

Bölüm 9

Fotoğraf ve Sinema

öğrenme çıktıları

1 Fotoğraf

- 1 Fotoğrafı meydana getiren temel unsurları tanımlayarak açıklayabilme

3 Sinematografik Birimler

- 3 Sinemanın uygulama aşamasında gerekli olan terminoloji konularını ifade edebilme

Kurgu

- 5 Sinemanın çekim sonrası aşaması olan kurgu ve uygulamaları konusunda gereken kavramları tanımlayabilme

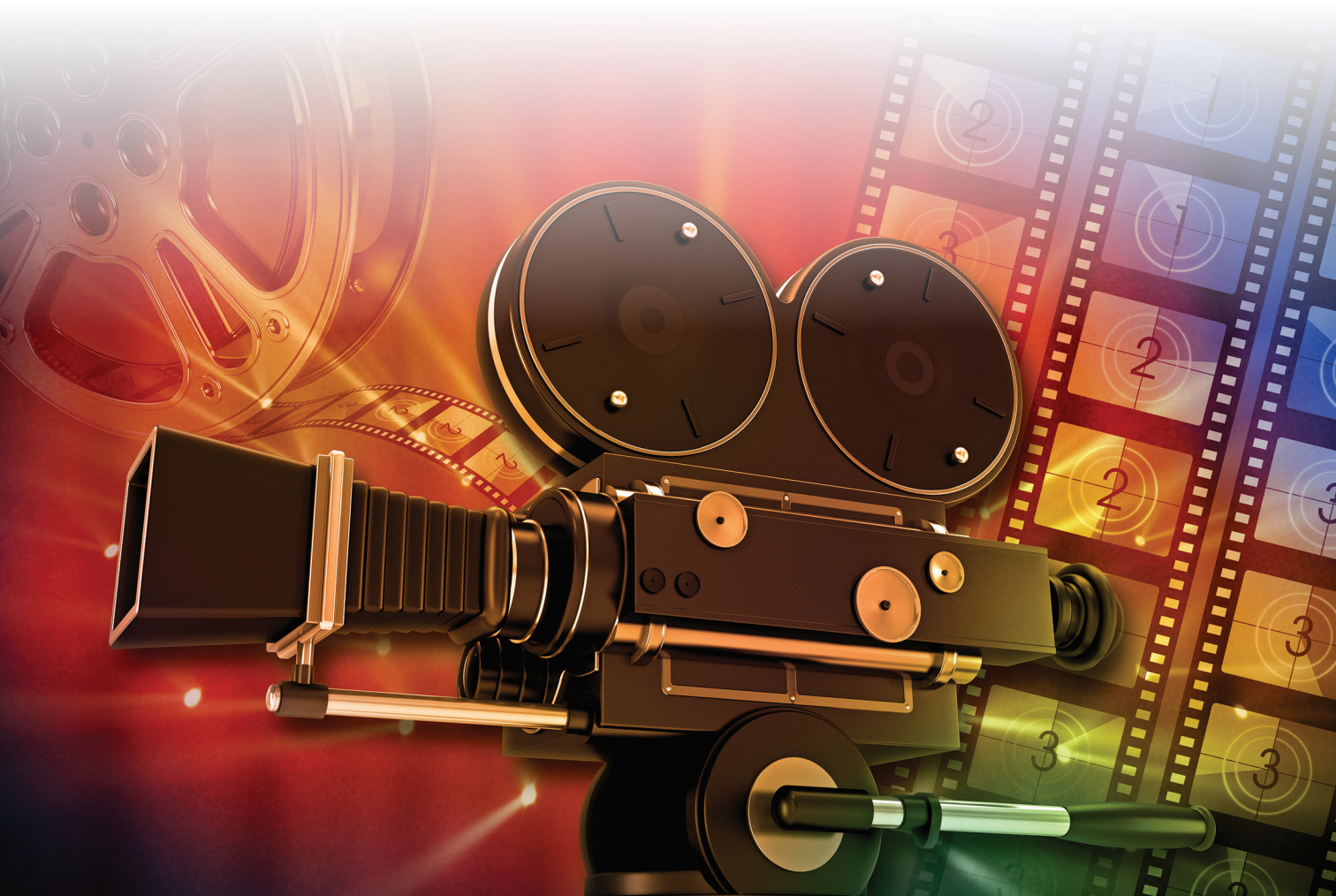
2 Sinema

- 2 Sinemanın temel unsurlarına ilişkin kavramları ve özelliklerini algılayabilme

Senaryo

- 4 Sinemanın çekim öncesi masabaşı çalışması olan senaryonun oluşturulması aşamalarını kavrayabilme

Anahtar Sözcükler: • Fotoğraf • Çerçeve • Sinema • Plan • Sahne • Sekans • Senaryo • Kurgu



GİRİŞ

Fotoğraf ve sinemanın iki farklı sanat disiplini olarak ortaya çıkışları tamamen görme yetisiyle ilintilidir. Işığın biçimlendirdiği nesnelere görme duyusu aracılığı ile bir kimlik kazanır. Işığın nesnelere üzerindeki yansımalarının etkileri İlk Çağlardan günümüze bilinen bir olgudur. İlk defa resim sanatı bu durumu üretim süreçlerini besleyen estetik bir yöntem olarak kullanmıştır. Işığın nesnelere aydınlattığı bölge ile gölgelerin oluştuğu alanların her biri önceleri resim sanatının daha sonra ise diğer görsel sanatlar olan fotoğraf ve sinemanın ilgi odağı olmuştur. Işığın şekillendirdiği formları bir yüzeye aktararak ölümsüzleştirme düşüncesi görsel sanatlara hayat veren temel düşüncedir. Görüntünün aktarıldığı yüzey, resim sanatında tual, fotoğraf ve sinemada duvar kâğıdıdır.

Fotoğraf sanatı ışığın kontrollü kullanımı sonucu oluşturulan görüntüyü gümüş bromür taneleri yardımıyla pelikül üzerine aktararak yeni bir çığır açmıştır. Gerçeğin birebir kopyasını kaydedebilme olanağı sunan fotoğraf ilerleyen süreç içerisinde yaşanan bilimsel gelişmelerin katkısıyla, resmin de konusu olan çerçevenin kompozisyonuna yönelerek sanat misyonu kazanma yolunda önemli gelişmeler kaydetmiştir.

Sinema, resim sanatından görüntünün kompozisyonu ve estetik kurguyu, fotoğraf sanatından görüntünün kaydedilebilme inceliklerini alarak fotoğrafta hareketsiz hâlde donuk olarak saptanan görüntüyü hareketli hâle getirmiştir. Sinemaya aynı zamanda movie de denmesinin nedeni görüntüye hareket unsurunu getirmiş olmasındandır. Fotoğraf ile hareket ekseninde buluşan sinema ilerleyen süreç içerisinde geliştirdiği teknik uygulama ve estetik yöntemleriyle kendine özgü dili, sinema dilini oluşturmuştur.

FOTOĞRAF

İspanya'nın kuzeyinde yer alan Santander bölgesinde 1879 yılında bulunan Altamira Mağarası resimleri (Resim 9.1) insanın bilinen ilk sanatsal eylemi olarak tanımlanmaktadır. M.Ö. 16.000 yıllarında yapıldığı tahmin edilen mağara resimleri canlı renkleri ve düzgün anatomik oranlarıyla günümüz koşullarında yapıldığı izlenimi uyandırmaktadır.



Resim 9.1 Altamira Mağarası

Sanat tarihine ilişkin ilk bulgular mağara duvarına çizilmiş bizon resimleridir. Aslında sanatın tarihi çok daha eskilere dayanır. Mağara duvarlarına çizilen bizon resimleri Altamira insanının ulaştığı kültürel evrimin bir sonucudur. İlk insanın sanatsal eylemlerinin altındaki dürtünün temelini, büyü ve dinsel inanışlarda aramak gerekir. Komünal toplumun acımasız yaşam koşullarıyla perçinlenen eski inançlar, sanatsal alt yapının temellerini atmıştır. Çok sonraları bunların yansımaları olarak yapılan ve günümüze kadar ulaşan Mısır Piramitleri canlı örneklerdir. Bu piramitler içerisinde yer alan heykel ve kabartmalar da o dönemin sanat anlayışına ilişkin önemli bulguları oluşturur. Bu ilk sanatsal çalışmalarda estetik kaygılardan çok, doğaya egemen olma, sonsuzluğu yakalayabilme kaygılarının ön planda olduğu görülmektedir. Sanatın bugünkü anlamda estetik kaygılara bürünmesi çok sonralara rastlar.

Sanatta dış gerçekliği kusursuzca yaratma çabaları doğanın taklidine dayalı (mimesis-yansıtma kuramı) ile doğrudan ilintilidir. Fotoğrafın ortaya çıkışı ile bu yaklaşım gölgelenmiştir. Fotoğraf makinesinin doğayı betimleme yeteneği eşsizdir. Bu ideal kusursuzca başarıldığına göre sanatın amacı doğanın öykünülmesi midir? Buna karşı çıkanlar bir sanat eseri yaratmanın sadece doğayı öykünmek olmadığını, ona bir başka ve çok özel bir amaç eklenmesi gerektiğini savunur.

✓ **Mimesis:** Sanatçının yaptığı işin, dış dünyada gözlemlendiği olay ve olguların taklidine dayalı olduğunu savunan görüş.

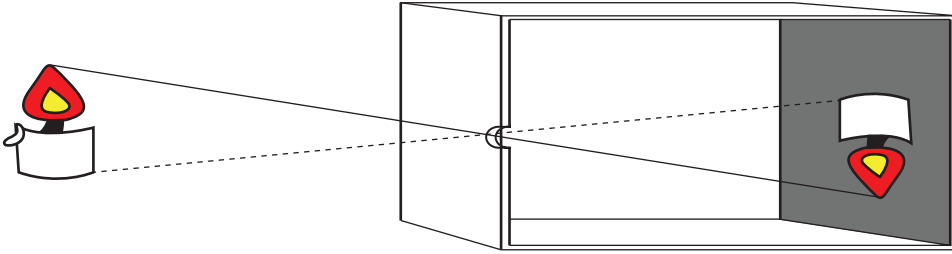
Picasso ile benzerlik kompleksinden kurtulan resim bu alanı fotoğrafa bırakır. İlk defa fotoğraf- la beraber temel nesne ile bunun anlatımı arasına, bir başka nesnenin dışında herhangi bir şey girme- mektedir. Dış dünyanın görüntüsü kendiliğinden meydana gelmekte, fotoğrafçının kişiliği ancak olayın seçiminde işe karışmaktadır. Bu da ressamın kişiliğiyle aynı nitelikte değildir. Bütün sanatlar in- sanın varlığı üzerine kuruludur ancak fotoğrafçılık insanın yokluğundan zevk alır.

Fotoğrafın keşfine ilişkin ilk veriler M.Ö. 300'lere kadar uzanır. Aristoteles, bir delikten ba- karak güneş ya da ayın görüntüsünün saklanabile- ceğini söylemiştir. Arap Alhazen ise M.S. 1000'li yıllarda karanlık odadan söz ederek herhangi bir görüntünün kutudaki delikten geçerek karşı duvara ters olarak düştüğünü söylemektedir. Ünlü ressam Leonardo da Vinci de 1480'li yıllarda karanlık oda (Resim 9.2) konusuna değinir. Jerome Carden'ın 1550 yılında karanlık odadaki deliğin önüne bir

cam disk yerleştirmesiyle günümüz modern alıcı- ların ilk modelleri tasarlanmış olur.

Alıcının keşfinde bu gelişmeler olurken, kimya alanında da eş zamanlı olarak önemli ilerlemeler yaşanmaktaydı. Duyarlı madde sürülen yüzeylerin ışık altında farklı renkler aldığıının anlaşılmasıyla Joseph Nicepore Niepce 1816 yılında gümüş klo- rürlü kâğıt üzerinde gerçek fotoğraflar elde eder. Artık sıra ışığa duyarlı gümüş bromür kaplı jelatin- den oluşan duyarkatlara gelmiş ve bu da fotoğrafın gelişini müjdelemiştir.

✓ **Camera Obscura;** karanlık oda anlamına gelir. Düz olarak yol alan güneş ışığı ka- ranlık odanın önündeki delikten girdiğin- de düştüğü yüzey üzerinde dış dünyanın ters bir görüntüsünü oluşturur. Delik bü- yük ise görüntü parlak ve netsiz, küçük ise görüntü mat ve net olarak saptanır.



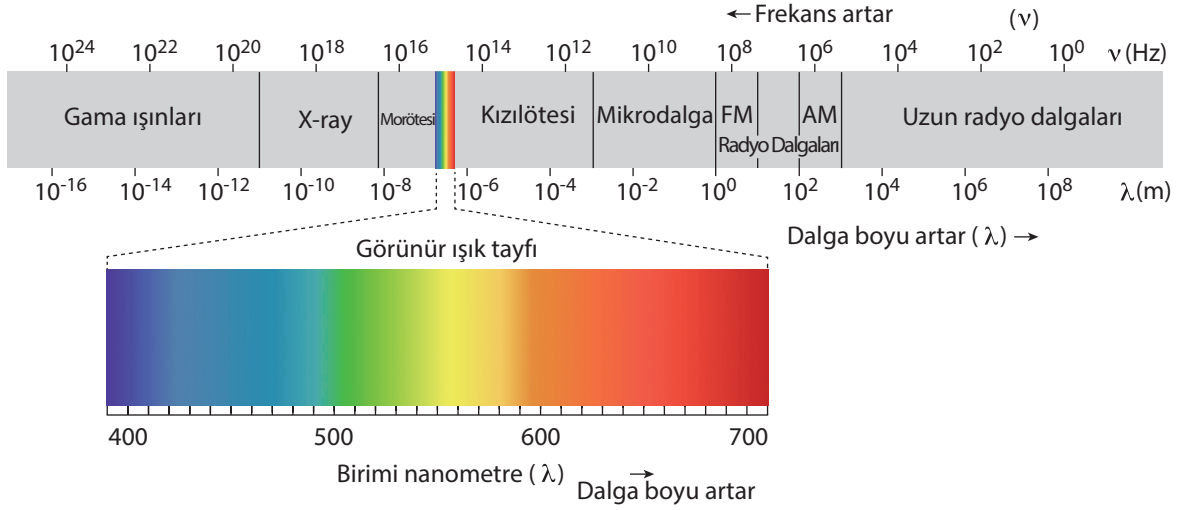
Resim 9.2 Camera Obscura

Işık

Işık elektromanyetik dalgalar hâlinde bir saniyede 300.000 km hızla yol alır. Işık görünmez, sadece üzerine düştüğü yüzeyler üzerinde yaratmış olduğu etkileri fark ederiz. Işık olmaksızın görüntüden söz etmek olanaksızdır. Işığın nesnelere üzerindeki yansıması algıladığımız dış dünyayı meydana getirir. Dün- yamız için temel ışık kaynağı güneştir. Güneşin aydınlattığı nesnelere yüzeyleri algımızda biçim ve forma bürünür. Güneşin görünmediği zamanlarda ise ay ve yıldızların ışığı nesnelere üzerinde yansır. Güneş doğal ışık kaynağıdır. Ayrıca insan yapımı aydınlatma ünitelerinde olduğu gibi yapay ışık kaynakları da ışınım yayarlar.

Güneş ışığı bir prizmadan geçirildiğinde ışık tayfının (Resim 9.3) gözle görünen bölümünde beyaz ışığın mordan kırmızıya doğru farklı renklerden meydana geldiği görülür. 400 nm mor rengin dalga boyu değerlerini verirken kırmızı rengin dalga boyu 700 nm'dir. Görünen ışık tayfın küçük bir bölümünü kap- sar. Tayfın görünmeyen bölümünde morötesi ve kızılötesi ışınım yer alır. Morötesi ve X ışınimleri 400 nm'den 15 nm'ye uzanan kısa boylu ışınım dalgalarıdır. Kızılötesi ve radyo dalgaları ise 700 nm'den 1nm'ye uzanan uzun dalga boylarına sahiptir.

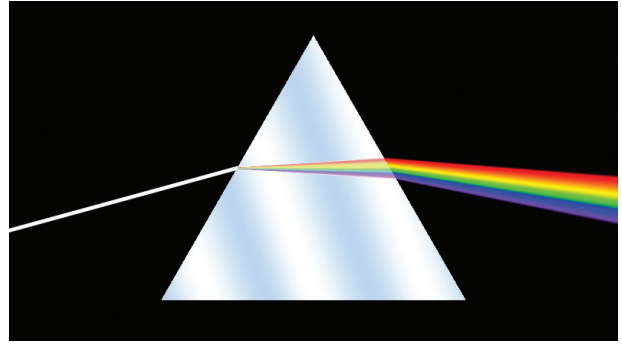
✓ **Nanometre:** 1 nanometre 1 milimetrenin milyonda biridir.



Resim 9.3 Işık Tayfı

Renk

Işık olmadan görüntü olmadığı gibi ışık olmadan renkten de söz edilemez. Güneş ışığı beyaz olarak bilinir. Beyaz ışık bir yüzey üzerine düştüğü zaman ışığın bir kısmı emilir. Geri kalan ışık yüzeyden yansır. Bu yüzeyden yansıyan ışık yüzeyin rengini verir. İnsan algısında bu durum nesnelerin rengi olarak ortaya çıkar. Güneş ışığı bir prizma yardımıyla (Resim 9.4) kırıldığı zaman, kırmızıdan maviye tüm renklerin ışığın düştüğü yüzeyde meydana geldiği görülecektir. Gökkuşuğu doğal olarak gözlemlediğimiz tipik bir güneş ışığı kırılması sonucu oluşan renk çubuğunu meydana getirir.



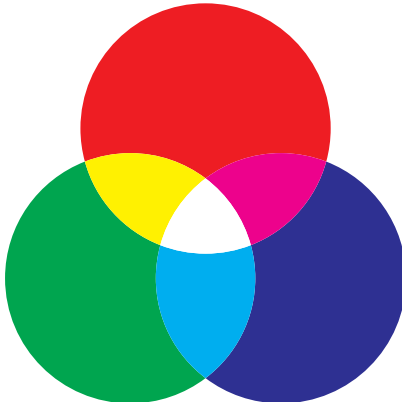
Resim 9.4 Renk Prizması

Toplamsal Renk Sentezi

İnsan gözünün doğal bir işlevi olarak görünen tüm renkler, üç ana rengin; kırmızı, yeşil ve mavi karışımı olarak toplamsal renk sentezi ve çıkarımsal renk sentezi yöntemi ile elde edilir. Toplamsal renk sentezinde -katmalı karışım olarak da adlandırılır- (Resim 9.5) beyazı oluşturmak için yeşil, mavi ve kırmızı rengi eşit olarak karıştırmak gerekir. Renkleri farklı oranlar ve olasılıklarda karıştırarak sonsuz sayıda renk elde etmek olasıdır.

