

SİNEMATOGRAFİNİN SİNEMASAL ANLAMIN OLUŐTURULMASINDA ETKİSİ: *PROMETHEUS* (2012-RIDLEY SCOTT) FİLMİNDE GÖRÜNTÜ DÜZENLEMESİ¹

Yrd. Doç. Dr. Nuray Hilal TUĞAN²

ÖZET

Sinemasal anlam oluşturulurken kullanılan kamera hareketleri, çekim ölçekleri, aydınlatma gibi öğeler sinemanın bir sanat olarak temel anlatım araçlarını ve sinematografiyi oluşturmaktadır. Sinematografi kelime anlamı olarak hareketle yazı yazmak anlamına gelse de yalnızca bununla sınırlı değildir, ayrıca yönetmenin görsel dilinin temelini oluşturan ve filmin görsel stilini belirleyen öğeleri içermektedir. Hollywood'un en saygın yönetmenlerinden biri olan Ridley Scott filmlerinde kullandığı görsel dil ve stil ile çağdaşı yönetmenler arasında sinemanın anlatım olanaklarını estetik biçimde kullanan en iyi yönetmenlerden biri olarak görülmektedir. Çalışmanın amacı Ridley Scott'un film yaratım sürecinde bir sanatçı olarak film dilini nasıl oluşturduğunu ortaya koymaktır. Bu amaçla çalışmada yönetmenin 2012 tarihli *Prometheus*³ isimli filmi sinematografik öğelerin kullanım biçimi açısından çözümlenmiş ve Ridley Scott'un filmde çekim ölçekleri, kamera hareketleri, aydınlatma ve renk öğeleriyle film anlatısını inşa ettiği ve sinematografik öğeleri yaratıcı kullanarak sinemasal bir atmosfer yarattığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sinematografi, Görüntü Düzenlemesi, Görsel Dil, Kompozisyon, Ridley Scott

¹ Bu çalışma 1st. Eurasian Conference on Language and Social Sceince'da (22-24 Mayıs 2017) sunulan "Sinematografinin Sinemasal Anlamın Oluşturulmasında Etkisi: *Prometheus* (2012-Ridley Scott) Filminde Görüntü Düzenlemesi" başlıklı bildirden üretilmiştir.

² nhtugan@baskent.edu.tr

³ Film adını Yunan mitolojisinin en bilinen anlatılarından biri olan Prometheus mitinden alır. Prometheus Titanlar soyundandır: Hesiodos'a göre İapetos'la Okeanos kızı Klymene'nin oğludur. Bu Titan çiftinin dört oğlu olur: Atlas, Menoitios, Prometheus ve Epimetheus. Adı "önceden gören" anlamına gelen Prometheus kâhindir ve Zeus'un bir gün tahtından düşeceğini bilir. Prometheus başlangıçtan beri insanlardan yana geçmiştir, onlara dayanarak Titanların öcünü almak ve Olymposluların egemenliği yerine insanların egemenliğini getirmek amacındadır. Prometheus, kestiği bir boğanın etini Zeus'u sınamak amacıyla iki kısma ayırır: İlk kısımda, etin en iyi taraflarını boğanın yüzülmüş derisinin içine yerleştirip derinin üstüne de işkembe koyar; ikinci kısmı ise kalın bir yağ tabakasının altında gizlediği, etinden sıyrılmış kemiklerden oluşturur. Bu iki parçayı Zeus'un önüne koyup bir seçim yapmasını ister. Zeus, işkembe ve derinin altına gizlenmiş eti değil de, kalın yağ tabakasının altına saklanmış kemikleri seçer. Zeus çok kızmıştır. İnsanların ateşi kullanmasını yasaklar. Ancak Prometheus ateşi tanrılardan çalar ve insanlara verir, bu eylemin cezasını da bir sütün zincirlenerek çeker. Zincirlendiği sütün Prometheus'un ciğerleri her gün bir akbaba tarafından sökülüp yenmekte, Prometheus'un ciğeri gece kendini yenilediği için mitik kahraman hergün aynı acıyı tekrar yaşamaktadır (Erhat, 1996:459-463). Prometheus mitinin altında yatan temel motif kendisi de bir titan olan Prometheus'un tanrılara isyan etmesi ve insanların tarafında yer almasıdır. Filmin anlatısı da yaratıcısına isyan eden insan motifini destekler niteliktedir. Ancak çalışmanın kapsamı içerisinde yer almadığından ve amacı ile örtüşmediğinden anlatıdaki Prometheus motifi çözümlemenin dışında tutulacaktır.

THE EFFECT OF CINEMATOGRAPHY IN THE CREATION OF THE CINEMATIC MEANING: VISUAL COMPOSITION IN *PROMETHEUS* (2012-RIDLEY SCOTT)

ABSTRACT

Tools such as camera movements, shooting scales, lighting used while producing cinematic meaning constitute basic narration tools and cinematography as an art of cinema. Although cinematography means writing in motion with meaning, it is not limited to this, but it also contains elements that form the basis of the director's visual language and determine the visual style of the film. Ridley Scott, one of Hollywood's most respected directors, is regarded as one of the best directors who use the visual language and style in his films and contemporary directors in aesthetic way. The aim of the work is to show how Ridley Scott created the language of the film as an artist in the film-making process. For this purpose, the director's *Prometheus* (2012) film was analyzed in terms of the use of cinematographic items and reached the result of Ridley Scott has built a film narrative with shooting scales, camera movements, lighting and color items, and created a cinematic atmosphere by creatively using these cinematographic tools.

Keywords: Cinematography, Image editing, Composition, Visual Language, Ridley Scott

GİRİŞ

Sinematografi sözünü oluşturan sözcüklerin kökü Yunancadır ve bu bileşik sözcük “hareketle yazı yazmak” anlamına gelir. İşin özünde film yapmak, çekim yapmaktır; ama sinematografi basit bir görüntüleme işinden çok ötesidir. Düşünce, hareket, duygusal ifade, ton ve iletişimin söze gelmeyen tüm diğer biçimlerini alıp onları görsel terimler haline getirme sürecidir (Brown, 2006:viii). Bir sinema filminin görsel dilini oluşturan sinematografi çok yönlü bir olgu olan sinemanın bir sanat dalı olarak kabul edilmesini sağlayan en önemli öğelerden biri olarak kabul edilmektedir. Zira Brown’a göre (Brown, 2006:ix) sinema bir dildir ve içinde objektif, kompozisyon, görsel tasarım, ışıklandırma, görüntü denetimi, devamlılık, hareket ve bakış açısına ait dağarlar ve alt-diller bulunmaktadır.

Yönetmenin bu alt-dilleri nasıl kullandığı onun biçimini ve filmin görsel stilini belirlemektedir. Görüntü çerçevesi içerisinde yer alan her unsur yönetmen tarafından belirlenmekte ve hiçbir öğe tesadüfi olarak seçilmemektedir. Sinema görüntüsünü oluşturan temel unsurlar dolayısıyla yönetmen tarafından belirli bir anlam iletmek amacıyla bir araya getirilerek film denilen bütün ortaya çıkmaktadır.

Sinema görüntüsünün altyapısını oluşturan genel parametreler ise şunlardır:

1. Çerçeveleme
2. Aydınlatma
3. Çekim Ölçekleri ve çekim tarzı-anlatım şekli (sinematografi) (Mükerrem, 2012:25)

Görüntü çerçevesi içerisinde yer alan mekân, makyaj-kostüm, oyuncuların hareketleri gibi öğeler mizansenin öğelerini oluşturmaktadır. Ancak Bordwell ve Thompson, (2009:162) bir araç olarak sinemanın kapsamlı bir açıklamasının kameranın önüne yerleştirilenle bitirilemeyeceğini ifade ederek, çekim, modeller bir film kuşağı üzerine kaydedilene kadar var olmayacağını belirtmektedir. Yönetmen aynı zamanda çekimin sinematografik niteliklerini de -yalnızca ne çekildiğini değil, nasıl çekildiğini de –kontrol etmektedir. Bu bağlamda sinematografik nitelikler çekimin fotoğrafik yanları, çekimin çerçevesi ve çekimin süresi olmak üzere üç unsur içermektedir.

