu aydınlatma türünün denetlenmesi güçtür. Bu aydınlatma biçiminin görüntüde siyah-beyaz kontrastı çok yüksektir. Oldukça küçük bir yüzeyin üzerinde toplanmış yoğunluğu yüksek ışık, oyuncuların yüz çizgilerini silebilir. Estetik açıdan düşünüldüğünde, Cameo aydınlatması oldukça etkileyici dramatik bir aydınlatma yöntemidir. Daha çok, dramatik vurgusu öne çıkan sinema veya TV yapımlarında kullanmak uygun olur. Cameo aydınlatmasında dekor önemli değildir. Birkaç set malzemesi dekor olarak kullanılabilir. Bu aydınlatmada en belirgin olan konudur.¹⁰⁸

¹⁰⁷ G.M. Şener, **Aydınlatma İle Televizyon Yapımlarında Derinlik Etkisinin Oluşturulması**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1986, s. 51.

¹⁰⁸ G. Sarıoğlu, a.g.k., s.73.

3°) Siluet Aydınlatma

Siluet aydınlatma, Chiaroscuro aydınlatma türleri içinde aydınlık-karanlık zıtlığının en keskin şekilde vurgulandığı aydınlatma türüdür. Öndeki nesnenin karanlık ve kontur olarak belirgin olduğu, arka fonun ise aydınlık kaldığı aydınlatma şeklidir. Cameo aydınlatmasının tersidir. Salt arka fonun aydınlatılmasından dolayı öndeki nesne tamamen karanlıktır ve nesnenin dokusu ve tonal değerleri belirgin değildir.



Şekil 28. Siluet aydınlatması

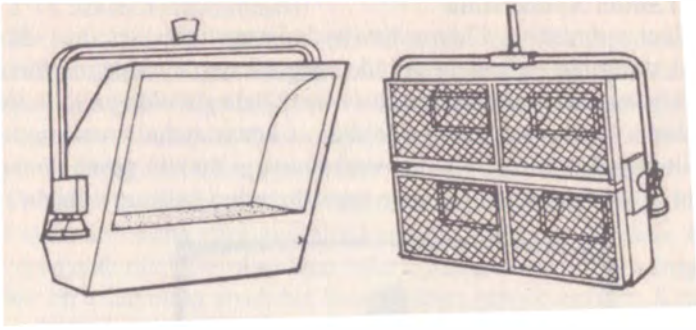
Bu aydınlatma biçiminde, nesne görüntü boyutu içinde siluet olarak belirir. Aydınlık ve karanlık arasında dramatik zıtlık sağlar. Konuya derinlik katar. Bir insanın bu yöntemle aydınlatılması durumunda, ışık omuz başlarından aşağıya dökülen saçaklar gibi etki oluşturabilir. Derinlik yanılması bu etkinin rolü vardır

C- Işığın Dağılması

1-Yumuşak Işık

Yumuşak ışık, yayılmış, dağınık yönlerde aydınlık oluşturan, sert gölgeler yaratmayan bir aydınlık türüdür. Yumuşak ışık, doğada, kapalı gökyüzünden ve her çeşit pürüklü yüzeyden (duvarlar, kum, kar v.b.) yansıyarak gelen aydınlıktır. Yapay ışık kaynakları açısından yumuşak ışığı tanımladığımızda; “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”¹⁰⁹

¹⁰⁹ N. Kafalı, **TV Yap. Teknik ve Kur. Temeller**, Ank., Ümit Yay., 1993, s. 135.



Şekil 29. Yumuşak ışık kaynakları

Şu elemanları kullanarak yumuşak ışığı yapay olarak yaratmak olasıdır:

- Birden fazla lambanın kullanıldığı ışık armatürleri kullanarak

Işık kaynaklarının önünde dağıtma işlevi olan filtreler (white diffusion, though spon), yumuşatma box'ları (chimera, straforlarla ve dağıtma filtreleri aracılığıyla box yapma) ya da geniş mekanların yumuşak olarak aydınlatmasında da işlevsel olan "butterfly" gibi özel bezleri kullanarak. Bu bezler 4x4m., 6x6m., 12x12m. gibi değişik ebatlarda üretilmektedirler.

- Büyük hacimli ışık armatürlerinin içinde yansıtıcı yüzeyler oluşturarak. Bunların örneği, sinema ve TV sektörünün terminolojisinde soft-light diye tabir edilen aydınlatma armatürleridir. Bu ışıklar genellikle dikdörtgen biçiminde olup içinde 1250W'lık iki adet lamba içerirler. Aydınlatma, direk yansıtıcı yüzeye doğru gerçekleşerek sonuç olarak yumuşak, dağınık bir aydınlatmayı gerçekleştirir.

- Işığı geniş, beyaz yüzeylerden (beyaz tavan ve duvarlar, beyaz köpükler, gümüş veya altın folyo kaplanmış reflektörler) yansıtarak.

Geniş alanlar dağınık ışığın kalitesini, özelliğini vurgulamada daha işlevseldir. Pek çok yumuşak ışık kaynakları, görülebilir gölgeler atar. Yumuşak ışık gerçek yaşamdaki üç boyutlu algının, iki boyutlu görüntü yüzeylerinin üzerinde oluşturulmasında işlevsel değildir. Şunları istediğimizde yumuşak ışığı kullanırız:

- Gölge alanları ek gölgeler yaratmaksızın aydınlatmak. Örneğin, Temel Aydınlatma Yönteminde anahtar ışığın oluşturduğu gölge alanları aydınlatmak.

- Şekil verme veya dokuyu vurgulamaktan kaçınmak.
- İnce ton dereceleri oluşturmak (bunlar genellikle pek çok TV ekranında görülemeyecek kadar incedir)

Yumuşak ışığın uygulamada oluşturduğu bazı dezavantajlar da vardır. Bu dezavantajları özetlersek:

Yayılan ışık çevreye dağıldığı ve sınırlandırılması kolay olmadığı için, denetlenmesi zor olabilir.

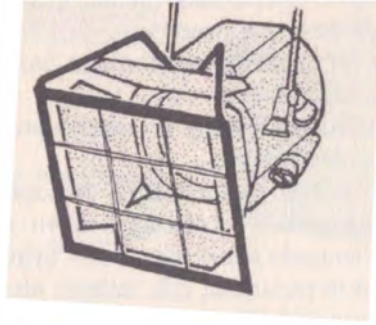
- Amaca uygun olmayan kullanımlarda yumuşak ışık, düz, biçimsiz aydınlanmalar oluşturabilir. Resimde dokuyu ve biçimi görmek zorlaşabilir. Eğer kullanımda temel ışık olarak uygulanmışsa derinlik etkisini azaltabilir, set duvarlarında ışık fazlaysa atmosferi tahrip edebilir, düz ilginç olmayan resimler üretebilir.

2- Sert ışık

Sert ışık keskin gölgeler yaratan ve doğada parlak güneş ışığından direk gelen yönlendirilmiş aydınlatmadır. Yapay ışık kaynakları içinde nokta, yönlü aydınlatma kaynaklarının ürettiği ışık şeklidir. Sert ışık, yoğun herhangi bir küçük alanlı kaynaktan gelir. Güneş gibi büyük hacimli ışık kaynağı çok uzakta olmasından dolayı nokta ışık veren bir kaynak gibi hareket eder. Film ve TV çekimlerinde sert ışığı oluşturan değişik yapay ışık kaynakları vardır. Bunların içinde en belirgin olanları fresnel mercekli spot ışıklarla, ellipsoidal spot ışıklardır.

a- Fresnel Aydınlatma Kaynakları

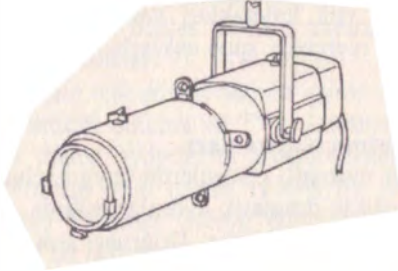
Film ve televizyon maksatlı çekimlerde yaygın olarak kullanılan bu ışık kaynakları, özellikle dramatik aydınlatmalarda, üçüncü boyutun ortaya çıkarılmasında işlevseldirler. Doğrusal ışık verirler ve ışık yoğunluğunu oldukça küçük bölgeler üzerinde toplayabilirler. Işığın yoğunlaştırılması ampulün ileri geri oynatılmasıyla ve spotun önünde bulunan bir merceğin toplayıcılık görevi görmesiyle oluşur. Spot ışıklarının etkisini, ampulün gücü ve fresnel merceğin ışığı yayma özelliği belirler.



Şekil 30. Fresnel aydınlatma kaynağı

b- Ellipsodial Spot Işıklar

Film ve TV çekimleri dışında genellikle özel amaçlı çalışmalarda kullanılması söz konusudur. Örneğin konserlerde şarkıcıların takip spotu olarak kullanılırlar. Çalışma prensipleri, önlerinde bulunan toplayıcı bir merceğin kollar aracılığıyla ampule yaklaştırılmasıyla oluşur. Fresnel ışıklar gibi yoğun sertlikte ışık yaymazlar.



Şekil 31. Ellipsodial aydınlatma kaynağı

Sert ışık görüntüde şu koşulları istediğimizde kullanılabilir:

- Hatları ve dokuyu özellikle vurgulamak söz konusu olduğunda

Bariz gölgeler oluşturulmak istendiğinde (Örneğin, ağaç dalı gölgeleri, vücut gölgeleri v.b.).

Işığı belli bir uzaklıktaki bir yere değişmez bir şiddet içinde yansıtmak istenildiğinde (spot ışık kaynaklarının ışınları kabaca paralel yol alırlar ve açık ağızlı ışık kaynaklarına göre uzaklığa bağlı olarak çabucak azalmazlar).

Bununla birlikte sert ışık kaynaklarının kullanımı esnasında oluşan bazı dezavantajları da söz konusudur:

- Sert ışığın yarattığı gölgeler, her zaman çekici ve uygun olmayan, ilgiyi dağıtan gölgeler olabilir.
- Sert ışık, doku ve yüzey biçimlendirmesini abartabilir.
- Yüksek kontrast, çiğ, parlak ve doygun olmayan tonlar üretebilir.
- Konu birden fazla sert ışık kaynağıyla aydınlatılıyorsa gölge sayısı birden fazla olabilir.

Açıklıkla belirtmek gerekirse, etkili bir aydınlatma yaratabilmek için, sert, yönlendirilmiş ışık ve yumuşak dağınık ışığın uygun bir karışımına ihtiyaç vardır. Genellikle sert ışık konunun konturlarını ve dokusunu ortaya çıkarır. Konunun neye benzediğinin anlaşılmasını sağlar. Sert ışıkla kullanılan bir yumuşak ışık, aşırı kontrastı azaltır ve gölgelerin detaylarını görülebilir kılar. “Özellikle, aydınlanmanın yönüne ve karışımına bağlı olarak (kasten) kontur veya dokuyu vurgulayabilirsiniz veya en aza indirgeyebilirsiniz”¹¹⁰

II- Aydınlatma Araçları

Işık günlük yaşamımızın bir parçasıdır; o kadar yaşamımızla iç içe girmiş bir fenomendir ki, onunla ilgilenmeyiz (profesyonel ilgi alanı dışında). Eğer doğal ışık kaynağı (güneş) aracılığıyla yeterince iyi göremezsek yakınımızdaki bir lambadan (yapay ışık kaynağı) yardım alarak, görmemizi sağlayacak veya kolaylaştıracak şekilde ışığı arttırırız.¹¹¹

Bu aynı zamanda, ışığa faydacı yaklaşım şeklini oluşturur. Işık kaynaklarına yaklaşırken, öncelikle ışık kaynağı ve karanlık cisim kavramlarını açıklamakta fayda vardır. Kendiliğinden ışık yayan cisimlere (güneş) ışık kaynağı denilir. Üzerine düşen ışığı yansıtmayan cisimlere ise karanlık cisim denilir. İdeal siyah gövde, karanlık cismin iyi bir örneğini oluşturur. Daha önce nesnelerin ve renklerinin görülebilir olması için üzerlerine düşen ışığın bir miktarını yansıtması gerektiğini söylemiştik.

Sinemanın bulunuşuyla birlikte, gelişim sürecine giren hareketli görüntü anlatımı, önceleri dış çekimlerle veya üstü camlı stüdyolarda gerçekleştirilerek filmlerin güneş ışığı altında çekilmesi sağlanıyordu.

¹¹⁰ G. Millerson, a.g.k., s.188.

¹¹¹ G. Millerson, **The Technique Of Lighting For Television And Motion Pictures**, London, Focal Press, 1982, s. 11.

Daha fazla ışık gereksinmesi oluşmakta olan sinema endüstrisini, özellikle hızlı bir ivmeyle güneşli bölgelere çekiyordu. Örneğin Amerika'da bu yönelişin Kaliforniya'ya kayması gibi. Bu nedenlerden dolayı, günün her hangi bir anında, her iklim koşulunda ve kapalı mekanlarda film çekimini mümkün kılmak ve sürdürmek gerekliydi. Doğal ışık kaynağı güneşin yetmediği veya olmadığı durumlarda, ışık oluşturmak ve aydınlatmayı sağlayabilmek için, yapay ışık kaynağı adı verilen aydınlatma elamanlarının (spotlar) üretilmeleri gerekiyordu.

Seyirlik görsel sanatlardan olan ve kitlesel izlenme özellikleriyle sinemaya benzeyen tiyatro sanatında, aydınlatmadan çeşitli yöntemlerle faydalanılmıştır. Bu yöntemlerin bazıları, daha sonra sinema ve TV stüdyolarında kullanılan ekipmana önderlik etmişlerdir. Tiyatro sanatı, Aristoteles'in Poetikası'ndan bu yana bir mimesis sanatı, yani gerçeğe öykünme sanatıdır; tiyatro insan eylemlerini taklit eder ve böylece genellikle hikaye diye adlandırılan şeye bağlı olarak seyirciye bir dizi olay sunar.¹¹² Tiyatronun ortaya çıkışına kaynaklık eden dinsel törenler, dionysos* ayinleri ateş ışığında gerçekleştirilirdi. Bu ayinlerin süreç içinde öykülemeler, canlandırmalar, tekst, sahneleme, kostüm gibi unsurları kullanması ve büyük kitlelere hitap etmesiyle tiyatroya dönüştüğünden bahsedilir. Bu bağlamda, gündüz gösterileri yaygınlaştı ve ateş ışığından en belirgin farkı, güçlü güneş ışığı altında sahnelenen oyunun ve unsurlarının açık seçik izlenebilmesiydi. Tiyatro mimarisi, 16. yüzyıla değin açık mimari yapılardan oluşuyordu. Bu mimariden bahsedildiğinde, ilk akla gelen batı dünyasında Rönesanstan bu yana İtalyan mimarisidir. Bu mimari stiller incelendiğinde, her birinin değişik sosyal ve dini verilere göre düzenlendiği ve ayrı bir dünya görüşünü yansıttığı anlaşılır.¹¹³

Kapalı ya da yarı kapalı (İngiliz Globe Tiyatrosu) mekanlara sahip tiyatro binaları yapıldıkça, iç aydınlatma gereksinmesi ortaya çıkıyordu. Önceleri şamdanlardan, ramp ışıkları denilen yer aydınlatmalarından sahnenin üstüne ve yanlarına yerleştirilmiş mum ışıklarından

¹¹² Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi, 22.Cilt, İstanbul, Milliyet Yay., s. 11562.

* Dionysos: Eski Yunan'da şarap ve sarhoşluk tanrısı. Yunanlı'ların şarap ve bağcılar tanrısıyla, hakkında bilgi bulunmayan bir Trakya tanrısının kaynaşması sonucu ortaya çıktığı sanılmaktadır. Dionysos şenlikleri lirik şiir ve tiyatro tarihinde önemli bir rol oynamıştır.

¹¹³ A.g.a., s. 11564.

aydınlatıldı. Sahne aralarında, mumların yenilenmesi büyük zaman kaybına neden oluyordu. Ayrıca aydınlatma yoğunluğunun zayıf olması, oyuncuların ışığı en iyi yansıtacak giysileri giymesini zorunlu kılıyordu. Ve oyun esnasında daha iyi görünebilmek için, ramp ışıklarına yaklaşp sıralarını diğerine bırakıyorlardı. Yağ lambalarıyla sorun bir ölçüde azaltılıyordu. Bu lambalar, iplerle ve hareketli raflarla değişik seviyelere asılıyordu. Bu uygulama günümüz modern film-TV stüdyolarının kedi yolu ismi verilen tavanda yürüme yolları ve askı sistemlerinin ilk örneklerini veriyordu. Daha sonra ortaya çıkan, daha az zararlı ve daha az tüten gaz lambası aydınlatma açısından olumlu bir gelişmeydi. Bu aydınlatma kaynaklarına kıyasla en etkili eleman kireç taşı olmuştur. "Gaz lambasından sonraki ilk bilimsel gelişme, kireç taşı olarak da bilinen calsium oxide flamanının da oksijenin ve bazı doğal gazların yakılmasıyla çalışan kireç lambası oldu. Bu önemli gelişmeyle tiyatro, oyuncunun ten rengini ortaya çıkaran sıcak ve yoğun bir ışık kaynağına kavuştu"¹¹⁴ Aynı dönemlerde bu ışık kaynağına bir yüzü tümsek, diğer yüzü düz bir mercek ve içbükey yansıtıcı eklenerek, yönlendirilebilirlik ve odaklama imkanı eklenmiştir. Sunumu itibariyle farklılık taşıyan, fakat pek çok yönden de benzerlikler içeren tiyatroyla sinema sanatı, tiyatrodan sessiz sinemanın ilk yıllarına gelindiğinde, iç aydınlatmalarda büyük sorunlar yaşadı. Bu yıllardaki film duyarlılığı oldukça yetersiz olduğundan dolayı, filmleri güçlü gün ışığı altında çekmek en iyi yoldu. Tiyatro aydınlatması da yeterince gelişmiş olmamasına rağmen, insan gözünün ışığa uyum yeteneği, sorunu azaltıyordu.

Daha önce, nesnelerin görülebilir olmasının en başta ışığa bağlı olduğundan bahsetmiştik. Nesnelerin görülebilir olmasını sağlayan ışıktaki, nesnenin kendisinden değil, aydınlatma kaynaklarından (araçlarından) gelmektedir. Aydınlatmanın, önceleri doğal yöntemle, güneş ışığıyla yapılması söz konusuydu. Sinema endüstrisinin gelişmesine paralel olarak, büyük camları gökyüzünden ışık taşımaya elverişli stüdyo mekanları devreye giriyordu. Kontrastı yumuşatmak için, pencerelerin önüne büyük ipek muslin kumaşlar geriliyordu.¹¹⁵ Güneş ışığının yetersiz veya olmadığı yerlerde, devreye yapay aydınlatma kaynakları girmektedir. Yapay aydınlatma kaynakları, sinema ve

¹¹⁴ B. Erçetin., **Sıcaktan Soğuğa, Ateşten Fosfora**, Effects, Aylık Prodüksiyon, Sinematografi, ve Bilgisayar Grafiği Dergisi, İst., İletim Yay., Sayı:1, s. 74.

¹¹⁵ A.g.m., s. 76.

TV’de genel olarak tungsten (i mekan aydınlatmasında -3200 K) ve daylight (HMI-dış mekanlarda 5600 K) olmak üzere iki temel guruba ayrılırlar. Ayrıca günümüzde floresans lambalarının terbiye edilmiş türlerinin sinema ve TV’ye uyarlanmasıyla “North Light” denilen soğuk ışık kaynakları da yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Soğuk ışık kaynaklarının adından da anlaşılacağı üzere, diğer ışık kaynaklarına göre en önemli özelliğı, çok uzun süreler çalıştırılırsalar bile ısınmamalarıdır. Film çalışmalarına yabancı olmayan kişilerin bildiğı gibi, çalışma sırasında ısınan lambalar büyük sorunlar oluşturmaktadırlar. Ayrıca, gerek Tungsten (akkor flamanlı) gerekse de HMI (gaz deşarj) lambaları ısı enerjilerinin oldukça az bir kısmını kullanmakta, daha çok ısı enerjisi yaymaktadırlar. Soğuk ışık kaynakları ise, ısı enerjilerinin % 80’ini kullanabilmektedirler. Yapay ışık kaynaklarını bu bahsettiğimiz gruplar içinde inceleyelim.

A- Tungsten Lambalar

Bu lambalara, biraz da akıllı karıştırıcı bir şekilde sıradan elektrik lambaları ya da tungsten denilmektedir. Bunlar aynı zamanda quartz lambalarda da kullanılır. Oldukça yaygın bir şekilde kullanılan tungsten lambası, göreceli olarak ucuzdur ve genelde uzun ömürlüdür. Değişik güçlerde, geniş bir yoğunluk alanı içinde yer alırlar. Sıradan aydınlatma veya profesyonel maksatlı aydınlatma için pek çok materyale takılabilirler. Sinema ve TV aydınlatmasında kullanılan tungsten spotlar, 100W’tan 20.000W (20 kW)’a Open Face (açık ağızlı) ya da Fresnel (mercekli) olmak üzere değişik güçlerde üretilmektedirler. Açık ağızlı olanlarını nokta aydınlatması yapacak ışık kaynağı olarak kullanmak, özel kaşlar dışında olası değildir. Bu tür spotlar keskin hatlı gölgeler oluşturamazlar. Işığın ön tarafında ışık ışınlarını toplayan bir mercektir yoktur. Ampulün, arkasında bulunan içbükey aynasal yüzeye olan uzaklığının değiştirilmesiyle ışık toplu (spot) ya da dağınık (flood) aydınlatma oluşturur. Bu tür armatürlerin ışık toplama ve dağıtma mekanizmaları markalara göre değişiklik gösterebilir. Örneğin Strand Lighting gurubunun ürettiğı açık ağızlı spotlarda mekanizma aynayı hareket ettirirken, Desisti markasını taşıyan armatürlerde mekanizma duyun ileri geri oynaması şeklindedir. Mekanizmalarda farklılık olmasına karşın, armatürlerin işlevlerinde farklılık yoktur. Açık ağızlı spotların ön tarafındaki kepenkler (barndoor) ışığın aydınlatdığı yüzeydeki etkisini belli ölçüde kontrol edebilir. Ayrıca mercekli olan nokta ışık kaynaklarına göre, ışığın denetlenebilme sınırları daha dardır.



Açıkbaş 1000
REDHEAD



Açıkbaş 2000 W
BLONDE



Yumuşak ışık 5 kW
ARTURO MK II

Şekil 32. Tungsten açıkbaşlı ışık kaynakları

Mercekli (fresnel) ışık kaynakları ise spotun ön tarafına yerleştirilmiş mercek vasıtasıyla nokta aydınlatması yapabilirler ve keskin hatlı gölgeler oluşturur, konunun konturlarını belirgin olarak ortaya çıkarırlar. Temel aydınlatma yöntemi içinde yapılan anahtar ve arka (tepe) aydınlatmasında bu tür spotların kullanılması gerekir. Açıkbaşlı spotlarda olduğu gibi, ampulün arkasındaki yansıtıcı aracılığıyla ampulün ileri geri oynatılmasıyla ışığın çıkış gücü ayarlanır. Armatürün ön tarafında bulunan mercek aracılığıyla odaklama sağlanır.



Şekil 33. Tungsten fresnel ışık kaynağı 5 kW BAMBINO MK II

Tungsten lambalar grubunda yer alan tungsten-halojen (quartz, halojen lambalar, quartz iyot) lambalar, yukarda belirttiğimiz profesyonel amaçlı çalışmalar için üretilmektedirler. Bu tip lambalarda Tungsten flamanı, halojen gazıyla dolu, quartz veya silika ile kaplanmış olarak kapalı bir biçim oluştururlar. Bu durum normal flamanın

buharlanmasını, ampulün kararmasını engeller. Ampulün daha uzun ömürlü olmasını ve sabit ışık çıkışı vermesini ve renk derecesinin güçlü olmasını sağlar. Bu durum renkli TV için idealdir. Bu lambaların değiştirilmesi sırasında elle tutulmaması gerekir. İnsan elindeki terde oluşan asit, ampul yüzeyine zarar verip, kırılğan hale getirir. Dolayısıyla, bu tür armatürlerin ampulleri değiştirilirken, ampulün çıplak elle tutulmaması gerekir. Bu tür lambaların standart renk ısı derecesi 3200 K dir.

B- Gaz Deşarj Lambaları

Bu tür lambalar Argon gazıyla ateşlenen son derece etkili, ışık yoğunluğu güçlü kaynaklardır. 5600 K- 6000 K'e varan gün ışığı yoğunluğunda aydınlatma sağlarlar. "Bu tür aydınlatıcılar CID (compact iodide daylight), CIS (compact source iodide), HMI (hydrargyrum medium arclength iodide) lambalardan oluşurlar. Ayrıca efekt projektörleri, izleme spotları, yüksek şiddet gerektiren iç ve dış aydınlatma elemanları olarak kullanılır"¹¹⁶

Deşarj lambalarının yardımcı devrelere gereksinimleri vardır (ateşleyiciler ve ballast üniteleri). Bu tür lambalar, açılmalarından 1.5-3 dakikalık bir süre sonunda doygun ışığı oluştururlar. Işığı kısma yöntemleri sınırlıdır. Bir lambanın uzun ömürlü olması için, söndürüldükten hemen sonra açılmaması gerekir. Film ve TV çalışmalarında, uzun süreli aralar verilmedikçe, lambaların sürekli yanması tercih edilmelidir. Tungsten ve ark ampulleri, kullanım süresi olarak belli saatlerle sınırlandırılmışlardır. Ampulün çıkış gücünün yüksek olması, ampulün ömrünün uzun olmasıyla doğru orantılıdır. Bu kullanım süresi uzunluğu, soğuk ışık kaynakları olarak bilinen floresan tüplerinde 3 veya 4 yıllık gibi uzun sürelerle yayılabilir.

HMI lambalarının renk ısı derecesi gün ışığının renk ısı derecesiyle iyi bir karışım oluşturduğu için, dış çekimlerde gölgeli bölgeleri doldurmada ve gün ışığını iyi alan mekanları aydınlatmada oldukça işlevsel ve etkilidir. HMI lambalarının ısı enerjisi oranları, tungsten lambalara göre daha düşüktür. Ve dolayısıyla ısı enerjileri daha yüksektir. Günümüzde olanakların elverdiği bütün televizyon veya film çalışmalarında, dış mekan aydınlatmalarında veya yeterli gün ışığı alan iç mekan aydınlatmalarında vazgeçilmez tercih oluşturmaktadırlar. Bu kadar avantajlarına karşın HMI ışık kaynaklarının bir dezavan-

¹¹⁶ G. Millerson, **The Technique of Television Production**, s. 199.

tajı, ilk örneklerinde, film çekimi yapılırken “flicker” (kırpışma) olarak adlandırılan bir probleme (görülebilen kesiklikler, siyah kareler) neden olmalarıydı. Günümüzün modern HMI ışık kaynakları elektronik ballastlarla donatılarak “flicker free” (kırpışmasız) olarak üretilmekte ve bu problem giderilmektedir. Bu tip lambalar ayrıca, aynı güçteki bir quartz lambanın 3’le 5 katı arasında fazla ışık verir ve yukarıda yinelediğimiz üzere daha az ısınır. Örneğin; 2,5 kW’lık bir HMI lambası rengi düzeltilmiş iki tane 19 kW’lık tungsten lamba kadar ışık verebilir. 6 kW’lık bir HMI lambasının 225A (amper)’lik “carbomarc”a yakın çıkışı vardır ama gücünün yarısını kullanır.



Yumuşak ışık 2.5 kW ARTURO MK II Fresnel ışık 12Kw SIRIO
Şekil 34. HMI Işık kaynakları

Tipik güç kaynakları 200W’dan (1 kW’lık quartz ışık çıkış gücüne denk bir ışık) başlayarak 575W, 1200W (6 kW’lık quartz ışık çıkış gücüne eşit), 2500 W, 4000 W, 6000 W, 12.000 W, 18.000 W’a kadar geniş bir aralık içinde yer alırlar. Düşük çıkış gücü olanları, örneğin; 1200 W’lık gibi 110 Volt 60 Hz’lik, 220 Volt 50 Hz’lik evdeki elektrik şebekesinden kullanılabilirler.¹¹⁷ 2.5 kW veya 4 kW’lık orta boy üniteleri özellikle gece aydınlatmasında, tek kaynak olarak kullanımda oldukça uygundur. HMI ışık kaynaklarının çoğu fresnel olup, ballast ve ateşleyici üniteleriyle kompakt bir yapı içindedirler.

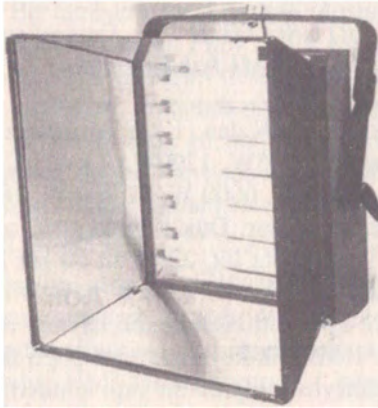
C-Floresans Tüpleri

Bu aydınlatma armatürlerinin soğuk ışık kaynağı olarak tanınlanmasının nedeni, çalışma esnasında diğer aydınlatma elemanlarıyla

¹¹⁷ A.g.k., s. 199

kıyaslanmayacak ölçüde ısınmaması ile ilgilidir. Çünkü ışığı yaymak için tungsten lambalarda olduğu gibi bir telin ısınmasını veya HMI lambalarda olduğu gibi gazın ısınmasını gerektirmemektedir. Bunların aksine “radyasyonla harekete geçen fosforun türüne göre lambadan yayılan ışık değişiyor. Dolayısıyla, bu yeni floresan lambalar soğuk kalıyorlar ve kısıldığı zaman da renk ısısında gözle görülür bir değişikliğe rastlanmıyor.”¹¹⁸

Günümüzde gittikçe yaygınlık kazanan floresan lambaları sinema ve TV çekimlerinde görüntü yönetmenleri için genellikle sorun oluşturan ışık kaynakları olmuşlardır. Görüntü yönetmenleri için floresans lambası, düşük yoğunluktaki gücü, yeşil-mavi renk karakteri, durmaksızın titreşen ışığı ve balast gürültüsüyle yararlanılmaktan ziyade, varoldukları her yerde söndürülmek istenilen ve hep uzak durulmaya çalışılan bir ışık kaynağı olmuştur.¹¹⁹ Floresans lambaları, yakın geçmişte bazı sinemacılar ve teknisyenlerin çalışmalarıyla, film ve video aydınlatması için uygun hale getirildi. Yerleşik floresans lambasının ve balastının yarattığı tüm sorunlar giderilerek, aynı zamanda “North Light” diye de anılan soğuk ışık kaynağı oluşturuldu. Çoğunlukla yumuşak ve dağınık ışık karakterleriyle tanınan floresans lambalarına, giderek sert ışık karakteri gösteren nokta ışık kaynakları da eklenmeye başlanmıştır.



Şekil 35. Floresans ışık kaynağı 216 W VIDEOLUX

¹¹⁸ M. Ballı ile yapılan söyleşi, **Soğuk Işıklar ve Balkar**, Broadcast Aylık Radyo-TV ve Sinema Teknolojisi Dergisi, İst., İletim Yay., 1998, s. 78.

¹¹⁹ B. Erçetin, a.g.m., s. 76.

Floresans ışık kaynaklarının avantajlı yanları ısı, ışık yoğunluğu oluşturma (Lümen/Watt) ve ısı enerji kullanma oranının ısı enerjiye göre yüksek olması yönündedir. Dezavantajlı yanları ise, standart renk ısı tanımlamaları içinde yer almamaları ve benzeri renk ısı (Correlated Color Temperature) derecesiyle anılmalarıdır. Avantajlarından yola çıkarsak, bir aydınlatma armatürünün, özellikle sinema ve TV maksatlı olarak üretilenlerinin en büyük sorununun ısı olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Özellikle tungsten quartz-halojen lambalar, çekim yapılan ortamı adeta fırına döndürmektedir. Özellikle sıcak yaz günlerinde bu tür lambalarla çalışmanın getirdiği eziyet iki misline çıkmakta, ortamı havalandırmak için ekstra elektrik sarfiyatı gerekmektedir. Bu tür lambalar, reklamcılıkta kullanılan pack-shot türü çekimlerde konuya yakın yerleştirildiğinde malzemeye zarar verebilmekte, ayrıca üzerlerine takılan ışık dengeleme ve yumuşatma filtrelerini deforme etmektedirler. Ayrıca daha önce değindiğimiz gibi elektrik enerjisinin % 95'ini ısı enerjiye çevirirken, % 5 oranında ısı enerji üretmektedirler. Bu sorunların büyük kısmı HMI ışık kaynakları ile ortadan kalkmıştır. HMI ışık kaynakları daha az enerji tüketimine karşın, daha fazla ışık yoğunluğu sağlamasıyla sinema ve TV alanında büyük taraftar buldu. Özellikle gün ışığının renk ısı derecesine uyumlu renk ısıları değerleriyle, ışık dengeleme filtresi gerektirmiyorlardı.

Floresans lambalarının, ısı açısından avantajına, konunun başında değinmiştim. Tel veya gaz ısınmasının oluşmaması nedeniyle, bu ışık kaynaklarının neredeyse hiç ısınmadığını söylemek yanlış olmayacaktır. Armatürden 1m uzakta 30 dakika denenilen bir soğuk ışık kaynağında, hiçbir ısı değişimi olmamaktadır.¹²⁰ Bu açıdan yaklaşıldığında bu ışık kaynaklarının, akkor flamanlı kaynaklara göre önemli avantajı, çekim bittikten sonra, lambaların soğumasını beklemeden çabuk toplanabilmeleridir.

Renk uyumu açısından floresans lambalara bakıldığında, bu lambaların kullanılmaya başladığı ilk yıllardan itibaren en büyük sorunlarının renkleri olduğudur. “Genelde mavi-yeşil bir renk karakteri olan bu lambanın aydınlatması uyum becerisinden dolayı gözlerimiz için sorun oluşturmaya da, film ve CCD duyarkatlarının böyle bir becerisi yoktur. Bu nedenle sinematograflar ve videograflar, bu lambayla çalışırken çok dikkatli olmalı ve mutlaka üç renk ölçüm yapabilen renk ölçerler kullanmalıdırlar”¹²¹

¹²⁰ A.g.m., s. 76.

¹²¹ A.g.m., s. 78.

Genel amaçlı olarak kullanılan floresans ampüllerinin renk ısıları warm white (3000 K), coolwhite (4000 K-4800 K) ve daylight (6000 K-6500 K) olarak tanımlanır. Bu bahsedilen kelvin derecelerindeki lambalar, daha önce değindiğimiz gibi benzeri renk ısı derecesi değerlerini taşırlar. Bu derecelendirme sistemi, film ve TV alanında geçerli değildir. Bu yüzden floresans lambalarıyla çalışırken, bu özellikleri göz önünde tutmakta fayda vardır. Özel amaçlı floresans lambaları, 3200 K ve 5400 K değerlerinde üretilmektedir. Bu lambaların renk özelliklerini denetlemede, Color Rendering Index (CRI) veya Ra-Renksel geriverim indisi denilen bir tanıma gereksinim vardır. “Color Rendering Index, ışık kaynağı altındaki bir rengin özgün renge uygunluğunu karşılaştıran ve bu karşılaştırma sonuçlarını 1 rakamından 100 rakamına değin değerlendiren bir sayısal notlama sistemidir. Buna göre, geriverim indisi 100 olan bir ışık kaynağı rengi en başarılı tanımlıyor demektir”¹²² Bu rakamın düşmesi, lambanın renk tanım yeteneğinin azaldığı anlamına gelir. 72 W gücünden 660 W gücüne değin çeşitli tüketim oranlarında karşılaştığımız floresans lambalarının en önemli avantajlarından biri, hepsinde 6 ampulün kullanıldığı ışık kaynaklarında farklı renk ısısına sahip ampulleri kullanarak, örneğin, 5500 K’lik bir ampulle 3200 K’lik bir ampulün karışık kullanımıyla 4700 K derecesinin elde edilmesidir. Böylelikle, standart kelvin değerlerinin arasında kalan değerlere lambaları uydurmak için ışık dengeleme filtrelerini kullanmaya gerek kalmamaktadır.

D- Led Işık Kaynakları

1- Led Işık Kaynağı Nedir?

Günümüzde bazı video ışık kitleri içerisinde yerlerini kesin biçimde alsalar da, LED ışık kaynakları sinema ve televizyon sektöründe diğer teknolojilere göre çok daha geç kullanılmaya başlanmıştır. Tıp ve havacılık endüstrilerinde sonsuz kullanım imkanı bulan LED teknolojisi, günümüzde bilgisayar bileşenlerinden başlayarak her türde teknoloji kullanan birçok cihaza, hayal edilmesi güç oranda adapte edilmiş olup yaygın olarak kullanılan bir teknolojidir.

LED (Light Emitting Diodes) yani ışık yayan diyotlar, inanılmayacak ölçüde basit cihazlar olup, bunlardan akım geçirildiğinde ışık yaymalarıyla özetlenebilecek şekilde çalışmaktadırlar. İçinde hiçbir hareketli parça olmayan ve çok düşük miktarda elektrik akımı geçirilmesiyle ışık yayan bu diyotlar, aynı zamanda çok az ısı yadıkları

¹²² A.g.m., s. 78.

için, özellikle geleneksel olarak kullanılan ışık kaynaklarına göre çok önemli bir avantaj sağlamaktadırlar. LED'ler teknolojileri gereği özel elektrik bağlantılarına ve jeneratöre ihtiyaç duyulmaksızın duvarlardaki prizlerden ya da batarya desteğiyle kolaylıkla çalıştırılabilmektedir. Güvenilir, küçük ve hafif, ucuz, istikrarlı çalışan, çok dayanıklı ve her an kullanılmaya hazır oluşları, sinema ve televizyon endüstrisinde yaygın olarak kullanılan diğer ışık kaynaklarına göre onlara önemli bir avantaj sağlamaktadır.

Günümüzde renk ısısı ayarlanabilen, fresnel spot etkisi yaratan ve yüksek güç çıkışlı LED lambalar kullanıma sunulmaktadır. Ayrıca reosta ile renk ısısı değişmeden ışık gücünün ayarlanması gibi yenilikçi özellikler de bu ışık kaynaklarının önemli avantajlarındadır.



Şekil 36. Fresnel LED Işık Kaynağı

Katı haldeki bir kaynaktan ışık elde edilmesi düşüncesi, İngiliz bilimci H.J. Round tarafından laboratuarda silicon carbitten ışık elde edilmesiyle 1907'den beri gündemde olmuştur. Bu maddeye az miktarda elektrik verilmesiyle ışık elde edilmesinin mümkün olduğu görülmekle birlikte 1927 yılında laboratuvar dışında bunu bir Rus uygulayarak, bu düşüncenin hayata geçmesini sağlamış ve böylelikle ilk ışık yayan diyot "LED" oluşturulmuştur.¹²³

2- Led Işıkların Diğer Işık Kaynaklarına Göre Avantajları

LED ışık kaynakları kullanılmadan önce ve günümüzde de yaygın olarak kullanılmalarına karşın, sinema ve televizyon çekimlerinde ve setlerde, HMI (Hydrargyrum Medium-arc Iodide), tungsten ve florasana (fluorescent) ışık kaynakları ağırlıklı olarak kullanılmakta idi.

¹²³ Terry O'Rourke, **Leds Pros and Cons for Video Lighting**.

