

PAPER DETAILS

TITLE: GÖRÜNTÜDE ZAMAN BOYUTU

AUTHORS: Hakan UGURLU

PAGES: 148-165

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1497033>

GÖRÜNTÜDE ZAMAN BOYUTU

Hakan Uğurlu *

Özet: İnsanoğlunun yüz yıllardır üzerinde düşündüğü zaman kavramı, her alanda etkili olmaktadır. Zamanın iyi bir şekilde kullanılması yapılan işin her alanda olumlu yönde sonuçlandırılmasında önemli bir yer tutmaktadır. Çünkü zaman kavramı içinde mekan ve hareket kavramlarını da bulundurmaktadır. Zaman ancak meydana geldiği mekan ve oluşturduğu hareket ile bir anlam ifade etmektedir. Görsel sanatlarda da zaman kavramının oluşturulması ve bunun topluma hissettirilme kaygısı bu sanatların önemli sorunlarından biri olmuştur. Sinema sanatının ve daha sonra da elektronik görüntünün ortaya çıkmasıyla, hareketli görüntüde de zaman kavramı insanı yeniden düşünmeye sevk etmiştir. Çünkü görüntüde gerçek zamanın belli olması, bir başlangıç ve bitişinin olması, bu ortamda zamanın yaratılma sürecini görsel sanatların diğer alanlarına göre daha zor kılmaktadır. Görüntünün izlenebilir kılınması açısından da zaman boyutu ve bu boyutun oluşturulma çabası önem kazanmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Sinema, Televizyon, Öznel Zaman, Nesnel Zaman

TIME DIMENSIONS IN FILM

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

Keywords: Cinema, Television, Subjective Time, Objective Time

* Yard. Doç.Dr., Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi

Gerçek yaşamda, diğer bir deyiş ile somut ve nesnel olarak varolan yaşamda, zaman sabittir. Gün saatlere bölünmüştür ve zaman; yıllar, aylar, mevsimler gibi kavramlarla yaşanmaktadır. Ancak filmlerde yönetmenler zamanla özgürce oynamaktadırlar. Öyle ki, günler, yıllar hatta asırlar birkaç dakika içinde anlatılmakta, gerçek yaşamda çok uzun denebilecek bir aralık, bir buçuk saate sığdırılabilmektedir. Yine filmin yönetmeni sayesinde birkaç saniye süren bir olay, dakikalarca sürüyormuş hissi uyandıracak şekilde anlatılmaktadır. Teknik imkanları kullanarak hareketli görüntüde zamanı sezdiren, zamanla oynayan, yeni zamanı kurgulayan olarak yine yönetmen karşımıza çıkmaktadır.

Görsel sanat türleri, dilsel sanatlardan farklı olarak yalnız şimdiki zamanı tanımakta, geçmişle geleceği dışlamaktadır. İnsan, geleceği bir resim üzerinde betimleyebilmekte ama gelecekte bir resim çizmesi mümkün olamamaktadır. Görsel sanatların öteki edimsel kategorilerindeki yoksulluk da bu duruma bağlı olmaktadır. Görsel algılanabilen bir olgu yalnızca reel kalıp içinde mümkün görünmektedir. İstek, koşul, yasak emir ve dolaylı ve de özgün olamayan dolaysız konuşma biçimleri, görüş açıları karmaşık bir şekilde birbiri içine geçmiş diyaloga dayalı anlatı tarzı gibi tüm gerçekdışı kalıplar yansıtan sanatlar için sorun yaratmaktadır. Ne var ki, kollara ayrılmış edimsel kategoriler sistemi olmadan da bir anlatının kurulması mümkün olmamaktadır. Buradan da sanatçının karşısına önce, perde üzerinde olgunun zorunlu şimdiki zamanını ve reel kalıbı aşması görevi çıkmaktadır. Seyircilerin filmsel olguyu gerçeklik diye yaşamaları da, perde üzerinde peşpeşe betimlenmesi gereken paralel ama mekansal yönden birbirinden uzakta geçen olayların yansıtılması sırasında güçlükler yaratmaktadır. Çünkü sinema, romana özgü “bir zamanlar” ya da “değerli okur, şimdi geçelim...” gibi anlatımlardan yoksun bulunmaktadır (Lotman, 1999, 122).

Çoğu kez, bir saatlik bir otobüs yolculuğunun, kişiye, iki ya da daha fazla saatlik bir eğlencede geçen zamandan daha uzun geldiği, bir çok insanın yaşadığı bir deneyim olmaktadır. Bu durumda saatle saptanan gerçek zamandan farklı olarak her kişinin ayrı ayrı yaşadığı bir psikolojik zamandan bahsedilebilmektedir. Sinema da bu psikolojik zamanı ifade etmek ister. Onaran’ın da (1999, 21) ifade ettiği gibi; “İlgisiz geçen, iş görülmeyen, zayıf zamanlar ve ilginç birçok olaylarla dolu geçen kuvvetli zamanlar vardır. Zayıf zamanları vurgulayan bir seri geniş plan, süre izlenimini arttırabilir. Aksine kısa planlarla kuvvetli zamanlar vurgulanabilir”

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

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

Film sanatının Bergson'un zaman felsefesi ile aynı tarihlerde ortaya çıkmış olması, film sanatı için zaman kavramı açısından bir ifade kolaylığı getirdiği görülmektedir. Zaman kavramının film sanatında, diğer sanat dallarından daha kolaylıkla ifade edilebildiği göze çarpmaktadır. Demir (1994, 7), Zaman ve Mekan isimli kitabında Bergson'un kuramının etkisi ile filmin formunda da yapısal değişikliklerin göze çarpmakta olduğunu ifade etmektedir. Filmde zaman akışı devam ederken, bir yandan da zamanın farklı hissettirilebileceğini belirtmektedir. Bunun oluşabilmesi için yapılabilecek yapısal değişiklikleri aşağıdaki gibi sıralamakta ve zaman mekan ilişkisini ortaya koymaktadır.