Yukarıda ifade edilen tüm unsurlar bir sinema filminin sinematografisini meydana getirmektedir. Ayrıca Barnwell'in (2011:126) ifadesiyle sinematografi objektif, ham film, ışık ve kameranın konumu gibi konularda yapılan tercihlerle oluşturulmakta, dışavurumcu, çağrışıl ve etkileyici olabilmektedir.

Barnwell'in tanımı sinematografinin filmsel anlamın oluşturulmasına katkısına vurgu yapmaktadır. Bu anlamda yönetmenler görsel dillerini yaratırken ışığı manipüle ederek, filtreler kullanarak ve filmi çeşitli şekillerde işleyerek bir anlam elde etmektedirler. Film yapımının, görüntü üretiminin fotoğrafik ve elektronik prosedürlerini içeren bu yönleri, sinematografinin öğelerini içermektedir. Sinematografi anlatıyı desteklemekten çok daha fazlasını yapabilmektedir. Sinematografi bu anlamda izleyicinin duygusal tepkisine ve estetik deneyimine de katkıda bulunmaktadır. Sinematografi teknikleri anlamı oluşturmak için filmin yapım biçimiyle (kurmaca, belgesel ya da avantgarde), mizansen, ses ve kurgusuyla birlikte çalışmaktadır. Sinematografinin en güçlü kullanımı teknik uzmanlıktan çok daha fazlasını içerir: sinematografi duygusal, entelektüel ve estetik tepkileri harekete geçirir. Görüntü Yönetmenleri izleyiciyle görsel terimler aracılığıyla konuşurlar, tıpkı yazarların kelimeleri kullandıkları gibi onlar da görüntüleri anlamlı olacak şekilde ve bir anlam aratacak şekilde kullanırlar (Pramaggiore ve Wallis, 2005:98-99).

Filmin görsel dilini oluşturan ve film aracılığıyla iletilmek istenen anlamı oluşturan temel sinematografik öğeler kompozisyon, kamera hareketleri, çekim ölçekleri ve aydınlatma başlıkları altında incelenmektedir.

1. SİNEMATOGRAFİNİN ÖĞELERİ

1.1. Kameranın Konumlandırılması

Kamera açılarının tanımlanmasında farklı kaynaklarda farklı sınıflandırmalara rastlanmaktadır. Bu sınıflandırmalarda kameranın konuya bakış açısı ya da perspektifi ile kameranın yüksekliğinden kaynaklanan açı değişimleri kamera açısı başlığı altında incelenmektedir. Çalışmada anlaşılır olması amacıyla kamera açıları Kameranın Konuya/Sahneye Açısı (Perspektif) ve Kamera Yüksekliği Açıları olmak üzere iki başlık altında incelenmektedir.

1.1.1. Kamera Açıları

Birden çok çekimin bir araya gelmesi sonucunda bir sinema filmi meydana gelir. Bir çekimde kullanılan oyuncuların, dekorun ve hareketin kaydedilebilmesi için kameranın yönetmen veya görüntü yönetmeni tarafından en uygun yere konulması gerekmektedir. Kameranın konumlandırılması, verilmek istenen duyguya göre değişiklikler göstermektedir.

Kameranın açısı, hem izleyenlerin bakış açısını hem de çekim esnasında gösterilen alanı belirler. Kameranın yeni ortama her geçişinde iki sorunun yanıtlanması gerekir: Birincisi, sahnenin bu bölümünü filme almak için en iyi bakış açısı nedir? İkincisi, bu çekim ne kadar alanı içermelidir? (Mascelli, 2007:13). Bu sorulara verilen yanıtlar filmin sinematografisini dolayısıyla görsel stilini belirlemektedir. Kamera Açısı üç başlık altında incelenebilmektedir. Bunlar Nesnel Bakış Açısı, Öznel Bakış Açısı ve Görüş Açısı ya da Göz Hizası Bakış Açısıdır.

1.1.2. Kameranın Konuya/Sahneye Açısı (Perspektif)

Nesnel kamera açısında seyirci sahneyi görünmeyen bir gözlemcinin gözlerinden izler. Kameramanlar ve yönetmenler bazen bu tarafsız kamera uygulamasına seyirci görüş noktası adını vermektedir. Nesnel kamera açıları, sahneyi o sahne içinde yer alan herhangi bir kimsenin bakış açısına göre sunmadıkları için kişisel değildir. Görüntülenen kişiler kameradan habersiz gibidir ve asla doğrudan objektife bakmazlar (Mascelli, 2007:15-16). Nesnel kamera açısı film çekiminde en çok kullanılan kamera açısıdır. Ticari sinemanın temel amacı izleyicilere izlediklerinin bir film değil gerçek olduğu yanılsamasını sağlamak olduğu için nesnel kamera açısı bu yanılsamaya en büyük katkıyı yapan sinematografik anlatım biçimlerinden birisidir.

Edgar-Hunt, Marland ve Rawle'ye göre (2012: 120-121) öznel planlar dünyayı bize karakterin ya da nesnenin bakış açısından sunarlar. Bu açıda kamera filmdeki karakterlerden birinin gözleri yerine geçer. Böylece seyirci karakterin gördüğünü görür ve bir anlamda onun yerine geçer. Karakterin hissettiklerini algılamamız kolaylaşır. Kamera öznel bakış açısında genellikle hareketlidir (Boggs, Petrie 2004: 126 akt. Bayram, 2013:14).

1.2. Kamera Yüksekliği Açıları

Kamera Yüksekliği Açıları genellikle üçe ayrılır. Bunlar Göz Hizası, Alt Açık ve Üst Açık.

Göz Hizası: Kamera, nesnesine düz bir hizadan bakar. Buna aynı zamanda frontalite adı verilir.

Alt Açıklar: Kamera, nesnesinin daha aşağısında yukarı bakıyormuş gibi konumlandırılır. Alt açılar genellikle üstten bakan, güçlü bir öznenin ifadesidir.

Üst Açık: Kamera nesneden daha yukarıda bir yere yerleşerek ona yukarıdan bakar. Genellikle seyircinin kendini izlediği nesne ve karakterden daha üstün hissetmesi için kullanılır. Üst açılar aynı zamanda bir sahneyi izinsizce röntgenlediğimiz anlamına da gelebilir.

1.3. Kamera Hareketleri

Kameranın hareket edebilme yeteneği film ve videoyu fotoğraf, resim ve diğer görsel sanatlardan ayıran en önemli özelliktir. Kamerayı hareket ettirmek, yalnızca bir çerçeveden diğerine geçmek değildir. Hareketin kendisi, tarz, geçilen yol, hız ve çekilen sahneyle ilgili zamanlama, planın havasını ve duygularını destekler; ona konudan bağımsız ek bir anlam ve duygusal içerik ekler (Brown, 2006:74).

Yönetmen film öyküsü için sinemasal bir tarz seçerken kameranın durağan mı yoksa hareketli mi olacağını ve bu tercihinin nedenini belirlemelidir. Temelde kamera hareketi kullanmanın sebepleri aşağıda sıralanmıştır (Rea ve Irving, 2004:67-68):

1. Bir karakterin hareketini izlemek için
2. Bir arabanın sokakta ilerleyişini göstermek için
3. Bir manzarayı veya seti tanıtmak için
4. Bir karaktere ya da nesneye yaklaşarak seyircinin ilgisini karaktere ya da nesneye çekmek için
5. Önemli bilgileri göstermek için
6. Dramatik etki yaratmak için
7. Çerçevenin değiştiğini göstermek için.

