

GÖRÜNTÜ DİLİNİN ÇÖZÜMLENMESİ

Doç. Dr. Nadi KAFALI*

ÖZET

Hareketli görüntü film sanatında birincil derecede önemi olan bir anlatım aracıdır. Film şeridi üzerinde birbiri ardına gelen ve bütünde akıp giden olay, tek tek kendi içinde bir bütünlük arzeden görüntüler tarafından oluşturulur. Eski Yunanlıların dramaturji kuralları bugün görüntü dilinin kuralları olmuştur. Bu çalışmada bir çekimin nasıl düzenleneceğini belirleyen sınırsız etmenlerin neler olduğu anlatılmaya çalışılacaktır.

Sessiz filmin başlamasından bu yana geçerliliğini koruyan bir söz vardır: Film Görüntüdür. Hareketli görüntünün bulunmasıyla birlikte bu yeni buluş beraberinde yepyeni bir görsel dramaturjinin oluşturulması ve biçimlendirilmesi olanağını da ortaya koydu. Hareketli görüntü film sanatında artık birincil derecede bir anlatım aracıdır. Lehman (1981, s. 532)'a göre sesli filmin bulunuşuyla birlikte kısa süre içinde filmde görüntünün birincil sırayı aldığı anlaşıldı. Buna karşılık ses (doğru olarak kullanıldığı zaman) görüntünün gerçekçi yapısını artırıyor ve onu güçlendiriyordu.

Her film şeridi üzerinde birbiri ardına gelen bir bütünde akıp giden olay, tek tek kendi içinde bir bütünlük arzeden görüntüler tarafından oluşturulur. Bu tek tek görüntüler, görüntü dilinin sözcükleri anlamına gelmektedir. Temeldeki bu tek tek sözcükler yine harflerden oluşmaktadır. Bu alt elementler, tek tek görüntücükler elementinin yapı elemanlarıdır. Belirli harfler bir emir ya da bir dehşet formu oluşturacaktır. İşte bu emir ya da dehşet formları konuşulan dillerde genel olarak kısa birkaç harfin bir araya gelmesi ile yapılanmaktadır. Aynı durum bir görüntü oluşturma işlemi de bulunmaktadır ve buna benzer (korku, emir gibi...) şeyler çok az görüntü elemanı kullanma yolu ile sık olarak yapılmaktadır. Korkudan yuvalarından fırlanmış gözler, çarpılmış dudaklar, dua eden eller... Bu görüntülenmiş olan görüntücüklerin tam olarak kavranabilmesi için tüm dikkatimizin toplanmasına gerek yoktur. Bu görüntücükler kendilerinden bir şeyler söylemektedirler. Bir kanı ya da düşünceyi daha fazla açıklayabilmek için tüm bunlara ek olarak başka şeylerin de yapılmasına ihtiyaç bulunmaktadır. Anlamli olarak bir bütünü oluşturan bir tümce, anlamli bir hareket parçası -böyle bir

*Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi

hareketin gerektiği anda yakalanması ve sonuna değin sürdürülmesi gerekmektedir- bir film cümlecini ortaya çıkarmaktadır.

Eski Yunanlılar dramaturjinin kurallarını, yapı doktrinlerini ve sahne oyunlarının yapısını biliyordu. Ancak, bu bilgilerinin öneminin bilincinde değildiler. Yeni çağda, özellikle 17 ve 18. Yüzyıllar arasında Heisius (Nedertysche Poeneta), Opitz, Bolio (art Poetique) Lessing (Hamburgissche Dramaturgie) ve benzeri dramaturji kurallarını içinde yaşadıkları koşullara uydurmadan önce Horatius (Horace) ve Aristoteles, eski Yunanlıların dramaturji kurallarını bugün bizlerin kuralları haline getirmiştir (Kalinka, 1971, s. 44).

20. yüzyılın ilk yarısı boyunca, tekniğin tam olarak etkin bir biçimde belirlediği yeni anlatım yöntemleri ve bu arada temel ve en yeni olanaklar çerçevesinde dramaturji yeni boyutlara kavuştu. Film, radyo ve televizyonun birer kitle iletişim aracı olarak her gün giderek yaygınlaşarak tüm dünyaya yayılması sonucunda tiyatronun bugün artık bu yeni kitle iletişim araçlarını yadsıması düşünülmez. Bunların içinden filmin getirdiği -bir başka deyişle film kamerası- çok yeni bir bakış noktasına gelinmiştir. Denilebilir ki bu çok zor, gerçekleştirilmesi özel bir dramaturjidir. Biz buna "kamera dramaturji"si diyebiliriz. Bu durum yalnızca film için geçerli olan bir durum değildir, aynı zamanda küçük birtakım istisnalarla televizyon için de kullanılacak niteliktedir. Görüntünün kaydedilme yöntemlerinden bağımsız olarak (naklen, film, band kayıt) görüntünün elde edilebilmesi her alanda kamera aracılığı ile gerçekleştirilmektedir.

Kameranın duruş noktası -her ne kadar kişisel bir tavırsa da- seyircinin üzerinde yarattığı etki olarak ele alındığında dramaturjik anlatım yöntemlerinin en etkili türüdür. Kameranın bu tür bir konumlanma biçimi, seyircinin pozisyonunu değiştirmeyi amaçlamaktadır. Seyirci eylemin akışını belli bir yerden izlerken, başka bir yerden izlemeye devam etmektedir. Böylelikle yönetmenin ve görüntü yönetmeninin elinde seyirciye belli bir görüş açısı sunma olanağı bulunmaktadır.

