

## **TELEVİZYONUN GÖRSELLEŞTİRME SÜRECİNDEKİ GÖRÜNTÜSEL ANLATIM ÖĞELERİ**

Doç. Nedim GÜRSES

*Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi*

### **ÖZET**

Televizyonda görselleşme süreci birçok teknik öge kullanılarak gerçekleştirilmektedir. Bu çalışmada bu teknik temel öğeler hakkında kısa da olsa bilgiler verilmeye çalışılmıştır. Tek tek ele alındığında sözü edilen her öge için birer kitap dolusu bilgi vermek mümkündür, burada bunların büyük bir bölümünün kısaca işlevleri ve görselleşme sürecine olan katkılarından söz edilmektedir. Bu teknik temel öğeler ışık, aydınlatma, renk, yüzey, derinlik, ses boyutu, zaman ve hareket, kamera, mekan ve nesnelerin düzenlenmesi, grafik ve görüntü malzemesinden oluşmaktadır. Bütün bu parçalar görüntü sürecinin oluşmasını ve gerçekliğin sunumunu bizlere iletmek için kullanılan etkenlerdir.

**Anahtar Sözcükler:** Görselleşme süreci, teknik öğeler.

## **ABSTRACT**

The process of visualization in television is realized utilizing many technical elements. This study aims to give some information on these main technical elements. When handled independently, it is possible to write extensively on each of these elements; however, this study rather gives some brief information on the functions and the contributions to the process of visualization of the majority of these elements. These main technical elements are comprised of light, illumination, color, texture, depth, the dimension of sound, time and motion, camera, the organization of space and objects, graphics and image. All these elements are factors used in the process of visualization and in the representation of reality.

**Key Words :** the process of visualization, technical elements.

## **GİRİŞ**

Televizyonun teknik yapısal özelliklerini televizyonda gerçekliği oluşturan teknik temel öğeler şeklinde nitelenmek de mümkündür. Bu şekilde düşünürsek televizyonda gerçekliği yaratmada; televizyonun görüntü boyutu, ses boyutu, zaman ve hareket, mekan ve nesnelerin düzenlenmesi ile grafik ve görüntü malzemeleri (elektronik grafik) etkindir.

Televizyon görüntüsü izleyiciye ulaşırken bir görselleştirme sürecinden geçer. Bu görselleştirme sürecinde, gönderilecek olan ileti çeşitli bakış açıları ve kişisel üsluplarla izleyiciye ulaşabilir. Bu süreçte anlatılmak veya iletilmek istenen, aydınlatma, renk kullanımı, çerçeveleme, çekim ölçekleri, kamera konumları, kamera açıları ve kurgu ile izleyiciye ulaştırılır. Görüntü boyutunun ses boyutuyla desteklenmesi, ekranın psikolojik olarak tamamlayıcı bir öğesi olarak görülmektedir.

**IŞIK:** Görüntüyü oluşturan en temel öğe ışığın varlığıdır. Nesnenin sınırlarını gösteren ve diğer nesneden ayırt edilmesini, ayrıca hem gözde, hem de beyinde görüntünün var olmasını sağlayan ışıktır. Birey yüzey, hacim, mekan gibi şeyleri ışık gölge aydınlığına göre algılar ve kavrar. Öz olarak söylemek gerekirse ışık, nesneyi görebilmek, tanıyabilmek ve anlamlandırabilmek için gereklidir (Atalayer, 1994, s. 166). Televizyon için de ışık, nesneyi görebilmek için vazgeçilmez bir gerekliliktir. Işık görüntülenmek istenen kamera önündeki nesneyi görebilmek için teknik bir gereklilik olsa da, aynı zamanda estetik bir öğe olarak kullanılması da gereken bir öğedir. Işığın estetik öğe olarak kullanımı aydınlatma kavramını gündeme getirir.

**AYDINLATMA:** Aydınlatma bir görüntü içinde yer alan malzemeyi, işleyen, giderek yerinde bir deyimle yoğuran etkili bir yapım öğesidir (Sarıoğlu, 1976, s:73). İyi bir aydınlatma ile görsel etki güçlendirilebilir. Aydınlatma iki boyutlu bir resimde üçüncü boyut etkisi katabilir. Derinlik yaratır, sağlam ve çarpıcı bir görsel etki yaratabilir. Aydınlatma bir televizyon yapımında kameranın gördüğü nesne veya sahnenin karanlık ve aydınlık noktalarının vurgulanmasıdır. Televizyon yapımında görüntüdeki nesnenin hacmini ve çevresindeki nesnelerle ilişkisini ortaya çıkaran ışığın oluşturduğu gölgedir. Bunun için de aydınlatma, elektronik görüntü açısından

ışıklı ve gölgeli bölgelerin düzenlenmesi olarak düşünülebilir. Dramatik (chiaroscuro) ve düz aydınlatma şeklinde iki aydınlatma türü televizyon yapımlarında kullanılır.

**Düz Aydınlatma:** Düz aydınlatmayla sadece nesne görülür, bu tür aydınlatmanın estetik bir işlevi yoktur ve dramatik bir etki yaratmaz.

**Dramatik Aydınlatma:** Aydınlık ve karanlık alanların oluşturulmasıyla gerçekleştirilen dramatik (chiaroscuro) aydınlatmayla, sahnedeki dramatik yoğunluk artırılır. Ayrıca dramatik (chiaroscuro) aydınlatma sayesinde sahneye gerçekçi bir anlam katılır, anlatılan konu desteklenir ve özel bir ruh hali yaratılabilir (Kılıç, 1994, s. 31).

Dramatik (chiaroscuro) aydınlatmayı kendi içinde **rembrandt, cameo, silüet** aydınlatması şeklinde üçe ayırmak mümkündür.