Kırmızı+Yeşil+Mavi: Beyaz Işık

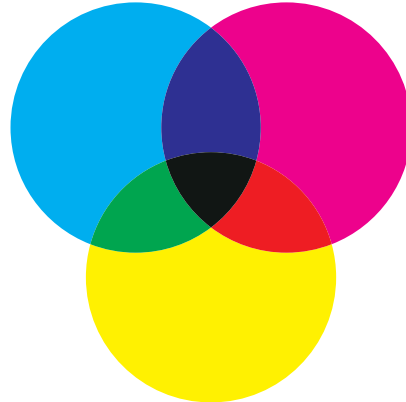
Mavi+Yeşil: Cyan



Resim 9.5 Toplamsal Renk Sentezi

Yeşil+Kırmızı: Sarı

Mavi+Kırmızı: Magenta



Resim 9.6 Çıkarımsal Renk Sentezi

Çıkarımsal Renk Sentezi

Çıkarımsal renk sentezi (Resim 9.6), eksiltmeli karışım olarak da adlandırılır. Üç çıkarıcı ana renk; sarı, magenta ve cyan'ın karışımı sonucu elde edilir. Üç çıkarıcı ana rengin eşit oranda karışımı siyah rengi verir.

Beyaz: Yeşil+Mavi

Beyaz: Sarı+Mavi

Beyaz: Kırmızı+Cyan

Magenta: Beyaz-Yeşil

Sarı: Beyaz-Mavi

Cyan: Beyaz-Kırmızı

Günlük yaşamımızda karşı karşıya olduğumuz; TV yayıncılığı, sinema gösterimi, fotoğraf baskıları, basılı ve görsel yayınların tümü bu iki yöntemle elde edilen renklerin kullanımı yoluyla kitlelere ulaşır.

Renk Isısı

Renk ısısı ışıktaki renksel dengeleri belirler. Her ışığın yaydığı bir ısısı ve rengi vardır. Renk ısısı olarak adlandırılan ışınım değeri kelvin cinsinden ölçülür ve (K) harfi ile gösterilir. Işınımın artması ve ya azalması sonucunda oluşan renk farklılıkları kelvin birimi üzerinden saptanır. Açık havada gökyüzünün mavi bileşeni artar ve kelvin değeri yüksektir. Mavi tonlar görüntüde soğukluk yaratır. Akkor ve halojen lambalarda ise kırmızı ve sarı bileşenleri baskındır ve kelvin değeri düşer. Sarı tonlar ise görüntüde sıcaklık sağlar.

✓ **Kelvin:** Her ışığın yaydığı bir ısısı ve rengi vardır. Renk ısısı olarak adlandırılan ışınım değeri kelvin cinsinden ölçülür ve (K) harfi ile gösterilir. Işınımın artması ve ya azalması sonucunda oluşan renk farklılıkları kelvin birimi üzerinden saptanır.

Sinema, TV ve fotoğrafçılıkta beyaz ayarı doğru renk ısısını saptamak için yapılır. Beyaz ayarı yapılarak gerçekte beyaz olan objelerin fotoğraf baskısı ve ekranda da doğru beyaz olarak görünmesi sağlanır. İnsan gözü renk ısısındaki değişkenleri ayırt edemez. Ancak ışığa duyarlı yüzeyler renk ısısı farklarını saptama özelliğine sahip olduklarından beyaz

ayarı yapılarak görüntü kayıtları doğru renk ısısı ile kaydedilirler. Gün ışığı 5000 K ve üzeri renk ısısı değerlerini verirken yapay ışık kaynakları olan tungsten lambalar 3200 K ve altı değerleri verir.

Çeşitli Işık Kaynaklarının Kelvin Değerleri:

Kızgın Demir	: 800 K
Mum Alevi	: 1850 K
100W Ampul	: 2800 K
1000W Tungsten Ampul	: 3200 K
Flüoresan Ampul	: 4800 K
Gün Işığı	: 5000 K
Bulutlu Gökyüzü	: 7000 K
Açık Gökyüzü	: 9000 -14000 K
Güneşin Doğma ve Batma Anı	: 22.000 K

Bir fotoğraf makinesi; **bakaç, gövde, örtücü, diyafram ve objektiften** meydana gelir. Bakaç, duyarlı yüzey (film veya sensör) üzerine aktarılacak konunun saptanması ve çerçeve düzenlemesini sağlar. Dış dünyanın fotoğraf makinesi yolu ile kaydedilmesinde en önemli bölüm bakaçtır. Çerçevenin içerisinde nelerin yer alacağı, hangi uzaklıktan görüleceği, objelerin çerçeve içerisine nasıl yerleştirileceği ve hangi konumdan görüleceğini fotoğraf sanatçısı bakaç yardımıyla saptar. Gövde ise duyarlı malzemenin (pelikül veya sensör) görüntü kaydı yapılmak üzere düzenlendiği bölümdür. Bakaç, örtücü ve objektif gövde üzerinde bulunur.

Objektif

Görüntünün duyarlı yüzey (film veya sensör) üzerinde net ve aydınlık olarak görünmesini sağlayan mercekler dizisidir. Objektif üzerinde ışığı kontrol etmeyi sağlayan diyafram ve uzaklığı kontrol etmek üzere netlik halkası bulunur. En açıktan en kısığa diyafram değerleri ile net alan oranlarını veren bilgiler de objektif üzerinde yer alır. Film malzemesi üzerine, digital teknolojide ise sensörlerin üzerine, düşecek görüntünün denetlenmesi açısından objektifler fotoğraf makinelerinin en temel elemanlarıdır.

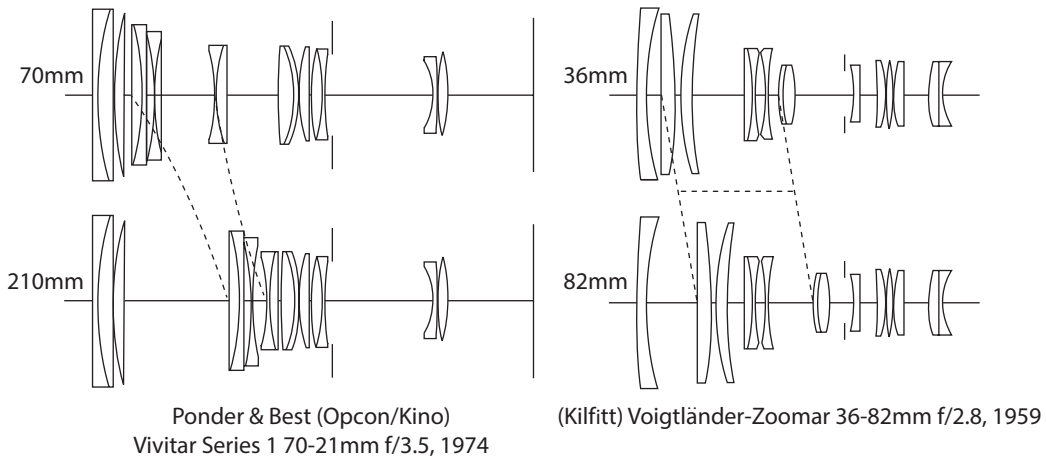
Objektifler odak uzaklıkları bakımından farklılıklar gösterir. Evrensel ölçekte standart olarak kabul edilen 35 mm film formatı ve 4:3 çerçeve oranlarına göre, 50 mm odak uzaklığına sahip ob-

jektifler **normal açılı objektif** olarak tanımlanır. Analog dönem sonrası dijital fotoğraf makineleri de bu formata uygun olarak geliştirilmiştir. 50 mm objektifler insanın bakış açısına en yakın oranlara sahiptir. İnsan algısına en yakın görsel düzenleme olanağı sunar. Diyafram açıklığı en yüksek olan objektif türleridir. Normal ölçekte net alan derinliği verir. Fotoğraf makineleri üzerinde çoğunlukla normal açılı objektifler yer alır.

50 mm üzeri 80-135-200-500-1000 mm vb. odak uzaklığına sahip objektifler **tele objektif** olarak adlandırılır. Tele objektifler en dar net alan derinliğine sahiptir. Bu sayede konu çevreden soyutlanır. Konuya yaklaşmanın zor olduğu durumlarda, kuş vb. çekimlerinde mükemmel sonuçlar verir. Objektif boyutları büyük ve ağır olduğundan çoğunlukla üç ayak üzerinde kullanılır. Diyafram açıklıkları en düşük olan objektif türleridir. Bu sayede yakın ve detay görüntülerin öne çıktığı fotoğraflar elde edilir.

50 mm ve altı 35-20 mm odak uzaklığına sahip objektifler **geniş açılı**, 16-20 mm odak uzaklığı olanlar **çok geniş açılı**, 9-16 mm odak uzaklığı olanlar **balık gözü objektif** olarak adlandırılır. Bu tür objektiflerin en önemli dezavantajı görüntüyü dikey ve yatay düzlemde deformasyona uğratmasıdır. En geniş net alan derinliği imkânı sunarlar. Biçim bozumundan dolayı çok fazla tercih edilmez. Özel estetik düzenlemeler açısından tercih edilen objektif türleridir.

Bünyesinde hem geniş, hem normal hem de tele odak uzaklıklarını barındıran objektifler ise **değişen odaklı (zoom) objektiflerdir**. 35-105 mm, 24-105 mm vb. değişen odak uzaklıklarına sahiptirler. Konuya yaklaşmaksızın aynı noktadan farklı çekim ölçeklerinde görüntü düzenlemesi olanağını sunarlar. Diyafram açıklıkları sınırlıdır. Üç farklı objektif türünü bünyesinde barındırdığından kullanım kolaylığı sunar. Amatör düzeyde kullanımı yaygındır. Diyafram açıklığının düşük olmasından dolayı profesyonel kullanımlarda tercih edilmez.

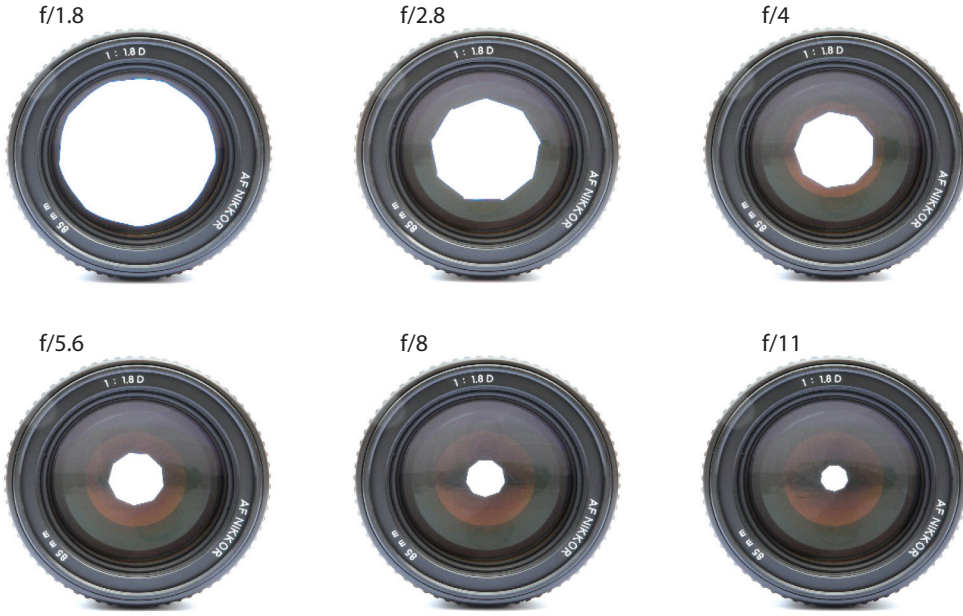


Resim 9.7 Farklı Odak Uzaklıkları

Diyafram

Objektiflerin üzerinde yer alan en önemli birim diyaframdır (Resim 9.8). Diyafram duyarlı yüzey üzerine (film veya sensör) düşecek olan ışığın miktarını belirler. Açık diyafram ışık yoğunluğunu artırır ve net alan derinliği azalır. Kısık diyafram ışık yoğunluğunu azaltır ve net alan derinliği artar. Diyafram değeri (f) harfi ile gösterilir.

Resim 9.8'de en açık diyafram aralığı $f/1.8$, en kısık diyafram aralığı $f/11$ olarak verilmiştir. Resimde görünmeyen bölümde bazı objektiflerde diyafram aralıkları $f/1.2$ 'ye kadar inebilir, $f/22$, $f/32$, $f/64$ 'e kadar yükselebilir. Resim 9.8'de net alan derinliğinin en yüksek olduğu değer $f/16$ 'dır ve en az oranda ışığı yüzeye taşır. $f/1.4$ ise net alan derinliğinin en az olduğu diyafram değeridir ve en çok oranda ışığı duyarlı malzeme üzerine taşır. Rakamsal verilerle ters orantılı olarak, diyafram açıklığı arttıkça net alan derinliğinin azaldığı, diyafram açıklığı küçüldükçe net alan derinliğinin arttığı görülür. Her bir diyafram açıklığı bir öncesinin yarısı oranında ışık geçirir. $f/5.6$, $f/4$ 'ün, $f/16$, $f/11$ 'in yarısı oranında ışık geçirir. Genel kullanımda verilen değerler sabittir. Diyafram birimi olarak ara değerler bulunmaz.



Resim 9.8 Diyafram Değerleri

Işığın yetersiz olduğu ortamlarda ve gece çekimlerinde en açık diyafram aralığı $f/1.4$ tercih edilmelidir. Işığın fazla olduğu dış ortam çekimlerinde ise $f/11$, $f/16$, $f/22$ gibi en kısık diyafram değerleri kullanılır. Diyafram duyarlı malzeme üzerine düşen ışığı kontrol işlevi görür.

Alan derinliğini; diyafram değeri, objektifin odak uzaklığı, fotoğraf makinesinin konuya olan uzaklığı ve kaydedilecek yüzeyin duyarlılığı belirler. Objektif üzerinde yer alan scalada alan derinliği oranları belirtilir. Diyafram açıklığı artıp, f/stop değeri düştükçe ($f/1.4$, $f/2$, $f/2.8$, $f/4$ vb) alan derinliği azalır, diyafram açıklığı küçülüp f/stop değeri yükseldikçe ($f/11$, $f/16$, $f/22$, $f/32$ vb.) alan derinliği de artar. $f/1.4$ açıklığında en aza iner, $f/32$ diyafram açıklığında ise en yüksek düzeye ulaşır.

Fotoğraf makinesinin konuya olan uzaklığı da alan derinliği üzerinde etkilidir. Fotoğraf makinesi konuya yaklaştıkça alan derinliği azalır, uzaklaştıkça artar. Geniş açılı objektif kullanıldığı durumlarda (9 mm, 13 mm, 16 mm vb.) alan derinliği artar, dar açılı objektif (135 mm, 200 mm 300 mm 500mm vb.), kullanıldığında ise alan derinliği azalır.

Geniş açılı objektif, konuya beş metrelik bir mesafe ve $f/16$ üzeri diyafram değeri alan derinliğini artırır. 125 mm ve üzeri odak uzaklığı, $f/4$ altı diyafram değeri ile konuya bir metre ve altı yakınlık alan derinliğini azaltır.

Örtücü

Örtücü gövde üzerinde bulunur. Enstantane ve obtüratör olarak da adlandırılır. Örtücünün görevi, objektiften belirlenen oranda gelen ışığın duyarlı yüzey üzerine (film veya sensör) ne kadar süre düşeceğini belirlemektir. Fotoğrafta bir tek kareden söz edilir. Bir tek kare zamanın belirli bir anıdır. Örtücü hızı bu zamanı saptamada kullanılır. Örtücü hızları da rakamsal değerlerle saptanır:

T, B, 1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/15, 1/30, 1/60, 1/125, 1/250, 1/500, 1/1000, 1/2000

T değerinde deklanşöre basıp pozlama başlatılır, tekrar basıp pozlama sonlandırılır. Örtücünün ne kadar süre açık kalacağını pozlama koşulları belirler. Bu değer ile elde çekim yapılamaz. Netliği kaçırmamak için üç ayak kullanılmalıdır. Genelde gece çekimlerinde ve ışığın yetersiz olduğu durumlarda kullanılır. B değeri için de aynı koşullar geçerlidir. Yalnız B değerinde örtücü, deklanşöre basıldığı sürece açık kalır. Diğer değerler en uzun bir saniyeden başlayarak saniyenin ikide, dörtte, sekizde....iki binde biri şeklinde verilir. Değer yükseldikçe hareketli görüntüleri net olarak saptamak olanaklı hâle gelir. Örneğin, ralli yarışlarında 350-400 km hızla giden bir yarış arabasını net olarak görüntüleyebilmek için $1/1000$, $1/2000$ benzeri bir yüksek örtücü hızı kullanmak gerekir.

1/60 ve altı örtücü değerleri pozlama süresini giderek arttırır ve hareketi saptamada sorun yaşanır. Bu değerlerde netsizliği önlemek için üçayak kullanmak zorunludur. Özel etkiler yaratmak üzere düşük örtücü değerleri ile üçayak kullanılarak uzun süreli yapılan şelale çekimlerinde, akan su görüntüsü, ressamın elinden çıkmış fırça ile boyanmış hissi uyandırır. Uzun süreli değerlerle gece yapılan araba çekimlerinde de ışık hüzmeleri oluşur. 1/125 ve üzeri değerlerde ise pozlama süresi giderek kısalmır. Bu değerler elde çekim yapmayı olanaklı kılar. Hareket net olarak saptanabilir.

Pozlama

Pozlamada, duyarlı yüzey üzerine (film veya sensör) düşen ışığın miktarını denetleyen f/stop değeri ve ışığın düşme süresini belirleyen örtücü değeri önemlidir. Örneğin, güneşli bir havada dışarıda yapılacak bir çekim için film duyarkatı 100 ASA ve ona denk gelecek bir digital kayıta, diyafram f/16, örtücü hızı 1/250 doğru pozlama değerlerine yakındır. Doğru varsaydığımız bu örnekten hareketle f/22 olursa örtücü 1/125 değerine geriler. f/ 32 olarak verilirse örtücü 1/ 60 olacaktır. Örnekteki üç ayrı pozlama değeri de doğru ve aynı sonuçları verir. Önemli olan 1/60 altı örtücü değerlerinde hareketi net olarak saptamanın zorlaştığını unutmamaktır. Aynı şekilde f/11 ve üzeri verilen diyafram değerlerinde de netlik artacaktır.

Doğru pozlama için ışıkölçer (pozametre) kullanmak gerekir. Işıkölçerler fotoğraf makinesi bünyelerinde bulunmakta ve gerçeğe yakın sonuçlar vermektedir. Ayrıca pozlama değerlerini belirlemek için geliştirilmiş yardımcı ekipman olarak kullanılan pozametreler de vardır.

Fotoğraf çekimlerinde doğal ışık kaynaklarına (güneş) ve yapay ışık kaynaklarına (aydınlatma lambaları) sırtımızı dönerek pozlama yapılmalıdır. Doğru pozlamada ışık kaynakları fotoğraf makinesinin karşısında yer almaz. Ancak bazı özel çekimlerde estetik kaygılarla ve spesifik kullanım amaçlı ters ışık pozlamaları yapılır. Bu durumda ışık kaynağı doğrudan objektife yöneliktir.