HMI teknolojisi pahalı, ses ve sorun üreten bir teknoloji iken, LED’ler sorunlarından arındırılmış üniteler haline getirildikten sonra, önemli avantajlar elde etmişlerdir. Led panellere benzer alternatif sayılan Floresan ışık kaynakları ise ağır, komplike ve pahalı olmaları nedeniyle daha çok stüdyo uygulamalarında tercih edilmekteydiler. Ayrıca bu ampullerin yapısındaki zararlı gazlarda dikkate alınması gereken bir unsur halindedir. Tungsten kaynaklar ise yüksek elektrik harcaması, ısınma sorunları ve ısı nedeniyle gerek spot, gerekse filtre ve diğer aksesuarlarda yarattığı tahribatla öne çıkmaktadır. Ortam ısısının aşırı yükselmesi sonucu, ortaya çıkan klima gerekliliği, özellikle kısıtlı mekanlarda önemli dezavantajlar oluşturmaktadır.¹²⁴

HMI günümüzde de Hollywood film endüstrisinde standart aydınlatma kaynağı sayılmaktadır. Bunun en önemli nedeni oldukça güçlü bir ışık kaynağı olmasıdır. “Ortalama bir oda içerisinde anahtar ışık olarak kullanılan 150 Watt gücündeki HMI spotun yarattığı etki, ancak uygun şekilde yerleştirilmiş çeşitli LED panellerle gerçekleştirilebilmektedir”¹²⁵ Sarf ettiği elektrik gücüne oranla yüksek verimlilikte ışık yayan HMI kaynakları, bunu balast ünitesiyle sağlamaktadır. Ancak bu üniteler sesli çekimlerde ve özellikle kısıtlı mekanlarda sorun teşkil etmektedir. Batarya gücüyle ya da sessiz balastlarla çalışan versiyonları bulunmakla birlikte bunlar oldukça pahalı ünitelerdir

HMI ışık kaynaklarının en önemli kısıtlamalarından bir diğeri ise gerekli çalışma sıcaklığına erişmek üzere yaklaşık 10 dk. çalıştırılmaları ve yine kapatıldıktan sonra yer değiştirmek için en az 10 dakika soğumasının beklenmesidir. Kapatılan bir HMI ışık kaynağı tekrar devreye alınmak istenirse, arada en az 10 dakika beklenmesi hasar görmemesi ve optimal şekilde devreye girmesi için uyulması gereken bir zorunluluktur.¹²⁶ Bu detaylar hızlı tempolu çekimlerde önemli kısıtlamalardır. Ancak böyle kısıtlamalar, LED paneller için geçerli değildir. Bu üniteler içerisinde ateşlenmesi gereken ampul flamanı olmaması onları konvansiyonel kaynaklardan tamamen ayırmaktadır. Bu panellerin çalışması için küçük elektrik devreleri gerektiğinden, istenilen şekillerde devreye alınabilir ya da kapatılabilirler. Ayrıca içlerinde hareketli parça olmaması önemli bir avantaj teşkil etmekte-

¹²⁴ A.g.y.,

¹²⁵ A.g.y.,

¹²⁶ Blain Brown, **Sinematografi Kuram ve Uygulama**, Hil Yay., İstanbul.

¹⁰¹ Terry O'Rourke, **Leds Pros and Cons for Video Lighting**.

dir. Bu nedenlerle batarya gücüyle dahi çalıştırılabilirler ve belirgin biçimde ısınmazlar. Ampul ömrü uzun, enerji kullanımı ise düşüktür. LED ışık kaynaklarının ampul ömrü on yıldır ve bu onları daha avantajlı kılmaktadır.

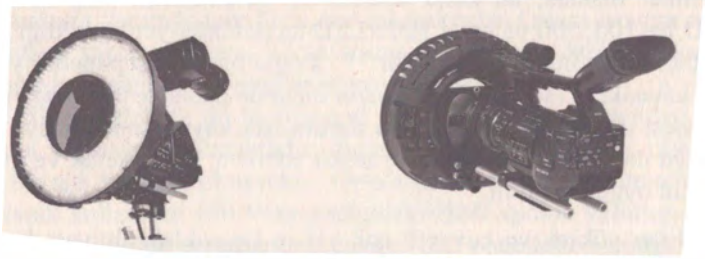
Diğer yandan LED ışık kaynaklarının güçlerinin konvansiyonel kaynaklara göre kısıtlı olması, gerekli ışık atmosferi sağlanmak üzere fazla sayıda kullanılmalarını gerektirir. Kısıtlı mekanlar ve yakın plan çekimler dışında, bu konu önemli bir gerekliliktir.” Bu nedenlerle LED ler 100, 500 ve hatta 1000 LED ampulünün yerleştirildiği paneller biçiminde imal edilmektedir.”¹²⁷ Doğal olarak, bu paneller yayıncı ışık kaynakları (soft box)’na benzer biçimde geniş ve yumuşak bir ışık huzmesi oluşturmaktadırlar. Bu durum ışık kaynağının konuya yakın olduğu dar mekanlarda avantaj teşkil ederken, geniş setler ve mekanlar için uygun değildir.

Eğer yüksek ve kuvvetli ışık yayan kaynaklara ihtiyaç duyulduğunda LED’ler bu durumlar için uygun değildir. Ancak teknik gelişmeler paralelinde bazı üretimlerde yüksek güçlü LED’ler üretildiği görülmektedir. Şu anda genel olarak kullanılmakta olan LED panellerin her biri 1 watt gücündeki ampullerden oluşmakta ve kullanılan düşük güç nedeniyle istenilen ışık etkisi için fazla sayıda panel gerekmektedir. Önümüzdeki süreçte her biri 10 watt gücünde LED ampuller kullanılması ve ayarlanabilir merceklerle daha güçlenecekleri ve aydınlatma için önemli bir opsiyon haline gelebilecekleri düşünülebilir.

3- Hangi Etkileri Yaratmakta Led Aydınlatma Kullanılır

LED ışık kaynaklarının ağırlıklı olarak kullanıldığı yerler televizyon yayıncılığı, kısıtlı mekanlarda yapılan çekimler ve benzerleridir. Bluebox gibi uygulamalarda da LED’ler kullanılmaktadır. “Litepanels” gibi firmalar muhtelif amaçlarla kullanılmak üzere çeşitli panel tipleri üretse de halen konvansiyonel ışık kaynakları ile kıyaslandığında, LED kullanımı yaygın değildir. Teknik avantajları gereği kullanıldığı çekimler dışında genellikle dolgu ışığı olarak kullanılmaktadırlar. Özellikle kurmaca film çalışmalarında dramatik etki yaratmak üzere konvansiyonel ışık kullanımı önem taşımaktadır. LED kaynakların yakın bir gelecekte teknik gelişmelere bağlı olarak film endüstrisinde

standart kaynak haline gelebilecekleri düşünülmektedir. Özellikle yüksek güçlü ve sinematografik kullanımı detaylandırılmış LED kaynakların, uygun fiyat desteğiyle önemli bir avantaj yakalayacağı bir gerçektir. Özellikle fotoğrafçılıkta kullanılan dairesel flaşlara benzeyen ve yakın plan dramatik atmosfer ve homojen ışık oluşturmak için objektif çevresinde konumlandırılan “Ringlite” gibi modeller, sinema tograflarca da kullanılmaktadır.



Şekil 37. Ringlite Mini Işık Kaynağı

Henüz sinema endüstrisinde belli amaçlarla ve teknik üstünlükleri nedeniyle kullanılsa da, hızla gelişen teknolojisiyle LED ışıkların yakın bir gelecekte sinema ve televizyon aydınlatmasında önemli rol üstlenecekleri düşünülebilir.



Şekil 38. LED Işık Kaynağı (Litepanels 1x1)

III- Aydınlatma Yöntemleri

Sinema ve televizyon yapımlarında aydınlatmada ana amaç, kadrajlananın, diğer bir anlatımla gösterilecek olanın aydınlatılmasıdır. Bunu temel bir ışık olarak düşündüğümüzde, çekim yapılacak olan ortamın (stüdyo, v.d.) her tarafının aydınlanmasını sağlayan ve belirli

tek bir aydınlatma kaynağından gelmeyen son derece dağınık bir aydınlatmadır. Bu aydınlatmanın amacı, özellikle TV aydınlatmasında daha önce bahsettiğimiz gibi teknik açıdan gerekli olan koşulları yerine getirmektir.¹²⁸ Diğer yandan, bu tür aydınlatma son derece düz, derinlik duygusundan yoksun bir görüntü oluşturur. Konunun etkili olarak ortaya çıkarılması söz konusu değildir. Bahsedilen nedenlerden dolayı, zaman içinde bu uygulamalardan vazgeçildi. Yine zamana bağlı olarak bu dezavantajları ortadan kaldırabilmek için, aynı zamanda fotoğraf aydınlatmasında kullanılan Temel Aydınlatma Yöntemi adı verilen aydınlatma yöntemine doğru bir eğilim başladı.¹²⁹

A- Temel Aydınlatma Yöntemi

Temel aydınlatma yöntemi, aydınlatılacak bir konunun tek başına veya içinde bulunduğu uzay ile aydınlatılmasında uygulanmakta olan oldukça etkili ve işlevsel bir aydınlatma yöntemidir. Bu aydınlatma yöntemiyle, konunun görülebilmesi, konturlarının, biçiminin anlaşılması sağlanırken, aynı zamanda bu aydınlatmayı sağlayan birden fazla ışık kaynağı ve aydınlatma tanımlamasıyla iki boyutlu bir yüzey üzerinde oluşturulan görüntüde derinlik etkisini sağlarız. Bu bağlamda uygun kamera açısının seçilmeside önem taşır. Temel aydınlatmanın yapılabilmesi için, daha önce aydınlatma araçları bölümünde tanımladığımız farklı niteliklerde ve değişik karakterlerde ışık veren, ışık kaynaklarına gereksinim vardır. Bu aydınlatmanın türleri ve aydınlatmayı gerçekleştiren ışık kaynaklarının özellikleri üzerinde duralım.

1- Anahtar Işık (Key Light)

Anahtar ışık kamera lensinin aksıyla 45° açı yapacak şekilde, sağ veya sol tarafa yerleştirilen bir ışıktır. Bu ışığın özelliği sert ışık kaynağı olmasıdır. Anahtar ışık kaynakları, stüdyo veya dış çekimlerde fresnel (mercekli) ışık kaynaklarından seçilmelidirler. Anahtar ışığın temel görevi, nesnenin görülebilmesini sağlamaktır. Bu ışığa aynı zamanda biçimleme ışığı da denilir. Anahtar ışık nesne üzerinde sert gölgeler oluşturur ve nesnenin konturlarını ve dokusunu ortaya çıkarır. Nesne üzerinde oluşturduğu bağlı gölgeler, nesnenin formunu tanımlar, nesnenin neye benzediğinin anlaşılmasını sağlar. Anahtar ışık, temel aydınlatmayı sağlayan ışıklar arasında yoğunluğu en yüksek olanıdır.

¹²⁸ G. Sarıoğlu, a.g.k., s. 63.

¹²⁹ N.Kafalı, a.g.k., s.120.



Şekil 36. Anahtar ışık (Key light)

Bir masa tenisi topunu, kamera lensinin yanından ön ışık alacak şekilde yerleştirilmiş bir ışıkla aydınlatırsak, topun düz bir diske benzediğini görürüz. Fakat, topun bir yüzünü aydınlatacak sert, yönlendirilmiş bir ışık kaynağı yerleştirirsek, topun gölgesini de görürüz. Topun ışık kaynağına yakın olan tarafı parlak aydınlatılmış, uzak kalan diğer tarafı ise daha koyu olarak aydınlatılmıştır. Top kendi gölgelerini oluşturur ve bu gölgeler bize onun üç boyutlu doğasını işaret eder. “Anahtar ışığın nesne ve kamera arasında değişik yerlere konulması birbirinden farklı etkiler ortaya çıkarır”¹³⁰ Anahtar ışığın 45°den daha az bir açı yapacak şekilde yerleştirilmesi, gerçekte uyuşmayan parlak ışık ve gölgeler, esrarlı veya gerilim ögesini vurgulayan görünümler oluşturabilir. Bu açıdan anahtar ışık kadar, anahtar ışığın konumlandırılması da o denli önem taşır. Anahtar ışık kaynağına aydınlatmadaki etki ve amaç yönünden özel bir önemin verilmesi gerekliliği vardır.¹³¹

Anahtar ışığın lensle 45° açı yapacak şekilde konunun üzerine düşmesi, üçüncü boyut etkisinin ortaya çıkışında belirleyicidir. Eğer anahtar ışık nesnenin üzerine kameranın hemen yanından veya kameranın tam arkasından verilirse, kameranın nesneye göre bulunduğu konumda gördüğü tüm yüzeyler aydınlanacaktır. Dolayısıyla anahtar ışığı bu şekilde kullanmak derinlik etkisini ortadan kaldıracaktır.

¹³⁰ Aktaran: G.M. Şener, a.g.k., s. 33.

¹³¹ N. Kafalı, a.g.k., s. 120.

Anahtar ışığın yukarıda da belirttiğimiz gibi 45° yatay açı yapacak şekilde yerleştirilmesi stüdyo planı üzerinden de oluşturulabilir. Fakat dikey açığı belirlemek zor olabilir. “Pratik olarak uygulanabilecek kural şudur: Anahtar ışığın nesneye uzaklığı, nesne yüksekliğinin iki katıdır. Örneğin, eğer anahtar ışık bir TV programında sunucunun iki metre üzerinde ise, sunucunun anahtar ışığa uzaklığı dört metre olmalıdır.”¹³² Görüntüde amaçladığımızın salt göstermek değil, aynı zamanda boyut yaratmak olduğunu da düşünürsek, anahtar ışığın nesnenin ancak bir tarafını aydınlatması gerektiği açıktır. Bu durumda, aydınlatma tek ışık kaynağıyla yapıldığından, nesnenin diğer bölümleri karanlıkta kalacaktır. Nesnenin karanlıkta kalan bu bölümlerinin aydınlatılması birden fazla aydınlatma kaynağına gereksinme gösterecektir. Başka aydınlatma kaynakları oluşturma kaygısında, anahtar ışığın oluşturduğu sert gölgeleri yumuşatmak ve dengeli bir görüntü oluşturacak aydınlatmayı sağlamak gerekir. Bu aşamada kullanılan ikinci aydınlatma kaynağı dolgu ışığı (fill-in light) dır.

2- Dolgu Işığı (Fill Light)

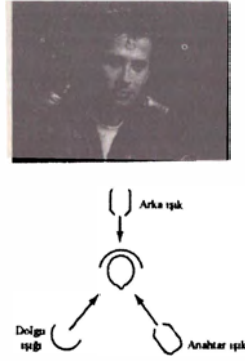
Dolgu ışığı, anahtar ışığın aksi tarafında göz seviyesine ve kamera aksına daha yakın olacak şekilde yerleştirilir. Dolgu ışığı ışık karakteri olarak yumuşak ve dağınık ışık verir. Ve bu özelliğe sahip ışık kaynaklarıyla, soft light denilen türleriyle ya da floresan lamba kullanan sinema ve TV aydınlatması için terbiye edilmiş ışık armatürleriyle gerçekleştirilir. Dolgu ışığın temel amacı, anahtar ışığın aydınlatmadığı koyu bölgelerde, ek gölgeler yaratmadan detay oluşturmak; anahtar ışığın yarattığı sert gölgeleri yumuşatmaktır.

Dolgu ışığın karakterini, güneş ışığının önünü kapatan, etkisini yumuşatan ve dağıtan, bulutlu havada gökyüzünden süzülen ışığa benzetebiliriz. Dolgu ışığın aydınlatma yoğunluğu, anahtar ışığın aydınlatma yoğunluğundan az olmalıdır. Bu, öncelikle anahtar ışığın yarattığı gölgelere ek gölgeler yaratmamak ve resmin boyutlu özelliğini yitirip, düz bir resme dönüşmemesi içindir.

“Dağınık aydınlatma kaynağından gelen dolgu ışığı, dokuyu bastırır ve gölgeli alanlardaki ilgiyi, daha fazla gölge yaratmadan arttırır. Yüzey üzerindeki tonal dalgalanmanın en aza inmesini sağlar. Ancak

¹³² G.M. Şener, a.g.k., s. 34.

istenmeyen yönlerden gelen dağınık ışığı önlemek oldukça zordur”¹³³ Kameranın üstüne tutturulmuş ışıktaki (basher) dolgu ışığı işlevi görür. Bu ışık genellikle düşük çıkışıdır, fakat gözaltı gölgelerini yumuşatmada faydalıdır.



Şekil 37. Dolgu ışığı (Fill light)

3- Arka Işık (Back Light)

Arka ışık, temel aydınlatma yöntemi içinde aydınlatma üçlemesi-ni tamamlayan ve derinlik etkisini güçlendiren, özellikle fon önünde yapılan aydınlatmalarda nesnenin fondan ayrılmasını sağlayan önemli bir aydınlatma çeşididir. Arka ışık da, anahtar ışık gibi doğrusal aydınlatma yapan, sert ışık kaynağıdır. Fresnel mercekli spotlardan seçilmesi doğrudur. Konum itibarıyla, konuyla aynı aksta olacak şekilde ve düşey olarak 45°'lik bir açıda yerleştirilmesi uygun ya da idealidir. Bu nedenle film veya TV çalışmalarında, kurulacak olan setler genellikle fona çok yakın olacak şekilde oluşturulmazlar. Böyle bir durumda, setin ya da dekorun görece fondan daha önde, orta noktalarda konumlandırılması, set ya da dekorun duvarlarına eşyaların ve oyuncuların gölgelerinin düşmesini önleyecektir.

Arka ışığın arkadan konumlanması, nesnenin gölgesini ön tarafına atar, fakat bu da nesnenin derinliğini ve biçimini vurgular. İnsan yüzünün plastik özelliklerine karşın, çoğu zaman görüntüde fon ile kötü bir kontrast oluşabilir. Böyle görüntülerin görsel etkisini güçlen-

¹³³ G. Millerson, *The Technique of Lighting for Television and Motion Pictures*, s. 67.

dirmek gereklidir. Bunun için arkadan, ideali 45° yüksekten asılmış yapılan aydınlatmada, saçlara da ışık taşırılarak baş çevresinde aydınlık bir alan oluşturulur. Özellikle sinema ve TV aydınlatmasında cansız, mat saçlar ve arka ışığı olmayan nesneler görsel anlatımda zayıf ve etkisiz görünürler. Aydınlatma yoğunluğu olarak maksimum anahtar ışığın yoğunluğuna eşit, ya da 3/1 oranında olmazsa (birinci sayı anahtar ışığın değeridir) görüntüdeki derinlik etkisi zayıflayacaktır.



Şekil 38. Arka ışık (Back light)

Tepe ışığının düzenlenmesinde aydınlatılacak olan konunun renklerini, ışık yansıtma değerlerini de bilmek faydalıdır. “Genellikle parlak nesneler koyu nesnelerden daha az arka ışık gerektirir. Örneğin, sarı saçlı oyuncunun, koyu tenli ve koyu elbiseli oyuncuya oranla daha az yoğunlukta arka aydınlatılmasına gereksinmesi vardır.”¹³⁴

4- Fon Işığı (Background Light)

Temel aydınlatma yöntemi, özde üç ışık kaynağıyla gerçekleştirilmekle birlikte, fonun görüntüde üçüncü boyut etkisi oluşturmada seçikliği, diğer bir deyişle aydınlanma seviyesi önemli bir durumdur. Çünkü iki boyutlu yüzeyde, üçüncü boyut etkisini ortaya çıkarmada önemli öğelerden biri fondur. Aydınlatılan bir insanın çevresindeki nesnelerin düzenlenmesi, kamera açısı ve aydınlatma, fonla olan ilişkileri içinde derinlik duygusunu pekiştirir. Bu nedenlerden dolayı fon için ayrı aydınlatma kaynakları gerekmektedir. Bu ışık kaynakları, “soft light” denilen yumuşak ve dağınık ışık veren kaynaklardan seçilmelidir.

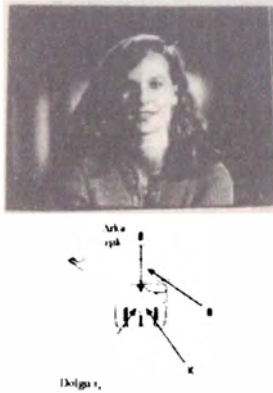
¹³⁴ G.M. Şener, a.g.k., s. 61.

Görüntüde üçüncü boyut etkisinin yaratılmasında, fonda oluşan gölgelerin aynı yönde (anahtar ve fon ışıklarından oluşan gölgeler) olması gerekir. Ya da fonda gölgelerin istenmediği durumlarda kaldırılması gerekir. Bunun için başvurulacak bazı yöntemler şunlardır:

- Görüntüsü alınacak nesne fondan mümkün olduğu kadar uzaklaştırılabilir,

Aydınlatma kaynakları, oluşan gölgelerin görüntünün dışında kalmasını sağlayacak biçimde konumlandırılabilir.

- Fonun ışık şiddeti arttırılabilir.



Şekil 39. Fon ışığı (Background light)

Fonun aydınlatılmasının, konunun bulunduğu ön taraftan daha parlak olması durumunda, fonda patlamaları engellemek için, diğer bir deyişle filmin veya videonun aydınlanma kontrast değerleri içinde kalmak için diyafram kısıldığında, insan çekimlerinde yüzlerde karmalar olabilir. Bu durum, fonun bir evin içinde pencereler olarak seçilmesi durumunda normal olabilir. Çünkü böyle bir ortamda, aydınlatmanın doğal koşullarını pelikül veya videoda oluşturabilmek için yarım silüet olabilecek bu görüntü kabul edilebilir. Ama bir TV stüdyosunda, bir sunucu çekiminde, uygun değildir. Bu düzenlemelerin doğru yapılabilmesi, önceki kısımlarda bahsettiğimiz pozlama toleranslarının da bilinmesini gerekli kılar. Çünkü kontrast bir aydınlatmada en açık ve en koyu bölümlerin doğru pozlanarak, doğru tonları ve detayları vermesi gerekir. “İdeal bir fon aydınlatması için, fon aydınlatma şiddetinin genel aydınlatma şiddetinin üçte biri oranında

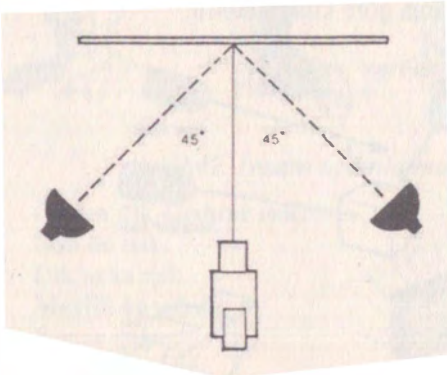
olması gerekir. Bu oran fon yüzey ve renklerine göre farklı özellikler gösterir”¹³⁵

B-) Işığın Yönü

Işığın konuya geldiği açıyı değiştirdiğimizde, aydınlanmanın etkilerinin değişiklikler göstereceği farkedilecektir. Bir lambanın yükseltilmesi veya alçaltılması ya da konunun çevresinde hareket ettirilmesi hangi parçaların aydınlanacağını, hangilerinin gölgede kalacağını belirleyecektir. Bu konturların ve dokunun nasıl yeniden ortaya çıkarıldığını da etkileyecektir. Yüzey vurgulamaları ve dekor unsurları az çok belli olacaktır. Eğer ışığın yerini yeniden belirlerseniz ya da kameranın bakış açısını değiştirirseniz konunun değişik yanlarının görünüşü de değişebilir.

1- Düz Bir Yüzeyi Aydınlatmak

Düz bir yüzeyi aydınlatırken, genellikle basit bir aydınlatmayla sorunun çözülebileceği düşünülebilir. Ama problemler oluşabilir. Daha ilginç, dramatik bir etki yaratmak için parçalı, homojen olmayan aydınlatma yapmak istenilen durumlar olabilir. Ters durumlarda yüzeyin homojen olarak aydınlatılması gerekir. Bu durumlarda parçalılık kabul edilmez. Örneğin, akan bir jenerikte, bir grafikte, büyütülmüş bir fotoğrafta. Düz olarak önden aydınlatılmış bir fon (cyclorama) üzerinden, bir yağlıboya resim üzerinden yansıyan ışıklardan patlamalar olabilir. Bu da görmeyi zorlaştırır.



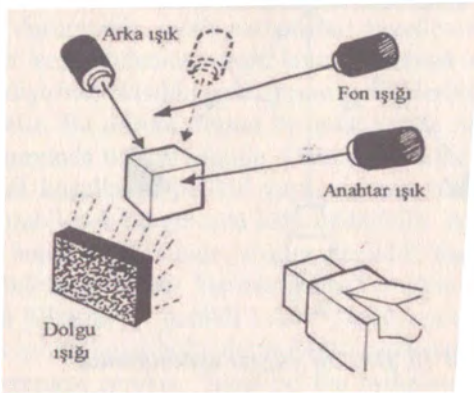
Şekil 40. Düz bir yüzeyi aydınlatmak

¹³⁵ G.M. Şener, a.g.k., s. 68.

Sert ışık, dokuyu ve yüzey dalgalanmalarını abartabilir. Yan yana duran sert ışıkların yarattığı huzmeleri biraraya getirmek, ışığın şiddetini azaltmadan ya da parçalı hale getirmeden zordur. Yumuşak ışık daha çok düzenli aydınlanma sağlar. Kritik çalışmalarda yukarıdaki şekilde olduğu gibi her iki taraftan 30-45°'lik açı yapacak şekilde aydınlatma uygundur. Yumuşak ışık kaynakları yüzey dokusundan kaynaklanan sorunları (kabarcıklar, buruşukluk, kırışıklık gibi) azaltır. Ama yumuşak ışığın dezavantajı da, uzaklığa bağlı olarak kontrol dışı etrafa yayılabilmesidir. Işığın düz bir yüzey üzerine düşüş (geliş) açısı ne kadar büyükse aydınlatması da o kadar düzensizdir.

2- Bir Nesneyi Aydınlatmak

Katı nesnelerin çoğunun noktasal aydınlatma olarak ifade edilen üç temel ışık kaynağı yönüne ihtiyacı vardır. Açılarının doğruluğu vurgulamak istediğiniz konuya ve yöne bağlıdır. Etkili bir aydınlatma oluşturmak genellikle temel aydınlatmanın fonksiyonlarına bağlıdır. Anahtar ışık, ana gölgeleri oluşturur, biçimi ortaya çıkarır, yüzey oluşumu ve doku gösterir. Pozlamayı büyük ölçüde belirler. Sert ışık kaynağıdır. Normalde bir konu için tek anahtar ışık kullanılır. Yumuşak ve gölgesiz aydınlatma sağlayan dolgu ışığı kontrastı dengeler ve koyu (gölge) tonların ayrıntılarını ortaya çıkarır. Bu kaynak pozlamayı değiştirmemeli, ek gölgelerle biçimlendirmeler yaratmamalıdır. Arka ışık ise nesnenin arkasından gelerek onu fondan ayıran sert bir ışıktır. Kenar koturlarını, şeffaflığı ve özel şekilleri ortaya çıkarır. Tek veya iki arka ışık duruma göre kullanılabilir.

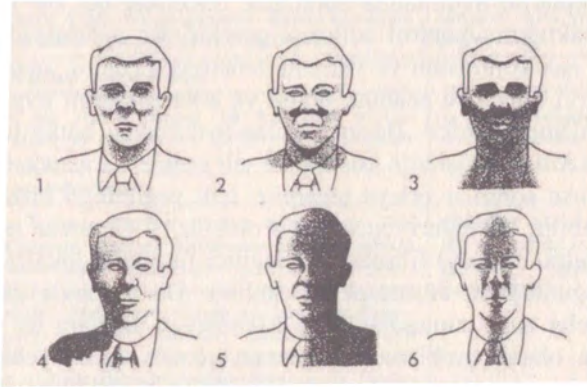


Şekil 41. Bir nesneyi aydınlatmak

Bu ayarlamaların yapılması konusunda hiç bir şey zorunlu değildir. Anahtar ışık nesnenin belirli özelliklerine uyacak şekilde konumlandırılır. Tek taraflı bir anahtar ışığın yeterli olduğu durumlarda, ne arka ışık ne de dolgu ışığı gerekmez. Eğer nesne şeffaf veya yarı şeffafsa, sadece arka ışıkla aydınlatılabilir veya daha iyi bir etki yaratmak için alttan aydınlatılmış bir panel üzerine yerleştirilebilir. Böyle bir durumda alttan gelen ışığın dağınık ve yumuşak olması sağlanmalıdır.

3- İnsanları ve İnsan Gruplarını Aydınlatmak

İnsanları aydınlatmak, aydınlatma çalışmasında önemli bir yaklaşımdır ve deneyimle birleştirilmesi gereken bir iştir. Kişiler arasında yüz detayları farklılıklar göstermesine rağmen, kafanın biçimi genelde benzeri nitelikler taşır. Kötü aydınlatmayla ortaya çıkan, çekici olmayan etkiler insanların çoğu için aynıdır.



Şekil 42. İnsanı aydınlatmak

1. **Önden dik anahtar ışık.**
2. **İkili ön ışık.**
3. **Dik arka ışık.**
4. **Meyilli ön ışık.**
5. **Kenar ışığı.**
6. **İkili kenar ışığı.**

İnsanları aydınlatırken genel olarak kabul edilen ilkeleri şöyle sıralayabiliriz.

- Anahtar ışığı yatay aksta kişinin burun doğrultusunun 45° sağına veya soluna yerleştiriniz.

- Kişilerin pozisyonlarını yeniden ayarlarken, anahtar ışığa bakmalarını sağlayınız.

- Dik aydınlatmadan (40-45° yukarıdan) ya da meyilli açılardan sakınınız.

- Dolgu ışığıyla anahtar ışık arasında çok geniş bir dikey ya da yatay açıdan kaçınız.

- Her bir kişi için birden fazla anahtar ışık kullanmayınız.

- Gölgeleeri aydınlatmak için dolgu ışığının doğru şekilde yerleştirilmesine dikkat ediniz.

- Yüz çekimlerinde yan ışıktan sakınınız.

- Profil çekimlerinde, anahtar ışığı yüzün uzak tarafına yerleştirmek genel olarak daha iyi bir yöntemdir. Sağlamlık duygusunu pekiştirirken, aynı zamanda ses boom'unun gölgelerinin düşmesine engel olur.

İnsan gruplarını aydınlatma sürecinde öncelikle her bir kişinin hangi yöne baktığının kontrol edilmesi gerekir. Bu ayarlama pan glass denilen ışık kontrastını ve yönünü denetleyen camın yararı vardır. Bu kişilerin öncelikle anahtar, dolgu ve arka ışıklarını uygun bir şekilde düzenlemek gerekir. Bazen yapılan aydınlatma bütün bir guruba uyabilir. Ama bu kişilerin kostüm ve cilt renkleri arasında büyük farklılıklar varsa sorunlar ortaya çıkabilir. Işık yoğunluğu birisi için çok güçlü olabilir, bir diğeri içinse zayıf olabilir.¹³⁶ O zaman normal yoğunluk (neutral density) filtreleri ve dağıtıcı filtrelerle lokalize olarak ışığın yoğunluğunu düşürmek gerekebilir. Bu durumda dağıtıcı (diffuse) filtreler ışığı yumuşatarak ve istenmeyen alanlara da yayılmasına neden olarak probleme her zaman çözüm üretmeyebilirler. Scrim adı verilen ve ışık kafalarının önüne takılan ağ şeklinde tellerle yapılmış elamanlar bu durumda işlevsel olabilirler. Scrimler tam ya da yarım olarak yapılmışlardır. Gerektiğinde ışığı, aydınlatılan kişinin veya yüzeyin belirli bölgelerindeki fazla parlamaları dengeleyebilirler. Işıkların ön tarafında bulunan kepenk (barndoor) adı verilen, genelde dört kanatlı nadiren ise iki kanatlı olan elamanları veya değişik amaçlar için farklı bezlerin veya filtrelerin üzerine takıldığı bayrak (flack) ları da kullanmak olasıdır.

¹³⁶ G. Millerson, a.g.k., s. 195.

Konular birbirine yakın olduğunda ya da az lambanızın olduğu durumlarda, bir ışığı iki amaca hizmet edecek şekilde kullanmak da olasıdır. Örneğin, birisi için anahtar ışık olarak, diğeri için ise arka veya dolgu ışığı olarak. İnsanların grup halinde bulunduğu mekanlarda örneğin, seyirciler veya orkestra elamanları gibi onları ya bütün olarak ya da parçalanmış bölümler olarak aydınlatabilirsiniz. Bunu yaparken de yine üç noktalı aydınlatma ilkelerine bağlı kalarak ve üst üste binmeleri engellemeye çalışarak aydınlatmayı yapmayı sağlayabilirsiniz. İnsanları aydınlatırken genelde ön ve arka ışıklara bağlı olarak oluşan aydınlatma ve etkileri aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Ön Işık	Arka ışık
Işığın dikey açısı çok dikse:	
Etki yaşlı görüntüye dönüktür ve biçimlendirme serttir. Gözler ve burun koyulaşır, burnun uzun ve dikey gölgesi oluşur. Alnın ölçüsünü, gözlerin derinliğini ve kelliği vurgular. Figür bitkin görünür. Şapka kenarları ve gözlükler geniş gölgeler oluştururlar.	Yüz gölgedeyken burun aydınlanır. Bu etki en çok başın yukarı kaldığı durumlarda belirginleşir. Alın ve omuzlar patlayabilir.
Işığın dikey açısı çok azsa:	
Düz bir resim oluşur ve konunun biçimi boyutlarıyla anlaşılmaz. Arka planda gölgeler oluşturur	Işık kamera objektifinde parlamaya neden olur. Lamba çerçevenin içine girer
Alttan aydınlatma:	
Yüz biçimlendirmesi tersine dönmüştür. Baş seviyesinin altındaki hareketler örneğin, ellerin hareketlerinin gölgeleri yüzlerde görülür. Gölgeler arka plan üzerinde kamera açısı içine girebilir. Altan aydınlatma tek başına kullanıldığında gizemli atmosfer yaratır. Ürkütücü etkiler uyandırır. Dik aydınlatmanın yarattığı sert biçimlendirmeyi yumuşatmakta da faydalanılır. Yüzdeki ve boyundaki fiziksel yaşlı belirtir çizgileri azaltır.	Genelde etkisizdir. Kadın oyuncuların saçlarını geriden aydınlatmada kullanılabilir.
Kamera aksından çok uzakta olan ışık:	
Işığın yüze geldiği yönün aksi tarafında yanağın üzerinde uzun bir burun gölgesi oluşur. Asimetrik olan bir yüz, daha geniş tarafından aydınlatıldığında daha dengersiz görünür. Kulağın biri ötekenden daha parlaktır.	Kulak ve saç gölgeleri yanağa düşer. Burnun bir tarafı patlar. Arka ışığın bulunduğu taraftaki göz siyah görünür

Şekil 1

Bütün ışık pozisyonları kameranın bakış açısına göre değişiklik gösterebilir. İnsanları aydınlatırken ışığın yoğunluğuna bağlı olarak oluşan aydınlatma dengesinin etkileri aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Ön ışık

Arka ışık daha az etkilidir. Cilt tonları abartılıdır ve yüzün biçimlendirilmesi, özelliklerinin anlaşılması kaybolmuştur. Işık yoğunluğunun en fazla olduğu tonlar aşırı pozlanmış olma eğilimindedir.

Çoğu kez aşırıya kaçan arka ışık hakimiyeti söz konusudur. Görece koyu tonlar az pozlanır. Cansız görsel efektlere yol açabilir.

Arka ışık

Omuzların ve kafanın üstünde fazla pozlanmaya neden olabilecek ışık yoğunluğu vardır. Halelenme (rim light) aşırıdır. Arka ışıkta aydınlatmanın baskın olduğu aydınlatma koşullarında, önden aydınlatma yetersiz görünür.

Resimde üçüncü boyut etkisi neredeyse yok olur. Konuyla arka plan içiçe geçmiş şekilde görünür. Resmin dinamizmi ortaya çıkmaz

Dolgu ışık

Anahtar ışığın nesneye ilişkin yarattığı biçimlendirme, nesneyi boyutları içinde anlaşılır kılma azalır. Düz bir resim oluşur.

Kontrast aşırı artar. Konunun üzerinde sert gölgeler oluşur. Konunun konturları belirgindir.

Şekil 2

4- Alanları Aydınlatmak

Alanların aydınlatılması ışığın yayılma sahasının genişliğine de bağlı olarak çoğu zaman, aydınlatmada ışığın bolca kullanılmasını akla getirir. Aslında alanları ışığa boğmaktan sakınmak daha iyi bir yoldur. Yüksek anahtar ışığın oluşturduğu bir etki amaçlanmadığı sürece, yoğunluğu yüksek yumuşak ışık karakterli aydınlatma yeterlidir. Mekan biçimlemesinin gerektiği durumlarda ek olarak spot ışıklar kullanılabilir.

Yumuşak ışık, yüksek anahtarlı görüntüler üretme dışında tercih edilen, aydınlatmaya katkı oluşturan bir ışık olarak fazla düşünülmez. Yumuşak ışıkla yapılan aydınlatmada neredeyse her noktada homojen aydınlanma sağlandığından biçimleme zayıf oluşur. Aydınlatmada dinamizm, uygun yerlere yerleştirilmiş spot ışıklara ihtiyaç gösterir. Uygun yerleştirme kapsamı içinde, dolgu ışığını da görmek gerekir. Dolgu ışığının zeminden veya dekordan tesadüfen yansımalarının miktarı genellikle azdır.

İlginç resim kalitesi yaratabilmek genellikle aksiyonun alanının yerini belirleme noktalarına ayırarak analiz etmekten geçer. Örneğin, masada otururken, kapıda dururken veya pencereden dışarı bakarken... Üç noktalı aydınlatmayı (Temel Aydınlatmayı) aksiyona uyacak şekilde, her alana yeniden uyarlamak gerekir. Bir aydınlatma düzenlemesi, o bölgedeki diğer aksiyonlara çoğunlukla uyabilir. Ya da aydınlatmanın az bir katkıyla yeniden dengelenmesi söz konusu olabilir. Yeterli aydınlatma araçları olduğunda ve ışıkların yeniden ayarlanmaları için yeterli zaman verildiğinde bir çekime uyacak ideal aydınlatma gerçekleştirilebilir. Ama çoğu zaman böyle bir ihtimam olanaklı olmayacaktır. Bu durumlarda aksiyonun daha genel ve daha yaygın olduğu yerlerde, alanı sistematik bir lamba modeline göre aydınlatabiliriz.

C- Aydınlatma Terimleri

Aydınlatmanın istenilen amaç doğrultusunda yapılması, amaçlanan bölgelerin seçilmesi ve aydınlatma planlamasının yapılmasından sonra aydınlatılmasını gerektirir. Aydınlatılan yere bağlı olarak, aydınlatma kaynaklarına verilen isimleri ve etkilerini açıklamakta fayda vardır.

Temel (Base) ışık: Işığın tüm sete düzenli bir şekilde dağılacak şekilde yaymak gerekir. Gölgelemin poz seviyesini dengelemede ve aşırı kontrastı düşürmede etkilidir.

Hale (Rim) ışığı: Konunun konturlarının belirgin hale getirilmesi için arka ışıkla aydınlatılması.

Biçimlendirme (Modelling) ışığı: Doku veya biçimi ortaya çıkaran herhangi bir sert ışık kaynağı için kullanılan genel terim.

Çapraz (Cross-back) ışık: Lens aksıyla 30°lik açıyla konumlandırılmış arka ışık.

Efekt ışığı: Arka plan üzerinde, spesifik ışıklı alanlar yaratan ışık. Örneğin, genel aydınlatmanın çevresindeki ışık.

Yansıyan (Bounce) ışık: Bir tavan ya da güçlü bir şekilde aydınlatılmış yansıtıcı yüzey (reflektör, duvar v.b.) lerden yansıyan ışıklarla elde edilen dağınık aydınlanma.

Fon (Background) ışığı: Salt arka planı aydınlatan ışık.

Göz (Eye ya da Catch) ışığı: Bir ışık kaynağının tercihen tek gözde yansyarak ifadeyi daha canlı hale getirmesi. Farklı ışık kaynaklarının gözde yaptığı değişik parıltıları da dengeler. Bazen düşük yoğunluklu kamera ışığıyla yapılır.

Kamera (Basher) ışığı: Yakın çekimlerde kontrastı düşürmek için kamera üstüne tutturulmuş olan düşük yoğunluklu ışık kaynağı. Nesnenin tanımlanmasını destekler.

Saç (Hair) ışığı: Saçların detayını açığa çıkarmak için nokta ışık kaynağı. Saç renklerinin yansıtma özelliklerine göre ayarlanması gerekir.

Kostüm (Clothes) ışığı: Giysilerin form ve dokusunu ortaya çıkarmaya yarayan sert ışık.

Tepe (Top) ışığı: Kafa üstünden dikey aydınlatma (dikey yan aydınlatması). Portre çekimleri için hoş bir etki yaratmaz.