**Rembrandt Aydınlatma:** Rembrandt aydınlatmada, çok özel alanlar aydınlatılır, diğer bölgeler yarı karanlık ya da tamamen karanlık bırakılır. Dramatik (chiaroscuro) aydınlatma türleri içinde, görüntüde derinlik etkisini en iyi yaratan aydınlatma biçimidir.

**Cameo Aydınlatma:** Cameo aydınlatmasında ise, oyuncuların hareketlerini tanımlamak ve mekansal ilgi noktaları oluşturmak için nokta ışıkla aydınlatma yapılarak oyuncunun iç dünyasındaki eğilimler yansıtılmaya çalışılır. Oldukça etkileyici bir aydınlatma yöntemi olan cameo aydınlatması dramatik etkisi öne çıkan yapımlarda kullanılır.

**Silüet Aydınlatma:** Silüet aydınlatmasında ise, bir nesnenin dış hatlarının belirtilmesi için ışık, nesnenin arkasına verilir. Bir kişinin ya da nesnenin bu şekilde aydınlatılması durumunda, ışık kişi ya da nesnenin arkasından dökülen saçaklar gibi etki oluşturarak derinlik yanılması yaratılır.

Aydınlatma televizyon yapımlarında dramatik amaçlarla nesnel öge olarak aydınlatma (şekil ve boyutların belirlenmesi), öznel öge olarak aydınlatma (gerçeğe uygun olanın veya gerçek dışının belirtilmesi) ve psikolojik durumların belirtilmesi gibi üç şekilde kullanılır. Bu aydınlatma şekilleriyle televizyon görüntüsündeki nesne ve olaylar gerçekteki gibi sunulur, gerçeklikleri yansıtılmış olur (Sarıoğlu, 1976, s. 58).

**RENK:** İnsan gözünün görebildiği ışık tayfının belirli elektromanyetik dalga boyuna renk denir. Her nesne üzerine düşen ışığın belli bir kısmını emer, diğer kısmını da yansıtır, yansıtılan ışığın göze gelmesi sonucunda renk oluşur. Esasında bütün renkler beyaz ışığın ışık prizmasından geçirilerek kırılması sonucu ortaya çıkar ve bunun sonucunda temel renkler ya da renk grupları elde edilir. Söz konusu renkler bireyin algılamasını etkileyerek zaman ve uzam algısını farklılaştırır (Kılıç, 1994, s. 46).

Birey çevresinde gördüğü nesnelere onların bazı özellikleriyle birlikte algılar ve böylece nesnelere birbirinden ayırt edebilir. Algıladığı nesnelere boyut, renk, hacim gibi fiziksel özellikleri bireye o nesne hakkında bir ipucu verir. Renk ögesi de insanda hem fiziksel hem de ruhsal bir etki yaratır. Kısaca birey karşısındaki nesnenin rengini fiziksel olarak algılar ve renginden büyünerek, bir doyum ve sevinç duygusu yaşayabilir (Kandinski, 1993, s. 49). Aslında görüntü içinde renk, bireyin etrafındaki nesnelere veya olayları görsel kanallarla algılamasını ve algıladığı görüntülerden etkilenmesini sağlayan bir öğedir (Arnheim, 1974, s. 333).

Rengin televizyonda kullanılmasıyla birlikte gerçek yaşamda varolan her şeyi gerçek yaşamda olduğu gibi gösterme isteği mümkün olmuş ve siyah beyaz televizyona oranla renkli televizyonda görüntü bilgi verme, ifade gücü ve kompozisyon gibi işlevler üstlenmiştir. Televizyon görüntüsü içinde üstlendiği işlevler nedeniyle renk, nesnenin veya olayın gerçekliğinin ya da gerçek dışılığın vurgulanmasında önemli ve etkili bir faktördür. Hareket, nesne veya fon renksiz olarak verildiğinde, gerçeklik izlenimi açısından önemli bir kayba neden olur. Bundan dolayı da televizyon anlatısında rengin kullanımı, gönderilen iletinin gerçek yaşamla bağıntısını ve gerçek dışılığını yaratmada etkili bir faktör olarak kabul edilir (Maitland, 1951, s. 351).

**YÜZEY (İKİ BOYUTLU ALAN):** Televizyon görüntüsünün gerçekliği yaratmada kullandığı öğelerden biri de, iki boyutlu alan eş deyişle çerçevedir. Televizyonda üç boyutlu gerçek dünyanın, iki boyutlu bir yüzey üzerinde gerçeği yeniden üretecek şekilde ortaya çıkarılması gerekir. Görüntü aracılığıyla gerçekliği yeniden üretmek, gerçek dünyanın inandırıcı bir görsel sunumunu ekranda yeniden üretilmesini

sağlamaktır. Bu bağlamda iki boyutlu bir yüzey olan televizyon ekranı, üzerinde görüntü boyutunun yaratıldığı, duyu ve düşüncelerin onun üzerinde şekillendirildiği boş bir yüzeydir (Vardar, 2000, s. 43). Televizyon yapımlarında televizyon ekranı içine yerleştirilecek görüntünün düzenlenmesi söz konusudur. Görsel ağırlıkta görüntü bileşkesinin ağırlığı farklı yerlerde, ama alışkın bir göz görüntünün ortasında bir şeyler ararken sanatçının gözü estetik düzenlemelerdedir. Televizyonda bu tür estetik düzenlemeler çekim ölçeklerine bağlı çerçeveleme ile sağlanır (Sarıoğlu, 1976, s. 161).

Görüntüleme sürecinde kullanılacak çekim ölçekleri, konu ve görüntü alanına bağlı olarak değişim gösterir. Görüntüleme sürecinde; çok uzak çekim, uzak çekim, orta çekim, yakın çekim, çok yakın çekim gibi çekim ölçekleri kullanılır.