Çerçeve

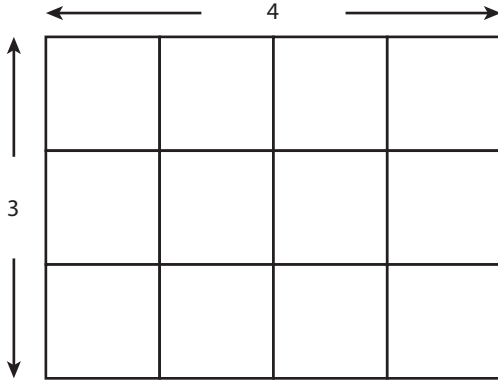
Çerçeve fotoğraf sanatçısının üzerinde çalıştığı sınırları çizilmiş malzeme yüzeyinin dikey ve yatay düzlemde oranlarını belirleyen bir tanımdır. Objektiften süzülerek gelen ışığın duyarlı malzemede görüntüyü oluşturmak üzere düştüğü yüzey çerçeve olarak tanımlanır. Yapılan her pozlama saniyenin oranları açısından anları kaydeder. Kaydedilen anların her biri birer karedir. Karenin yatay ve dikey düzlemdeki oranları çerçeve olarak bilinir. 1889 yılında Edison tarafından 35 mm film formatı için geliştirilen bu oranlar uluslararası standart olarak benimsenmiştir (Resim 9.9).

✓ **Çerçeve:** Bir film parçasını ışığa tuttuğumuzda onun üzerinde dikdörtgen bir çerçeve ile çevrili küçük küçük resimlerin art arda sıralandığını görürüz. Bunlardan her biri birer görüntüdür, görüntüyü çevreleyen dikdörtgenin çizgileri de bu görüntünün çerçevesidir.



Resim 9.9 35 mm Film

Digital döneme kadar yaygın olarak kabul gören çerçeve oranları 4:3 (1.33)'tür (Resim 9.10). Aynı zamanda, fotoğraf makinesinde konuyu düzenlemek için kullandığımız bakacın, TV ekranlarının, sinema salonu perdelerinin ve hatta evlerimizdeki oda oranları 4:3 oranlarıyla çakışır. Tüm bu oran ve standartlar, insanın duyu organları aracılığı ile dış dünyayı görsel olarak algılamasıyla uyum içindedir.



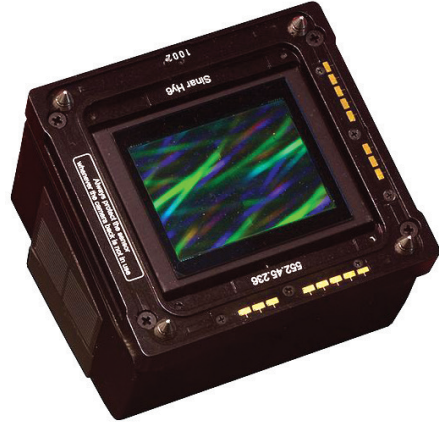
Resim 9.10 4:3 Çerçeve

Yüzey, insanın görme sisteminin yaptığı sınırlandırmaya benzer şekilde, yatayda daha fazla, dikeyde ise daha az uzunluğu içeren bir sınırlandırmadır. Yatayın ağırlıkta olduğu bir yöneliştir. Çerçeveleme oranı diye kavramlaştırılan bu yönelişte üç birim dikey, dört birim yatay olarak 3/4 oran geçerlidir. Yatayın ağırlıkta olduğu bu yönelişte 3/4 oranı 1/1.33 olarak da ifade edilir. Görsel sanatların 3/4'lük bu klasik oranının geçmişi, görsel sanatların tarihi kadar eskidir.

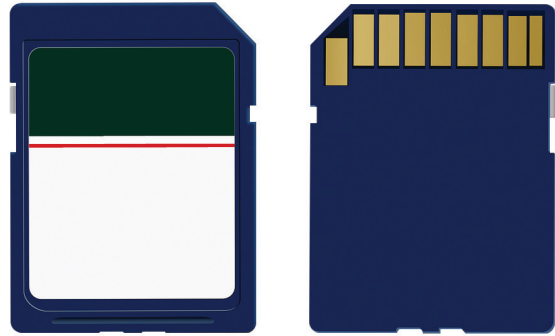
Bir film parçasını ışığa tuttuğumuz vakit, onun üzerinde dikdörtgen bir çerçeve ile çevrili küçük küçük resimlerin art arda sıralandığını görürüz. Bunlardan her biri birer görüntüdür, görüntüyü çevreleyen dikdörtgenin çizgileri de bu görüntünün çerçevesidir. Bir görüntü bütünüyle bir şeyi anlatır, buna görüntünün konusu denir. Bu konu bir dekor içinde yer almıştır. Bu dekor, görüntü çerçevesi ile çerçelenmiştir.

Analog dönemin standardı olan 35 mm (24x36 mm) film formatı yanında 35 mm altı 110 format ve minyatür format filmler de kullanılmıştır. 35 mm üstü ise plaka filmler reklam çekimleri ve büyük baskılı işlerde kullanılmak üzere tercih edilmiştir. 120/220 film formatları; 5x5 cm, 6x4,5 cm, 6x6 mm ve plaka film formatları değişik amaçlı büyük baskı gerektiren kullanımlarda tercih edilmektedir.

Analog dönemde görüntü kaydetmek üzere kullanılan makara ve plaka filmlerin yerini digital dönem fotoğraf makinelerinde görüntüyü sayısal olarak oluşturan piksellerden meydana gelen sensörler almıştır (Resim 9.11). Digital fotoğraf makinelerinde objektiften gelen ışık sensör üzerine düşer. Pikseller tarafından emilen ışık görüntü olarak SD kartlarda depolanır. Piksellerin yoğunluğu görüntü kalitesini artırır. Sensörlerdeki piksel sayısı arttıkça kaydedilen görüntünün kalitesi artar ve daha büyük baskılara olanak verir. SD kartların GB olarak hafızası da depolanacak görüntü oranlarını belirler (Resim 9.12). SD kartlardaki GB oranları arttıkça da kaydedilecek kare sayısı artar.



Resim 9.11 Sensör



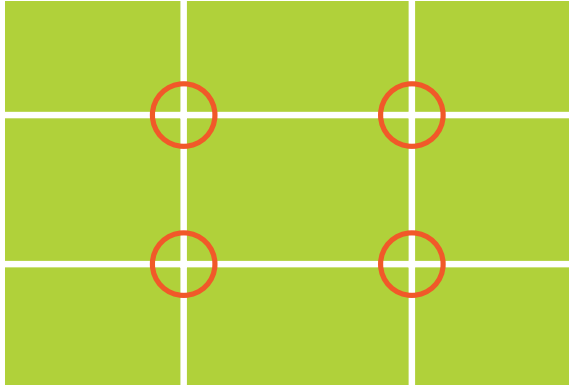
Resim 9.12 SD Card

Altın Oran

Evrendeki bulunan tüm nesnelerin doğasında yer alan özel bir orandır. Bütünün parçalarıyla olan bağlantısını tanımlayan altın oran, sanat ve mimaride İlk Çağlardan günümüze uygulanmaktadır. Altın oranı, bir dikdörtgenin boyunun enine olan en estetik oranı olarak tanımlamak mümkündür.

İnsan vücudunun tüm bölümlerinin altın oran izleri taşıması gibi, doğadaki canlılardan; salyangozun gövdesi, resim tarihinde önemli bir yer tutan Monaliza resmi ve mimari örneklerinden ise Mısır Piramitleri'nin oran ve yerleşimi altın oran düzenlemesine verilebilecek örneklerdendir.

Üçte bir kuralında çerçeveye yerleştirilecek konu merkezden kenarlara doğru hafif kaydırılır. Merkezde durağan bir etki yaratan konu, altın kesim noktalarında bir hareket kazanır ve çok daha etkili bir hâle gelir. Altın kesim noktalarına Resim 13'teki dağılım örnek olarak verilebilir. Resimde yuvarlak olan noktalar dikkate alınarak yapılacak çerçeve düzenlemelerinde ele alınan konu doğal bir hareket kazanır. Altın oran kuralına göre yapılacak düzenlemelerde asıl konu öne çıkarak oluşturulan derinlik estetik bir görüntü meydana getirir. Bu düzenleme sonucu öndeki konunun arka plan ve fon ile ilişkisi kurularak çerçevede anlam yaratmak kolaylaşır.



Resim 9.13 Altın Oran



Resim 9.14 Altın Oran

Altın kesim noktaları çerçeve içerisinde en duyarlı bölümdür. Kompozisyon düzenlemesi yapılırken, bu noktalar göz önünde bulundularak yapılacak yerleştirme seyircinin ilgisinin çerçeve üzerine daha fazla yoğunlaşmasını sağlar. Resim 14, altın kesime göre yapılmış bir düzenlemedir. Bu düzenleme ile durağan martı görüntüsü hareket kazanarak sanki çerçeveden dışarıya her an fırlayacakmış gibi bir izlenim yaratmaktadır. Çerçeve içerisindeki oyuncu konumlandırmalarında bu noktalar önemli birer referans kaynağıdır.

Öğrenme Çıktısı

1 Fotoğrafı meydana getiren temel unsurları tanımlayarak açıklayabilme



Araştır 1

Fotoğrafın keşfi ve sonrasında yaşanan teknolojik gelişmeler, fotoğrafın bir sanat olarak benimsenmesinde tek başına yeterli olmuş mudur?

İlişkilendir

Fotoğraf tekniğinden öğrenmiş olduğunuz doğru pozlama koşullarını farklı ışık ortamlarında değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Günlük yaşamda fotoğrafı nerelerde kullanabileceğinizi anlatınız.

SİNEMA

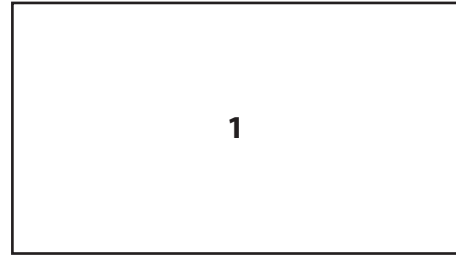
Işık ile görünür hâle gelen nesnelerin oluşturduğu görüntünün, kimyasal bileşenlerle plastik tabanlı malzeme üzerine kaydedilmesiyle oluşan fotografik görüntü, hareket unsuru ile birleşince, sinema olarak tanımlanan ve sonraki yıllarda **yedinci sanat** olarak da adlandırılacak olan yeni bir sanat dalı ortaya çıkmış oldu. Sinema fotoğraftan farklı olarak, onların kayıtlarından oluşan tek kare içerisindeki hareketsiz görüntüyü, tıpkı dış dünyada olduğu gibi hareketli hâle getirmiştir. Bu yüzden sinemaya hareketli görüntü anlamına gelen **movie** adı verilmiştir.

Dış gerçekliğe ilişkin görüntü bilgilerinin, insan ve gerçeklik arasına giren ve adına fotoğraf makinesi veya kamera denen bir aygıt aracılığı ile **film malzemesi veya sensör** üzerine aktarılması, daha sonra bu malzemenin çeşitli işlemlerden geçerek bir yansıtıcı aracılığı ile perdeye aktarılması süreçleri sinematografik görüntünün temelini oluşturur. Dış gerçekliğin alıcı aygıtı ile kaydedilmesi ve bu görüntünün beyaz perdeye yansıtılmasıyla sinematografik görüntü elde edilir. Sinematografik görüntü; dış gerçekliğin kurulması, düzenlenmesi ve simülatif olarak yeniden yaratılması süreçlerine dayanır.

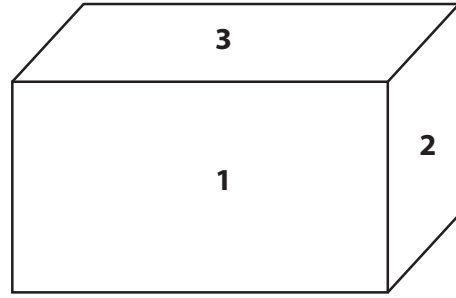
Sinematografinin malzemesi diğer sanatlara göre çok farklıdır. Resim, heykel, tiyatrodan insan gerçek objelerle karşı karşıyadır. Karşımızda duran sanat eseri gerçekliğin ne denli farklı ya da benzer kopyası olursa olsun sonuçta ona dokunabilir, onu bir bütün olarak algılayabiliriz. Oysa sinematografide plastik bir ham madde üzerindeki duyarlı tabakaya alıcı aracılığı ile kaydedilen cansız görüntüler tek başına bir şey ifade etmezler. Onların kaydedilmesinde ışık gerekli olduğu gibi, gösterilmesinde de yansıtıcı bir ışık hüzmesi gereklidir.

Aslında dış gerçekliğin sanatsal malzeme üzerine aktarılması bir bakıma sanat tarihinin bir özeti gibidir. Kendine doğayı model olarak alan insanoğlu, sanatsal çalışmalarında öncelikle onu taklide yönelmiş ve bu taklidi en mükemmel düzeye çıkarabilmenin yollarını aramıştır. Sanatsal üretiler bu örneklerle doludur. Bu alandaki tartışmalara son noktayı fotoğraf koymuştur. Doğayı en mükemmel aktarabilme yeteneğini fotoğraf sergilemiştir. Lumiere Kardeşler'in gösterimiyle birlikte gerçekliğin bir boyutu daha gün ışığına çıkmıştır. Fotoğrafın yapamadığını sinema yapmış ve eksik kalan hareket

unsurunu devreye sokmuştur. Sinema kusursuz bir gerçeklik duygusu veriyordu. Doğa bütün boyutlarıyla aynadan yansiyordu. İşte bu noktada fotoğraf ve sinemanın sanat olamayacağı tartışmaları başladı. Çünkü onlar gerçekliğin düpedüz birer kopyasıydılar. Gerçeği kopya etmekten başka bir şey yapmıyorlardı. Bu bakımdan sanatla hiçbir bağlarının olamayacağını düşünüyorlardı. Oysa durum o kadar basit değildi. Bu konuda Arnheim'ın kare küp örneği son derece önemlidir.



Resim 9.15



Resim 9.16

Küpe tam karşıdan bakarsak göreceğimiz tek bir karedir (Resim 9.15). Ancak vücudumuzu bir an sağa ve hafif yukarıya hareket ettirerek (Resim 9.16'daki gibi) bir küp görürüz. Oysa değişen bir şey yoktur. Objeye aynıdır. Sanatsal malzeme aynıdır. Aktaracak araç aynıdır. Değişen insan gözünün yerini tutan kamera objektifinin konumudur. Objektifin küçük bir yer değiştirmesi objeye bambaşka bir anlam katmıştır. Burada aygıtı kullanan ön plana çıkar. Aygıtın ne yöne kayacağı, hangi noktada duracağına karar verecek olan sanatçıdır. Sanatçının kişiliği, yeteneği, birikimi ve sezgileri onun objeye olan yaklaşımını belirleyecek yegâne kuralları saptar. Bu asla aygıtın otomatik olarak doğayı kopya etmesiyle açıklanamayacak bir süreçtir. Resim sanatında ressamın doğayı mükemmel bir şekilde tuvale aktarması nasıl yeterli olmadıysa sinema sanatı içinde aynı şey geçerlidir. Hareket unsuru ile

birlikte gerçeğin tıpkısının aynısını kaydetme yeteneği kazanan sinema bununla yetinmemiş ve kaydetme koşul ve yöntemlerini sürekli geliştirerek son derece zengin anlatım yöntemleri oluşturmuştur.

Sinemanın hareketsiz kareleri hareketli hâle getirmesinin asıl nedeni, sinema kamerasının teknik özelliklerinden çok insan anatomisi ile ilgilidir. İnsandaki hareket algısını sağlayan gözün ağ tabakasıdır (Resim 9.17). Sinema gözün bu özelliğinden yararlanarak hareketli görüntüyü normal olarak kaydedebilme olanağı bulmuştur.

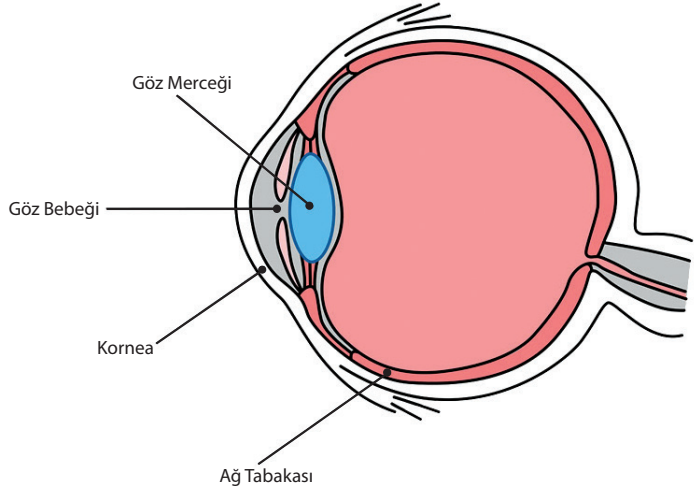
Ağ Tabaka İzlenimi

Ağ tabakası üzerine düşen **görüntünün hemen yitmeyip bir süre bekletilmesi** özelliği gözün tembelliği olarak adlandırılır. Oysa gözün görüntüyü hafızasına alarak belirli bir süre bekletmesi tembellikten çok **gözün üstün bir yeteneği olarak** tanımlamak daha doğru olsa gerek. Burada göz; görüntü değiştiği ve başka bir görüntü geldiği hâlde, az önce görünen ancak şu anda gitmiş olan, yani olmayan görüntüyü hafızada kısa bir süre tutmaya devam eder ve arkasından gelen görüntüyle üst üste çakıştırarak sinemanın ortaya çıkmasına temel dayanak oluşturan özelliğini sergiler. Gözün bu özelliği **ağ tabaka izlenimi** olarak tanımlanır. Görme organı gözün ağ tabakasındaki görüntüyü hafızasında tutma yeteneği sinematografi açısından önemli bir işlevi yerine getirir.

✓ **Ağ Tabakası İzlenimi:** Ağ tabakası üzerine düşen **görüntünün hemen yitmeyip saniyenin 1/10 oranında bekletilmesi özelliğidir.**

Varoluşunu gözün ağ tabaka özelliğine dayandıran sinema sanatı **saniyede 24 kare** hızla akan kaydedilmiş durağan görüntüleri sinema perdesine yansıtarak illüzyonist bir dünya yaratır. Film çekiminde alıcının hızı da saniyede 24 karelik resmi kaydedecek süratte olmalıdır. Kaydedilmiş görüntülerin de projektörün penceresi önünden sinema perdesine yansıtılırken saniyede 24 karelik bir hızla akması gerekir. Bu koşullarda ağ tabakası bize nor-

mal hareketli, kesintisiz bir görüntüler silsilesi sunar. Bu insanın hareketli görüntü algısındaki temel özelliklerinden biridir. Bu koşullar sinema aracılığı ile yapay olarak oluşturduğunda gözümüz bunları normal olarak algılayacak, yadırgamayacaktır. Saniyede 24 karelik çekim yapmaz ya da projeksiyondaki görüntü akışını saniyede 24 kare üstü veya altı olarak bozarsak gözün normal algısını da bozarız.