Kameranın kullanımıyla ilgili temel sorun, onu nereye koyacağımızdır. Kameranın yerini belirlemek, öykü anlatımının temel anahtarıdır; kameranın konumu “en iyi nereden görünür”ün dışında, seyircinin ne gördüğünü ve hangi perspektiften gördüğünü belirler. Ayrıca seyircinin gördükleri kadar görmedikleri kadar önemlidir (Brown, 2006:74)

Literatürde farklı kaynaklarda farklı sınıflandırmalara bulunmakla birlikte temelde en sık kullanılan kamera hareketleri çevrinme (pan), kaydırma, yükselme ve alçalmadır.

1.4. Çevrinme

Kamera sabitken kafasının dikey bir ekseninde aşağı yukarı hareket etmesidir. Örneğin bir binanın ne kadar yüksek olduğunu ya da bir film kişinin binanın çatısından atlamak üzere olduğunu anlatmak için kullanılabilir (Barnwell, 2011: 75). Yatay Çevrinme Hareketi ve Dikey Çevrinme Hareketi olarak iki başlık altında ele alınmaktadır.

Kameranın sağa ya da sola çevrinmesi sonucunda oluşan kamera hareketidir. Yatay çevrinme hareketine “pan” denir. Sağa doğru yapılan çevrinme hareketine “sağa pan”, sola çevrinme hareketine de “sola pan” adı verilmektedir. Kişilerin, nesnelere hareketlerin çekmek ya da mekanı tanıtmak amacıyla kullanılmaktadır. Karakterin bakışını başka bir konuya yöneltmede, karakterin bakış yönünü takip etmede, filme gerçekçilik katmada kullanılabilir. Pan hareketi karakterin bakışları yerine de kimi zaman geçebilmektedir. (Arslantepe, 2009:92, 2012:31).

Tilt olarak da bilinen dikey çevrinme hareketi ise sehpa üzerine sabitlenmiş kameranın yerinden hareket etmeden sadece kafasının yukarıya veya aşağıya doğru hareket etmesi sonucunda oluşan kamera hareketidir. Bu harekette kamera yerden yükselmez ve alçalmaz; yalnızca kafası hareket eder. Bir görüntüyü oluştururken yapılan en temel hareketlerden biridir (Canıklıgil, 2007:85).

1.5. Kaydırma

Kameranın üstüne yerleştirildiği sehpa aracılığı ile ileri-geri, sağa-sola veya yay biçiminde yaptığı hareketleri içerir. İleri veya geri kaydırma, sağa veya sola kaydırma, sola yay veya sağa yay yapmak olarak da ifade edilebilir. Kamera bu şekilde oyuncu veya nesnelere etrafında, yanında, arkasında, yani belli bir düzlemde kaydırma hareketi yapmış olur. Hareket, kameranın üç ayak üzerinde, belli bir raya yerleştirilmesi veya tekerlekler üzerinde hareket ettirilmesiyle elde edilir (Orhon, 2013:143)

Kaydırma hareketinde kameranın kendisi konuya yaklaşır ya da uzaklaşır. Bu aksiyonunun yakından takip edilmesini sağlayarak dinamik bir akış yaratır. Bir nesneye doğru ileri kaydırma yapmakla geriye kaydırma yapmanın yarattığı etki farklıdır. Kaydırma, zum'a kıyasla arka fonun daha fazla görünmesine olanak tanır ama netliğin yeniden ayarlanması gerekir (Barnwell, 2011:75).

1.6. Yükselme-Alçalma

Dikey yükselme ve düşey alçalma hareketi adı da verilen yükselme ve alçalma hareketinde kamera için özel olarak üretilmiş hidrolik bir mekanizmaya sahip bir aracın (panter, vinç, Jimmy Jip, drone) üzerine yerleştirilen kameranın dikey olarak yukarıya veya düşey olarak aşağıya doğru yaptığı hareketlerin genelidir. (Demir ve Özgür, 2013:115). Genel olarak mekân tanıtımında, ayrıca mekân ve karakterler arasındaki ilişkiyi ortaya koyma amacıyla kullanılmaktadır.

1.7. Optik Kaydırma (Zum)

Optik kaydırma hareketi bazı kaynaklarda kameranın değil, objektifin bir hareketi olduğundan dolayı kamera hareketi olarak kabul edilmemektedir. Optik kaydirmada kameraya takılan ve optik olarak odak uzunluğu değişebilen bir objektifle, kamerayı yerinden oynatmadan ileri veya geri hareket ediyormuş duygusu yaratılmaktadır (Rea ve Irving, 2004:71). Diğer bir ifade ile kameranın karşısındaki kişi ya da nesneye kamera üzerinde bulunan optik kaydırma ile (merceğin odak noktasını değiştirerek) yaklaşma ya da uzaklaşma anlamına gelmektedir. İleri ya da geri optik kaydırma hareketi ile görüntüleneni kişi ya da nesnenin boyutu büyümüş veya küçülmüş gibi görünmektedir (Orhon, 2013:144).

1.10 Çekim Ölçekleri

Konunun çerçeve içerisinde kapladığı alanı ifade eden bir terim olan çekim ölçekleri temelde insan bedeni referans alınarak tasnif edilmektedir. Ancak çekim ölçekleri sınıflandırılırken çerçeve içerisindeki mekan ve nesnelere de baz alınmak zorundadır. Sinematografik açıdan çekim ölçeklerinin temel kullanım nedeni görsel etki oluşturmaktır. Çekim ölçeklerinin temel işlevleri ise tek tek sahne içerisinde ve sahneler arasında çekim tekniklerine uygun ve anlamlı bir devamlılığı sağlamak, izleyici üzerinde etkili bir görsel atmosfer oluşturmak, filmin dramatik etkisini artırmak ve iki boyutlu sinema çerçevesinde üç boyut etkisi oluşturmaktır.

Çekim ölçekleri genellikle anlatıya, türe ve filmin genel üslubuna bağlı olarak belirlenmektedir. İçinde buldukları bağlama göre farklı anlamlara gelebilirler, fakat yine de seyirci bir karakterin tepkisi ya da önemli bir diyalog sırasında yakın bir plan görmeyi bekleyecektir. Anlatının işlenmesi için önemli detayları göstermek gerekmektedir (Edgar-Hunt, Marland ve Rawle, 2012:124).

Edgar-Hunt, Marland ve Rawle (2012:124) çekim ölçeklerini karakter ile ortamı gösterme biçimlerine göre altı başlık altında incelemektedir. Bunlar Aşırı Genel Plan, Boy Plan, Diz Plan, Göğüs Plan, Yakın Plan ve Aşırı Yakın Plandır. Aşağıda ülkemizde film yapımında sıklıkla kullanılan ve mekânı da içerisine alacak şekilde düzenlenmiş çekim ölçekleri dokuz başlık altında sıralanmıştır. Her bir çekim ölçeğinin iletmediği anlam ve seyircide ortaya çıkardığı duygu farklıdır.

1. Uzak Çekim
2. Genel Çekim
3. Boy Çekim
4. Diz Çekim
5. Bel Çekim
6. Göğüs Çekim
7. Omuz Çekim
8. Baş Çekim
9. Ayrıntı Çekim

1.Uzak Çekim

Uzak çekimler temelde mekânı tanıtmak için kullanılmaktadır. Ayrıca film kişilerinin söz konusu mekânla ilişkilerini ortaya koymak için de kullanılabilir. Ancak çekim ölçeklerinin sabit ve değişmez anlamlarının bulunmadığı bağlama göre ve yönetmenin üslubuna göre anlamlarının değişebileceği unutulmamalıdır.