**Çok Uzak Çekim Ölçeği** : Yapımlarda olayın geçeceği alanı izleyiciye tümüyle göstermede çok uzak çekimler kullanılır. Ama televizyon ekranının küçük olması nedeniyle, bu çekim ölçeği televizyon yapımlarında nadiren kullanılan bir ölçektir.

**Uzak Çekim Ölçeği** : Yer, kişiler ve sahne içindeki nesnelere izleyiciye uzak çekim ölçeği kullanılarak gösterilir. Böylece izleyici, görüntülenmek istenen tüm alanı ve alan içindeki hareketleri görebilir.

**Orta Çekim Ölçeği**: Orta çekim ölçeğinde de, oyuncular, dizlerinin üzerinden veya bellerinin aşağısından görüntülenirler ve nesne çekim içinde daha baskın bir konuma gelir.

**Yakın Çekim Ölçeği**: Televizyonda çok sık kullanılan bir çekim olan yakın çekim, baş ile omuzları içine alan bir ölçektir ve bu çekimde nesne daha ön plana çıkar, nesnenin yapısı ve niteliği belirtilir.

**Çok Yakın Çekim Ölçeği**: Çok yakın çekimde ise, görüntülerde gerçek dışı bir etki bulunur, yüksek bir dramatik görünüm ve tümüyle alışılmadık dışında bir gerçeklik izlenimi yaratılır.

**Şekil – Zemin İlişkisi**: Ekrandaki görsel gücü düzenlemeye yardımcı olan ya da televizyon ekranında görüntüyü destekleyen öğelerden biri de insanların algılamalarındaki başlıca örgütleyici eğilimden birisi olan şekil-zemin ilişkisidir. Görüntü sanatlarında şekil-zemin ilişkisi sürekli değişen bir ilişki sergiler ve bu

değişkenlik sayesinde televizyon görüntüsü ekranda bazı öğelerin yoğunlaştırılmasını, keskinleştirilmesini sağlar. Ekranın iç ışığında yapılacak herhangi bir renk ve kontrast düzenlemesi, ekrandaki şekil-zemin ilişkisini yönlendirmede yardımcı olur (Kılıç, 1994, s. 75).

Sonuç olarak ekranda meydana gelen görsel düzenlemelerin değişimi, görsel bir bütünlük içinde olduğu için, izleyici gerçekte fiziksel hareketle algıladığı olayları bir yanılsama olarak ekranda yaşar. Böylece izleyici görüntüdeki çeşitli estetik unsurlarla, gerçek yaşamdaki algılamalarının daha da yoğununu yaşar ve etrafındakileri daha da gerçek olarak algılar.

**DERİNLİK VE HACİM (ÜÇ BOYUTLU ALAN) :** Birey gerçek yaşamdaki nesnelere iki gözü olmasından ve gözlemlediği nesnenin aydınlatılmasından dolayı, derinlik algılamasında bir sorun yaşamaz. Sonuçta birey nesnelere üç boyutlu algılar, ama televizyon bireye sadece iki boyutlu bir alan sunar. Bu alan içinde derinlik boyutu yaratılarak üç boyutlu bir görüntü yaratılabilir.

İki boyutlu yüzeyde derinlik etkisinin oluşturularak üç boyutlu görüntü elde edilmesinde **televizyon aydınlatmasının estetik özellikleri** etkindir. Işık ve gölgenin düzenlenmesiyle nesnelere şekil ve formları, zaman ve uzaydaki durumları ile birbirleri ve çevreleriyle ilişkileri ortaya çıkarılır. Bir başka deyişle gölge oluşturularak görüntüdeki nesnenin üç boyutlu olarak algılanması sağlanır (Vardar, 2000, s: 46). Gölge oluşturmak için ışığın engellenmesi gerekir. Işığı engellemek için geçirgen ve geçirgen olmayan nesnelere şeklinde iki tür engelleyici vardır. Geçirgen olmayan nesnelere ışığı tümüyle engelledikleri için, koyu gölgeler yaratırlar. Geçirgen nesnelere ise, geçirgenlik düzeylerine göre farklı yoğunlukta gölgeler oluşturmakta kullanılırlar. Işık ve değişik yoğunlukta gölgeler kompozisyon oluşturmada önemli bir işleve sahiptirler (Edmonds, 1994, s. 149).

Işık ve gölge ayarlaması dışında izleyiciye derinlik eş deyişle üçüncü boyut duygusu kazandırmanın bir yolu da, **çerçeve içindeki nesnelere ön, orta ve arka planlar gözetilerek düzenlenmesidir** (Gökçe, 1997, s. 147). Televizyon ekranındaki görüntüde derinlik yaratmada ışık ve gölge ile çerçeve içindeki

nesnelerin düzenlenmesi dışında **kamera merceklerinin optik özelliklerinden** de yararlanılabilir.

**Geniş Açılı Mercekler:** Görüntüde kullanılan geniş açılı mercekler derinlik yanılsaması yaratmada etkilidir. Geniş açılı mercek kullanımıyla insanlar durdukları yerden daha uzakta, koridorlar daha uzun, binalar daha yüksek gösterilebilir. Bu merceklerin kullanılmasıyla ayrıca, çekimin dramatik kalitesi de kuvvetlendirilebilir.

**Normal Açılı Mercekler:** Yatay ve düşey hatları daha düşey ve doğru olarak gösterme özelliğine sahip merceklerdir.

**Dar Açılı Mercekler:** Gerçekte çok uzun olan mesafeleri daha da kısa ve hareketleri ağırlaşmış olarak göstermekte kullanılan mercek türü de dar açılı merceklerdir.