Resim 9.17 Gözün Ağ Tabakası

Hareket, ister hızlandırılınsın, ister yavaşlatılınsın her iki durumda da insan algısı için anormal bir atmosfer yaratır. Gözümüzün ağ tabakası, plastik malzeme üzerindeki emisyonu kaydedilmiş saniyede 24 karelik görüntüyü canlı metabolizmanın normal hareketi gibi algılar.

İnsan gözünün dikkatini en yoğun çeken hareket unsurudur ve her canlı yaşamını sürdürebilmek için bir hareket yeteneğine sahiptir. İnsan tarafından bilgi bankasına kaydedilen bu hareketler normal bir durum olarak insan algısındaki yerini bulur. Bu hareketler sinematografiye saniyede 24 kare olarak yansıdığı zaman insan algısıyla çakışan bir yapay oluşum yaratılır ve insan algısı bu durumu normal olarak karşılar. Bu da insan gözünün **ağ tabakasının saniyenin 10/1 oranında görüntüleri hafızada saklamasından kaynaklanan bir durumdur.** İşte sinematografiyi var eden oluşumun temeli budur.

Ağ tabakası izlenimini; gözün dış dünyadan gelen hareketli görüntüyü, saniyenin 10/1kadar bekletip bir sonraki görüntü ile üst üste bindirerek hareket algısını oluşturma yeteneği olarak tanımlayabiliriz.

Gözümüzün kendine özgü yetersizliklerinden biri görüntünün ağ tabakası üzerinde belli bir süre kalmasıdır. Kurdelenin perdeye yansması sırasında bir saniyede durağan 24 resmi art arda görmekteyiz ama bunların -henüz bir öncekinin yansması silinmeden- hızla birbirini izlememesi, biz de mükemmel bir “devinim illüzyonu” yaratmaktadır. Oysa gözlerimiz kusursuz olsaydı, yani gördüklerimizin ağ tabakasındaki yansması belirlediği anda silinseydi, sinema olmayabilirdi. Çünkü bu durumda gerçek bir devinimi, birbirini izleyen sonu gelmez pozisyonlarla yeniden yaratmak mantıksal yönden olanaksız olacaktır.

Kare

Fotoğraf için söz konusu olan bir tek karedir. Bütün teknik ve estetik düzenlemeler bir kareye göre yapılır. Fotoğrafın gerçeği, anların kaydedildiği tek karedir. Fotoğraf gibi **sinemanın da en küçük birimi karedir**. Oysa sinema için tek kare sadece bir başlangıçtır.

Resim 9.9'daki çizim, tek tek karelerden oluşan 35 mm film şeridini göstermektedir. Her bir kare durağan görüntülerden meydana gelmiştir. Bu resimler sinema teknolojisi sayesinde hareket kazanır. Kareler arasındaki siyah şeritler örtücünün pozlama sırasında gelen görüntüyü film malzemesi üzerine taşımak üzere açılıp kapandığı anda ışiksiz kalan bölümlerdir. Siyah alanlar toplam gösterimin 1/10'unu meydana getirir. Sinema perdesine saniyede 24 kare geçecek şekilde yansıtılan görüntülerde göz siyah boşlukları fark etmez. Normal bir görüntü akışı olarak algılar.

Sinema salonlarında perdeye yansıyan görüntülerde **bir saniyede 24 kare geçer**. Görüntüde akan 24 kare gözün ağ tabakasının **10/1** oranda görüntüyü belleğinde tutma ve gelen görüntü ile üst üste bindirme özelliğinden dolayı insan algısında normal bir hareket duygusu yaşanır. Oysa gerçekte olan; durağan, hareketsiz 24 karenin bir saniyede perdeye yansıtılmasıyla oluşturulan yapay bir hareket fenomenidir. Cansız nesnelere hareketi için, sinemanın ilk yıllarındaki gösterimlerde saniyede geçen **16 kare** yeterli görülmüştür. Ancak sinemada sesli çekimlerin yapılmaya başlanmasıyla birlikte ses ve görüntü senkronunu sağlamak için

saniyede 24 kare görüntü akışı benimsenmiştir. Bu yüzden sinemanın sessiz dönemindeki saniyede 16 kare olarak yapılan gösterimlerin yerini, sinemaya sesin girmesi ile birlikte saniyede 24 kare akan gösterimler almıştır.

Sinemada saniyede 24 karelik görüntü akışı **normal hareket** olarak algılanırken saniyede 48 karelik görüntü akışı **yavaş çekim (slow motion)** olarak algılanır. Yavaş çekimde perdeye yansıyan görüntüde yer alan hareketli tüm canlı cansız nesnelere olduğundan yavaş hareket ediyor izlenimi yaratır. Tam tersi durumda ise saniyede 12 karelik bir görüntü akışı seyirci için **hızlandırılmış hareket (fast motion)** duygusu uyandırır. Bu durumda ise perdedeki tüm nesnelere olduğundan daha hızlı bir şekilde hareket hâlinde görünür. Oysa doğal hâlinde kare üzerine işlenen hareket aynı harekettir. Gösterim ya da çekim sırasında normal hareketi veren 24 kare yerine 48 kare verilerek yavaş, 12 kare verilerek hızlı bir hareket duygusu yapay olarak oluşturulmuştur.

Kompozisyon

Sinema sanatçısının dış gerçekliği sinematografiye aktarırken çerçeve içerisinde yaptığı düzenlemeleri görüntünün kompozisyonunu belirler. Öncelikle yönetmen dış gerçeklikten bir seçim yapar ve seçimini yaptığı konu, obje ve nesnenin karşısında alıcının hangi noktada, hangi konumda duracağına karar verir. Alıcının konumlandırmasını yaparken aynı zamanda çerçevesini belirleyecek objektifi de seçer ve çekim ölçeklerini bu amaç doğrultusunda düzenler. Konuyu saptamada alıcının durduğu nokta, alıcının yüksekliği ve alıcıda kullanılan merceğin özellikleri kompozisyonu oluşturan temel unsurlardır.

Kompozisyon yaparken objeler yönetmenin bakış açısına göre yerleştirilir. Görüntü yönetmeni, yönetmenin tasarımı kapsamında konunun özelliklerini yansıtacak en doğru açıyı, objektifi ve ışığı saptayarak görsel düzenlemeyi yapar. Kompozisyonda dikkat edilmesi gereken en önemli unsurlardan biri, **3/1 kuralıdır (Resim 9.18)**. Sinema görüntüsüne derinlik kazandırarak ön plan ile arka plan arasında kurulacak

ilişki yoluyla oluşturulacak anlam, filmin yapısına estetik bir boyut katacaktır. Çerçevenin kompozisyonu yapılırken sinema için görüntü kaydı yapan kameraman tarafından altın oran noktaları, tıpkı fotoğraf sanatında olduğu gibi titizlikle uygulanmalıdır.

Resim 9.18, 3/1 kuralının uygulandığı bir düzenlemedir. Obje çerçevenin sol tarafındaki duyarlı noktaya yerleştirilmiştir. Sağ taraftaki alan ile yaratılan perspektif sonucu etkili bir şekilde tasarlanan çerçeve düzenlemesiyle yaratılan ön ve arka planla ilişkisiyle anlam bütünlüğü sağlanmıştır.

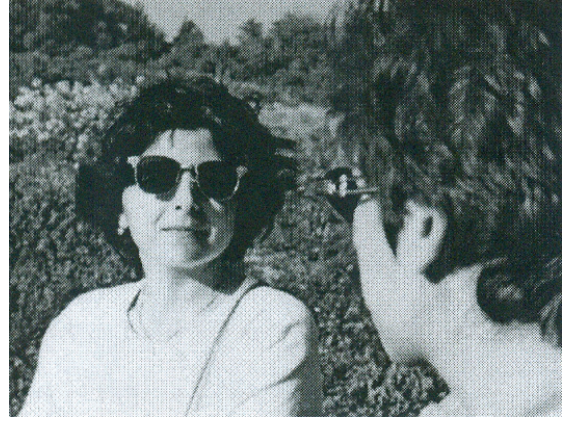


Resim 9.18 3/1 Kuralı

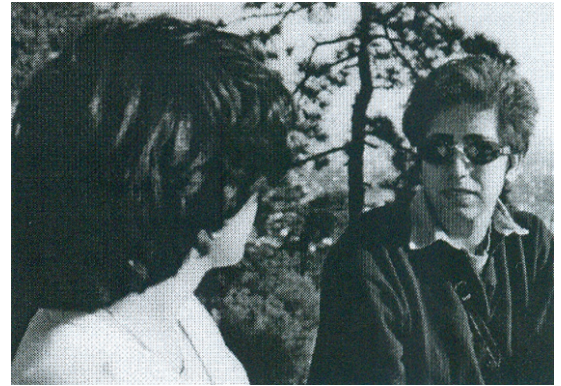


Resim 9.19 Yalınlık

İki kişinin karşılıklı mücadelesinin altını çizmek ya da birden fazla objenin yer alacağı çerçevelerde uygulanacak üçte bir kuralı ile resme derinlik katılır. Altın kesim noktalarına yerleştirilen oyuncular üçte bir kuralına göre çerçevelenmelidir. Işığın özel etkisinden de yararlanılarak yapılan düzenlemelerle seyircinin konuya odaklanması sağlanır. Bu tür bir kompozisyon gönderme yapmak, ön plan ve arka plan arasında ilişkiyi saptamak ve çerçeveye derinlik kazandırmak için çok yaygın olarak kullanılır. Ayrıca iki kişinin yer aldığı çerçevelerde de üçte bir kuralı önemli bir kolaylık sağlar.



Resim 9.20



Resim 9.21

3/1 kuralı gözetilerek ve iç karşı açılı şekilde yapılan kompozisyon düzenlemelerinde oyuncular kare içerisindeki duyarlı noktalara yerleştirilir (Resim 9.20-9.21). Kare içerisinde sağ ve sol köşedeki duyarlı noktalara yerleştirilen oyuncularla etkili bir kompozisyon düzenlemesi yapıldığı gibi

planlar arasında bağlantı kurmak amacıyla bakış boşluğu bırakılır. A oyuncusunun baktığı yön, B oyuncusunun bir sonraki karede duracağı yöne doğru olmalıdır. Çerçeve düzenlemesinde bırakılan bakış boşluğu film kurgusunda bu ilişkiyi sağlar.

Kompozisyonda önemli ilkelerden biri de **yalınlıktır** (Resim 9.19). Anlatılmak istenen konu öne çıkartılır ve konuya uygun bir fon seçilir. Yalınlığı sağlamak için çoğunlukla tele objektifler kullanılır. Konuyu çevreden soyutlamak amacıyla özel olarak tasarlanmış dekorların yardımıyla da yalınlık sağlanır. Oyuncuları fona yaklaştırması da çevreyle olan bağlarını sınırlayacağından çerçeveye sade bir anlam kazandırır. Arka fon temizlenerek oluşturulan çerçevelerde vurgulanmak istenen objeler öne çıkarılır. Kompozisyonun arka fonunda yer alacak bir yığın gereksiz görüntü dikkati dağıtabilir. Seyircinin ilgisini çekmek ve dikkatini yoğunlaştırmak için arka fon temizlenerek asıl obje bütün çıplaklığıyla öne çıkarılmalıdır. Bu tarzda bir düzenleme çok daha çarpıcı bir anlatım oluşturur.

Kompozisyonda üçüncü önemli nokta çizgisel düzenlemelerdir. Yatay, dikey, diyagonal, yuvarlak, S, L, üçgen ve tekrarlayan çizgilerle yapılan düzenlemeler farklı etkiler bırakır. Yatay çizgiler izleyicide rahat, huzur, sakinlik, istikrar ve durgunluk duyguları uyandırırken dikey çizgiler heyecan, hareket, dinamizm, devingenlik ve canlılık hissi uyandırmaktadır. Çizgiler kullanılarak yapılacak grafik düzenlemeler çerçevenin atmosferini çok farklı noktalara taşır. **Diyagonal çizgiler** yön belirtmek, perspektifi saptamak ve izleyiciyi bir noktaya yönlendirmek için kullanılır. **Tekrarlayan çizgiler** ise izleyicinin dikkatini ilgi merkezine doğru yönlendirir.

Çerçeve düzenlemesinde **denge** de önemli bir unsurdur. Denge sağlanmadığı durumlarda seyirci bir rahatsızlık hisseder. Çerçevede sağlanacak den-

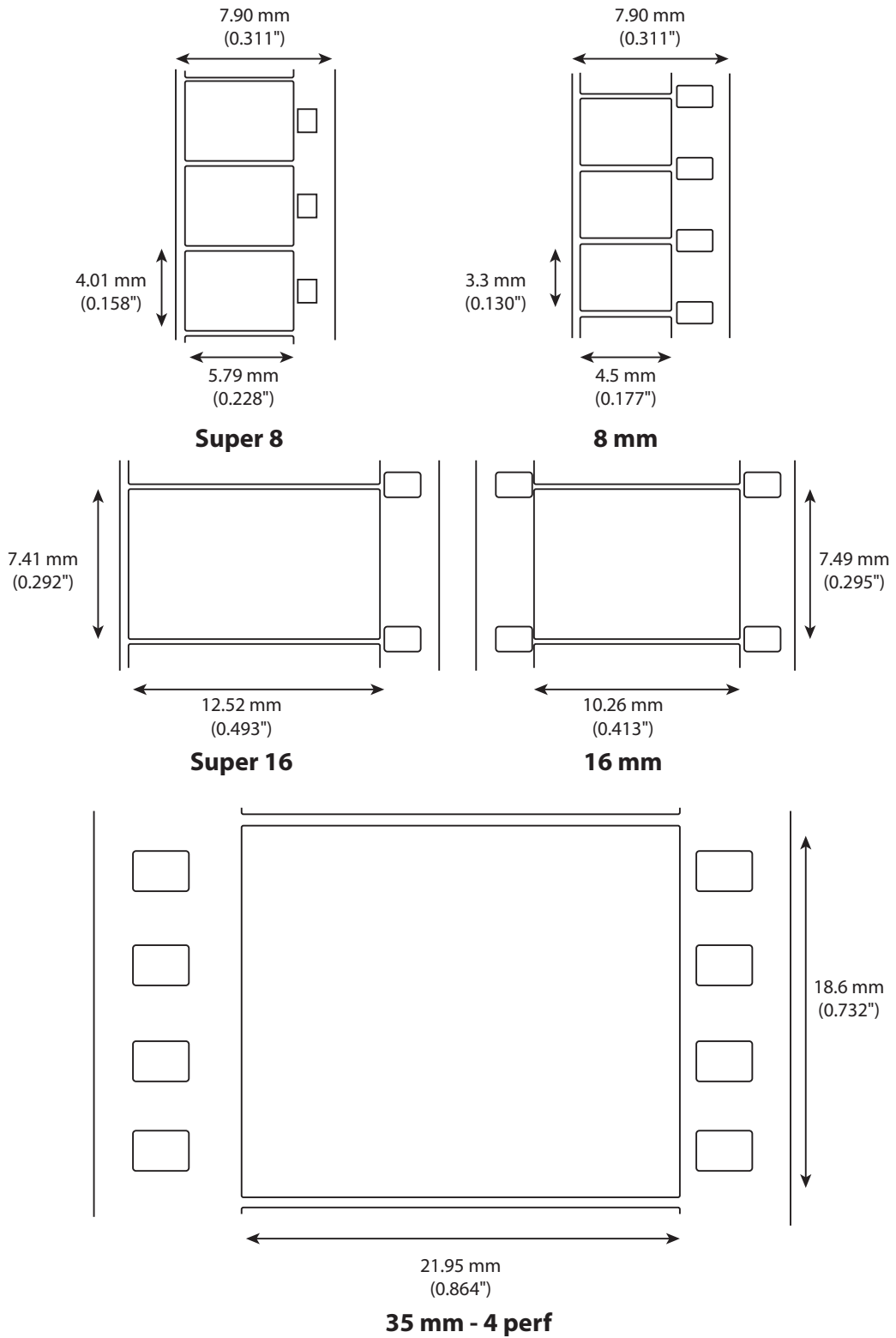
ge hem seyircinin rahatsızlığını ve şaşkınlığını giderir hem de ilginin görüntü üstüne yoğunlaşmasını sağlar.

Tüm bu çabalar pelikül üzerine kaydedilen görüntünün seyircisi ile buluşabilmesi içindir. Hiçbir sanat eseri izleyicisini dışlayamaz. Sanatçının dış gerçekliği aktarmada, yorumlamada giriştiği estetik ve entelektüel eylem izleyiciye dönüktür.

Film Formatları

Karenin dikey ve yatay düzlemdeki sınırları fotoğrafta olduğu gibi çerçeve olarak adlandırılır. 35 mm sinema film formatı için de çerçeve oranları 4:3'tür. Fotoğrafın tekniği ve uygulama yöntemleri sinema sanatında da benimsenmiştir. Sektörde karenin sınırlarını ifade etmek amacıyla kullanılan çerçeve tanımı yerine kadraj da yaygın olarak kullanılmaktadır.

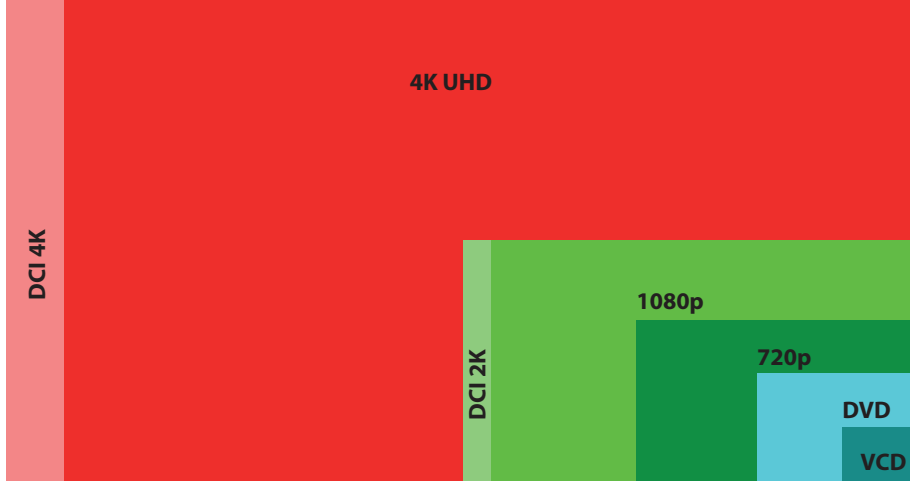
Fotoğraf için standart kabul edilen 35 mm film formatı, sinema için de standart olarak benimsenmiştir. **35 mm**, profesyonel film çekimlerinde kullanılırken, **8 mm ve süper 8mm** (sesli çekim) film malzemesi amatör kullanım formatları olarak bilinir. Kolay taşınabilir olması ve pratik kullanımı nedeniyle, amatör çalışmalar için standart hâline gelmiştir. **16 mm** film formatları ise belgesel çekimlerinde kullanılır. 16 mm kameraların da 35 mm kameralara göre daha hafif olması ve kolay taşınması, hareketli ve omuz çekim gerektiren belgesel film çalışmalarında kullanım kolaylığı sağlar. Bununla birlikte, yüksek görüntü kalitesi elde etmek için reklam ya da özel amaçlı film çekimlerinde 70 mm film formatları da kullanılmaktadır. Baraka filmi 70 mm formata örnek olarak verilebilir. Dünyanın çeşitli bölgelerinden harikulade doğa manzaralarının kullanıldığı belgesel nitelikli film, yüksek görüntü kalitesiyle oluşturulan estiği sayesinde gösterildiği ülkelerde büyük beğeni toplamıştır.