"ÇEKİM" DÜŞÜNCESİ

Çekim sözcüğü sessiz film zamanından bugüne kadar uzanmaktadır. Bu, belirli bir çekim için gerekli olan kamera pozisyonuna bağlı bulunmaktadır. Sinemanın başlangıç yıllarında, kamera tümüyle hareketsiz bir biçimde kımıldamaksızın, film çekimleri gerçekleştirilmekteydi. Görüş açısı sahne ile aynılık taşımaktadır.

Tiyatroda seyircinin sahne ile olan ilişkisi her zaman eşit durumdadır. Seyirci ve sahne sürekli olarak aynı yerlerde bulunmaktadır. Hareket sahnenin sınırlarının içinde akar ve oyuncular ancak bir perdeden diğer perdeye kadar değişen sahne

görüntülerinin içinde hareket etme olanağına sahiptirler. Seyircinin bakış açısı oyunun başlangıcından bitişine kadar geçen süre içinde hep aynı kalmaktadır. Her ne kadar bir film gösterimi sırasında seyirci ile beyaz perde arasında benzer bir durumun varlığı söz konusu olsaydı da bu tiyatro seyreden bir seyirciyle arasında temelden farklılık gösteren bir durum söz konusudur. Bu farklılık, kameranın çekim sırasında değişik noktalara seyircinin bir temsilcisi olarak yerleşmesinden ileri gelmektedir.

Bugün artık “çekim” sözcüğünden kesintisiz biçimde birbirlerini izleyen tek çekimler anlaşılmaktadır. Bu, kesintisiz bir biçimde bir film şeridinin sürekli akıp gitmesine benzemektedir. Bu sırada kamera istediği gibi hareket edebilmektedir. Birbiri ardı sıra olmak aynı zamanda kamera hareketlerini de içermektedir. Eğer bir bütün halinde akıp giden bir film şeridinin üzerine çekim yapılıyorsa, çevrinme ve bakış açısının değiştirilmesi de görüntünün etkisini özellikle “çekim” kavramı yönünde daha da arttırır. Kesme yöntemine başvurmaksızın yapılan çekimler her zaman yeni optik etkiler oluşturulmasını sağlamaktadır. Görsel düzenlemede kendi bütünlüğü olan bir bölüm tam bir film sekansıdır (Ayrımdır).

“GÖRÜNTÜ” KAVRAMI VE FİLMDEKİ YERİ

“Görüntü” kavramı tiyatro dilinden gelme bir kavramdır. Bu sözcük aynı “perde” gibi, bir sahnede söz konusu olan görüntü unsurlarını içermektedir. Sahnede rol alacak sanatçıların zamansal olarak değişik zamanlarda sahneye çıkmalarını anlatmaktadır. Bunun yanında sinemada “görüntü” kavramından genellikle (ancak her zaman değil) belirli bir dekor içinde, ya da belirli bir mekânda oynanan rol, bir arada olmayı içeren olay anlaşılmaktadır. Bu oluş bir taraftan biraradallığın ele alınmasının bölgesel bir oluşu ya da ardarda gelen ve birbirini izleyen düzenlemelerdir. Bu ardarda gelen düzenlemelerin tümünün aynı sahne ya da aynı yerde oynanması gerekliliği bulunmamaktadır. Bu birbirini ardarda izleme, sekans ya da “ayrım” olarak adlandırılmaktadır.

BİRBİRLERİNİ İZLEYEN DÜZENLENLEMELERİN FİLMİK BÖLÜMÜ OLARAK “BİLEŞİM”

Birbirini izleyen çekimler, bir düşüncenin sonu ya da düşüncenin kesintiye uğramaksızın değişmesi ve gelişmesidir. İlkönce birbirini izleyen çekimler kapalı sekansları oluştururlar. Bu sekanslar bir süreye, bir bölüme ya da açıklamaya karşılık gelmektedir. Eğer karmaşık bir durum söz konusuysa, ya da bir çağın betimlenmesi veya bir oluş, bir yok oluşun betimlenmesi yapılmaktaysa bir filmin sekanslarında aynen bütünlüğü olan bir romanın bölümü gibi -ya da bir cildi gibi- bir filmin bütününden ayrılmaz bir bölümünü oluştururlar. Her zaman çok

sayıda ya da az sayıda çekim böyle bir durumda, zaman ve mekân bağı içinde birbirini izlemelidir. İşte bu büyük ölçüdeki birlikteliğe biz “bileşim” adını veririz. Ortalama olarak bir film bunlardan üç ya da dördünü içermektedir.

KARŞILIKLI HAREKET ETME ZORUNLULUĞU TAŞIYAN İLİŞKİLER

Seyirci yalnızca kameranın bir nesneyi çektiğine bakmaz, bundan farklı olarak, seyirci kameranın gözü olarak olaya bakar. Kamera, içinde bulunulan ortamın yapısı ve özelliğini yakalayıp ve olduğundan başka türlü bir yapıya koyarak, gerekli duygusal ortamın yaratılmasını sağlar. Bu yalnızca ortamın yarattığı bir şey değildir.