**SES BOYUTU:** Hepimizin bildiği gibi televizyon yapımları sadece görsel öğelere dayanan bir anlatı yapısı sunmazlar, görsel öğelerle birlikte işitsel öğeler de, televizyon yapımlarında estetik boyutu oluşturan bir unsurdur. Ses boyutunun görüntü boyutuyla oluşturduğu birliktelik, yapımın bütününde ortaya çıkacak estetik yapı için gereklidir. Her ne kadar görüntü ve ses iki farklı estetik alan olsa da, bu iki alan bir televizyon yapımında farklı olarak düşünülmemektedir (Kılıç, 1994, s. 100).

Ses-görüntü ilişkisinde üç temel işlev söz konusudur. Bu işlevlerden ilki, bilgi sağlamaktır. Görsel anlatımla bütünleşmiş olan sözler, ekranda doğru ve hızlı olarak aktarılabilir. Ancak görüntü ile iletilmesi zor olan bazı kavramlarda, yapım için gerekli olabilir. İkincisi ise, ruh durumunu ve estetik yapıyı kurmaktır. Bu da ancak görüntüde kullanılan müzik ile sağlanır. Üçüncü işlev de, görsel devamlılık için önemli bir yapısal öge olan ses ritmidir. Böylece izleyici, görüntüdeki olayların ritmik yapısından etkilenerek, çekimleri ve sahneleri görsel bir bütünlük içinde algılayabilir. Bütün bu işlevleri sayesinde ses, görüntünün güçlendirilmesini ve devamlılığını sağlayarak, görüntüdeki ayrıntıları destekler, böylece izleyicinin ilgisinin devamlılığı sağlanmış olur (Ellis, 1982, s. 128-129). Herhangi bir televizyon programında iletilecek mesaj, görüntü ve sesin birlikte kullanılmasıyla etkili olur. Bu amaçla



televizyon yapımlarında; söz, ses efektleri ve müzik şeklinde üç değişik ses ögesi kullanılabilir (Özön, 1984, s. 92-95).

**Söz:** Televizyon yapımlarında önemli bir işitsel öge olarak kullanılan söz, yapımın gerçekliği için önemli bir etkidir ve gerçeğe uygun olarak kullanılmalıdır. Çünkü, sözün en önemli özelliği gerçek zaman içerisinde olunmasıdır. Bundan dolayı sözün televizyon yapımlarında gerçek zaman uygun olarak verilmesi, olayın gerçekliği için önemli bir etkidir. Televizyon yapımlarında kullanılan ses efektleri, insan sesinin ve müziğin dışında yer alan tüm sesler ile gürültülerdir.

**Ses Efektleri:** Televizyonda ses efektleri anlatımsal ve içeriksel olarak iki işlevi yerine getirir. Ses efektlerinin kullanım amaçlarının en önemlisi, yapımın yarattığı ortama bir fon oluşturmak, mekanın tanımlanmasına ya da atmosferin yaratılmasına katkıda bulunmaktadır.

**Müzik:** Gerçek yaşamda yeri olmayan ve gerçeklik taşımayan bu nedenle de yapımı gerçek dışına sürükleyen bir öge olan müzik, yapıma dramatik bir unsur katar, karakterleri, olayları ve programları tanımlar, görüntüleri pekiştirir, betimler ve sahneler arasındaki geçişi sağlar. Aynı zamanda sahnedeki atmosferi ortaya çıkarır ve destekler.

**ZAMAN VE HAREKET:** Televizyon görüntüsünün estetik faktörlerinden bir diğeri ise, zaman ve harekettir. Televizyon görüntüsünün hareketli olması ve ekrandaki izlencenin izleyiciyi fiziksel olarak farklı bir zamana götürmesi bu iki estetik faktörün görüntüdeki önemini arttırmaktadır.

**ZAMAN:** Televizyonda en önemli ve göze çarpan özellik zaman faktörüdür. Zaman faktörünün sağladığı teknolojik avantajlar sayesinde televizyon, canlı yayına olanak sağlayan bir araç olma özelliğini gösterir. Canlı yayın olgusu izleyiciye meydana gelen olayı anında ve gerçek olarak sunmak demektir. Ama, bir olaydan başka bir olaya geçildiğinde televizyon görüntüsü ve buna bağlı olarak da aktarılan zaman değişecektir. Bir başka deyişle televizyonun şimdiki zamanı aktarılan olayın şimdiki zamanına denktir ve gerçek bir olayın temel zaman vektörü, televizyonda gösterilirken geriye döndürülemez. Demek ki televizyon şimdiki nesnel zamanı, onun anındalığını ve geri dönülmezliğini yansıtan bir araçtır (Feuer, 1983, s. 12-22).

Aktarılan olayın hızlı ve yavaş gösterimi, aynı hareketin tekrar anında gösterimi, bir sahneden diğerine anında kesim, hareketli kameralar, bir çok kamera aracılığı ile bakış noktalarına değiştirme gibi teknolojik özellikleri sayesinde televizyon zaman faktörü konusundaki özelliklerini naklen yayında bile kullanabilir. Böylece canlı bir naklen yayında bile, gerçek olay sürekli hareket halinde olan şimdiki zamanla gelecek zamandan geçmiş zamana doğru gider (Funkhouser ve ark, 1990, s. 12-22).

Televizyon yapımlarında nesnel ve öznel olarak iki tür zaman kullanılır.

**Nesnel Zaman:** Geçmiş ve gelecek zamanın görüntüleridir, ölçülebilen bir zamandır. Nesnel zamanı kendi içinde yayın, program, öykü, çekim, sahne ve sekans süresi şeklinde gruplara ayırmakta mümkündür.