Resim 9.22 Film Formatları (8mm-Süper 8mm-16mm-35mm)

TV yayıncılığının gelişmesiyle birlikte kimyasal tabanlı film formatlarının yerini digital kayıt sistemleri almaya başlamıştır. Önceleri DV olarak başlayan film çalışmaları zamanla yerini, HD, Full HD, 2 K ve 4 K (Resim 9.22) digital kayıt formatlarına bırakmıştır. DV formattan 4K formata ilerledikçe sensör oranları büyümüş ve piksel sayıları artmıştır. Bu artışla birlikte giderek yükselen oranda görüntü çözünürlüğü art-

miş, DV ve HD formatlar amatör çalışmalarda kullanılmaya başlanmıştır. Günümüzde, sinema ve reklam filmi çekimlerinde 2K ve 4K film formatları kullanılmaktadır. Sinema salonlarındaki film gösterimlerinde de 2K ve 4K kayıtların kurgu sonrası özel digital çıktıları olan DCP gösterimleri yapılmaya başlanmıştır. Digital kayıt sistemlerinin gelişmesiyle birlikte günümüzde çerçeve oranları da 16:9 (1.77) olarak yeniden düzenlenmiştir. 4:3 çerçeveye göre yatay düzlemde çok daha geniş bir görünüm alanı sunan 16:9 çerçeve oranları günümüz çekim, gösterim ve TV yayıncılığında kullanılmaktadır.



Resim 9.23 Digital Kayıt Formatları

Çekim Ölçekleri

Günümüzde önemli bir endüstri dalı hâline gelmiş sinematografinin terminolojisi, insan kültürünün dağarcığına çok sayıda sözcük kazandırmıştır. Sinema, bir dil oluşturduğu gibi, kendi içerisinde de pek çok mesleki iş bölümlerine sahne olmuştur.

Çok sayıda alt branşı kendi bünyesinde barındıran sinema sanatı, sinema çalışanları arasında verimli iş birliğini sağlayabilmek için ortak uzlaşma oluşturacak bir terminolojiye sahip olmak zorundadır. Kaldı ki sinema bireysel üretimin ötesinde bir ekip çalışmasıdır, bir ortak üretimdir. Bu ortak üretimin yolu da ortak uzlaşma platformunun oluşması ve ekipler arasındaki koordinasyonu sağlayacak sağlıklı iletişim ortamının oluşmasıyla yakından ilintilidir.

Çekim ölçeklerinin tümü **plan** adı altında anılır. Kamera objektifinin gördüğü nesnelerin 4:3 ya da 16:9 oranında bir çerçeve içerisinde oluşturduğu görüntüleri biz plan başlığı altında sınıflıyoruz. **Panoramik plan, uzak plan, genel plan, boy plan, diz plan, bel plan, göğüs plan, omuz plan, yakın plan ve ayrıntı plan** olarak tanımlanan bu plan terminolojisi sinematografinin temelidir.

Tüm bu sınıflamalarda ortak referans kaynağı insan anatomisidir. İnsanın fizyolojik boyutları baz alınarak bir sınıflamaya gidilmiş ve plan dizimleri ona göre düzenlenmiştir. Söz gelimi bir atın boy çekiminden söz edilemez. Aynı şekilde uçağın yakın

çekiminden de söz edilemez. Bu tür düzenlemelerde çerçeve içerisinde insan var ise onun boyutlarına göre bir sınıflama yapılabilir. İnsan yok ise objeye ilişkin tanımlama yeterli olacaktır. Lokomotifin penceresi, vapurun bacası gibi.

Buradaki sınıflamaların dışında insanın kendisini ölçü olarak alamayacağı düzenlemeler de vardır. Ufukta yitip giden dağların, ovaların yer aldığı çerçeve düzenlemelerinde insan boyutları baz alınmaz ve bu **panoramik plan** olarak adlandırılır. Tam tersi durumda ise mikroskobik boyutta yapılan çerçeve düzenlemeleridir. Bunları da **detay plan** olarak adlandırabiliriz.

Uzak plan, oyuncunun kadrajda belli belirsiz görüldüğü çerçeve düzenlemesidir. Bu ölçek konunun mekân ile olan ilişkisini vurgulamak ve seyircide mekân duygusu yaratmak amacıyla kullanılır. Filmin başlangıcında ya da sahne girişlerinde genel plan açılış çekim ölçeği olarak kullanılır. Sinemasal mekân duygusu yaratmak için uygun bir seçimdir. Seyirciye öykünün geçtiği mekân duygusu ile birlikte öykü zamanı duygusunu da verir.

Genel planda ise oyuncu mekân bilgisiyle birlikte belirgin olarak algılanabilecek ölçülerdedir. Uzak planda oyuncunun mekân ile bağlantısı kurulmuş, genel planda ise kendisi ön plana taşınmıştır.

Boy planda oyuncu tamamen öne çıkmıştır. Oyuncunun bütün fiziksel bilgileri seyirci tarafın-

dan algılanır. Boy plan, oyuncunun ayak uçlarından başlayıp başının üst boşluğuna kadar uzanan çerçeve düzenlemesidir.

Diz plan, oyuncunun dizinin hemen altından başlar ve başının üst boşluğunda biter. Amerikan plan olarak da adlandırılmaktadır. Kısmi bir yakınlık duygusu ile oyuncuyu yakından tanıma fırsatı sunarken aynı anda kısmi bir genel bilgiyi taşıma özelliğine de sahiptir.

Bel plan, oyuncunun kemer altından başlar ve başı üstündeki boşlukta sona erer. **Göğüs plan**, oyuncunun göğüs altında başlayıp baş üstünde sona erer. Her iki plan karşılıklı konuşma sahnelerinde tercih edilir.

Omuz plan, oyuncunun omuz altından başlar ve baş üstünde sona erer. Oyuncuyu yakından tanıma fırsatı sunar. **Baş plan**; oyuncunun çene altından, boynundan başlayıp baş üstünde sona erer. Mimiklerin önemli olduğu planlarda tercih edilir. **Yakın planda** yüzün iki göz gibi belirli bir bölümü görünürken **detay planda** yüzük küçük bir bölümü görünür. Yakın ve detay planlarda oyuncunun psikolojisinin altı çizilir.



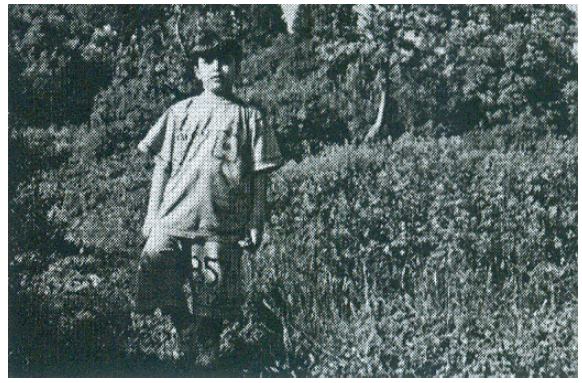
Resim 9.24 Panoramik Plan



Resim 9.25 Uzak Plan



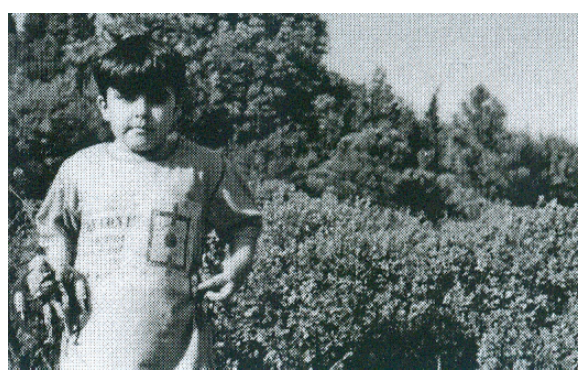
Resim 9.26 Genel Plan



Resim 9.27 Boy Plan



Resim 9.28 Diz Plan



Resim 9.29 Bel Plan



Resim 9.30 Göğüs Plan



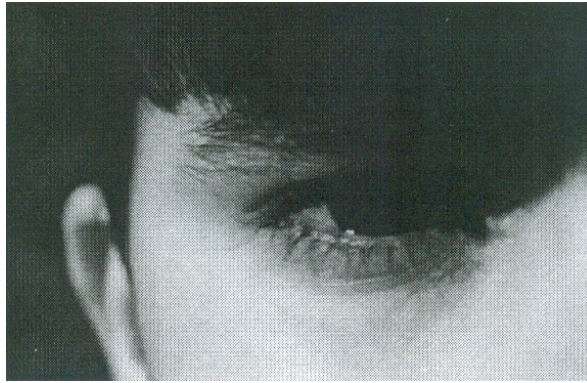
Resim 9.31 Omuz Plan



Resim 9.32 Baş Plan



Resim 9.33 Yakın Plan



Resim 9.34 Detay Plan

Öğrenme Çıktısı

2 Sinemanın temel unsurlarına ilişkin kavramları ve özelliklerini algılayabilme

Araştır 2

Başlangıcından itibaren kendi dilini oluşturan sinema, fotoğrafın hangi teknik ve estetik yöntemlerini benimsemiştir?

İlişkilendir

Sinemanın kendi doğasından kaynaklanan unsurların uygulama kapsamındaki yansımalarını öyküleme çalışmalarlarıyla değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Günlük yaşamda sinemanın nerelerde kullanılabileceğini anlatınız.

SİNEMATOGRAFİK BİRİMLER

Plan

Çekim ölçeklerini tanımlarken de boy plan, diz plan, bel plan vb. ifadeleri kullanılır. Sinemanın en küçük birim olan plan ile çekim ölçeklerinde kullanılan plan ibaresi karıştırılmamalıdır. Çekim ölçeği olarak boy, genel, diz vb. gibi takılarla birlikte kullanıldığında plan tamlamasına yer verilir. Bağımsız olarak çekim ölçekleri için plan ifadesi kullanılmaz.

✓ **Plan:** Kameranın çalışmaya başlayıp kayıt konumuna geçmesiyle birlikte, stop konumuna kadar geçen sürede kesintisiz olarak film malzemesi üzerine kaydettiği görüntüler plan olarak adlandırılır.

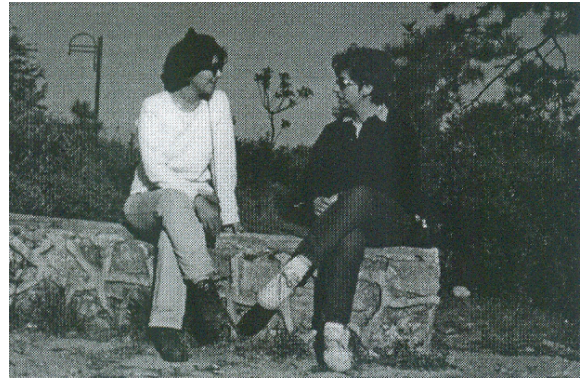
Sinemanın başlangıcı da fotoğrafta olduğu gibi, öncelikli olarak bir tek film karesidir. Ancak fotoğraf için yeterli olan tek kare sinema için yeterli olmaz. Sinemaya adını veren hareketli görüntü anlamına gelen movie kavramıdır. Sinemada arka arkaya dizilerek hareket ettirilen kareler, planları meydana getirir. Saniyede 24 kare geçecek şekilde hareket kazanan cansız fotoğraflar ekranda canlı birer nesneye dönüşür.

Plan, sinemanın en küçük birimi olarak tanımlanır. Kameranın çalışmaya başlayıp kayıt konumuna geçmesiyle birlikte, stop konumuna kadar geçen sürede kesintisiz olarak film malzemesi üzerine kaydettiği görüntüler plan olarak adlandırılır. 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 yönetmenin istediği sonuç alınıncaya 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 (Resim 9.35). İkili bir genel planla başlanacak sahnenin çekiminde, dramatik yapının gereği olarak, konuşma akışına göre A ya da B kişinin bel plan ya da göğüs plan şeklindeki çekimleri yaygın olarak iç karşı açılarla (Resim 9.36-9.37) yapılır. Öndeki kişinin omuzundan netsiz başlayıp, odak kişinin

karşından ve net olarak görüldüğü amors planlar da ikili konuşmalarda yönetmenler tarafından tercih edilmektedir. İlgiye göre yapılan kesmelerle açı karşı açı şeklindeki çekimler, ister iç karşı açı ya da amors olsun buradaki çekimlerin tümüne 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 yönlendirmesiyle gerçekleşir. Bununla birlikte her bir plan yeni bir bilgi vermek ve sahneye ilgili olmak zorundadır.

Planda mekân, zaman, konu ve eylem bütünlüğü aranır. Plan eylemin henüz tamamlanmayan belirli bir bölümüdür. Devamlılık açısından son derece önemli olan bütünlük etkisi, kurgunun temel unsurudur. Bir sahneyi oluşturan planlar aynı mekânda ve aynı zamanda geçmeli, karakterlerin oyunu korunmalı ve planların tamamı konu bütünlüğü oluşturacak şekilde, sahneyi oluşturmak üzere bir araya gelmelidir. Planlar arası geçişlerde genellikle geçiş yöntemi olarak kesme yapılır. Kesme, göz kapaklarının açılıp kapanmasıyla uyumlu bir durum sergiler. Kesme insan algısı tarafından planlar arası geçişte en olağan karşılan bir geçiş yöntemidir. Başlangıçta sadece üç dakika süreli tek makaralık film malzemesi nedeniyle planlar da üç dakika süreli tek planlar olarak çekilmiştir. Kameranın hareketli bölümlerindeki çekimlerin gereksiz olması nedeniyle ayıklanmak istenmesi ya da üç dakikalık planların arka arkaya birleştirilerek gösterilmesi zorunluluğu nedeniyle kesme yöntemi kendiliğinden doğmuştur.



Resim 9.35 Genel Plan



Resim 9.36 İç Karşı Açık



Resim 9.37 İç Karşı Açık

Sahne

Hareketli karelerin bir araya gelmesiyle oluşan planların arka arkaya sıralanması sonucu sahne meydana gelir. Planlar bir araya gelerek sahneyi oluşturur. Sahne bütünüün önemli bir parçasıdır. Bir kiraz ağacından oluşan pazılı düşünelim. Pazılın her bir parçasını plan olarak düşünürsek, kirazın gövdesi, dalları, çiçekleri ayrı ayrı birer sahne olarak düşünülebilir. Birbiri ardına bağlanan planlar arasındaki uyum sahnenin başarısını belirler.

Örneğin, çekim mekânı olarak planlanan apartman dairesinin salonu bir sahnedir. Salonun içerisinde gerçekleşecek her türlü çekim, salon sahnesinin planlarını oluşturur. Salonun hemen dışında yer alan koridor çekilecekse sahne değişmiştir ve koridor sahnesidir. Koridor devamında yer alan mutfak çekilecekse sahnenin yeni adı, mutfak sahnesi olacaktır.

Bir çekimdeki sahnenin sınırlarını belirleyen temel etkenler; zaman, mekân ve eylem bütünüdür. Sahnede mutlaka zaman, mekân, konu

ve oyun bütünlüğünün korunması gerekir. Bu unsurlardan birinin değişmesi hâlinde sahne bütünlüğü bozulur ve söz konusu olan yeni bir sahnedir ya da bütünlüğü olmayan bir karmaşa olur. Bu durumda yönetmenin derdini anlatması olanak dışıdır. Genel devamlılık ilkelerine titizlikle uyulması gerekir. Sahne içerisinde hareket, renk, ışık, ses bütünlüğünün aksaması durumunda planları bağlamak zorlaşır ve sahnenin ahengi bozulur.

Sahnenin kurgusuna büyük çoğunlukla genel planda başlanır. Genel plan, filmsel zaman ve filmsel mekânı oluşturmada son derece önemli bir işlev üstlenir. Seyirci sahnenin başlangıcında kullanılan genel plan çekimi ile öykünün nasıl bir mekânda ve hangi zamanda geçtiği konusunda bilgi sahibi olur. Yaratılan ambiyansla birlikte filmin atmosferi konusunda bilgilendirilen seyirci, sinematografik yapının oluşturmaya çalıştığı duyguyu yakalar. Seyirci kendisini öykünün geçtiği zaman ve mekânda hisseder. Bu bir nevi betimsel kurgudur. Edebî eserlerin de sık başvurduğu bir yöntem olan betimlemede, zaman ve mekânın ruhuna ve dokusuna vakıf olan seyirci, öykünün işleyişine kendisini kolay bir şekilde kaptırır. Dramatik anlatımın en temel unsuru olan özdeşleşme bu şekilde sağlanır. Seyirci olay ve kahramanlar içerisinde kendisine bir yer bulur. Dönemin, zamanın ve atmosferin tanıtılmasının ardından, seyirci öyküde yer alan karakterlerin, verilen zaman ve mekândaki konumları konusunda, daraltılmış çekim ölçekleriyle bilgilendirilir. Genel çekimle başlanan sahnenin kurgusu karakterlerin devreye girmesiyle birlikte boy, bel, omuz plan benzeri, oyuncunun kimliğinin altını çizmeye yardımcı olacak çekim ölçekleriyle devam eder. Böylece geliştirilen öykü bir genel plan ile sonlandırılır.

Sahnenin bir başı, gelişimi ve sonu olmalıdır. Sahne kendi içerisinde âdeta bir kısa film özelliği taşır. Her sahne içinde barındırdığı farklı ölçeklerdeki planlarla 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 parçalarından biridir. Bunlar oyuncularını dar bir yol boyunca gösteren tek bir çekim kadar basit ya da kahramanın siyahı katil ile kar-

şlaşmasındaki gibi, birden çok kamera yerleştirmesi gerektiren hatırı sayılır uzunlukta bir sahne kadar karmaşık da olabilirler.

Sekans

Sekans, sinematografinin senaryodaki en büyük birimidir. Planlar yan yana gelip sahneyi, sahneler yan yana gelip sekansı oluşturur. Sekans, içinde en az bir ya da birden çok sayıda sahneyi ve sayısız planı barındırır. Gelişmiş bir öykü anlatır.

Tamamlanmış bir filmi sürecin başına doğru açarsak, filmin çok sayıda sekanslara ayrıldığını görürüz. Her bir sekans, diyelim ki, bir kitabın bölümü ya da bir tiyatro oyununun bir sahnesi karşılığı olmaktadır. Kabaca diyebiliriz ki, her sekansın bir başı, bir ortası, bir de sonu vardır. Bununla birlikte, bunlar filmin bütünlüğü içinde, bu kadar açık belli değildirler.