Yaratılan ortam herhangi bir şeyi karakterize etmekle kalmaz, seyircinin olay ve olayın akışı ile iç içe yaşıyormuşçasına bütünleştirilmesini sağlar. Hatta bazı durumlarda bu yolla filmin kahramanlarının kimlik ya da kişilik çözümlenmelerini de ortaya koyar. Yaratılan bu ortam, seyircinin kahramanın gözü ile içinde bulunulan mekâna derinlemesine bakmasını sağlayarak, kahramanın başarı ve sevincinin seyircide kendi başarısı ve sevinciymiş duygusu yaratılmaktadır. Böyle bir durumda kameranın konumu kişisel bir konum ve öznel kamera konumu olmaktadır.

Her çekim daha önce oluşan olayları biraz daha ortaya koyan ve kendisinden sonra gelen çekimlerle ortam hazırlayan bir yapıya sahip olmalıdır. Duruş noktası ve bakış açısı bir kamera hareketi olarak, kendi oluşturduğu görüntü öğeleri içinde her birini diğerine bağımlı kılmaktadır. Hareket ise koşut olarak ya da karşıt olarak ortaya çıkar.

İlişkiler her zaman pozitif ya da negatif bir anlama sahiptir. Hiç durmaksızın, ancak eylemden doğan bağıntının tanınabilir bir yapıda olması gereklidir. İlk önce tek bir çekim bir başka çekimle bağıntı içeriğine ve ortak bir niceliğe sahip olmalı ve bunu korumalıdır. Bundan sonra artık ardarda dizilmiş olan çekimler karşılıklı değişen etkilerin altında bulunmaktadır. “Yalıtılmış olan bir çekim, bir metaphor’dur. Bu nedenle anlam önce hissedilmeli ve kısa bir süre sonra da diğer çekimlerle bağlantı kurulmalıdır” (Mehnert, 1971, s. 47).

Tek bir optik etkinin gösterdiği şey -ilk önce doğru bir sıraya diziliş yerine getirilmişse- verilmek istenen açıklamalardır. Bu oluşum aynen sözcüklerin sıraya dizilişleri gibidir. Sözcükler doğru bir sıra izlendiği zaman cümleyi oluşturmakta ve doğru bir anlam ortaya koymaktadırlar. Konuşma ve yazı dilinde kullanılan cümlelerin doğru konumda olan sözcükleri belirli bir söz dizimi oluştururlar (Syntax). Bu, doğru cümle oluşturma bilgisidir. Yine aynı şekilde film dili için de doğru cümle yapısının içinde “film sözdizimi” (Film syntax) geçerlidir.

Film sözdizimi, günlük konuşulan bir dil gibi değildir. Buna bağlı olarak filmin gramer kuralları diye bir şey de söz konusu değildir. Sözcüğü bilmek veya bilmemek de önemli değildir. Çocuklar konuşma çağına geldiklerinde ve konuşmak için yatkınlık göstermeye başladıklarında, televizyon görüntülerini daha önceden anlamaya başlamaktadırlar. En azından ilk aşamada, entelektüel özelliklerin filmden yararlanarak değiştirilmesi çoğu kez büyük bir önem taşımaz.

Filmin dille de ortaklığı vardır. Daha fazla görsel kültüre sahip olanlar, ender sinemaya giden insanlardan daha çok filmle ilgili görüp-duyma deneyimine sahip olmaktadır. Sanatsal görüntüleri ve resimleri anlamak bizim yeteneğimizdir. Şimdiye kadar bilimsel açıdan son derece ayrıntılı olarak araştırıldığı halde, çocukların ilk olarak 8-10 yaşlarında film kameralarını biz yetişkinler gibi anlayabildiklerini, görüntüleri içeren nesnelere zamanından önce tanıyabildiklerini, okuma becerilerini kazanmalarından biliyoruz. Buradan yola çıkarak görüntülerin içeriğini algılamada önemli kültürel farklılıklar vardır (Monaco, 1982, s. 137).

Nasıl yazı stili, yazının bir birleştireniyse aynı şekilde film kurgusu ve film ritmi de film dilinin birleştirenidir. Kişiler uzun ve anlamı boşaltılmış sözcüklerle betimlemeler yapabilir, görüntüler oluşturabilirler. Bir film yönetmeni bir görüntünün içerdiği söyleyiş biçimini görüntü ve öykünün içeriğine uygun bir biçimde değiştirip açıklayabilir. Kötü bir stil konuşmanın değerini önemli ölçüde düşürür. Bir stil sahibi olunmaksızın, bir konuşma duygudan yoksun boş bir gevezelik olmaktan ileriye gidememektedir. Başarılı olabilmek için yalnızca ustaca kullanılmış bir yöntem seçilmesi ve bulunması gereklidir. Sözdizimine (syntax) tam olarak hakim olduğu ve zengin bir sözcük dağarcığına sahip olunabildiği durumlarda başarılı olunabilecektir. Bu durum elbette ki uygun elemanların seçildiği durumlarda böyledir. Kurgu sırasında yaratıcı düşüncenin olanaklarının kullanıldığı ortamlarda başarıya ulaşılacaktır. Eğer bir film bir sürü şeyi içermekten ve ne içerirse içersin bu bilinemezlik içinde bir yere varabilmek mümkün olmayacak ve aynı zamanda da sonuç her zaman kuşku ile karşılanabilecek bir sonuç olacaktır.

Bir filmin yapım sürecinde, yönetmene yardımcı olan yapımında görevli olan her bir kişi yönetmenden daha önemli değildir. Senaryo yazarı ya da yazarlarının yaratıcı çalışmaları, set ve kostüm tasarımı, oyuncular ve yönetmenin bütün tasarımları beyaz perde ya da ekrana yansıtılan geçişli fotoğrafik imgeyi ele geçirme amacına yöneliktir. Görüntü yönetmeninin imge ile tasarımları olmaksızın bu çabalar boşa gider.