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

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

zamanının yeniden oluşturulması tamamen kurgu ve teknik imkanların kullanımı ile gerçekleştirilmektedir.

ELEKTRONİK GÖRÜNTÜDE ZAMAN BOYUTU

Elektronik görüntüde filmde kullanılan tekniklerin bir çoğu geçerli olmasına karşılık temelde bir fark bulunmaktadır. Filmde kullanılan yüzey ile elektronik görüntüde kullanılan yüzey bir birinden farklıdır. Bu farklılık beraberinde önemli bir özelliği getirmektedir. Filmin çekiminden sonra izlenebilmesi için banyo, baskı gibi işlemlerden geçerek perdeye yansıtılması gerekirken elektronik görüntü bunlara ihtiyaç duymamaktadır. Kılıç (2000, 71), videonun, sanatçının emrine yüzey olarak kendinden önceki sanatlardan çok farklı bir yüzey sunmakta olduğunu, videonun yüzeyinin hareketli görüntülerden oluşmakta olduğunu ve hareketli görüntüyü oluşturanın da ışıklı noktacılar olduğunu belirterek, video sanatçısının yüzeyi olan ekran “hareketli ışık” olduğunu vurgulamaktadır. Hareketli ışık için ise, videonun teknolojisinden gelen yapısal bir öge olduğunu ifade etmektedir

Bunlar göz önüne alındığında zaman kavramının görüntü üzerinde başka bir boyutu ortaya çıkmaktadır; şimdiki zaman. Elektronik görüntü şimdiki zamanı sunabilmektedir. Ancak bunu gerçekleştirirken izleyicide farklı duygular uyandırmaktadır. İzleyicinin ekranda izlediği görüntünün yayın süresi ölçülebilen zaman içinde iki dakika ise de, televizyon bu görüntüyü daha uzun ya da kısalmış gibi algılanmasına yol açabileceği gibi farklı mekanlarda aynı anda meydana gelen olayları bir ekrana sığdırabilme özelliğini de yapısal olarak elinde bulundurmaktadır. Ekrandaki görüntünün tıpkı filmde olduğu gibi sürekliliği bulunmakta ve kendi uzayını var etmektedir. Buna ek olarak şimdiyi yansıtabilmesi ve farklı mekanlardaki şimdileri ekranda birleştirerek izleyicinin mekanında yeni bir ‘şimdi’yi yapılandırabilmesi çok değerli bir özelliği olmaktadır.

Kameranın önündeki konuya hiç dokunmaksızın kameranın verdiği sinyalleri yönlendirmek diğer bir değişle iç ışığı yönlendirerek ekranda farklı düzenlemeler yapılabilmektedir. Bu şekilde kameranın önündeki şimdi ile ekranda izlenebilen şimdi aynı olmasına rağmen video sanatçısının ya da elektronik görüntüyü kullanan kişinin etkisiyle ekranın uzayı değişebilmektedir. Bu sayede ekrandaki görüntüler nesnel zamandan, öznel zamana doğru hareket etmektedir. İzleyicide öznel zaman boyutu oluşturmaya çalışmak, izleyicinin hissedişini yönlendirebilmek, sanatçının ulaşmak istediği bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır (Kılıç, 2000, 76). Öncelikle saatin gösterdiği zaman ile insanın hissettiği zamanın ayrılması gerekmektedir. Sonsuz gibi gelen bir beş dakika öteki yanda saniye içinde geçen bir saat gibi gelebilmektedir. Bu açıdan bakıldığında, hissedilen zaman her zaman ölçülebilen zaman ile uyuşmamaktadır. Saat ile ölçülen zamana saat zamanı veya nesnel zaman denilmektedir. Hissedilen zamana ise öznel zaman veya psikolojik zaman denilmektedir.

Nesnel Zaman

Nesnel zaman kesinlikle saat zamanıdır. Zetl (1998, 213), nesnel zamanın, yıldızların hareketleri, dünyanın güneş etrafındaki dönüşü veya ayın dünyanın etrafındaki dönüşü gibi fiziksel olaylardaki gözlemlenebilir değişikliklerle ölçülebildiğini, gece gündüz değişiminin, yıl içindeki mevsim değişikliklerinin de nesnel zamanı ortaya çıkardığını ifade etmektedir. İnsanoğlu nesnel zamanı ölçebilmek için daha kullanışlı aygıtlar icat etmiştir. Örneğin kum saati ve mekanik bir hareketi olan saatler gibi. Nesnel zaman değişiklikleri, saatin ne kadar hızlı seyahat etmesine dayanmaktadır. Bu da gözlemciye göre göreceli olduğunu söyleyen Einstein'ın teorisine rağmen, saatin tekrarlanan hareketleri düzenli ve aynı şekilde hareket etmektedir. Zetl (1998, 213), Şimdiye kadar nesnel zamanın en doğru şekilde ölçülmesini sağlayan sezyum atomu kullanılan atomik saat olduğunu ve bu atomun saniyede 9.192.631.770 kere salınım yapmakta olduğunu ifade etmektedir.