Sekans, film içerisinde gelişmiş bir kısa film özelliği taşır. Sekansın kendi başına bir dramatik yapısı vardır. Sekansın öyküsü başlangıç, gelişim ve bir sonucu içinde barındırır. Sekans içerisinde yer alan sahnelerde geliştirilen ve çatışan olgular, sekansın sonunda bir çözüme bağlanır. Sahneler adım adım kısa öykünün başını, ortasını ve sonunu hazırlarlar. Sekansın kendi içinde anlatım olarak bir bütünlüğü vardır ancak sekansı oluşturan sahneler, farklı mekân, farklı zaman ve kişilerden oluşabilir. Sahnedeki gibi bir devamlılık söz konusu olamaz. Sekansın içerisinde yer alan sahneler arasında yer ve zaman farklılıkları olabilir. Film içerisinde sekansın kurgusunda doğrusal bir zaman akışı beklenmemelidir. Öykü kapsamında sıçramalar ve zaman atlamaları olabilir. Sekans içerisinde birden fazla olay ve mekân yer 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 kurtuluş sahnelerinin iç içe ritmik bir yapıda örülmesiyle bir sekans oluşturulabilir. Mekânlar gelişmiş, farklı karakterler devreye girmiş ve farklı olaylar meydana gelmiştir ancak anlatılan bir öyküdür. Öykü, farklı olgular iç içe dizilerek, geliştirilip çözüme bağlanmıştır.

Sekansı açılmayla başlatıp kararmayla bitirmek yaygın yöntemlerdendir. Kurgudaki açılma kararma geçiş yöntemi sekansı bağlamak için kullanılır. Açılma bir başlangıç kararma ise bir bitişi ifade eder. Sekansta başlayıp biten bir olguyu işlediğine göre buradaki geçiş yöntemi ile tam bir uyum sergiler. Planlar arasında uygulanan geçiş yöntemi ise kesmedir. Art arda gelen planlar arasında olguyu farklı noktalara taşımadan izleyiciye sunmanın en kestirme yolu kesmedir. Kesme; sinematografide ister kurmaca olsun, ister belgesel en çok kullanılan yöntemdir. Kesmeli geçişte izleyici planlar arasındaki değişimi hissetmez; film, gerçekçi bir boyutta, seyirci tarafından geçişler fark edilmeden akar gider. Sekansta devamlılık kurallarını plan ve sahnede olduğu gibi birebir uygulamak zorunluluğu yoktur. Sekans içerisinde yer alan sahneler farklı zaman ve farklı mekânlarda geçebilir. Bu durumda zaman ve mekân birliğini korumak zordur. Olay örgüsü konu bütünlüğü etrafında birleşir.

Plan, sahne ya da sekans olarak parçalara ayırduğumuz birimlerin toplamı bizi sinematografik anlatımın konusu olan filme taşır. Filmin dayandığı temel yapı ise senaryodur.

Plan Sekans

Plan, sahne ve sekans sinematografinin temel birimleridir. Bununla birlikte plan ve sekansın birleşmesinden meydana gelen ve iki birimin üzerinde bir anlatım düzeyine ulaşan dördüncü birim olarak plan sekans çekim yöntemi gelir. Planlar genellikle durağan olduğu hâlde, plan sekanslar çok daha hareketli olabilir. Plan sekans sinemanın en küçük birimi olan plan ve en büyük birimi olan sekansın birleşmiş hâlidir. Plan sekansta kamera, plan gibi davranarak start konumundan, stop konumuna kadar geçen sürede kesintisiz olarak kayıt yapmaya devam eder. Kamera hiçbir şekilde kayıttan çıkmaz. Diğer taraftan kamera tıpkı bir sekansta olduğu gibi çok sayıda sahneyi, kayıt konumundan çıkmaksızın, sekansın içine yerleştirir. Sahneler planın doğal uzantısı olarak seyirci tarafından benimsenir.

Plan sekans dört şekilde yapılan kayıt yöntemi ile oluşturulur. Kamera sabit şekilde kayıt yapar. Kamera kendi ekseninde çevrinme hareketi ile kayıt yapar. Kamera yardımcı malzeme üzerinde sürekli bir hareket hâlinde kaydırma eylemiyle ya

da kamera aynı anda belirli bir süre sabit kayıt yapar. Sabit kayıtlarla birlikte hareket eden oyuncuyu kendi ekseninde çevrinme hareketi ile takip eder. Takip sırasında kameranın üzerinde yer aldığı ekipmanların yardımı ile kaydırma hareketi başlar. Kaydırma oyun ya da oyuncuların eylemi süresince devam eder. Dördüncü plan sekans kaydında, kameranın tüm eylemleri kullanılmıştır. Hepsi aynı anda kullanılacağı gibi tek tek ya da ikili ve üçlü kombinasyonlar hâlinde kullanılarak plan sekanslar oluşturulabilir.

Plan sekans çekimlerini gerçekleştirmek zordur. Çok kapsamlı set hazırlıklarının yapılması gerekir. Yardımcı malzemelerin iyi kullanılması, dekor hazırlıklarının eksiksiz yapılması, özellikle oyuncu trafiğinin iyi yönetilmesi gerekir. Tek plan çekimlerinde sorun olmayan pek çok şey, plan sekans çekimlerinde çözülmesi gereken sorunlar olarak yönetmenin karşısında durur. Uzun plan sekanslarda ya da tek plan sekanstan oluşan film çekimlerinde sinematografinin tüm unsurları devrededir. Karakterlerin canlandırdığı roller baştan sona kusursuz bir şekilde hatasız olarak oynanmalıdır. Ana karakterlerin dışında çok sayıda figürasyonun da filmin akışı içinde yer aldığı durumlarda her bir rolün de hatasız bir şekilde oynanması gerekir ki çekim kullanılabilirsin. Ufacık bir hata tüm çekimin dolayısıyla filmin yeniden çekimi demektir. Sadece oyuncular değil, kamera hareketleri ve ses kayıtlarının da kullanılabilmesi için eksiksiz bir şekilde yapılması gerekir. Bu yüzden plan sekans çekimleri için önemli ön hazırlıklar yapılır. Uzun süreli provaların yapılması gerekir ki çekim sırasında hata yapılmaz. Çekim aynı zamanda son kurgudur. Çekim biter yönetmen ses, renk düzeltmeleri ve jenerik için stüdyoya girer. Aslında film izlenecek durumdadır. Yönetmenin ekleyip çıkaracağı bir görsel düzenleme söz konusu olmaz.

Kameranın geniş açıyla tamamen hareketsiz hâlde çekim yaptığı durumlarda çerçeveye çok sayıda oyuncu, ana öykü etrafında dönen farklı öykülerin bir parçası olarak girer ve çıkarlar. Kamera sabit olmasına rağmen çerçevede değişen her oyuncu ve obje yeni bir sahne oluşturarak plan sekansı sağlayabilir.

Kameranın kendi ekseninde sağa sola, aşağı yukarı yaptığı çevrinme hareketleriyle de farklı

sahneleri oluşturmak üzere hareket hâlinde olan oyuncu ve objelerin takibi yapılabilir. Kameranın her çevrinme hareketi ile farklı bir sahnenin kaydı yapılarak plan sekans olgusu gerçekleştirilebilir.

Kameranın araba, uçak, şaryo gibi yardımcı çekim malzemeleri üzerine yerleştirilmesiyle yapılan kaydırma hareketleriyle son derece hareketli çekimler gerçekleştirilebilir. Sekansın trafiğine göre kamera gövdesinin yardımcı çekim malzemeleri üzerinde hareket ettirilmesi ile yapılan kaydırmalar sonucu konuya yaklaşarak uzaklaşarak kayıttan çıkmaksızın kamera önünde birbirinden farklı oyuncular ve objeler kullanılarak ya da yaratılan farklı dekorlar devreye sokularak plan sekans çekimleri yapılabilir.

Planın süresi oldukça kısadır. Plan sekansın süresi uzundur ve on beş yirmi dakikayı bulabilir. Hatta sinema tarihinde Sokurov'un yönettiği "Russian Ark", Schipper'in yönettiği "Victoria" ve Stathoulopoulos'un yönettiği "PVC-1" gibi tek plan olarak çekilen filmler de vardır. Plan sekansı yalnızca hareketsiz çekimler için düşünmemek gerekir. Kamera stop konumuna kadar oyuncu hareketini yakalamak amacıyla kaydırma, çevrinme ve mekanik hareketleri (zoom) yapabilir. Söz gelimi önde giden arabanın kesintisiz olarak takibinin yapıldığı kaydırma hareketleri gibi.

Plan sekans, sinemanın sanat misyonu kazanmasıyla birlikte, Nanook of the North filminde olduğu gibi erken dönemde gündeme gelmiştir. Sinema dilinin gelişim evresinde, Yurttaş Kane örneğinde olduğu gibi bir anlatım yöntemi olarak benimsenen plan sekans, özellikle minimalist eğilimler taşıyan çağdaş sinemanın çok sık başvurduğu bir anlatım formu hâline gelmiştir.

Plan sekansa örnek olarak Angelopoulos'tan, "Arıcı" ve "Leyleğin Geciken Adımı", Antonioni'den "Yolcu", Kurosawa'dan "Kagemusha", Tarkovski'den "Kurban", Emir Kusturica'dan "Çingeneler Zamanı" ve Godard'dan "Soluk Soluğa" filmleri verilebilir. Bu filmlerde zaman zaman yer alan plan sekans çekimleri oldukça uzundur. Kamera konu ya da oyuncuları sabit planlarla olduğu gibi, kaydırma ve çevrinmelerle de izler, konuya yaklaşarak uzaklaşır. Plan sekans günümüz çağdaş sinemasının en çok başvurduğu uygulamalardan biridir.

Kamera Hareketleri

Kameranın üç tür hareketinden söz edilebilir: Birincisi, kamera sabit konumda iken kendi ekseninde yapmış olduğu **çevrinme (pan)** hareketleridir. Kameranın sabit konumda sağa doğru dönüş hareketi; sağa çevrinme, sola doğru yaptığı hareket; sola çevrinme, aşağı doğru yaptığı hareket; aşağı çevrinme (tilt down), yukarı doğru yaptığı hareket; yukarı çevrinme (tilt up) hareketi olarak tanımlanır. Çevrinme hareketleri, kamera sabit konumda iken oyuncu takibine olanak sağlar. Durağan sahnelere hareket kazandırmak içinde kullanılan kamera hareketleridir.

İkincisi, kameranın yardımcı bir malzeme üzerinde hareket ederek yaptığı çekimler **kaydırma** (traveling) olarak tanımlanır. Kaydırma hareketlerinde; dolly, şaryo, helikopter, uçak, otomobil benzeri kullanılan yardımcı malzemeler üstüne yerleştirilerek kameranın istenilen yönde hareket etmesi sağlanır. Hızlı hareket takiplerinde ve uzun plan kaydırma hareketlerinde tercih edilir. Şiirsel bir sinema dili oluşturulmasına imkân sağlar.

Üçüncü olarak kameranın optik hareketinden (**zoom in, zoom out**) söz edilebilir. Zoom objektif takılı kamera sabit konumda iken geniş açıdan teleye gidecek şekilde yapılan çerçeve düzenlemeleri kameranın optik hareketleridir. Kamera aynı noktada kalarak farklı çekim ölçeklerinde düzenlemeler yapma olanağı sunar. Hızlı bitirilmesi gereken dizi, TV vb. işlerde tercih edilen bir yöntemdir.

Kamera Açıları

Üç tür kamera açısından söz etmek mümkündür: Normal kamera açısı, üst kamera açısı, alt kamera açısı: **Normal açıda** kamera, insan gözünün bakış hizasındadır. İnsan gözünün dış dünyayı algılaması normal açının temel referansıdır. Herhangi bir psikolojik veya dramatik gereklilik olmadığı sürece kamera normal açı konumunda kullanılır.

Kameranın normal açısının, bakış açısının, altındaki bir konuma indirilmesi durumunda yapılan çerçeve düzenlemeleri **alt açı** olarak tanımlanır. Karakteri yüceltmek ve üstün durumunun altını çizmek için tercih edilen bir yöntemdir.

Kameranın bakış hizasının üstündeki bir konuma yükseltılarak yapılan çerçeve düzenlemeleri **üst açı** olarak tanımlanır. Üst açıda karakter bastırılmış durumdadır. Üzerinde egemenlik kurulan edilgen durumdaki karakterleri betimlemek üzere üst açı tercih edilir.

Bunların dışında kameranın estetik kullanımı kapsamında iki tür çerçeve düzenlemesinden söz etmek gerekir. **Öznel kamera, nesnel kamera.** Öznel kamerada, objektif oyuncunun gözü yerine geçer. Önce oyuncunun gözleri ve ardından oyuncunun gördükleri şekilde yapılan bir kamera kaydı **öznel kamera** olarak tanımlanır. Oyuncunun iç dünyasını ve dikkatinin yöneldiği noktaları vermek açısından önemlidir. Oyuncunun psikolojisini aktarmak açısından tercih edilir. Nesnel kamerada ise kamera tıpkı bir gözlemci gibi oyuncuyu dışarıdan takip eder. Film çalışmalarında genellikle Tanrı gözü olarak da tanımlanan nesnel kamera yöntemi kullanılır.

Öğrenme Çıktısı

3 Sinemanın uygulama aşamasında gerekli olan terminoloji konularını ifade edebilme

Araştır 3

Sinema literatürünün temelini oluşturan sinematografik birimlerin kullanım alanları nelerdir?

İlişkilendir

Sinematografik birimlerin senaryo ve çekim senaryosu yazımındaki kullanım alanlarını değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Çekim aşamasında sinematografik birimlerin nelerde kullanabileceğini anlatınız.

SENARYO

Senaryo, filmin yazınsal metnidir. Filmin ön yapı aşamasını oluşturan senaryo, perdede izlenen görüntülerin yazıya dökülmüş ilk hâlidir. Sinemanın öykü anlatma sanatı olduğu yaygın kanıdır. İster kurmaca olsun, ister belgesel yönetmenin izleyiciye anlatmak istediği bir hikâyesi, söylemek istediği bir sözü vardır. Verilmek istenen mesajlar, bir öykü yapısı içinde işlenerek, şekillendirilip senaryo içine yerleştirilir.

Senaryonun anlatım formu Antik Dönem'e uzanır. Aristo'nun dramatik anlatım olarak tanımladığı öyküleme yapısı; giriş, gelişim, çatışma ve çözümü kapsar. Öykü sürekli bir gelişim göstererek doruk noktasına ilerlemelidir. Doruk noktası, çatışmanın en yoğun yaşandığı sekansların sonuna gelecek şekilde işlenir. Çatışmanın çözüme kavuştuğu anın hemen öncesi doruk noktasını meydana getirir. Hikâyenin doruk noktasına doğru ilerlemesi için merak unsuru sürekli canlı tutulmalıdır. Kahraman kurulan tuzaklardan kurtulabilecek midir? Sürdüğü mücadelede başarıya ne zaman ulaşacaktır? Öykü içerisinde bilgilerin küçük bir kısmı seyirciye verilirken önemli bir bölümü hikâyenin gelişimine paralel olarak verilir. Verilen ipuçları sonucunda seyirci öykünün ilerlemesiyle sonuca ilişkin bir tahminde bulunur. Seyircide sürekli bir merak uyandırılarak ilgi canlı tutulmaya çalışılır. Senaryonun girişinden itibaren adım adım doruk noktasına taşınan çatışma unsuru çözüme kavuşturularak hikâyede mutlu sona ulaşılır.

Çatışma dramatik anlatımın temelidir. Çatışmaya dayalı dramatik anlatım klasik Yunan tragedyaalarında trajik, dram ve melodram olarak işlenmiştir. Tragedyalardaki dramatik form tiyatro tarafından aynen benimsenmiştir. Tiyatronun devraldığı bu form süreç içerisinde öykü ve romanın da anlatım yöntemine dönüşmüştür. Son olarak ise sinema sanatının temelini oluşturan senaryo yazımında da dramatik anlatım yöntemi benimsenmiş ve öykü yapısı ona göre kurgulanmıştır.

Öykü anlatımında iki yapı öne çıkar. Birincisi, dramatik yapının temel alındığı olay örgüsü hikâyeleridir. Olay örgüsü hikâyeler dramatik yapı üzerine kurulur. Olayın kendisi ön plandadır. Karakterler olayın gelişimine uygun olarak kendilerine verilen rolü oynarlar. İkincisi durum hikâyeleridir. Durum hikâyelerinde ise olaydan çok karakterler ön plandadır. Öykü karakterin içinde bulunduğu durum üzerine şekillenir. Karakterin içsel yolculukları anlatımın temelini oluşturur. Günümüzde minimalist sinemanın çok sık başvurduğu bir öyküleme yöntemidir.

Sinemada pek çok tür olmasına karşın kurmaca (fiction), neredeyse sinemayla bir tutulur hâle gelmiştir. Gerçekten de sinema dendiğinde ilk akla gelen bir öyküdür. Sinema romanın anlatım yöntemi olan öyküyü alarak kendi yöntemi hâline dönüştürmüştür. Sinema öyküsünün, roman öyküsünden farkı ise malzemesidir. Sinema her ne kadar bir görüntü sanatı da olsa onun ilk adımı olan senaryo bir edebî metindir. Ne var ki bu edebî metin, romandaki gibi harflerin sınırsız kombinasyonu üstüne kurulmuş sonsuz bir hayal dünyasını değil, sinematografinin sınırlılıklarını hesaba katan görsel bir anlatımı ifade eder. Senaryo metni, görsel bir metindir.

Senaryonun ilk adımı, **synopsis** olarak isimlendirilen öykünün bir iki sayfalık özetidir. Synopsiste öykü genel hatlarıyla verilir, öykünün bir nevi taslağıdır. Bölümlerin öykü yapısındaki işlevleriyle kabaca vurgulandığı bir metindir, synopsis. Synopsis düşüncenin işlenişi açısından senariste yönlendiricilik yaptığı gibi projeye paraya yatıracak olan yapımcıya da bir fikir verir. Synopsis, senaryonun bir sunuşudur, âdeta bir ambalaj işlevi görür.

Synopsis'ten sonra karakterlerin, olayların ve karakterlerin bu olaylar içindeki işlevlerinin genel hatlarıyla işlendiği her bir sahnenin bir paragraf olarak yazıldığı **treatment** (geliştirim senaryosu) aşaması gelir. Bu noktadan sonraki aşama ise senaryonun kendisidir. Film büyük oranda finansman gerektirdiğinden ve bireysel üretimden uzak olmasından dolayı senaristler adım adım giderek her noktada belirli mercilerin onayını almak durumunda kalırlar. Bundan dolayıdır ki bu sıralamaya çoğu kez uyulur. Ancak finansal kaygılardan uzak senaristin, çoğu zaman bu aşamaları atlayarak direkt senaryoyu yazdığı da bir gerçektir. Belki düşünce bazında bir taslak oluşmuştur. Ancak yazıya dökülen bir senaryodur.