Alt (Under) ışık: Kameranın bakış noktasının altına doğru oluşan gölgeleri aydınlatmak, yok etmek ya da etkisini azaltmak için objektif aksının altında kullanılan lamba. Esrarengiz, gerilim efektleri yaratmak için de işlevseldir.

Kontrast kontrol ışığı: Kamera pozisyonundan, oluşan gölgeleri aydınlatan ve aydınlanma kontrastını düşüren ışık.

Kenar (Edge) ışığı: Bir yüzey boyunca yansıyan ve bu yüzeyin dokusunu ve konturlarını ortaya çıkaran ışık.¹³⁷

D- Aydınlatma Oranları

Temel aydınlatma yöntemi içinde kullanılan ana veya anahtar ışığın dolgu ve tepe ışıklarına oranına aydınlatma oranı denilir. Temel aydınlatma yöntemiyle yapılan aydınlatmada anahtar, dolgu ve tepe ışığının yoğunluklarının ölçülmesi ve bu yoğunlukların birbirine belli oranlarda uygun olması aydınlatmanın başarısını belirler. Diğer bir deyişle temel aydınlatma yönteminin, görüntüde derinlik oluşturulması yönündeki katkısı, bu oranların doğru kullanımıyla ortaya çıkar. Televizyon ya da sinema için çekilecek filmlerde aydınlatma oranı farklı olacaktır. Görüntü yönetmeni, sahneyi aydınlatırken önce anahtar ışığı yakar, daha sonra dolgu ışığı yakarak kontrasta bakma camıyla (pan glass) filmin gözden farklı olarak yüksek kontrastlı ve dar tolerasyon içinde gördüğü gibi görür. Bununla birlikte, gün içinde göz yorulabilir, bu yüzden aydınlatma dengesi, çekime başlamadan önce bir ışıkölçerle kontrol edilmelidir. Bunun yapılmasının birçok yöntemi vardır. En basit yöntemi anahtar ve dolgu ışığı aynı anda ele almaktır. Daha sonra anahtar ışık yakıp, söndürülerek kontrol yapılır. Görüntü yönetmeni, ışıkölçerin duyarlı bölümünü kameraya doğru tutarak, ilk ölçümü anahtar ve dolguyu birarada ölçerek alır, ikinci ölçümü salt dolgu ışığı ölçerek yapar. Aydınlatma oranları iki sayıyla tanımlanır.

¹³⁷ A.g.k., s.192.

3:1 veya 5:1 gibi. Bunlardan birincisi anahtar ışığın, ikincisi dolgu ışığın değeridir. 3:1 emniyetli orta kontrast oranını, 2:1 düşük kontrast oranını, ve 5:1 ve yukarısı yüksek kontrast oranını belirtir.¹³⁸ Anahtar ışıkla, dolgu ışık arasındaki yoğunluk farkı, yapılan ışığın güçlü anahtar ışık (high key) ya da zayıf anahtar (low key) ışık olduğunu belirtir. Anahtar ışıkla, dolgu ışık arasındaki yoğunluk farkının az olduğu aydınlatmaya yüksek anahtar ışık, yoğunluk farkının fazla olduğu aydınlatmaya ise zayıf anahtar ışık denilir. Buradaki güçlü ya da zayıf anahtar ışık tanımlamasını, anahtar ışığın güçlü veya zayıf olması olarak yorumlamak yanlıştır. “Her ikisinde de anahtar ışık aynı değerde olabilir. Görüntünün, zayıf ya da güçlü anahtar ışıkla aydınlatılmış olup olmadığını, dolgu ışığın değeri saptar. Bundan da kolayca anlaşılabileceği gibi, zayıf ana ışıklı görüntülerde perdenin büyük kısmı koyu ve karanlık, güçlü ana ışıklı görüntülerde ise perdenin büyük kısmı parlak ve aydınlıktır”¹³⁹

Aydınlatma oranlarının ölçümünün ikinci metodu, ışıkölçerin üstündeki opal küreyi, daha dar algılama açısı olan düz diskle değiştirmektir. Ölçüm sırayla yer değiştirerek, ışıkölçerin ibresi en yüksek noktaya ulaşacak şekilde yapılır. Bu anahtar ve dolgu ışığın bir arada yorumlanmasıdır. Daha sonra anahtar ışık kolumuzla gölgelendirilerek ışıkölçer dolgu ışığa yönlendirilir. Bu dolgu ışığın tek olarak ölçülmesidir. Bu metotlardan ikincisi, ustalaşmak için bazı uygulamalar yapmayı gerektirse de, ışıkları açıp kapamaktan daha basittir.

V- Aydınlatmada Lambaları Yerleştirmenin Yöntemleri

Bu aşamaya gelinceye kadar aydınlatmanın teknik ve estetik bağlamda pek çok özelliklerine değindik. Şüphesiz bu değinmelerin amacı, bir uzmanlık alanında soyut bilgiler üretmek değil, uygulamaya olabilecek desteklerini sağlamaya yöneliktir. İnsanlığın uygarlık serüveninde, kültürün en önemli alt referans araçlarından olan sanat, somut bir form olarak ortaya konduğunda anlam taşır. Bir başka deyişle önce iş vardır, sonra onu anlama, eleştirme ve geliştirme çabası söz konusudur. Sanatların en genci olan sinema sanatı da ürünleriyle kendi içsel tarihini ve öz denetim süreçlerini oluşturmuştur.

Sanatı bilimden ayıran en önemli farklardan birisi, doğruluğu kanıtlanmış süreçlere anlam bulma çabası olmamasından kaynaklanır.

¹³⁸ S. Bernstein, **Film Production**, London, Focal Press, Avon, 1998, s. 214.

¹³⁹ A. Eyikan, a.g.k., s. 110.

Günümüzde her ne kadar, bilimsel gerçeklerin mutlak doğrular olmadığı ve o alanda ortaya konmuş gerçeğe yaklaşım yöntemlerinin bir yenisinin eklenmesinde geçerliliğini kaybedeceği söz konusu olsa da, gene de belli kuralların geçerliliği yadsınamaz. Sanat dallarında kurallardan bahsetmek belki de işin gerçekleşmesi en zor yanı. Özellikle güzel sanatlar eğitiminde, eğitimi verilen dala ilişkin kurallar koymak, çoğu zaman bir paradoks olarak görülebilir. Ama süreç içinde, işin uygulanmasına yaptıkları katkıların zengin deneyimle birleştiği bazı kuralları veya yöntemleri görmezden gelmek de gereksiz. Bu bağlamda, ikinci bölüm içinde, filmin varoluş nedenini ve anlamını ortaya koyan aydınlatmanın kimi zaman kurallar silsilesi şeklinde işlediği sanılabilir. Ama bunu da yukarıda bahsettiğimiz olgular bağlamında düşünmekte fayda var.

Bir film çalışmasının veya bir TV yapımının, kitabın çoğu yerinde en önemli ögesinin teknik ve estetik bağlamda ışık olduğundan bahsettik. Bu açıdan bakıldığında, her bir sahnenin ve bazen pek çok çekimin gerçekleştirilmesinden önce, aydınlatma düzenlemesinin yapılması gerekir. Bu işlemde kimi zaman birkaç düzine lambanın senaryonun ve yönetmenin kafasındaki atmosferin yaratılabilmesi için uygun noktalara yerleştirilmesini gerekli kılar. Birazdan bu yerleştirmeye ilişkin bazı önerilerden bahsedeceğiz. Bu öneriler muhakkak ki birer anayasa kuralı değil. Ama işimizi kolaylaştırmada önemli yardımcıdırlar. Bence yaşamın en önemli öznesi hala daha insan. Tüm insan insana ilişkileri ikame eder gibi görünen sanal, interaktif ilişki şekilleri yaşamı başkalaştırsa da, insanın sezgileri ve deneyimi bence başat giden unsurlar olmaya devam ediyor. Bu bağlamda aydınlatma düzenlemesi açısından ne kurallar ne de ışıkölçerler birer tanrı değil. Bunların hepsi insanın sezgi ve deneyimleriyle birleştiği ölçüde bütün yeniden üretilmeye hayat veriyor.

Planlanmış alanları kapsayacak şekilde lambaların ayarlanmasında, bazen en geleneksel yöntem her defasında önce bir lambayı yakmak, sonra onu söndürüp bir diğerine geçmektir. Bunun dezavantajı belli bir seti birden fazla lambanın aydınlattığı durumlarda, aydınlanmayan alanların fark edilmesini zorlaştırmasıdır. Ayrıca, aydınlatmada kullandığımız her lambanın uyandıracığı etki konusunda, önceden zihinsel bir tasarıma sahip olmamız gerekir.

Lambaları kurmada en iyi yaklaşım tedrici yaklaşım olarak görülmektedir. Bir lambayı yerleştirdikten sonra, bir sonrakini eklersiniz

ve yavaş yavaş genel etkinizi oluřturursunuz. Bazen ıřıkları tek tek ayarlama řansı bulamadan bütn ıřıkların yakılmıř olduėu řekilde alıřmak zorunda kalabilirsiniz ve ıřıklarla ilgili sırayla ayarlama yapmaya alıřabilirsiniz. Bu durumda pratik bir yntem, ıřıėın hangi alanda etkili olduėunu anlayabilmek iin, ıřıėın nnden elinizi geirmektir. Bunun yeterli olmadıėı durumlarda en son are, ıřıėın etkili olduėu alanı grebilmek iin ıřıėı yakıp sndrmektir. Eėer bařlangıta yakılmıř btn lambalar rastgele ynlere ynlendirilmiřse, sonu aklı karıřtırıcı ve gz rahatsız edicidir. Lambaları yerleřtirirken, istenmeyen glgelere neden olan, st ste binen anahtar ıřıklara dikkat etmek gerekir. Lambaları kurmak, daha ncede deėindiėimiz gibi bir tasarım, deneyim ve bilgi iřidir. Bu srete ncelikle grmek istediėiniz yeri aydınlatırken, aydınlatmanın atmosferi oluřturma ve ıřıėı oluřturan nesnel aydınlatma unsurlarıyla (pencereler, mekanın kendi aydınlatma kaynakları, v.b.) iliřkisinin kurulması gerekir. zellikle televizyon alıřmalarında, stdyo ortamında ve dıř ekimlerde bir monitr kullanarak yapılan dzenlemenin izlenmesi faydalıdır. Monitr kullanırken kalibrasyonun dikkatlice yapılmasında fayda vardır. Ynlendirici ėeler olan parlaklık, kontrast ve renk (chroma) deėerlerinin ayarlanması nemlidir. Ayrıca monitrn zerine ıřık kamamasına dikkat etmek gereklidir. Bu durumda ayarların sonucu doėru olmaz. Lambaları yerleřtirirken aydınlatılacak olan konunun nceden incelenmesi ve sonrasında lambaların yerleřtirilmesi nem tařır. řimdi konunun incelenmesi ve temel aydınlatma yntemi erevesinde anahtar, dolgu, arka (tepe) ve fon ıřıklarının yerleřtirilmelerine iliřkin neriler zerinde duralım.

A- KONU

- Lambaları yerleřtirmeden nce konuyu inceleyin. Vurgulamak istediėiniz ya da ortaya ıkarmak istemediėiniz yanları dřnnz.

- Konuyla ilgili oluřabilecek somut problemler sz konusu olabilir. (rneėin, daha ařaėıdan anahtar ıřık kullanmayı gerektiren gz ukurları koyu olan kiřiler ya da řapkasının yzn kapattıėı kiřiler olabilir).

- Problem yaratabilecek ıřık yansımalarını nceden tahmin etmek gerekebilir ya da fark edildiėinde dzeltilmeleri gerekir. (rneėin, bir yaėlıboya resim zerinde, ya da fonda yer alan cam, elik v.b nesneler zerinde aynasal yansımalar olabilir). Yansımaları gidermek iin, ıřık kaynaklarıyla kk oynamalar, yansıma yapan yzeyin aısıyla oy-

namak ve en son kamera açısıyla oynamak gerekebilir. Bu durumlarda bazen yüzeyi matlaştıran özel spreyleyler kullanılabilir.

- Çekimlerde gösterilecek unsurların önem sıralaması, görüntüde tümünün net olmasını ya da bazılarının net olmasını gerektirebilir. Film ve TV çekimlerinde netlik her zaman görüntü alanında homojen olarak istenmez. Çerçeve içinde bazı unsurları flu bırakarak, netliği yoğunlaştırdığımız unsurların üzerine dikkati çekebiliriz. Bu bağlamda net alan derinliğinin ne kadar olması gerektiği de önem taşır.

- Konunun sabit veya hareketli olması bir diğer dikkat edilmesi gereken noktadır.

- Konu tek açıdan mı görüntüleniyor, yoksa değişik açılar kullanılacak mı? Kullanılacaksa hangi açılar kullanılabilir. Açı değişimlerinde kamera gölgesi veya boom gölgelerinden sakınmak gerekir.

- Set ekibinden ya da görüntü unsuru olan dekorlardan konu üzerine istenmeyen gölgelerin düşmesi olası mı? (Avizeler, duvar kemeri, sütunlar, ağaç dalları v.b). Bu durumların söz konusu olduğu anlarda, ışık açılarının duruma uyacak şekilde ayarlanması gerekir.

1- Anahtar Işığın Yerleştirilmesi

- Anahtar ışığı kamera pozisyonuna, konunun yönüne ve aksiyona uygun şekilde ayarlamak gerekir. Anahtar ışığın ayarlanmasına ilişkin detaylardan, Temel Aydınlatma Yöntemleri içinde bahsetmiştik.

Anahtar ışık konuyu aydınlatıyor mu? Eğer konu hararetilyse anahtar ışığın durumu uygunluğunu koruyor mu?

- Anahtar ışığın konudan daha fazlasını, belki de bir alanı kapsamasına gerek var mı?

Işığın kapsadığı alanın sınırlanmasına ihtiyaç var mı? Bu soruya evet yanıtı verildiğinde ışığın sınırlanması için, lambanın ön tarafına tutturulmuş olan kepengler (barndoor) ve bayraklar (flag) kullanılabilir.

Anahtar ışık çeşitli kamera açılara uyuyor mu? Değişik bir kamera açısı söz konusu olduğunda, çapraz yerleştirilmiş ikinci bir anahtar ışığa gereksinim var mı?

Işık yoğunluğunu kontrol ederek ayarlayınız. Işık seviyesini, lambaları toplu (spot) ışık ya da dağınık (flod) ışık verecek şekilde ve gerektiğinde dağıtıcı filtreler ekleyerek düzenleyiniz.

- Anahtar ışığın boom gölgelerine yol açmamasına dikkat ediniz.

- Anahtar ışığın pozisyonu önemlidir. Eğer çok dik olarak yönlendirilirse, göz çukurlarına, uzun burun ve boyun gölgelerine dikkat etmek gerekir.

- Anahtar ışığın alçak konumlandırılması da bir dizi soruna yol açabilir. Oyuncuların gözlerini kamaştırabilir, gözlüklerde parlamalara neden olabilir, fonda istenmeyen gölgeler yaratabilir, oyuncuların üzerine kamera gölgesi düşürebilir. Anahtar ışık kameranın aksına göre çok yandan konumlandırılırsa, insanların omuzlarında sert kafa gölgeleri oluşur yüzün bir tarafı tamamen karanlıkta kalır.

- Aydınlatmayı yapmadan önce, oyuncuları fona 2-3 m. den daha fazla yaklaştırmayınız. Böylece fondan ayrı olarak aydınlatılabilmelerini sağlayabilirsiniz.

2- Dolgu Işık Yerleştirilmesi

- Açık havada çekilen sahnelerin ve yüksek anahtar tarzında aydınlatmaların dışında, yüksek yoğunluklu dolgu ışığından sakınınız. Bu kullanımlarda derinlik etkisi azalır, kontrast oldukça zayıflar ve fon çok parlak görünür.

- Dolgu ışığı kötü yerleştirilmiş anahtar ışığın etkisini örtmek için yüksek yoğunlukta kullanmayınız. Unutulmamalıdır ki, dolgu ışığı kendisini fark ettirmeye başladığı anda yanlış kullanılıyor demektir.

Dolgu ışığını gölgeleri aydınlatacak şekilde kullanınız. Dolgu ışığı anahtar ışık seviyesini yükseltmek için kullanılmaz.

- Dolgu ışığı dik açılı kullanmaktan sakınınız.

- Dolgu ışığı dağınık olmalıdır. Gerekli olduğu durumlarda ışık kaynağı üzerine dağıtıcı filtre takılabilir.

- Dolgu ışığın, ana konudan daha çok, kameraya yakın olan nesneleri aydınlatmamasına dikkat ediniz. Dolgu ışığının seviye yanlışlığından dolayı, setin arka ve yan duvarlarının çok parlak olmamasına dikkat ediniz.

- Dolgu ışığının tipik yoğunluğu anahtar ışık yoğunluğunun yarısı kadardır.

Anahtar ışık konuya ne kadar önden gelirse (örneğin, objektif aksına ne kadar yakınsa) dolgu ışığa gereksinim o kadar azdır.

- Dolgu ışık oluşturmada zeminden veya tavandan yansıyan ışığa güvenmeyiniz. Bu ışık yöntemi kontrol edilemez ve düşük yoğunluktadır. Ayrıca düz bir aydınlatmaya neden olarak resmin boyut duygusunu yitirmesine yol açar.

Kamera üzerinde sabitlenmiş olarak kullanılan lambada dolgu ışık işlevi taşıyabilir. Ama bu ışığın etkisi kameranın konuya olan uzaklığına bağlı olarak değişiklik gösterir. Bu ışığın fon yüzeylerinde, camlarda v.b unsurlarda görülebilmesi dezavantajdır.

3- Arka Işığın Yerleştirilmesi

- Arka ışığın gerekli olup olmadığına karar vermek gerekir. Bildiği gibi sinema ve TV görüntüsü, en ve boydan oluşan iki boyutlu bir algı yaratır. Üçüncü boyut olan derinlik etkisi, aydınlatma ve kamera açılarıyla sağlanır. Gerçek hayatta her nesne üç boyutludur. İki boyutlu yüzeylerde derinlik etkisinin yaratılmasında en işlevsel olan aydınlatma kaynaklarından birisi arka ışıktır. Arka ışık, konuyu fondan kopartarak, konunun içinde bulunduğu uzayın boyutlarının kavranmasına katkıda bulunur. Kenar aydınlatmasının yapıldığı durumlarda arka ışığı kullanmak gerekmebilir.

- Arka ışığı dik konumda kullanmaktan sakınmak gerekir. Böyle kullanımlarda, kafa düzleşir ve ışık burnun ucunda patlak noktalar oluşturur. Konunun fona yakın olduğu durumlarda ve fondan uzaklaştırılmadığı durumlarda arka ışığı kullanmayın. Bu durumlarda arka ışık kullanmak istenen etkinin ortaya çıkmasını zorlaştıracaktır.

- Arka ışığın alçak olarak konumlandırılmasından sakınmak gerekir. Bu gibi durumlarda ışık kaynağı çerçeveye girebilir, ayrıca objektifte parlamalara neden olabilir.

- Bir kamera için düzenlenmiş olan arka ışığın, bir başka kameranın bakış açısı için çirkin yan ışık yaratıp yaratmadığını kontrol edin.

- Arka ışığı aşırı yoğun kullanmaktan sakınmak gerekir. Yoğunluğu tipik olarak anahtar ışık seviyesiyle eşittir. Genellikle de anahtar ışığın yoğunluğunun 1/3 ü kadar olmalıdır.

4- Fon Işığının Yerleştirilmesi

- Fon aydınlatmasını ele alırken, özel bir stil içerip içermeyeceği, atmosferle ya da belli duygusal durumlarla ilişkisi olup olmayacağı hakkında ön çalışma gerekebilir.

- Fon çekimde konuya hakim mi olacaktır ya da konunun yakın planlarının arkasında bir leke olarak mı bulunacaktır? Bu fon aydınlatma-sının ayrıntılarını belirlemek açısından yararlıdır.

Konunun tonlarıyla fonun tonlarının karışmamasına dikkat etmek gerekir. Fon ve konunun aynı tonlarda oluşması, konunun fonun içinde kaybolmasına neden olacaktır. Bu yüzden fon ve konu tonlarında kontrast renkleri tercih etmek yararlıdır.

Fon üzerinde aydınlatmayı etkileyecek, mekanın kendisinin içerdiği pratik kullanım maksatlı lamba var mı? (Örneğin, aplikler).

Fonu aydınlatmadan önce konunun aydınlatılmasını tercih etmek daha doğrudur. Konuyu aydınlatırken fona düşen ışık, fon aydın-

latmasını gereksiz kılabilir. Ama mümkün olan her yerde ayrıca fon aydınlatması yapmayı sağlayın.

Fonun veya diğer aydınlatılacak unsurların aydınlatılmasında ışığın yönünü çevresel, gerçek aydınlatma kaynaklarıyla ilişkilendiriniz. (Örneğin, pencereler, şömine, gece lambaları v.b).

- Görüntü çerçevesinin üst kenarındaki parlak alanlardan sakınmak gerekir.

- Fonu aydınlatırken, fon yüzeylerindeki defoların, fon bitişme noktalarının belli edilmemesini sağlamak gerekir. Gerekirse fon üzerinde olabilecek gerçek aydınlatma elemanlarıyla sahte gölgeler yapılabilir.

VI- Film Aydınlatmasıyla Tv

Aydınlatmasının Karşılaştırılması

Her ne kadar temel aydınlatma ilkeleri tüm durağan ve hareketli fotoğraf sanatlarında uygulansa da, film ve TV aydınlatmasında, bazen özel bir aydınlatma düzenlemesinde bazı uygulama farklılıkları ortaya çıkabilir. Fotoğraf ve sinema aydınlatmasında belirgin olan en önemli fark, sinemada aydınlatılacak olan çerçevelerin tek değil, pek çok olduğu ve çerçevelerin sabit değil hareketli olduğudur.

Film aydınlatması süre giden, kesintisiz bir aydınlatma değildir. Genellikle kısa süreli aksiyon için düzenlenir. Özel durumlarda bu yaklaşımın dışında uygulamalar olabilir. Bir filmin bazı çekimleri plan sekans diye tabir edilen bir şekilde, oldukça uzun süreli olarak gerçekleştirilebilir. Örneğin, Antonioni'nin "Yolcu" filminin son sahnesindeki plan sekans ya da Hitchcock'un "İp" filminde uzun plan sekanslardan oluşan çekimler gibi. Filmde her sahne, ayrı ayrı olarak aydınlatılır. Sahneler içinde çoğunlukla çekimler için ayrı ayrı aydınlatma yapılmaz. Aydınlatmanın kontrolü son derece önemlidir. Çünkü, oyuncuların, kameraların, mikrofonların ve benzeri öğelerin tümünün hareketleri önceden dikkatlice planlanır, aydınlatma araçları olabilecek en iyi pozisyonlarda set zeminine yerleştirilir ya da tavana asılır. Gölgeli alanların kontrolü aydınlatma araçlarının ön tarafına tutturulmuş kepenkler (barndoor) ya da ışık kesicilerinden (flags), (gobos) yararlanılarak yapılır.

Tersine olarak, TV aydınlatması stüdyoda birden fazla kameranın çoğunlukla değişik çekim açılarından sahneyi görüntülemeleri göz önünde bulundurularak tasarlanır. Aydınlatma, uzun süreli aksiyonları içeren eğlence programları, durum komedileri, söyleşiler, talk showlar,

ya da stüdyo dramları gibi aktiviteleri, değişik bakış noktaları açısından olabildiğince iyi ve sürekli olarak tatmin edici şekilde yapılmalıdır. Teknik olarak, bunun anlamı şudur ki; aydınlatma araçlarının çoğu stüdyo tavanına asılmalı, sadece çok az sayıda aydınlatma aracı kameralara ve oyunculara stüdyo içinde özgürce hareket edebilecekleri alanı yaratmak için stüdyo zeminine yerleştirilmelidir.

Bununla birlikte, eğer TV çekimleri film tarzında tek kamerayla kısa, süresiz aksiyonlar olarak çekiliyorsa, film çekim koşullarına çok benzer özellikler taşır. Nitekim pek çok TV filmi veya TV dizi filmi, çoğunlukla tek kamerayla kısa, süresiz aksiyonlar olarak çekilmektedirler ve yukarda özelliklerinden bahsettiğimiz film çalışmalarından farklılıklar göstermemektedir. Önemli olan tek fark ise şudur ki; televizyon sistemi hala filmin sahip olduğundan daha sınırlı kontrast aralığı içermektedir. Televizyon kameraları da kabul edilebilir doygun görüntüler üretmede, filme göre daha yüksek temel ışık seviyesine gereksinme gösterirler.

Genel Giriş

Sanat kavramı ne denli içsel, ruhsal, duygusal, vs. soyut, uçucu, ele gelmez, imgelerle tanımlanırsa tanımlansın, izleyeni, ilgisi, tüketicisi, vs. değil de, yapanı, eyleyenı, icracısı olmaya kalkışıldığında, hemen bir teknik bariyeriyle sınırlandırılır; eli, gözü, bedeni ve akli yoracak bir yordam, üstesinden gelinmesi güç bir uygulama folkloruyla, çerçevelendirilir olmuştur. Hele de onca parametresi olan sinema gibi, birbirinden karmaşık bir düzine disiplini bir arada kotarmaya, eşgüdümlemeye yönelen bir sanatın bu yaklaşımdan kaçırması yoktur. Sinemanın teknik-ötesi tanımları, olsa olsa, sanat felsefesinin spekülasyonları arasında, ya da tek bir ögesinin -senaryodaki anlatı, görsel estetiği besleyen söylemler, müzikal retorik, vs.,-serbest çağrışıma açık bağlamlarında yer bulabilmektedir. Bu durumda dahi, sinemanın “içinden,” mutfağından, yapanlarından-en şık tanımıyla: emekçilerinden, birileri “o iş öyle değil!”, “yapmadan bilemezsin!”, “konuşması kolay!” diyecekler; teoriyle pratik arasındaki keskin, yakıcı çizgiyi vurgulamaktan geri durmayacaklardır. Tam da bu noktada, “en kitlesel sanat” olan sinemanın neredeyse tamamen ayrılmış iki farklı izler-kitleye sahip olduğu görülebilecektir. Bu çalışmanın başat amacı, anılan ayrışmayı yumuşatmak, iki kıyıyı birbiriyle barıştırmak, birbirinin bilgi ve kavram kanonundan haberdar etmek olacaktır. Yoksa, işin gerçekliği son derece açık ve net: “Denize girmeden yüzülemez!..”

Gelelim konumuzun -film müziğinin- diğer ağırlık merkezi olan müziğe, bütünü diğer paydaşına: Müziğe yönelik her hamlede teknik ögesi ya ilk hedef olarak tanımlanmış, ya da aşılması bir engel olarak algılanmıştır. En kötüsü de, her bağlamin (repertuar, tür, dönem, tavır...) baskın tekniği tek doğru yolmuşçasına, mutlak olarak empoze edilmiş, böylelikle yol, yordam, yöntem, yaklaşım, kanalları daraltılmış, hatta tıkanmıştır. Kaldı ki bu davranış sadece müzikle de sınırlı değil: Teknik’in uygulama boyutundaki egemenliği çoğu zaman içeriği gölgelemiş, standart prosedürler ayrık/yaratıcı önermeleri iyiden iyiye marjinalleştirir olmuştur-hem de sanatın birçok alanında...

* Doç. Dr. Alper MARAL: Yıldız Üniversitesi.

Bu çalışma, doğası gereği, tam tersine bir teknik yaklaşımını benimsemektedir. Öncelikle, teknik statik bir kurallar kanonu olarak tanımlanmamış, sadece geniş bir yol -dilerseniz: alternatif bir yol- olarak önerilmiştir. Odağında, kalkışılan her projenin/filmin, hikâyesi, önermesi, felsefesi, tavrı, dönemi, vs. gereği, bambaşka bir duysal iklim-ses tasarımı, ambiants ve müzik istediği; buna koşut olarak da, bırakınız tekniği, bizatihi müziğin dahi, her seferinde yeniden tanımlanmasına olanak veren, hattâ bunu isteyen bir kimliği olduğu, düşüncesi vardır. Dolayısıyla, başka kaynaklarda rastlanabilecek klişelere; sorgusuz-sualsiz dayatılan genel-geçer formüllere, reçetelere, şablonlara, vs. itibar edilmeyecektir. Ötesinde, birçok kaynaktaki düşülen bir tuzak olan güya-tarihselcilğe-sinema ya da film müziği tarihinden yüzeysel anekdotlarla, spotlarla doldurulmuş bir anlatıya da yer verilmeyecektir. Kaldı ki, bu konuları yetkin biçimlerde ele alan birçok yayın dolaşımdadır.¹⁴⁰

¹⁴⁰ Bu yayınların başlıcaları, özellikle kolay ulaşılabilirlikleri gözetilerek, şöyle sıralanabilir (ilgili okuyucular için kısa açıklamalar ve yorumlar verilirken sadece yalınkat bir rehberlik amaçlanmıştır. Şüphesiz bu liste uzatılabilir, tersi yorumlar benimsenebilir): Cooke, Mervyn, *A History of Film Music*, Cambridge University Press, Cambridge, New York, Melbourne, 2010 (düzeltilmiş 3. Baskı. Son derece detaylı, güncel ve yetkin bir çalışma. Geniş kuramsal çerçevesi ve dünya sinemasını kavrayışıyla dikkat çekici.); Karlin, Fred, *Listening to Movies*, Shirmer Books, New York, 1994 (yaklaşım ve konuyu ele alışı itibarıyla çok ustaca hazırlanmış, titiz ve geniş içerikli bir başyapıt); Prendergast, Roy M., *Film Music. A Neglected Art. A Critical Study of Music in Films*, W.W. Norton, New York, London, 1992 (gözden geçirilmiş, 2. Baskı. Birçok meslekî öğretim kurumunda temel kitap olarak başvuru yetkin, pedagojik yaklaşımı çok başarılı bir edisyon); Manvell, Roger, John Huntley (Revised and Enlarged by Richard Arnell ve Peter Day), *The Technique of Film Music*, Focal Press, London, New York, 1975 (alanın en önemli klasiği; bir dönemin sadece teknik değil, tarihsel açıdan da son derece doyurucu bir çerçevesini veren, metodolojisiyle önemli bir başvuru kaynağı, temel eser); Tonks, Paul, *Film Music. Pocket Essentials*, Harpenden, 2003 (gözden geçirilmiş baskı. Son derece özet, bir üst bakış öneren, ancak bu yönüyle biraz yüzeysel kalan bir “ilk okuma.” Kitabın Türkçe edisyonu: Tonks, Paul, *Film Müziği*, Çev.: Âlâ Sivas, Es Yayınları, İstanbul, 2006. Türkçe birçok sinema tarihi kitabında benzer anlatılarla çerçevelenen film müziği hakkında, biraz daha etraflı tartışmalara girilen, daha uzmanlaşmış yayınlar arasında şu yapıtlar sıralanabilir: Erdoğan, İrfan, Pınar Beşevli Solmaz, *Sinema ve Müzik. Materyal Satış ve Bilinç Yönetimi için Bilişsel ve Duygusalın Oluşturulması*, ERK, Ankara, 2005 (Tarihsel çerçeveden ziyade, toplumsal bağlam üzerinden hareket eden ve yakın dönem film müziği analizleri ve kronolojik dökümler yoluyla, özellikle Türk sineması bağlamında yararlı veriler sunan bir çalışma); Konuralp, Sadi, *Film Müziği. Tarihçe ve Yazı-*

Benzer biçimde, tüm sinema kültürü gibi film müziğini de gişe odaklı, tecimsel bir konvansiyonelliğe endeksleyen güncel kavrayış ve davranışlardan uzak durulacak, bunlara biraz olsun şüpheyile, akılcı bir eleştirelilikle yaklaşılması önerilecektir¹⁴¹ Bir yönüyle başarılı olan bir filme tüm ödüllerin verilmesi gibi¹⁴², sıkça karşılaşla gelen bir davranış modeli uyarınca, o ya da bu sebepten benimsenen bir filmin müziğinin de başarılı -hatta film ya da yönetmenin karizması oranında “başyapıt,” “mihenk taşı,” vb.-olduğu gibi kestirme varsayımlara¹⁴³, en azından gerekçelendirilme beklentisiyle yaklaşılmasını, önerecektir. Biraz “ışın içine” girildiğinde, endüstrinin, ötesinde: ekonomipolitiğin, ne denli güçlü manipulatörler oldukları, kolaylıkla deşifre edilebilecektir. Unutulmaması gereken, film müziğinin de bu süreçte önemli bir araç olarak ustaca işlevselleştirildiğidir; zira, çok genel bir düsturda da belirtildiği gibi, görünenin dışında ne varsa, çoğu zaman bu kanaldan empoze edilmektedir.

lar, Oğlak Yayınları, İstanbul, 2004 (Araştırmacının elim bir kaza sonucu, vefatının ardından dostları tarafından derlenmiş yazılarından oluşan bir toplam. Daha çok film müziğinin marjinal alanlarına eğilen bölümleriyle dikkat çekici bir çalışma. Yarım kalmış bir film müziği kitabı projesinin ilk taslakları). Pekman, Cem, Barış Kılıçbay (derl.), *Görüntünün Müziği Müziğin Görüntüsü*, Pan Yayıncılık, İstanbul, 2004 (Sadi Konuralp’e Armağan olarak hazırlanmış, özellikle Türkiye’deki üretime odaklı bir çalışma. Cem Pekman’ın kitap içindeki “Türk Sinemasında Müzik: Bir Tarihçe Denemesi” adlı bölümü, konu için iyi bir giriş niteliğinde). Ok, Akın, *Türk Sinemasında Film Müzikleri*, Arion Yayınları, İstanbul, 1995 (Gene yerel üretime odaklı, röportajlarla kurulu, iyi niyetli ancak biraz acele hazırlanmış bir çalışma. Diğer, eksikli bir edisyonu da Antalya Kültür Sanat Vakfı tarafından yapılmıştır.)

¹⁴¹ Bir yaklaşım modeli olarak, bkz.: Maral, 2007(a); 2007(b); 2008; 2010.

¹⁴² Bu bağlamda yaşanan en elim olaylardan biri, geçtiğimiz yıllarda, ilgi gören bir filme, bir festivalde “en iyi müzik” ödülünün verilmesidir. Ödül, yapımcı/yönetmen tarafından filmde müzik kullanılmadığı gerekçesiyle reddedilmiştir. Ses getiren bir filme bütün ödüllerin verilmesi gibi kolaycı bir davranışın yanı sıra, bir diğer sorunlu davranış kalıbı da, daha çok önemsenen dallarda (en iyi film, yönetmen, kurgu, oyunculuk, vs.) ödül alamayan bir filme, teselli olarak en iyi müzik, ses tasarımı, vb. duysal alanlarda ödül verilmesidir. Anılan gerekçeden dolayı, bu ödüller gene ille de en iyi müzik veya ses tasarımı gitmemekte, “konserve müzik” ya da ses bankasından efektlendirmeye ödül çıkabilmektedir. Gişe başarısının çok farklı dinamik ve koşullara endeksli olduğu ve iyiden iyiye ütöpikleştiği sinema sektöründe, büyük medet umulan ödüllerin de böylesi hoyrat dağıtılması, alana olumsuz bir darbe daha indirmektedir.

¹⁴³ Bu konu, daha sonra *-*-*- başlığı altında tekrar ele alınacaktır.

Film Müziğinde Teknoloji Odaklı Teknik-İçerik-Yöntem Çelişkisi

Film müziği, sinemanın birçok diğer boyutu gibi, teknolojiye son derece koşut gelişmiştir. Optik kayıttan çok kanallı, katmanlı manyetik kayıda; *stereophony*'den *surround sound*'a¹⁴⁴, tasarım kadar algıyı da yönlendiren ve yöneten birçok teknik ve yöntem, sinema endüstrisinin sağladığı bütçeler sayesinde geliştirilmiş; bir yandan da bu buluşlar ve ilerlemeler sinemayı-hem sanatı hem de sektörü-yaygınlaştırmış ve gönendirmiştir. Ancak teknolojiye bu denli endeksli bir üretim dinamiği ister istemez dönemselliği-dönüşümlere koşut geçiciliği; demode ya da atıl kalma durumunu da-bünyesinde saklı tutar olmuştur. Bu yüzden, üretimde kullanılan teknoloji, hangi düzenek olursa olsun (program, cihaz, donanım, vs.) 5–10 yıl içinde eskil, atıl duruma düşme potansiyelini taşımaktadır. Özellikle müzik teknolojisi, yoğun pazarı ve endüstri dinamikleri doğrultusunda, buna çok iyi bir örnek oluşturur: On yıl geçmeden kullanılan sistemler eskimekte, uyum problemleri göstermekte, bozulmakta, ya da yapay krizlerle (işletim sistemlerinin desteklememeleri; formatların terkedilmeleri, endüstri normlarında tadilatlar, vs.) işlevsizleştirilmektedirler. Birçok film müziği kitabında teknik bağlam-teknolojiye koşut bölümler-bu kadehin kurbanı olmuştur. Tam da bu sebepten, ilerleyen bölümlerde, biraz “soyut kaçma” ya da “kavramsal kalma” rizikosu göze alınarak, elden geldiğince donanımdan bağımsız bir teknikten bahsedilecektir. Revaçtaki bir yazılımın ya da onun zorunlu kıldığı bir teknik donanımın “promosyon metni” gibi duracak yönergeler, ya da belli bir anlayışın belirttiği kurallar yerine, her ortam ve koşulda geçerli olabilecek bazı “sabitler” ya da ön koşullar, ötesinde: her üretim ikliminin kendine has şartlarına uyum sağlamayı kolaylaştıracak çıkış yolları, “şablon tezgâhları”ndan bağımsız olarak tanıtılmaya çalışılacaktır.

¹⁴⁴ *Stereophony* ile iki hoparlör aracılığıyla yaratılan mekânsal yanılsamaya işaret edilmektedir: Dinleyici, iki hoparlörün açıortayında, bir ikizkenar üçgen oluşturacak şekilde, belli bir mesafede konumlandığında, reproduksiyonu yapılan ses kaydının “canlı” bir biçimde karşısında var olduğunu duyumsayacaktır. Ses/müzik teknolojisinde devrim niteliği taşıyan bu hamle sinemada da (duysal materyalle sağlanan) mekânsallığa büyük katkıda bulunmuştur. *Surround sound* ise, başta 4, ardından 6 ve daha fazla kanaldan yayılan ses ile dinleyiciyi çevreleyen, dinamik ve hareketli (vektörel) bir mekânsallık yaratan duysal teknolojinin üst başlığıdır. Sinemalardan sonra evlere 5.1 sistemleriyle giren teknoloji de bunun bir uzantısıdır.

Tekniğin Bağlamı ve Arka Planı

Bu çalışmayla benzer hedefleri olan, yani film müziğine teknik bir açılım getirmeye, analitik bir yöntemle yaklaşılmaya yönelik diğer birçok kitapta; ya da bu tekniği öğretmeye, aktarmaya, yaymaya çalışan birçok fakülte, bölüm, kurs, atölye, vb. eğitim/ öğretim kurumunda, neredeyse her zaman büyük bütçeli Hollywood prodüksiyonlarının normları idealize edilip incelenmekte, ancak onların sosyo-ekonomik arka planlarına vurgu yapılmamakta; olsa olsa, o da nadiren, birkaç uçucu göndermeyle yetinilmektedir. Oysa bu arka plan son derece önemli ve belirleyicidir:

2. Dünya Savaşı sonrasında, ABD başta, birkaç sayılı ülkede, savaş sayesinde semiren “refah ekonomisi,” bu arka planın en önemli aktörüdür. Benjamin Franklin’in dediği gibi, gerçi “savaşlarda kazanan taraf yoktur,” ve en büyük kayıpları verenlerin yanında, “daha ucuz atlatanlar” dahi, savaşın travmalarına maruz kalırlar. Sinemanın “Altın Yıllar”ı olarak bilinen 40’lı yıllar, düpedüz bunun sonucu, ürünüdür: Dönemin sosyal psikolojisini rahatlatmak için maharetle üretilen alacalı, gözboyamacı, devasalcılık eksenli, tarihsel ya da tarihdışı, oylumlu prodüksiyonlar, ve hepsinden önemlisi bu ekseninde varoluşunu gerçekleştiren stüdyo sistemi, anılan bu sürecin başlıca tetikleyicilerindendirler. Fonda çalan müziğin de bu oluşuma koşut şekillendirildiği dikkatten kaçırılmamalıdır.