2. Genel Çekim

Genel çekim ya da genel plan, bütün sahneyi kucaklayan çerçevedir. Bu çerçevenin içeriği bütünüyle konuya bağlıdır (Brown, 2006:12). Genel çekim uzak çekimle aynı amaçla kullanılıyor olmakla birlikte, daha küçük ölçeklidir. Çekimi yapılan mekanın ya da objenin tamamı çerçeve içinde gösterilirken, çoğu zaman filmin karakterlerinin buldukları mekanlarla bir bağlam içinde sunulmasını sağlamaktadır (Ankaralıgil, 2016:140).

3. Boy Çekim

Çekimi yapılacak kişi veya kişilerin genelini görmek amacıyla ayaklarının bastığı yerden baş boşluğuna kadar olan ölçektir. Genel bir bilgi vermek, kişiyi tanıtmak için kullanılır. Boy planda dikkat edilmesi gereken baş boşluğu ve alt boşluğun oranıdır. Denemeler sonucunda baş boşluğu oranı 2 birim düşünülürse alt boşluk oranının 1 birim olması, boy plan için en uygun görüntüyü verdiği görülmüştür. Baş ve alt boşluğun verilmemesi ise dar bir alanda sıkışmış, ezilen insan görüntüsü oluşturmaktadır (<http://www.kameraarkasi.org>). Müzikaller, dövüş sanatları ve aksiyon filmleri seyircinin olayları görebilmesi için genellikle oldukça fazla sayıda boy plan kullanmaktadır (Edgar-Hunt, Marland ve Rawle, 2012:124).

4. Diz Çekim

Literatürde ve sinema yapımcılığında Amerikan plan adıyla da tanımlanan diz çekimde çerçeve içerisinde görüntülenen oyuncunun dizinin hemen üstünden baş boşluğuna kadar alan görüntülenmektedir. Diz çekimde kostüm, aksesuar ve beden dili açıkça izlenmektedir. Oyuncu bu planda izleyiciye daha yakındır, oyuncunun yüz ifadeleri

belirginleşmiştir. Oyuncu hareketini göstermek, grup çekimleri, ikili çekimler ya da aksiyonu takip etmek için uygun bir plandır. (Arslantepe, 2009:96, 2012:26).

5. Bel Çekim

Kişilerin dizden yukarısı ya da hemen bel altından yukarısının çerçevesi çekimlerdir. Sağladığı anlatım kolaylığı sayesinde bu çekimlerde pek çok bilgi verilebilir. Çünkü bu ölçekteki çekimlerde hem birden çok kişi yer alabilmekte hem de kamera kişilerin belirli davranış ve bazı mimiklerini belirgin bir biçimde saptayabilecek kadar bu kişilere yakın konumlandırılmıştır (Gökçe, 2012:147).

6. Göğüs Çekim

Bu çekim ölçğinde kameraya alınan oyuncunun göğsünün altından baş boşluğuna kadar olan alan görüntülenmektedir. Oyuncunun yüzü çerçeve içerisinde daha yakından görülebildiği için jest ve mimikler izleyici tarafından rahatlıkla takip edilebilmektedir. Onaran'a (1999:30) göre göğüs çekim, sinemaya ses dâhil olmadan önce sıklıkla kullanılmaktaydı. Günümüzde de sinemada dramatik ve psikolojik etki arttırılmak istendiği zaman çokça başvurulan bir çekim ölçğidir.

7. Omuz Çekim

Bu çekim ölçğinde çerçeve içerisinde yer alan oyuncunun omuzlarının tamamı, ayrıca kol ile eklem yerleri çerçeve içine alınmaktadır. Diğer bir ifade ile oyuncuyu göğüs hizasından baş boşluğuna kadar çerçeveleyen ölçektir. Ankaralığıl (2016:144) baş plandan daha düşük planların, genellikle oyunculuğun ön planda olduğu yakın planlar olduğunu ifade ederek, göğüs plan ve omuz planda jestler, mimikler, duygular, diğer oyunculara ya da olaylara verilen reaksiyonların seyirciye açık biçimde yansıtıldığını belirtmektedir.

8. Baş Çekim

Baş çekimin en belirgin özelliği oyuncunun yüzünün çerçeveyi doldurmasıdır. Bazı kaynaklarda yüz plan olarak da adlandırılmaktadır. Çerçeve de oyuncunun boynu ve başının tamamı görüntülenmektedir. Arslantepe (2012:27) baş çekiminde baş boşluğuna özen gösterilmesi gerektiğini belirterek, bu tür çekimlerde oyuncuların psikolojik durumları hakkında izleyiciye bilgi verildiğini ifade etmektedir. Karakter üzerine kurulu günümüz sinemasında özellikle oyuncunun duygusunu seyirciye yansıtmada en sık kullanılan çekim ölçeklerindedir.

9. Ayrıntı Çekim

Bu çekim ölçği gözler, dudaklar, küçük nesnelerin detayları gibi çok küçük detayları çerçeve içerisinde soyutlamak için kullanılmaktadır. Yakın planlar seyirciye anlatıdaki önemli detayları göstermek için düzenli olarak kullanılmaktadır. Özellikle önemli karakter tepkilerini ortaya koymak, önemli bir nesneyi göstermek için bu tür çekim ölçekleri tercih edilmektedir (Edgar-Hunt, Marland ve Rawle, 2012:124).

Kompozisyon

Çerçeve basit bir görüntüden öte bir şeydir. Çerçeve bilgidir. Bilginin kimi bölümleri kesin olarak diğer bölümlerden daha önemlidir ve bunun, seyirci tarafından belli bir düzen

içinde algılanmasını, bilgilendirmenin, özel bir şekilde düzenlenmesini ister. Kompozisyon, bunu gerçekleştirme şeklidir. Kompozisyon aracılığı ile seyirciye nereye bakması gerektiğini, neye bakması gerektiğini ve hangi sırayla bakması gerektiğini söylenir. Çerçeve temel olarak iki boyutlu bir tasarımdır. İki boyutlu tasarım, seyircinin bakış ve dikkatini planlı bir şekilde yönlendirerek iletilmesini istediğiniz anlamı ortaya çıkarır. Sanatçının, başkalarının farklı şekilde gördüğü malzemeyi kendi bakış açısıyla ortaya koymasındır (Brown, 2006:38).

İyi bir kompozisyon, görsel malzemenin uyumlu bir bütün oluşturacak biçimde düzenlenmesidir. Kameraman bir oyuncuyu, bir mobilyayı ya da eşyayı her konumlandırışında kompozisyon oluşturur. Seyircilerden olumlu tepki alınabilmesi için oyuncuların ortam içindeki yerleri ve hareketleri planlanmalıdır. Kompozisyon, görsel açıdan güzel görüntüleri karakter, anlam ve hareketten yoksun bir biçimde art arda kaydederek uygulanmamalıdır. Bu anlamda kompozisyon kişisel zevki yansıtır. Sanatsal bir geçmişe, doğuştan gelme iyi bir zevke, doğuştan gelme bir denge, form, tartım, uzam, çizgi ve ton duygusuna renk değerlerinin ayrımı duygusuna, dramatik etki duygusuna sahip olan bir görüntü yönetmeni içgüdüsel olarak iyi kompozisyonlar yaratabilir (Mascelli, 2007:207).

Gökçe (2012:128-130) kompozisyonun öğelerini Çizgiler, Renkler, Denge, Birlik, Derinlik, Bakış Açısı ve Ölçü olmak üzere yedi başlık altında değerlendirmektedir. Mascelli (2007:210) ise kompozisyon öğelerini dörde ayırmaktadır: Çizgiler, Formlar, Kütleler ve Hareketler.

Çerçeve içerisinde seyirci tarafından algılanan tüm nesne ve karakterlerin yerleştirme biçimlerinden kullanılan renklere çeşitli anlamları ve izleyici üzerinde yarattığı bir takım etkileri bulunmaktadır. Örneğin düz çizgiler sakinlik, durgunluk gibi etkiler yaratırken, eğik, ya da zıt çizgiler karışıklık, çatışma anlamlarına gelebilmektedir. Benzer şekilde çerçeve içerisinde ve genel olarak filmin görsel dilini oluştururken kullanılan renk seçimi de belirli anlamlara gelmektedir. Bilim-kurgu sinemasında mavi ve gri tonlar daha fazla kullanılmaktayken, farklı türlerde iletilmek istenen anlama göre farklı renk tonları tercih edilmektedir.

Aydınlatma

Sinemada aydınlatmanın öncelikli amacı en yüksek kalitede görüntü elde edilmesini sağlamaktır. Çalışma esnasında kamera veya kameraların en yüksek kalitede görüntü üretmesi gerekir. Yetersiz veya fazla yapılan aydınlatma istenilen sonucun ortaya çıkmamasına neden olabilir. (Vardar, 2006:30)

Aydınlatma yalnızca çerçeve içerisinde yer alan kişi, nesne ve mekânların görünür kılınmasını sağlayan bir mizansen öğesi değildir. Aydınlatma aynı zamanda filmsel anlamın oluşmasını sağlayan en temel sinematografik anlatım araçlarından biridir. Teknik olarak film yapımında kullanılan birçok farklı aydınlatma ekipmanı ya da donanımı bulunmaktadır. Bu ekipman ya da donanımların her biri filme değişik bir anlam katar ve farklı bir atmosfer yaratmakta kullanılır. Bu anlamda Bayram'a göre (2013:8) aydınlatma, görüntünün estetiğini yükseltir; nesnelere boyut kazandırır; duygusal etki yaratır; neyin görüneceğini belirler; dokuyu belirginleştirir; seyircinin dikkatini yönlendirir.

Işık filmin atmosferini taşır, izleyicide zaman, mekân, iklim ve hatta belli bir ruh haline dair algı yaratır, sahnedeki öğelerin anlaşılmasını kolaylaştırır. Işıklandırma efektleri

çeşitli tekniklerle, farklı türdeki ışıkların konumlandırılması ve yönlendirilmesi yoluyla oluşturulur (Barnwell, 138).

Yönetmen, görüntü yönetmeni ve prodüksiyon tasarımcısı filmin atmosferine ve set kurulumuna uygun bir ışık üslubu üzerine tartışarak ortak bir karar alırlar. Işığın nasıl kullanılacağını öğrenmek görüntü yönetmenliğinin temelidir. Sıklıkla ifade edildiği şekliyle, “ışıkla boyamak” yaratıcılık isteyen, uzmanlığı zaman alan bir beceridir. Kontrast yaratmak için ışık ve gölge elzemdir; ikisinden biri olmazsa çerçevede derinlik yaratılamaz (Barnwell,2011: 138).

Işık seyirciye anlatı ya da karakterler hakkında belirli bir anlam iletmek için kullanılabilir. Işık kaynağının gücü, türü, konumu ve aydınlattığı bölge görüntüde hem estetik hem de anlam açısından bir sonuç çıkarır. Sert ışık, düşük anahtar ışıklandırma ile elde edilir. Görüntüde çok karanlık ve çok aydınlık alanlar vardır. Kontrast yüksektir. Sert ışıklandırma ve sert gölgeler tehlike ve yetersizlik anlamlarını vurgulayabilir. Çerçeve içindeki aydınlık ve karanlık alanlar öyküdeki karakterlerin hissettiklerini, algılama biçimlerini vurgulayabilir, üzüntü duygusunu çoğaltabilir. Aydınlık görüntüler neşeli, görkemli ya da kesinlik içeren durumları vurgular. Işık kaynağının konumu nesnenin nasıl görüneceğini ve etkisini de belirler. Üstten aydınlatılan bir yüz alttan aydınlatılan yüzle aynı etkiyi vermez. Önden ve arkadan aydınlatılmış yüzler de farklı anlamları vurgular (Bayram, 2013:8-9).

Brown’a (2006:190-200) göre anlatımın ana unsuru olarak aydınlatma her zaman öyküdeki önemli noktaların, karakterlerin ve özellikle de zaman ve mekân algılamasının altını çizen bir etken olabilir. Bu açıdan yaklaşıldığında aydınlatma görsel öykü anlatıcılığının en güçlü, en önemli ve zekice araçlarından biridir.

Renk

Sinema başlangıcından 1930'lara kadar olan uzunca bir süre içinde anlatımını yalnızca siyah-beyaz görüntülerle yapma imkânına sahipti. Ama daha yüzyılın başından itibaren doğadaki renkleri film üzerine aktaracak yöntemleri bulmak için teknisyenler durmaksızın çalışmıştır. Bunun sebebi siyah-beyaz filmlerin sinemasal anlatımdaki yetersizliği değil, yokluğunun seyircide daima bir eksiklik duygusu yaratmasıdır (Sözen, 2003:110). Renklerin sinemada kullanımı, gösterilenin salt doğal yapısı içinde taşıdığı rengi göstermek yönünde değildir. Renk, sinemada anlamı yaratan, yönlendiren bir metafor olarak da kullanılmaktadır. Pek çok yönetmen bu yönde renklere farklı anlamlar yüklemektedir. Ancak bu bağlamda önem taşıyan bir başka sorun ise algılamayla ilgilidir. İnsan doğduğu andan itibaren bir renk alemi içinde yaşamaktadır (Vardar, 2012:27-28). Fakat renklere yüklenen sembolik anlamlar kültürden kültüre, toplumdaki topluma değişiklik gösterebilmektedir. Örneğin çok sık verilen bir örnek olarak beyaz rengin Batı kültüründe masumiyet ve saflığın simgesi olmasına rağmen, Doğu kültürlerinde ölümün ve yasın rengi olmasıdır.

1908 yılında İngiltere’de adına “Kinemacolor” denilen ve üç-renk işlemine dayanan renkli bir film sistemi geliştirilmişti. Fakat bu sistemde renklendirme işlemleri büyük masraflar gerektirmekte, buna karşın elde edilen renkler doğal görünümünden uzak kalmaktadır. Gerçek anlamda renkli film teknolojisinin başlangıcını Technicolor Corporation tarafından 1918-1922 yılları arasında geliştirilen “Technicolor Fotografik Renklendirme” yöntemi oluşturur. Üç temel rengin üst üste getirilmesi esasına dayanan bu yöntem iki negatifli bir

sistem üzerine kurulmuştur (Sözen, 2003:114). Onaran (1999: 40) sinemada rengin estetik kullanımını 4 başlık altında inceler:

1. Resimsel renk: Resimsel kompozisyonu içeren tablo gibi renklendirmeyi anımsatır.
2. Tarihsel renk: Bir dönemin atmosferini yansıtmının amaçlandığı renk kullanımınıdır.
3. Sembolik renk: Belirli etkileri yaratmak için belirli renklerin kullanılmasıdır. Ancak renklerin sembolik anlamları evrensel değildir. Çin’de siyah neşe ve mutluluğun, beyaz ise matemin rengidir.
4. Psikolojik renk: Soğuk renkler ile sıcak renklerin insan psikolojisindeki etkileri farklıdır. Soğuk renkler dingin, donuk bir etki yaratırken, sıcak renklerin neşe, coşkunluk gibi etkileri bulunmaktadır.

Sinemada bilinçli şekilde seçilip kullanılan renkler, öyküyü sembolik anlamda desteklemekte ona yeni katmanlar eklemektedir. Bu yeni katmanlarla birlikte anlatım daha da zenginleşmektedir; çünkü renk olgusu, filmin karakterleri, olaylar dizisi ve dekorları üzerinde doğrudan belirleyici etkiler yaratabilmektedir (Sözen, 2003:124).

2. PROMETHEUS FİLMİNDE SİNEMATOGRAFİ

Filmin Konusu: 2089 yılında arkeolog Elizabeth Shaw ve Charlie Holloway dünyanın farklı bölgelerinde birbirleriyle iletişim kurması mekân ve zaman açısından imkânsız olan farklı medeniyetler tarafından yapılmış ve insanları yıldızları işaret eden dev varlıklara taparken resmeden benzer hiyeroglifler bulurlar. Hiyerogliflerdeki yıldız dizilimine sahip gök ada sistemi dünyadan o kadar uzaktadır ki, bu ilkel antik uygarlıkların bu sistemden haberdar olması imkânsızdır. Arkeologlar hiyerogliflerde yer alan dev varlıklara Mühendis adını vermekte ve onların insanlığın yaratıcıları olduğuna inanmaktadırlar. Bu yıldız sisteminin de bir güneşi vardır ve uzun menzilli taramalar sonucu dünyaya benzeyen bir gezegen ve ayı da bulunduğu anlaşılmıştır. Bu gezegene LV-223 adı verilmektedir. Weyland şirketinin desteğini alan arkeologlar bir grup bilim adamı ve gemi mürettebatı ile birlikte Prometheus isimli uzay gemisiyle yola çıkarlar. 2093 yılında gezegene ulaşmayı başarırlar. Ekibe Weyland şirketinin yarattığı yeni nesil bir android olan David de eşlik etmektedir. Görevin başında yer alan Meredith Vickers arkeologları gezegende karşılaşabilecekleri hiçbir yabancı yaşam formuyla kesinlikle temas etmemeleri konusunda uyarır. Ekip gezegenin yüzeyinde yer alan ve yapay olarak yaratıldığı anlaşılan yapıya doğru yola koyulur. Yapının içerisinde binlerce silindirik şekilde kap (filmde vazo olarak isimlendirilmektedir), 2000 yıl önce ölmüş bir yaratığa ait kafa bulurlar. Kafa, mühendislerden birine aittir. Araştırmaya devam ettikçe mühendisler de bulurlar. David ekipten habersiz olarak vazolardan birini gizlice gemiye götürür ve içerisinde yer alan ampullerde siyah organik bir madde bulur. Bu maddeyi Charlie Holloway’in içkisine karıştırır. Holloway enfeksiyon kapar. Mühendisten alınan DNA örneği, insan DNA’sı ile eşleşir. Yaratıklar gerçekten insanoğlunun yaratıcılarıdır. Yapının içerisinde Fifield ve Millburn isimli ekip üyeleri kaybolur ve dışarıdaki fırtına dolayısıyla geceyi orada geçirmek zorunda kalırlar. Fifield ve Millburn vazoların olduğu bir odaya sığınır ve burada yılan benzeri bir sürüngen saldırganına uğrarlar. Millburn ölür ve Fifield ise siyah maddeye maruz kaldığı için saldırgan bir mutanta dönüşür. Holloway’in enfeksiyonu tüm vücuduna yayılır. Vickers, Holloway’i gemiye almak

istemez. Alev makinesiyle Holloway'i öldürür. Karantinaya alınan Shaw'un hamile olduğu ortaya çıkar. Shaw'un hamile olması fizyolojik olarak imkânsızdır. Ekibin elinden kurtulan Shaw, cenini otomatik muayene makinesinde ameliyatla çıkartır ve makineye kilitler. Geminin içerisinde yol bulmaya çalışırken, Weyland şirketinin sahibi Peter Weyland'ın da gemide olduğunu keşfeder. David, mühendislerden birinin yaşadığını bulmuştur. Weyland'ın amacı mühendislerden ölümsüzlüğün sırrını öğrenmektedir. Weyland yanında bir ekiple, Shaw'u da alarak mühendisin bulunduğu bölmeye gider. Mühendis uyandırılır. David mühendisle iletişim kurmaya çalışırken, mühendis onun başını kopartır. Weyland'ı öldürür. Shaw mühendisin elinden kurtulmayı başarır. Aslında mühendislerin oluşturduğu yapı, bir tür askeri üstür ve burada tüm dünyayı yok edecek biyolojik bir silah geliştirmişlerdir. Shaw geminin kaptanı Janek'le irtibat kurar. Janek'e mühendisin siyah maddeyi biyolojik silah olarak kullanarak dünyayı yok etmeyi planladığını söyler. Janek'in mühendisin gemisini durdurmak için yapabileceği tek şey iki gemiyi çarpıştırmaktır. Janek hiç düşünmeden Prometheus'u mühendisin gemisine çarpar. Gemi gezegenini yüzeyine büyük bir hızla düşer. Prometheus'tan yaşam ünitesiyle kaçan Vickers, geminin altında kalarak ölür. Shaw, Vickers'in yaşam ünitesine gider ve karnından çıkardığı yaratığın hala yaşadığını ve devasa boyuta ulaştığını fark eder. Yaratığı tıp ünitesine hapseder. David hala yaşıyordur. Shaw'a mühendisin kendisini öldürmek için oraya doğru geldiğini söyler. Shaw, mühendis üniteye geldiğinde, yaratığı kilitlediği yerden çıkarır ve yaratık mühendisi öldürür. Shaw David'i almak için yapıya geri döner. David gezegenden ayrılacakları başka birçok gemi olduğunu söyler. Shaw, David'i de alarak mühendislerin geldiği gezegeni bulmak için yola koyulur. Filmin son sahnesinde ise Ridley Scott tarafından 1979 yılından ilkinin yönettiği Yaratık serisine adını veren yaratığın ortaya çıktığı görülür.

3. PROMETHEUS FİLMİNDE ÇEKİM ÖLÇEKLERİ VE KAMERA HAREKETLERİ

Her film yüzlerce farklı plandan oluşur. Her biri de filme belirli bir anlam ekler. Kameranın mesafesi, yüksekliği ve açısı kadrageye belirli anlamlar yükler. Kameranın önünde olanı olduğu gibi çektiği asla söylenemez. Kamera kaydetmeye başladığı andan itibaren gerçeklik parçalarını dünyamızdaki yerlerinden ederek onun tabiatını değiştirir ve ona yeni bir anlam yükler (Edgar-Hunt, Marland ve Rawle, 2012:119). Tür sinemasının ise türün ilk ortaya çıktığı andan itibaren uyuşumsuz olarak yerleşen belirli görsel kodları bulunmaktadır. Bilim-kurgu türüne ait bir film olan *Prometheus*, bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı, ancak film için özel olarak tasarlanan setlerin de yer aldığı, görsel anlatım dilinin oldukça yetkin şekilde kullanıldığı bir filmidir. 2009 yılında, gelecekte geçen filmde görsel atmosfer özellikle yapımcı tasarımında kullanılan renk, çizgi, denge gibi kompozisyon öğeleri sayesinde kurulmaktadır. Filmde kullanılan kamera hareketleri, çekim ölçekleri ise filmin görsel atmosferini desteklemekte ve izleyiciye filmin anlatısal evreni hakkında bilgi vermek amacıyla kullanılmaktadır. Bu bağlamda mekân ve karakter ilişkisi hakkında en çok bilgiyi barındıran uzak ve genel çekim ölçekleri özellikle tercih edilmiştir.



Görsel 1- Genel Çekim

Ridley Scott'un bilim-kurgu türüne yön veren filmi Alien (Yaratık) serisinin geçmişini anlatan filmde Yaratık adı verilen ve insan türüne en büyük tehditlerden birini oluşturan canlının nasıl ortaya çıktığı anlatılmaktadır. Bilim-kurgu türünün karakteristik görsel kodlarından biri olan bilinmeyen uzak gezegenler ve uzay gemileri filmin görsel dilinin en başat öğelerini oluşturmaktadır. Bu bağlamda filmin geçtiği LV- 223 gezegeni genel ve uzak çekimlerle seyirciye tanıtılmaktadır.



Görsel 2-Uzak Çekim

Uzak çekim temelde geniş bir alanın görüntüsünü çok uzaktan veren çekimlerdir. Genellikle yüksek bir yerden yapılan bu çekimler bir konuya ya da sekansa başlarken açılış çekimi olarak kullanmakta ve seyirciyi daha sonra gelecek olan çekime hazırlama işlevini yerine getirmektedir (Gökçe, 2012:146). Yukarıda yer alan görselde insanlığın yaratıcıları olarak sunulan ve anlatıda mühendis olarak tanımlanan uzaylıların devasa gemisi uzak çekimle tanıtılmaktadır.

4. PROMETHEUS FİLMİNDE KOMPOZİSYON

Yönetmen, görüntü çerçevesi içine alacağı tüm şeyleri belirli bir önem sırasına göre düzenlemek durumundadır. Görüntü çerçevesi içinde yer alan nesne ve kişilerin, konunun özüne uygun ve göze hoş görünür biçimde düzenlenmesine kompozisyon adı verilmektedir. Bu anlamda görüntü düzenlemesinin iki temel işlevi bulunmaktadır:

1. İzleyicinin dikkatini ilgi merkezine yöneltmek
2. İzleyicinin duygularını etkilemek (Gökçe, 2012:128).

Görüntü çerçevesi içerisinde yer alan hiçbir öge tesadüfî olarak orada bulunmazlar. Her bir öge yönetmen, görüntü yönetmeni ve sanat yönetmeni tarafından belirli amaç doğrultusunda, belirli bir anlam ifade etmesi amacıyla yerleştirilmektedirler. *Prometheus* filminde kompozisyon yönetmenin görsel atmosferi kurarken kullandığı en temel anlatım araçlarının bütünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Ridley Scott sinemasının en temel özelliklerinden biri olan simetrik kompozisyonlar, filmin açılış sekansında yer alan eğri ve zıt çizgiler, şelalelerden akan suların yarattığı karmaşık çizgiler ve dalgalarla çatışma içerisinde temsil edilmektedir.

5. PROMETHEUS FİLMİNDE AYDINLATMA

Aydınlatma; fotoğraf, film ve televizyon görüntüsü oluşturmada en yaşamsal ögedir (Vardar, 2012:29). Ancak aydınlatmanın tek işlevi görüntü oluşturmak ya da çerçeve içerisinde yer alan kişi ve nesnelerin görünür kılınması değildir. Aydınlatma aynı zamanda anlamın oluşturulmasında ve anlatının iletisini aktarmasında da kullanılan en yaratıcı görsel öğelerden biridir.

Vardar (2012:30) aydınlatmanın amaçlarını aşağıdaki şekilde kategorize etmektedir:

1. Aydınlatmayla görsel etki güçlendirebilir. Sinema ile yaratılan görüntü iki boyutludur. Aydınlatma sinemada üçüncü boyutu yaratan en önemli görsel öğelerden biridir.
2. Aydınlatma atmosfer yaratır.
3. Aydınlatma izleyicinin ilgisini yönlendirir.

Bilim-kurgu türünde aydınlatma özellikle atmosfer yaratmak için kullanılan temel tekniklerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Alttürleri olmakla birlikte çoğunlukla uzak gelecekte geçen, uzay yolculuğu ve uzaylılarla teması konu edinen bir tür olan bilimkurgu sinemasında henüz varolmayan bir zamanı ve teknolojik gelişmeleri izleyiciye gerçekçi biçimde aktarabilmek için aydınlatmanın kullanılması çok önemlidir. *Prometheus* filminde aydınlatma yalnızca türün gereklerini yerine yaratmakla kalmayıp aynı zamanda filmin tekinsiz atmosferinin kurulmasında da temel öneme sahiptir. Ridley Scott'un Yaratık dörtlemesinin devamı olan *Prometheus* serinin diğer filmleri gibi bilim-kurgu ve korku sinemasının bir sentezini oluşturmakta, dolayısıyla aydınlatma tekniklerinde bu türlerin kodlarını da kullanmaktadır.



Görsel 3-Bel Plan

Yukarıdaki çerçevede Mühendislerin askeri üs olarak kullandıkları yapıyı keşfeden Elizabeth Shaw ve ekibinin ana gemiye giriş kapısını buldukları sahne yer almaktadır. Alan derinliğinin oldukça geniş kullanıldığı sahnede yapının labirenti andıran koridorlarında düşük düzeyli aydınlatma tercih edilirken, Elizabeth Shaw karakterinin yüzü ve bedeninde yüksek düzeyli aydınlatma kullanılmıştır. Yapı içerisinde ve koridorlarında geçen sahnelerin neredeyse tamamında yarı karanlık bir aydınlatma biçimi bulunmaktadır. 2000 yıldan beri kimsenin ayak basmadığı yapının potansiyel olarak barındırdığı tehlikeler düşük düzeyli aydınlatmayla izleyiciye aktarılmaktadır. Aşağıda yer alan çerçevede görüldüğü gibi düşük düzeyli aydınlatma gri, füme renklerin kullanımıyla yaratıcılarını bulmaya giden ekibin aslında ölüm ve yıkımdan başka bir şey olmayan bir gezegen bulmalarına ilişkin temel bilgiyi görsel atmosferle temsil etmektedir.



Görsel 4

6. PROMETHEUS FİLMİNDE RENK

Renk, anlam ve estetik yaratma yolunda yönetmen için bir tür görsel enerji rolü oynamaktadır. Bu enerji bilinçli şekilde kullanıldığında yönetmene yeni olanaklar getirmekte ve seyircinin anlam dünyasında yeni ufuklar açmaktadır. Ancak renklerin yarattığı anlamlar hiçbir zaman mutlak ve değişmez değildir. Renklerin sonsuzluğu gibi yarattıkları etki ve anlamlar da çoklu ve değişkendir (Sözen, 2003:113). Örneğin *Prometheus* filminde kullanılan siyah, gri, lacivert ağırlıklı renk skalasının da kültürden kültüre ve bağlamdan bağlama anlamları değiştirmektedir. Koyu füme, siyah rengin hâkim olduğu açılış sekansında henüz yaşamın olmadığı bir dünya tasviri sunulmaktadır. Mühendislerin biri kendini feda ederek dünyada yaşamın başlamasını sağlar. Dolayısıyla siyah, gri renk filmde ölümün, yaşamın olmayışının simgesi olarak kullanılmaktadır. Sözen'e (2012:101) göre siyah renk, Batı kültüründe sefahatin, umutsuzluğun, sonsuza denk lanetlenmenin, cehennemin ve ölümün simgesidir. Filmde David tarafından fark edilen ve silindir şeklinde kaplarda muhafaza edilen siyah organik madde tüm insanlığı yok edecek bir kitle imha silahıdır. Bu denli büyük bir yıkıma yol açacak olan madde için kullanılan renk tercihi siyahın Batı kültüründeki sembolik anlamıyla örtüşmektedir. Sözen'e (2003:128) göre Hollywood sinemasına bakıldığında renk kullanımına büyük özen gösterildiği ve bu konudaki küçük ayrıntılar ile izleyiciye birçok bilgi aktarmanın yollarının arandığı görülmektedir. Örneğin Hollywood yapımı filmlerde bir karakterin giysinin rengi, o karakterin ruh dünyasını yansıtmakta ve bize onun hakkında net fikirler verebilmektedir. *Prometheus* da Charlize Theoron tarafından canlandırılan Meredith Vickers karakteri Weyland Corporation şirketinin çalışanı olarak *Prometheus* gemisiyle göreve katılmıştır. Aşağıdaki bel planda görüldüğü üzere Meredith karakteri sert kişilik özellikleriyle de tutarlı olacak şekilde askeri üniformayı andıran gri renkli bir takım giymektedir. Oldukça maskülen (erkeksi) hatları olan kıyafet gri renginden dolayı diplomatik ve ciddi bir atmosfer yaratmaktadır.



Görsel 5



Görsel 6

Ekibin diğer üyeleri gündelik ve rengin baskın olarak tercih edilmediği kıyafetler tercih ederken Meredith, gri ve füme kıyafetlerle karakterize olmaktadır. Geminin içerisinde gündelik kıyafetleri çerçevelenen ekip üyeleri görev için gemi dışında çıktıklarında gezegen şartlarına dayanıklı uzay kıyafetlerini giymek zorundadırlar. Bu kıyafetlerde ise koyu mavi ve siyah tonları tercih edilmiştir.



Görsel 7

SONUÇ

İçinde bulunduğumuz ve görsel kültürle karakterize olan çağın en etkili sanat dallarından biri olan sinemanın kendine özgü anlatım araçlarının görüntü ve görsel dil üzerine temellendiği görülmektedir. Sinema en basit tanımı ile görsel bir sanat ve kitle iletişim aracıdır. Günümüz sineması incelendiğinde sinemanın anlatım araçlarını içeren yapım tasarımı, mizansen gibi sinematografik öğelerin özellikle bilim-kurgu gibi türlerde daha yetkin ve etkileyici örnekler ortaya koyduğu görülmektedir. 1979 yılında çektiği *Alien* filmiyle bilim-kurgu türüne yön veren Ridley Scott sinemasının en belirgin özelliği filmlerinde yarattığı görsel atmosferdir. Sinema kariyerinden önce reklam filmleri ve video klipler çeken Scott, bu çalışmalarında kullandığı sert kamera hareketleri ve hızlı kurgu geçişlerini sinema filmlerinde kullanmaya devam etmiştir.

Bilim-kurgu sinemasının en temel sorunlarından biri seyircinin özdeşleşebileceği, gerçekçi bir film evreni yaratabilmektir. Çoğunlukla bilgisayar teknolojisine dayalı görsel efektlerle karakterize olan bilim-kurgu sineması Ridley Scott'un yarattığı görsel dünya ile daha çok yapım tasarımı, mekân kullanımı ve sinematografik öğelerin düzenleniş biçiminin öneminin anlaşıldığı bir tür haline gelmiştir. Uzak bir gelecekte geçen *Prometheus* filminin anlatısının gerçekçi olmasını ve izleyicinin bu anlatıya dâhil olmasını sağlayan en önemli faktör sinematografik öğelerin kullanımındaki gerçekçilikte yatmaktadır. Filmde bilgisayar teknolojisi efektler kullanılmakla birlikte gerçek mekânlarda ve film için özel olarak tasarlanan setlerde yapılan çekimler bilgisayar efektlerinin yapay dünyasından uzaklaşarak filme daha gerçekçi ve bütüncül bir atmosfer katmıştır. Mekânlarda kullanılan soğuk renkler, düşük düzeyli aydınlatma, mekân ve karakterler arasındaki ilişkiyi daha anlamlı şekilde ortaya koyan genel planlar yeni bir gezegende, insanlık tarihini değiştirecek olan keşiflerin heyecanını alımlayıcıya aktarmakla kalmamakta, sinematografik öğelerin tutarlı, bütüncül bir dünya kurmadaki etkisini ortaya koymaktadır. Filmde yaratılan görsel dil yönetmenin aktarmak istediği mesajı ve kurmak istediği dünyayı sinematografik öğeler aracılığıyla inşa etmesine olanak tanımakta ve böylece sinematografik öğelerin filmsel anlamın oluşturulmasındaki hayati önemini de ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

- ANKARALIGİL, N. (2016). *Çözümleme ve Örneklerle Sinemada Görüntü Düzenleme: Sinematografik Çerçevenin Temel Prensipleri*. İstanbul: Literatürk Academia.
- ARSLANTEPE, M. (2009). *Bir Film Çekmek ve Masaüstü Filmciliğe Giriş*. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- ARSLANTEPE, M. (2012). *Sinema Okuryazarlığı*. Kocaeli: Umuttepe Yayınları.
- BARNWELL, J. (2011). *Film Yapımının Temelleri*. çev: Gülelgül Altıntaş. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- BAYRAM, N. (2013). *Sinemada Anlatı, Film ve Video Kültürü* içinde (editör Prof. Dr. Nedim Gürses). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- BOGGS J. M., Petrie D. W. (2004). *The Art of Watching Films*. Boston: McGraw-Hill.

- BORDWELL, D. Ve Thompson, K. (2009). *Film Sanatı*. Çev: Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat. Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- BOGGS J. M., Petrie D. W. (2004). *The Art of Watching Films*. Boston: McGraw-Hill aktaran Bayram, N. (2013). Sinemada Anlatı, Film ve Video Kültürü içinde (editör Prof. Dr. Nedim Gürses). Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- BROWN, B. (2006) . *Sinematografi Kuram ve Uygulama*. Çev: Selçuk Taylaner. İstanbul: Hil Yayınları.
- CANİKLİGİL, İ. (2007). *Dijital Video ile Sinema*, İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- DEMİR, Y. ve Özgür, A. Z.. “Görsel ve İşitsel Anlatım Öğeleri”. Yalçın Demir ve Aydın Ziya Özgür (Ed.). Radyo ve Televizyon Program Yapımı içinde. Ankara: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 2013.
- EDGAR-HUNT, R., Marland J., Richards, J. (2012). *Film Dili*. çev: Senem Aytaç. İstanbul: Literatür Yayınları.
- ERHAT, A. (1996). *Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- GÖKÇE, G. (2012). *Televizyon Program Yapımcılığı ve Yönetmenliği*. İstanbul: Der Yayınları.
- <http://www.kameraarkasi.org/kompozisyon/cekimteknikleri/insan/cekimolcekleri/boyplan.html>
- MASCELLİ J. V. (2007). *Sinemanın 5 Temel Ögesi*. Hakan Gür (çev.), Ankara: İmge Kitabevi.
- MÜKERREM, Z. (2012). *Sinematografi Üzerine Düşünceler Kuram ve Uygulamalar*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- ONARAN Â. Ş. (1999). *Sinemaya Giriş*, İstanbul: Maltepe Üniversitesi Yayınları.
- ORHON, E. N. (2013). *Film ve Video Yapımı*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- PRAMAGGIORE, M. ve Wallis, T. (2005). *Film: A Critical Introduction*, London: Laurence King Publishing.
- REA, P. W. Ve Irving, D. (2004). *Sinema ve Videoda Kısa Film, II. Cilt: Yapım*. Çev: Selçuk Taylaner. İstanbul: Es Yayınları.
- SÖZEN, M. (2003). *Sinemada Renk-Sembolik Anlamlar*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- VARDAR, B. (2006). *Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri*. İstanbul: Beta Basım.