Öznel Zaman

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

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

Öznel zaman her ne kadar niteliksel olsa da, bu kavram bir olaya göreceli olarak bağlanma ve bu olay içindeki zamana bağlanma olarak alınmaktadır. Olaya katılımımızın ölçülebilmesi veya zaman hakkında kesin olarak bilgi sahibi olmak verimliliğin öne çıktığı yüzyılımızda ayrı bir değer bulmaktadır. Televizyon dünyasından bir örnek seçilecek olduğunda, ekran karşısında geçirilen nesnel süreyi fark ettirmemek için izleyicilerin zamanı algılayışlarını etkileme yarışı içinde birbirinden hareketli programların üretilmesine özen gösterilmektedir. Çünkü bu süre yaşam döngüsü içinde nakde dönüştürülen bir süre olmaktadır. İzleyicilerin ekran karşısında geçirdikleri nesnel süreyi algılamamaları ya da geçen süreden hoşnut kalmaları televizyon yapımcılarını olduğu kadar, siyasetçisinden emeklisine, reklam vereninden, vermeyenine toplumun her kesiminden insanı ilgilendirmektedir.

Bu duruma televizyon dünyası açısından bakıldığında, dört boyutlu alanın yapılandırılmasında biyolojik zamanın doğrudan yardımı olmasına rağmen, yinede

izleyicinin dolaylı iletişime uygun tepkiyi verebilmesi için hazırlıklı olunması katkıda bulunmaktadır. Eğer izleyiciler bir programı izlerken bitkin ve yorgun iseler elbette programın bir estetik duyarlılık uyandırması, dinamik bir izleyici grubuna göre zor olmaktadır. Televizyonda programların izleyicinin genel yatma ve kalkma alışkanlıklarına göre ayarlaması izlenilebilirliği arttırmaktır. İzleyicinin biyolojik saatine bağlı genel ruh haline ve kabul edebilirliğine duyarlı olunması izleyiciye ekran karşısında tutmak açısından önem taşımaktadır. Geceleri izleyicilerin biyolojik saatleri onlara rahatlamalarını ve sakin olmalarını söylemektedir. Bu saatlerde yüksek enerjili programlar ilgi çekmektedir (Zettl, 1998, 213). Televizyon kanallarımızda bu tip örneklerle karşılaşmak mümkündür. Hararetili tartışma programları ya da talk show programları gece geç saatlerde yüksek enerjileri ile izleyicileri ekran başına bağlamaktadır. Sabahın ilerleyen saatlerinde izleyici zaten tamamen uyanık ve enerji ile dolu olduklarından her şeyi hoş görmekte, düşük enerjili programları ilgileri çerçevesinde izlemektedirler.

GÖRÜNTÜDE ZAMAN BOYUTUNU OLUŞTURAN ÖĞELER

Görüntüde zaman boyutunu oluşturmada öne çıkan çekim ölçekleri, mercekler, kamera açıları, kamera hareketlerinin kullanımı, görüntü efektleri, kurgu, gibi teknik ve ses, mekan, farklı iletişim araçlarından faydalanma, alan derinliği kullanımı gibi sembolik elemanlar bulunmaktadır.

Görüntü Boyutu

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

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

Baş, omuz ve göğüs çekimleri yüz ile ilgili çekimlerdir. Ekranda görünen kişinin yüz anlatımın öne çıktığı, mimiklerinin, tepkilerinin, psikolojik durumlarının izlenebildiği çekimlerdir. Mekan içinde bir yerin, bir ayrıntının,

vurgulanmasında da kullanılan bu çekimler izleyici tarafından daha kolay kavranabildiğinden ekranda kalma süreleri daha az olabilmektedir.

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

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

Görüntü boyutunun zamana etkisi, kullanılan merceğin türüne göre de farklılık göstermektedir. Bu noktada perspektif, belirleyici faktör olarak yer almaktadır. Kısa odak uzaklıklı olarak da anılan geniş açılı merceklerde perspektif abartılı görünmektedir. Bu nedenle konu ile kamera arasındaki mesafenin gerçekte olduğundan daha büyük görülmesine neden olmaktadır (Millerson, 1999, 59; Demir, 1994, 50). Fotoğraf ve sinema, temelde iki boyutlu bir görüntü sağlamaktadır. kameranın en önemli donanımı sayılan mercekler sayesinde üç boyutlu olan uzay iki boyutlu bir yüzey üzerine indirgenebilmektedir. Görüntüde düzenleme yapılmasının amacı izleyicilerin mümkün olduğu kadar uzay yanılmasına inandırabilmektir. Bir merceğin birincil özelliği odak uzaklığı olarak bilinmektedir. Odak uzaklığı, mercek sonsuza netlendiğinde merceğin optik merkezi ya da elektronik kameralarda kamera tüpünün ön yüzü arasındaki uzaklıktır. Bir merceğin odak uzaklığı, objektifin ne kadar dar ya da geniş bir görüş alanına sahip olduğunu ve nesnelerin ne kadar büyütüldüğünü ya da küçültüldüğünü belirtmektedir. Odak uzaklığı arttıkça merceğin görüntüyü büyütme oranı da artmaktadır. Bir merceğin odak uzaklığı onun bakış açısını belirlemektedir. Bakış açısı ise merceklerin odak uzaklığına bağlı olarak değişmektedir. Odak uzaklığı arttıkça bakış açısı küçülmekte, odak uzaklığı azaldıkça bakış açısı büyümektedir. Kullanılabilecek olan merceklerin seçimi yönetmene bağlı olmakla birlikte, mekan, dış çekim ve stüdyo donanımı, sahne düzenlemesi, sahnede oluşturulmak istenen atmosfer ve bu gibi şeylerin kullanımı mercek seçiminde belirleyici olmaktadır. Geniş açılı ya da çok kısa odaklı mercekler geniş görüş alanları sağlamaktadırlar. Geniş çekim ölçeklerine gerek duyulduğu durumlarda ya da özellikle konu ile kamera arasındaki uzaklığın az olduğu dar çekim mekanlarında geniş görüş alanına ihtiyaç duyulduğu durumlarda geniş açılı merceklerle gerek duyulmaktadır. Geniş açılı mercek kullanarak küçük bir mekan olduğundan daha geniş, ya da bir koridoru olduğundan daha uzun gibi göstermek mümkün olmaktadır. Geniş açılı merceklerle perspektif abartılı görünmektedir. Bu mercekler kullanıldığında nesnelerin biçimlerinin bozulduğu ve boyutlarının abartılmış olduğu görülmektedir. Bu perspektif bozukluğu kameraya

göre ön plandaki nesnelerde büyük, orta plandaki nesnelerde küçük, arka plandaki nesnelerde ise daha da küçük olmaktadır. Belli uzaklıktaki bir nesneye netlik yapıldığında bu nesnenin önünde ve arkasında kalan bir netlik alanı bulunmaktadır. İçindeki nesnelerin net olarak görüldüğü “alan derinliği” olarak adlandırılan bu alan geniş açılı merceklerde oldukça büyük olmaktadır.

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

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

Kamera hareketleri ekran zamanını uzun süre kullanmaktadır. Herhangi bir sahnenin dinamizmini yavaşlatabilmekte, akış hızını kesebilmektedir. Ancak hareketli nesne ya da figürleri izleme çekimleri, bakış noktasının çevrinme, kayma, dikey yükseliş ve alçalışlarla ve optik kayma hareketleriyle sürekli değişmesi nedeniyle zamanı uzunca süre kullanmalarına, aksiyonun yavaş gelişimine neden olmalarına karşın etkili de olabilmektedirler Kamera hareketlerinin bir diğer türü olan yavaşlatılmış ya da hızlandırılmış hareketlerde aksiyonun süresi gerçek zamana göre daha hızlı ya da daha yavaş olmaktadır. Kameranın çekim hızını saniyede 24 veya 25 kareden, saniyede, dakikada hatta saatte ya da günde bir kareye düşürmekle değişik bir zaman etkisi yaratmak mümkün olabilmektedir. Bu yöntemle dakikalar, saatler, günler, aylar ve yıllar çok kısa bir zaman dilimine sıkıştırılabilmektedir (Demir, 1994, 51).

Çevrinme: (Pan), kameranın kendi ekseni etrafında sağa yada sola hareket etmesidir (Konigsberg, 1989, 252). Örneğin bir futbol maçında sahanın yan orta hizasında bulunan bir kameranın topu iki kale arasında takip ettiği durumda

kamera sağı ya da sola çevrinme yapmaktadır. Çevrinmenin bir başka çeşidi de sağı ve sola olmaktadır (Tilt left, tilt right) kameranın kendi ekseni üzerinde yukarı ya da aşağı doğru çevrinmesidir. Dikey hareketi olan bir nesne, konu ya da kişiyi takip etmede kullanılabilir (Sarioğlu, 1976, 184).

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

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

Kurgu ve Görüntü Efektleri

Genel kabul gören bir gerçek, filmin ve televizyonun farklı teknik temelleri kullandığı yolundadır. Bu farklı yapılara sahip iki midyum aynı dili kullanmaktadır. Aynı anlatım teknikleri hem televizyon hem de film için geçerli olmaktadır. Başlangıçta film için geliştirilmiş olan görsel ve işitsel anlatımlar, televizyon tarafından da benimsenmiş, teknolojinin olanakları doğrultusunda geliştirilip bazı değişikliklerde uygulanmıştır. Ancak temel anlatım özelliklerinin her ikisi içinde geçerli olduğu söylenebilir. Buna rağmen bir yapımın televizyon ekranı için ya da sinema perdesi için planlanarak gerçekleştirilmiş olması yapımın üslubunu etkilemektedir. Yakın çekimlerin sayısı, ışığın türü, kurgu yapımın gösterimi için düşünülen midyuma göre farklılıklar gösterebilecektir. Bununla birlikte, “tek kamera ve çok kamera teknikleri arasında önemli bir fark vardır. Çok kameralı bir canlı yayın söz konusu olduğunda bu durum program yapımcılarını, ekran düzeni ve kurgu sorunlarını bu yayın türüne göre düzenlemeye itecektir” (Foss, 1992, 44).

Sinema söz konusu olduğunda filme son biçimini verme olarak kabaca tanımlanabilen (Konigsberg, 1987, 98) kurgu, temanın gelişimine koşut olarak ilk çekimden son çekime kadar sürekli ileri bir hareketle birbirlerini izleyen çekimler dizisi olarak görülebilmektedir (Demir, 1994, 56). Kurgu kullanımı ile daha önceden gerçekleştirilen çekimler birleştirilebilir. Bu yolla bir olaydan bir başka olaya, bir zaman diliminden bir başka zaman dilimine geçişler yapılabilir. Filmin kendi yapısı içerisinde bir sürekliliğı bulunmaktadır. Kurgu, film içerisinde ilerlemekte olan aksiyonu çekimler arasında bir ilişki kurarak devam ettirmektedir. Gerçek zamanda bir insanın sabah kalkıp işe gitmesi; uyanıp, giyinmesi, kahvaltı edışı, yolda geçen süre en az bir saatini aldığı düşünüldüğünde, film için gerçekleştirilen çekimlerin kurgu yolu ile bir araya

getirilmesinden sonra bir dakika da bile anlatılabilmektedir. Bu tür bir uygulamada çekimler arasında zaman açısından hiçbir kopukluk olmamaktadır. Olay akışı kesintisizce sürmektedir. Daha farklı bir açıdan bakıldığında ise “İki çekimin birbirine doğrudan doğruya bağlanmasından, iki ayrı çekimin birbirini izlemesinden doğan durum” (Sarioğlu, 1976, 346) olarak ifade edilen kesme, aksiyonun gelişimine katkıda bulunmayan olguların atılmasında, dolayısıyla zamanda kısaltma ya da zamanda atlama yapılmasında kullanılmaktadır.

Televizyon dilinde de zaman, mekan ve konu geçişlerinde kullanılan zincirleme: “Bir çekimin öbür çekime bindirme yolu ile geçişi” (Sarioğlu, 1976: 373) olarak tanımlanmaktadır. İlk çekimin son görüntüleri üzerinde yavaş yavaş ikinci çekimin görüntüleri belirmeye başlar. Ardından ikinci çekimin görüntüleri üst üste biner, sonra ilk çekimin görüntüleri gittikçe kaybolarak yerlerini ikinci çekimin kuvvetlenen görüntülerine bırakır. Bu şekilde yavaşlayan ritim televizyon programına da bazı durumlarda yumuşatma sağlayabileceği gibi konuları birbirine bağlamada ya da mekanlar arasında geçişi sağlayabilmek için kullanılmaktadır. Kurgu, çekimleri birbiriyle birleştirirken, gereksiz zaman bağlantılarını çıkartabilme olanağı sağlamaktadır bu yolla da zamanda ileri bir hareket sağlamaktadır.

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

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

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

Tarkovski (1992,134), bu filmde tek bir kurgu kesimi, tek bir dekor, tek bir oyunculuk gösterisi olmadığını belirtmekte, buna karşılık, aslında oldukça karmaşık bir dramaturjiye göre düzenlenmiş çekimindeki zaman akışının yol açtığı bir ritm olduğunu söylemektedir. Tarkovski, özellikle bir planın içine yerleştirilen zamanın, yönetmene söz konusu uygun kurgu ilkesini kabul ettirdiğini, film bölümlerinin “kurgulanamaz” olmasının, yani bir araya getirilememesi demenin bu bölümlerin farklı zaman dilimlerine ait olmalarından başka bir anlama gelmediğini ifade etmektedir. “Real-time” ile yapay olarak yaratılmış zamanı birleştirmeye kalkışılmasını da “farklı çaplardaki su borularını birbirlerine bağlamaya kalkmaktan farklı bir şey değildir” (Tarkovski, 1992,137) benzetmesi ile açıklamaktadır. Tarkovski, bir plan süresince var olan zaman sabitini, zamanın artan ya da “hafifleyen” gerilimini, bir plan içindeki “zaman basıncı” (baskısı) diye adlandırmaktadır. Buradan yola çıkarak kurguyu, “film bölümlerini, içlerinde hüküm süren zaman basıncını göz önüne alarak birleştirmenin bir iç biçimidir” (Tarkovski, 1992,137) şeklinde tanımlamaktadır.

Kurgu Tarkovski’nin de belirttiği gibi yalnızca devamlılık kurallarının bozulmamasına dikkat edilerek film parçalarının bir araya getirilmesi anlamına gelmemektedir. Film parçalarının nerede, nasıl ve ne zaman sorularına verilecek cevaplara göre birleştirilmesi ile ortaya çıkan ürün, yapımın türü ile de ilgili olmaktadır. Bir film için doğru olan bir kesme bir diğeri için yanlış olabilmektedir. Yönetmenin izleyiciyi olaya katmak, karakterlerle özdeşleşmesini sağlamak için kullandığı kesmelerle, olaydan uzaklaştırmak, yabancılaştırmak için kullandığı kesmeler farklı olmaktadır. Elbette her iki koşulda da ritm bulunmaktadır. Tarkovski, filmsel görüntüye, bir çekim süresince zaman akışını yansıtan ritmin, tam anlamıyla egemen olduğunu ifade etmektedir. Zaman akışının kişilerin davranışlarında, canlandırma biçimlerinde ve ses düzeyinde de gözlemlenebileceği olgusunun tamamen tali olduğunu ve kuramsal olarak ele alındığında bunlardan tamamen vazgeçilse bile gene de söz konusu filmin varlığının zedelenmeyeceğini belirtmektedir. Oyuncusuz, müziksiz, dekorsuz, hatta kurgusuz bir filmin kolaylıkla tasavvur edilebileceğini ancak bir planında zaman akışının sezilemeyeceği bir filmin asla düşünülemeyeceği örneğini vermektedir. Bir planın zamanının nasıl sezilebileceği konusunu da “Görünür olanın ardında belli, anlamlı bir hakikat sezilebiliyorsa planın zamanı da sezilebilir. Yani bu planda gördüklerimiz, burada görsel olarak canlandırılmış olanla yetinmeyerek bu planın ötesinde sınırsızca genişleyen bir şeye değindiğinde, yaşamın bizzat kendisine işaret ettiğinde zaman da açıkça sezilebilir hale gelir” (Tarkovski,1992,137) şeklinde açıklamaktadır.