Tarih anlatısına girişmeden, stüdyo sisteminin teknik arka planı, kabaca, şöyle özetlenebilir: Bir film müziği bestecisini ve tasarlayacağı müziği hayata geçirecek dinamikleri-özellikle orkestrada çalacak müzisyenleri, ve bu komplike ses örgüsünü yüksek kalitede kaydedecek stüdyoyu ve teknisyenlerini kiralamak oldukça yüksek bir rakama mal olacakken, hem de artan üretimi karşılayacak ve maliyetleri optimize edecek, söyleşi bir pragmatik çözüm bulunmuştur: Hem besteciler hem de icracılar stüdyolarının daimî çalışanları olarak maaşa bağlanmış, iş garantisi, sıklığı ve sürekliliği karşılığında çok daha makul rakamlara oylumlu müzik üretimlerinin önu açılmıştır. Tam da bu yüzden bazı film müziği düsturları gelişmiştir; olumlu/olumsuz uzantılarıyla, hâlâ geçerliliğini koruyan bu yazısız kuralların ve kanıksanmış davranış profillerinin bazıları şöyle özetlenebilir:

Madem parası verilmiş-yani çalışanlar öyle ya da böyle, maaş alıyorlar, o zaman ortalama 120 dakikalık bir filme 110 dakikalık-geniş geniş, en şaşaalısından, zengin gösterecek-bir müzik koymakla işe başlayalım... Doğal olarak son derece “geveze” ve yüzeysel bir

anlatıcılık, ve yanı sıra, “tekerleme seviyesi”ni nadiren geçebilen tema veya motiflerin öne çıkması, sıralanması... (Başta bu sebeplerden, film müziği üretimi kompozisyon sanatı çevrelerinde neredeyse 100 yıldır hakir görülmektedir.)

Yaratıcı çözümler yerine onaylanmış, alışageldik, basmakalıp tını ve dokuların ağır bastığı ses örgülerinin, tını ve doku tercihlerinin (*sound, timbre, texture*) öne çıkması; örneğin “karamelize” yoğun, sıkı dokulu yaylı çalgılar kullanımı; bakır nefeslilerin “majestik,” hamasî sinyalleri; tahta nefeslilerin yalınkat melodik konturlara kilitlenmesi; vurmali sazların şiddet, egzotizm, vb., kaba bir efektiflik çerçevesinde kullanılmaları; daha da kötüsü, belli bir tematik ya da tınısal davranışın “film müziği” olarak algılanmasını güdümlenecek kadar yoğun kullanılan bazı klişelerin standartlaşması...

Yoğun iş temposu icracı ve bestecileri son derece usta, maharetli üreticiler hâline getirmiştir, şüphesiz. Ancak bir yandan piyasa taleplerinin “tutandan yana” olmaları, diğer yandan anılan hızlı tempo, üretimlerin sorgusuz-sualsiz; sağlamasız, geri beslemesiz bir rutine girmesine; giderek olumsuz anlamıyla: standartlaşmasına, rizikosuzlaşmasına ve tekdüzeleşmesine zemin hazırlamıştır. Kaldı ki, standart film müziği repertuarının neredeyse birbirinin aynısı tınlayan; belli hareketler göstermelerine rağmen pek bir şey söylemeyen motifler ve temalarla örülü, on binlerce örneği, bu olumsuz önermeyi örnekler niteliktedir.

Ses örgüsünün en önemli öğelerinden olan enstrümanların seçimlerinde, az önce belirtilenlerin ötesinde, bir de fetişleştirme sorunsalı öne çıkmaktadır: Bazı sazlar, örneğin, akordeon, keman, ağız armonikası (mızıka), saksofon, bazı filmlerde öylesine belirleyici konumlarda kullanılmışlar ve sinema tarihine geçmişlerdir ki, salt bu kullanımlarından ötürü, “sinemasal” olarak kabullenilmişler ve daha sonraki yapımlara -bağlam ve içerik ilişkileri gözetilmeksizin- referans olarak dayatılmışlardır. Genellikle kayda değer bir müzikal birikimi olmayan yönetmenler ve yapımcılar tarafından bir “garanti” ögesi olarak algılanan bu çalgıların (ve karakteristikleşmiş kullanımlarının) tekrar tekrar filmlere çekilmeleri (sadece seslerinin değil, fetişleşmiş görüntülerinin de film içine serpiştirilmeleri) çoğu zaman nahiv klişelerden öteye geçememelerine yol açmıştır. Her bir enstrümanın bir kimlik kanonuyla geldiği; icra pratiklerinin ötesinde, gürbüz bir söylem alanına/arka planına sahip olduğu, unutulmamalıdır: Ney sadece bir kamış parçası, piyano ağır bir mobilya, synthesizer bir devreler

yığını değildir. Diğer yandan, ilki ille de mutasavvıflara, ikincisi sadece burjuvalara, üçüncüsü de kaçık laborantlara ait değildir; “araç/amaç denklemi”nde işlev ve konumları, bütüne katkıları, bağlamsallıkları, vs. farklılaşabilir.

“Basit” sıfatı, belki de en hoyrat kullanılan kelimelerden biridir, ve film müziğinde “yalın,” “sade,” “dur” gibi nitelikleri taşımaksızın, ancak “yalınkat,” “üstünkörü,” “kolaycı,” vb., çok da olumlu tınlamayan karşılıklarıyla yer edinmiştir: İzleyiciyi yakalayacak, onunla kolaylıkla iletişime geçecek bir müzik tasarımıda “basitlik” istismara en açık kavramlardan biridir. Tam da bu yüzden kaba bir tekerlemeden öteye geçemeyen motiflerin yaygınlığı, film müziğine damgasını vurmuştur. Müziğin ille de dinleniyor olmaması, bu varlığı meşrulaştırmaya yetmemelidir¹⁴⁵

Bu kısa solukluluk ögesinin bir doğal uzantısı da tekrar’dır ve hoyrat kullanımıyla sinemanın duysal boyutta en kolay deşifre edilen klişelerindendir. *Psycho*, *Jaws*, *Piano* gibi fetişleşmiş referanslarla film müziğinde tekrarın yüceltilmesi de oldukça sorunludur: Bu örneklerde kısacık motiflerin tekrar ettikleri doğrudur, ancak tını alaşımları ve asimetrik senkoplar gibi, kendilerini ilk bakışta kolaylıkla ele vermeyen, ancak bağlamı ve bütünlüğü büyük ölçüde etkileyen etmenlerin varlıkları gözden/kulaktan kaçırılmamalıdır.

Tüm bu ögelerin bugün de, standartlaştıkları 40’lı yılların 70-80 yıl sonrasında bile, geçerli oldukları ortadadır. Oysa, eğer sinemanın bugün “bambaşka bir yere gittiği” vs. kabul edilecekse, müziğinin de ona uygun -iyi ya da kötü; ama onu bütünleyen diğer ögelerle uyumlu-bir dönüşüm gerçekleştirmesi yerinde olacaktır.

Alternatif Teknik

Sıradan bir filme, sıradan bir müzik yapmak için sıradan tekniklerin ötesine pek geçemeyen “güvenli” toplam için yeterince model,

¹⁴⁵ Burada, film müziğine dair en yaygın paradoks hatırlanabilir: Son derece kaba ve nahif bir görüşe göre, “iyi film müziği kendini duyurmeyen, varlığını hissettirmeyen, bir müzik”tir. Bu yaklaşımın bilinçaltında, büyük ihtimalle, sinemanın bir tür görsel anlatıdan, senaristin fantezisinden, yönetmenin niyetinden, oyunculukların ikna ediciliğinden, vb. ibaret olabileceği gibi, bir düşünce yer almaktadır. Oysa bu dal, *auteur* sineması dahil, filmin son jeneriğinde isimleri ve görev tanımları dakikalar boyunca akan, yüzlerce paydaşın, sinema emekçisinin ortak ürünüdür. Müziğe gelince, eğer dinlenmeyecek, duyulmayacaksa, plağa ya da notaya gömülü kalması, filme işlenip kötü kurguya ya da yapay oyunculuğa kurban edilmesinden iyidir.

yönerge, promosyon kanalı, hatta ders notu, vs. vardır. Bu çalışma, tek hamlede, böylesi bir yönelimi odağından çıkartmakta, yaratıcı filmleri için yaratıcı duysal tasarımlar üretmek isteyenlere başka bir teknik pratiği önermektedir: her girişimin öznel çözümleri için gerekecek biricik, öznel teknikleri kullanmak, öğrenmek, hatta bulmak, üretmek...

İşin özü kavrandığında zaten film müziği alanındaki kurucu yönetimlerin de böyle olduğu, en konvansiyonel hamlelerde bile önceki üretimlerin en ayrıksı, özgün, cesur modellerinin referans alındıkları görülecektir. Wagner, Stravinski, Strauss, Varèse başta¹⁴⁶, sıkça paletlerine başvurulmuş bu referans besteciler, çağlarında buluşlarıyla öne çıkmışlardır. Bu noktada, fazla detaya inmeden, örnek alınabilecek rol modellerine-alanın kurucu isimlerine, sadece işaret etmek bile yeterli bir motivasyon olacaktır. Kaldı ki, film müziği bağlamında tasarım stratejilerini deşifre edebilmek için bir bestecinin farklı farklı türlerdeki üretimlerine; hem de filmlerin bütünlükleri içinde, bakmak kaçınılmaz olacaktır. Birkaç kitabın kılavuzluğuyla¹⁴⁷ ve İnternet’te yapılacak etraflıca bir çalışmayla, anılacak isimlerin yapıtları hakkında ilk verilere ulaşmak mümkün olacaktır. Sonraki adımda ise, tavsiye edilen, bir elde defter-kalem, diğer elde uzaktan kumandayla, pür dikkat izlenecek filmlerin içine girmek, olacaktır. İyi bir ses sistemiyle pekiştirilmesi yerinde olacak bu aşamanın sonrasında, meslek adayı, kapasitesi ve meslekî becerileri uyarınca, daha sonra detaylandırılacak teknik hamleleri gerçekleştirebilir.

Max Steiner

Franz Waxman

Erich Wolfgang von Korngold

¹⁴⁶ Bu bestecilerin (Richard Wagner, İgor Stravinski, Richard Strauss) opera, bale, hattâ çoğul ortam (Edgard Varèse) gibi “dramatik müzik” kapsamında, dönemlerinin sinemaya koştur medyasında çarpıcı ürünler verdikleri gözden kaçırılmamalıdır. Diğer bir ortak noktaları ise, kullandıkları son derece geniş tını paletidir; her biri enstrüman seçimi ve kombinasyonu alanında çığır açmış bestecilerdendir. Sinemada rağbet gören dramatizasyon öğelerine ve zengin tını paletine daha fazla hâkim olmak isteyen ilgili okurlarımız için önerilebilecek birkaç önemli isim arasında Monteverdi, Korsakoff, Debussy, Ravel, Verdi, Rossini ve Ives sayılabilir. Bu besteciler film müziği yazmamış olsalar da daha sonra yazılacak müziklere zengin bir referans alanı açmışlardır.

¹⁴⁷ Thomas, Tony, *Filmmusik. Die großen Filmkomponisten – ihre Kunst und ihre Technik*, Wilhelm Heyne Verlag, München, 1995 (kitabın İngilizce orijinalinin adı: *Film Score*); ayrıca: Cooke, 2010; Karlin, 1994; Prendergast, 1992; Tonks, 2003.

Miklos Rozsa
Ernest Gold
Hans J. Salter
Aaron Copland
Georges Auric
Hanns Eisler
Sergey Prokofiyev
Dimitri Şostakoviç
Edward Artemyev
Alfred Schnittke
Bronislau Kaper
Dimitri Tiomkin
John Addison
Georges Delerue
Victor Young
Bernard Hermann
Elmer Bernstein
Leonard Bernstein
Alex North
David Raksin
Hogo Friedhofer
Alfred Newman
Henry Mancini
Fred Steiner
Jerry Fielding
Ennio Morricone
Maurice Jarre
Toru Takemitsu
Hans Werner Henze
Oskar Sala
Jerry Goldsmith
John Barry
Lalo Schiffrin
Burt Bacharch
Laurence Rosenthal
Leonard Rosenman
John Williams
Michael Nyman
Gabriel Yared

Philip Glass
Howard Shore
Danny Elfman
Zbigniew Preisner
Ryuichi Sakamoto
Nedim Otyam
Yalçın Tura¹⁴⁸
Muammer Sun
Metin Bükey
Atilla Özdemiroğlu
Cahit Oben¹⁴⁹
Cahit Berkay
Melih Kibar¹⁵⁰

Neden “hepsi aynı” Tınılıyor?

Önceki bölümlerde de değinilmişti: “Film müziği” tamlamasının birçok izleyicide/dinleyicide ortak bir imge çağrıştırıyor olması, aslında yerleşik klişelerin yanı sıra, ortaya çıkış şartlarındaki bazı temel verilere, giderek yerleşikleşen davranış modellerine ve kalıplarına; ve ardından uzun yıllar boyunca “sabit” sayıla gelen, kanıksanan öğelere koşuttur. Bunların ilkinin, film müziğinin kuruculuğu kendine mâl edilen Max Steiner’in olgun tepkisinden izlemek mümkündür. Usta besteci, bu tanımlamayı reddetmiş, bu alanda (en azından 30’lu, 40’lı yıllarda) yapılagelen her ne varsa, romantik operanın dev ismi Wagner’e tahvil edilebileceğini vurgulamış; film müziğinin de Wagner-varî bir dramatik müzik üretiminin uzantısı olduğunun altını çizmiştir. Steiner dahil, birçok büyük film müziği bestecisi, herşeyden önce, Avrupa romantik, post-romantik müzik kültürünün etkisi altındadır; sadece öğrenimleri bu kültürün repertuarı ve doktrinleri doğrultusunda gerçekleşmiş değildir, ötesinde, bir çoğu Avrupa’daki olumsuz siyasi

¹⁴⁸ Yalçın Tura’nın film müziği alanındaki çalışmaları için, bkz: İlyasoğlu, (tarihsiz).

¹⁴⁹ Cahit Oben’in detaylı bir analizi için, bkz.: Maral, 2010.

¹⁵⁰ Yerli yapımlara müzikleriyle katkıda bulunan daha birçok besteci ve yorumcuyla bu liste uzatılabilir (ayrıca, bkz: Ok, 1995; Erdoğan, İrfan, Pınar Beşevli Solmaz, 2005. Sunulan kısa seçkide, yabancı besteciler için de geçerli olabilecek kıstaslar esas alınmıştır: Alanında, öncü nitelikte ürün vermiş olmak; belli bir kimliği, türü, repertuarı, vs. temsil etmek; ve anılan “strateji oluşturma”ya örnekler üretmiş olmak. Yoksa, böylesi popüler bir sanat ve büyük bir endüstrinin sayısız fonksiyoneri, sınırlarında dolaşan ayrıkçı marjinalleri, ya da tek bir işle de olsa alana damga vurmuş istisnai kimlikleri, saymakla bitmeyecektir.

koşullar yüzünden ABD'ye göç etmiş, zaten öz be öz Avrupalı, sağlam “konser salonu” bestecidirler. Örneğin, Max Steiner ve Erich Wolfgang von Korngold Viyanalı; Franz Waxman ise, Franz Wachsmann adıyla vaftiz edilmiş bir Oberschlesia'lıdır. Dolayısıyla, film müziğine öznel konumunu kazandıran bu güçlü besteciler, mensubu oldukları, 19. yy sonu, Avrupa geç romantizminin tüm görkemi-ni-bu arada ağıdalılığını ve karanlığını da ABD'ye taşımışlardır. Hollywood-sound olarak bilinen, aslında, dekadansını yaşayan, kendini tüketen, yüzyıl-sonu (*fin de siècle*) Avrupa Romantizmi'nden başka bir şey değildir. Wagner ve Strauss'la doyum noktasına ulaşan Kromatisizm (gamdaki, neredeyse tüm perdelerin/”renklerin” üst üste tınladığı, son derece sık dokulu ses örgüsü), *Klangfarbenmelodie* (bir melodinin tek bir çalgı ya da çalgı grubuyla değil, farklı tınılardaki enstrümanlara dağıtılarak, birbiri içine ergiyen alacalı tını renkleriyle kurulması); Wagner, Mahler, Strauss çizgisinde, son derece ustalıklı bir orkestrasyon-ses alışımları, ve en kırılganından en şiddetlisine, son derece geniş bir dinamik yegânlık, bu müzik kimliğini yansıtan başlıca öğelerdendir. Tam da anılan özellikler, yeni medyumun, sinemanın, arasa bulamayacağı bir yetkinlikte, hazır paket olarak, hem de itibarı yerindeyken, öykünülen Avrupa'dan, gelmiştir. Bugün dahi, sadece dokusuyla değil, imlâsı ve söylem kalıntılarıyla, bu ses örgüsüne başvuruluyor olması, sorun sayılmasa dahi, en azından sorgulanmayı hak etmektedir. Kaldı ki, taklit edildiği, öykünüldüğü sürece öncüsünün, kaynağının gölgesinde kalacak; uygulayıcılarının yetkinliği ölçüsünde, hem form, hem de içerik açısından yapay ya da yamama kalabilecek örneklerin çoğaltılıyor olması; ötesinde endoktrine edilmesi, sinemanın dönüşüm çizgisiyle çelişmektedir. Bir diğer sorunsal da, daha önce stüdyo sistemine işaret edilirken vurgulanan ekonomi-politik boyutta izlenebilir: Bu kimlik ve ilgili doku (büyük orkestralı kayıtlar) belli bir müzikal grameri, endüstriyel doygunluğu, finansal iktidarı, felsefi söylemi/oydaşmayı, vs., zorunlu kılmaktadır. Bunun da ancak belli ekonomik ve politik tercihlerin uzantısında gerçekleştirilebileceği aşîkârdır.

Birçok genç bestecinin/besteci adayının rüyalarını süsleyen “film müziği yapmak” hayâli, toy, yalınkat melodilerin, güçlü orkestrasyonlarla alacalandırıldığı, hamasî sahnelerin bir kat daha etkili kılındığı, özün-de bir iktidar dışavurumundan öteye gidemeyen, bir lise-çağı he-veskârlığının ötesine nadiren geçmektedir. Bu kalıp-modelin bir diğer ortak özelliği de, pek bir film seyretmeden film müziği yapma cesare-

ti/girişkenliği olarak dikkat çekmektedir. Oysa müziği deneyimlemiş olmanın, ya da sinemayı bilmenin yeterli olamayacağı; hem filmi, hem müziği, hem de öznel bir alan olan film müziğini iyice kurcalamış olmanın gereği, açıkça ortadadır. Film müziğinde en temel sorun, müzik'ten ne anlaşıldığıdır; müzik'in kapsamının ve bir bütünlükte, belli bir bağlamda nasıl işlevselleştirilebileceğinin yeterince tanınmaması, hâlâ birkaç yüzyıllık, ya da tersine, en harç-ı âlem üretim profillerinin esas alınıyor olması, yeni, cesur, nitelikli ürünlerin önünü tıkamaktadır.

Müzikten Öte: Duysal Tasarım

“Duysal tasarım” kavramı ille de müzikle sınırlı değildir; sektör diline *sound design* olarak yerleşen ses tasarımından diyalog yönetimine, akıllıca kurgulanmış ses efektlerinden başlı başına ambians berirleyici tını alanları olan atmosfer seslerine, birçok işitsel veri, bugün görsel imgelerin duysal partnerleri olarak işlevselleşmektedirler. En eski film müziği metinlerinde bile rastlanabilecek şu önerme, bugün belirleyiciliğini kat be kat artırmıştır: “Filmde gözlerle görülemeyen ne kadar enformasyon varsa, kulaklar kanalıyla aktarılır.” Biraz fiillerle oynayalım: “Aktarmak” yerine empoze etmek, manipüle etmek, gölgelemek, örtülemek, Akla gelebilecek daha ne kadar algısal edim varsa, duysal kanalların da bu edimlere taşıyıcılık edebileceği, ötesinde bunları biçimlendirebileceği, hesaba katılabilir. Tam da bu yüzden, 1990'lar sonrasında filmlerde ses tasarımının neredeyse müziğin önüne geçtiğini önermek çok da yanlış olmaz. Hele de algı manipülasyonunun daha önemli olduğu gerilim filmlerinde, ya da başka başka evrenlerin, ortamların, vs. yansıtıldığı fantastik tarzlardakurgu bilim, animasyon, vs., türlerde, ses tasarımı, kaba bir ifadeyle, müziğin yerini almış görünmektedir. Ama asıl dikkat edilmesi gereken, ses tasarımı ile müzik arasındaki ayrımın ortadan kalkması, muğlaklaşmış olmasıdır: “Müzik” nerede başlayıp nerede bitmektedir? “Temel öğeler”i ille de “melodi, armoni, ritim” gibi son derece sorunlu, muğlak, eskil kavramlarla mı karşılanmaktadır? Bugün, duysal örneklerle her zamankinden çok daha kolay ulaşılabilen bir iletişim ortamında, sayısız müzik kültürünün, üretiminin, türünün, bu öğelerden birini ya da birkaçını hiç kullanmaksızın var olduğuna tanıklık etmek çok daha kolaylaşmıştır. Ya da, 150-200 yıllık bir dönemin ve Avrupa kıtasının sadece bir kısmıyla sınırlı tıknaz bir coğrafyanın; orada da belli bir sosyal sınıfın tasarrufunda dolaşan müzik kültürünün

dışında, nice varoluşun tanınması, bugün bir insanlık görevidir. Sayısız kültürün eşsiz müzik pratiği, kavramın alt-üst olmasına; dahası yeniden algılanıp tanımlanmasına en nitelikli katkıyı sağlayacaktır.

Duysal Tasarım kavramına dönecek olursak: Duysal ikonlar (ses klipleri, *audio logo* 'lar, *sound branding*,...); psiko-akustik tretmanlar/düzenlemeler; algının derinliklerine hedeflenen duyulabilir ya da duyulamaz, ancak hissedilir titreşimler, vs., dahil, frekans spektrumunda yer bulan sayısız titreşim biçimi, ses ve müziğin tanıdık biçimlerinin yanında, duysal tasarıma konu olabilmektedirler. Bugün, özellikle sıra dışı bir filmin müziklenmesi düşünülürken, duysal alanın iyiden iyiye genişleyen kapsamının daha yakından tanınması, yeni üretim biçimlerinin, türlerinin etüt edilmesi, şarttır. Güncel sanattan iletişim teorisi-ne, bilişimden psikanalize, çalışılacak, uzmanlaşılacak -ya da uzman desteğine başvurulacak- alan ve konu sayısı sıradan bir akademi ya da konservatuar mensubunun idrak edebileceğinin çok ötesine geçmiştir. Sadece bu gerekçe bile, sinemanın birçok alanında olduğu gibi, müzik dahil, duysal tasarım bağlamında da “takım oyunu”nu, bir ekiple hareket etmeyi, zorunlu kılmaktadır.

Peki, Nasıl Olacak?

Doğru-Düzgün Bir Film Müziği Nasıl Yapılabilir?

Öncelikle besteci, yönetmen, prodüktör üçlüsünün uyumlu çalışması, birinci önkoşuldur. Birbirlerinin dilinden iyi anlamaları; ne istediklerini iyi bilmeleri, daha da önemlisi, bunu iyi ifade edebilmeleri gereklidir. Bu da bir diğerinin alanını, dünyasını, dilini, beklentilerini iyi tanımakla olur. Empati kurmak, “yerinde olsam... ben de...” ile başlayan olumlu cümleler kurabilmek çok kritiktir. Ego ilk terkedilmesi gereken defektir. Başkaları tersini iddia edilebilir: ”Yaratıcı... ego... şart...” gibi kelimelerin cümle içinde bir arada kullanılmaları, olumlanmaları, hatta fetişleştirilmeleri neredeyse refleks hâlini almıştır. Oysa bütüne en fazla zarar verecek olan tam da budur; film gibi, ancak sayısız ögenin eşgüdümlü işleyişiyle kurulabilen, var olabilen bir toplam/bütünlük/ortam/yapıt ustalıklı bir takım oyunu gerektirmektedir. Birkaç karizmatik yönetmenin şişkin egosunu yüceltme, ben-merkezci davranışlarını olumlama eğilimi yaygın, fakat yanıltıcıdır. Filmleri fetişleştirilirken, genellikle sadece sinemanın birkaç boyutundaki marifetler esas alınır-senaryo, görsellik, belki bir de oyunculuk... Oysa, daha nesnel ve eleştirel bir yaklaşımla bakıldığında, sinema tarihinin köşe taşları arasına girmiş birçok filmin temposu-

nun son derece sorunlu, anlatısının ağdalı, kurgusunun sıkıntılı; oyunculuklarının oldukça yapay ya da abartılı, özellikle de ses ve müzik kurgusunun içler acısı olduğu; ses ve müziğe kayıtsızlığın kimi zaman bu alanları hiç tanımamaktan, ya da önemsememiş olmaktan kaynaklandığı kolaylıkla fark edilebilir.

Dolayısıyla, bir film müziği bestecisi -kompozisyon ve müzik becerileri alanında kendini kanıtlamış, yeterince geliştirmiş olması ön şartıyla- bir filme girişirken, anılan girift matriste (besteci, yönetmen, prodüksiyon dinamikleri, vs...) sadece bir öge, eleman olduğunu bilmelidir; önemli bir öge, değerli bir eleman. Kaldı ki önemi ve değeri tam da bu matrise koşuttur. Filmden bağımsız hareket edebilecek, ya da müziği filmden bağımsız kotarılmış bir bestecinin bir o kadar da vazgeçilebilir olduğu ortadadır. Bu durumda: Besteci olabilecek ilk aşamadan itibaren sürece katılmalı; senaryonun erken *draft*larından, versiyonlarından dahi haberdar olmalı, yapıtın içine girebilmeli, prodüksiyon sürecinin içinden filmin oluşumuna tanık olmalı, hatta, süreç içinde geliştireceği temalarla bu oluşuma katkıda bulunmalıdır. Birçok başarılı yönetmen-besteci ortaklığının bu minvalde gelişmiş olduğu unutulmamalıdır. Aksi takdirde, birçok filmin kaderine ortak olmak kaçınılmazdır: Yıllarca hayali kurulmuş, üzerinde çalışılmış; zorlu senaryo süreçlerinde ince hesapları yapılmış, üstüne üstük prodüksiyon aşamasında bin bir sorunuyla yüzleşilmiş -çözülmüş ya da çözülememiş- bir yapım, hele de kurguya girdikten sonra, sayısız muhasebe, muhakeme, kurcalama ile en hassas dengeler üzerine oturtulmuşken aranacak bir besteciden, artık “kilitlenmiş”, kapanmış bu yapıta, hem de bir-iki günde müzik yapması beklenecektir. Film müziklerinin ya bildiğimizce çalakalem, ya da hep birbirlerini çağırıştırır tekdüzelikte olmalarının asıl sebebi tam da budur: Besteci, ya zaman baskısına yenik düşecek, ya da rizikoya girmektense tutmuş formüllere, klişelere başvuracaktır. Süreci iyiden iyiye ucuzlatan, hatta bizatihi bu olumsuz tabloyu çeken başat öge ise, yönetmen ya da prodüksiyon ayağından gelen taleplerin daracık referans alanı olmaktadır: “Şu filmdeki gibi...” gibi bir önerme, çoğu kez hareket alanını daraltmakta, on yıllar boyu tekrarlanan modelleri, klişeleri çekmektedir.

Metnin başlarında da ifade edildiği gibi, eğer sıradan bir filmde, yapıtta buluşulacaksa, “doğru müzik”in de son derece sıradan olması oldukça yerindedir. Endüstri ve piyasa da zaten bu formül üzerine, neredeyse hiç risk almadan bugünkü konumuna gelmiştir. “İş işyerinde öğrenilir” düsturuyla, piyasaya bir yerinden girip, bir süre “tetikçi-

lik” yaptıktan sonra ideallerden söz etmek de son derece gerçeklikten uzaktır. Varılan konuma göre, bu ya yanılısama olarak kemikleşecek, ya da kendini besleyen bir kandırmacadan öteye gidemeyecektir.

Dolayısıyla, bir şeyler söyleyebilen bir yapıtta, ne söyleniyorsa, müzik de onu pekiştirecek bir derinlikte olabilmelidir. Gerisi zanaattır.

“Pekiştirmek” demişken, kavramı temellendirmek yerinde olacaktır: Bir film müziğinin sıradanlığı, perdede görünenin altını çizmesiyle, oyuncuların yansıtmaya çalıştıkları duyguyu, mesajı üsteleme-
siyle hemen kendini belli eder. Bu, aynı cümleyi birkaç kez tekrar etmek gibidir. Oysa, doğru düzgün bir anlatının buna ihtiyacı yoktur. Bu düşünceyle, pekiştirmekten kasıt, var olanı köpürtmek değil; başka boyutlara, vektörlere, öğelere de işaret ederek-kimi zaman, gerekirse, gösterilenin tam da tersini imleyerek-asıl olanı kuşatmak, derinleştirmektir. Başta da belirtildiği gibi, eğer ekranda/perdede görülenin ötesinde aktarılacak ne varsa duysal algıya kalıyorsa (çok boyutlu-hareketli, su ve hava püskürten, vs., düzenekli sinema salonlarının ve bunlar için üretilen yapımların hâlâ istisna olduğu da hesaba katılırsa), sinemasal anlatının imlemek isteyebileceği birçok katmanın sesler ve müzik yoluyla verilmesi ziyadesiyle yerinde olacaktır. Örneğin, görsel malzeme “katil bu...” derken, duysal kanal “emin olma!...” diyebilmesi; sonuç gibi görünenin aslında sebep olduğuna vurgu yapabilmeli, ya da kuracağı alt veya üst metinle, olay ve olguların yüzeydeki ötesinde boyutlarına kapı/kanal açabilmelidir. Tüm bu kavramsallaştırmanın armoni, solfej, kontrpuan, enstrüman seçimi, form, vb. müzik kavramlarının çok daha ilerisinde bir yapıt algısına, kompozisyon becerisine işaret ettiği açıktır. Tam da bu sebepten, salt, kaba, rizikosuz bir zanaata indirgenen müziklemeye itibar etmeyip, işlevsel de olabilen bir sanata-Farabî’nin tanımıyla “sınaat”a vurgu yapılan bu metinde, bir düşünce tekniği önerilmektedir: Yapıtı çok boyutlu bir bütün olarak algılayıp müziği entelektüel bir katkı olarak kotarmak.

Filmden bağımsız üretilmiş bir müzik, örneğin bir “başyapıt” bir filmde iyi işleyemez mi? İşleyebilir: a) Film o müziğe göre kesilirse; b) Müziğin ve filmin içerik ve anlatıları-büyük bir talihle-birbirlerine denk düşecek olursa; c) iki alanın dokuları-tarihsellik, stil, davranış, vb. öğelerin tutarlılığı ile yoğrulmuş malzeme örgüleri-birbirleriyle örtüşecek olursa... neden olmasın? Sinema tarihinde bu şekilde birçok uygulama olduğu ortadadır. Ancak bunların çoğunun son derece hoyrat kullanımlar olduklarını teslim etmek gerekir; kaldı ki, onlara itiraz edilmemesi, doğru ya da yerinde oldukları anlamına gelmez! Bilakis,

çoğu zaman ya eserlerin hürmetine, ya da daha sıklıkla, yönetmenlerin karizmasına/ dokunulmazlığına; ürünlerinin fetişleştirilmesine koşut olarak, görmezden gelinirler; ötesinde, muazzam bir şuarsuzlukla, örnek gösterilebilirler. Aynı önerme sadece yönetmenler için değil, bazı besteciler için de geçerlidir: “Dokunulmazlık”ı olan, hattâ kimilerince tanrısallaştırılan bazı bestecilerin, örneğin, J.S. Bach, L.v. Beethoven, A. Vivaldi, ya da W. A. Mozart’ın, bambaşka bir bağlam için üretilmiş, yüzyıllar boyunca tekrarlanmaktan benimsenmiş; tüm dünyaca tanınan, son derece popüler ve artık kamuya mâl olmuş en bildik birkaç yapıtı, birçok filmde, olur-olmaz biçimlerde kullanılmıştır. Bu kullanım en ham öğrenci filminden en karizmatik usta yönetmen yapıtına, şaşırtıcı biçimde paylaşılabilen bir davranışı yansıtmaktadır. Birçok kez işaret edildiği gibi, “doğru” bir film müziği, iyi ya da güzel’in ötesinde yerini bulur; film müziği, besteciden öte/ziyade film’in müziğidir; bu da ona bambaşka bir tasarım profili kazandırır.

Tuzaklar

En büyük, derin, yaygın ve sıradan tuzağın başka bir dramatik yapımın, özellikle filmin, müziğini referans alarak, ona benzer ya da çok daha kötüsü: onun aynısı, bir müziklemeye yönelinmesi olduğu, daha önce de belirtilmişti. Dolayısıyla fazla uzatmadan, bir bedeni olmadık bir başkasının kisvesine büründürmek, başkasına biçilmiş bir elbiseyi giyinmek, gibi; “taşıyamamak” odaklı bir metaforla özetleyip geçmek yeterli olacaktır. Hele de eşlemenin çok daha teknik boyutları; film müziğinin dramatik anlatıya ve “film zamanı”na koşut yeni/tekil (*unique*) form önermeleri, morfolojileri, vs., hesaba katılacak olursa, her şeyden çok zamana endeksli bir üretim olan müziğin varoluşsal zemini büyük ölçüde kayacaktır.

Sıradan yapımların can simidi olan klişelere de uzun uzadıya vurgu yapmaya gerek yoktur: Metnin başlarında da belirtildiği gibi, bu çalışma özgün yapımlara odaklanmakta, onlara ancak zarar verebilecek hazır formüllere, şablonlara ve klişelere itibar etmemektedir.

Keza, yönetmen ya da besteci egosu kaynaklı; bütünü görememe/kestirememe ve ben-merkezciliğe düşme hatası, düşülebilecek en sıradan ve çıkışsız tuzaklardan biridir. Bir kez daha: “Benim değil, filmin müziği!”

Bu noktada, soyut kavramlara ara verip, biraz daha teknik nitelikli tuzaklardan söz etmek daha yerinde olacaktır: Film müziği üretim sürecinin en tehlikeli kavramlarından biri, birçok yapımın kurtulama-

dığı tuzak, İngilizce bir terimle karşılanmaktadır: *temp track*. Geçici ses/müzik kanalı anlamında *temporary track*'ın sektör içi kısaltması olan bu kavram, kurgu esnasında akışkanlığa destek olması amacıyla, herhangi bir müziğin kılavuzluğuna başvurmaya işaret eder. Tehlikesi, onlarca, yüzlerce kez üstünden geçilen kurgu pasajlarında, sayısız tekrarlanan bu kılavuz müziklere, zamanla alışılması; bu müziklerin, kendilerine göre yapılan kurgunun doğal olarak uyumlu tamamlayıcıları olarak benimsenmeleridir. Böylelikle, raftan çekilmiş, en alelâde bir parçanın bu süreçte “sinema tarihinin unutulmazları” arasında yer bulması bile şaşırtıcı olmaktan uzaklaşır. Buna en tanınan örnek, Stanley Kubrick'in başyapıtlarından *Space Oddyssey 2001*'deki kullanımıdır: Klasik müzik repertuarının en tanınmış, harç-ı âlem, rizikosuz ve böylelikle neredeyse *kitch* sayılabilecek birkaç başyapıtı, kurgu esnasında *temp track* olarak kullanılmış, bu hummalı süreç içinde filmde yer edinmiştir. Filmin orijinal müziklerini yapan usta besteci Alex North'un ürünleri ise, böylelikle dışarıda kalmış, kullanılmamıştır. Hem filmin ihtişamı, hem de usta yönetmenin “dokunulmazlık”ı, böyle bir hamlenin meşrulaştırılmasına, hattâ örnek gösterilip model alınmasına yol açmıştır. Bunu ifşa etmeye cesaret edenin pek çıkmadığı sektörümüzde, olumsuz önermemizi desteklemek adına, yıllar önce, bir fakültenin Sinema-Televizyon bölümünde, küçük bir deneye girişmiş; muhteşem filmin aynı sekanslarına, pop'tan arabeske; tasavvuftan elektronik müziğe; avangard'dan heavy metal'e, başka başka parçalar eşleyerek “sahte kurgular” yapmış, her birinin ayrı, fakat son derece iyi ve etkili işleyebildiğini görmüştük. İşin içine anlamlandırmanın sübjektif belirleyicilerini de kattığımızda, yani izleyicilerin demografik özelliklerine göre onları manipüle edecek, şartlandırarak, vs., kültüre koşut, bağlamsal etmenleri de eklediğimizde, herhangi bir müziğin, herhangi bir sahnede, ne tür istendik etkiler yaratabileceğini gözlemek mümkün olmuştu. Özetlemek gerekirse, *temp track* ile hazırlanmış ve koşullandırılmış bir kurguya, daha sonra dünyanın en iyi müziğini de getirseniz, eğreti durduğu, yakışmadığı düşünülecektir. Dolayısıyla, mümkünse *temp track* kullanılmamalı; ya da, daha sonra filmin esas müziğini modelleyebilecek, bir “maket,” ya da “pilot” kayıtlı-örneğin, kullanılacak temanın ham hâli; ses örgüsü farklı olsa da zamansal referansları sabit kalacak bir versiyonu, vs., ile, ham kurgu gerçekleştirilmelidir.

Bestecilerden daha çok prodüksiyon ekibinin düşebileceği tuzaklardan biri de Popülizm'dir. Gişe kaygısı, vb. haklı gerekçelerle daha

geniş kitlelere yönelmek düşüncesiyle tanınmış, ilgi gören müzikal kimliklere, öğelere, vs., yönelmek beklenebilecek bir davranıştır. İnce fakat keskin çizgi, Popülerlik ile Popülizm arasındadır; stratejik olarak “tribünlere oynamak” raddesinde, son derece dikkatli davranmak gerekir, zira bir mevsimin popüler ismi/ses örgüsü/tercih paleti, çok kısa süre içinde yerini bir başkasına; belki de ona tepkiyle şekillendirilmiş karşısına, bırakabilecektir. Sinema gibi “fikslenmiş,” kalıcı materyal üzerinde gerçekleştirilen bir yapıt türünde, böylesi dönemsel (ve dolaşısıyla geçicilik motifleriyle bezeli) faktörler, çoğu zaman filmin bütünlüğüne olumsuz etki yapmaktadır. Bu önerme, şüphesiz, sıradanlığın dışını hedefleyen yapımlar için geçerlidir: Tamamen endüstriyel tasarımlarla, ya da bir dönem sonra “kült” damgasıyla bağlamı ve söylemi tepetaklak edilerek peşine düşülebilecek üretimlerle kulvar paylaşması söz konusu değildir.

Tezgâh

Tezgâh, atölye, stüdyo: Yapanından (besteci/tasarımcı) çok nihaî ürünün (filmin) belirleyeceği çalışma ortamı... Her film müziği için farklılaşabilse de, temelde bazı öğeleri korunabilecek, besteciden besteciye değişse dahi, işin özünü yansıtabilecek, bazı ortam ve araçlar için genel olarak “tezgâh” kavramını kullanacağız. Her şeyden önce, bu kavramı soyut olarak ele almak yerince olacaktır: Sadece yapıtın şekillendiği masa başı, ya da kaydedildiği sistem değil, bestecinin yaklaşımına göre film setinden, olmadık izole bir mekâna, basit bir kâğıt-kaleminden tam teşekküllü bir stüdyoya, müziğin kotarılmaya sürecine zemin hazırlayan her türlü öge, bu anlamıyla “tezgâh”ın bir parçasıdır, ve çok önemlidir.