Senaryoyu, senarist ya da yönetmen yazabilir. Çoğu zaman da bir iş birliği yaşanır. Her ne kadar senaryo görsel bir metin olsa da görüntüye ilişkin detayların **çekim senaryosunda** yer aldığı görülür. Senaryoda filmin öyküsü ve diyaloglar işlenmiştir. Oysa çekim senaryosu görsel anlatımın uygulanmasına dönük tüm ayrıntıları bünyesinde taşır. Senaryoyu senarist yazabilir. Ancak çekim senaryosu yönetmenin işidir. Yönetmen ele aldığı senaryoyu sekanslara, sahnelere ve planlara böler. Her bir karedeki kamera hareketleri, oyuncu hareketleri, ışık, dekor, ses, sahne düzeni gibi unsurları tek tek işleyerek senaryoyu çekim senaryosu hâline dönüştürür. Çekim senaryosunda filme ilişkin bütün detaylar yer alır. Bundan sonraki aşama çekimdir. Senaryonun sahnelenmesidir.

Öğrenme Çıktısı

4 Sinemanın çekim öncesi masa başı çalışması olan senaryonun oluşturulması aşamalarını kavrayabilme



Araştır 4

Sinemanın temel disiplini olarak öne çıkan senaryo, bir film üretim sürecinin hangi aşamalarında devreye girer?

İlişkilendir

Senaryonun çekim senaryosuna dönüşüm süreçlerini değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Kurgu aşamasında senaryonun nerelerde kullanabileceğini anlatınız.

KURGU

Sinemanın kendini yedinci sanat olarak kabul ettirmesinde kurgunun rolü yadsınamaz bir gerçektir. Sinemanın başlangıç yıllarında Lumiere ve Melies'in çalışmalarında "Bir Trenin Gara Girişi vb." kamerasının 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 düşünülmeceği gibi sinematografinin diğer unsurları; kamera hareketleri, sahne düzenlemesi vb. de söz konusu değildir.

Sinemada kurguya ilişkin ilk ciddi çalışmalar, Porter ve Griffith tarafından yapılmıştır. Porter 1903 yılında "Great Train Robbery" (Büyük Tren Soygunu) ve 1905 yılında çektiği "Cleptomaniac" (Çalma Tutkusu) filminde koşut gelişimi kullanır. 1915 yılında çektiği "The Birth of A Nation" (Bir Ulusun Doğuşu) ve 1916 yılında çektiği "Intolerance" (Hoşgörüsüzlük) filmi ile koşut bağlantısını geliştirerek sinematografinin bir anlatım yöntemine dönüştüren Griffith olmuştur. Sovyet Kuleşov ise bu yapıları daha da yetkinleştirerek günümüze kadar gelen özgün yapılar geliştirmiştir. Sinemanın olanakları ve yapabilecekleri konusunda Porter ve Griffith'in kurgu üstüne çalışmaları ile Kuleşov'un kurgu deneyleri bir başlangıç olmuştur.

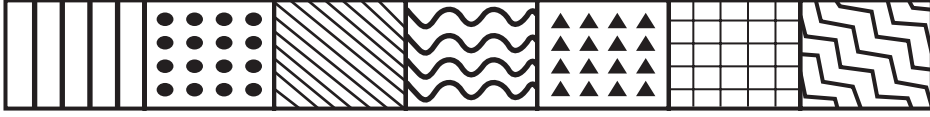
✓ **Kurgu:** Sinemada çekilen planların senaryoda yer aldığı şekliyle ardı ardına sıralanması işlemi.

Temel Kurgulama Yöntemleri

Üç temel kurgulama yöntemi vardır. **Sıralı dizim, koşut dizim, atlamalı dizim.** İster kurgu, ister belgesel ya da daha serbest çalışmaya 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, en temel kurgulama yöntemidir. Filmi meydana getiren planlar kronolojik olarak arka arkaya dizilir. Konu ve eylem akışı bir sonraki plana geçişi sağlamak üzere düzenlenir. Eylem gerçekte olduğu gibi doğrusal bir seyir izler. Eylemin tümüne film içerisinde yer vermek mümkün olmadığından başı, ortası ve sonu alınarak seyircide bir eylem algısı oluşturmak üzere özetleme yapılır. Karakter sabah kalkar, hazırlık yapar, evden çıkar, otobüse biner, iş yerine gelir. İş yeri ortamı birkaç sahne ile verilir. Aynı şekilde eve dönüş yolculuğu özetlenerek sahneler bölünür. Karakterin bir günü gerçekteki gibi özetlenmiştir. Sahne içindeki planları bağlanırken bire bir devamlılık aranır. Ancak sahneler arasında geçişler zaman aşımı gerektirdiğinden devamlılıkta atlamalar yaşanabilir. Resim 9.38, sahneler bölünmüş bir sıralı dizim örneğidir. Her bir kare bir sahneyi temsil etmektedir. Sahnenin kendi içerisinde çok sayıda plandan meydana geldiği unutulmamalıdır.



Resim 9.38 Sıralı Dizim

Planlar arasında devamlılığı meydana getiren yön, renk, ritim, kamera hareketi, beden hareketleri, kamera açıları, ışık, kostüm, dekor, çekim ölçekleri ve aks gibi tüm sinematografik unsurların sahne içerisindeki planlarla uyumu 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 özetlenebilmesi için öncelikle harekete kesme 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 çekiminde 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 filmel zaman yaratılır. Oyuncu için yapılan harekete kesmeler, araç vb. nesnelere için de aynı şekilde uygulanarak sıralı dizim gerçekleştirilir.

Çerçeveye giriş ve çıkış yönteminde yönler de son derece önemlidir. Oyuncu ya da nesnelere çerçevenin hangi yönünden çıkış yaptılarsa bir sonraki çerçeveye tam tersi yönden düz bir hat üzerinden giriş yapılmalıdır. 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 yapılmalıdır. Bu tüm yönler için geçerlidir. Çıkkılan yönün tam tersinin, giriş için kullanıl-

ması 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 hâlindeki akışını birebir baştan sona veremez. Bir uzun metraj filmin yaklaşık olarak iki saat olduğu düşünülürse bu sınırlı zaman dilimi içerisinde 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 içerisinde yerleştirmek sık başvurulan bir çözümdür. Hareketin önemli durakları; başı, ortası ve sonu benzeri önemli anlar alınarak eylem bağlanır. Öykünün gelişim içerisinde eylemin birebir bağlanmasını gerektiren durumlar da bulunur.

$A + (A1-2-3) + B + (B1-2-3) + C + (C1-2-3) + D + (D1-2-3) + E + (E1-2-3) + F + (F1-2-3) + G + (G1-2-3)$ vb. bir sistem sıralı dizimin çerçevesini çizer.

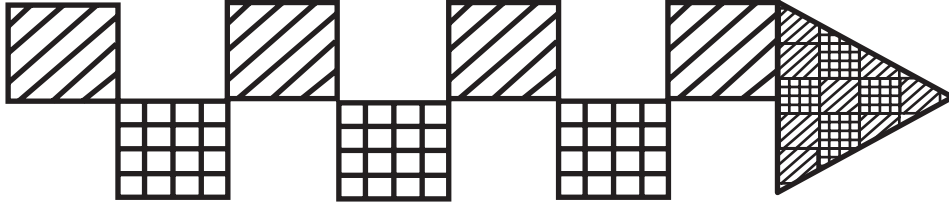
Sıralı dizimde, filmin dayandığı öykü de aynı şekilde kronolojik bir akış hâlinde işlenir. Öykü gerçek akışa bağlı olarak ele alınır ve öykü içerisinde başa ve ileriye dönük sıçramalar görülmez. Kurmaca türündeki bir filmde kahramanın doğumu, büyümesi, gelişimi, eğitimi ve yetişkin bir birey olarak öykü 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 bulundurulur.

Olay ya da eylem başından başlatılarak sona erdirilir. Ortasından ya da sonundan başlatılarak başa dönüşler yapılmaz. Düz bir akış hâlinde öykü çözüme kavuşturulmuş hâlde kurgulanır. Zaman geniş bir şekilde ve gerçekçi bir hâlde işlenir.

Koşut Dizim

Koşut dizim, birbirinden bağımsız olarak gelişen iki ya da daha fazla öykünün iç içe dizilerek kurgulanmasıdır. **A+** (a1- a2- a3)+ **B+** (b1- b2- b3) =**C** gibi ilerleyen akışta bu öyküler birleşir ve tek bir anlatımı oluştururlar (Resim 9.39). Söz gelimi iki ordunun savaştığı bir sekansı bünyesinde barındıran bir dönem filmi ele alalım. Bu sekansın kurgulanmasında, birinci ordu karargâhında 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 yapmaya başlanmıştır. Sonraki akışta birinci or-

dunun saldırıya geçişi verilirken, ikinci ordunun savunma hazırlıklarını tamamlaması gösterilir. Sekansın sonuna kadar sürecek karşılıklı geçişler çarpışmanın sona ermesi ve birinci ordunun karargâhı 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.



Resim 9.39

Koşut dizimde olaylar arasında birebir devamlılık oluşmaz. Geçişlerde kısa zaman aralıkları olabileceği gibi Griffith'in Hoşgörüsüzlük filminde olduğu gibi binlerce yıl 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 birebir 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 dizim benzeri devam koşulu aranmadığı gibi, koşut dizimdeki iki olayın bağımsız gelişimi koşulu da aranmaz. Öykünün içinde bulunduğu anın öncesinde ve sonrasında, zamanda ve mekânda keskin sıçramalar yaşanır. Bugünü 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 veya eylem entelektüel düzeyde birleştirilmektedir. Kubric'in 2001 Uzay Yolu filmi bu tür geçişler için çarpıcı bir örnektir. Filmin başlangıcında bir grup maymun rekabet hâlinde bir şeyler yemektedir. Maymunlardan biri kemirdiği kemiklerden birini yanındaki maymunun kafasına vurur. Maymun acıyla yemeği bırakıp kaçar. 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 insanı 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 veya 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 edebî formların da kullandığı bir yöntem olan metaforlar, senaryo yazarının işini öyküleme son derece kolaylaştırıcı bir işlev yüklenir. Ses ve görüntü benzerliğini kullanarak yapılacak zaman ve mekân atlamaları filmsele zamanda keskin sıçramalar yaratabilir.

$A + a_1 + a_2 + a_3 + (benzerlik ilişkisi) + K + k_1 + k_2 + k_3 + (benzerlik ilişkisi) + G + g_1 + g_2 + g_3 + \dots$. Bu örnekte görüldüğü gibi A filmsele zaman anından K filmsele zaman anına, benzerlik ilişkisi kurularak ya da metaforlarla ileriye sıçrama yapılmıştır. Öykünün gelişimine paralel olarak devamında yaratılan yeni benzerlik ilişkisi ile G filmsele zamanına geri dönüş yapılmıştır.

- Hapishane koğuşunda sigara söndüren mahkûm
- Yakın planda kül tablosunda birikmiş izmaritler
- Kahvede kül tablosunda sigara söndüren oyuncu

Örnek kurgulamada görüldüğü gibi ortak nesnelere; kül tablosu ve sigara, benzerlik ilişkisi kullanılarak sahneler arasında geçiş yapılmış ve zamanda atlama gerçekleştirilmiştir.

Görsel imgelerle sağlanan geçişler yaygın ve kapsamlıdır. Bununla birlikte ses, diyalog ve efektlerle bir sonraki sahneye yapılan geçişler de etkili bir yöntem olarak kullanılmaktadır. 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 âdeta yeni gelen sahnenin içine iteklenir. Ses kullanılarak yapılan geçişlerde de sesin çağrışımsal özelliği kullanılarak

zaman ve mekânda istenilen sıçramalar yapılmakta ve sekanslar arasındaki geçişler kolaylaşmaktadır.

Planlar Arası Kurguda Temel Kurallar

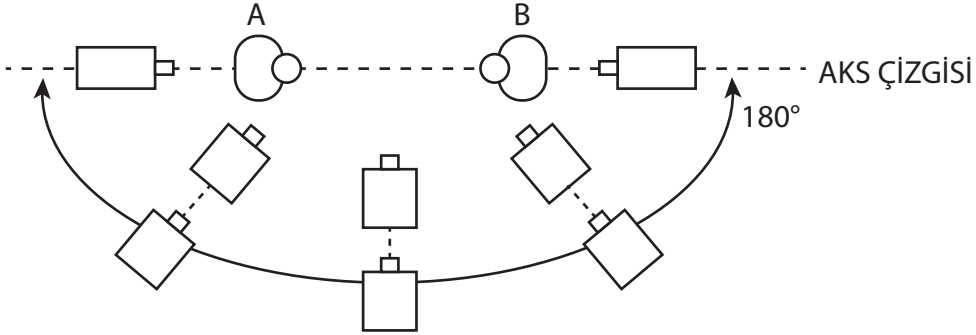
Aks Çizgisi (180 Derece) Kuralı

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 nesnelere 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.

✓ **Aks Çizgisi (180 Derece Kuralı):** Oyuncuların bakış ve hareket yönleri ile ekran konumları düzenlenirken tam ortalarından geçtiği varsayılan çizgi, aks çizgisi olarak tanımlanır.

Bir sahnede bulunan iki ana oyuncu arasındaki aksiyon çizgisi, oyuncuların karşılıklı bakış yönlerine bağlıdır. Aksiyon çizgisi, çizginin diğer tarafına geçmeden 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 üzerindedir. Bunun avantajı çekimlerin tümünde her oyuncunun görüntü çerçevesinin aynı bölümünde olmasını sağlamaktır. A oyuncusu görüntü çerçevesinin sol, B oyuncusu görüntü çerçevesinin sağ tarafındadır.

İki kişinin karşılıklı konuşmasında, oyuncuların bakış yönleri temel alınarak üst açıdan oyuncuların tam ortalarından geçtiği varsayılan çizgi, aks çizgisidir (Resim 9.40).



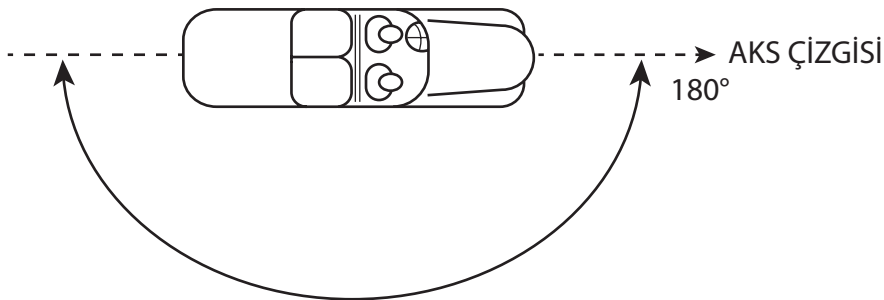
Resim 9.40 Aks Çizgisi-Karşılıklı Konuşma Sahneleri

A ve B kişilerinin karşılıklı konuştuğu Resim 39'daki 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 diğer yarısına geçmemelidir. Bu durumda çekilen planların bağlanması olanaksızdır.

Eylem ve akışın kurguda doğru bağlanabilmesi için, aks kurallarına dikkat edilerek devamlılık il-

kesine titizlikle uyulmalıdır. Aks, sinematografide uyulması gereken en önemli kuralların başında gelir. Gerçek eylem ile perdeye aktarılacak 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 yanılgıların önüne geçilebilmesi için sinematografide klasikleşmiş kuralların uygulanması temel yöntemdir. Bu kurallara uyulmaması hâlinde, eylemlerin yönleri birbirine karışır, karşılıklı diyaloglar tanımsızlaşır ve çerçeve içerisinde yer alan oyuncu ve nesnelerin konumları anlaşılabilir hâle gelir.



Resim 9.41 Aks Çizgisi- Hareketli Sahneler

Herhangi bir oyuncu ya da aracın hareketinin söz konusu olduğu çekimlerde de aks çizgisinin hareket yönündeki araç ya da oyuncunun tam ortasından geçtiği varsayılır (Resim 9.41). 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 hâlindeki 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 ilerleyebilir. Bazen arazi koşulları, bazen de setten kaynaklanan zorluklardan dolayı harekette gelgitler yaşanabilir. Bu durumlarda hareket, belirli kısımları, 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?

1. Aks çizgisinin **neye göre belirleneceği** ilk akla gelen sorulardan birisidir. Aks çizgisi karşılıklı konuşmaları içeren durağan sahnelerde **bakış yönüne göre** belirlenir (Resim 9.40). 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.

2. Aks çizgisi, eylemin kaydedilmesine dönük çekimlerde, hareket hâlindeki nesnelere **hareket yönüne göre** belirlenir (Resim 9.41). Oyuncu ya da hareket eden cansız nesnelere hareket yönlerine göre belirlenen 360 derecelik alanın 180 de-

recelik yarısı alıcı için uygun çekim alanı olarak belirlenir. 360 derecelik alanın tam ortasından ve hareket hâlindeki nesnelere ortasından geçtiği varsayılan hayali çizgi aks çizgisi olarak tanımlanır ve çekimler bu saptanan alana uygun olarak yapılır. Oyuncu ya da hareket hâlindeki nesnelere soldan sağa gidiyorsa eylemin sonuna kadar buradaki yön korunmalıdır. Söz gelimi Londra'dan kalkıp İstanbul'a gelecek bir uçak için yapılacak çekimlerde uçağın sağ yanı kullanılmalı ve uçak daima soldan sağa doğru görüntülenmelidir. 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?

1. 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.

2. 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.

3. Karşılıklı konuşmalara dayalı, durağan diyalog sahnelerinde veya eylem içeren aksiyon sahnelerinde, bir diğer kurallı aks atlama, 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.

4. Hareket hâlindeki oyuncu ya da nesnelere kamera kayıt hâlinde iken **dönüş hareketi** yapması durumunda alıcının 180 derecelik çalışma alanı aynı olmakla birlikte nesnelerin konumları değişecektir. Bu durumda kamera, oyuncu ya da nesnelerin sol tarafında başladığı çekimlerine sağ tarafa 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.

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 seyircide 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.

30 Derece Kuralı

30 derece kuralı, çekim ölçeklerinde birer basamak atlama kuralına uyulmuş bile olsa birinci plandan ikinci plana geçerken kameranın 30 derece sağa ve sola kaydırılması ilkesine dayanır. Kamera aynı düzlem üzerinde kaldığı sürece ölçeğin daraltılması seyirci algısında sıçrama etkisi yaratır.

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. Kameranın 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 bulunduğu konumda sağa sola yapılacak kaydırmalar seyirciye fondaki görüntüyü farklı açılardan görme olanağı sunması yanında, farklı yönlerde oyuncu ile mekân arasında bağlantı kurma fırsatı da verecektir. Kuşkusuz burada da tek oyuncunun durağan ya da aksiyonel çekilen planların kurgulanması durumunda uyulması gereken kurallar söz konusudur. Çerçeveye iki ya da daha fazla oyuncunun dâhil olduğu veya cansız nesnelerin atmosfer betimlemelerinde kullanıldığı sahne çekimlerinde farklı uygulamalar gerekecektir.