Yönetmen doğal olarak hazırlayıcı evrelerde ya da çekim sürecinde her bir çekimi görüntü yönetmeniyle birlikte ele alacaktır. Yönetmen görüntü yönetmeninden gelecek her türlü öneriyi dikkate almak durumundadır. Bununla

birlikte çekimlerdeki son karar ve sorumluluk yine yönetmene aittir. Bir yönetmeni sessiz oturmuş, önünde senaryo ve çekimleri kafasında canlandırmaya çalışırken hayal edebilirsiniz. Bu onun çekim öncesinde ilk ayrıntılı senaryo çalışması olabilir. Ya da çekimler yeni başlamıştır, yönetmen daha sonraki günlerin çekimlerini planlıyordu. İmgeleminde sinema perdesini canlandırır. Kafasındaki görüntüyü bu alana nasıl yerleştirmelidir? Tercihini ne tür etmenler belirler ve kullanabileceği kamera kaynakları nelerdir?

Bir ressam ve yönetmen arasındaki can alıcı nokta şudur: Ressamın tablosunun aksine yönetmenin tablosu harekettir. Bu durum görsel düzenlemedeki genel kuralları neredeyse geçersiz kılar. Hareket her şeyi gölgede bırakarak düzenleme içindeki en önemli etmene dönüşür. Yönetmen ile ressam arasında dikkate değer bir fark daha vardır: Ressam tablosunu istediği boyut ve biçimde çalışma özgürlüğüne sahipken film yönetmeni en azından standart film için değişmez dörde üç oranında kalmak zorundadır.

Bugün artık yaygınlığını yitiren dörde üç oran sinemanın ilk yıllarında sinema sanatçısını rahatsız ediyordu. Sanatçının en ve boy oranlarında özgürlüğü vardı. Sinemanın vazgeçilemez sanat-teknoloji bağlantısı sinema sanatçısını bu özgürlükten mahrum etti. Bu en boy arayışları sinema sanatçıları bu sabit orandan kaçınma girişimine yöneltti. D. W. Griffith görüntünün alt ve üst kısımlarını ya da sağ ve sol kenarlarını maskeliyordu. O ve diğer sesiz film yönetmenleri izleyicinin dikkatini perdenin ortasına yoğunlaştırmak için dairesel maskeleyme biçimini kullandılar (Abel Gence). Yönetmen daima yaşamla aynı pencereden baktığı gerçeğini kabul etmek zorundadır. Bu müthiş bir hareket özgürlüğüne sahip bir penceredir. Sahneye yakın ya da uzak olabilir, belli bir açıda konumlayabilir, konumdaki her değişiklik çerçeveye sınırlandırılmış görüntünün biçimini ve içeriğini de değiştirebilir. Buna karşın görüntünün dikdörtgen biçimi kendi içinde değiştirilemez olarak kalır.

Bir çekimin nasıl düzenleneceğini belirleyen bazı etmenler vardır. Bu etmenler üç ana başlıkta toplanabilir: (1) Konunun hareketi ya da biçimi (2) Kameranın konumu ve konuyla bağıntılı olarak hareketi (3) Konunun aydınlatılma biçimi.

Konunun hareketi ya da biçimi

İlk dönemlerde yapılan filmlerde bu başlıklardan birincisi büyük öneme sahipti. Öykü tümüyle konuyla ve konunun geçtiği yer aracılığıyla anlatılırdı. Kamera bütün sahne boyunca hareketsiz olarak kalır ve önünde cereyan eden olayı basitce kaydedirdi. Sahne açık havada ya da cam çatılı stüdyolarda doğal gün ışığı ile aydınlatırdı. Film teknolojisindeki ilerlemeler birtakım kullanımlara da olanak sağladı. Bunlardan bir tanesi de film şeridinin sahip olduğu özelliklerdi.

Bir film şeridi ışığa duyarlıdır. Bu ışığa duyarlılık görüntülerin, bir yazının veya optik bir çizimin ve aynı zamanda ses dalgalarının ses biçiminin değiştirilmesi yoluyla kaydedilmesine uygunluk göstermektedir. Işığa duyarlı olmanın bu özelliği sinema için tüm varolan kurallar ve olanakların temelini oluşturur ve bunun doğrultusunda görüntü, ışık, gölge (ve renkten) oluşmaktadır. Film şeridinin karakteristiğinin bu özelliğinden görüntünün primatını ses ortaya ortaya çıkarır. Burada her sanatın ve her iş türünün düzenliliği ilk etapta kullanılan materyalin belirlenmesi ile ortaya çıkmaktadır. Film yapımı sırasında film ilk olarak bir yapılandırma aracı olarak karşımıza çıkar. Sinema da varlığını bu spesifik araca borçlu olmaktadır. Bu yolla görüntüler silsilesi oluşturulmaktadır Film sesinin oluşturulması daha sonra yalnızca tamamlayıcı bir element olmaktadır (İros, 1962, s. 30).

Film şeridinin iki boyutlu olma özelliği, görüntünün saptanmasında yüzey perspektifi ve çizgilerin form değerlerine ve bunların aracılığı ve uzay (derinlik) yarılsamasının karakteristik sanatsal görüntüsünü oluşturur. Filmin bir yüzey olma özelliğinden ortaya çıkan sonuç çizgilerin, yüzeyin ve uzay (derinlik) görünümünün görüntü düzenlenmesi açısından biçim (form) kurallarını ortaya çıkartır.