Kimi yapımlar zaman ya da bütçe darlığından ötürü, müziğin elden geldiğince çabuk nihaî şeklini almasını zorunlu kılar. Yönetmen ya da yapımcılarca istenen, “müziğin bitmiş hâli”dir. Büyük prodüksiyonlarda yüzlerce kişinin görev aldığı, onlarca departmana yayılan¹⁵¹, bir o kadar karmaşık evre ve basamağın eşgüdümlendiği süreç, daha küçük ya da marjinal prodüksiyonlarda ister istemez son derece atomize birimlere-küçük bir ekibe, hatta çoğu kez herşeyi birbaşına gerçekleştirmesi beklenen, besteci-icracı-teknisyen, vb., birçok işlevi bünyesinde birleştiren tek bir tasarımcı-müzisyene kalmaktadır. Gidererek artan sayıda film müziği bestecisi, bu yolda ya kendi stüdyolarını

¹⁵¹ Film müziği yazınında çok sık başvurulmuş bir şema için, bkz: Prendergast, 1992: 37; şemanın Türkçe çevirisi için, bkz: Erdoğan ve Solmaz, 2005: 79

kurmuş, ya da sürece tamamen hâkim olabilmelerini sağlayacak stüdyolarla sürekli işbirliği içine girmiştir. Her durumun avantaj ve dezavantajları ortadadır: En belirginini, tüm süreci kontrol etmenin bedeli olarak başka uzmanlıklardan yararlanamama; tasarımdan çok daha geniş bir zamanı ürünü kotarmaya -teknik rutin ve detaylara- ayırma zorunluluğudur, ve profesyonellik açısından hiç de cazip değildir.

Geleneksel müzik eğitimine, ya da kompozisyon yetilerine sahip besteciler için en değerli tezgâh şüphesiz yazı masasıdır: Kağıt-kalem, ve arada referans alınacak, ses tercihlerinin sağlanması yapılacak bir piyano (ya da muadili elektronik klavye) ile şekillenecek bu düzenek zaman akışı kontrol edilebilir bir izleme cihazı (geçerli formatta bir video oynatıcı, bilgisayar, *workstation* ya da kurgu masası...) ve kronometreyle tamamlanır. Her ne kadar zaman algısı, hissi, hâkimiyeti, vs., gelişkin olursa olsun, “objektif zaman”ı tüm netliği ve soğukluğuyla yansıtmak hassas bir kronometre, film müziği bestecisinin en önemli aksesuarı olma sürdüreceği görünmektedir: “Film zamanı,” “sübjektif zaman,” kolektif zaman,” “iç zaman,” “çevrimsel zaman,” “fragmente zaman,” “çizgisel ve çizgisel olmayan zaman” gibi, sayısız, ve birbirinden farklı zaman kavrayışı, film ya da müziği gerçekleştirilirken, en nihayetinde “kronometre zamanı”yla; az önceki ifadeyle, “objektif zaman”la örgütlenmek durumundadır. Dolayısıyla, en gelişkin farkındalık ve hissin yanında, bir sağlama cihazı, “fikslenmiş medya” için son derece yararlı olacaktır (tamamen entegre bir sayısal ortamda, örneğin bir *workstation*’da gerçekleştirilen çalışmalarda, cihazları birbirine eşgüdümleyen *time-code* üreticileri haricî kronometreyi ekarte edebileceklerdir; gene de “ekrandan bağımsız” ölçümlerde-özellikle sübjektif “iç zaman” hesaplarında, “gözü kapalı” hareket edebilmek yapıta başka kaliteler ekleyerek katkı sağlayacaktır.

Kâğıt-kalem’e gelince: Yeni/güncel teknolojiler her şeyi küçük, dokunmatik ekranlara sıkıştırmayı bir avantaj gibi yansıtmaktadır. Usta kullanıcılar -kendi aralarında- bu cihazlarla tüm ihtiyaçlarını karşılayabilirlerken, çok daha basit, hattâ ilkel çözümlerin vasıtasızlığı, netliği ve kolaylığı da gözardı edilmemelidir. Ham kurgu izlenirken, çalakalem düşülecek bir not, küçücük bir kâğıt parçası, tasarımın çatısını oluşturabilir; ya da bilgisayarı açmadan, el altındaki peçeteye çiziktirilecek 3-4 notayla ana tema yakalanabilir. Bu önermeler, tabii, atiklik isteyen, hızlı, profesyonel koşullar için geçerlidir.

İyi yetişmiş bir besteci, “kafasında duyduğu” sesleri herhangi bir aracı olmaksızın notaya dökebilir. Ancak a) notalar sadece perdeleri

ve yaklaşık sürelerini verirken tınıya ve başka duysal değerlere dair pek bir veri aktaramazlar; b) karmaşık, hassa ya da “bıçak-sırtı” ses örgülerinde kimi zaman ses kombinasyonlarının/ tercihlerinin sinanması; sağlamalarının yapılması yerinde/ kaçınılmaz olacaktır. Bu durumda bir referans kaynağı (örneğin “doğru sesleri veren,” akortlu bir piyano; ya da standart ses sistemlerinde kullanılmayan ara-perdeleri de verebilen, alternatif akortlama olanakları sunan; hattâ ses renklerini/tınıları simule edebilecek elektronik bir cihaz, örneğin, bir synthesizer) son derece yararlı olabilecektir. Kaldı ki, nota sadece bir grafik reprezantasyondur ve ancak işin ehli, dar bir çevrede ortak imgeler çağırıştırır. Oysa bir yönetmene, prodüktöre, vs., çalışmanın taslaklarını sunmak; fikirleri, hayâlleri, niyeti, işleyişi, aktarmak gerektiğinde, tasarımcının müzisyenliğine, müzisyenliğini yansıtabileceği bir enstrümana ihtiyaç duyacağı açıktır. “Tıngırdatılacak” kısacık bir motif, yönetmen tarafından benimsenir, “işte bu!” onayını alırsa, film müziğinin ana temasını oluşturmaları işten bile değildir.

Buraya kadarki düzenek, müziğin en azından “eskiz”i mahiyetindeki maketine/iskeletine yeterli olacaktır. Nihai ürüne daha yakın bir projeksiyon/sunum için temel alınacak bir kayıt-“pilot,” “maket” ya da “kılavuz” kayıt-hem müziğin ortak bir tasavvura ulaştırılmasına, hem de kaba kurguya büyük katkı sağlayacaktır. Birçok besteci, bunu kendi çalışma ortamlarında/stüdyolarında, bilgisayar destekli, yazılım tabanlı kayıt düzeneklerinde, ses modülleri/bankaları, ya da çok kanallı kayda olanak veren *sequencer*’ lar ya da farklı cihazlar yardımıyla, kolaylıkla gerçekleştirebilmektedir. Hatta, kullanılan sistemlerin (ve kullanıcılarının!) yetkinlikleri ölçüsünde, bu kayıtlar sadece kılavuz olmakla kalmaz, filmin nihai müziği olarak son kurguya kadar taşınırlar.

Dev müzik endüstrisinin müzik teknolojisinin en yeni ürünlerini en geniş kitlelere pazarlamaya çalışması son derece doğaldır. Ustalar bildikleri teknolojileri, güvendikleri, alışkın oldukları cihaz ve düzenekleri kullanmayı sürdürürken-dahası, esas olanın yapanın eli ve zihni olduğunu bilir ve aletten fazla medet ummazken, yolun başındaki, tecrübesiz meslek adayları, tersine, bir cihazdan diğerine; bir versiyondan hemen sonrasındakine atlayarak, herhangi birinin % 5’ini dahi çözmeden büyük zaman kaybetmeyi sürdürmektedirler. Burada ilk anlaşılması gereken “araç-amaç” diyalektikidir.

Endüstriden söz etmişken, film ve müzik endüstrilerinin yüzyılı bulan simbiyozlarından da dem vurmak yerinde olacaktır: “Fatura

edilebilen kalemler” oldukları sürece stüdyo kirası, teknik donanım, bakım ve ekip besleme, dahası yüksek telif bedelleri, bu iki endüstrinin “danışıklı dövüş”ünü yansıtır niteliktedir. Tam da bu yüzden, herhangi bir bestecinin bir orkestra yapıtını çaldırması son derece çetrefilli koşullara bağlı, kimi zaman ütöpik bir hayâl olmayı sürdürürken, son derece sıradan bir filmin müziği için, sıradan bir “esnaf” besteci, tekerlemeden hallice bir temayı büyük bir orkestraya çaldırıp kaydetti-rebilir, dahası müteselsil teliflerden faydalanabilir. Tam da bu sebepten, orkestraların ilgisizlik ya da bütçesizlikten birbiri ardına kapatıldığı yaşadığımız günlerde, hâlâ film müziği için rağbet görmeleri (tekdüzeleşmeleri ve taşeronlaşmalarına rağmen, gene de) düşündürücüdür.

Tezgâhımızın sondan bir önceki durağı, kimi zaman dev bir orkestranın, kimi zaman ise sadece tek bir solistin film izlenirken “senkronlu” kaydının alındığı kayıt stüdyosu olsun. En ideal koşullarda tam format, büyük perdeye yansıtılan film eşliğinde, usta bir şef, ya da bizzat besteci yönetiminde, 60-80, hattâ 100 küsur kişilik bir senfoni orkestrası (sıra dışı, elektronik, ya da “egzotik” çalgıların da olası katkısıyla), usta teknisyenler ve tonmaysterler tarafından kaydedilir. ıslıkla da çalınabilecek basit bir melodinin bu bünyeye aktarılması son derece karmaşık, birçok ara durağı ve basamağı olan, zorlu bir süreçtir ve dolayısıyla çok büyük bütçelere gereksinin duyar. Melodinin/temanın orkestraya uyarlanması; her bir çalgıcının çalacağı partinin (o enstrümana özel notanın) yazılması, basılması, çoğaltılması; orkestra elemanlarını tutulması, sözleşmelerinin hazırlanması, çalıştırılmaları; tüm bu elemanları gerekirse bir arada, gerekirse bloklar/gruplar hâlinde kaydedecek stüdyoların ve ekiplerin kiralınması - ya da daha önce bahsedildiği gibi: maaşa bağlanması-, her dakikası fatura edilen prova, projeksiyon, kayıt seansları; herşeyin yolunda gitmesi hâlinde yapılan ham kayıtların düzenlenmeleri-*editing, mixing, mastering*,... ve filme eşlenmesi/senkronlanması..., hattâ yeni teknolojiler uyarınca, çoklu kanallara dağıtılmaları, alternatifli versiyonlarının yapılması, vs., bu metnin kapsamını fazlasıyla aşacak teknik bağlamlardandır.¹⁵²

¹⁵² Bu konularda son derece yararlı olabilecek birkaç kaynak önermek gerekirse: Burt, George, *The Art of Film Music*, Northeastern University Press, Boston, 1994; Prendergast, Roy M., *Film Music. A Neglected Art*, W.W. Norton, New York, 1992; daha teknik konulara odaklı yayınlar arasında: Holman, Tomlinson, *Sound for Film and Television*, Focal Press, Boston, 1997; Amyes, Tim, *The*

Tezgâhın son durağı, az önce sözü edilen son evrelerin gerçekleştiği, post-produksiyon aşamasıdır. Teknik müdahalelerin yanı sıra, estetik, hattâ etik hamlelerin de gerçekleştiği bu evre, upuzun bir üretim süreci ardından görücüye çıkan film/müzik bütünlüğüne en belirleyici darbelerin vurulduğu aşamadır. Bin bir özenle kotarılmış bir müzik, o ya da bu sebepten kısaltılacak X-sahnesi uyarınca “balta ile kesilip” atılabilir; daha da kötüsü; başı ortasına, sonu, ilk çeyreğine yapıştırılıp aksak bir hilkat garibesine çevrilebilir. Bir diyalog net yansıtılamamışsa, ilk yapılacak iş müziği duyulmayacak seviyeye indirecek şekilde kısmak olacaktır. Ya da en berbat oynanan, olmadı, kurgusu aksayan hamasî patırtı sahnesinde, müziğin en kaba pasajı, bestecisini utandıracak şekilde, gümbür gümbür filme yüklenebilecektir. Sinemada herşey kurgucunun makasına (ya da *mouse*’una) bağlıdır.

Kompozisyon

Film müziği kompozisyonunda, genel kompozisyon düsturlarının hem hepsi, hem de fazlası, geçerlidir. Bir kere, dramatik kurguya koşut şekillenen, kendi öznel zamanı olan; filmin/dramanın akışına göre biçimlenen öznel ve çoğu zaman tekil formları vardır. Tecrübesiz ve muhafazakâr bir eğitimle endoktrine olmuş, dogmatik bestecilerin düşebileceği en sıradan tuzak “müzikal formlar” çerçevesinde hareket etmek, müziği filme kayıtsızca, bu formlara koşut kurmaya çalışmaktır. Örneğin AABA formunu, ya da 16 ölçülük çizgisel bir ilerleyişi, tematik simetriyi isteyen bir müzikal formda direktmek, 19 saniye süren, 7 yerde kesilen, son derece asimetrik, alacalı bir anlatıya pek de kolay uymayacaktır. Ya da son derece statik, monokrom bir sahne -bir de dış ses ekleyelim- klasik motif anlayışıyla müziklenmeye pek uygun olmayacaktır. Geleneksel müzik eğitimindeki (ve algısındaki) en büyük gaflet “formun gereksinimden doğduğu” realitesini unutup, onu genel-geçer bir kalıp’a indirgemek olmuştur. Bu öznel üretim alanında müziğin formunu filmin belirleyeceği muhakkaktır¹⁵³

Benzer gerekçelerle, film müziği bestecisinin şairden çok bir mühendis gibi çalışması beklenir. Zira film müziğinin en yaygın kullanım biçimi net işlevselliği ile öne çıkmaktadır. Dolayısıyla, teknik-baskın

Technique of Audio Post-Production in Video and Film, Focal Press, Oxford, 1998; Yewdall, David Lewis, *Practical Art of Motion Picture Sound*, Third Edition, Oxford, 2007, sayılabilir.

¹⁵³Burt, kitabının 4. bölümünü “Bir Ünite olarak Sekans” şeklinde adlandırmakla, benzer bir yaklaşıma vurgu yapmaktadır (Burt, 1994: 143, vd.)

bir tasarım olması; “sanatsallık”ını da bu çerçevenin ötesine geçebilmesi oranında gerçekleştirmesi beklenir.

Diğer yandan, “salt müzik” -eğer öyle bir şey hâlâ mümkünse- ile karşılaştırıldığında, film müziğine çok daha büyük bir entelektüel işlev düşmektedir. Öncelikle, görünenin ötesine işaret edebilmek için filmin alt-metnini çok daha iyi kavramış olmak; bunu gerekirse ustalıkla aktarmak, gerekirse de sinsice örtülemek durumundadır. Dolayısıyla -popülerleşen rol modellerinin aksine-okur-yazar, entelektüel bir film müziği bestecisi kimliğini benimsemek yerinde olacaktır. Yoksa, izleyerek, dinleyerek öğrenme, eser/ partitur inceleme, saz başında analiz, vb., genel-geçer çalışmalarla, ancak en temel, başlangıç seviyesine varılabilir; ötesi için gerçek anlamda bu kültürü deneyimleme, içselleştirme, ve çok boyutlu irdeleme önkoşul olacaktır.

Hülasa, film müziği de konstruktif, dekonstruktif, ekspresyonist, redüksiyonist, kavramsal, realist, hiperrealist, sürrealist, minimalist, soyut, sembolist, vs. olabilir. Yeter ki bağlamıyla ilişki kurabilsin. İyi bir işin izleyeni olacaktır. En azından uzun dönemde...

Bana Sorarsanız

Eden geldiğince az ve öz müzik.

Kompozisyon ve ses örgüsünde ekonomi.

Asla altını çizmemek, ardını göstermek.

Duyulmamışın peşine gitmek. Tınısallık.

Çizgi yerine doku.

Köşelerden kaçınmak. Zemin hazırlamak.

Sesleri görüntülerden, süreleri eslerden damıtmak.

Klişeleri bilmek ama kullanmamak.

Uzak kültürleri saygıyla izlemek. El uzatmamak.

Projenin her aşamasını takip etmek. Senaryodan sete.

Ekiple dost olmadan mümkün değil.

Yaparak öğrenmek.

Eski hataları tekrarlamamak. Yeni hatalar yapmak. Riziko almak.

İç sesi dinlemek. Ama egodan kurtulmak.

Hemen! Gerçekten!

Bir de, kısa film: Er meydanı!

Öneriler:

Bütün filmleri izlemek, belli sinemalarda (Fransız, Japon, Alman, Kore, vs ...) uzmanlaşmak.

DVD'lerin ekstralarını izlemek. Özellikle: *Ran*, *Apocalypse Now* (Redux), *Glenn Gould üzerine 32 Kısa Film*, *Orada*,
Ekip/topluluk kurmak. Birbirinin işine destek atmak.
Gece-gündüz nota okumak. Fazla özenmeden de olsa, devamlı yeni parçalar çalmak.
Her fırsatta emprovizasyon. Farklı stillerde.

Ses Teknolojisi

Ses teknolojisi bölümünde kronolojik ayrıntıya girilmeksizin, başlangıçtaki ses teknolojisi, sesin sinemaya katılımı ve ses teknolojisindeki gelişmelerin sinema üzerindeki etkileri, ekonomik, ideolojik ve estetik etkenlerle birlikte incelenecektir. Ses teknolojisi sinemayla sınırlı bir gelişme değildir ve sesin kaydedilmesi ya da iletimi sinema öncesine dayanmaktadır. Radyo ve televizyonun daha sonraki gelişmeler olması nedeniyle, ses ve sinema ilişkisi öncelik kazanmaktadır.

Filmler için ses teknolojisinin gelişimi, sinemanın gelişimine paralel gözükmemektedir. Gerçekte, film ile senkronlu (eşzamanlı) sesin birleştirilme fikri, başlangıcından beri vardı. Sesli film öncesinde, sinema salonlarında yerel piyanistler tarafından canlı müzik çalınmaktaydı. Bazı filmler müziğin çalınması için, önceden bir kâğıt üzerine kaydedilen müzik ile birlikte gelmekteydi. Örneğin, “The Birth of Nation” filmi, sinema salonlarında yerel müzisyenler tarafından çalınması için kâğıt tabakalar üzerine özel olarak basılan müzik ile birlikte gösterime çıkmıştır (Cook, 1981, s.234). Ses efektleri de gösterim sırasında üretilmekteydi. Farklı ses efektlerini üretmek için özel makineler tasarlandı; bunlar “noisegraphs”, “dramagraphs”, “sound grapher” gibi, cihazları içermekteydi.

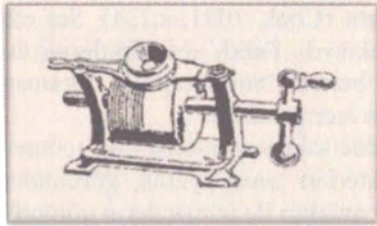
Sesli film öncesinde sahne operatörü (the compere ya da fairground), sahneleri, karakterleri tanımlayarak, görüntülerin ve öykünün anlaşılmasını sözel bir anlatım ile izleyicilerin görüntüyü anlamalarına yardımcı olmaktaydı. Doğu sinemasının tarihsel araştırmalarında “Benshi” olarak adlandırılan ve film gösteriminde anahtar bir rol oynayan bu sunuş biçimi, Hindistan’da ve özellikle Japonya’da sesli filmlerin gelişine dek sürmüştür. Böyle bir sunuş biçiminde, filmin anlamı bütünüyle sunucunun zorunlu olarak başka anlama da gelebilen görüntüler üzerindeki yorumuna dayanıyordu ve iki ayrı “benshi”nin yorumladığı aynı görüntüleri görmek, bütünüyle ayrı iki film deneyiminin yaşanması demekti (Armes, 1988, s.161). Hem yorumcu hem de müzisyenlerin fiziksel ve duyulabilir varlıklarıyla biçimlenmiş böyle bir sunumda, görüntülerin egemenliği biraz fazla indirgenmektedir.

* Prof. Dr. Reha Recep Ergül: Anadolu Üniversitesi.

Tarihsel Boyut

Ses, farklı yöntemlerle kaydedilip ve yeniden üretilebilse de sinemayı ilgilendiren öncelikle seslerin bir disk ve daha sonra film üzerine kaydedilmesidir. Her ikisi de akustik bilginin depolanabileceği ve bu bilgilerin yeniden üretilebileceği bir araç (örneğin, balmumlu disk ve selüloit film) gerektirir.

Alexander Graham Bell'in ses sinyalinin elektriksel yeniden üretimi ve iletimini ilk denemeye sunduğu 1876 yılı ses teknolojisi tarihinde başlangıç olarak kabul edilebilir. Ses, elektrik sinyaline 15 yıl önce Philip Reiss tarafından dönüştürülmüş olsa da Bell'in icadının devrimsel özelliği, ses sinyalinin yeniden üretiminde bir elektromanyetik çevirici kullanmasıydı. Diğer taraftan, farklı kıtalar üzerinde çalışan iki bilim adamı ses kayıt cihazlarının gerçekleştirilmesine yardımcı oldular. 1877 yılında Fransız fizikçi Charles Cross, ses kayıt cihazları üzerine yazılı bir çalışmasını sundu. Amerika'da Thomas Edison makinisti John Krevess ile birlikte, 1877 yılı aralık ayında, ilk işlevsel ses kayıt cihazını yaptılar ve "Tin Foil Phonograph" olarak adlandırdılar. Bu cihaz, bir teneke levha üzerine bir iğne vasıtasıyla ses sinyallerini kaydetmek için elle çevrilen bir metal silindirden oluşmaktaydı.



Resim 1. Edison'un "Phonograph".

Edison "tin foil phonograph"ın ticari yönüyle fazla ilgilenmedi. Bell ve Tainter 1881 yılında balmumlu silindir kullanarak Edison'un phonograph'ını geliştirdiler. 1886 yılında Edison phonograph'a yeniden döndü ve balmumlu yeniden kullanılabilir sert silindiri üretti. Aynı zamanda, film projektörü ve ses sistemlerinin kabaca senkronu üzerine W. K. L. Dickson ile birlikte çalıştı. 1888 yılında Lippincott, gramophone'un ticari hakkını Edison, Bell & Tainter'dan, satın aldı. Emile Berliner bir silindir yerine düz bir disk kullanarak 1887 yılında "gramophone"u tanıtarak, bu cihazın patentini aldı. Düz disklerin ses niteliği daha iyi ve seslerin depolanması ya da yeniden üretimi daha kolaydı. Bu düz disklerin formatı müzik kayıt endüstrisinde 20. yüzyı-

la girerken değişmeden kalmıştır. Lasere dayalı sayısal optik kayıt yapılan “kompakt disk” bile bu formattandır. (Shrivastava, 1990,s.37).



Resim 2. Berliner gramophone.

Ses ve görüntüyü eşlemek için çeşitli girişimler 1890 ve 1920 yılları arasında yapılmıştır. İlk silindirler ve sonraki diskler, hareketli görüntülere ses sağlamada kullanıldı. Amerika’nın yanı sıra Avrupa’da da ses ve görüntüyü birleştirmeye yönelik deneylere devam edildi. Filmde görüntü ve ses uyumunu sağlamak için başlangıçtaki üç temel engel şu şekilde belirtilmiştir:

- Senkronizasyon; ses ve görüntünün tam eşlenmesi,

Yükseltme; geniş salonlar için akustik olarak kabul edilebilir seslerin oluşturulması,

- Sınırlı süre; uzun görüntü sürelerine karşılık, silindir ya da disk sürelerinin kısa olmasıdır (Cook, 1981, s.233). 1912 yılından itibaren sinema salonları büyümeye başladı ve aynı zamanda film süreleri de uzadı. Büyük sinema salonları 1910 ve 1920 yılları arasında görüntüyle birlikte tam bir ses dağılımını sağlayabilecek, oyuncular, ses efekt uzmanları ve orkestralar kiraladılar. Küçük salonlara bir org yeterli oluyordu ve orgcular ürettikleri ses ile görüntüyü birleştirebilmek için oluşturulan ve ses giriş ve çıkış noktalarını gösteren yazılı metinlerden (cue sheet) yararlandılar.

Almanya’da film üzerine sesi kaydedebilmeyi sağlayan başarılı çalışmalar 1919 yılında Engle, Massole ve Vogt tarafından yapılmıştır. “Tri-Ergon” olarak patent aldıkları sistemleri, ışık değişimlerini film üzerine kaydettikten sonra elektriksel işaretlere çevirebilmekteydi. Lee De Forest Amerika’da filme sesi getirebilmek için yoğun çalışma içerisindeydi. 1906 yılında ses yükseltme sorununu keşfederek, “ses lambasını (Audion Tube)” icat etti. 1923 yılında mükemmel

senkronizasyon sağlayabilen ve film üzerine ses işleyebilen “Phonofilm” sistemini geliştirdi.

Western Electric 1925 yılında Bell Telephone Lab. ile birlikte “Vitaphone” olarak adlandırılan ve disk üzerine sesi kaydedebilen karmaşık bir sistem geliştirdi. Western Electric mühendisleri daha iyi ses kaydı için, saniyede 24 kare projektör hızını standartlaştırdılar. Disk üzerine ses kaydında görüntülere uygun senkronizasyonu sürdürmede ciddi sorunlar görüldü. Çoğu kez diskler projektör kabininde çatladı ya da kırıldı. Makinist tarafından kopan filmlerin yapıştırılması, senkron sorununu yarattı. Disk ve filmin ayrı olması, filmin mükemmel senkronlu gösterimi için çok rahatsız edici durumdu. Disk üzere ses kaydı yalnızca birkaç yıl sürdü ve Vitaphone’nun sinema salonlarında orkestranın yerini alması sonucu, büyük miktarda paradan tasarruf edileceği anlaşıldı.

1926 yılında küçük bir şirket olan Warner Brothers, geleceğin yöntemini temsil eden sesli film üzerine kumar oynamaya karar verdi. Western Electric’in aletlerini kullanmak için bir anlaşma imzaladılar. İlk sesli sunum Warner tarafından 1926 yılında yapıldı. Bu gösterim, aynı türden çeşitli oyun ya da danslar, opera şarkıları gibi, müzik ve ses efektleriyle senkronlu olarak, bir dizi kısa metrajlı filmden oluşmaktaydı. 1927 yılının ekim ayında Warner Brothers “Jazz Singer” filmini gösterime sundu. Al Jolson ile başlayan, dört şarkılı bölüm ile kısa, önemsiz ve gelişigüzel diyalog sahnelerinden oluşan filmde, sessiz görüntüler çoğunlukta idi. Bu filmin çarpıcı başarısı, sesli filmlerin kalıcı olacağına diğer stüdyoları inandırmasıydı. Sesli filmlerin geçici bir moda olduğunu öne sürenlere rağmen, büyük şirketler sesli filme geçiş için pahalı ve zor işlemleri başlattılar (Shirivastava, 1990, s.38-39). Jazz Singer filminin önemi şu şekilde açıklanmıştır:

Konuşan filmlerin Jazz Singer ile doğduğunu söylüyoruz. Ancak, film uzunluğunca ilk senkronlu diyalogun kaydedildiği film değildir. Çok ayrıntılı bir yöntem gözükse de gerçekliği oluşturan ilk filmidir (Cook, 1981, s.240).

William Fox 1927 yılında, “movietone” olarak adlandırdığı film üzerine ses işleme yöntemini “Linderberg Flies The Atlantic” adlı programında kullandı. Bu yöntem ile görüntülerle birlikte doğrudan film negatifi üzere ses kaydedebiliyordu. Başlangıçta sistem, çeşitli frekans ve ses seviyesini temsil eden farklı yoğunlukta üretilen ışık akımı prensibi ile çalışmaktaydı. Fox bundan cesaret alarak, Mussolini, Bernard Shaw, Herbert Hoover’in seslerini kaydetti. 1920’li yılların sonlarında, Warner

Brothers tamamen sesli “The Light of New York” adlı filmi gösterime sundu. 22 ile 24 kareli diyalogları içeren bu film, sessiz filmlerin tamamı olmasa da çoğunluğunun sunumdan kalkmasını onaylamıştır.

Işığın pozlama alanı, frekans ve ses yoğunluğu değişimlerine göre belirlenen “optik” kayıt sistemi standart olarak kabul edildi. Optik sesin yeniden üretimi, projektörün içerisindeki ışığa duyarlı direnç (Photocell) tarafından başılır. Bir dış lambanın ışığı filmin pozlanan sesli kısmından geçer. Filminden gelen ışığın değişen miktarı, ışık enerjisini elektrik enerjisine dönüştüren bir “photocell” üzerine düşer. Bu elektriksel değişimler yükseltilir ve daha sonra salonun hoparlör sistemine gönderilir.

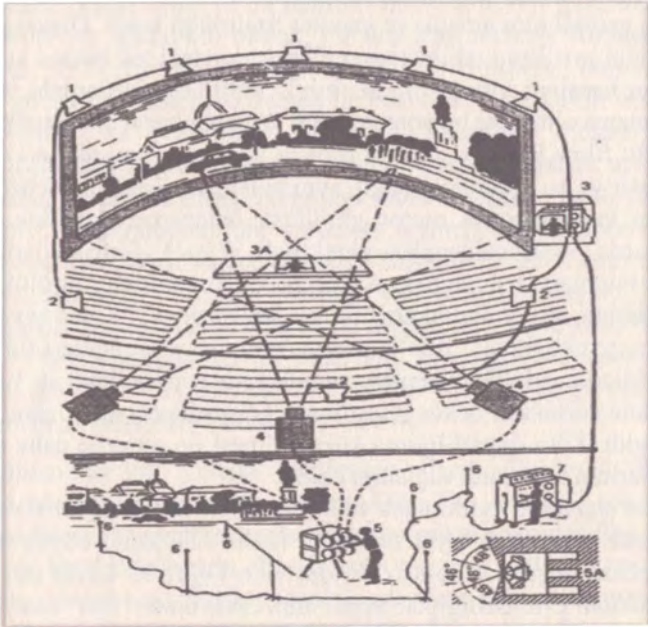
Film üzerine doğrudan ses kaydedebilen “tekli sistem”de yaratıcı film kurgusu ve kamera hareketi sınırlıdır. Tek bir film üzerine ses ve görüntünün senkronlu kaydı, görüntüleri çok durağan, tiyatrosal ve yapmacık yapabilir. Ses tarafından yüklenen sınırlıklardan sinemayı kurtarmak için yeni bir tekniğin gerekliliği belirginleşmişti; “çiftli sistem” bu sorunu giderebilirdi. 1927-29 yılları arasında geliştirilen bu sistemde ses, kamerada kaydedilen görüntülerle birbirine kilitlenebilen ayrı bir negatif üzerine kaydedildi. Böylece, kamera ve ses filmleri ayrı ve senkronlu olarak çalışmaktaydı. Çiftli sistem, film yapmada yönetmenlere gerekli tüm artistik ve yaratıcı özgürlüğü verdi. Diyalog, efekt ve müziğin ayrı kayıt edilmeleri ve film üzerindeki tek bir ses kuşağına sonradan hepsinin birleştirilmesi (mix), 1930’ların başlarında standart bir uygulama olmuş ve bu yöntem 2000’li yıllara kadar sürmüştür.

Sesin filme katılımı, çözüm isteyen birçok sorunu da beraberinde getirmiştir ve bu sorunların çoğu, aynı kolaylık ya da hızda çözülemedi. Film kameralarının motor gürültüsü önlenerek, özellikle kapalı mekânlarda sessiz çalışmaları gerekliydi. Ayrıca, film stüdyoları ve sinema salonları sesli sinemaya uygun donatılmalıydı. Gürültü yapan ark lambaları, akkor aydınlatma ile yer değiştirmeliydi. Ses kaydı için, sabit hız gerektiğinden, film kameralarının motor sürücülerini sabit hızı sağlayabilecek şekilde düzenlenmeliydi. Film setlerindeki ses yansıma ve emilme sorunları, dekor tasarımının geliştirilmesiyle çözümlenmeye çalışıldı. Film duyarlılığının yükseltilmesi ile setlerde daha az ışık kaynaklarının kullanımı sağlanmış oldu.

Sesin sinemaya katılımında yalnızca teknik yetersizliklerin yol açtığı sorunlar yaşanmadı; aynı zamanda, sessiz sinemanın büyük ustaları sesli sinema karşısında kararsızlığa düştüler. Diğer bir kayıp ise, sessiz film sanatının evrenselliği idi. Sessiz film döneminde “star” olan birçok oyuncu, sesli filme uyum sağlayamadı. Ancak, Amerikan sineması,

evrensel dil başta olmak üzere bu sorunları çözümleyecek önlemleri almakta gecikmedi. Örneğin, sesli filmin bir sessiz kopyası hazırlanarak diğer dillerde de ses eşlemesi (dublaj) yapılabilmesi sağlandı.

Film endüstrisi 1930’lu yılların ardından, nitelikli bir ses izini üretebilmek için gerekli tüm temel uygulama tekniklerini geliştirdi. Bu teknikler, hem film hem de video teknolojisinin temelini oluşturdu. Örneğin, birbirinden bağımsız birkaç ses izi mükemmel bir senkronizasyon ile kilitlenerek birleştirilebilmekte (mixing) ve sonuçta, bütünlük bir ses izi oluşturulabilmektedir. 1930’lu yılların başlarında, Western Electric fotoğrafik bir gürültü indirgeyiciyi (Dolby) üretti. Walt Disney Film Fantasia ile 1939 yılında sinema stereo sesle tanıştı. Hatta günümüzde kullanılan çok izli kayıt teknikleri, bu tarihte Hollywood’un büyük stüdyolarında fotoğrafik çok izli müzik kayıt tekniği olarak uygulamaya sunulmuştur. İkinci Dünya Savaşı sırasında Almanya film endüstrisini etkileyecek “manyetik” kayıt sistemini geliştirdi. 1950’li yılların başlarında film endüstrisi televizyon ile rekabete başladı; nitelikli stereofonik ses ile geniş perde uygulamaları (Resim 3.) bu yeniliklerin başında yer alır (Amyes, 1990, s.3).



Resim 3. “Cinerama”film (Amyes, 1990, s .4).

Müzik endüstrisine 1950 yılında manyetik kayıt geldi. Manyetik kayıttan niteliği optik kayıttan daha iyidir. Ancak, gösterime çıkan baskı üzerine yapılan kayıtların çoğunluğu optiktir.

1959 yılında Stefan Kudelki, öncelikle film endüstrisi için portatif ¼ inç manyetik bant kayıt cihazı olan “Nagra”yı tanıttı. Bu küçük portatif manyetik ses kayıt cihazı, ilk olarak radyo ve müzik endüstrisinde kullanıldı. Sonradan, sinema endüstrisindeki yapımcı ve yönetmenlere tanıtıldı. 1960’lı yıllarda Nagra kullanılarak çekilen birçok dokümanter ve avant-garda filmlerinin başarılı ses niteliği, ünlü yönetmenleri Nagra kullanımına ikna etti. Hafif ağırlıktaki kameralar ve Nagra “Cinema-Verite” hareketinin önemli öğeleridir (Weis-Belton, 1985, s. 393).

Sayısal ses kayıt cihazlarının ilk tasarımı 1970’li yıllara dayansa da, 1980’li yılların ortalarında müzik stüdyolarında kullanılmaya başlanmış ve kompakt diskler (CD) tüketici formattaki ses cihazları arasındaki yerini almıştır. S-DAT, R-DAT, Mini Dics stereo sayısal ses kayıt cihazları, bilgisayar ortamında sayısal ses kayıt ve kurgu yazılımları, sayısal ses yayınları (sayısal radyo) gibi gelişmeler, 2000’li yılların başlangıcında, ses teknolojisinde sayısal sistemlere tamamen geçileceği şeklinde ipucu vermektedir. “Çoğulortam (Multimedia)” olarak tanımlanan ses, video ve bilgisayar verilerinin bütünlük bir yapıda kullanıldığı yeni bir süreç içerisine de girmiş bulunmaktadır.

Ses ve İşitme Sistemi

Ses teknolojilerindeki değişim hızlı olsa da, sesin doğal yapısı, ses dalgasının davranışları ya da fiziksel özellikleri, frekans, genlik, tını gibi öğeler, ses teknolojisini biçimleyen değişmez yapısal özelliklerdir. Sinema ve televizyonda ses üzerine uygulama ya da kuramsal çalışma yapanların, ses ile ilgili en azından bu temel özellikleri bilmeleri gerekmektedir. Tüm ses cihaz ve donanımlarının kullanım özellikleri, ses ve işitmenin ilkelerini temel almaktadır. Bu nedenle seslerin alımı, işlenmesi, kaydedilmesi ve yayınlanması gibi, sesin fiziksel özelliklerinin bilinmesi, ses uygulayıcılarına yardımcı olabilir.

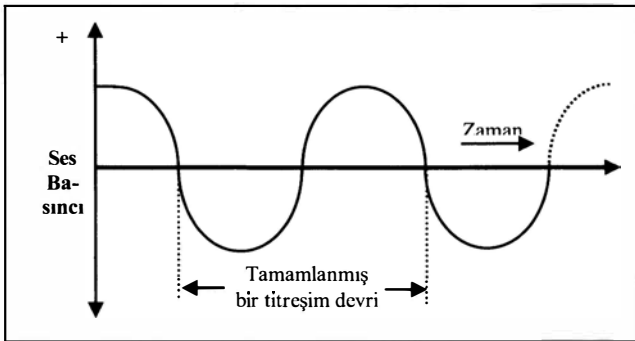
Ses, gaz ya da sıvıya benzer, esnek ortamlarda hareket edebilen, mekanik titreşimlerin oluşturduğu ve ışık, manyetik, ısı ve elektrik gibi, beş temel enerji biçiminden birisidir. Sesin oluşabilmesi için, titreşimleri bir yerden diğerine taşıyabilecek esnek bir ortam gereklidir. Esneklik, moleküllerin yer değiştirmesini sağlayan özelliktir. Bir gaz karışımı olan hava, sesi taşımak için mükemmel bir esnek ortamı

oluşturur. Aynı şekilde, su da ses titreşimlerinin taşınmasını sağlayan esnek bir ortamdır ve ses titreşimleri suda havadan daha kolay yol alır. Örneğin, bir su havuzu içerisine bir taş atıldığında, taş suya girme noktasından başlayarak daireler şeklinde, içeriden dışarıya açılan “dalgaları” oluşturur. Bir gitar teli gibi, bir nesne titreştiğinde, nesneye en yakın hava moleküllerini hareket ettirir ve bitişik duran hava molekülleri zincirleme reaksiyona girerek, nesneye uygulanan basınca bağlı olarak da ses oluşur.

Ses kapsamlı olarak incelendiğinde, yalnızca işlevsel bir özelliğe sahip fiziksel bir öge olmadığı, aynı zamanda estetik bir haz oluşturmada kullanılan önemli bir öge olduğu görülebilir. Ses fiziksel uyarıcılar yardımıyla kulağa taşınır ve ardından, fizyolojik ve psikolojik süreçler başlar. Bu bölümde, öncelikle, sesin fiziksel yapısının gereği ortaya çıkan özellikler incelenecektir.

Hava moleküllerinin bir basınç altında bir noktadan diğerine hareketinin insan kulağında oluşturduğu duyum, sesi oluşturur. Ancak, havadaki tüm basınç değişimleri bu duyuya neden olabilir. Ses, fiziksel titreşimlerin insan kulağında yarattığı tepki olarak da tanımlanabilir. Bir basınç altında ve bir zaman içerisindeki ses dalgalarını oluşturan moleküllerin hareketi görselleştirilmek istenirse, Şekil 1’deki gibi, bir titreşim devri (cycle) elde edilebilir.

Bir zaman boyutunda tamamlanmış bir titreşim devirlerinin ya da ses dalgalarının üç temel özelliği vardır: Frekans, genlik ve tını (ses rengi).



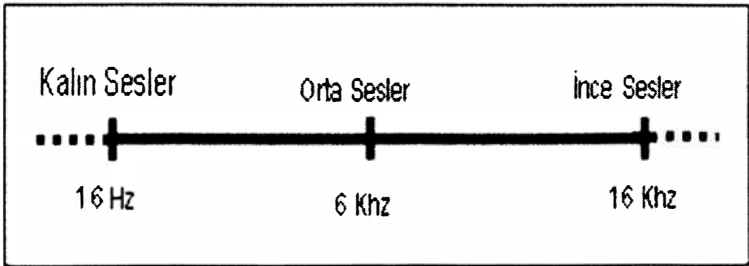
Şekil 1. Ses dalgası ve frekans.