Diğer Devamlılık Unsurları

Renk, ışık, tempo ve hareketin bulunduğu aşamaları kapsayan diğer devamlılık ilkeleri; plan, sahne ve sekanslar arası kurguda büyük önem taşır. Kurgudaki devamlılık açısından aydınlatma, ses, müzik ve efekt, objenin hızı, dekor, aksesuar ve kostüm kullanımı da bir o kadar önemlidir. Planlar arasında zaman ve mekân değişimi olmadığı sürece sahnenin aynı özellikleri taşıması gerekir. Sahnenin kurgulanmasında devamlılık unsurlarının göz ardı edilmesi seyirci algısında tam bir karmaşaya neden olur.

✓ **Devamlılık İlkesi:** Perdede, planlar arasındaki akışın gerçeği ile benzer bir görünüm meydana getirmesi için, çekim sırasında önceki plan ile sonraki plan arasında aks, ışık, renk, dekor, kostüm, hareket, ses vb. unsurlarının konumlarını korunması.

Öğrenme Çıktısı



5 Sinemanın çekim sonrası aşaması olan kurgu ve uygulamaları konusunda gereken kavramları tanımlayabilme

Araştır 5

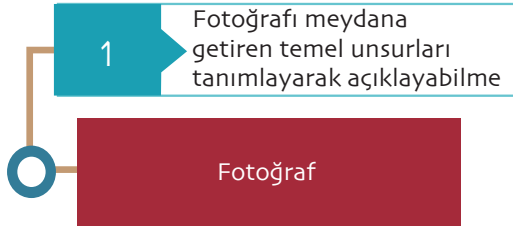
Genel bir kanı olarak “film masa başında yaratılır” sözüne katılır mısınız? Sizce sinema dilinin ulaştığı anlatım yöntemleri açısından bu söz hâlâ geçerli midir?

İlişkilendir

Temel kurgulama yöntemleri ile sinema dilinin gelişim düzeyi arasındaki ilişkiyi değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Görsel uygulamalarda kurgunun nerelerde kullanılabileceğini anlatınız.



Sanatın ortaya çıkışına ilişkin ilk veriler M.Ö. 16.000'li yıllarda yapıldığı düşünülen Altamira Mağarası duvar resimlerine uzanır. Resimler doğayı taklide dayalı yansıtma kuramının tipik bir örneği olarak verilebilir. Fotoğraf ve sinemanın iki farklı sanat disiplini olarak ortaya çıkışları tamamen görme yetisiyle ilintilidir. Işığın biçimlendirdiği nesnelere görme duyusuyla bir kimlik kazanır. Fotoğraf ışığın kontrollü kullanımı sonucu oluşturulan görüntüyü gümüş bromür tanecekleri yardımıyla pelikül üzerine aktararak yeni bir çığır açmıştır.

Işık elektromanyetik dalgalar hâlinde bir saniyede 300.000 km hızla yol alır. Işık görüntüyü var eden bir fenomendir. Işığın kapalı bir kutunun önündeki delikten geçirilmesiyle karşı yüzeyde nesnelere ters olarak yansıması karanlık oda anlamına gelen **camera obscura** olarak tanımlanmıştır. **Fotoğraf** düşüncesinin temeli camera obscura'ya dayanır. Işık aynı zamanda renktir. Işıksız ortamda renkten söz edilemez. Beyaz ışık olarak tanımlanan günışığı prizmadan geçirildiğinde, gökkuşağı örneğinde olduğu gibi, bilinen tüm renklerin ayrı ayrı yansıdığı görülür. İnsan gözü ışık spektrumu üzerinde yalnızca **400 nm ile 700 nm** arasındaki sınırlı ışınım dalga boylarını görebilir.

Fotoğraf, sinema ve TV yayıncılığında renk iki şekilde elde edilir. **Toplamsal renk sentezinde** ana renkler; kırmızı, mavi ve yeşilin keşilmesi beyaz rengi verir. **Çıkarımsal renk sentezinde** ana renkler; sarı, cyan ve magenta'nın keşilmesi siyah elde edilir. Renk ısısının ölçüm birimi kelvindir ve K harfi ile gösterilir. **Day light** olarak tanımlanan gün ışığının kelvin değeri 5000 ve üzeri iken **tugesten** olarak tanımlanan yapay ışığın kelvin değeri 3200'dür.

Fotoğraf makinesi; **bakaç, gövde, örtücü, diyafram ve objektiften** meydana gelir. Bakaç, film veya sensör üzerine aktarılabilecek görüntünün saptanması ve çerçeve düzenlemesini sağlar. Gövde ise pelikül veya sensörün görüntü kaydı yapılmak üzere düzenlendiği bölümdür. Bakaç, örtücü ve objektif gövde üzerinde bulunur.

Objektif, görüntünün film veya sensör üzerinde net ve aydınlık olarak görünmesini sağlayan mercekler dizisidir. Standart olarak kabul edilen 35 mm film formatı ve 4:3 çerçeve oranlarına göre, 50 mm odak uzaklığına sahip objektifler, **normal açılı objektif** olarak tanımlanır. 50 mm üstü **tele objektif**, 50 mm altı **geniş açılı objektif** ve geniş açılı, normal açılı ve ele objektifi bünyesinde barındıranlar ise **zoom objektif** olarak tanımlanır. Objektif üzerinde ışık şiddetini kontrol etme görevi üstlenen diyafram değerleri f/1.2'den f/64'e uzanır. **f/1.2 f/1.4 f/2 f/2.8 f/4 f/5.6 f/8 f/11 f/16 f/32 f/64 vb.**

Gövde üzerinde bulunan örtücünün görevi, objektiften belirlenen oranda gelen ışığın film veya sensör üzerine ne kadar süre düşeceğini belirlemektir. Örtücü hızları da rakamsal değerlerle saptanır: **T, B, 1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/15, 1/30, 1/60, 1/125, 1/250, 1/500, 1/1000, 1/2000** Işık durumuna göre doğru örtücü ve diyafram değerleri verilerek doğru pozlamalar yapmak mümkündür.

Analog dönemde **4:3 çerçeve oranları** standart olarak kabul edilmiş, digital döneme geçişle birlikte yerini **16:9** çerçeve oranlarına bırakmıştır. Çerçeve düzenleme yapılırken altın oranların dikkate alınması önemlidir.

2

Sinemanın temel unsurlarına ilişkin kavramları ve özelliklerini algılayabilme

Sinema

Sinema, fotoğraf sanatından görüntünün kaydedilebilme inceliklerini alarak fotoğrafta hareketsiz hâlde donuk olarak saptanan görüntüyü hareketli hâle getirmiştir.

Sinemayı var eden, gözün ağ tabakasının görüntüyü 10/1 oranında hafızasında bekletip gelen görüntü ile üst üste çakıştırmasıdır. Gözün bu özelliği, sinemada tek tek kareler olarak kaydedilen hareketsiz görüntülerin saniyede 24 kare geçecek şekilde oynatılması sonucunda normal hareketli görüntü olarak algılanmasını sağlar.

Profesyonel format olarak kabul gören **35 mm film** malzemesi, **70 mm** olarak da reklam çekimleri ve estetik kaygılarla yapılan özel çekimlerde tercih edilmiştir. **8 mm** amatör çekimlerde, **16 mm** ise belgesel ve haber çekimlerinde kullanılmıştır. Dijital dönemde film malzemesi yerini **sensörlere** bırakmış ve görüntüler **SD card**larda depolanmıştır.

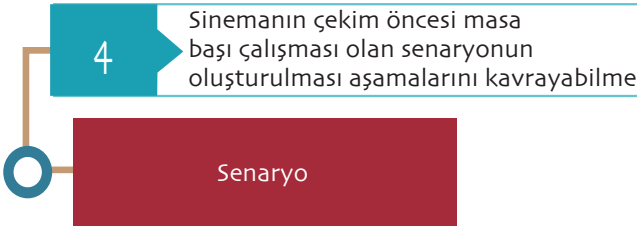
Sinema dilinin temel kavramları **çekim ölçekleridir**. İnsan anatomisine göre düzenlenen çekim ölçekleri: **Panoramik plan, uzak plan, genel plan, boy plan, diz plan, bel plan, göğüs plan, omuz plan, yakın plan ve ayrıntı plan** olarak sıralanır.

3

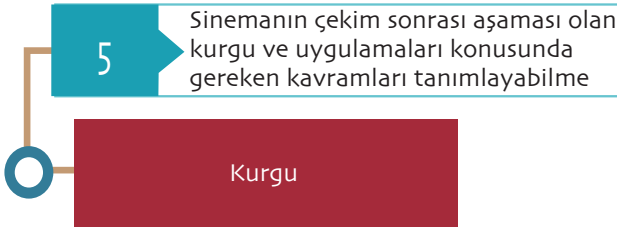
Sinemanın uygulama aşamasında gerekli olan terminoloji konularını ifade edebilme

Sinematografik Birimler

Sinemada en küçük birim **plan**, kameranın kayıttan çıkmaksızın kaydettiği bölümdür. Planlar bir araya gelip **sahneleri**, sahneler bir araya gelip **sekansları** oluşturur. Plan ve sekansın birleşiminden meydana gelen birime verilen isim ise **plan sekanstır**.



Bir öykü anlatma sanatı olan sinemanın yazılı metni **senaryo**dur. Senaryo dramatik yapı bir seyir izlemelidir. Senaryodan önce film öyküsünün özeti olarak **synopsis** yazılır. Synopsisin geliştirilmiş hâli **treatment**'tir. Senaryo ise tüm sahne ve diyalogları kapsar film öyküsünün son hâlidir. Çekim sırasında kullanılmak için ayrıca **çekim senaryosu** yazılır.



Kurgu sinemanın temelidir. Parça parça çekilen plan, sahne ve sekanslar kurgu yardımıyla birleştirilerek filmin kurgusu tamamlanır. Sinemada temel kurgulama yöntemleri; **sıralı dizim**, **koşut dizim** ve **atlamalı dizim** olarak tanımlanır.

Planlar arası kurguda devamlılık kuralları son derece önemlidir. 180 derece kuralı olarak bilinen **aks çizgisi** ilkesi devamlılık için esastır. Kameranın bir sonraki planda **30 derece** sağa ve sola hareket ettirilerek kayıt yapması planlar arasında sıçramaları önleyecektir. Aynı şekilde bir sonraki plan kaydının da çekim ölçeğinin bir ölçek azaltılıp ya da arttırılarak yapılması devamlılık açısından önemlidir. Planlar arası geçişlerde aks kuralı ile birlikte **hareket**, **konum**, **dekor**, **ışık**, **renk**, **kostüm** devamlılığı da son derece önemlidir.

1 Camera obscura'nın kısaca tanımı aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Yapay ışık
- B. Karanlık oda
- C. Gün ışığı
- D. Dolgu ışık
- E. Yansıyan Işık

2 Işık spektrumunda insan gözü aşağıdaki hangi dalga boylarındaki renkleri görebilir?

- A. 400-700 nm
- B. 200-400 nm
- C. 300-700 nm
- D. 400-600 nm
- E. 500-800nm

3 Aşağıdakilerden hangisi objektif üzerinde bulunur?

- A. Diyafram
- B. Örtücü
- C. Film
- D. Sensör
- E. Duyarlık

4 Aşağıdakilerden hangisi alan derinliğini belirleyen faktörlerden biri **değildir**?

- A. Diyafram değeri
- B. Objektif değeri
- C. Örtücü değeri
- D. Konuya uzaklık
- E. Film değeri

5 $f/11$ diyafram değeri ve $1/250$ örtücü değeri doğru pozlama ise aşağıdakilerden hangisi eş değer pozlamadır?

- A. $f/16 - 1/125$
- B. $f/8 - 1/250$
- C. $f/5.6 - 1/500$
- D. $f/32 - 1/1000$
- E. $f/4-60$

6 Kameranın start stop konumunda yaptığı kesintisiz kayıt aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Sahne
- B. Plan
- C. Sekans
- D. Bölüm
- E. Plan sekans

7 Hem plan gibi kesintisiz hem de sekans gibi çok sayıda sahneden aşağıdakilerden hangisi meydana gelir?

- A. Plan
- B. Sahne
- C. Sekans
- D. Plan sekans
- E. Bölüm

8 Filmin kısa öyküsüne ne ad verilir?

- A. Synopsis
- B. Treatment
- C. Senaryo
- D. Çekim senaryosu
- E. Geliştirim senaryosu

9 Bağımsız planların iç içe bağlanmasına dayalı temel kurgulama yöntemi aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Sıralı dizim
- B. Atlamalı dizim
- C. Çağrışımsal dizim
- D. Koşut dizim
- E. Karşıt Dizim

10 Aks kuralının karşılığı aşağıdakilerden hangisidir?

- A. 360 derece kuralı
- B. 180 derece kuralı
- C. 90 derece kuralı
- D. 45 derece kuralı
- E. 30 derece kuralı

1. B	Yanıtınız yanlış ise “Fotoğraf” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	6. B	Yanıtınız yanlış ise “Plan” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
2. A	Yanıtınız yanlış ise “Işık” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	7. D	Yanıtınız yanlış ise “Plan Sekans” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
3. A	Yanıtınız yanlış ise “Objektif” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	8. A	Yanıtınız yanlış ise “Senaryo” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
4. C	Yanıtınız yanlış ise “Diyafram” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	9. D	Yanıtınız yanlış ise “Koşut Dizim” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
5. A	Yanıtınız yanlış ise “Pozlama” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	10. B	Yanıtınız yanlış ise “Aksiyon Çizgisi (180 Derece) Kuralı” konusunu yeniden gözden geçiriniz.



Kaynakça

- Arıjon, Daniel. “**Film Dilinin Grameri**”, Çev. Yalçın Demir, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir 1993.
- Arnheim, Rudolf. “**Art and Visual Perception**”, Çev. Levent Kılıç, Görüntü Estetiği, Yapı Kredi Yayınları, 1. Baskı, Eylül 1994. s. 25.
- Arnheim, Rudolf. “Film as Art” Çev. Akşit Göktürk, Türk Dili Sinema Özel Sayısı, Ankara, 1968, Cilt XVII.
- Arnheim, Rudolf. “Visaual Thinking”, çev. Adem Genç-Ahmet Sipahioğlu, Görsel Algılama, Sergi Yayınevi, İzmir 1990.
- Bazin, Andre. “Çağdaş Sinemanın Sorunları”, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1966.
- Sokolov, A.G. “Sinemada Görüntü Kurgusu”, Çev. Semir Aslanyürek, Antrakt. Yayınları, 1. Baskı, Mayıs 1995.
- Demir, Yalçın. “**Filmde Zaman ve Mekan**”, Turkuaz Yayıncılık, 1. Baskı, Eskişehir, 1994.
- Derman, İhsan. “Fotoğraf ve Gerçeklik”, Anadolu Üniversitesi, Açık Öğretim Fakültesi Yayını, Eskişehir, 1989.
- Dmytryk, Edward. “Sinemada Kurgu”, çev. Zafer Özden, Afa Yayınları, Nisan 1993.
- Eisenstein, Sergey M. “Film Biçimi”, çev. Nijat Özön, Payel Yayınları, İstanbul, 1985.
- Eisenstein, Sergey M. “Film Duyumu”, Çev. Nijat Özön, Payel Yayınları, İstanbul, 1984.
- Engin, Erhan. “**Her Yönüyle Fotoğrafçılık Tekniği**”, İnkılap Kitabevi. 2.Baskı. 1989.
- Feininger, Andreas. “The Complete Photo Grapher”. Thames and Hudson Ltd., London, 1978.
- Flusser, Vilem. “Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru”, Çev. İhsan Derman, Ağaç Yay. Ltd. Şti, İstanbul 1991.
- Griffith, David-Wark. “**The Mentor**” Çev. Nijat Özön, Türk Dili Sinema Özel Sayısı, Ankara, 1968, Cilt XVII.
- Kılıç, Levent. “Görüntü Estetiği”, Yapı Kredi Yayınları, 1. Baskı, Eylül 1994.
- Küflü, Ahmet. “Eisenstein Potemkin Zırhlısı”, Bilgi Yayınevi, İstanbul 1995.
- Long, Robert Edgar. “David Wark Griffith”, Çev. Nijat Özön, Payel Yayınevi, Film Biçimi, Nisan 1985.
- Lotman, Yuriy M. “**Sinema Estetiğinin Sorunları**”, Çev. Oğuz Özügül, De Yayınevi, Mart 1986.
- Malraux, Andre. “**Esqmsae d’une psychologie du Cinema**” Çev. Tahsin Saraç, Türk Dili Sinema Özel Sayısı, Ankara 1968, Cilt XVII.
- Moran, Berna. “Edebiyat Kuramları ve Eleştirisi”, Cem Yayınevi, 4. Baskı, İstanbul 1981.
- Neale, Steave. “Cinema and Tecnology”, Çev. Nadi Kafalı, Macmillian Eduation Ltd. Hongkong, 1985.
- Onaran, Alim Şerif. “Sinemaya Giriş”, Filiz Kitabevi, İstanbul, 1986.
- Onaran, Alim Şerif. “Sessiz Sinema Tarihi”, Kitle Yayınları, Ankara, 1994.
- Özön, Nijat. “Sinema El Kitabı”, Elif Yayınları, İstanbul, 1964.
- Pudovkin, Vevolod I. “**Kinorejissör Kinomaterial**”, Çev. Nijat Özön, Türk Dili Sinema Özel Sayısı, Ankara 1968, Cilt XVII.
- Pudovkin, Vsevolod I. “**Sinemanın Temel İlkeleri**”, Çev. Nijat Özön, Bilgi Yayınevi, 2. Basım, 1995.
- Pudovkin, V. I. “**Kinorejissörü Kinomatanel**”, Çev: Nijat Özön, Türk Dili, Sinema özel Sayısı, Ankara, 1968, dit XVII.
- Tarkovski, Andrey. “**Mühürlenmiş Zaman**”. Afa Yayınları, İstanbul, 1986.
- Williams, Raymond. “Communications”, London: Penguin. Book, 1977.
- Yıldız, Filiz. “Televizyon Yayınlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri”, Yayınlanmamış Master Tezi, M.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 1995.
- Yıldız, Selahattin. “Sinematografik Anlatım”, Su Yayınevi, İstanbul, 2014.

■ İnternet Kaynakları

Görsel Kaynaklar:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:AltamiraBison.jpg>

<https://et.wikipedia.org/wiki/Kaamera>

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Eletromanyetik_dalga_tayf%C4%B1.png

<https://en.wikipedia.org/wiki/White>

<https://en.wikipedia.org/wiki/White>

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CMYK_color_model.png

https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_photographic_lens_design,

https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_photographic_lens_design

<https://pixabay.com/tr/diyafraam-kamuflesat%C4%B1r-objektif-1689185/>

https://en.wikipedia.org/wiki/135_film

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sensor_IMG_2924.jpg

<https://pixabay.com/tr/sd-kart-bellek-kart-mavi-34041/>

<https://pixabay.com/tr/photos/diagram/?cat=science>

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Small_format_films_compared.png

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Digital_video_resolutions_\(VCD_to_4K\).svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Digital_video_resolutions_(VCD_to_4K).svg)

Diğer görseller Selahattin Yıldız özel arşivi.