Kuramsal olarak film şeridinin uzunluğunun ve hareketliliğinin temeli, esnek olmasıdır. Film kayıt ve yeniden gösterimi (reprodüksiyonu), bir çok ardı ardına ve birbirini izleyen görüntüden oluşur. Bu dizileri sayesinde (ki bunlar hareket zamanının birbirine bağımlılığıdır) zaman ortaya çıkmaktadır. Film şeridinin sınırsız yeniden gösterimi zaman ve uzay kavramına neden olmaktadır. Bu teknolojinin gelişmesi kameranın çekim açısı ve aydınlatma konularına büyük bir esneklik getirdi. Bu esneklerden ilki kurgudaki ilerleme ile bağlantılıydı. Bu stüdyo aydınlatmasına ve fotoğrafik duyarlılıktaki ilerlemeye olur.

Görüntü çerçevesinin içindeki görsel özellikleri belirleyen etmenlerden kamera ile konu arasındaki uzaklık çekim ölçeklerine neden olur. Ayrımlar tamamen görecelidir ve çekimleri birbirinden kesin bir biçimde ayırmak mümkün değildir. Normal olarak kabul edilen ölçü insan figürüdür. Çerçeve içindeki bir insanı çok küçük gösteren bir çekim genel bir çekimdir. Kamera, insan figürü bütün çerçeveyi kaplayacak kadar yaklaştığında, bel çekimi alanına geliriz; insan figürünü belden gösteren daha yakın bir kamera konumu göğüs çekim ölçeğini verir. İnsan figürüne bağlantılı olarak yalnızca yüzü gösteren bir uzaklıktan alınmış bir çekimse yakın çekimdir; çok yakın çekim yalnızca ayrıntı çekim ölçeğidir.

Kamera konu uzaklığından sonra göz önüne alınması gereken bir başka bakış açısıdır. Çekim normal göz düzeyinde mi, göz düzeyinin altında ya da üstünde mi yapılmalıdır? Konu cepheden mi, yoksa geriden mi ya da tek bir yönden mi çekilmelidir? Kamera ve konu arasındaki uzaklık ne kadar kısa olursa, alıcının

bakış açısındaki deęişim o oranda göze daha çok çarpar. Bir başka deyişle yakın çekim genel çekimle kıyaslandığında kameranın daha çok kontrolü altında olması nedeniyle genel düzenleme amaçlarına daha uygun ve çok daha plastiktir. Konunun yakın olduđu durumlarda çekimlerin alınabileceđi yüzlerce bakış açısı vardır. Yönetmenin görevi kendi amaçlarının doğrultusunda en etkili bakış açısını seçmektir.

Kameranın konumu ve konuyla bağlantılı olarak hareketi

Bir filmin çekimi sırasında genel olarak çekimler hareketsiz kamerayla tek bir bakış açısından gerçekleştirilir. Bununla birlikte yönetmenin kendisini sınırlamak gibi bir zorunluluđu yoktur. İstendiđi taktirde çekimini hareketli kamera ile gerçekleştirebilir. Bütün hareket türleri olasıdır. Kamera üç ayađın üzerinde yatay konumda 360 derece çevrilebilir. Bu hareket “çevrinme” hareketi olarak bilinir. Kamera 90 derece yukarıya ya da aşağıya eğilebilir. Bir araç üzerine yerleştirildiğinde, ileri, geri ya da yan aşağıya eğilebilir. Hareket ettirerek izleme olarak adlandırılan hareket gerçekleştirilebilir. Kamera ve kameraman kendilerini havaya kaldıracak bir vinç üzerine de yerleştirilebilir. Son olarak kamera bir lokomotif ya da uçađa sıkıca bağlanabilir. Neredeyse sınırsız kamera hareketi etkilerinden yararlanılabilir.

Hareketli kameranın sunduđu olanaklar ilk bakışta önemli görünmektedir. Genç ya da işe yeni başlamış sinemacılar biraz da acemlikle kameralarını her yöne hareket ettirmek isterler. Deneyimli bir film yönetmeni ise diđer taraftan kamera hareketlerini çok kontrollü olarak kullanır. Çekimi zorlaştırıp maliyetini arttıran çok fazla kamera hareketi kullanımının nedeni temelde gerçek yaşamda ancak özel durumlarda deneyerek aldığımız sonuçlardaki görsel etkide yatar. Pencereden dışarı bakarken kapı çalarsa zil sesi dikkatimizi kapıya doğru çeker. Bu durumda gözlerimizi odanın duvarlarında yavaşça kapıya doğru çeviririz. Bunun tersine olarak bakışımız aniden pencereden kapıya doğru yönelir. Bakıştaki bu ani deęişiklik genel olarak kesme ile verilir. Kesme bir çekimin ard arda anlık bir deęişmesidir.

Bazı yönetmenler kamera hareketinden tamamen kaçınacak kadar ileriye gitmektedir. Eisenstein ve Pudovkin’in sessiz filmlerinde çok az kamera hareketi bulunur. Diđer ünlü yönetmenlerin bazıları kameranın hareket etmesinin çekimi uzatarak kesmeyi olanaksızlaştırdığı nedeniyle kullanıma uygun bulmamıştır. Böylece kurgu olanağının yok olduđu düşünölmektedirler. Çekim koşullarının önceden tahmin edilmesinin zor olduđunu ve çekim materyalinin bütünüyle yönetmenin kontrolünde olmadığı durumlarda film gerçeđi oldukça farklıdır. Çekim süresinin çok önceden, en azından senaryo yazım aşamasında belirlenmesi gerekir.