**Öznel Zaman:** Şimdiki zamana ait olan, saat zamanından farklı olarak, izleyicinin hissettiği zaman dilimi ile ilgilidir. Öznel zamanın bir televizyon yapımında ortaya çıkması, konu örgüsünün yoğunluğuna ve zamanın izleyenin yaşam deneyimiyle çakıştığı zamana bağlıdır. Konunun yoğunluğu ne denli etkili olursa, izleyiciyi o kadar içine çeker ve izleyici yapımın o anki zamanında yaşamaya başlar. Öznel zamanın yaratılmasında başarı öykünün yanı sıra yapımın akışı, temposu ve oyunculuk hızına da bağlıdır. Programın akışı, tempo ve oyunculuk hızı birbirleriyle ilişkilendirildiğinde programın ritmi ortaya çıkar (Jacobs, 1994, s. 36).

Öz olarak söylemek gerekirse, bir televizyon programında hatta programın en küçük görüntü parçasında yansıtılan olayların geçmiş, şimdi ve gelecek zamanı verilerek, yapımlarda bir zaman boyutu yaratılabilmektedir. Böylece izleyici karşısındaki ekranda sunulanların gerçek mi yoksa kurmaca mı olduğunu zaman boyutunu hissederek algılayacak ve buna karar verecektir.

**HAREKET:** Televizyon sunumları hareketli görüntülerden oluşur. Görüntü ise, görüntü yüzeyi üzerindeki ışıklı noktacıklar nedeniyle yapısal olarak hareketlidir. Ama hareket, sadece görüntünün yapısal olarak hareketli olmasından kaynaklanmaz. Görüntüde hareketi oluşturan önemli öğleler; canlı-cansız nesnelere, insanların, çeşitli geometrik şekillerin hareketi, kameranın hareketi ve çekimlerin arka arkaya

gelmesinden eş deyişle kurgudan doğan harekettir. Görüntüleme süreci içinde, bu üç temel hareketin ilişkisi düzenlenerek, ekranda bir görüntü boyutu yaratılır. Ekrandaki canlı-cansız nesnelere veya çeşitli elektronik görüntü kaynaklarıyla oluşturulan nesnelere ortaya çıkardığı hareket, görsel öğelerin düzenlenmesidir (Kılıç, 1994, s. 90).

**Kurgu (Süreklilik Kurgusu):** Görüntülemeyle birlikte ortaya çıkan önemli bir yapım öğesi de, kurgudur. Karmaşık bir süreç olan kurgu; ekrandaki çekimlerin birbiri ardına gelmesi, dizileme işlemi olarak ifade edilebilir. Buna **süreklilik kurgusu** da denir. Süreklilik kurgusu bazı temel görüntüleme kurallarına göre yapılır. Bu kurallar, ekranda estetik enerji öğelerini sağlayan geçişlerdir. Bunlar; kesme, zincirleme, açılma-kararma, silinme-bindirme ve özel efektlerdir.

**Kesme:** Bir çekimden diğerine anında geçiş yöntemidir ve öyküyü geliştirmek, yapımdaki ritmi-sürekliliği sağlama, dramatik etki yaratmak, izleyicide çağrışım yaratmak, görsel anlatımı zenginleştirmek, yapımdaki zaman değişimi ile mekan değişimini sağlamak amacıyla kullanılır.

**Zincirleme:** Bir olayın yoğunluğunun verilmesinde kullanılır ve süreklilik ile ritmi düzenlemek, mekan ile zaman değişiminde köprü kurmak amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Televizyon yapımlarında kullanılan geçiş yöntemlerinden biri olan açılma-kararma; bir sahne veya ayrımın başlangıcını ya da sonucunu belirtmek için kullanılır.

**Silinme-Bindirme:** Bir başka geçiş yöntemi ise, silinme-bindirmedir. Silinme, ikinci görüntünün birinci görüntüyü iterek görülmesidir. Bindirme ise, iki görüntünün aynı anda ekranda görülmesidir. İki görüntünün aynı anda ekranda olması, izleyiciye görüntünün anlamını tam olarak veremeyeceğinden, izleyicide algı eksikliğine neden olabilir.

**Özel Efektler:** Televizyon yapımlarında kullanılan geçiş yöntemlerinden özel efektler ise, programlara görsel zenginlik katar, iletilen mesajın yoğunluğu artırır ve mesajı açıklamaya yardımcı olur. Özel efekt türlerinin en bilineni görüntünün hızında yapılan değişikliklerdir. Yavaşlatılmış ve hızlandırılmış hareket, gösterimde yoğunluğu sağlamak ve hareket yönlendirmesi yapmak amacıyla kullanılır. Gerçek

bir olayın aktarılmasında kullanılan bu tür bir yönlendirme, izleyicinin gerçeklik algılamasını da doğal olarak etkiler. Programlarda kullanılan hızlandırılmış hareket yapıma komik bir unsur eklerken, yavaşlatılmış hareket olayın dramatikliğini arttırmakta ve yoğunluğu sağlamak için kullanılmaktadır (Edmond, 1982, s. 72-73).

**Bütüncül Kurgu:** televizyon programlarında kullanılan bir diğer kurgu ise, bütüncül kurgudur. Bütüncül kurgu, yapımın düşünsel yönüyle ilgilidir. Bütüncül kurgu kullanılarak ekrandaki tema güçlendirilir, derinleştirilir ve görüntünün anlatmak istediğini belli bir kalıba sokar. Burada olaylar, herhangi bir zaman atlaması olmadan gerçek yaşamdaki gibi başlar ve sonuçlanır. Ama kurgu ile gerçek zamanın akışındaki sıralamayı değiştirmek de mümkündür. Bu tarzda yapılan bir kurgu, şimdiki zamandaki bir olayın geçmiş ve gelecekteki durumlarını gösterme olanağı sağlar. Özellikle televizyon teknolojisinin getirdiği olanaklarla, şimdiki zamanda olmuş bir olayın geçmişi, canlı yayında o anda gösterilebilir (Kılıç, 1994, s. 93).

**Kamera:** Televizyon yapımlarında, görüntü boyutu içinde hareketi oluşturan önemli bir öğe de kamera açıları ve kamera hareketidir. Görüntüleme sürecinde kameranın asıl görevi görüntülenecek olan nesne ya da olayı, gerçeğe uygun olarak yansıtmaktır. Bu yansıtma görevini yaparken kamera; konuya bakmak, baktığı konunun içine girmek ve baktığı konu ya da nesneyi yeniden yaratmak gibi bazı iletişim işlevlerini de yerine getirir. Burada kameranın bakış açısı önemlidir, çünkü söz konusu bakış açısıyla görüntüde dramatik ve psikolojik etkiler yaratılabilir. Bir başka ifadeyle izleyicinin gösterilen olay karşısındaki ilgisi veya tepkisi, kamera yüksekliğine göre değişir (Gökçe, 1997, s. 154-155).

**Kamera Konumları:** İzleyicinin ilgi ya da tepkisini çekmek amacıyla görüntüleme sürecinde kamera; alt açı, üst açı ve normal göz seviyesi şeklinde konumlandırılır.

**Alt Açı:** Kameranın normal göz seviyesinin altında konumlandırılmasıyla oluşturulan alt açıyla, konu abartılı olarak gösterilerek ve güçlü bir perspektif etki

yaratılarak; güç, üstünlük, otorite duyguları açığa çıkarılır ve görüntünün izleyiciye egemen olması sağlanır.

**Üst Açılı:** Kamera açılarından üst açılı da, kameranın konuya yukarıdan bakması söz konusudur. Üst açılı kullanılarak görüntüde estetik, teknik, psikolojik etkiler yaratılır. Görüntülenen konuya yukarıdan bakıldığı için, yukarıdan bakılan konu ya da olay küçülür, güçsüzleşir ve bu sayede izleyicinin üstünlük duygusuna kapılması sağlanır.

**Normal Göz Seviyesi:** Kameranın göz seviyesinde konumlandırılmasıyla elde edilen görüntülerde ise, izleyici üzerinde herhangi bir psikolojik ya da dramatik bir etki yaratılmaz, izleyici ekrandaki görüntüyü gerçek yaşamdaki gibi algılar.

**Kamera Açılıları:** Kamera yüksekliği kamera açısının belirlenmesinde etkindir. Televizyonda kullanılan kamera açılı türleri; öznel açılı, nesnel açılı ve bakış açılıdır.

**Öznel Kamera Açılısı:** Öznel kamera açılında kamera olayı kişisel bir bakış noktasından görüntüler. Bu açılıyla çekilen görüntülerde izleyici görüntünün içinde yer alır ve görüntüyü o kişinin gözü ile izler. Bunun yanı sıra, öznel kamera açılında görüntüdeki bir kişi kameraya doğru baktığında izleyici ile oyuncu arasında göz ilişkisi kurularak izleyici görüntü içine katılmış olur.

**Nesnel Kamera Açılısı:** Nesnel kamera açılıları ise kişisizdir, burada izleyici olayı görünmeyen bir gözlemcinin gözleriyle izler. Çekimi yapılan kişiler ortada kamera yokmuş gibi davranır. Bu nedenle nesnel kamera açılına izleyicinin bakış açılı da denilebilir.

**Bakış Açılısı:** Kameranın bakış açılı kullanması durumunda ise, olay ya da nesne belirlenen bir oyuncunun bakış noktasından çekilir. Burada izleyici olayı ya da nesneyi oyuncunun gözüyle görmez, ama oyuncunun bakış açılından görür. Kamerada bakış açılı, izleyicinin olaylarla ya da nesnelere daha yakından ilişki kurması istenildiğinde kullanılan bir açıdır.

**Kamera Hareketleri:** Kamera belirli bir mekanda hareket ettiği zaman doğal dünyaya ilişkin sürekliliği ve gerçeklik izlenimi yaratır. Gerçeği daha iyi yakaladığı, gerçek dünyanın sürekliliğini bozmadığı ve olayları doğal akışı içinde verdiği için görüntüde kamera hareketleri tercih edilen bir yöntem olarak kabul edilir (Büker,

1985, s.82). Kameranın yaptığı hareketler; çevrinme, kaydırma, dikey yükselme-düşey alçalma, optik kaydırmadır.

**Çevrinme:** Kameranın sadece yatay ya da düşey eksenini çevresinde sağa, sola, yukarı, aşağı doğru yaptığı hareket olan çevrinme, ekrandaki nesnelerin hareketlerini çerçeveye giriş çıkışlarını izlemek, programda oluşan tepki ile tepkinin nedenini göstermek, bilinmeyen ya da daha önce gösterilmiş olan olay ya da olguları ortaya çıkarmak, dikkati çekerek konunun önemini arttırmak, görüntüyü ve çerçeveyi düzenlemek, mekanı tanıtmak yoluyla çağrışım yaratmak amacıyla kullanılır.

**Kaydırma:** Kameranın herhangi bir araç üzerinde ileriye, geriye, sağa ve sola hareket etmesidir ve anlatılacak mesaja katkı sağlamak, dramatik etki yaratmak, oyuncularını vurgulamak, nesnelerin hareketini izlemek, çerçeveye giriş-çıkışları göstermek, zaman ve mekan sürekliliğini sağlamak amacıyla kullanılır.

**Dikey Yükselme-Düşey Alçalma:** Kamera hareketlerinden biri olan dikey yükselme-düşey alçalma ise, kamera gövdesinin üç ayak üzerinde yukarı yükselerek ya da aşağı doğru alçalarak yaptığı harekettir. Bu tip kamera hareketi görüntü düzenlenmesinde yardımcı olur ve kamera hareketiyle kameranın bakış açısı değiştirildiğinde, ekranda dramatik bir etki yaratmak mümkün olabilir.

**Optik Kaydırma:** Kamera hareketlerinden biri de, kameranın objektifinin optik olarak ileri ve geri kayma hareketiyle oluşan optik kaydırmadır. Televizyon yapımlarında kullanılan zoom hareketi ile kameranın yerini değiştirmeden çekimin görüş alanını değiştirmek mümkündür. Böylece herhangi bir geçiş hareketine gerek kalmadan, uzaktaki bir nesneye yaklaşılması veya yakındaki bir nesneden uzaklaşılması mümkündür. Zoom hareketinin yavaş yapılmasıyla sabit hızda bir görsel yaklaşma ve uzaklaşma sağlanır. Ama hızlı yapılan bir zoom hareketi ile izleyicide şok etkisi yaratılabilir.

**Mekan ve Nesnelerin Düzenlenmesi:** Televizyon yapımlarında, program amaçlarının gerçekleştirilebilmesi için, kameranın önündeki çeşitli canlı-cansız nesnelerin ile yapımda olayın geçtiği mekanın düzenlenmesi gerekir. Böylece programın sunuş biçimi, program türü ve bu türde kullanılacak öğelerle birlikte ortaya çıkacaktır.

Televizyon programlarında kameranın önündeki en önemli nesnelere biri, oyuncu ya da kişilerdir. Görüntünün canlı ögesi ve temeli olan oyuncu ya da sunucu, görünüşü, davranışı, oyunu ve sesiyle görüntüde belirli bir amacı gerçekleştirir (Özön, 1985, s. 116). Televizyon yapımlarında programın amaçları doğrultusunda, gerçek kişilere ve sunuculara büyük oranda yer verilir. Programın sürekliliğinin sağlanmasında bir aracı olan sunucu, doğrudan kamera merceğine bakarak konuştuğu için, izleyiciye doğrudan konuşuyormuş izlenimi yaratır. Özellikle haber programlarındaki canlı yayınlarda, olayın meydana geldiği yerden verilen bir haber, izleyiciye doğrudan seslenir ve bu sayede televizyon görüntüsünün aracısız iletildiği etkisi yaratılarak, izleyici ile doğrudan ilişki kurularak yakınlık sağlanır (Güçhan, 1988, s. 58).

Televizyon programlarında cansız nesnelere de programlar için vazgeçilmez materyallerdir ve televizyonun önemli bir özelliği ekranda nesnelere gösterilmesine olanak sağlamasıdır. Ancak, televizyon ekranının bazı sınırlılıkları söz konusudur, bu sınırlılıklar göz önünde tutularak görüntüdeki nesnelere düzenlenmesi gerekir. Televizyon ekranı küçük olduğundan, nesnenin gerçek büyüklüğünün anlaşılabilmesi için, ekranda gösterilecek olan nesne bilinen bir nesne ile kıyaslanması gerekir.

Ayrıca nesnelere düzenlenmesinde, perspektif, aydınlatma ve yansımaya yaratılarak, üçüncü boyut oluşturulmalıdır. Nesne hareket ettiği zaman izleyicinin ilgi dağılımı konu dışına taşmamalı, resimdeki kontrast, parçalar arasındaki ayrımı kolay ayırt edebilecek yeterlilikte düzenlenmelidir (Güçhan, 1988, s. 60-61).

Televizyon programlarında kişiler ve nesnelere kadar, kullanılan mekanlar da önemlidir. Çünkü mekanın gerçeklikle olan ilişkisi, izleyiciyi olayın içine çekecektir. Bu amaçla televizyon programlarında doğal ve yapma mekanlar şeklinde iki tür mekan kullanılır. Doğal mekanlar; olayın geçtiği atmosferi, izleyiciye en iyi şekilde yansıtan gerçek mekanlardır. Yapay mekanlar ise, çeşitli araç-gereçlerle hazırlanan ve doğal ortama uygunluğu sağlamak amacıyla oluşturulan mekanlardır (Özön, 1985, s. 113).

**Grafik ve Görüntü Malzemesi, Elektronikgrafik:** Televizyon yapımlarında görsel öğelerin başında grafik malzemenin kullanımı gelir. Bilginin en kısa ve çabuk

olarak algılanır biçimde sunulmasında kullanılan en önemli araç grafiklerdir. Mesajın açık ve doğru aktarımını sağlamak; işaret, rakam ve formüllerin görsel olarak iletilmesine yardımcı olmak; programa ilişkin amblem, slogan gibi öğeleri vererek ve bu sayede izleyicinin programın içeriğini değerlendirebilmesini ve kolay algılamasını sağlamak amacıyla grafikler, neredeyse bütün televizyon yapımlarında az ya da çok kullanılır (Wurtzel, 1983, s. 353).

Grafikler kamerayla direkt olarak çekilebileceği gibi, elektronik araçlarla da yaratılabilir. Kamera kayıt cihazı veya telecine cihazından gönderilen görüntüleri, istenilen herhangi bir görüntünün üzerine bindirebilen elektronik görüntü efekt cihazlarıyla, bir görüntünün üzerine değişik boyutlarda efektlerin yerleştirilmesi (multi-image), ekrandaki görüntünün değişik biçimlerde parçalanması (split screen) ve görüntülerin ekran üzerinde hareket ettirilmesi mümkündür (Gayevski, 1983, s. 133).

## **SONUÇ**

Görme insanın çevresiyle iletişimde en çok kullandığı algılama çeşididir. Bu algılama işleminin gerçekleşebilmesi için öncelikle bir miktar ışık, göz ve bunları algılayan, kaydeden beyin gerekmektedir. Görüntülerle çevrilmiş dünyada insan her saniye yeni bilgi bombardımanı ile karşı karşıyadır.