Kurgu da zaman gibi her yapıtta söz konusu olabilmektedir. Bir filmde olabildiği gibi bir romanda, bir heykelde de kurgudan söz etmek mümkündür. Ancak biçimleri farklı olabilmektedir. Televizyon için tasarlanmış bir programda ya da çok kameralı canlı yayında kurgu farklılıklar göstermektedir. Televizyonun bir elektronik görüntü olması açısından üzerinde durulması gereken bir konuyu beraberinde getirmektedir; iç ışık. Bu “ekranda görüntünün belirmesini sağlayan ışıklı elektronik noktacıların oluşturduğu enerji” (Kılıç, 2000, 91) olarak tanımlanmaktadır. Televizyon iç ışık özelliği sayesinde ekranın (yüzey) bir çok

şekilde kullanılmasına olanak sağlamaktadır. İç ışığın düzenlenmesiyle, bir ekranda birden çok bakış açısı ve çekim ölçeği yaratılabilmektedir. Bu şekilde basit bir kullanımda bile konunun öznel zaman algılamasını yoğunlaştırmaktadır. Kılıç (2000:85), İç ışığı düzenlemek ile bir görüntü karesi üzerindeki yönlendirmelerden başlayarak, çekimlerin birden çok bakış açısı ve çekim ölçeğinin bir araya getirilmesi, farklı perspektiflerin aynı yüzey üzerinde düzenlenmesi gibi daha bir çok görsel düzenlemeyi yapmanın mümkün olabildiğini ifade etmektedir. Görüntünün iç ışığı ile oynanmasının, bir görüntüden yeni bir görüntü oluşturulmasının var olan uzayın ve buna bağlı olarak da var olan zaman boyutunun yeniden yönlendirilmesini de beraberinde getirdiğini açıklamaktadır.

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

“Yavaşlatılmış hareketin perdedeki şaşırtıcı acayıplığı, normal olarak belli olmayan, görünmeyen ana gerçekte yine de var olan biçimleri bu hareketle görmek olanağı seyircide öylesine güçlü bir etki yaratıyordu ki, filmlerine yavaşlatılmış hareketle alınmış çekimler sokuşturmak yönetmenler için artık alışkanlık sayılıyordu. (Burada şunu da belirtmek gerekir: herhangi bir resimde ustaca “yakalanmış” bir hareketin tatlılığı da yine çok kez aynı “yavaşlatılmış hareket” etkisine dayanır. Ancak burada yavaşlatılmış hareketle çalışan alıcının rolünü sanatçının gözü oynar” (Pudovkin, 1966, 196).

Pudovkin (1966, 197), yavaşlatılmış hareketle alınmış kısa bir çekimin bir an için seyircinin dikkatini istenilen noktaya çekmek üzere, normal hızla alınmış iki daha uzun çekim arasına yerleştirilebileceğini ve kurgudaki “yavaşlatılmış hareket”in gerçek bir harekete uygulanmış hareket bozumu olmadığını, seyircinin dikkatini daha derin ve kesin, bilinçli yönetimi olduğunu açıklamaktadır. Ağır çekim ve hızlı çekimin televizyon teknolojinin olanakları ile kullanıldığında, örneğin bir canlı yayında kullanımı ile yaratacağı zaman duygusu, öznel zamanı pozitif etkileme yönünde olacaktır. Ancak Zettl (1998, 221)’in da belirttiği gibi bir canlı yayın sırasında yapılan ağır çekim tekrarlar yayın sırasında gerçek akışın izlenebilmesini engelleyebilmektedir. Elbette canlı yayın ekranının bir yerinde bu çekimi çoklu ekran şeklinde göstermek mümkün bulunmaktadır.

Ses Boyutu

Film ve televizyon yapımlarının temel bir ögesi olan ses, yapımın atmosferini ya da estetik yapısını kurma, bilgi sağlama ritmik yapısını belirleme işlevlerine sahiptir. Ses yardımıyla ekran üzerindeki nesnelere bir kimlik kazandırılabilen, hareket ya da bir boyut verilebilmektedir. Birbirinden bağımsız görünseler de görüntü ve ses birbirlerini tamamlayıcı bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Özetle görüntü ve ses arasında bir bütünlük söz konusudur. Göz görüş alanı içinde bulunan her şeyi nasıl aynı seçicilikte görmüyor, sadece seçilen nesneyi net

görüyorsanız, kulak da sadece duymak istenilen seslere karşı bir yönelme göstermektedir. Dikkati çerçevedeki seslerden sadece bazılarına yöneltme, diğerlerine karşı bilinci kapama işlemi, yönetmenin filmde sesi kullanma tarzına ışık tutmaktadır. Anlatım açısından önemli sesi ya da sesleri güçlendirirken, diğerlerini düşük düzeyde tutmaktadır (Demir, 1994, 54). İşitme duyusunun diğer duyular arasında en az denetlenebilir olması nedeniyle televizyon yapımlarında da ses öğesinin başarı ile kullanılması gerekmektedir. Bu durumda yönetmen, görüntülerde yaptığı seçme ve düzenlemeyi ses öğesi için de yapacak işitme duyusunun özelliklerinden, dramatik etkiler sağlamakta yararlanmaktadır

Bazı durumlarda yönetmen sesi gerçekçi bir tarzda kullanabilmek için de ses ile görüntüyü birbiriyle eşlemektedir. Ekrandaki kişiler arasındaki konuşmaların ya da oyuncuların konuşmaları eş zamanlı sesler olmaktadır. Dudak hareketleri, sözcüklerin işitilmesi ile aynı olmaktadır. Burada konuşma süresi, görüntünün süresini belirlemede etkin bir rol oynamaktadır. Ses ile görüntü arasındaki bir ilişki de olayların gelişiminde zamanda atlama yapmaya olanak sağlamaktadır. Sesin görüntüdeki olaylarla ilgisi bulunmadığı zamanlarda kullanılan ses, eşzamanlı olmayan ses olarak tanımlanmaktadır. Eş zamanlı olmayan ses görüntüden önce ya da sonra olabilmektedir. Bu ilişki, sesin eşzamanlı sestten daha farklı bir tarzda bir zaman belirleyicisi olarak ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Görüntü şimdiki zamandaki gelişimini sürdürürken, daha önce olmuş olaylarla ilgili sesler görüntüye eşlik edebilmektedir. Sesin görüntüden önce geldiği durumlarda, ses hem o olaylarla ilgili bilgiler vermekte hem de zamanda atlamaya neden olmaktadır. Sesin görüntüden ilerde olması durumunda, görüntüler geçmiş zaman ile ilgiliyken, ses şimdiki zamanda; görüntüler şimdiki zamandayken ses gelecek zamanda olmaktadır. Anımsama sesleri ya da geleceğe ait sezilerin görüntülerine eşlik eden durumlar örnek gösterilebilir (Demir, 1994, 54).

Mekan

Zamanın ilerlediğini hissedebilmek ortamdaki değişikliklerle mümkün olabilir. Örneğin bir günün geçtiğini güneşin hareketlerine göre bir saatin yelkovan ve akrebinin hareketlerine göre, bitkilerin yapraklarını ve çiçeklerini güneşin durumuna göre değiştirmeleri gibi bir takım fiziksel değişiklikleri duyuların algılamasıyla anlaşılmaktadır. Rudolf Arnheim (1974, 218), 'ın da Sanat ve Görsel Algılama adlı kitabında belirttiği gibi iki boyutluluk kavramı içerisinde şekiller arasındaki uyum ya da farklılıklar bile algıyı etkilemektedir. Görsel kombinasyonların kullanımı ile iki boyutlu alanda üçüncü boyutun yaratılması mümkün olabilmektedir. Psikolojik olarak uzay ve zaman boyutu bilinçte adım adım oluşmaktadır. "Zaman ve mekan faktörleri iç içedir" (Lawson, 1973, 163). Sinema ve televizyon için de bu geçerlidir. Görüntüde, zaman mekan ile ilişki içindedir. Görüntünün iki boyutluluğu da göz önünde bulundurulduğunda mekan yapılandırılmasının önemi artmaktadır. Çünkü iki boyut etkisini kırarak üçüncü boyutun yaratılması mekanın oluşturulmasıyla giderilmektedir. Görüntüde mekanın oluşturulması için dekor uygulamalarından yararlanıldığı gibi görüntü açılarının farklılığıyla da mekanın farklı boyutlarının gösterilmesi üçüncü boyutun oluşmasını kolaylaştırmaktadır. Bununla birlikte, göz görüntüde hareketin, rengin,

dingenin ve boyutun görünümünü takip etmektedir. Hareket eden şekil sabit şekillerden daha çok dikkati çekmektedir. Herhangi sabit bir sahnede en küçük bir hareket, birdenbire dikkatin oraya toplanmasına neden olmaktadır (Küçükcan, 1999, 40).

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

Stüdyo ortamı içinde aynı düzenlemeler geçerlidir. Stüdyonun fiziksel sınırlılıkları dekor uygulamalarını daha da önemli hale getirmektedir. Fiziki sınırlılık iki boyut etkisini artırmaktadır. Bu yüzden dekor alan derinliğini artırıcı nitelikte hazırlanmaktadır. Mekan içerisindeki renklerin de öznel zamanı etkilemede rolleri bulunmaktadır. Gözle görünen renk diğer bir deyişle rengin özü (hue), rengin saflığı, yoğunluğu (saturation) ve rengin parlaklığı (brightness) (Ward vd., 2000: 12) elektronik görüntü için genelde kabul edilen renk ile ilgili üç özelliktir. Rengin özü, renk çizelgesindeki değişik dalga boylarıdır. Rengin yoğunluğu, rengin saflık derecesi, rengin parlaklığı ise rengin ne kadar aydınlık olduğu, ne kadar ışık yansıttığıdır. Arnheim (1997), sanat ve görsel algıyı ele aldığı kitabında konuyla bağlantılı olarak denge, şekil, biçim, büyüklük, uzay, ışık, renk, hareket ve dinamiklik unsurlarını ele almaktadır. Arnheim, rengin fiziksel algılamasının dışında öznel olarak da algılanabileceğinin söz konusu olduğunu belirtmektedir. Ayrıca renk ısılarının da insan algısını etkileyebilecek etkenlerden olduğunu ifade etmektedir. Geometrinin ve perspektifin de uzay ve zaman algısında psikolojik etkileri olduğunu vurgulamaktadır (Arnheim, 1997, 218). Programların yapılarına ve yayın saatlerine göre de hazırlanan dekorlar birbirlerinden farklılıklar göstermektedir. Kamera konumları da dekorun farklı bölümlerini görüntüleyecek şekilde planlanarak izlenebilirlik artırılmaktadır. İzlenebilirliği arttırmak için aynı mekan içinde farklı kullanımlara yönelik dekor uygulamaları da bulunmaktadır. Aynı mekan içerisinde farklı kullanımlara yönelik dekorların hazırlanmış olması, ilişki içinde bulunan zaman ve mekan algısını da özellikle canlı yayın boyutunda etkilemektedir.

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

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

Farklı İletişim Araçlarından Faydalanma

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

Görüntülü bağlantılarda kullanılan araçlardan bahsederken canlı yayın sırasında da kullanılan VTR'yi ve diğer kameraları da unutmamak gerekir. Çünkü bu kullanım ile izleyiciye aynı konuyu farklı açılardan tek ekranda göstererek aynı yüzey üzerinde birden fazla zaman yaratmak mümkün olabilmektedir. Örneğin aynı konuya üç farklı açıdan yaklaşan kamera bir olayın üç farklı görüntüsünü alarak ekranda aynı yüzeye yansıtarak bunu gerçekleştirdiğinde aynı olaya ait üç farklı şimdi yaratmaktadır. Bu; izleyici için aynı yüzey üzerinde görebildiği üç ayrı şimdi anlamına gelmektedir. Bir başka yaklaşımla, izleyiciye aynı yüzey içerisinde üç farklı zamanı şimdi oluyormuş gibi göstermek de mümkün olmaktadır. İki VTR'nin bağlı bulunduğu ekrana birinci VTR'den bir olayın geçmişte gerçekleşen anını, ikinci VTR'den geleceğe dair kurulmuş bir senaryodan bir anını ve kameradan da olayın gerçek zamanda oluşmakta olan anını yansıtıldığı durumda izleyici geçmiştekilere ait şimdiyi, geleceğe ait şimdiyi ve şimdiye ait şimdiyi aynı yüzey üzerinde görebilmektedir. Üçüncü yaklaşım ise farklılaştırılmış şimdi olarak izleyiciye sunulabilmektedir. Görüntü VTR'den geçip ekrana yansımadan önce görüntü işleme cihazı aracılığı ile farklılaştırılabilmekte ve olay bu şekilde aktarıldığında izleyiciye farklılaştırılmış şimdi görüntüsü izlettirebilmektedir (Kılıç, 2000,82).

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

Sonuç

Andre Bazin (1993), Sinema Nedir? adlı kitabında plastik sanatların çıkışını benzerliğin hikayesi ya da gerçekliğin hikayesi olarak tanımlamış ve Andre Malraux sinemayı plastik gerçekliğin ileri evrimi olarak göstermiştir. Bununla birlikte Bazin perspektifin bir sistem olarak ortaya çıkışıyla birlikte sanatçıların üçüncü boyutu yakalamada önemli bir yol aldıklarını söylemektedir. Bazin (1993, 15)’e göre bu noktada sanatçı kendisine iki eğilim belirlemiştir. Bunların birincisi dış dünyanın psikolojik olarak tekrar edilmesi diğeri de estetik kaygılarla gerçekliğin yansıtılmasıdır. Bu eğilimlerden etkilenen sinemada perspektifin sadece biçim sorunlarını çözdüğü görülmüştür. Sinemanın bir aksiyon sanatı olarak hareket ile ilgili olarak fiziğin dördüncü boyutu olan zaman ve hareket sinema estetiğinin önde gelen elemanlarından olmuştur.

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

sanatlar tarihine bakarsanız çıkış noktalarının estetik kaygılar ve psikolojik isteklerden kaynaklandığını görürsünüz” sözleri doğrultusunda yorumlayabiliriz.

Sonuç olarak sinema ve televizyonda izlenebilirliğini arttırabilmek ve öznel zamanın olumlu yönde gelişebilmesi için görüntü estetiğinin öğelerinden yararlanılmaktadır. Görüntünün izlenebilirliği yönetmenin bu öğeleri ne kadar etkili ve doğru bir şekilde kullanabildiği ile doğru orantılıdır.

KAYNAKÇA

- Arnheim, Rudolf. (1997). *Art and Visual Perception*. London: University of California Press Ltd.
- Armes, Roy. (1995). “Toplumsal Düzen” *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış*. Çev: Hakan Uğurlu. Der. Levend Kılıç. İstanbul: Hil Yayınları.
- Bazin, Andre. (1993). *Sinema Nedir?* Çev: İbrahim Şener. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Benjamin, Walter (1993). *Pasajlar*. Çev. Ahmet Cemal. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bordwell, David, Kristin Thompson. (1979). *Film Art*. California: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.,
- Demir, Yalçın. (1994). *Filmde Zaman ve Mekan*. Eskişehir: Turkuaz Yayınları.
- Ergül, Reha Recep. (1998). *Ses*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı Yayını No: 133.
- Foss, Bob. (1992). *Film ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*. Çev: Mustafa K. Gerçeker. Ankara: TRT Eğitim Dairesi Başkanlığı.
- Kafalı, Nadi. (2000). *Televizyonda Kameramanlık*. Ankara: Ümit Yayıncılık.
- Kılıç, Levend. *Görüntü Estetiği*. İstanbul: İnkılâp, 2000.
- Konigsberg, Ira. (1987). *The Complete Film Dictionary*. New York: Penguin Books USA INC.
- Küçükcan, Ufuk. (1999). *Film Biçeminde Mizansen Çözümlemeleri: Göstergebilimsel Bir Çözümleme*. Yayınlamamış Doktora tezi Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Lawson, John Howard. (1994). “Zaman ve Mekan” *Filmde Zaman ve Mekan*, Çev: Y. Demir. Eskişehir: Turkuaz Yayınları.

- Lotman, Yuriy M. (1999). *Sinemada Estetiğin Sorunları*. Çev: Oğuz Özügöl. Ankara: Öteki Yayınevi,
- Millerson, Gerald . (1999). *Television Production*. Oxford: Focal Pres.
- Onaran, Alim Şerif. (1999). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Maltepe Üniversitesi Yayınları.
- Özön, Nijat. (1972). *Sinema Sanatı*. İstanbul:Gerçek Yayınevi.
- Pudovkin, V. (1966). *Sinemanın Temel İlkeleri*. Çev: Nijat Özön. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Sarioğlu, Güner. (1976). *Televizyon Program Yapımı ve Yönetimi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları.
- Tarkovski, Andrey. (1992). *Mühürlenmiş Zaman*. Çev: Füsun Ant. İstanbul: Afa Yayınları.
- Zettl, Herbert. (1998). *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics*. California: Wadsworth Publishing Company.