Daha önce de açıkladığımız gibi, bakışlarımızın bir noktadan bir başka noktaya aniden yönelmesi ile birlikte ağır, temkinli olarak yöneldiği durumlar da vardır. Bir şey aradığımızda, bir kitap, denizde bir gemi, manzara içinde ki ufak bir figür ya da duvardaki gizli bir kapı. Böyle durumlarda ilgili alanı gözlerimizle dikkatle tararız. Tek bir seferde göz atamayacağımız geniş bir alanla karşı karşıya geldiğimizde, bu alanın parçaları arasındaki ilişkiyi incelenmeye ya da görüş alanımızdaki çeşitli nesnelere birbirleriyle olan karşılıklı ilişkilerini değerlendirmeye çalışırız. Birbiriyle hangi bağlantılar içinde yerleştiklerini anlamak için bir nesneden bir diğerine, bir alandan bir diğer alana bakarız. Eğer bir odanın içindekileri ya da bir izleyici topluluğunu oluşturan insanları incelemek istiyorsak onları dönüşümlü ve sistematik bir biçimde izleriz. Eğer biz bir araba ya da trenin içinde hareket ediyorsak hareketli izlememiz kaçınılmazdır. Bununla birlikte bir yönetmenin görüntü akışında belirli bir kamera hareketine dayanan psikolojik, dramatik ya da görsel olarak bir çekimle vermek istediği durumlar da vardır. Böylesi koşullarda film yapımcısının izleyiciye haklılığını kanıtlaması gerekir.

Kamera hareketi nesnelere arasındaki uzaysal ilişkiyi vurgulamak için sık sık kullanılır. Bir şölen olduğunu varsayalım; şölen sahnesinde kamera uzun bir masanın bir ucundan bir diğerine ağır ağır kaydırma hareketi yapar ve iştah açıcı yemeklerle yüklü tepsilere, içeceklerle üst açıdan bakar. Eğer yönetmen aynı düşünceyi bir dizi hareketsiz yakın çekimle ya da tek başına uzun bir hareketsiz çekimle vermeye çalışsaydı, yaratmış olduğu etki farklı ya da zayıf olurdu.

Kamera hareketi basitçe uzaysal ilişkileri vurgulamak için kullanılmadığı durumlarda, çok öznel bir izlenimi de beraberinde getirir. Kamera hareketi, hareketi yaratan hayali gözleyiciye dikkat çeker. Çekimin içeriği dolaysız olarak değil fakat bir olaya belirli bir tepki veren birisinin gözlerinden bakılıyormuşçasına görülür. Bazen bu tepki çok açık bir biçimde kullanılır. Baş dönmesi, zehirlenme, düşme hareketi herşey etrafında dönüyormuş gibi (sallanan kamerayla) ya da yer aniden izleyiciye doğru yükseliyormuşçasına bazı çekimlerle verilebilir. İzleyici kendisini gerçekten oradaymış ve sahnenin bir parçası gibi hisseder. Aynı anda da hareketsiz birisinin baktığı gibi değil fakat bir izleyicinin baktığı gibi bakışlarını bir öğeden bir diğerine doğru hareket ettirir. Kamera izleyicinin kafasına yerleştirilmiş gibi bir yerden bir başka yere doğru hareket ettiğinde, izleyici kafasını başka yöne çevirdiğinde veya bakışlarının odağını değiştirdiğinde kamera da onunla birlikte hareket edecektir. Böyle bir etki bu şekilde elde edilebilir. Bununla birlikte kameranın böyle yerleştirilmesi söz konusu değildir. Böylesi bir etki uçan kameranın hareket ve salınımıyla elde edilebilir.

Bununla birlikte kaydırmalı bir kamera hareketinin görsel olarak derinlik yaratılmasını yaratabileceğini de eklemek gerekir. Farklı düzlemlerdeki nesnelere

kamera merceğine olan uzaklıklarına bağlı olarak değişik hızlarda hareket ediyor görünürler (hareket etmekte olan bir trenden görünen yakın nesnelere uzakta nesnelere daha hızlı geçmesi gibi). Bazı durumlarda bu değişik hareketler arasındaki bu ilişki neredeyse üç boyutlu bir etki yaratacaktır. Kamera hareketi bazı durumlarda sabit çerçeve oranının getirdiği sınırlarla geniş bir konuyu çerçevelemek için yukarı ya da aşağı çevirme ve kaydırma hareketi yapabilir. Öte yandan uzun bir konunun hareketi durağan bir görüntüyü izleyen göz ile yer değiştirir. En son olarak kamera hareketi bazı durumlarda hareketsiz bir nesneye belirli bir hareket duygusu verebilir.

Konunun aydınlatılma biçimi

Kameranın konumlanmasına karar verildiğinde konunun ışıklandırıldığı gözlenir. Böyle bir durumda karar önceliği kameramana aittir. Yapılacak olan çekimin bel ya da yakın çekim ya da hareketli-hareketsiz olacağına yönetmen karar verir. Ama aydınlatma tümüyle kameramanın detaylı çalışmasını gerektirir. Günümüzde birinci kameramanın kamerayla ilgili yapacağı çok az şey vardır. Kameranın yönlendirilmesini yardımcılara bırakır. Kendisi aydınlatma süresi, zorluğu ve düzenlemesi ile ilgilenir. Aydınlatmanın en basit tanımıyla konuyu aydınlatmadır. Fakat kameramanın aydınlatma konusunda sergilediği etkiler bu kadardan daha fazlasını yapmasını gerektirir. Işığı bir taraftan verdikten sonra başka bir taraftan bir ışık vermek, gölgeleri belli bir yere düşürmek, belli bir alana parlak bir nokta yaratmaya çalışmak. Sonuçta bir kameraman ışık kaynaklarını kullanarak görüntüsünü karanlıkta yaratır.