Frekans

Saniyedeki titreşim devri sayısına frekans denir ve “Hertz (Hz)” ile ölçülür. Her titreşimin bir frekansı vardır. Örneğin, bir saniyede bir titreşim devri tamamlanıyorsa, frekansı 1 Hz’dir; bir saniyede 1000 devir tamamlanıyorsa frekansı 1000 Hz ya da 1 KHz’dir. Ortalama bir insan yaklaşık olarak, 16 Hz ile 16 KHz aralığındaki frekansları işitebilir. Bu alanın alt ve üst sınırındaki frekanslar, işitilmekten çok algılanırlar. Ses perdesi (pitch), bir sesin frekansını nasıl algılandığımızı belirtir. Frekansı, öznel olarak ses perdesi – bir sesin, görelî olarak alçaklığı ya da yüksekliği- olarak algılarız.

Bir ses kaynağının saniyedeki titreşim sayısı ya da frekansı arttıkça, ses perdesi de aynı oranda yükselir. Ses perdesi, bir sesin tonal özelliğinin, algımızda uyandırdığı etki olarak da tanımlanabilir. Frekansa benzer şekilde müzisyenler tarafından kullanılan ses perdesinin birimi de “oktav”dır. Bir oktav, müzik skalası üzerindeki herhangi bir nota arasındaki aralıktır.

İşitilebilir frekanslar temel olarak üç bölümde toplanır. Kalın sesler “bas” frekansları, orta sesler orta (midrange) frekansları ve ince sesler “tiz (treble)” frekansları temsil eder.



Şekil 2. İnsanların algıladığı frekans alanı.

Genlik

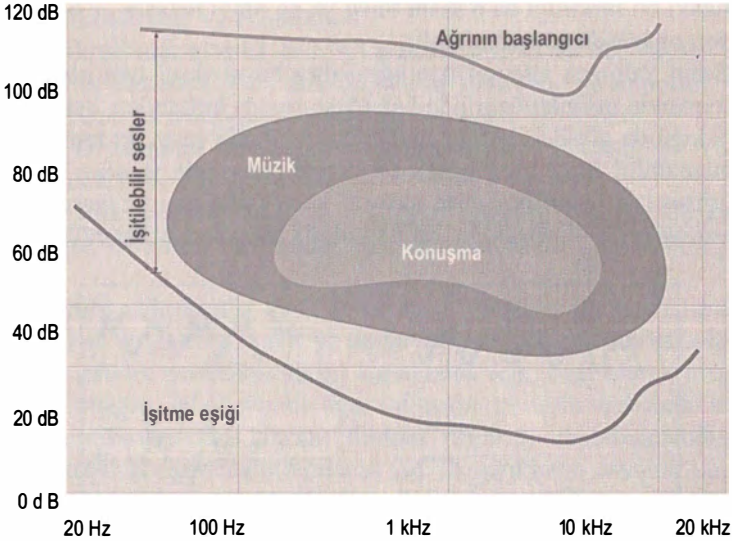
Bir ses titreşiminin genliği (amplitude), onun basınç değişimlerini belirtir. Basınç seviyesi yükseldikçe, ses dalgasının seviyesinde artacak ve bununla birlikte sesin genliği de yükselecektir. Basınç seviyesi azaldıkça, sesin genliği ya da işitme seviyesi azalacaktır. Bir başka deyişle, basınca bağlı olarak yer değiştiren molekül sayısı, ses dalgasının büyüklüğünü belirler ve bu da sesin genliği olarak tanımlanır.

Görelî Seviye	Db-SPL	Ses
	140	
	130	
1000 000	120	Ağrının Başlangıcı
	110	Rock Konseri
	100	
100 000	90	Yoğun trafik gürültüleri
	80	Ortalama klasik müzik orkestrası
	70	
10 000	60	Ortalama konuşma
	50	
1 000	40	
	30	Sessiz oda
100	20	
	10	
Referans Seviyesi		

Tablo 1. Farklı ortamların desibel (Db-DSL) olarak ses seviyeleri.

Ses yoğunluğundaki büyük değişimleri kulağın işitme yeteneği olağanüstüdür. Ancak, kulak ses seviyelerindeki değişimleri doğrusal olarak algılayamaz. Bu nedenle, ses seviye, yoğunluk ya da genliğinin ölçülmesinde, kullanılan birim “desibel (dB)”dir. Desibel, sesleri ne kadar yüksek ya da alçak olarak algılayacağımızı belirtir. Akustik basınç, ses basınç seviyesi (dB-SPL) ile ölçülür. İnsanlar işitmenin başlangıcı olan “0 dB-SPL”den, kulakta ağrının başlangıcı sayılan “120 dB-SPL”e kadar, doğrusal olmayan ve logaritmik artan bir alan içerisinde, ses genliklerini algırlarlar. Kısaca, işitmenin başlangıcı “1 (0 dB)” birim kabul edilirse, kulaktaki ağrının ortaya çıktığı “1 000 000 (120 dB)” birim arasındaki bu

“**dinamik alan**” içerisindeki ses seviye ya da yoğunluğunu işitebilme yeteneğine sahibiz.



Şekil 3. İşitme alanı içerisindeki konuma ya da müzik gibi değişik seslerin, frekans ve genlik ilişkisi (Middleton, 2003,s.37).

İnsan işitme alanı içerisindeki tüm frekansları eşit olarak algılayamaz. Ses yoğunluğuna bağlı olarak, orta frekanslardaki sesler, alçak ve yüksek frekanslı seslerden daha yoğun işitilebilmektedir. Bu da, kulağın içyapısı ile ilgilidir. Ortalama insan konuşması ve müzik tüm işitme alanı içerisindeki frekansları kapsamaz. Grafik1’de, frekans ve genlik ilişkisi, işitme alanı içerisindeki boyutu gösterilmiştir.

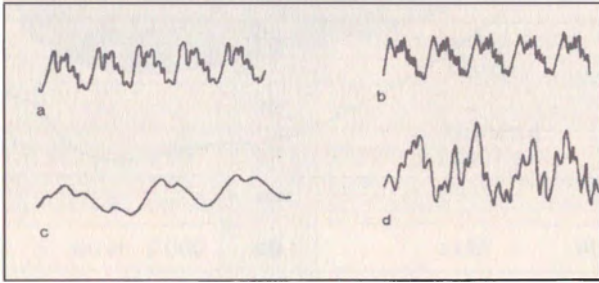
Tını

Sesin rengi olarak da tanımlanan tını (timbre), temel frekansları birbirlerine çok yakın iki ses arasındaki farkı belirlememize yardımcı olur. Bir davul sesini trampetten ya da bir piyanonun sesini keman sesinden ayırt etmemizi sağlar. Bunu da, seslerin temel frekanslarına eklenen “harmonik”ler ve “üst ses (overtone)” ler gerçekleştirir.

Temel frekans (fundamental), bir sesin en düşük frekansıdır. Harmonikler ise temel frekansın katlarıdır. Üst sesler, ses kaynağının

özelliklerinin belirlenmesini sağlayabilir. Genellikle doğadaki sesler, temel frekans, harmonik ve üst seslerden oluşan karmaşık yapıdadır. Her ses, onu diğerinden ayıran tek bir harmonik yapıya sahiptir. Sesler arasındaki bu farklılığı da o sesin tınısı ya da rengi belirler ve bir “ayırıcı” ton olarak da adlandırılabilir.

Sesin yalnızca işlevsel özelliğe sahip bir fiziksel öge olmadığı, aynı zamanda insanlar üzerinde haz oluşturmada kullanılan, estetik bir öge olduğu da görülebilir. Bu açıdan bakıldığında sesin iki temel işlevi saptanabilir; hava gibi, esnek bir ortam içerisinde yayılan fiziksel bir karışım ve insan beyninin akustik korteksine sinirler yardımıyla gelen sinyallerin oluşturduğu, bir psikolojik algı olarak düşünülebilir.



Şekil 4. Çeşitli müzik aletlerinin müziksel farklılıklarının dalga şekilleriyle gösterimi. a)piano. b) clarnet. c) obua. d) bir gürültü (Alten, 1986, s.15).

Seslerin Alınması

İlk kayıt ve okuma “horn” olarak adlandırılan bir borunun yardımıyla doğrudan silindir ya da disk üzerine yapılmaktaydı. Bu tip akustik kayıtların yerini, yaklaşık 1925 yılında, elektrikli kayıt ve ardından mikrofon almıştır. Bu tarihten sonra, bir film ya da televizyon yapımının ses kuşağını oluşturan tüm seslerin -diyalog, efekt ve müzik- alımı, öncelikle bir “mikrofon” tarafından gerçekleştirilmiştir. Belki de, mikrofonun önemini vurgulayan en iyi ifade, medyadaki sesin onsuz var olmayacağıdır. Seslerin alımı, kaydı ve yayını ile ilgili her şey bir mikrofon ile başlar.

Tüm ses kaynakları farklıdır. Bu nedenle, tüm sesleri eşit nitelikte alabilecek bir mikrofon yoktur. Herhangi bir ses kaynağı tarafından üretilen ses, bir model ya da marka mikrofon tarafından, diğerlerinden daha iyi ya da doğal olarak alınabilir. Belirli bir mikrofonun ne kadar

iyi ya da kötü olduğu, “mikrofon tekniği” olarak tanımlanan, mikrofonun seçimi ve yerleştirilmesiyle doğrudan ilişkilidir.

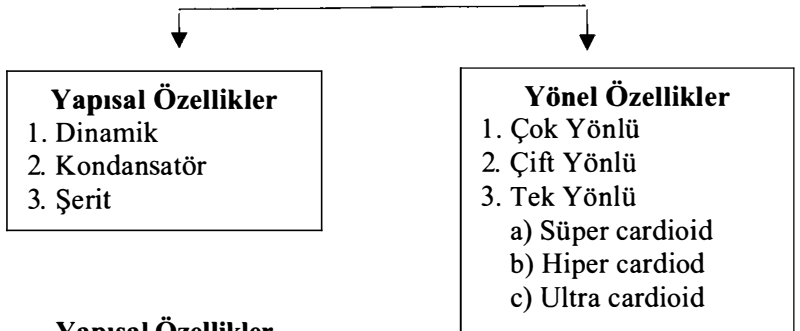
Mikrofonlar ve Özellikleri

Mikrofonlar akustik enerjiyi elektrik enerjisine dönüştüren elektro akustik aletlerdir. Tüm mikrofonlar üç temel yapıya sahiptir:

1. Akustik enerji çarptığında hareket eden “diyafram”,
 2. Diyaframın hareketini elektrik enerjisine dönüştüren “çevirici (transducer) ve
 3. Mikrofonun özelliğini etkileyen tasarım, kasa ya da kapsül.
- Gerçekte, diyafram çeviricinin ayrılmaz parçasıdır (Talbot-Smith, 1990, s.52).

Bütün mikrofonlar aynı temel işlevi görse de, farklı tipleri ile televizyon ya da film, kayıt ya da yayın gibi, yapılarda ses alımının değişik estetik gereksinimlerini karşılamak için, özel olarak imal edilirler. Örneğin, televizyonda eğer mikrofon görüntü içerisinde ise, iyi görünümlü olmalıdır; ancak, dikkati üzerinde toplamamalıdır. Bir mikrofon dış çekimde kullanılacak ise, rüzgâra karşı dayanıklı olmalıdır. Uzaklık bir etken olduğunda, mikrofon ses kaynağını diğer seslerden izole edebilmeli ve kabul edilebilir bir nitelik sağlamalıdır. Bu özel gereksinimler, mikrofon seçiminde kritik ya da çok önemlidir. Herhangi bir yapımda kullanılacak olan mikrofonların öncelikle, yapısal ve yönel özelliklerinin bilinmesi gereklidir. Çünkü bu tür bir sınıflama, yapının özelliğine göre yüzlerce marka ve model mikrofon içerisinde doğru seçim yapılmasına yardımcı olur.

Mikrofonlar



Yapısal Özellikler

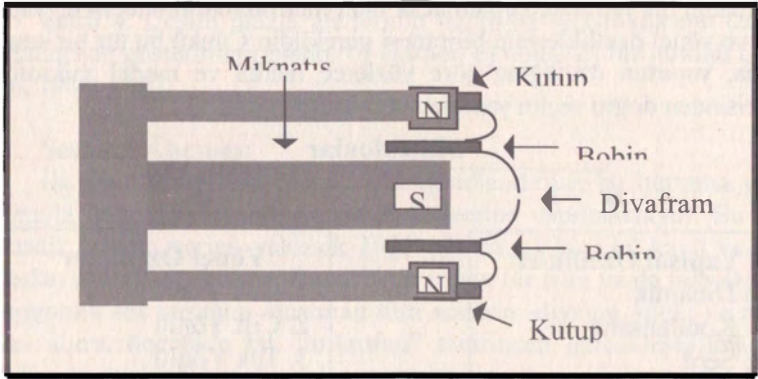
Ses dalgalarının yol açtığı titreşimleri elektrik sinyallerine dönüştürmenin birçok yöntemi vardır. Gerçekte, bir mikrofonun başlığına

monte edilen ve akustik enerjiyi elektrik enerjisine dönüştüren kısım, “element” olarak adlandırılır. Mikrofonun her çeşidi, kullandığı elementin adını alır. Genelde, beş tip elementi içeren mikrofon vardır. Bunlar,

1. Dinamik (Moving-coil),
2. Kondansatör (Capacitor ya da Codenser),
3. Şerit (Ribbon) mikrofonlar profesyonel amaçlı,
4. Karbon,
5. Kristal ya da seramik mikrofonlar ise profesyonel olmayan ses alımlarında kullanılır.

İlk mikrofon tiplerinden birisi olan karbon mikrofon, yüzlerce karbon granülünün diyafram ile temas edecek şekilde düzenlenmesinden oluşmaktadır. Basınç değişimlerinin diyaframı titreştirmesiyle, karbon granüllerinin direnci değişir ve bu değişen direnç, diyaframın hareketine bağlı olarak granüllerin üzerinden geçen akımın ya da gerilimin değişmesine yol açar. Karbon mikrofonlar ucuz ve yüksek çıkış seviyesine sahip olması nedeniyle, telefonlarda yaygın olarak kullanılmaktadır. 1930’lu yıllarda yayın alanında kullanıldı; ancak, daha iyi ses niteliğine sahip mikrofonlar çıkınca, yerini düşük empedanslı profesyonel mikrofonlara bıraktı.

Dinamik Mikrofon



Şekil 5. Dinamik mikrofonun basitleştirilmiş çizimi

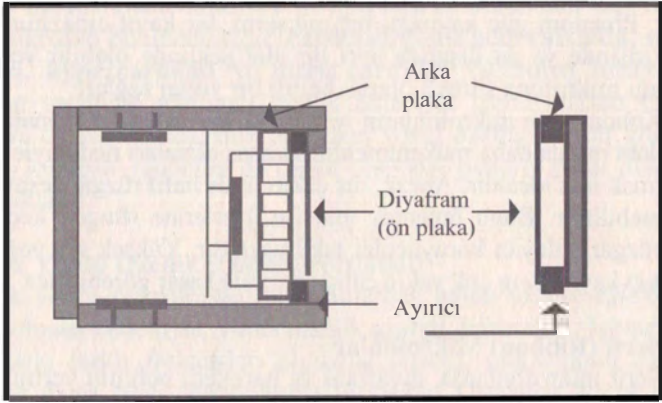
Hareketli bobini (moving-coil) tanımlamak için “dinamik” terimi kullanılmıştır. Dinamik mikrofonlar gerçekte, akustik enerjiyi elektromanyetik olarak elektrik enerjisine dönüştürürler. Enerjiyi dönüştürme elementi, bir manyetik alan içerisine asılı ve bir diyaframa tut-

turulan sargılı bobinden oluşmaktadır. Ses dalgaları diyaframa çarptığında, adını verdiği element olan bobini hareket ettirir. Bobin manyetik alan içerisinde hareket ettikçe, üzerine voltaj indüklenir ya da yüklenir; bu voltaj, diyaframı titreştiren akustik enerjiye eşit elektrik enerjisidir ve frekansı da doğrudan akustik enerjinin frekansına bağlıdır.

Dinamik mikrofon tasarımının kondansatör ve şerit mikrofonlara üzerinde bazı üstünlükleri vardır. Öncelikle, göreceli olarak ucuzdur, rüzgâr ve yüksek ses seviyelerinden fazla etkilenmez ve dayanıklı ve sağlam yapıdadır. En önemli üstünlüğü ise, dışarıdan herhangi bir voltaja gereksinim duymamasıdır.

Kondansatör ve şerit mikrofonlara oranla hassasiyeti daha düşüktür. Örneğin, yaklaşık yarım metrelik bir mesafedeki normal konuşmada, dinamik mikrofonun voltaj çıkışı 1 mV'dan azdır. Bu nedenle ses kaynaklarına yakın yerleştirilirler ve ses seviyesi yüksek ses kaynaklarıyla da rahatlıkla çalışabilirler.

Kondansatör Mikrofon



Şekil 6. Kondansatör mikrofonun basitleştirilmiş çizimi

“Kapasitif” ya da “kondansatör olarak bilinen bu mikrofonlar, dinamik mikrofonlardan farklı prensiple çalışırlar. Manyetik (elektromanyetik) değişimler yerine, voltaj (elektrostatik) değişimlerini kullanarak enerjiyi dönüştürürler. Kondansatör mikrofonlar, küçük bir boşlukla ayrılan iki paralel plakadan oluşacak şekilde tasarlanırlar. Ön plaka, mikrofonun başlığındaki tek hareketli parça olan ve ince bir metal ile kaplı plastikten oluşan diyaframdır. Arka plaka ise sabittir.

Bu plakalar ya da elektrodlar, birlikte bir kapasiteyi (elektrik akımını üzerinde tutma yeteneğine sahip bir elemandır) oluştururlar. Akustik enerji sabit arka plakayla ilişkili olarak diyaframı ileri geri hareket ettirdikçe, voltaj değişir ve bu da, sinyalin değişmesine neden olur. Bu voltaj değişimi küçük seviyede olduğundan, genellikle mikrofon kapsülünün içerisine yerleştirilen ön-yükseltece ihtiyaç duyulur.

Hem plakalar için polarizasyon voltajı hem de ön-yükselteç için çalışma voltajı gerektiğinden, kondansatör mikrofonlara ayrı bir güç kaynağı gereklidir. Eski tip kondansatör mikrofonların ön-yükselteç devresi ve güç kaynağı mikrofonun dışında ayrı bir birim içerisindeydi. Sonradan bu uygulama mikrofonun içerisine batarya konulmasıyla kaldırıldı. Bazı modeller “electrec” diyaframa sahiptir. “Electrec” üzerinde sürekli olarak voltaj barındıran bir materyaldir (high-polymer plastik film). Bu nedenle, dışarıdan polarizasyon voltajına gereksinim duymazlar. Yalnızca ön-yükselteç devresi için, küçük bir batarya yeterli olmaktadır.

Kondansatör mikrofonlar batarya gereksinimini ortadan kaldırmak için, “Phantom” olarak adlandırılan bir güç kaynağından beslenirler. Phantom güç kaynağı, bir mikserin, bir kayıt cihazının mikrofon girişinde ya da dışarıda ayrı bir alet şeklinde olabilir ve bu güç kaynağı mikrofonu sürekli olarak belirli bir voltaj sağlar.

Kondansatör mikrofonların ses niteliği ve hassasiyeti dinamik mikrofonlara oranla daha mükemmeldir. Hassas olmaları nedeniyle uzaktan ses almak için idealdir. Ancak, dış çekimlerde hafif rüzgâr sesinden bile etkilenebilirler. Bunu önlemek için ise üzerlerine sünger, keçe ya da özel rüzgâr önleyici koruyucular takılmaktadır. Yüksek ses yoğunluğuna sahip kaynaklara çok yakın çalıştıklarında hasar görebilirler.

Şerit (Ribbon) Mikrofonlar

Şerit mikrofonlarda, diyafram ve hareketli bobinin yerini manyetik bir alan içerisine asılı oluklu metal şerit almıştır. Çalışma prensibi, ses dalga basıncının şeriti titreştirmesiyle orantılı şerit üzerine voltaj indüklenmesine dayanmaktadır. Kondansatör mikrofonlardan da daha hassas yapıda olduklarından küçük ses basınç değişimlerinden zarar görebilirler. Bu nedenle, televizyon ve film yapımlarının seslerini almada fazlaca kullanılmazlar. Ancak, canlı ve yumuşak ses çıkışına sahip olmaları nedeniyle, daha çok müzik yapımlarında kullanılırlar. Şerit mikrofonlar bazen “velocity” ya da “pressure gradient” mikrofon olarak da adlandırılırlar.

Yönel Özellikler

Mikrofonların her çeşidi kulak gibi işitme alanı içerisindeki sesler kadar, tüm yönlerden gelen seslere de duyarlıdır. Fakat koşullara göre bazı mikrofonlar tüm yönlerden gelen seslere eşit, diğerleri ise özel yönlere karşı daha iyi duyarlı olabilir. İyi bir mikrofon tekniğinin temel kuralı, ses kaynağının mikrofondan uygun uzaklıkta ve mikrofona uygun yönel özellikte olmasını gerektirir.

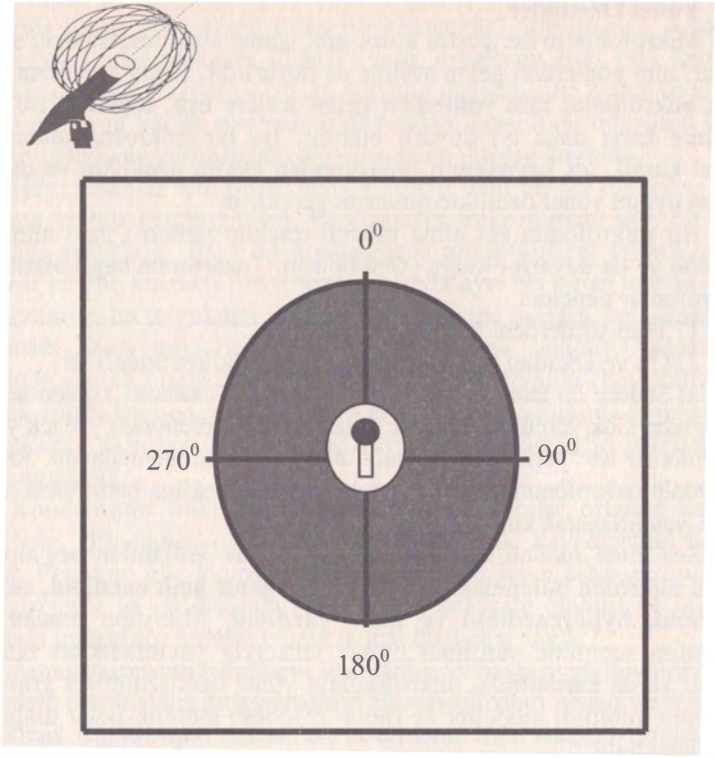
Bir mikrofonun ses alma modeli (pickup pattern), sesi algılama yönünü ya da duyarlı olduğu yönü belirtir. Tasarımına bağlı olarak bir mikrofonlar genelde;

- 1) Tüm yönlerden (omnidirectional),
- 2) Ön ve arkadan ve sadece iki yönden (bidirectional) ve
- 3) Sadece ön taraftan (unidirectional ya da “cardioid”) gelen seslere duyarlıdır. Çok yönlü mikrofonlar “yönsüz (nondirectional)” ve tek yönlü mikrofonlar ise “yönel (directional)” olarak da tanımlanmaktadır. Ancak, tek yönlü mikrofonun ses alma modelinin kalp şekline benzemesi nedeniyle, yaygın olarak kullanılan adı “cardioid” dir.

Ses alma modeli farklı ve yaygın olarak kullanılan beş tip tek yönlü mikrofon bulunmaktadır; **cardioid**, **geniş açılı cardioid**, **super-cardioid**, **hypercardioid** ve **ultra cardioid**. Mikrofon imalatçıları mikrofon seçimine yardımcı olmak amacıyla yayınladıkları tanıtım broşür ya da kartlarında, mikrofonların yönel özelliğinin bir grafiğini gösteren kutupsal modeller de (polar response pattern/ polar diagram) yer almaktadır.

Çok Yönlü Özellik (Omnidirectional)

Çok yönlü mikrofonlar tüm yönlerden gelen seslere eşit ölçüde duyarlı olması nedeniyle, yönel özellik grafiği daireseldir. İşitme alanı içerisindeki farklı frekansları algılama düzeyi, mikrofonun çapı ve frekansın dalga boyu uzunluğuyla ilişkilidir. Ortalama birçok yönlü mikrofonun frekansları eşit düzeyde ya da düz olarak algılaması 3 kHz’e kadardır; bunun üzerindeki frekanslarda, 0 derecede frekansları algılama seviyesi değişirse de, 90 ve 180 derecelerde artan oranda bir azalma meydana gelebilir (Talbot-Smith, 1990, s.58). Ancak, diğer yönel özelliklerle karşılaştırıldığında işitme alanındaki frekansları algılama düzeyi düzdür.

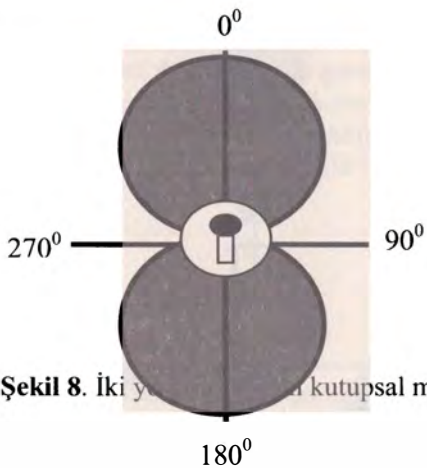


Şekil 7. Çok yönlü özelliğin kutupsal modeli (polar pattern).

Çok yönlü mikrofonlar elle tutularak yapılan röportajlar için yararlı bir kullanıma sahiptir. Gürültülü ses kaynaklarından ya da rüzgârdan diğer yönel özelliklere göre fazlaca etkilenmez.

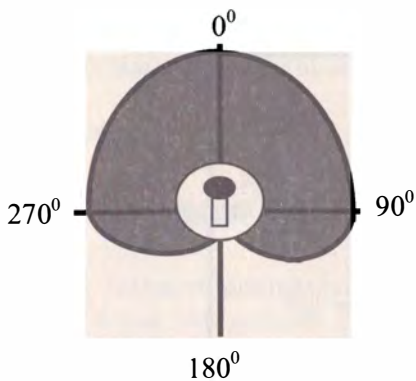
İki Yönlü Özellik (Bidirectional)

Sekiz rakamı şeklinde (Figure-of-Eight) adlandırılan iki yönlü mikrofonlar, yalnızca ön ve arkadan gelen seslere duyarlıdır; sağ ve sol yanlardan gelen seslere ise duyarlıdır.



Şekil 8. İki yönlü özelliğin kutupsal modeli.

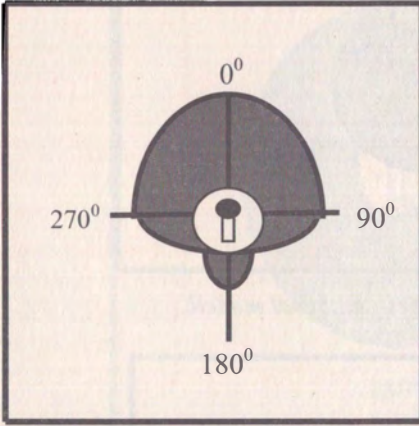
Şekil 8. İki yönlü özelliğin kutupsal modeli.



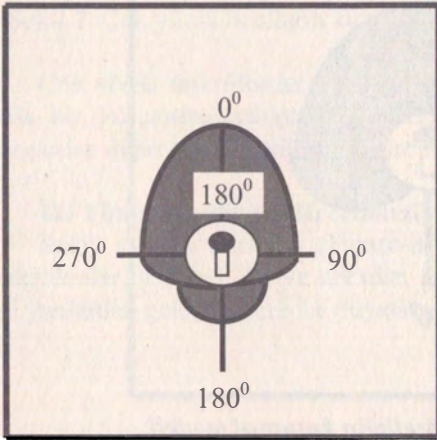
Şekil 9. Cardioid yönel özelliğin kutupsal modeli.

Tek Yönlü Özellik (Unidirectional)

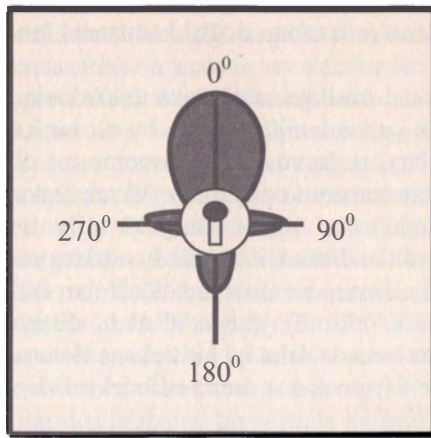
Yaygın adıyla “cardioid” mikrofonlar, yalnızca mikrofonun ön tarafından gelen seslere duyarlıdır; arka ve yanlardan gelen seslere artan derecelerde duyarsızdır. Geniş açılı cardioid, cardioid’den daha geniş ön ve yanlardan gelen seslere duyarlıdır. Supercardioid, hypercardioid ve ultracardioid yönel özellikler adım adım daralan ses alma modelleridir ve ses algılamaları ön kısımda gittikçe daralan şekilde yoğunlaşmaktadır.



Şekil 10. Supercardioid yönel özelliğın kutupsal modeli



Şekil 11. Hypercardioidid yönel özelliğın kutupsal modeli.



Şekil 12. Ultracardioid yönel özelliğın kutupsal modeli.

Kullanım Özellikleri

Bir mikrofonun görüntüsü televizyon icat edilinceye kadar herhangi bir sorun yaratmadı. Kameranın görüntüsü içerisine giren bir mikrofonun, yalnızca uygun yönel özelliğė sahip olması yeterli değildir ve aynı zamanda iyi görünömlü olması da gerekir. Ses niteliğı iyi olmasına rağmen, bir sunucunun yüzünü kapatacak büyüklükteki bir mikrofonun ya da uygun yönel özelliğė sahip bir shotgun mikrofonu sunucun elle tutması, iyi bir televizyon programı için istenilmeyen durumlardır. Görüntü içerisine yerleştiren mikrofonların hem işitsel hem de görsel gereksinimleri tatmin etmesi gerekir.

Yaka Mikrofonları (Lavalier)

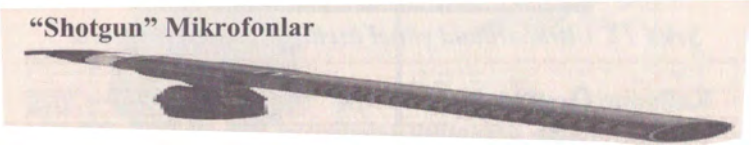


Küçük ve göze batmayan görünüşüyle yaka mikrofonları (lavalier), ilk olarak televizyon yapımlarında sunucuların seslerini almada kullanılmıştır. Örneğın, kravata takılan yaka mikrofonları (genellikle tie-tac olarak adlandırılır). Kontrollü akustik ortamlarda kullanılmak için tasarlanan çoğı yaka mikrofonunda iki yaygın özellik dikkat çeker; yönel özelliğının “çok yönlü” olması ve mikrofonun içerisinde yüksek frekansları (işitme alanı içerisindeki) destekleyici bir devreyi içermesidir. Mikrofon genelde çenenin altına tutturulduğı için ve

konuşmacı doğrudan mikrofona doğru konuşmadığından, bu iki özellik de önemlidir.

Tek yönlü yönel özelliğe sahip yaka mikrofonları çekimin koşullarına bağlı olarak kullanılabilir. Ancak, bu tür bir kullanımda konuşmacı başını ani olarak sağa ve sola çevirmemesine dikkat edilmelidir. Buna ek olarak, bir sunucu konuşurken yüksek frekansları çenesi kesebilir. Yüksek frekansları almak için yaka mikrofonunu sunucunun ağzına doğrudan yönlendirmek ise, seste hışırtılara yol açabilir.

Yaka mikrofonlarının dinamik yapıda olanları fazlaca kullanılmaz; genelde kondansatör (elecret) yapıda olanları, dinamiklere göre hem daha küçük boyutta hem de daha iyi bir frekans alanına (response) sahip olmaları nedeniyle yaygın olarak tercih edilmektedirler.



Kamera karşısında iyi görünen mikrofon ihtiyacı ilk olarak televizyondan gelmesine karşın, görüntü çerçevesi dışındaki mikrofonların iyi ses alma gereksinimi de sinemadan gelmiştir. Sorun, görünmeyen bir mikrofon tarafından oyuncunun sesinin uzaktan kaydedilmesi. Çoğu usta yönetmen mikrofonları set içerisinde gizleme yolunu buldu; çiçeklerin arasına, vazoya, lambalara, elbiselere ya da mikrofonun gizlenebileceği herhangi bir yere yerleştirdiler. Bu girişimlerin amacı, yalnızca belirli bir mesafeden mikrofonların ses alma yeteneklerine (yönel özelliklerine) göre düzenlenmesidir.

Uzaktan ses alma sorununu çözmek için shotgun mikrofonlar kullanıldı. Tüm shotgun mikrofonların temel çalışma prensibi, önlerindeki çok dar açı haricinde tüm yönlerden gelen sesleri almamalarına dayanmaktadır. Çok yönlü, iki yönlü ve cardioid mikrofonlar hedef sesi ve ses kaynağı ile etkileşimli bir çevre içerisindeki yayılan sesleri alabilirler. Shotgun mikrofonlar supercardioid, hypercardioid ya da ultracardioid yönel özelliklerle çalıştıklarından, istenilmeyen çevre seslerini ayırabilir ve ana ses kaynağına kilitlenebilirler.

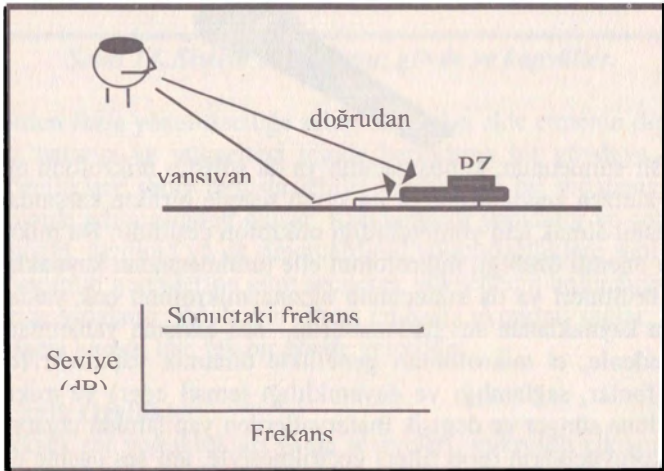
Çok yönlü (omnidirectional) bir mikrofonla karşılaştırıldığında, ses kaynağı sabit olmak üzere, çok yönlü bir mikrofondan 1 birimden elde edilen ses, seviye değişmeksizin cardioid'den 1,7 birim, supercardioid'den 1,9 birim ve hypercardioid'den 2,0 birim uzaklıkta elde edilebilmektedir. Kısaca, çok yönlü yönel özellikten 1 birimden elde edilen aynı ses, "hyper-

cardioid” yönel özellikten 2 kat daha uzaklıktan elde edilebilmektedir. Bu nedenle, shotgun mikrofonların uzaktan ses alabilmeleri için yönel özellikleri super ya da hypercardioid olarak düzenlenmektedir.

Shotgun mikrofonların ses alma tüpleri 6 inç, 18 inç ya da 3 feet uzunlukta olabilir. 3 feet uzunluğundaki tüpe sahip bir shotgun mikrofon, diğerlerine nazaran daha uzaktan sesleri alabilmektedir; ancak, 300 Hz ve yukarısındaki frekanslara duyarlıdır (Tüpün uzunluğu işitilen frekansların dalgaboyu ile ilişkilidir). Bu özellik shotgun’ların tüm ses niteliğini etkiler ve düşük frekansların gerekli olduğu durumlarda kullanılmalarını sınırlandırır. Shotgun mikrofonlar yaygın olarak dramatik yapımlarda uzaktan diyalog seslerinin alımında kullanılır. Ortalama konuşma seslerinin frekans aralığı 2 ile 4 kHz arasında olduğundan diyalog kayıtlarında herhangi bir sorunla karşılaşmaz.

PZM (Pressure Zone Microphones) Mikrofon

PZM, sesleri yansıtıcı bir yüzeye yerleştirilmiş minyatür bir kondansatör mikrofondur. Çoğu mikrofon ses alma modeline bağlı olarak yansıyan sesleri ve doğrudan gelen sesleri belli bir oranda alırlar. PZM mikrofonlar, doğrudan ve yansıyarak gelen ses dalgaları arasındaki zaman farklılıklarını kaldırarak ve aynı fazda sesde bozulmalara (distorsyon) yol açmadan, her iki ses seviyesini birlikte kuvvetlendirir. Bu da, mikrofon duyarlılığının yaklaşık 6 dB yükselmesine ya da hassasiyetinin artmasına neden olur.



Şekil 13. PZM’in doğrudan ve yansıyan sesi eşzamanlı olarak alması.

PZM mikrofonların yönel özelliği ya da ses alma modeli, yarım küreseldir; çok ve tek yönlü olanları da vardır.

Telsiz Mikrofon Sistemleri

Kamera ile ses kaynağı arasındaki mesafe çok uzak olduğunda ya da shotgun mikrofonların ses almalarının yetersiz olduğu yerlerde, oyuncu, sunucu ya da konuşmacıların hareketli olduğu durumlarda, telsiz mikrofon sistemlerinden -mikrofon, verici ve alıcı- yararlanılabilir. Telsiz mikrofon sistemlerinde yaygın olarak yaka mikrofonları ve elle tutulan mikrofonlar kullanılmaktadır. Elle tutulan telsiz mikrofonlarda, verici ile mikrofon birleşik ve bataryada mikrofonun içerisinde. Yaka mikrofonlarında ise verici ayrıdır.

Ses sinyalleri belirli bir yüksek frekans üzerine (VHF ya da UHF bandında) bindirilerek, bir anten vasıtasıyla alıcıya gönderilir. Verici ve alıcılar gelişen teknolojiyle çok küçülmüşlerdir ve daha az akım veren bataryalar ile uzun süre çalışabilmektedirler. Askeri telsizler, polis telsizleri ya da herhangi bir güçlü çıkışa sahip vericiler, telsiz mikrofon sistemlerini etkileyerek, sağlıklı çalışmalarına engel olabilirler. Bu nedenle, telsiz mikrofonların çalıştığı ortamlara (güçlü vericiler, manyetik alanlar gibi) dikkat edilmelidir.

El (Hand) Mikrofonları

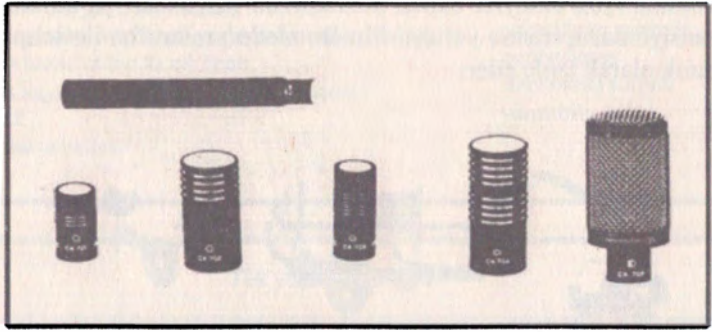


Bir sunucunun, konuşmacının ya da solistin mikrofonu elle tutarak, yalnızca kendi sesini ya da kendi sesiyle birlikte karşıdaki kişinin sesini almak için yönlendirdiği mikrofon çeşididir. Bu mikrofonların en önemli özelliği, mikrofonun elle tutulmasından kaynaklanabilecek gürültüleri ya da sunucunun ağzına mikrofonu çok yaklaştırmasından kaynaklanan ses patlamalarını, ses çıkışına yansıtmasıdır. Bu nedenle, el mikrofonları genellikle dinamik yapıdadır (dinamik mikrofonlar, sağlamlığı ve dayanıklılığı temsil eder) ve mikrofonun kapsülüne sünger ve değişik materyallerden yapılabilen ızgara şeklindeki koruyucuların (pop filter) geçirilmesiyle, ani ses basınç değişimlerinden mikrofon diyaframının etkilenmesi önlenir.

El mikrofonları fiziksel şoklara dayanıklıdır ve ses kaynaklarına yakın çalışabilirler. Yağmura, kara, nemli havaya, yaz sıcaklarına ya da aşırı sıcaklık değişimlerine karşı dayanıklı olması nedeniyle, dış çekimlerde sıkça kullanılırlar.

Stüdyo Tipi Kondansatör Mikrofonlar

Stüdyolar kontrollü akustik ortamlardır. Kondansatör yapıdaki mikrofonlar duyarlı ve hassas olmaları nedeniyle, stüdyo uygulamalarında rahatlıkla kullanılabilirler. Televizyon stüdyolarında haber programlarından dramalara, şov programlarından klasik müzik yapımlarına kadar, farklı yapılarıdaki programlar çekilebilir. Bir dramada asılarak, gizlenerek ya da bir boom'un ucuna takılarak, haber programlarında masanın üzerine koyularak, bir şov programında orkestradaki müzik aletlerine yönlendirilerek, değişik amaçlar için kullanılabilir.



Şekil 14. Sistem mikrofonu; gövde ve kapsüller.

Birden fazla yönel özelliğe sahip mikrofon elde etmenin diğer bir yolu da batarya ve yükselteci içinde barındıran bir gövdeye, farklı yönel özelliklere sahip değiştirilebilir kapsüllerin bir vidalama sistemiyle monte edilmesinden oluşur. Kondansatör yapıdadır ve çok yönlü, iki yönlü, cardioid ya da süpercardioid yönel özelliklere sahip kapsüller, yapımın gereklerine göre seçilerek yükseltecin bulunduğu gövde üzerine vidalanır. Böyle bir sistem en başta ekonomi sağlar; çünkü birden fazla kapsül için tek bir gövde yeterlidir.

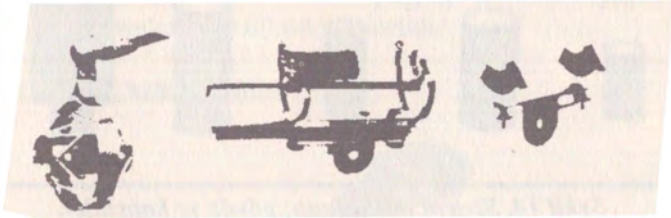
Teknik Özellikler

Yüksek ses yoğunlukları ya da seviyeleri, mikrofon çıkışında görülen ses bozulmasının yalnızca bir nedenidir. Bir konuşmadaki ani bağırımlar ya da bir solistin mikrofona çok yakın ve yüksek sesle

şarkı söylemesi ya da dış çekimlerde kuvvetli esen rüzgâr gibi, nedenlerden oluşan ses patlamaları hem mikrofonların diyaframlarına zarar verebilir hem de ses çıkışında bozulmalara yol açabilir. Bu ses patlamaları, ses seviye indirgeyicileri (pad) tarafından da önlenemeyebilir. Bu sorunu çözmek için mikrofon içerisine yerleştirilen “pop filter” ya da mikrofonun dışına geçirilen “rüzgârlıklar” kullanılabilir.

“Pop filter” en çok dinamik mikrofonlarda ve bazı kondansatör mikrofonlarda kullanılır. Özellikle tek yönlü mikrofonlarda bulunur. Çok yönlü mikrofonlar tek yönlü mikrofonlardan -benzer özellikte-, ses patlamalarına ve rüzgâr gürültülerine yaklaşık 15 dB daha az duyarlıdır.

Katı nesneler sesleri mükemmel ilettiklerinden, istenilmeyen titreşimler mikrofon sehpaları ya da “boom”lar vasıtasıyla mikrofona ulaşabilir. Katı titreşimlerin yol açabileceği gürültüleri önlemek için, mikrofonlar şok önleyici olarak adlandırılan çerçeveler ya da elastiki süspansiyonlar içerisine yerleştirilir. Bu aletler, mikrofon ile sehpasını mekanik olarak izole eder.



Şekil 15. Şok önleyici çerçeve ya da elastiki süspansiyonlar.

Mikrofon Tekniği ve Uygulamaları

Mikrofon tekniği, mikrofonların seçimi ve yerleştirilmesi şeklinde tanımlanabilir. Mikrofon seçiminde ilk kural, yapının özelliğine göre kullanılacak olan mikrofonların yapısal ve yönel özelliklerinin belirlenmesidir. Bu temel özelliklerin belirlenmesinden sonra, istenilen amaca uygun modelde (yaka, el, telsiz, shotgun, PZM) seçilen mikrofonun, ses kaynağına belirli bir mesafe ve açıyla yerleştirilmesi gerekmektedir. Herhangi bir yapı için, mikrofonun yapısal ve yönel özelliği doğru seçilse bile, mikrofonun ses kaynağına yanlış yerleştirilmesi ses niteliğini bozar.

En basit yapımdan en karmaşığına kadar, yapımların çekim öncesi çalışması teknik ve yaratıcı planlamayı gerektirir. Senaryo yazımından sonra ses için yapılan teknik planlamada, çekim mekânlarında seçilen mikrofonların ya da diğer teknik donanımların nasıl kullanılacağı belirlenir.

Çok yönlü mikrofon	
Üstünlükleri	Eksiklikleri
Uygun ses almak için konuşmacının ağzının ön tarafına yönlendirilmelidir. Mikrofon ve kaynak arasındaki değişiklikleri çok az yansıtır. Çevre duygusu yaratabilir. Rüzgardan, küçük ses patlamalarından, elle tutmalardan az etkilenir. Ses kaynağına yakınlık etkisini oluşturmaz. Daha ucuzdur.	İstenilmeyen sesler ayırdedilemez. Gürültülü çevrelerde kullanılması zordur. Yansıtıcı yüzeylerin çok olduğu yerlerde, geribesleme (feedback) sorunu yaratabilir.

Tek yönlü mikrofon	
Üstünlükleri	Eksiklikleri
İstenilmeyen sesleri ayırdedebilir. Çok az çevre duygusu yaratır. Yansıtıcı yüzeylerin çok olduğu yerlerde, sesin geri besleme (feedback) tehlikesi yoktur.	Konuşmacının ağzına doğru yönlendirilmelidir. Ses kaynağına yakınlık etkisini yaratabilir. Rüzgâra, ses patlamalarına ve elle tutma gürültülerine karşı çok hassastır.

Tablo 2. Çok yönlü ile tek yönlü mikrofonların karşılaştırılması

Herhangi bir mekân istenilmeyen sesleri önlemek için, mikrofonun öncelikle doğru yapıda ve yönel özelliğinde seçilmesi, ses kaynağına uygun bir yere konumlandırılması gerekir. Örneğin, çevre sesleri tek yönlü mikrofonlarla izole edilebilir; çevre seslerinin alınması istenmiyorsa, super ya da hypercardioid yönel özelliğe sahip bir mikrofon yalnızca konuşan kişinin sesini alabilir. Konuşan kişiyle birlikte çevre seslerinin de alınması isteniyorsa, çok yönlü bir mikrofon uygun olabilir. Yüksek seviyeli sesler alınacaksa, ses yoğunluğunu indirgeyebilen bir mikrofon (üzerinde “Pad” anahtarı bulunan); rüzgâr sorun ise “pop filter”li ya da rüzgârlıklı bir mikrofon; bir olta (boom) ya da elle tutuluyorsa fiziki şokları önleyici mekanizma gereklidir.

Stüdyo içi ve dışındaki ortam önemsenmeksizin yapımlar statik (çok az ya da hiç hareket gerektirmeyen) ya da dinamik (geniş hareket gerektiren) olmak üzere iki grupta toplanabilir. Bu sınıflama rehber alındığında mikrofonlar da sabit ya da hareketli olarak tanımlanabilir.

Statik yapımlarda bir mikrofon esnek ve sabit bir ayak ya da masa ve zemin sehpa üzerine, elbiseye ya da bir yere tutturulabilir, asılabilir ve gizlenebilir. Özel amaçlar için düzenlenen mikrofon sehpaları da bulunmaktadır. Dinamik yapımlarda ise mikrofonlar hareket edebilir tekerlekli boom, elle tutulan olta boom ya da telsiz sistemleri ile kullanılabilir.

Mikrofonların yerleştirileceği sehpa, ayak ya da özel bir mikrofon tutacağı saptandıktan sonra, kullanılacak mikrofonun yönel özelliği belirlenmelidir. Eğer çok yönlü ve tek yönlü bir ses alma modeli arasında bir seçim yapılacaksa, Tablo 2’de gösterilen üstünlük ve eksikliklere dikkat edilmelidir.

Seslerin Birleştirilmesi

Bir televizyon, radyo ya da ses stüdyosunun kalbi kontrol odası ise, ses kontrol masaları ya da mikserler stüdyoların sinir sistemleridir. Mikrofonlardan, ses kayıt cihazlarından, kompakt disklerden ya da değişik kaynaklardan gelen ses sinyalleri, mikserlerde çeşitli işlemlerden geçirilerek kayıt sistemlerine gönderilir. Mikserlerin temel işlevleri şu şekilde sıralanabilir:

1. Seslerin seviyelerini ayarlamak,
2. Sesleri birleştirmek,
3. Seslerin frekanslarını dengelemek,
4. Sese herhangi bir özel efekti eklemek,
5. İşitsel çerçeve içerisine sesleri yerleştirmek,

6. İşıtsel perspektifi kurmak ya da yapay bir akustik uzay yaratmak,

7. Eşzamanlı olarak ne kadar sesin işitileceğini önemsenmeksizin, her sesin tanımlanmasını sağlamak ve

8. Miks yapılacak medyanın frekans ve dinamik alanları içerisindeki tüm temel işitsel bilgileri korumaktır.

Ses Kontrol Masaları (Mikserler)

Mikserler genelde iki grupta toplanabilir; yayın amaçlı (broadcast mixer) ve yapım amaçlı (post-production mixer). Bu gruplama kesin ya da zorlayıcı değildir. Ancak, her iki mikserin farklı özellikleri içermesi gereklidir. Örneğin, yayın mikserlerinde ses sınırlayıcı (limiter) ya da sıkıştırıcı (compression) bölüm, yapım amaçlı mikserlerde ise sese efekt vermeye yarayan yardımcı çıkışlar (send-aux) bulunmalıdır. Bu gruplama çok karmaşık ya da kompleks mikserlerden basit olanları ayırmada çok yararlı olabilir. Ancak, bu gruplamanın dışında da özel olarak tasarlanmış mikserler bulunmaktadır. Örneğin, dış çekim mikserleri, müzik kayıt mikserleri, DJ mikserleri.

İlk bakışta çoğu mikser butonlar, anahtarlar, düğmeler, ışıklar ve tüm bunların birleştiği paneller ile karmaşık yapıda görünebilirler. Fakat basit ya da karmaşık mikserler aynı teorik ilkelerle çalışırlar. Bu ilkelerin belirlenmesi, görelî olarak çoğu mikser hakkında bilgi verebilir. Genelde mikserlerin üç temel sistemi vardır:

1. Giriş (Input),

2. Çıkış (Output) ve

3. Dinleme (Monitor). Miksere gelen tüm ses sinyalleri giriş bölümünde toplanır ve kayıt ya da yayın için çıkış bölümüne gönderilir. Dinleme sistemi ise bu sinyallerin kontrol odasına da stüdyo içerisinde işitilmesini sağlar.

Teknik Özellikler

Giriş Bölümü: Profesyonel ses mikserlerinde mikrofon (mic.) ve cihaz (line) olarak seviyeleri farklı iki giriş bulunmaktadır. Bu iki giriş farklı ön-yükselteçlerde belirli bir seviyeye ayarlanır. Mikrofondan gelen sesin seviyesi cihaz çıkışlarından gelen (line) sesin seviyesinden daha düşüktür. Bu zayıf sinyallerin yükseltilmesi gerektiğinden, mikserdeki ilk birim ön-yükselteçtir (Pre-amp.). Ön-yükselteç devresindeki ayarlı direnç olarak tanımlanan bir “potansiyometre”nin (kısaca “pot”) yardımıyla seslerin seviyeleri

ayarlanır. Kazanç ya da “volüme” kontrol olarak da bilinen bu “pot”un temel işlevi ses seviyesini yükseltmek ya da indirmektedir. Giriş bölümünde pot ile benzer işlevi yapan “fader”da bulunmaktadır. Pot bir eksen etrafında dönerek ön-yükselteç devresinin girişinde, fader ise bir düzlem üzerinde aşağı-yukarı kayarak hareket ederek, ön-yükselteçten gelen sinyalin seviyesini kontrol etmek için, giriş bölümünün çıkışında bulunur.



MXP-728 shown

Şekil 16. Sony MXP Ses mikseri.

Mikserlerin giriş bölümünde mikrofon ve “line” giriş anahtarları ve seviye “pot”unun dışında, kondansatör mikrofonlar için gerekli “Phantom” voltajını sağlayan (48 V), ses sinyallerinin fazını ($\emptyset$) düzelten, kanalın girişini ön dinlemeyi ve seçilmeyen girişi ön dinlemeyi sağlayan ve kanal girişindeki yüksek seviyeli seslerin seviyelerini indirmeye yarayan (PAD) anahtarları da bulunabilir.

Giriş bölümünde ses sinyalinin frekansını ayarlamaya -bas, orta ve tiz olmak üzere- yarayan “equalizer (EQ)”, genellikle sese efekt vermede kullanılan yardımcı çıkış (Send ya da Aux), işitsel çerçeve içerisine sesleri yerleştirmeye yardımcı olan “PAN” (sesleri sağ, orta ya da sol kanalda toplamaya yarar), kanalın sesini çıkışa gönderen “mix” ve kanalın sesini bir gruba göndermeye yarayan “grup” anahtarları bulunmaktadır.

Çıkış bölümü: Mikrofon ve line seviyeli ses kaynaklarından gelen sesler mikserin ayrı girişlerinde toplanır, ses seviyeleri kontrol edilir, “mix” butonuna basılan kanalın sesi PAN’a bağlı olarak merkezde, sağ ya da sol kanalda- çıkış hattına (A-B ya da R-L) gönderilir. Çıkış hattı üzerindeki sesler elektriksel olarak birleştirilir. Değişik ses kaynaklarından gelen ses giriş bölümünde işlendikten sonra tek ya da iki ayrı çıkışta (stereo) toplanması için iletilirken, seviyelerinde kayıplar olur. Bu nedenle, kanallardan gelen seslerin toplandığı hat üzerinde bir yükselticiye ve toplam seviyenin kontrolünü sağlamak için bir “fader” a gereksinim duyulur. “Master fader” olarak adlandırılan bu fader toplam seviyenin ayarlamasına yardımcı olur.

Mikserin girişine gelen sinyaller çıkış bölümünde birleştirilmesi nedeniyle, bu toplam ses sinyali seviyesinin belirlenmesi gereklidir. Bu toplam sinyal seviyesinin “monitor” bölümünde yalnızca dinlenmesi yeterli değildir. Eğer bu sinyaller standart seviyenin üzerinde ise kanal çıkışında bozulmalara (distorsyon), zayıf olduğunda da gürültüye yol açabilir. Çıkıştaki sesin dinlenerek güçlü ya da zayıf olduğu şeklinde bir yargıya varılması sübjektiftir ve kişiden kişiye değişebilmektedir. Bu nedenle, mikser çıkışındaki ses yoğunluğunun elektriksel değerini ölçebilen bir alet gereklidir. VU-meter (Volume Unit Meter) ya da PPM (Peak Program Meter) olarak adlandırılan bu alet, ana fader’ın çıkışına bağlandığında, çıkıştaki toplam ses sinyalinin seviyesini ölçer.

Dinleme (Monitor) Bölümü: Birden fazla ses kaynağından gelen ve mikserde işlenerek çıkan ses sinyalinin elektriksel olarak göstergeler tarafından ölçülmesi ve izlenmesi üzerinde duruldu. Ancak, mikserden gelen ve mikserden çıkan bilgilerin niteliğinin ve doğruluğunun da tespit edilmesi gerekir. Miksere gelen ve mikserden çıkan seslerin işitildiği kısma, dinleme (monitor) bölümü denilir. Ana fader üzerinden bir çıkış alıp, bunu da bir hoparlöre bağlamak yanlış olur. Çünkü ana çıkış (main mix) kayıta ya da yayına giderken seviyesine dokunmaksızın, stüdyo içi ya da kontrol odasında seslerin istenilen seviyede dinlenilmesi sağlanmalıdır. Bu sorunu gidermek için, ana fader çıkışı öncesinden alınan ses sinyalleri ayrı bir yükselteç ve “pot” a ve oradan da hoparlörlere dağıtılır. Bu dağıtma işlemi çok basit ya da ayrıntılı olarak düzenlenebilir. Burada kaçınılması gereken bir sorun vardır; mikrofon ve hoparlörler birbirini gördüklerinde ya da ses alma ve sesi yayma alanları çakıştığında geri besleme (feedback) sinyaline neden

olurlar. Bunu önlemek için, dinleme devresine giden sesleri kesen bir anahtar (mute) ya da bir kulaklık kullanılır.

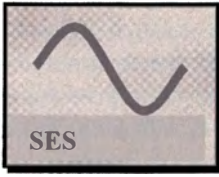
İş İstasyonları

Stüdyo mikrofonlarından ya da farklı ses sistemlerinden gelen sesleri öncelikle sayısal ses formatına dönüştürerek, onları işlemek, depolamak, kurgulamak ve sayısal ya da örneksel olarak çıkışına göndermek işlevini temel olarak alan sayısal ses iş istasyonunu, bilgisayar yazılım programlarıyla kontrol edilen donanımlara sahip cihazların birleşiminden oluşur. Sayısal seslerin işlenmesi merkezi bir işlemciye dayanır ve bir yazılım ile ses sinyallerinin işlenmesi, kurgulanması ve iletilmesi sağlanır. Kullanım kolaylığını sağlamak için, ses sayısal iş istasyonlarından etkileşimli olarak yararlanılabilir.

Bir ses stüdyosunda kullanılabilecek hemen tüm cihazları bir bütünleşik yapı içerisinde barındırması ve merkezi kontrol ile bunları senkron ve nitelik sorunu yaratmadan denetleyebilmesi, iş istasyonlarının önemli üstünlükleridir. Geleneksel çeşitli stüdyo cihazlarıyla karşılaştırıldığında, programlara yaratıcılıkla birlikte büyük esneklik ve verimlilik sağlarlar. Başka bir deyişle, iş istasyonları yapım gereksinimlerine yeni bir yaklaşım getirmiştir.

Sayısal ses verilerinin depolanması, kurgulanması ve iletilmesi şeklinde sıralanan ses yapım gereksinimlerini, iş istasyonları sabit diske (Hard Disc) dayalı yazılımlarla gerçekleştirirler. Geleneksel örneksel ses stüdyolarında, ayrı cihaz ve sistemler kullanılarak gerçekleştirilen ses kayıt, işleme ve kurgu şeklinde oluşturulan program maliyeti, tek bir sistemin kullanılması nedeniyle oldukça düşebilir. İş istasyonlarının kullanım kolaylığı, esnekliği ve rasgele erişim (random-access) özelliği, yapım zamanını indirger ve yaratıcı olanakları geliştirir.

Çok izli kayıt ve okuma işlevinin yanı sıra sayısal bir ses iş istasyonu, seslerin kolay kurgulanmasını, miks için sayısal ses işlemeyi, seslerin frekans ayarlarını (equalization), seslerin sıkıştırılmasını (compressing), sese derinlik vermeyi (reverberation), zaman kodu için alt çerçeve senkronunu, diğer zaman tabanlı referansları düzenlemeyi, veri yedeklemeyi, sayısal ses verilerinin işlenmesi ve iletilmesini sağlar. İş istasyonları çoğu zaman kişisel bir bilgisayar, ses girişi ve çıkışı için arabirimler, mikroişlemci ve temel elektronik devrelerden oluşur. İstenilen durumlarda, sabit disklerden kayıtlı ses verileri çağrılarak, yeniden yüklenebilir.



Ses, örnekselden sayı-
sala dönüştürücüler
vasıtasıyla çevrilir ve
sayısal veri olarak
kaydedilir.



Sayısal veri, iş istasyonu-
nun sabit disklerden biri-
sine bir çekim (take) ya da
parçalar (segments) şek-
linde depolanır.

Sabit disk üzerindeki
bitişik alanlara, par-
çalar halinde sayısal
ses verileri yerleştirir-
ilir.

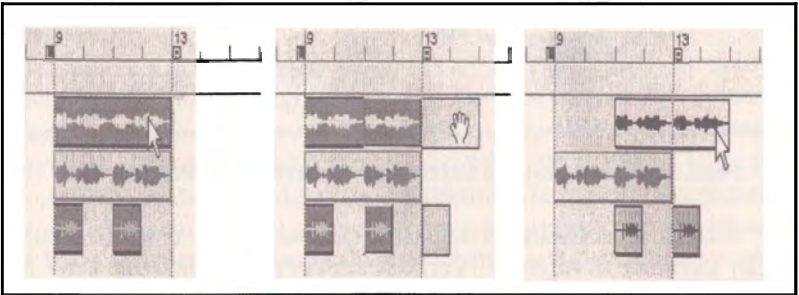
Şekil 17. İş istasyonuna sayısal ses verilerinin depolanması.

Sabit disk depolamayı kullanan iş istasyonları, çok izli (multi-track) kayıta izin verebilir. Yerleşik sistemlerde kullanılan sabit hat yapısının sınırlılıklarını gidermek için, farklı bir veri hat sistemini kullanılır. Bu tür uygulamalarda, iz sayısı ses çıkış sayısına eşit değildir. Yazılım sistemleri, sabit donanımlı bağlantı sistemlerinden daha

esnektirler. Bu nedenle, iş istasyonları yazılımlarına bağlı olarak, çok sayıda sanal izi yapılandırabilirler. Ancak uygulamada veriler disk yüzeyi üzerinden dağıtıldığı için, verilere ulaşma zamanı sistemin çıkıştaki kanal sayısını sınırlandırabilir. İlave disk sürücüler sanal iz sayısını arttırsa bile, sistemin fiziksel giriş ve çıkış sayısı, belirleyici bir rol oynar. Örneğin, “Soundscape 32” iş istasyonu 32’den 128’e kadar sanal iz sağlasa da, 8 kanal sayısal ve 4 kanal örneksel çıkış verir.

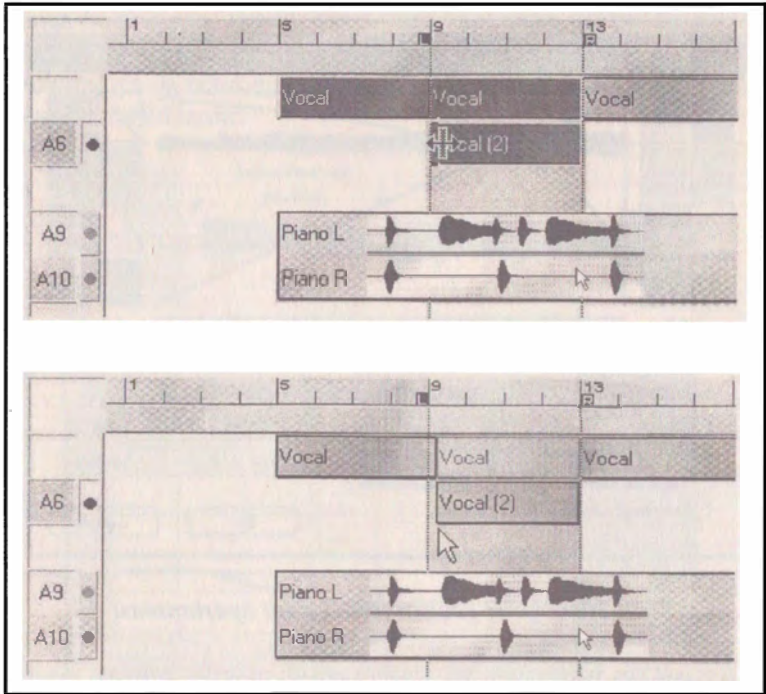
İş istasyonlarının yazılımları farklı olsa da, bir grafik arabirimi ile ekrana yansıtılan ana pencere üzerinden, klavye ve fare (mouse) yardımıyla, istenilen işlemleri gerçekleştirebilirler. Girişteki ses kaynak sayısına (2, 4, 8, 12, 16 kanal gibi) bağlı olarak bir mikser oluşturabilir, kaydedilen sesler iz sütunu üzerine yerleştirilebilir, bu sütunlar arasında miks gibi, geçişler yapılabilir, kayıtlı sesler üzerine başka sesler yerleştirilebilir (punch-in ve punch-out), zaman göstergesi ve zaman ile yapılan işlemler izlenebilir, seslere efekt katılabilir, sesler üzerindeki gürültüler temizlenebilir ve kısaca çok sayıda iz birleştirilerek miks yapılabilir.

Sanal miks sırasında, seviyeleri ve frekansları ayarlanan seslerin çıkış kanal düzenlemesi, mono, stereo ya da surround olarak belirlenebilir. Örnekse mikserlerde yapılabilen tüm düzenlemeleri ve daha fazlasını yapmak mümkündür. Ana işlemciye eklenen ve sayısal ses işlemcisi barındıran kartlar ve ilave yazılımlar (plug-in) ile iş istasyonlarının fonksiyonlarını arttırmak mümkündür. Sistem, ses stüdyolarında gerçekleştirilen çoğu uygulamaları barındırır. Sayısal ses işlemci devrelerinin mikroişlemcileri, iş istasyonları uygulamalarının yeteneklerini belirleyen ana unsurlardır.



Şekil 18. Kurgu yapılacak izlerin şekçimi ve yerleştirilmesi

Bir iş istasyonunun en temel işlevi, bir ses kurgulayıcısı olarak kullanılmasıdır. İstenilen seslerin giriş ve çıkış noktaları ayarlanarak, başka bir ses izi bloğunda kesilen ya da başka bir iz üzerinde yer alan bölüm, bir fare (mouse) hareketi ile istenilen iz üzerine bindirilerek, çok kolay şekilde kurgu yapılabilir. Örneksel sistemlerde kurgu işlemi ya kes-yapıştır yöntemi ya da birden fazla kayıt cihazının senkronize kullanılmasıyla gerçekleştirilmekteydi. İş istasyonlarında ise, sabit disk üzerinden rastgele erişim özelliği ile ana ekran üzerindeki iz sütunlarına seslerin yerleştirilmesi ve istenilen kurgu noktalarının bu izler üzerinden işaretlenerek belirlenmesi ve bu kısmın oradan çıkartılarak, istenilen iz alanına yapıştırılmasıyla gerçekleştirilir.

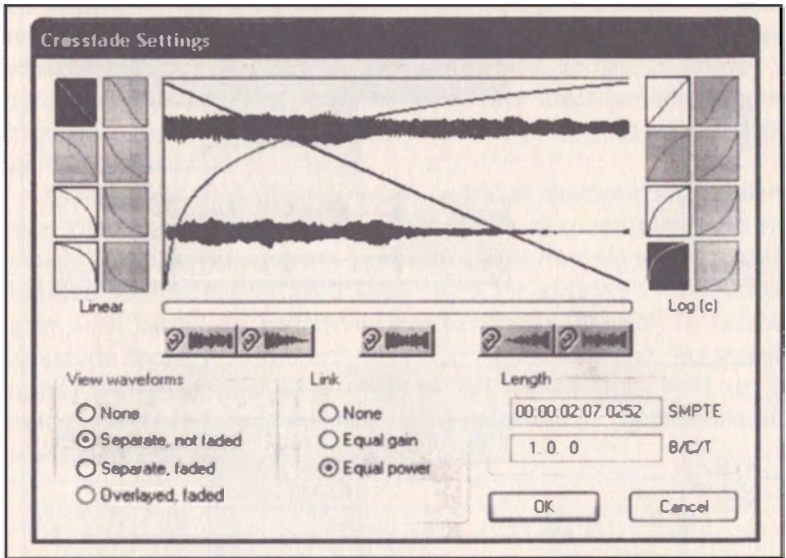


Şekil 19. Ses izlerinin aralarına girme (insert) işlemi.

Bir kurgu imleci (cursor), pano (clipboard), kes ve yapıştır (cut and paste) ve diğer araçlar (tools) kullanılarak, ses örneklerini doğru şekilde kesme, kopyalama ve bölme işlemleri kolayca başarılır. Ses

geçiş noktaları el (manuel) ile ya da otomatik olarak yapılabilir. Yayıstırılan kısımlar dört parametreyi içerir; süre, işaretlenen nokta, çapraz geçiş (crossfade) hatları ve seviye. Süre açılma (fade) zamanını ayarlar; işaret noktası kurgu konumunu belirler ve açılma içerisindeki değişik noktalara ayarlanabilir; çapraz geçiş hatları genlik ve zaman ilişkisini ayarlar; seviye ise kurgulanan her bölümün kazancını ayarlar (Pholmann, 1995, s.480).

Şekil 20’de bir çapraz geçiş penceresi bir grafiksel sunum olarak gösterilmektedir. Sekiz değişik açılma (fade-in) kapanma (fade-out) eğrisi kullanılmıştır. Doğrusal (lineer) ve logaritmik geçişler, dalga şekli, link ve uzunluk olarak tanımlanan özellikler kullanılarak, istenilen geçiş gerçekleştirilebilir.



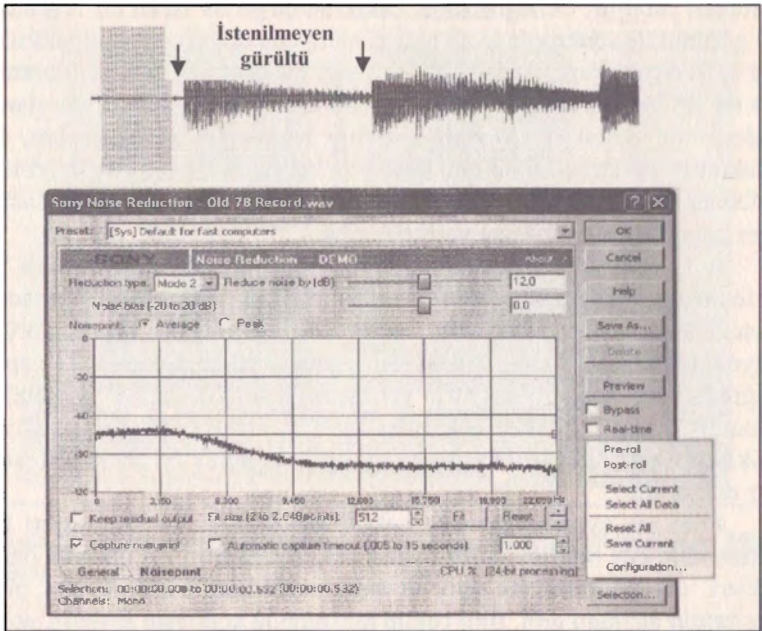
Şekil 20. Çapraz geçişin (crossfade) ayarlanması

Sayısal ses iş istasyonları, seslere çeşitli efektler katmak, seslerin belirli seviyenin üstüne çıkmasını (0 dB standardı, gibi) önlemek için sesi sınırlayıcı (limiter) ve sıkıştırıcı (compressor) sistemlerden geçirmek ve çok az da olsa istenilmeyen gürültüleri (noise filter) önlemek gibi, özellikleri yerine getirmek için, seslerin tınılarını değiştirebilir. Bunları gerçekleştirmek için de, kendi yazılımındaki ses sinyal işlemcilerden (sound signal processor) yararlanmaktadır.

Filmde İş İstasyonu Uygulamaları

İş istasyonları çok fonksiyonlu cihaz olmaları nedeniyle, donanım ve yazılımlarının yenilenebilir (update) özelliklere sahip olmalıdırlar. Yapım aşamasında sesleri kaydetme ya da depolama özelliğine sahip olsalar da, en çok yapım sonrası çalışmalar olan seslerin kurgulanması, işlenmesi, görüntüyle birlikte çalışarak görüntüye diyalog, efekt ve müzik eklenmesi ya da tüm seslerin görüntü için mikslenmesi uygulamalarında kullanırlar. Bu miks işlemini başarmak için de çok izli kayıt özelliğinden yararlanır.

İş istasyonlarının istenilen seslere rasgele erişim (random access) ile hızlı ulaşabilmeleri, film ve video çalışmalarında ses izinin yapılandırılmasında gerekli senkronizasyonu sağlarken, değişen hızda zaman kodu ile kilitlenebilmesi, “cue” noktaları ile her bir ize hızla erişebilmeleri, iz üzerinde değişiklik yapabilme, ses izlerinin arasına girebilme ya da izleri ayırabilme gibi, özellikler uygulamaya getirdiği önemli kolaylıklardır.



Şekil 21. Bir iş istasyonunda gürültü önleyici penceresi (Fries, 2005, s.265)

Film çalışmalarında uygun atmosferik dengeyi sağlamak için, iş istasyonlarından yararlanılabilir; yapım sonrası olarak bilinen bu çalışmada sesler, diyalog kurgusu, efektler, atmosfer ve miks şeklinde bölünebilir. Çoğu zaman, filmlerde ses öğelerinin geniş bir kısmı yeniden yaratılır. Bir iş istasyonunun yeteneği farklı öğeleri bağımsız olarak birleştirebilmesine, istenilen boyuta yerleştirebilmesine ve bu öğeleri üst üste bindirebilmesine göre değerlendirilir. Film çalışmalarında zaman kodundan da yararlanılması, iş istasyonlarının senkronizasyon sorunsuz olarak gerçekleştirmesini sağlar. İş istasyonlarında sayısal ortam nedeniyle, bir sistemden diğerine ya da bir medyadan diğerine ses transferinde nitelik kaybının olmaması, film ses uygulamaları için önemlidir.

Film ses efektleri oluşturulurken varolanlar efektlerin değiştirilmesi ya da olmayanların da eklenmesi sürecinde iş istasyonlarına büyük görev düşmektedir. “Foley” olarak adlandırılan ses efekt stüdyolarında, doğal ses efektleri görüntünün gereksinime uygun olarak yeniden yaratılır. Örneğin, kum, çakıl, beton ya da farklı bir zemindeki görüntü ile senkronlu ayak sesleri stüdyoda doğal olarak oluşturulur ve iş istasyonlarına kaydedilir. Olmayan efektler ise, yeniden yaratılır ya da ses efekt kütüphanesinden alınarak, görüntüye senkronlu olarak eşlenebilir. Sanal iz sayısının fazlalığı nedeniyle iş istasyonları, bu efektlerin yüzlercesini alt alta sıralayıp, bir ya da iki ize miksleyebilir. Efektler, diyalog ve müzik arasında geçişler yapmak, filmin atmosferini kolayca oluşturmaya yardımcı olur.

İş istasyonlarındaki optik disk ses kütüphanesi, kataloglanan ve referanslanan seslerin çevrim-içi depolanmasını sağlayarak, kullanıcı (user) bir zaman kodu ile efekt listesi düzenlenir ve bu efektler görüntüye kilitlenerek eşlenir. İş istasyonlarında kayıtlar disk üzerine yapıldığından, efekt ve diyalogların yerleştirilmesi hızlı olarak yapılabilir. Bununla birlikte, master çekimler “cue” noktalarının ayarlanmasıyla çoklu geçişler düzenlenebilir ve görüntülerin altına bu senkronlu sesler eklenebilir.

Film ses uygulamalarında çekim mekanın atmosferi, sesleri biçimlendirmede belirleyici rol oynar; çekim mekanın ses derinlik özellikleri, dış çekimlerinde açık havada kaydedilen seslerin arka plan seslerinin düzlüğü gibi, film çekim mekanında kodlanan seslerin akustik boyutunun değiştirilebilmesi gerekebilir. İş istasyonlarından bu konuda da yararlanılabilir. Çekim mekânının atmosferi, kayıt medyasından alınarak görüntü mekânı süresince döngülenir (loop) ve diya-

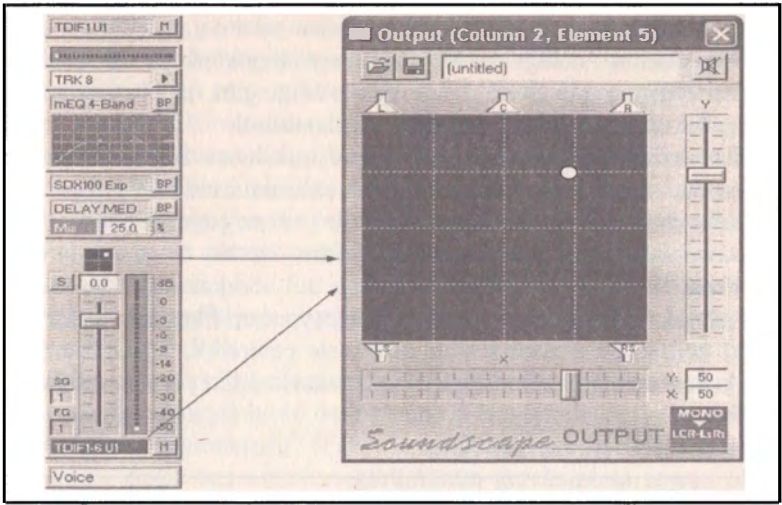
loglarla birleştirilir. Diyalogların kaydı sırasında sorun olduğunda, çekim mekânın atmosferi stüdyoda yeniden yaratılarak, çözüme gidilir. Yönetmenin istediği çekim mekânının atmosferi ya da sanal atmosferi oluşturmada Şekil 22’de gösterildiği gibi, iş istasyonlarının mekân boyutunu oluşturma düzeneği kullanılabilir.

Kaydedilen, işlenen, kurgulanan ve mikslenen seslerin istenilen bir formata aktarılması gereklidir. Film çalışmalarında en yaygın olarak kullanılan format “Dolby Digital” dir. Ancak çoğu sinema salonunun sayısala geçememesinden dolayı, film üzerine örneksel dört iki kanal ses, “Dolby” ses kodlamasıyla sağ, sol, merkez ve çevre (surround) olarak eklenir. Bu nedenle, iş istasyonları film çalışmalarında sesleri kodlarken sayısal sesleri örneksele çevirerek, film görüntülerindeki sesi üç boyutlu bir düzlem şeklinde istenilen yere konumlandırabilir.



Şekil 22. Film çekim mekan boyutunun ayarlanması (Middleton, 2003. s.165).

Şekil 23’de ise, “Dolby surround” sistemine göre kurgulanan seslerin konumlandırılması gösterilmektedir; ekranda görülen beyaz noktanın yerine ya da konumuna göre, kanal sesi, merkez ya da merkez dışındaki herhangi bir bölgeye yönlendirilebilir.



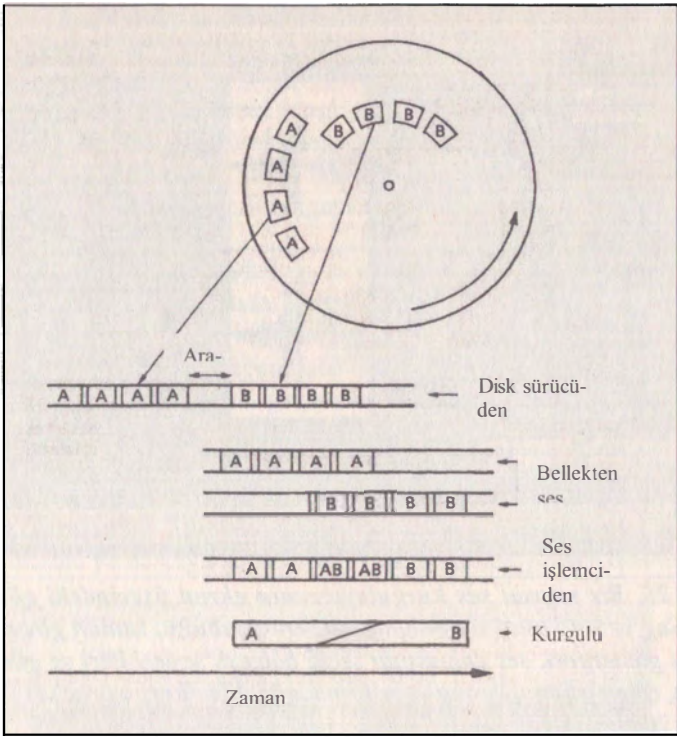
Şekil 23. Ses çıkışının sağ, sol, merkez ve sağ arka, sol arka şeklinde istenilen bölgeye konumlandırılması.

Sayısal Kurgu

Sayısal ses arabirimleri doğrudan ya da örneksel olarak alınan sesler, ses kartlarının yardımıyla sayısala dönüştürülerek sabit disk üzerine kaydedilir. Daha önce kaydedilmiş seslerle birlikte yazılıma bağlı olarak kurgulanır. Donanım ve yazılımın profesyonel ses niteliğini karşılayacak özelliklere ya da yeteneğe sahip olması gereklidir.

Sayısal ses dosyalarını kurgulamak için çok çeşitli ve değişik uygulamalar için yazılmış programlar vardır. Yazılımlar profesyonel seviyeye yükseldikçe, “Plug-in” olarak adlandırılan ana yazılıma ek yapabilen uyumlu küçük programların sayısı ile birlikte maliyet de yükselmektedir.

Bir bilgisayarla ses kurgusu yapmada en önemli şey, gerçekte ekran üzerinde ses sinyalini görebilmektir. Dalga şekli (waveform) olarak adlandırılan bu görüntü, iki önemli bilgiyi gösterir; belirli bir zaman aralığında, seslerin biçimi ve seviyesini ekran üzerine yansıtır. Ses dalga şekli saniyede binlerce örnekten oluşur ve zaman üzerinde seslerin nasıl değiştiğini görsel olarak tanımlar.

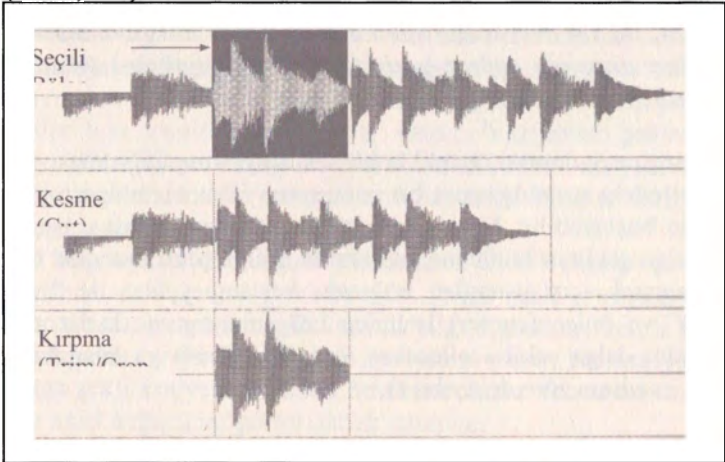


Şekil 24. İki ses dosyasının sabit disk üzerinde kurgulanması ve ses dosyaları arasında çapraz geçiş (crossfade) yapılması (Watkinson, 2002, s.354).

Kurgu uygulaması öncelikle bir ses dosyasının çağrılması ve dosya üzerindeki ses dalgasının bir noktasının ya da bir bölgesinin seçilmesiyle başlayabilir. Eğer seçili bölge tanımlanmamışsa, uygulama tüm dalga şeklinin bütününe yapılabilir. Dalga şekli üzerinde bir parçayı seçmek için, istenilen bölgenin başlangıcı fare ile “tıklatılır (click)” ve imleç (cursor) istenilen bölgenin sonuna kadar sürülür. Eğer tüm dalga şekli seçilecekse, örneğin, Ctrl-A’ya basılabilir (bu komut yazılıma göre değişebilir).



Şekil 25. Bir sayısal ses kurgulayıcısının ekran üzerindeki görünümü; Sağ ve sol kanal ses dalga şekli, araç çubuğu, zaman göstergesi, seviye göstergesi, ses dalgasının seçili bölgesi, sesleri ileri ve geri kaydırma, zoom yapma, kesme-yapıştırma, gibi diğer kurgu araçları (Middleton, 2003, s.35).

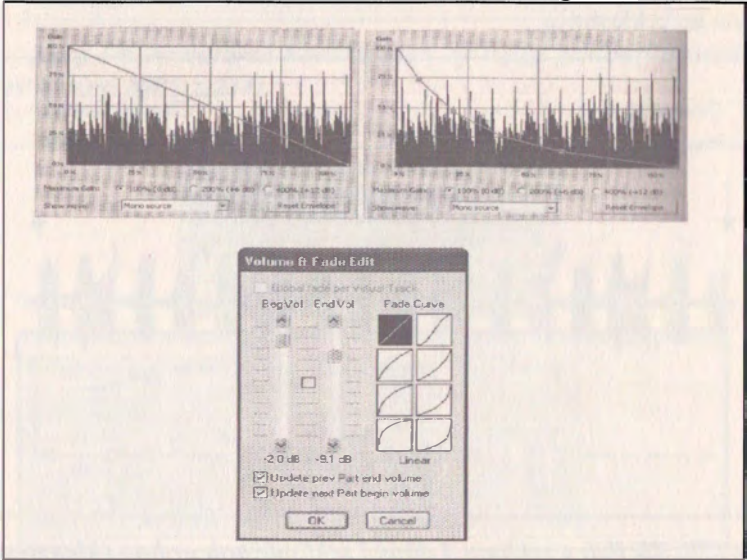


Şekil 27. Kurgulanacak bölgenin seçilmesi, kesilmesi ve sonuçta kırpılarak temizlenmesi (Fries, 2005, s.231).

Şekil 27’de gösterildiği gibi, seçilen ses kopyalanır ve pano (clip-board) üzerinde bir boş bir alana yapıştırılır. Bir bölgenin seçilmesi ve o bölgenin kopyalanarak, yapıştırılması ya da istenilmeyen kısımların silinmesi gibi işlevler, temel kurgu araçlarını oluşturur ve bu işlevler standart olarak tüm yazılımlarda yer alır. Silme ve kesme komutları seçili bölgeyi kaldırırken ya da silerken, kırpma (Trim) olarak tanımlanan komut, yalnızca seçili bölgeyi muhafaza ederken, diğer her şeyi siler.

Kurgu uygulamalarında kes ve yapıştır yöntemiyle birlikte, sesler ya da ses dosyaları arasında açılma (fade-in) ve kapanma (fade-out) gibi, geçiş yöntemleri de kullanılır. Açılmada ses seviyeleri belirli bir yavaşlıkta yükselirken, kapanmada da aynı şekilde ses seviyeleri yavaşça düşer. İki iz arasında geçiş süreleri seste belirli bir yumuşaklık sağlamak için ayarlanır ve geçişler bu ayarlanan süre içerisinde otomatik olarak yapılır.

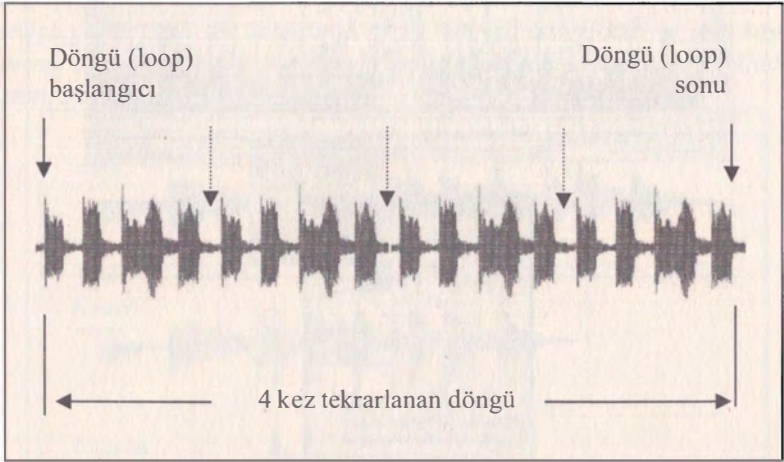
Kurgu uygulamalarında seçilen bir bölgenin döngü (loop) yapılması gerekebilir. İstenilen bölgedeki sesler ardı ardına tekrarlanabilir ve okuma ya da kayıt sürecinde bu tekrarlar çok gerekli olabilir.



Şekil 28. Geçiş kontrol geçiş sürelerini ve belirli bir yumuşaklığı elde etmek için ayarlanabilir.

Ardı ardına birbirlerine seslerin eklenmesinde, ekleme yerinin sayısal gürültüye yol açmaması için çok düzgün birleştirilmesi gereklidir. Bu işlem bir “loop tuner” tarafından, şekil 30’da gösterildiği gerçekleştirilebilir. Şeklin üst kısmındaki ses dalga şeklinde birleştirme yapılmamış durumdaki, iki ses dalgası gösterilmektedir; hemen altında ise, iki ses dalga şeklinin çok düzgün olarak bir “loop tuner” tarafından nasıl ayarlandığı gösterilmektedir.

Sayısal ses kurgu yazılımları sadece sesleri kurgulamak ile yetinmez, aynı zamanda seslerin seviye, frekans ve tınlarını ayarlamak için programlanmışlardır. Ses seviyeleri çok düşük ya da yüksek sesleri ve ses dosyalarını standart seviyelere getirerek “normalleştirme”yi gerçekleştirirler. Frekans seviyelerini ayarlayarak, yapım gereksinimlerini karşılamak için, kulak tarafından daha önde algılanan frekansları seviyeleri biraz indirgeyerek ya da hiç dokunmayarak ve az algılanan frekansların da seviyelerini öne çıkartarak, seslerin birbirlerini maskeleymesini önlemiş olurlar ya da tüm frekans bandındaki seslerin duyulabilmesini sağlarlar. Seslerin, frekans, seviye ve sağ-sol kanal düzenlemesi (Pan) ayarları, kurgu programında bulunan bir mikser yardımıyla gerçekleştirilir.

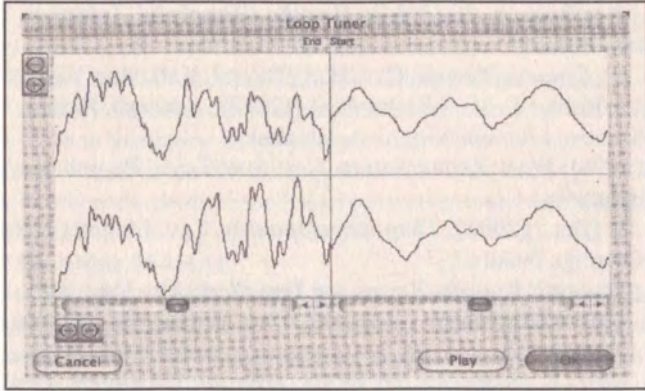


Şekil 29. Bir dalga şeklinin 4 döngü şeklinde ardı ardına eklenmesi.

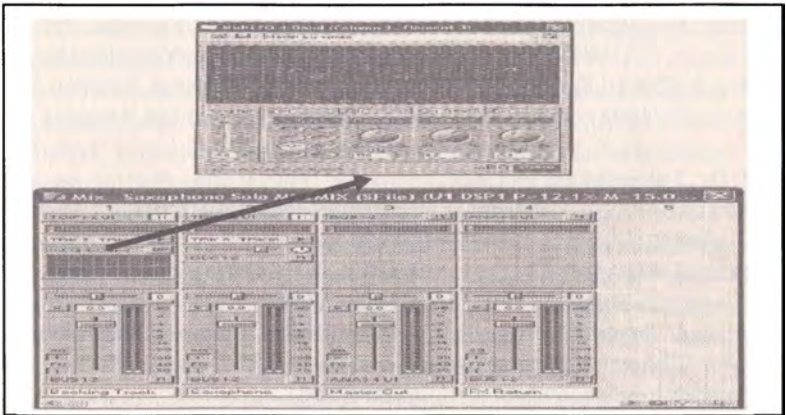
Editör içerisindeki bu mikserin, gereksinime bağlı olarak, kanal sayısı, frekans dengeleyici (EQ), yardımcı çıkışlar (send) ve geri dönüşler (return), seviye göstergeleri (Vu-meter ya da PPM), seviye

ayarlayıcılar (fader) ve onların konumları tamamen kullanıcı tarafından belirlenir. Bu da, kurguya fazlaca esneklik katar.

Örnekse mikserlerdeki tüm fonksiyonlar ve bölümler editör içerisindeki sanal mikser tarafından oluşturulur ve ek olarak da sıkıştırıcı (compressor) ve sınırlayıcı (limiter) dinamik ses işlemciler ya da “re-verberation” gibi, ses sinyali işlemcilerini de barındırırlar.



Şekil 30. Aralarında kesiklik olan iki dalga şeklinin birleştirilmesi (Fries, 2005, s.234).



Şekil 31. Editör içerisinde mikser oluşturma ve 4 band frekans dengeleyici (EQ).

GENEL KAYNAKÇA

Yrd. Doç. Dr. Hakan AYTEKİN - Öğr. Gör. İrfan EROĞLU

Akyürek, F.; *Senaryo Yazarı Olmak, Senaryo Yazmak*, Mediacat Yay., İst..
Aristoteles ; *Poetika*, Çev. İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, İstanbul.
Aslanyürek, S. (1998); *Senaryo Kuramı*, Pan Yayıncılık, İstanbul.
Chion, M. (2003); *Bir Senaryo Yazmak*, Agora Kit. İstanbul.
Cietutat M. – Rouyer, P. (2014); *Haneke, Haneke'yi Anlatıyor*, Everest Yayınları, İstanbul.

Costello, J. ; *Senaryo Yazımı*, Çev. Barış Baysal, Kalkedon Yay, İst.
Edgar, R - Hunt, J. M. Richards, J. (2012); *Senaryo Yazımı*, Çev. Güलगül Altıntaş, Literatür Yayınları, İstanbul.

Egri, L. (1996); *Piyas Yazma Sanatı*, Çev. Suat Taşer, Papirüs Yayınları, 3. Basım, İstanbul.

Fainaru, D. (Der.) (2006); *Theo Angelopoulos*, Çev. Mehmet Harmanacı, Agora Kitaplığı, İstanbul.

Field, S.; *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri*, Alfa Yay., İst.
Field, S. (2013); *Sinemaya Gidiyoruz*, Çev. Burcu Yasemin Şeyben, Alfa Yayınları, İstanbul.

Foss, B. (2012); *Sinemada ve TV'de Anlatım Teknikleri*, Çev. M. Kamil Gerçekler, Hayalperest Yayınları, 2. Baskı, İstanbul.

Korz, M. ; *Senaryoda Diyalog*, Altı Kırkbeş Yay, Çev. Gonca Gülbey, İst.
McKee, R. (2007); *Story Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri*, Plato Yayınları, Çev. N. Yılmaz, E. Yılmaz, F. Kınalı, İst.

Oktuğ, M. (2008); *Sinemada Anlatı: Senaryo*, Galata Yayınları, İst.
Özdemir, E. (1981); *Yazı ve Yazınsal Türler*, Karacan Yayınları, İst.
Türk, İ. (2004); *Senaryo: Bülent Oran*, Dergâh Yayınları, İstanbul.
Yücel, T. (1993); *Anlatı Yerlemleri*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Prof. Dr. Peyami ÇELİKCAN

Barsam, Richard Meran, *Nonfiction Film-A Critical History*, E.P.Dutton&CO., INC., New York, 1973, s. 3.

- Bordwell, David ve Thompson, **Kristin**, *Film Sanatı*, Çev.: Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Onat, De Ki Yayınları, 2008.

- Çelikcan, Peyami, **Osmanlı'dan Günümüze Belgesel Sinemamızın İlk Yılları**, ([http://www.tsa.org.tr/yazi/yazidetay/13/osmanli'dan-cumhuriyet'e-belgesel-sinemamizin-ilk-yillari](http://www.tsa.org.tr/yazi/yazidetay/13/osmanli%27dan-cumhuriyet%27e-belgesel-sinemamizin-ilk-yillari))

- Çelikcan, Peyami ve Büker, Nalan, **Televizyon Yapımcılığı** ve Yayıncılığı Mesleki Haritalama Raporu, Mesleki Yeterlilik Kurumu, İst., 2013

- Gerald Mast, **A Short History of Movies**, 4th Edition, Macmillan Publishing Company, New York, 1986.

Hurbis-Cherrier, Mick, **Voice&Vision**, 2nd Edition, Focal Press, Newyork&London, 2013.

- Miller, Toby vd., **Kürsel Hollywood-Ekonomi-Politik**, Doruk Yay., İst, 2013.

Roberts, Kenneth H. ve Sharples, Win, **A Primer for Film-Making**, Macmillan Publishing, New York , 1985, s. 1-2.

- Saydam, Barış, **Türker Korkmaz Söyleşi**,

-<http://www.hayalperdesi.net/dosya/120-turker-korkmaz-soylesi.aspx>

http://creativeskillset.org/job_roles_and_stories/job_roles/757_producer

-<http://www.imdb.com/title/tt2758880/fullcredits/>

-http://www.imdb.com/title/tt2024544/fullcredits?ref_=tt_q1_1

-<http://www.media-match.com/usa/jobtypes/line-producer-jobs-402734.php>

-“Kış Uykusu yüzünden Bilge’yle bolca küstük”,

<http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/keyif/26727147.asp>

-http://www.pcdx.com/clients/baldasty/twelve/twelve_0228b.html

Prof. Dr. Oğuz MAKAL

- Abisel, Nilgün (1989), **Sessiz Sinema**, Ankara: AÜ Basın-Yayın Yüksek Okulu Yayınları

- Arheim, Rudolf (2002), **Sanat Olarak Sinema**, İst.: Öteki Yayınevi

- Asiltürk, Cengis (2008), **Sinemada Diyalektik Kurgu**, İstanbul: Beykent Üniversitesi

- Büker, Seçil (1991), **Sinemada Anlam Yaratma**, Ank.: İmge Kitabevi

- Barkot, Zeynep (2013), 1990 Sonrası **Anaakım Hollywood Sinemasında Özne, Arzu Ve Temsil İlişkisi**: Temsil Krizinin Sınırları Ve Alternatif Arayışları, T.C. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Tv Ve Sinema Anabilim Dalı Radyo-Tv Bilim Dalı, İst: Doktora Tezi

- David Bordwell | Kristin Thompson, (2009) **Film Sanatı**, Sinema Tarihi-Kuramı Dizisi, Çev: Emrah Suat Onat |Ertan Yılmaz, Ank: Deki Yay.

- Dmytryk, Edward (1990), **Sinemada Yönetmenlik**, İst: Afa Sinema

- Eisenstein, Sergey M. (1993), **Sinema sanatı**, İstanbul: Payel

- Gönen, Metin (2007), **Hollywood Sineması**, İstanbul: Es Yayınevi

- Goodridge, Mike (2013), **Yönetmenlik**, İstanbul: Remzi Kitabevi,

- Grazzini, Giovanni (1980), **Fellini Fellini’yi Anlatıyor**, İst: Afa Sinema 1989.

- Hunt, Robert Edgar (2012) **Kurmaca Yönetmenliği**, Orjinal isim: Directing Fiction, İstanbul: Literatür Yay/Film Yapımı Temelleri Dizisi.

- Lotman, Yuriy M. (1999) **Sinema Estetiğinin Sorunları**, İst: Öteki Ajans.

- Makal, Oğuz (2010), **Sinemada Tarihin Görüntüsü**, İstanbul: Beykent Üniversitesi

- Mamet, David (1997) **Film Yönetmek Üzerine**, Ankara: Doruk yayınları

Marnier, Terence St John (1972), **Directing Motion Pictures**, Screen Textbooks, The Tantivy Press

- Onat, Emrah Suat (2006), "**Stanley Kubrick Sinemasında Biçimsel Yapı** ve The Shining Örneği/ Formal Structure in Stanley Kubrick Films and The Shining" (Danışman: Prof. Dr. Oğuz Makal), DEÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema TV Bilim Dalı, İzmir: Yüksek Lisans Tezi
- Pollack, Sydney (2005), **Sinema Dersleri**, İstanbul: İnkılap Kitabevi
- Pezzella, Mario , (2001) **Sinemada Estetik**, Ankara: Dost Yayınevi
- Pişkin, Günseli (2002), "**Dövüş Kulübü**", İzmir: Sinemasal –Ortak Kitap
- Sokolov, A. G. (1995), **Sinemada Görüntü Kurgusu**, İstanbul: Antrakt Sinema Kitapları
- Tarkovsky, Andrey (1992) Mühürlenmiş Zaman, İstanbul: Afa Yay.
- Tessier, Mark (1977), "**Oyuncuların Yolculuğu**" (Bertolt Brecht, sinema Yazıları), İstanbul: Görsel Yayınlar
- Thompson, David (1995), "**Ben Yetişkinler İçin Film yapıyorum**", Mayıs Sayısı, Antrakt
- Vineyard, Jeremy (2010), **Sinemada Çekim teknikleri**, İstanbul: İstanbul Organizasyon
- Wollen, Peter (2002), "**Godard ve Karşı Sinema: Doğu Rüzgarı**", İzmir: Sinemasal –Ortak Kitap

Prof. Dr. Şefik GÜNGÖR

- Bruce Block, **The Visual Story**, Focal Press, Boston, 2001
- Rosalind Ragans, **Art Talk**, Glencoe Publishing Company, 1988, California
- *Emre Becer, İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, Ankara, 1997*
- *Herbert Zettl, Sight Sound Motion, Wadsworth Publishing Company, Cailornia, 1990*
- *James Monaco, Bir Film Nasıl Okunur, Çev. Ertan Yılmaz, Oğlak Yay. İstanbul, 2001*
- *Liz Harvey, Shoot, Amphoto Press, New York, 1993*
- *Joseph V Macsell, Sinemanın 5 Temel Ögesi, Çev. Hakan Gür, İmge Kitabevi, Ankara, 2002*
- Gerald F. Brommer, Discovering Art History, Davis Publications, Massachusetts, 1997*
- *Gregory Currie, Image and Mind, Cambridge University Pres, 1995*
- M.Mc Luhan, "Sıcak ve Soğuk Media", Çev.:N.Güçhan, Tan, Sayı:1, Tan Yay., Ankara, Mayıs 1982*
- Herbert Zettl, Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics, Wadsworth Publishing Company, 1973*
- *Sergey Eisenstein, Film Duyumu, çev: Nijat Özön, Payel yay. 1984*
- E.H.Gombrich, Sanat ve Yanılsama, Türkçesi: Ahmet Cemal, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1992, s.269*

Prof. Dr. Selahattin YILDIZ

- Mahmut Tali ÖNGÖREN. “Senaryo ve Yapım”, A.İ.T.İ.A. Yayını, No: 201, Ankara 1982.

Nijat ÖZÖN. “**100 Soruda Sinema Sanatı**”, Gerçek Yayınevi, 2. Baskı, İstanbul 1984.

- Selahattin YILDIZ. “**Sinematografik Anlatım**”, Ekin Yayınevi, İstanbul 1997.

Edward DMYTRYK. “**Sinemada Kurgu**”, Çev: Zafer Özden, Afa Yayınları, İstanbul 199

- **Robert Edgar Long**, “David Wark Griffith”, Çev. Nijat Özön, Payel Yayınevi, Film Biçimi, isan 1985.

- **Sergey M. Eisenstein**, “Film Duyumu”, Çev. Nijat Özön, Payel Yayınevi, Ekim 1984.

- Ahmet Küflü, “**Eisenstein Potemkin Zırhlısı**”, Bilgi Yay., İst. 1995.

V.İ. Pudovkin, “**Kinorejiisörü Kinomateriel**”. Çev: Nijat Özön, Türk Dili Sinema Özel Sayısı, Ankara 1968. - **Herbert Zettl**, “**Television Production Handbook**”, **Wadsworth Publishing Company, 1984.**

- **Daniel Arijon**, “**Film Dilinin Grameri I**”, Çev: Yalçın Demir, Anadolu Üniversitesi Yayınları. Kitap No: 727, Eskişehir 1993.

- **Aleksey G. Sokolov**. “**Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu**”, Çev: Semir Aslanyürek, Agora Kitaplığı, 2. Basım, İstanbul 2007.

Herbert Zettl, “**Television Production Handbook**”, **Wadsworth Publishing Company, Belmont, California 1984,**

- **Seçil Büker**, “Sinemada Anlam Yaratma”, **İmge Kitabevi, Ankara 1991.**

- **Gerald Milerson**, “The Technique of Televieion Production”, **Focal Press, London 1982.**

- **Roy Thompson**, “**Gramer of the Edit**”, Çev: Selahattin Yıldız, Renk Ajans, 2002 İstanbul.

Prof. Dr. Bülent VARDAR

A- TÜRKÇE KAYNAKLAR

- BAYMUR, F., **Genel Psikoloji**, İnkılap ve Aka Basımevi, İst., 1978.

- BÜKER, S., **Sinemada Anlam Yaratma**, Ank, İmge Kit, 1991.

ÜKER, S., **Film ve Gerçek**, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Eğitim Teknolojisi ve Yaygın Eğitim Vakfı

- Eğitim Araştırma ve Bilimsel Yayınları Dizisi No: 020, 1989.

- BROWN, B., **Sinematografi Kuram ve Uygulama**, İst., Hil Yay., 2006.

- DERMAN, İ., **Fotoğraf ve Gerçeklik**, İstanbul, Ağaç Yayıncılık, 1991.

- ERÇETİN, B., **Ne Kadar Işık Gerekli**, İstanbul, Broadcast Aylık Radyo, TV ve Sinema Teknolojisi Dergisi, Sayı: 16, İletim Yay., 1998.

- ERÇETİN, B., **Sıcaktan Soğuğa Ateşten Fosfora**, Effects Aylık Prodüksiyon, Sinematografi ve Bilgisayar Grafiği Dergisi, Sayı: 1, İstanbul, İletim Yayınları, 1999.
- ERÇETİN, B., **T-Stop veya T-rakkamı**, Effects Aylık Prodüksiyon, Sinematografi ve Bilgisayar Grafiği Dergisi, Sayı: 5, İstanbul, İletim Yayınları, 1999.
- ERÇETİN, B., **f Numaraları, f Durağı, Çıt, tık**, Effects Aylık Prodüksiyon, Sinematografi ve Bilgisayar Grafiği Dergisi, Sayı: 2, İstanbul, İletim Yayınları, 1999.
- EYİKAN, A., **Film Yapımı Yönetimi Tekniği**, Ankara, Olgun Kardeşler Matbaası, 1973.
- GENÇ, A.- SİPAHİOĞLU, A., **Görsel Algılama Sanatta Yaratıcı Süreç**, İzmir, Sergi Yayınevi, 1990.
- GOMBRICH, E.H., **Sanatın Öyküsü**, Çeviren: Bedrettin Cömert, İstanbul, Remzi Kitabevi Yayınları, 1980.
- GÖKGÖZ, A., **Bütün Yönleriyle Fotoğrafçılık Siyah Beyaz ve Renkli**, İstanbul, Odak Yayıncılık, 1980.
- GÜNGÖR, Ş., **Sinemada Görüntü Yönetmeni**, Ank., Kitle Yay., 1994.
- KAFALI, N., **İletişim Sanatları İçinde Görsel Anlatım ve Görüntü Yaratma Gücü Olarak Kameranın Gücü-İşlevleri Bağlamında İletişim Ortamı**, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1990.
- KAFALI, N., **TV Yapımlarında Teknik ve Kuramsal Temeller**, Ankara, Ümit Yayıncılık, 1993.
- KILIÇ, L., **Görüntü Estetiği**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1994.
- KILIÇ, L., **Işık ve Aydınlatma (Platonun Mağarası, Diorama ve Camera Obscura)**, Fotoğraf Dergisi, Sayı: 17, Ankara, Ankara Fotoğraf Sanatçıları Derneği Yayını, 1984.
- KÜNÜÇEN, Ş., **Kamera Objektifleri ve Özellikleri**, Kurgu Anadolu Üniv. Açık Öğretim Fakültesi İletişim Bilimleri Dergisi, Eskişehir, Anadolu Üniv. Yayınları No:386, 1990.
- MORGAN, C.T., **Psikolojiye Giriş Ders Kitabı**, Çeviren Sirel KARAKAŞ, Ankara, Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Yayınları No:1, 1980.
- ÖZÖN, N., **Sinema El Kitabı**, İstanbul, Elif Yayınları, 1964.
- ÖZÖN, N., **Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü**, Ankara, Türk Dil Kurumu Yayınları, 1981.
- SARIOĞLU, G., **Televizyon Program Yapımı ve Yönetimi**, Ankara, A.Ü. Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları No: 389.
- SİREL, Ş., **Aydınlatma Terimleri Sözlüğü**, Sayı: 112, İstanbul, İ.Ü. Devlet Mühendislik ve Mimarlık Akademisi Yayınları, 1976.

- ŞENER, G. M., **Aydınlatma İle Televizyon Yapımlarında Derinlik Etkisinin Oluşturulması**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1986.
- TOĞRUL, S., **Video Kameralar**, Klaket Sinema Dergisi, Sayı: 7, Gölge Yayıncılık, 1997.
- WICKS, K., **Televizyon**, İstanbul, Remzi Kitabevi Yayınları, 1977
- B- İNGİLİZCE KAYNAKLAR**
- ADAMS, A., **The Camera**, California, Little Brown and Company, 1997.
- ARNHEIM, R., **Art and Visual Perception A Psychology of the Creative Eye**, California, University of California Press, 1984 (The New Version).
- BEACHAM, F., **American Cinematographer Video Manual**, California, The ASC Press, 1994.
- BERNSTEIN, S., **Film Production**, London, Focal Press, 1994 (2nd edition).
- BY THE EDITORS OF TIME LIFE BOOKS, **Life Library of Photography Light and Film**, Nederland, Time Life International, 1972.
- CALLAGHAN, B., **Film Making**, London, Thames and Hudson Limited, 1973.
- CAMPBELL, R., **Photographic Theory For Motion Picture Cameraman**, New York, The Tantivy Press, 1974 (2nd printing).
- CAMPBELL, R., **Practical Motion Picture Photography**, New York, The Tantivy Press, 1974 (2nd printing).
- DETMERS, F.H., **American Cinematographer Manual**, California, The ASC Press, 1986.
- HODGES, P., **The Video Camera Operator's Handbook**, London, Focal Press, 1994.
- JONES, P., **The Technique Of The Television Cameraman**, London, Focal Press, 1972.
- LITEPANELS ADVANCED LED LIGHTING FOR VIDEO, Stil Photo & Motion Picture Production, Litepanels Inc.
- MILLERSON, G., **Video Production Handbook**, Oxford, Focal Press, 1992.
- MILLERSON, G., **The Technique Of Lighting For Television and Motion Pictures**, London, Focal Press, 1982 (2nd edition).
- MILLERSON, G., **The Technique Of Television Production**, London, Focal Press, 1990 (12th edition).
- O'ROURKE, T., Leds Pros and Cons for video Lighting,
- WURTZEL, A., **Television Production**, New York, Mc. Graw-Hill, 1979 (2nd edition).
- ZETTL, H., **Television Production Handbook**, California, Wadsworth Publishing Company, 1984-1996 (2nd - 6th edition).

- ZETTL, H., **Sight, Sound, Motion Applied Media Aesthetics**, California, Wadsworth Publishing Company, 1999 (3th edition).

Doç. Dr. Alper MARAL

- Amyes, Tim, *The Technique of Audio Post-Production in Video and Film*, Focal Press, Oxford, 1998
- Burt, George, *The Art of Film Music*, Northeastern University Press, Boston, 1994
- Cooke, Mervyn, *A History of Film Music*, Cambridge University Press, Cambridge, New York, Melbourne, ..., 2010 (düzeltilmiş 3. Baskı)
- Çelikkan, Peyami, *Müziği Seyretmek. Popüler Müzik – Medya İlişkileri Açısından Müzik Videosu ve Müzik Televizyonu*, Yansıma Yayınları, Ankara, 1996
- Egorova, Tatiana, *Soviet Film Music. A Historical Survey*, Harwood Academic Publishers, 1997
- Erdoğan, İrfan, Pınar Beşevli Solmaz, *Sinema ve Müzik. Materyal Satış ve Bilişim Yönetimi için Bilişsel ve Duygusalın Oluşturulması*, ERK, Ankara, 2005
- Goldmark, Daniel (derl.), *Sounds for the Silents. Photoplay Music from the Days of early Cinema*, Dover, New York, 2013
- Güral, Ufuk, *Sinema’da elektronik Müzik*, Detay Yay., Ankara, 2014
- Holman, Tomlinson, *Sound for Film and Television*, Focal Press, Boston, 1997
- İlyasoğlu, Evin, *Yalçın Tura. Müziğimizin Çok Yönlü Bestecisi*, 46. Uluslararası Antalya Altın Portakal Film Festivali Yay, Antalya, tarihsiz.
- Karlin, Fred, *Listening to Movies*, Shirmer Books, New York, 1994
- Konuralp, Sadi, *Film Müziği. Tarihçe ve Yazılar*, Oğlak, İstanbul, 2004
- Manvell, Roger, John Huntley (Revised and Enlarged by Richard Arnell ve Peter Day), *The Technique of Film Music*, Focal Press, London, New York, 1975
- Maral, Alper, “Ertem Eğilmez Filmlerinde Müzik Kullanım Stratejileri,” *Filim Bir Adam. Ertem Eğilmez*, Pekman, Cem (der.), Agora Yayınları, İstanbul, 2010, içinde, ss. 139–163.
- Maral, Alper, “Milenyum Gençliğinin Dışavurum Medyası Olarak Kısa Film,” Türkoğlu, Nurçay ve Sevilen Toprak Alayoğlu (der.), *Medya ve Kültür. Karaelmas 2009*, Urban Kitap, İstanbul, 2009, içinde, ss. 529–544.
- Maral, Alper, “Belgesel Sinemada Müzik Üzerine Siyasî Notlar,” *Belgesel Sinema. Belgesel Sinemacılar Birliği Yıllığı*, İstanbul, 2008, ss. 201–207
- Maral, Alper, “Müzik Belgeselleri,” *Belgesel Sinema. Belgesel Sinemacılar Birliği Yıllığı*, İstanbul, 2008, ss. 196–200

- **Maral, Alper**, “İlhan Mimaroglu Sinema Köşelerinde,” *Sinematürk*, Nisan, 2007, sayı 6, ss. 18–20
- **Maral, Alper**, “1990 sonrası Türk Sineması’nda Müzikler. Kimlik ve söylemler üzerine birkaç gözlem – II, *Sinematürk*, 2007 (b), Sayı 5, ss. 36–39
- **Maral, Alper**, “1990 sonrası Türk Sineması’nda Müzikler. Kimlik ve söylemler üzerine birkaç gözlem – I, *Sinematürk*, 2007 (a), Sayı 4, ss. 46–48
- **Ok, Akın**, *Türk Sinemasında Film Müzikleri*, Arion Yay., İst., 1995
- **Pekman, Cem, Barış Kılıçbay** (derl.), *Görüntünün Müziği Müziğin Görüntüsü*, Pan Yayıncılık, İstanbul, 2004
- **Prendergast, Roy M.**, *Film Music. A Neglected Art. A Critical Study of Music in Films*, W.W. Norton, New York, London, 1992
- **Russett, Robert, Cecile Starr**, *Experimental Animation. Origins of a New Art*, Da Capo Press, New York, 1988
- **Thomas, Tony**, *Filmmusik. Die großen Filmkomponisten – ihre Kunst und ihre Technik*, Wilhelm Heyne Verlag, München, 1995
- **Tonks, Paul**, *Film Music. Pocket Essentials*, Harpenden, 2003
- **Tonks, Paul**, *Film Müziği*, Çev.: Âlâ Sivas, Es Yay., İst., 2006.
- **Yewdall, David Lewis**, *Practical Art of Motion Picture Sound*, Third Edition, Oxford, 2007

Prof. Dr. Reha Recep ERGÜL

- **ALKIN, E., Gm.** **Sound with Vision**. London, 1973.
- **ALTEN, Stanley.** **Audio in Media**. California: Wardsworth Pub., 1986.
- **AMYES, Tim.** **The Technique of Post-Production in Video and Film**. London and Boston: Focal Press, 1990.
- **ANDERSON, Gary.** **Video Editing and Post Production**. New York: Knowledge Ind., Pub., 1988.
- **BAERT, Luc.** **Digital Audio and Compact Disc Technology**. London: Newnes Press, 1992.
- **BALLOU, Glen.** **Handbook for Sound Engineers**. Second editing. Howard W. Sams & Co., 1991.
- **BARWICK, John.** **Sound Recording Practise**. Second editing. London: Oxford Un. Press, 1977.
- **BENSON, K. Blair.** **Audio Engineering Handbook**. New York: McGraw-Hill, 1988.
- **BLOOM, J., McNally, J.** “Digital Techniques,” **Audio Engineering Handbook**. McGraw-Hill, 1988.
- **BORWICK, John.** **Microphones**. London, Boston: Focal Press, 1990.
- **CHENAIS, Vincent.** **SoundScape Editor Version 3.8 Manuel**. Sydec Audio Engineering, 2003.
- **COOK, David.** **A History of Narrative film**. New York: Norton, 1981.

- EVEREST, Alton. "Fundamentals of Sound," **Handbook for Sound Engineers**. Second editing. Howard W. Sams & Co., 1991.
- "Psychoacoustic," **Handbook for Sound Engineers**. Second editing. Howard W. Sams & Co., 1991.
- FRIES, Bruce and Marty. **Digital Audio Essentials**. O'Reilly Media, Inc., CA:2005.
- HAAG, Stephan, KEEN, Peter. **Information Technology**. McGraw Hill Com., 1996.
- HUBER, D. Miles. **Audio Production Techniques for Video**. Indiana: Mix Mag., 1987.
- MIDDLETON, Chris. **Digital Audio**. Muska&Lipman Pub. East Sussex, Cambridge: 2003
- NISBETT, Alec. **The Use of Microphones**. London, Boston: Focal Press, 1984.
- PIZZI, Skip. "Audio Data Compression", **Broadcast Engineering**. May, 1996.
- POHLMANN, Ken. C. **Principles of Digital Audio**. McGraw Hill, Inc, 1995.
- RUMSEY, Francis. **Digital Audio Operations**. London, Boston: Focal Press, 1991.
- SHRIVASTAVA, Vinay. **Technical and Theoretical Analysis of Cinematic Sound**. Southern California Un., Press, 1990.
- SONY Corporation. **Digital Audio and Compact Disk Technology**. 1992.
- TALBOT-SMITH, Michael, **Broadcast Sound Technology**. London: Butterworth Co., Pub., 1990.
- TOOLE, Floyd. E. "Principles of Sound and Hearing," **Audio Engineering Handbook**. New York: McGraw-Hill, 1988.
- WATKINSON, John. "Analogue Tape Recording," **Studio Sound**. October, 1997. ss. 104-6.
- WHITE, Paul. **Creative Recording: Microphones and Recording Techniques**. Cambridgeshire: Music Maker Books, 1990.
- **Creative Recording: Effects and Processors**. Cambridgeshire: Music Maker Books, 1990.
- WISE, Sam. "Nagra D," **Studio Sound**. March, 1993. ss.89-94.

SİNEMA DİLİ



BEYAZPERDEYİ YARATANLAR



Editör: Prof. Dr. Selahattin Yıldız

Prof. Dr. Selahattin Yıldız

Prof. Dr. Peyami Çelikcan

Prof. Dr. Oğuz Makal

Prof. Dr. A. Şefik Güngör

Prof. Dr. Bülent Vardar

Prof. Dr. Reha Recep Ergül

Doç. Dr. Alper Maral

Yrd. Doç. Dr. Hakan Aytekin

Öğr. Gör. İrfan Eroğlu

Günümüzde önemli bir sektör haline gelen ve çok sayıda alt dala ayrılarak, giderek karmaşıklaşan sinema, kendine özgü bir dil yaratabilmenin sancılarını yaşamaktadır.

"Sinema Dili" kitabı; 119 yıllık sinema tarihi boyunca deneyimlenen ve günümüzde klasik anlatım formları haline gelmiş olan sinemanın biçem ve yöntemlerini bütün olarak bir araya getirmeyi hedeflemiştir. Kitap kapsamında, sinemanın tüm literatürünü içeren sekiz bölüm bulunmaktadır. Kitap; sinema tarihinden süzülerek gelen yöntem ve teknikleri içinde barındıran ve sinemanın dilini oluşturan alt alanlar: senaryo, yönetim, yapım, görüntü, kurgu, ses, aydınlatma ve film müziği gibi temel alanları içermektedir.

Senaryo Dramaturjisi, Film Yönetim, Film Yapım, Görüntü Düzenleme, Kurgunun Dili, Film Aydınlatma, Filmde Ses ve Film Müziği bölümleri, alanında uzman ve uygulamanın içinden gelen akademisyenler tarafından yazılmıştır. Çoğu Türkiye'de sinema alanında yaptıkları kuramsal çalışmalarla tanınan ve Türkiye'de ikinci halka sinema Profesörü olan akademisyenler, aynı zamanda ürettikleri sanat yapıtlarıyla da adlarından söz ettirmişlerdir.



ISBN: 978-605-4554-21-8