İzleyicinin görme duyusuna yönelen televizyon, işaret ve yazı sistemleri yayan diğer teknolojik araçlara göre daha etkilidir. Öncelikle izleyicinin okuma-yazma bilmeye ihtiyaç duymaması; yani izleyicinin işaret ve yazı sistemini çözmesi için zaman harcamasına gerek olmaması daha kolay ve rahat bir teknolojik araç haline getiriyor televizyonu. Televizyonun insanı bağımlılaştırdığı deyim yerindeyse tutsaklaştırdığı noktadır. Görmek yeterli olacaktır. Üstelik görüntünün hareketli olması izleyende hem gerçeklik duygusu yaratır, hem de olayın, durumun etkisini artırır. Bu televizyonda görselliğin etkisidir. "Görmek, inanmaktır", anlayışıyla gerçek yeniden kurgulanır.

Ses ve görüntüyü birleştiren bir araç olan televizyon, diğer araçlardan görüntü yönüyle ayrılır. Televizyonda görüntü olayı, anımsalılık, oradalık ve hatta canlılık etkisi



uyandırmaktadır. Televizyon görüntüsünün doğrudanlığı; aracısız iletildiği etkisini de vermektedir. Böylelikle televizyonla izleyiciler samimi bir şekilde, bir aradaymışçasına ilişki içerisinde girebilmektedir.

Kamera ölçekleri, kamera açıları, kamera hareketleri, kurgu, aydınlatma teknikleri, renk kullanımı, zaman ve mekan, müzik vb. gibi etmenler bir tür televizyon grameri anlamına gelmektedir. Televizyon izledikçe bu fenomenleri etkileri ve gücü daha anlam kazanır. Bunlar bizlere sunulan programlarda neler olduğunu anlamamıza katkıda bulunur. Bu sözü edilen etmenlerin hepsi televizyonda gördüklerimizi ve duyduklarımızı yorumlamamıza ve algılamamıza hizmet eden “gösterenlerdir”.

Yaşam tarzını biçimlendiren, mekansal ve zamansal kısıtlamaları yok eden, duygu ve düşüncelerimizde yol gösteren, çok boyutlu ve hazır biçimdeki yeni bir düşünce tarzını, yeni bir gerçekliği algılama tarzını ortaya çıkaran ve popüler, kültürel bir araç olan televizyonu sadece teknik özellikleriyle anlamak yeterli değildir. Çünkü televizyon kendine özgü tekniğiyle söylemleriyle olayları aktarırken, aslında yeni bir gerçeklik, televizyon gerçekliğini yaratarak sunmaktadır.

## **KAYNAKÇA**

Arnheim, Rudolf. **Art and Visual Perception**, Berkeley, University of California Press, 1974.

Atalayer, Faruk. **Temel Sanat Öğeleri**, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Yayınları, No: 769, 1994.

Baldwin, Huntley. **Creating Effective TV Commercials**, Chicago, Crain Books, 1982.

Büker, Seçil. **Sinemada Anlam Yaratma**, Eskişehir, Milliyet Yayınları, 1985.

Edmonds, Robert. "Işık ve Mekan", **Filmde Zaman ve Mekan**, Hazırlayan: Yalçın Demir, Eskişehir, Turkuaz Yayıncılık, Bilimsel Araştırma Dizisi, No: 94-2, 1994.

Ellis, John. **Visible Fictions: Cinema, Television, Video**, Londra ve New York, Routledge, 1982.

Feuer, Jane. "The Concept of Live Television: Ontology as Ideology" yer aldığı eser, E. Ann Kaplan, **Regarding Television Critical Approaches An Anthology**, California, 1983.

Funkhouser, G. Ray ve Shaw, F. "How Synthetic Experience Shapes Social Reality", **Journal of Communication**, Spring 1990.

Gayevski, Diane My. **Corporate and Instructional Video**, New Jersey, Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, 1983.

Gökçe, Gürol. **Televizyon Program Yapımcılığı ve Yönetmenliği**, İstanbul, Der Yayınları, 1997.

Güçhan, Naci. **Sistem Yaklaşımı ile Televizyon Eğitim Programı Yapımı**, Eskişehir, Açıköğretim Fakültesi Yayınları, 1988.

Jacobs, Lewis. "Zaman ve Mekanın Anlatımı", **Filmde Zaman ve Mekan**, Çev: Yalçın Demir, Eskişehir, Turkuaz Yayıncılık, Bilimsel Araştırma Dizisi, No: 94-2, 1994.

Kafalı, Nadi. **TV Yapımlarında Teknik ve Kuramsal Temeller**, Ankara, Ümit Yayıncılık Ltd. Şti., Ekim, 1993.

Kandinski, Vasili. **Sanatta Zihinsellik Üstüne**, Çev: Tevfik Turan, Yapı Kredi Yayınları, 1993.

Kılıç, Levend. **Görüntü Estetiği**, İstanbul, Yapı ve Kredi Yayınları, 1994.

Maitland, Graves. **The Art of Color and Design**, New York-Toronto-London, McGraw-Hill Company, 1951.

Millerson, Gerald. **Effective Television Production**, London, Focal Press, 1982.  
Özön, Nijat. **100 Soruda Sinema Sanatı**, İstanbul, Gerçek Yayınevi, 1984.

**Sinema: Uygulayımı-Sanatı-Tarihi**, Hil Yayınları, 1985.

Sarioğlu, Güner. **Televizyon: Program Yapımı ve Yönetim**, Ankara, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları, 1976.

Vardar, Bülent. **Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri**, İstanbul Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş. İletişim Dizisi: 7, Ekim 2000.

Wuntzel, Alan. **Television Production**, McGraw-Hill Book Company, 1983.