Bir stüdyo çekiminde hiçbir zaman bir sahnenin çekimi sırasında, özgün bir biçimde rol yapmak bir kameraman için sürpriz bir durum değildir. Bir stüdyo çalışmasının içinde doğa büyük bir titizlikle ve mükemmel bir biçimde taklit edilebilir ve bu benzeşim yalnızca doğanın bir kesiti değil, buna ek olarak büyük bir taklit ortamı yaratabilir. Çoğunlukla perspektif bir biçimde doğadakine oranla büyüyüp genişleyerek küçük bir yerde genellikle de stüdyo içinde oluşturulur. Bu o denli başarılıdır ki bir cadde çekiminin çoğu kez gerçek bir caddede mi yapıldığı yoksa bir stüdyo içinde mi gerçekleştirildiği anlaşılamaz. Böyle bir mekân stüdyo içinde kurularak yapılmasının sonucunda parasal açıdan önemli bir tasarruf sağlanmış olacaktır. Bu durumda çekim çalışması havaya, güne ya da herhangi bir mevsime bağlı olmaktan kurtulacak, çekim grubu için yurt içinde ya da yurt dışında çalışmanın gerektiği zorluklar kalkacak, aynı zamanda eklenebilecek bazı çekimler için uzun bir süreye sahip olunacak, dekor bu nedenle herhangi bir değişime uğramadan uzun bir süre yukarıda belirtilen stüdyo içinde bekleyebilecektir.

Dış çekimlerde kameraman doğal olarak yaptığı çalışma üzerinde çok daha az kontrole sahiptir. Bir dış çekimin yapılması sırasında genel olarak sert ışık kaynaklarından yararlanır. Ancak bu ışık kaynaklarından yararlanabilmek için ek birtakım donanımlara ihtiyaç vardır. Sert ışık veren parlak metaller çoğunlukla bu tür yansıtıcıların yerine kullanılır. "Scrim" olarak adlandırılan muslin ya da kumaş gibi benzer materyalden yapılmış tenteler doğal güneş ışığını dağıtmak için oyuncuların üstünde bir yere gerilirler. Yıllardan beri kullanılan araçlardır. Filtreler görüntünün tonunu kontrol etmek için mercek önüne yerleştirilmiş renkli cam parçalarıdır.

Bir kameramanın ışığı kontrol ettiği üç temel öge vardır: Işığın yönü, ışığın yoğunluğu ve yansıma derecesidir. Bir görüntünün içindeki ana ışık kaynağı "anahtar ışık" olarak bilinir. Çözülmesi gereken ilk sorun anahtar ışığın düşeceği yeri ve açığı belirlemektir. Güneş ışığı öğlen saatlerinde dik, sabah ve akşam saatlerinde ise eğik açıyla gelir. Dış mekânların canlandırıldığı stüdyo çekimlerinde anahtar ışık güneş ışığı etkisi verecek şekilde tasarlanır. Bununla birlikte anahtar ışığın konu üzerine başka bir açıdan düşmesi gereken bazı durumlar vardır. Ana ışığın tek bir pencereden geldiği durum buna örnek olarak verilebilir.

Işığın yönlendirilmesinde temel kuralları biraz açarsak:

1)- Doğadaki ana ışık güneştir, buna göre gölgenin de bir tanımı vardır. İnsanoğlunun bilinçsiz olarak bir mekânda bir ışık kaynağını diğer ışık kaynaklarından daha üstün görme isteği vardır. Bu durum estetik kurallarından kaynakladığı gibi bu ışık kaynağının teklifi, onun yönü, varolan gölgenin en iyi açılmasının doğal olarak kullanıldığı bir durumdur. Işığın yönlendirilmesinde temel yapıyı tayin eden ilk ve nihai adımdır. Bu ilk kuraldan yola çıkılarak ister istemez diğer kurallara hemen bir göz atılmasında büyük bir yarar bulunmaktadır.

2)- Görüntüde bulunan (ya da izleyicinin tanıdığı) doğal ışık kaynaklarının aydınlatıldığı bir sahnenin yapılması gerekmektedir. Mantık ölçüleri içinde geliştirilmiş olacak bu aydınlatma doğal aydınlatma kaynaklarının yaptığı aydınlatmanın karakter yapısına uygun bir biçimde yapılan aydınlatmanın bir karşılığı olmalıdır.

3)- Ana ışık kaynağı (anahtar ışık) sahne dekorunun -sahne yapısının- uygun düştüğü yerden gelmelidir ve ışık kaynağı görüntüde görünmemesine karşın çekimde bulunduğu yer anlaşılabilir. Ayrıca bunun aydınlatmanın estetiğine de karşı olmaması koşulu bulunmaktadır. Bu ışık kaynaklarının olumlu bir aydınlatma yapabilmesi için düzenlenmesi gerekmektedir ki, bu yolla sahnede bulunan nesnelerin gölgelerinin amaçlanan yerlerin dışına düşmeleri

engellenmelidir. “Sahnedeki bulunan kişiler ve nesnelere varlıklarından doğan gölgeler mantık ile çelişmemeli ve mantığa uygunluk göstermelidir. Böyle bir aydınlatmanın sağlanabileceği durumda sahne doğal aydınlatma kaynaklarının yaptığı aydınlatmaya uygunluk gösteren bir yapıya kavuşmuş olacaktır” (Mehnert, 1971, s. 328). Yüzlerde oluşabilecek birden çok sayıda gölge birçok durumda estetik temellerden ötürü de hoş görülemez. Bir oyuncunun sahne içindeki hareketi sırasında birdenbire oluşan ve anlaşılabilen bir nedenden ötürü tek olan gölgesi birçok gölgenin etkisi altına girerek yok olur. Birçok durumda bu olay görüntünün müşterekliği ve beraberliğinden oluşan bir durum niteliğindedir. İlk önce eğer diğer ışık kaynakları görüntüde görünmekteyse ve böyle bir durumda oyuncu o yöne doğru hareket etmekteyse bu yaklaştığı ışığın etkisi altına girecek ve oluşacak olan gölgenin normal ve mantıklı bir gölge olduğu kabul edilebilecektir. Bu durumda böyle bir gölgenin yarattığı gölge sorunu ile asıl gölge arasındaki bir uygunluğun sağlanması gerekecek, ışık kaynaklarının birbirlerine girişim yapması ile oluşabilecek herhangi bir uyumsuz etkinin ortadan kaldırılması yoluna gidilebilecektir.

4)- Birçok durumda görüntünün bütünlüğü için estetik ya da gölgelerin oluşturdukları dinamik güçten tek bir gölgenin oluşması ve bu tek gölge dışında aynı nesne üzerinde oluşabilecek diğer gölgelerin kaldırılması gerekecektir.

5)- Anahtar ışık bazı özel durumlarda en güçlü ışık kaynağı durumundadır.

Böyle bir durumun gerekliliği izleyicinin izlemesi ve son biçimini alan görüntülerde yüzlerin yüzey yapılarının biricikliği ve tekliliğinin tanınip saptanabilmesi içindir. Kural olarak bu uygulama iki temele dayanmaktadır: Filmik atmosferin sağlanıp ortaya çıkarılması görevi kameramanındır; bu görev ölçü-bakım bölümünün görevi değildir. Ölçü-bakım görevlisi bir aydınlatma tekniği çerçevesinde her çekimin içindeki anahtar ışığı temel olarak diğer çekimlerin anahtar ışıklarının yoğunlukları ile eşitleme görevini yüklenmişlerdir (Mehnert, 1971, s. 330)

6)- Anahtar ışığın ışık yoğunluğu, bu ışığın yüz bölümüne tesadüf eden bölümünün ışık yoğunluğu aracılığı ile bizleri yalnızca aydınlatma oranı biçiminde ilgilendirir.

7)- Görüntü içinde bulunan ışık kaynakları pratikte aydınlık olmalıdır. Bu, görüntü içinde bulunan ve pratik yaşamımızda da kullanılan armut biçimindeki tungsten ampuller bir çekimin yapılması sırasında çok az oranda kullanılmaktadır. Özellikle bu kaynakların yarattığı ışık sertliği nedeni ile istenmedik bir takım değişimlere neden olur.

Sonuç olarak bir çekim sırasında kameramanın ışığı kontrol ettiği üç temel öge vardır: Işığın yönü, ışığın yoğunluğu ve yansıtma derecesidir. Bir görüntü içinde anahtar ışık doğal olarak güneş ışığı olacaktır. Güneş ışığı öğlen saatlerinde dik, sabah ve akşam saatlerinde ise eğik açıyla gelir. Dış mekânların canlandırıldığı stüdyo çekimlerinde anahtar ışık güneş ışığı etkisi verecek şekilde tasarlanır.

Anahtar ışığın yönü belirlendikten sonra, ışığın yoğunluğu dikkate alınmalıdır. Koyu renkler içimizi karartırken, aydınlık renkler içimizi aydınlatır. Doğal olarak senaryodan ayrılmamakla birlikte kullanılacak ışığın gücü, belirli bir etki elde edebilmek için gereken aydınlatma biçimi gibi konularda kameraman karar verecektir. Eğer senarist ve yönetmen yapımın en üzgün sahnesinin parlak aydınlatılmış bir balo salonunda ya da en mutlu sahnesinin bir mumla aydınlatılmış bir odada olması gerektiği konusunda ısrar ediyorsa kameramanın bu konuda yapabileceği çok az şey vardır. Ancak genel olarak melodramlarda düşük yoğunluklu anahtar ışık yüksek kontrastla aynı sıklıkla kullanılır. Romantik yapımlarda parlak renklerle yumuşak kontrastlı, komedilerde daha hafif renk tonlarında olması beklenir. Bunlar genel eğilimler olmakla birlikte katı, değişmeyen kurallar olarak değerlendirilmemelidir.

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- İros, E. (1962). Wesen und dramaturgie des film. Zurich, Switzerland:Verlags AG. Die Arche
- Kalinka, W. E. (1971, Marz). Über die dramaturgie der kamera. Film und TV Kameramann, B20451E
- Lehman, F. (1981, November). Von Beruf kameramann, Film und TV Kameramann, 11(30)
- Mehnert, H. (1971). Filmtografie-Fernsehfotografie. Leipzig: VEB Fotokinoverlag
- Monaco, J. (1982, Februar). Film verstehen. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH