

Film Kamera ve Aydınlatma Bilgisi

Elif Hülya
Monta

Doç. Dr Nadi KAFALI



1997

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
İLETİŞİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ
Ders Notları No: 5

1997-98 Akademik Yılı Film Kamera ve Aydınlatma Bilgisi DERS Notları

Bu çalışma Film Kamera ve Aydınlatma Bilgisi dersi kapsamında anlatılan
ders notlarından oluşturularak Doç. Dr. Nadi Kafalı tarafından
hazırlanmıştır.

Yazan

Doç. Dr. Nadi Kafalı

İŞIK

1

RENK KARIŞIMI	4
İnsan Gözü Nasıl Renkli Olarak Görür	5
RENK İSİSİ	7
AĞ TABAKA İZLENİMİ	10
KAMERALAR	12
FİLM MALZEMESİ	29
OPTİKLER	35
FİLTRELER	41
Siyah-Beyaz Filmçilik İçin Filtreler	41
Renkli Film Yapımlarında Kullanılan Filtreler	43
Renkli Film Yapımlarında Kullanılan Düzeltme Filmleri	44
Renk Düzeltmesi Yapmak İçin Kullanılan Filtreler	49
Filtre Kullanımı Nedeniyle Pozlamanın Uzatılması ve Bunun Kullanımı	50
Birden Fazla Filtrenin Bir arada Kullanıldığı Durumlarda Uzatma Faktörlerinin Saptanması	52
Uzatma Faktörlerinin Saptanması	55
İŞİKÖLÇERLER	54
İŞİK ÖLÇME YÖNTEMLERİ	54
A- Sondurmeli (ya da yoketmeli) Isıkölçerler	54
B- Karşılaştırmalı Isıkölçerler	55
C- Fotoelektrik Isıkölçerler	55
FOTOELEKTRİKSEL TURLERİ	56
İŞİKÖLÇERLERİN KULLANIM İLKELERİ	58
POZLANDIRMA DENETİMİ	62
TEKNİK TEMELLER	62
OPTİMUM POZLANDIRMA	65
AYDINLATMANIN SÜREKLİLİĞİ	66
ÖLÇEV İŞİĞİ ÖLÇEN İŞİKÖLÇER TEKNİKLERİ	67

YANSIYAN IŞIĞI ÖLÇEN IŞIKÖLÇER TEKNİKLERİ	70
GÖRÜNTÜ BOYUTU	73
AYDINLATMA YÖNTEMLERİ	80
Aydınlatma ve Yönlendirme	86
Sayısal Olarak Işık ve Gölge	87
Çok Kademelei Aydınlatma	88
Aydınlatmada Rengin Özellikleri	91
GÖRÜNTÜNÜN YAPI TAŞLARI	94
ÇEKİM	94
AYRIM (SEKANS)	95
ÇEKİM ÖLÇEKLERİ	97
Çok Uzak Çekim	97
Genel Çekim	98
Boy Çekim	99
Bel ve Omuz Çekim	99
Yakın Çekim	100
Çok Yakın Çekim	102
ÇERÇEVELEME TEKNİĞİ	102
Oyuncu Çerçevesi	103
Gözlerin Yerleştirilmesi	104
Çok Yakın Çekim	105
Yakın Çekim	106
Orta Yakın Çekim	107
Orta Çekim	107
Orta Uzun Çekim	107
Uzun Çekim	108
ÇOK UZAK ÇEKİM	110
İKİLİ ÇEKİMLER VE GRUP ÇEKİMLERİ	111
BAKIŞ BOŞLUĞU	114
GENEL KURALLAR	117
MUZİSYENLERİN ÇERÇEVELENİMİ	118
PYANİST	118
KEMANCI	121
DİĞER ÇALGILAR	123
GEÇİŞLER	125
İleri-Geri Kesme ile Geçiş	127
Geçişlerin Önemi	128
Çekimler Arasındaki Süreklilik	128

GEÇİŞ YÖNTEMLERİ	128
A)- KESME	128
B)- ZİNCİRLEME	135
C)- KARARMA VE AÇILMA	137
D)- BİNDİRME	139
E)- SİLİNME	139
F)- SEÇİKLİK AYARI BOZULARAK YAPILAN GEÇİŞ	139
KAMERA HAREKETLERİ	140
ÇEVİRİME	141
KAYDIRMA	143
LABORATUVAR	147
a)- Duyarlık Ölçüm BirimiB	149
b)- Kimya Bölümü	150
ÖZEL ETKİLER	152
GÖRSEL DÜZENLEME	159
AMAÇ VE HEDEF	159
TON	164
TON VE KONTRASTIN ANLAMLARI	164
KONTRASTIN ETKİSİ	165
EŞZAMANLI KONTRAST	165
DENGE	165
DENGE VE TON	168
GÖRSEL DÜZENLEME	169
Görsel Düzenlemede Etkin Çizgi ve Şekillerin Psikolojik Etkileri	170
Görsel Düzenlemede Ton Karşıtlarının Psikolojik Etkileri	172
Görsel Düzenlemenin Dengesi	173
Görsel Tanıtım (Ritm)	174
Görsel Düzenlemede Oran ve Altın Kesim	174
Konuyu Çerçeveleme	174
Görsel Düzenlemede Oranlama ve Ölçü	175
Konunun Öneminin Belirtilmesi	176
Seyirciyi İlgi Merkezine Yöneltime	177
GÖRME VE DUYMA	178
Önemli Başlangıç	178
Görünüş Hilesi	179
Bir Daha: Odak Uzaklığı	185
Nasıl Fark ediyoruz	188
İKİNCİ DUYU	191
GÖRSEL DÜZENLEMEDE DİKKAT EDİLECEK KURALLAR	196
KARŞI ÇEKİM İÇİN GÖRSEL DÜZENLEME	199

Elektronik dalgalar biryönleriyle diğer dalgalara örneğin deniz dalgalarına benzemektedirler. Denizde bazı dalgalar büyük, tepeleri yüksek, her geçen dalganın tepesi bir önceki dalganın tepesinden uzaktır ve belli bir zaman süresi içinde az sayıda dalga önümüzden geçer gider. Aynı zamanda bazen deniz dalgaları küçüktür, tepeleri yüksek değildir, tepeleri arasındaki uzaklık küçüktür ve belli bir zaman aralığı içinde çok sayıda dalga önümüzden geçer gider. Elektromagnetik dalgaların yapıları da aynen deniz dalgalarına benzemektedir. Bazı elektromagnetik dalgaların tepeleri yüksektir, bazılarınınki ise alçaktır ve bazen tepeler arasındaki uzaklık kısadır, belli bir sürede bazen çok sayıda dalga titreşir, bazen de az sayıda dalga titreşir. Tepelerin yükseklik ve tepelerin aralarındaki derinlik derecelerine "Genlik" , "Büyükölük" denilmektedir. Tepeler arasındaki uzaklığa "Dalga uzunluğu" adı verilir ve saniyedeki dalga sayısına "Frekans" adı verilmektedir. Uğraşınızda bizim için önemli noktalar dalga uzunluğu ve frekanstır.

Elektromagnetik dalgaların uzunluğu kısaltıldıkça ve frekansı yükseldikçe elektromagnetik tayfın görebildiğimiz bölümüne (yani ışığa) yaklaşıyoruz. Görebildiğimiz ışıktan önce enfra-ruj dalgalar bulunmaktadır. Alçak enfra-ruj dalgalar gözle görünmezler ancak frekans yükseldikçe bazı insan gözleri bu dalgaboylarına duyarlı olabilmektedir. Enfra-ruj dalgaları yaşayan bir yaratığın içinde ısı yaratırlar ve enfra-ruj ışığı veren ampuller sağlık hizmetlerinde kullanılmaktadır.

Enfra-ruj elektromagnetik dalgalardan biraz daha kısa ve daha yüksek frekanslı olan dalgalar insan gözü tarafından kırmızı ışık olarak algılanmaktadır. Dalgaların uzunluğu kısaltıldığında ve frekansları yükseltildiğinde çeşitli renkleri görebilme olanağı doğar. Sıra şöyledir. Kırmızı, turuncu, yeşil, sarı ve mavi. Gördüğümüz tayfın en kısa dalga uzunluğu ve yüksek frekansı tayfın son rengi olan eflatundur. Eflatundan sonra daha kısa dalgalı ve yüksek frekanslı olan ultra-viyolet ışınları bulunmaktadır.

İnsan gözünün görebildiği ışık dalgaları yalnız çok geniş bir elektromagnetik tayfın küçük bir bölümü oluşturmaktadır. Bu küçük bölüm içinde frekans artmaları adım adım değil sürekli bir biçimde devam eder. Görebildiğimiz tayf içinde normal bir insan gözü yaklaşık olarak bir milyon dolaylarında ayrı frekans farkını veya renklerin çeşitli tonlarını algılayabiliriz.

pürüzlü ise bu durumda ışık geliş doğrultusuna göre değil, her doğrultuya doğru yansır ki buna ışığın dağılması adını veriyoruz.

Türlü ışık kaynaklarının yayınladıkları ışıkların şiddeti birbirine eşit değildir ve bu kıyaslamanın yapılabilmesi için "Mum" adı verilen bir ölçme sistemi kıyaslamanın yapılabilmesine olanak verir.

Mum: 2,2 cm. çapında ve saatte 7.8 gr. yanan bir ispermeçet mumunun verdiği ışık kadardır. Aydınlatma birimi olarak "Lux" kullanılır.

Lux: 1 mum şiddetindeki bir ışık kaynağından 1 metre uzaklıkla olan 1 m² lik bir yüzeyin aydınlatılmasıdır.

RENK KARIŞIMI

Eğer gözümüz değişik dalga boylarında ışığa tepkiyecek biçimde olmamış olsaydı renk kavramı da olmazdı. Bir prizma ya da bir kırılım ızgarası kullanarak beyaz bir ışık demetini kolaylıkla onun dalgaboyu olarak öğelerine ayrabiliriz ve her dalgaboyu insanların görme sistemlerine değişik duygular yaratır. Bir fizikçi dalgaboyu ile rengin anlamlarının aynı olduğunu söyleyebilir, çünkü her dalgaboyu layfta üretilen rengin duyarlılığına karşı gelecek bir yere yerleştirilebilir. Bu gerçekten rengin açık görünüşü olan renk tonunu anlamaya gayret eden mantıklı bir olaydır. Ancak bir sanatçı bir boya tüccarı, bir psikolog rengin diğer önemli görüşlerinin bulunduğunu bilmektedirler ancak bunları tanımlamak ve bir ölçek geliştirmek zor bir iştir.

Biz bu bölümde rengin sınırlı görünümünü tartışacağız. İki değişik ana renk grubunu kesinlikle belirticeğiz ve onların diğer renklerle nasıl birleştiğini göreceğiz. Bu konuda verilecek olan bilgiler siyah beyaz sinema ve fotoğraflıkla oldukça önemli bir konudur, karışım sistemleriye renkli fotoğraflık ve sinemanın temellerini oluşturlar.

Bildiğimiz güneş ışığı, yani beyaz ışık saydam bir prizmadan geçirilerek bir ekran üzerine düşürülürse ekran üzerine düşen ışığın artık beyaz olmayıp gökkuşağında gördüğümüz yedi renge dönüştüğünü görürüz. Biz bu olaya "Tayf" ya da "Spektrum" adını veriyoruz. Renkler bu dalgaboyundaki ışınların insan gözü üzerinde oluştuğunu subjektif etkilerdir.

Beyaz ışığın prizmadan geçerken yedi ayrı renge ayrılmasının nedeni beyaz ışığı oluşturan değişik dalga boyundaki diğer renk ışınlarının prizmadan geçerken değişik miktarlarda kırılarak birbirinden ayrılmasıdır. Beyaz ışığın tersine diğer renkler prizmadan geçirildikleri takdirde birtakım renklerden oluşmuş spektrum vermezler.

Işık kaynağı olmayan cisimlerin renkleri kendi üzerlerine düşen ışığın rengine göre bağlı olarak değişir. Bir cismin görülür rengi; o cismin özelliği, aydınlatan kaynağın çeşili ve gözlerimizin o andaki durumu ile o cismin çevresindeki cisimlerin rengine bağlı bulunmaktadır. Bir nesneyi spektrumun tüm dalga boylarını kapsayan beyaz bir ışık içinde bulunduğunu varsayalım. Eğer cisim hiç ışık yansıtıyorsa siyah görünür, eğer üzerine gelen ışığın tümünü yansıtıyorsa beyaz olarak görünür, eğer ışığın bir bölümünü ancak tüm renkleri aynı oranda yansıtıyorsa gri olarak görünür.

İnsan Gözü Nasıl Renkli Olarak Görür ?

İnsan gözünün renkleri nasıl ayımladığı kesin olarak ortaya konmuş değildir.

Ancak, birçok deneyin sonucunda ortaya konulan bir kuruma göre insan gözü retinası üç ana tipte hücreye sahiptir. Bu hücrelerden bir tanesi mavi, diğeri yeşil ve üçüncüsü kırmızı ışığa karşı duyarlıdır. Herhangi bir nesneden gelen ışık bu hücrelerden birine daha fazla etki yapıyorsa o maddeyi o renkle görürüz. İki değişik renge duyarlı olan hücreler aynı oranda etkileniyorsa o nesneyi iki duyarlı hücrelerin renklerinin karışımı olarak görürüz. Eğer üç değişik hücre aynı anda aynı oranda etkilenecek olursa uyanacak etki beyaz ya da nötral gri olacaktır.

Buraya değin anlattıklarımızdan da anlaşılacağı gibi tüm renkler bu üç ana rengin karışımıyla elde edilir. Üç ana renkten diğere renklerin nasıl elde edileceğini anlayabilmek için şu deney yapılır: Üç projeksiyon makinası önleri kırmızı mavi ve yeşil renklerle filitrelenir ve bu üç renk birbirlerini kesecek biçimde siyahı bir perde üzerine düşürülür. Perde de mavi ve kırmızı ışığın üst üste düştüğü yerde morumsu bir renk oluşur ki buna magenta adı verilir. Mavi ve yeşilin üst üste düştüğü yerde yeşilimsi mavi bir renk oluşur ki buna "cyan" adı ve yeşil ve kırmızı ışığın üst üste düştüğü yerde ise "sarı" renk oluşacaktır. Her üç ışığın üst üste düştüğü yerde ise tam bir beyazlık oluşur. Diğer tüm renklerin üç ana rengin, yani mavi, kırmızı ve yeşilin değişik oranlarda birbirlerine eklenmesiyle oluşan sisteme "Toplamsal Sentez" adı verilir.

Ana renkleri karıştırarak günlük yaşamımıza uygulamanın en belirgin örnekleri renkli televizyon ve renkli baskı teknikleridir. Burada, ekranda ya da kağıt üzerinde kırmızı, mavi ve yeşil noktalar bir araya getirilirler. Noktalar gözün normal görüş uzaklığından görülüp ayrı edilemeyecek kadar küçüktür ve bu nedente de onlar noktaların göreceli parlaklığına bağlı olarak karışırlar ve diğere renkleri oluştururlar.

Çıkarıcı Renk Sentezi: Çıkarıcı renk sentezi tümüyle aydınlatılmış bir perde üzerine düşen beyaz ışıktan bu ışığın içinde bulunan belirli bir dalga boyundaki ve gözümüz tarafından belirli renkler olarak görünen ışınların çıkarılmasıyla diğere renkler elde edilir.

Görünür spektrumun belirli dalgaboyunu hemen boya maddeleri pigmentleri bulunmaktadır ki biz bunları sadece renk olarak biliriz. Bunlar üç çıkarıcı ana renktir: Cyan, Magenta ve Sarı.. Sarı filitre üzerine düşen beyaz ışıktan sadece kırmızı ve yeşili geçirir maviye geçirmez, bu nedente de sarı mavi çıkarıcıdır. Magenta filitre beyaz ışıktan yalnızca mavi ve kırmızıyı geçirir, yeşili geçirmez yani magenta yeşil çıkarıcıdır. Cyan beyaz ışıktan mavi ve yeşili geçirir kırmızıyı geçirmez ve bu yolla da Cyan kırmızı çıkarıcı filitre olarak işlev görmektedir.

İki çıkarıcı renk filtresi üst üste konduğunda beyaz ışıktan iki ana toplamsal renk çıkarılmış olur. Magenta ve Cyan filitreler üst üste konduğunda beyaz ışıktan

kırmızı ve yeşil çıkarılmış, mavi bırakılmış olacaktır. Üç çıkarıcı renk üstüste
konduğunda beyaz ışıktan üç ana toplamsal renkte çıkarılır ve geriye yalnızca nötral
yoğunluk kalır ki bu da beyazdan siyaha doğru uzanan gri rengin çeşitli tonlarıdır.

Cyan
mavi

Toplumsal Sentez :

Beyaz Işık = Mavi + Kırmızı + Yeşil

Çıkarıcı Renk Sentezi :

Magenta = Mavi + Kırmızı = Beyaz - Yeşil Işık

Sarı = Kırmızı + Yeşil = Beyaz - Mavi

Cyan = Yeşil + mavi = Beyaz - Kırmızı

Magenta + Cyan = Mavi = (Beyaz - Yeşil - Kırmızı)

Cyan + Sarı = Yeşil = (Beyaz - Mavi - Kırmızı)

Sarı + magenta = Kırmızı = (Beyaz - Yeşil - Mavi)

Özet

Görüldüğü gibi her bir çıkarıcı renk bir toplamsal ana rengin tamamlayıcısı durumundadır.

RENK İSİSİ

Isıtılmış cisimler elektromagnetik enerji açığa çıkarırlar. Eğer ısı yeterince yüksekse, enerjinin bir bölümü tayfın görülebilir bölümünde ışık biçiminde oluşur. Kolay bir örnek olarak bir elektrik ocağındaki ısıtıcı maddeyi ele alabiliriz. Elektrik ocağı çalıştırıldığında ısıtıcı maddeyi ele alabiliriz. Elektrik ocağı çalıştırıldığında elektrik enerjisi ısıya dönüştürülür, bir ısının yayıldığıının algılanması olanaklıdır, ancak bu durumda hemen ışık görülmeyecektir. Isı yükseldikçe önce donuk kırmızı bir renk gözlenir ve zaman geçtikçe bu renk turuncu veya sarıya doğru bir dönüşüm içine girer. Daha yüksek ısılarda büyük oranda ısı enerjisi ortaya çıkacaktır. Bu ısı görülebilir ışımaya ek olarak ortaya çıkan ısı enerjisidir.

Sıcak nesnelerden çıkan enerjinin tanımlaması yapılmıştır. Bu, sıcak tungsten flamanından, güneş yüzeyindeki sıcak gazlardan ve diğer ısıtılmış yüzeylerden açığa çıkar. Bu durumu ideal siyah gövde'den ışımaya benzer. Siyah gövde elektromagnetik ışımanın mükemmel bir emicisidir ve mükemmel bir ışığın yayıcı olarak kabul edilir. Işınları ve iyi kurulmuş fizik kurallarına göre enerjiyi yayar. Hemen hemen ideal bir siyah gövde dışarıya küçük açıklıkları olan bazı maddelere oyuklar açılarak yapılabilir. Delikten gelen ışıma boşluğun içinde ıleri geri yansır ve delikten dışarıya taşabilmesi olasılığı da çok düşüktür. Böylelikle deliğe düşen tüm ışıma deliğin içinde emilmiş olacaktır.

Renkli bir sinema filmi insanı gözü gibi renge kendini uyarlayabilme yeteneğinden yoksun bulunmaktadır. Yalnız düşen ışığın renk enerji dağılımı ve renkli filmlerin renk duyarlılıkları arasında iyi bir dengenin bulunduğu durumlarda film belli bir malzemeyi nötr bir renk dengesi ile kaydetmektedir. Renkli bir filmin kırmızı, yeşil ve mavi duyarlılıkları doğru bir renk kaydının yapılabilmesi için kırmızı, yeşil ve mavi bölümleri doğru bir denge ile pozlandırılmalıdır. Böylece bir renkli film belli bir tip ışık kaynağına göre mavimtrak gün ışığı olsun, sarımtrak tungsten için olsun üretilip sahneyi nötr veya beyaz ışık dengesi ile kaydetmektedir.

Çünkü her renk duyarlılığı düşen ışığın renk dağılımının bölümlerine göre doğru bir duyarlılığa sahip bulunmaktadır. Eğer renkli film ve ışığın renk dağılımı arasında bir denge bulunmaktaysa bir gri skala tam olarak kaydedilmiş olacaktır. Gri skalanın mavimtrak olarak kaydedildiği durumlarda demekki düşen ışığın kırmızı ışınları zayıftır, eğer gri skala sarımtrak olarak kaydedilmekteyse bunun anlamı düşen ışığın mavi ışınlarının zayıf olduğudur.

Düşen ışığın renk dengesi ve filmin renk duyarlılığı arasında bir uyumun kurulamadığı veya bulunmadığı durumlarda bu uyumsuzluk belli oranlarda giderilebilmektedir. Bu uyumsuzlukların düzeltilmesi için ya belli renkte bir

filitrenin kullanılması yoluna gidilir ve bu filitrenin görüntüyü renklendiren ışıklardan bazılarının çıkması yani tayflan çıkarılması sağlanacaktır. Gün ışığına dengelenmiş filmler bol mavi ışığa sahip olan gün ışıklarına hazırlanarak üretilmiştir. Tungsten filmler ancak maviden yoksun olan sarımsıtrak ışık veren tungsten ışıklarla kullanılmak üzere hazırlanmıştır. Bir tungsten filmi gün ışığında kullanabilmek için gün ışığının renk dengesine uydurulması gerekmektedir ve bunun için kamera merceğinin üzerine gün ışığının fazla mavi ışınlarının süzölebilmesi için portakal rengi veya amber renginde bir filitrenin takılması gerekmektedir. Böyle bir filitrenin kullanılmadığı durumlarda düşen ışığın renk enerji dağılımını sarımsıtrak dengeli tungsten filmine uygun biçime getirmekte ve bu tür bir film gün ışığında herhangi bir renk bozulması olmadan kullanılabilir. Bu yolla nötr bir denge sağlanmış olacak ve düşen ışığın rengi sanki renksizmiş gibi kaydedilecektir. Işığın renk dengesinin değiştirilebilmesi için ikinci bir yöntem daha bulunmaktadır. Yapay ışık kaynaklarının üzerine veya pencerelerinin yüzeylerine renk düzeltme filitrelerinin koyulması yoluyla bu tür bir soruna çözüm bulunabilir. Bunun dışında da laboratuvarda baskının yapılması sırasında çevrenin sırasında yapılmış olan renk yanlışlıkları belli bir ölçüye kadar düzeltilebilmektedir. Ancak bu tür laboratuvar renk düzeltme olanakları sınırlıdır, çünkü çoğu kez sahnedeki aydınlık düzeylerinin dağılımı renkli filmin duyarkatma eşittir.

Bazen film ve ışığın renk dengesinin tam bir ayırım içinde ve tam bir uyum içinde olmasını istemeyiz. Kameraman bir hava, bir atmosfer, iklim, mevsim mekan ve bunlara benzer etkilerin yaratılabilmesi için görüntüye yeni bir rengin katılması yoluna gidebilir. Ayrıca da aynı amaçlar içinde filmin laboratuvarda renk dengesinin bozulması yoluna gidilebilir. Bu tür etkilerin film çekimi sırasında yapıldığı yöntemlerde kameraman ışık kaynaklarının önüne renkli filitreler takabilir veya kamera merceğinin önüne çeşitli renkli filitreler koyabilir. Böylelikle sahnenin tümüne veya bir bölümüne renk efektleri verebilme olanağımız bulunmaktadır. Bu ışık kaynağı ve kamera filitreleme efektlerini kullanıp sarımsıtrak mum ışığı, kırmızımsıtrak aleş ışığı üretilmiş olacaktır.

Bir çöl sahnesinin sarımsıtraklığı veya bir kar sahnesinin mavimsitraklığı kolaylıkla güçlendirilebilecektir. Yani tropik bölgeler, kutuplar, çeşitli mevsimler, değişen hava koşulları ve günün değişen saatlerini, denizin, dağların ve diğer çekim alanlarının renk özelliklerini güçlendirerek daha gerçek ya da gerçeğe yakın görüntülerin oluşturulabilmesi sağlanabilmiş olacaktır. Çevrenin, mevsimin, iklimin, çekim alanlarının eklenmesi yoluna gidildiği durumlarda seyirciler filmin öyküsü daha fazla çekici bulunmaktadır.

Bir renkli filmin nötr renk dengesiyle pozlandırabilmek için veya bir sahnenin renklendirilebilmesi için bir ışık kaynağının renginin nasıl ölçüldüğünü anlama gereksinimi bulunmaktadır. Bir rengin ölçümü için kullanılan metot da "Renk Isısı"

adını almaktadır. Bir ışık kaynağı aynı rengi ürettiğinde o rengi siyah gövdenin ısı derecesiyle tanımlanabilme olanağımız bulunmaktadır. Bir renk ısısı kendi bulucusunun adıyla tanınmaktadır ve Kelvin adını almaktadır ($^{\circ}\text{K}$).

Bazı ışık kaynaklarının renkleri renk ısısıyla tanımlanamaz. Bunun örnekleri fluoreant lambalar, cıva buharlı veya sodyum sistemi yalnızca tungsten filamentli lambalar, tungsten halojen lambalar veya kuartz denilen lambalarda kullanılmaktadır.

Bazı Işık Kaynaklarının Renk Isıları

Mum	2000 $^{\circ}$ K
Standart Tungsten Lamba	2850 $^{\circ}\text{K}$
Profesyonel fotoflood Lamba	3200 $^{\circ}\text{K}$
Fotoflood Lamba	3400 $^{\circ}\text{K}$
Flaş Lamba	3800 $^{\circ}\text{K}$
Mavi Flaş Lamba	6000 $^{\circ}\text{K}$
Gün Işığı	6000 $^{\circ}\text{K}$
Elektronik Flaş	6500 $^{\circ}\text{K}$
Mavi Gökyüzü	10000-20000 $^{\circ}\text{K}$

AĞ TABAKA İZLENİMİ

Sinema denilen hareketli görüntünün oluşabilmesi gözün tembelliğine dayalı bir hatadan kaynaklanmaktadır. Eğer "Ağ tabaka" izlenimi adını verdiğimiz bu hata olmamış olsaydı bugün sinemadan söz etmek olanağını bulamayacaktır.

Ağ tabaka izleniminin temeli, gözümüzün ağ tabakasına düşen herhangi bir görüntünün hemen kaybolmayıp bir süre orada kalmaktadır. İşte biz bu gecikmeye gözün tembelliği adını vermekteyiz. Örneğin; bir süre kırmızı bir lekeye baktıktan sonra gözümüzü beyaz bir duvara çevirecek olursak kırmızı lekenin görüntüsünün hemen kaybolmadığını ve bir süre daha beyaz duvar üzerinde kaldığını görürüz. Bu süre yaklaşık olarak saniyenin 1/10 u kadardır.

Kameranın kesik kesik parçalara ayırarak durağan bir biçimde saptadığı fotoğraflar kısa aralıklarla bir projeksiyon perdesi üzerine yansıtıldığında gözümüzün ağ tabaka izlenimi adını verdiğimiz tembelliği yüzünden, bir fotoğrafın görüntüsü ağ tabaka üzerinde kaybolmadan bir yerisinin bir öncekinden yapısal olarak fazla farklılık taşımaktadır onun üstüne gelmesi ve gözümüzün birbirinden küçük farklılıklarla ayrılmış olan ve birbiri ardına gelen görüntüleri kesiksiz, hareketli bir görüntü biçiminde algılamasına neden olacaktır. Bir başka deyişle, ard arda gelen duruk görüntüler gözü aldatır ve beynimizde hareketli bir görüntü gördüğümüz kanısını uyandırır.

İki görüntü arasında geçen zaman sırasında göstericinin örtücüsü ışığın ~~görüntüsünü~~ önüne gelerek ışığın perdeye ulaşmasına engel olacaktır. Bu iki saatlik bir sinema gösterimi sırasında perde ortalama olarak bir saat kadar bir zaman süresi karanlık demektir. Ancak yine ağ tabaka izleniminin neden olduğu hata nedeniyle göz bu karanlık araları seçemez.

Kamera hareketli görüntüleri parçalara ayırarak film üzerine saplama işini yüklenmiş olan bir gereçtir. Eğer bir film şeridi kamera içinde kesintisiz olarak sürekli bir biçimde hareket edecek olsaydı seçik olmayan, bulanık görüntülerden başka birşeyin elde edilmesi mümkün olmayacaktı. Seçik bir görüntünün elde edilebilmesi için pozlama sırasında filmin hareketsiz kalması gerekmektedir. Bir film kamerasında normal koşullarda saniyede 24 kare fotoğraf çekilmektedir, çünkü göstericide saniyede 24 kare görüntü perdeye yansıtılmaktadır. (Televizyon 25 kare). Sesli film çekimleri sinemaya girmeden önce bir film kamerasının saniyedeki ortalama hızı 16 kare idi. Sesin sinemada kullanılabilmesini sağlayan teknolojinin gelişmesinden sonra o dönemin teknik olanaklarına göre 16 karelik bir hızda iyi bir ses kalitesinin elde edilebilmesi mümkün olmayınca saniyede geçen kare sayısı 16 kareden 24 kare/saniye'ye çıkarıldı. Bugün de standartlaşmış kare sayısı olarak normal bir sesi ya da sessiz film çekiminde ve gösteriminde 24 saniye/ kare'lik hız kullanılmaktadır.

Bir film kamerasının temel olarak iki özelliği bulunmaktadır.

a)- Kısa süre içinde filmi eşit aralıklarla film penceresi önüne getirilebilmesi ve pozlama süresi boyunca orada hareketsiz olarak tutabilmelidir.

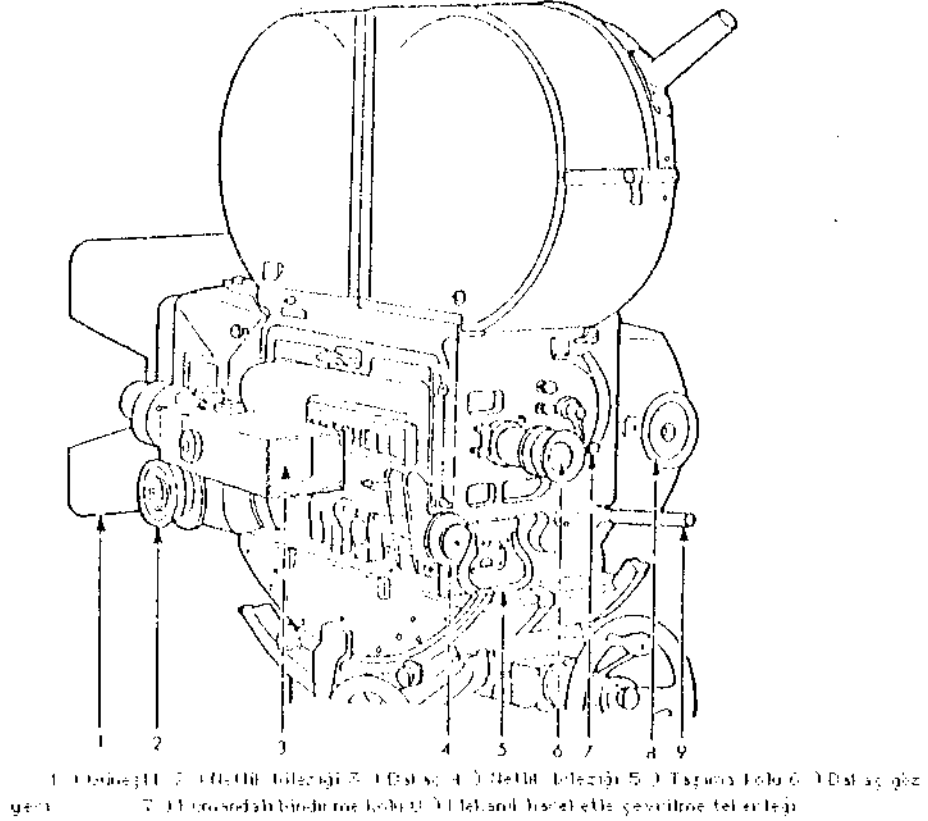


b)- Film üzerinde bir görüntüden diğer bir görüntünün oluşturulacağı film alanı üzerine geçirilirken pencerenin önü kapanarak ısının film yüzeyinin üzerine düşmesine engel olunabilmelidir.

Bu temel açıklamalardan sonra bir film kamerasının incelemesine geçebilmek olası olabilecektir.

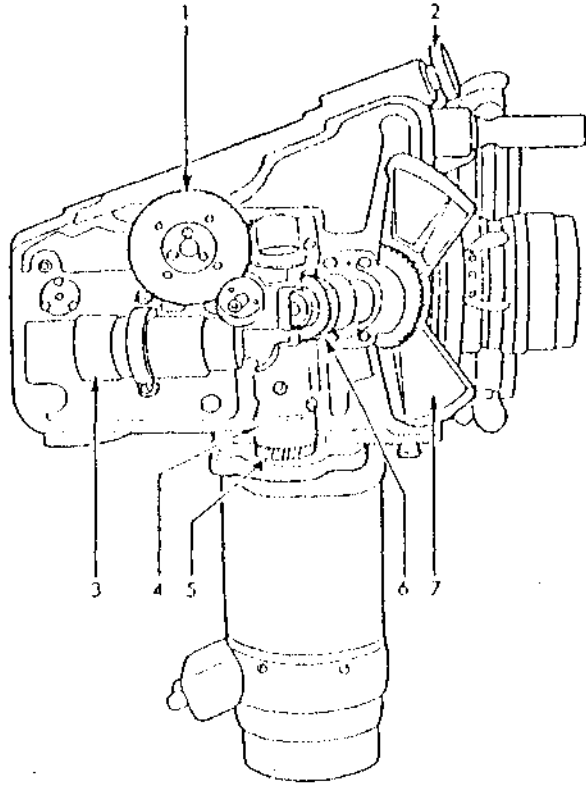
K A M E R A L A R

Bir film yapımının vazgeçilmez gereci kuşkusuz film kamerasıdır. Film kameralarının yapıları, boyları, kullanım yerleri, çektikleri filmin boyutları ve donanımlarının çeşitliliği nedeniyle amaca göre geniş bir yelpaze içinde farklı amaçların yerine getirilebilmesi için çeşitlilik kazanmışlardır. (Şekil-2)



Şekil-2

Ancak yine de herhangi bir film kamerasının yapısını bir fotoğraf makinasına benzetebiliriz. Bir film kamerası temel olarak bir fotoğraf makinası yapısındadır. Yani bir karanlık kutu, kutunun önünde açılmış küçük bir delik, deliğin önünde bir objektif ve bu objektifin bulunduğu deliği karşı duvarında ışığa duyarlı bir duyarlılık bulunan film penceresi bulunmaktadır. (Şekil 3)



1) Ana dişli (2) Filaçanın emniyeti (3) Filaçanın emniyeti (4) Filaçanın emniyeti (5) Filaçanın emniyeti (6) Filaçanın emniyeti (7) Filaçanın emniyeti

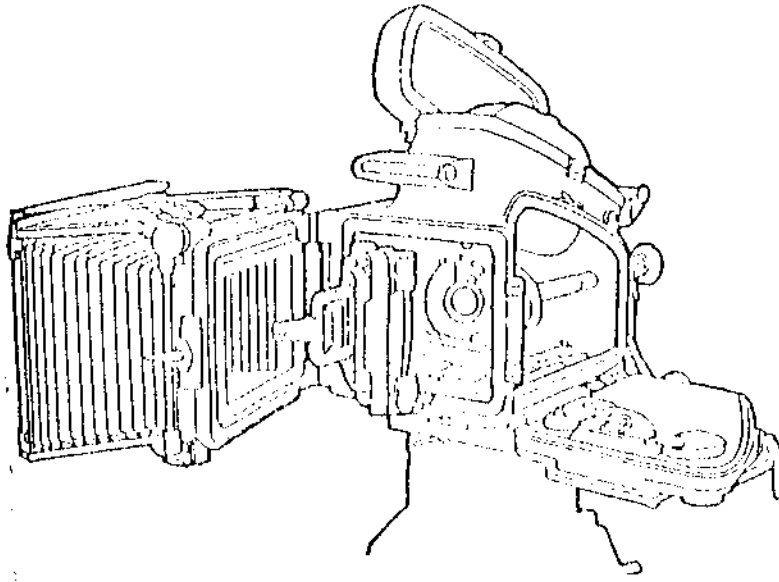
Şekil-3

Bir film kamerasını fotoğraf makinasından ayıran düzenek ise bu karanlık kutunun içinde filmin hareketini gerçekleştiren sistemdedir. Bu düzenek aracılığı ile yüzlerce metre uzunluğa varan film şeridinin üzerine görüntülerin kesiksiz olarak alınması sağlanmaktadır.

Bir film kamerasında başlıca yedi ana bölümden söz edebiliriz. Bunlar:

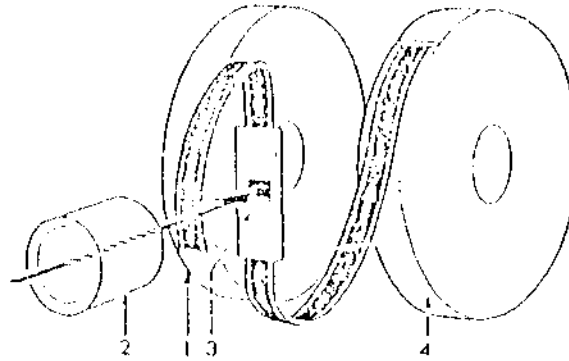
1)- Gövde bölümü : Bu bölüm film kamerasının kullanış amacına uygun olarak çeşitli türlerde malzemeden üretilir. Gövdenin içi kesin olarak ışıktan yalıtılmış bir yapıya sahiptir. Bu gövdenin çeşitli yerlerinde aşağıda sayacağımız diğer bölümlerin elkinmesine yarayışlı mekanizmalar ve motor eklenmiştir. Temel olarak bir film kamerasının gövdesi motor sesini dışarıya vermesi ya da motor sesini dışarıya göndermemesine göre ikiye ayrılmaktadır. Meslekten olanlar iç gürültüsünü dışarıya vermeyen kameralara "Blimp" kameralar adını vermektedirler. Bu ikili yapı bir film çalışmasının yapılması sırasında sesli çekim yapıp yapılamayacağını belirlemektedir. Sesli çekimlerin yapılabilmesi ancak Blim adını verdiğimiz düzenekte donatılmış kameralarla mümkündür. Eğer bir kameranın kendisinin doğurduğu iç gürültüyü yok edecek ses yalıtım yapısı bulunmaktaysa bu durumda ses yalıtımının sağlanabilmesi için "blimleme kutusu"adını verdiğimiz ses yalıtımını sağlayan bir kutu içine yerleştirilerek sesli çekimlerin yapılabilmesi

sağlanabilmektedir. (Şekil-4)

[illegible]

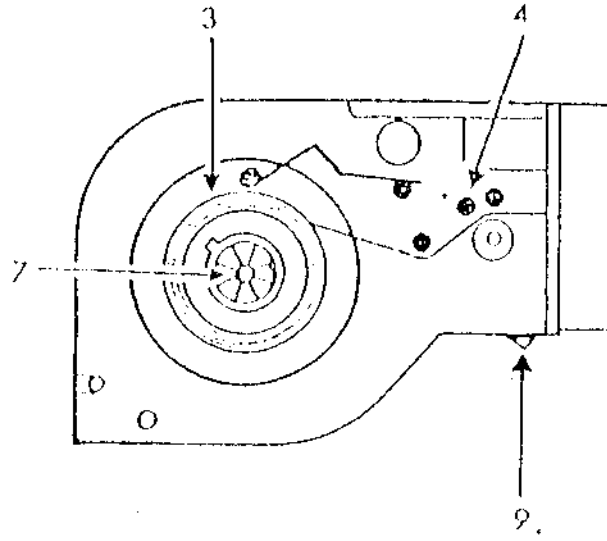
2)- Magazin ve magazin tutturma sistemi:

Magazin bir ^{ham} filmi- kamerada henüz çekilmemiş ve "Ham film" olarak adlandırdığımız filmi- tasıyan ve aynı zamanda pozlanmış yani çekilmiş olan filmi ayrı bir bölümde sarmal olarak depolayan ışık geçirmez bir yapıya sahip düzeneğe verdiğimiz isimdir. Yapısının niteliğine göre birçok çeşitleri bulunmaktadır.

[illegible]

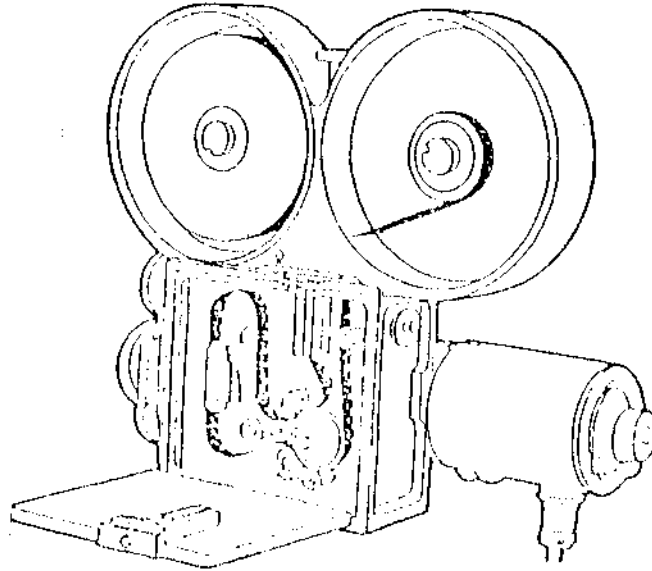
10-11-94

Bu türler taşıdığı çekilmiş ve çekilmemiş filmi aynı karanlık odacıkta bir arada bulundurmasına veya ayrı ayrı bölümlerde bulundurmasına, bu odacıkların birbirlerine göre konumlarına, filmin takılış biçimine ve son olarak içlerine depolanabilen filmin uzunluğuna ve boyutuna göre çeşitlilik kazanmaktadırlar.



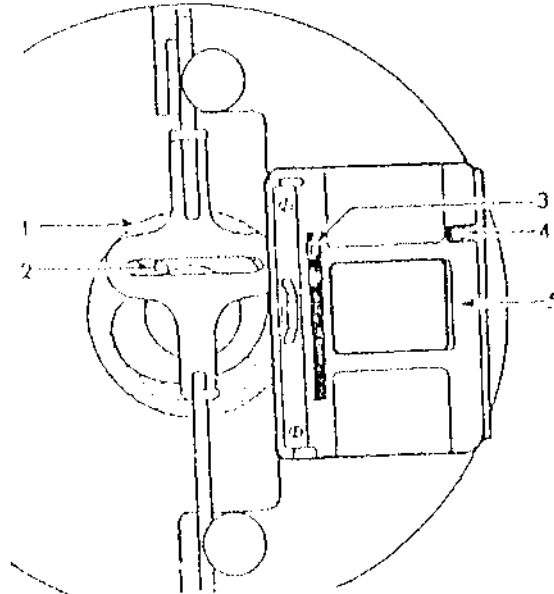
Şekil 16: 16 mm. film magazini. (3) Film reel, (4) Film gate, (7) Film strip, (9) Film gate.

Genel olarak 16mm. lik bir film kamerasında magazin boyutları 30m., 60m., 120m. lik filimleri içlerinde taşıyabilecek biçimde üretilirler. Bir magazine film karanlık bir odada ya da "film değiştirme torbası" adını verdiğimiz ışık geçirmeyen siyah bir torbanın içinde takılır. İçine filmin takılmasından sonra magazinlerin aydınlıkta film kamerasına tuturulmaları veya içlerindeki film çekilip bittikten sonra değiştirilmeleri mümkündür. Bazı büyük stüdyolar için üretilmiş olan 35mm. lik film kamerasının magazinlerinde, filmin film penceresinin önünden düzenli bir biçimde geçişini sağlayabilmek ve aynı zamanda pozlanmış filmin film penceresinin önünden düzenli bir biçimde taşınabilmesini sağlayabilmek amacıyla bir motor donanımı bulunmaktadır. Film magazinlerinin içi her zaman nem ve tozdan arındırılmış bir biçimde tutulmalı, bu gereçleri içlerinde film varken kesinlikle direkt güneş ışığı veya ısı veren bir nesne ile bir arada bulundurmamak gerekmektedir.



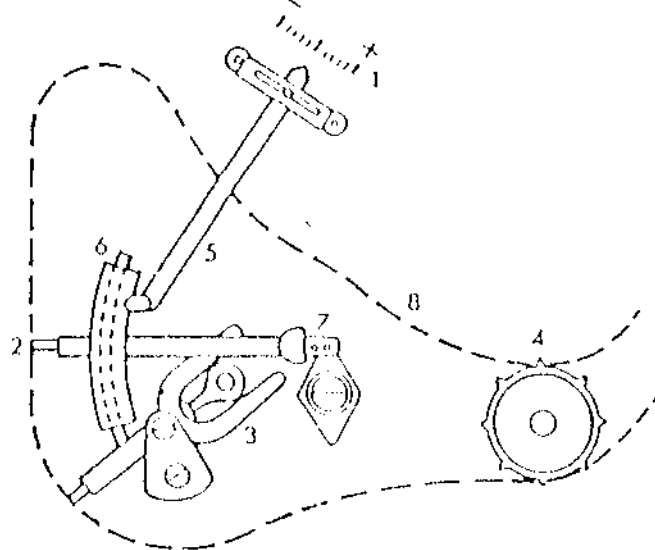
Şekil 17: 16 mm. film kamerası için. (3) Film reel, (4) Film gate, (7) Film strip, (9) Film gate.

3)- Kamera içinde filmin düzenli akışını ve belli bir süre film penceresi önünde durmasını sağlayan sistem: Bu düzen birtakım dişli ve çarklardan oluşmuştur. Magazin içinde bulunan ham filmin düzenli aralıklarla film penceresinin önüne gelip kısa bir sürede orada pozlanarak magazin pozlanmış film odacığına gönderilmesi işlevini yüklenmiştir. Düzenli ve titrek olmayan bir görüntünün elde edilebilmesi için film dişli çarkların dişleri filmin kenar deliklerine oturacak biçimde ve film dişlilerin arasında düzenli hükümler oluşturacak biçimde yerleştirilir. Bu hükümlerin yaratılmasında amaç ham film rulosunda veya film penceresi ile magazin arasında herhangi bir yerde çeşitli nedenlerle oluşabilecek gerilmeler, ani zorlamalarla filmin kopmasını, çekim sırasında motor geriliminden doğacak düzensizliklerin önlenmesidir. Filmin çekilmesi belli bir süre film penceresinin önünde durması "Malta Haçı" adını verdiğimiz bir mekanizma aracılığı ile gerçekleştirilir. (Şekil-8)



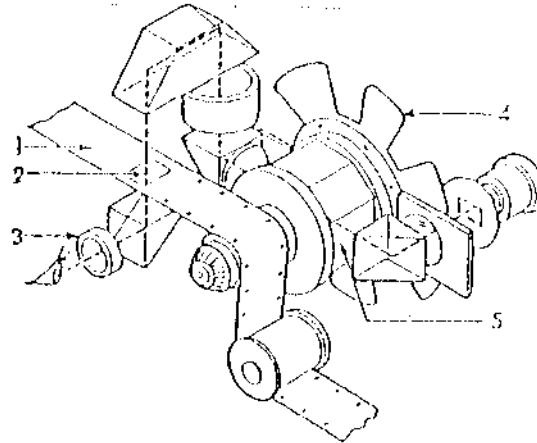
Malta Haçı mekanizması (Malta Cross Mechanism) (1) Film girişini (2) Film girişini (3) Film girişini (4) Film girişini (5) Film girişini

Bu mekanizma aracılığı ile motorun çekici gücünden de yararlanılarak film penceresinin önüne gelir, bir süre burada objektiften gelen görüntü aracılığı ile pozlanır. Haçın ikinci bir hareketi ile filmin pozlanmış olan bölümü pencerenin önünden ayrılır ve pozlanmış film odacığına doğru hareket ederken, yeni pozlanmış bir film parçası film penceresinin önüne yerleşmiş olur.



Belirli bir kamerada ayarlanabilir mil sisteminin dış görünüşü. (1) Ayarlanabilir mil (2) sabitleme mil (3) Fletlik (4) Ana dişli (5) Fletlik (6) Ayarlanabilir mil (7) Sabitleme mil (8) Fletlik

Bu genel olarak saniyenin 1/ 25'i kadar bir sürede gerçekleştirilir. Bu nedenle bu işlemin çok duyarlı ve şaşmaz bir biçimde yapılması gerekmektedir. Bu zorunluluk mekanik bir çok gerecin kamera gövdesi içinde bulunmasını gerektirmektedir. Kamera gövdesinin içinde bükümler yaparak geçen filmin bükümlerinin gereğinden fazla büyük olması filmin hareketi sırasında gövdenin iç duvarlarına sürtünmesine neden olacak, kısa olması durumunda ise gerilmeden ötürü film kopabilecektir. Ses üretebilecektir veya film üzerinde düzensiz titreşimlere neden oluşmasına neden olabilecektir.



ŞEKİL 10

1950'li yıllarda çekim için kullanılan mekanizma. (1) Fletlik (2) Fletlik (3) Fletlik (4) Fletlik (5) Fletlik (6) Fletlik (7) Fletlik (8) Fletlik

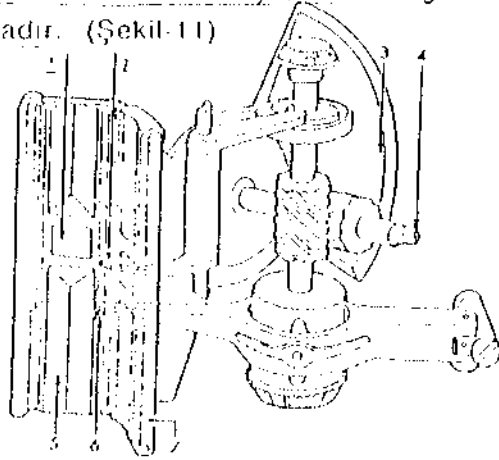
4)- Baskı plakası, Örtücü ve film penceresi:

Film penceresi yukarıda da sözünü ettiğimiz gibi objektif ve filmin arasında kalan ve objektiften gelen görüntünün film üzerine düşürülmesi sırasında gerekli çerçeve boyutlarını oluşturan küçük bir penceredir. Bu pencere çoğu kameralarda değişmez bir boyutta yapıya sahip olmasına karşın, bazı kameralarda değiştirilebilir yapıya ve bu yolla değişik boyutlardaki filmlerin (Örn: Techniscope) uydurulmasını sağlamaktadır. Film penceresinin demin belirttiğimiz yapısının dışında değişmez bir boyutu vardır ki bu boyut 1,33:1 oranındadır. Biz bu orana "Aspect Ratio" veya "Çerçeve Oranı" adını vermekteyiz. Film penceresi filmin geçişi sırasında filmin çizilmesini önlemek amacıyla pürüzsüz ve parlak metalden üretilmiştir. Film bu pencerenin önünden duyurkat sürünmüş olan yüzü pencereye dönük olarak geçer (film'in ışığa duyarlı olan yüzü her zaman film penceresine dönük olarak kameraya takılmalıdır).

Gerçekten

Film penceresinin arkasında bulunan, orada kısa bir süre duraklayıp pozlandıktan sonra tekrar hareket eden filmin yüzeyinin tam anlamıyla film penceresine bombe yapmaksızın yapışmasını sağlayabilmek amacıyla kameranın tam odak noktasının üzerinde filme baskı yaparak düzgün durmasını sağlayan "Baskı Plakası" bulunmaktadır. (Şekil-11)

Baskı Plakası

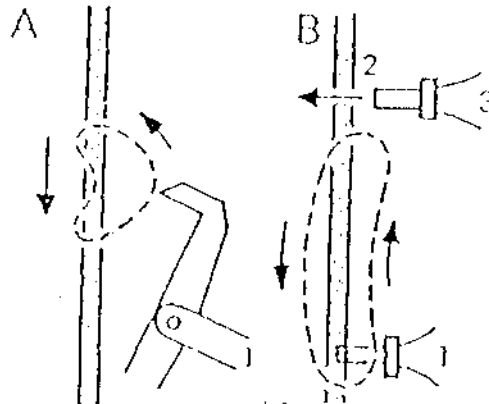


ŞEKİL - 11

(1) Film penceresi (2) Elvaz ya da sabitleyici eil (3) Ayna örtücü (4) Çerçeve örtücü (5) Film taşıyıcı (6) Baskı plakası (7) Baskı plakası

Bu plakanın bulunmaması ya da tam olarak yerine oturmadiğı durumlarda film, film penceresinin önünde tam dik olarak durmayacağından odak noktasından sapabilecek ve seçik olmayan görüntüler elde edilecektir. Bunun yanında filmi belli aralıklarla çekerek pencere önünde bir süre hareketsiz tutan film deliklerini düzenli olarak kavrayamayacağından film yırtılacaktır.

Örtücü, pencere önünden geçen filmin belli aralıklarla ışıklandırılmasını sağlayan, kamera türlerine göre çeşitli biçimlerde üretilmiş bir düzendir. Eğer bir film kamerasında örtücü bulunmamış olsaydı sürekli bir akış içinde olan ve film penceresi önünde bir süre durduktan sonra pozlanarak yoluna devam eden film pozlanmış kare ve pozlanmak üzere film penceresi önüne gelen karenin hareketli sırasında karanlık bir süre bulunmayacağından sürekli ve kesintisiz bir pozlamanın varlığı söz konusu olmuş olacaktı. Bu durumda film üzerinde hareketin doğurduğu bir seçiksizliği ortaya çıkaracaktı, iki kareyi birbirinden ayıran bir sınırın varlığını ortadan kaldıracaktı. (Şekil-12)



1) Örtücü mekanizması, 2) filmi filmi hareket ettiren mekanizma, 3) filmi filmi hareket ettiren mekanizma

1) Örtücü mekanizması, 2) filmi filmi hareket ettiren mekanizma, 3) filmi filmi hareket ettiren mekanizma

Şekil-12

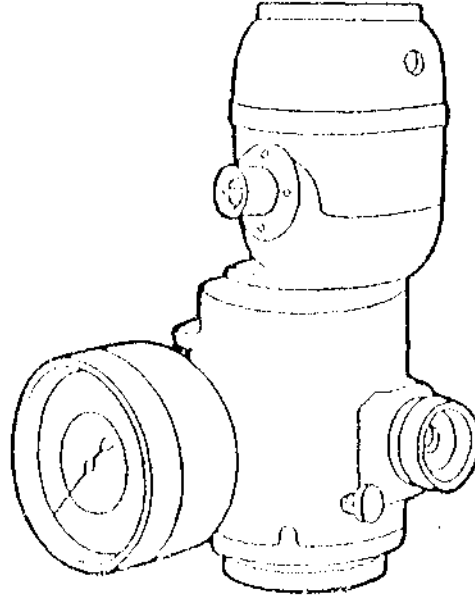
Örtücü genel olarak ayna gibi bir yüzeyin 180 derecelik bir açıyla bölünmesinden oluşmuştur. Aynalı yüzey, reflex bakaçlarda filmin değişimi sırasında bakaçtan görüntüyü denetleyen kameramana görüntüyü iletirken, film değişikten ve pencere önünde hareketsizleştirildikten sonra örtücünün 180 derecelik açıyla bölünmesinin önünü aşamalı olarak açması ve filmin ışık tarafından pozlanmasına bir süre izin verdikten sonra tekrar kapanarak aynalı düzlem aracılığı ile tekrar bakaca görüntüyü göndermesi ve bu arada film penceresi önünde filmin değişmesi için zaman

birakması sisteminden oluşmaktadır. Reflex bakaçlarda örtücü ,standart hız olan 24 kare/saniye'lik bir hızla çalıştığında bu örtücünün saniyenin ortalama olarak 1/50 si kadar bir zamanda açılıp kapandığını betimlemektedir. Bu hız ise bakaçtan görüntünün kesiksiz olarak denetlenebilmesi olanağını ortaya çıkarmaktadır.

Örtücülerin bazı türlerinde filmin bir saniye içinde pencere önünden geçip hızının değişmesi durumlarında 180 derecelik açıklıklarının değiştirilip denellenebildiği türleri de bulunmaktadır. Bu tür örtücülere sahip olan kameralar kameramana çeşitli kolaylıklar sağlar. Bu tür örtücüler özellikle 35 mm'lik stüdyo kameralarında ve Canlandırma Film kameralarında (Animation Film Camera) kullanılmaktadır.

5)- Motor ve Güç Kaynağı :

Senkronlu motorlar bir film çekimi sırasında kesin olarak saniyede 1/24 veya 1/25 kare/saniye'lik hızla çalışırlar. Bu kesinlik bizler için çok önemlidir. Çünkü sesli çekimlerin yapılması durumunda ses ile görüntü eşlemesinin yapılabilmesi için kamera motorunun blimp olup olmamasının dışında senkronlu motor olup olmaması da çok önemlidir. (Şekil-13)



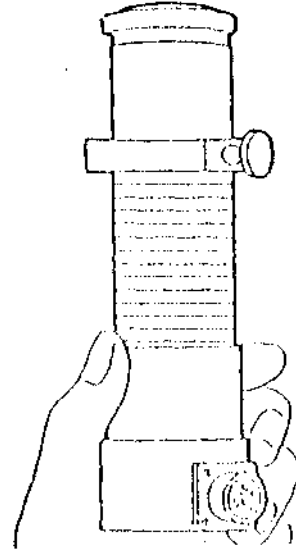
Değişken hızlı Hirschall motor. Kameralarda kullanılabilir özelliktedir. Motorun hız düzenleyicisi neasta formundadır.

Şekil-13

Kameranin "blimp" olmaması durumunda kameranın iç gürültüsü de ses ile birlikte kaydedilecekken, motorun senkronize olmaması durumunda leyp bandına ya da

filmin magnetik se şeridi üzerine kaydedilmiş sele görüntü arasında bir koşutluluğun sağlanabilmesi olası olmayacaktır.. Büyük stüdyo kameralarında motor senkronizasyonu elektrik frekansının düzenlenmesi ve denetlenmesi ile sağlanırken, özellikle akü gücüyle çalışan taşınabilir dış çekim film kameralarında bu frekansı düzenleyen bir kristal aracılığı ile yapılmaktadır. Bu tür özelliğe sahip olan kameralara "Kristal Senkronize Motorlu Kamera" adını veriyoruz.

Ses senkronizasyonunun önemli olmadığı yani sesli çekimlerin yapılmadığı durumlarda düzensiz motora sahip kameralar kullanılabilir. Bunlar yapıları gereği zaten sessizliğe gerek göstermezler. Düzensiz motor değimi yanlış anlaşılması gereken bir terimdir. Bu tür motorların düzensizliği bir saniyede 1/24 veya 1/25 kare/saniyeyi verip vermeyeceğinin bilinmemesinden değil bu sayının küçük kaymalara uğrayabileceğindendir. Bu tür kameralar genellikle küçük hafif ve ucuz kameralar olmalarının yanında motor hızlarının ayarlanabilmesinden ötürü hızlı çekim (Slow motion: kameranın penceresinin önünden bir saniyede geçen kare sayısının 25 ten düşük olduğu durum) ve yavaş çekim (Quick motion: kamera penceresinin önünden bir saniyede geçen kare sayısının 25 ten yüksek olduğu durum) yapabilmek mümkündür. (Şekil-14)



Cinayetle ilgili bir anırtıya bir ibaredeğişik bir motorlu motor, çekilecek film

modern teknikte bir film

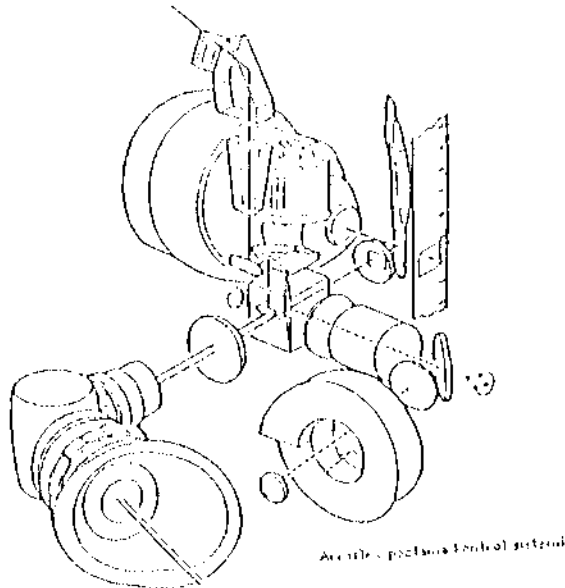
Şekil-14

Ancak artık bugün modern, senkronize motorlu film kameralarında da hızlı ve yavaş çekimlerin yapılabilmesi mümkündür.

6)- Bakaç Sistemi: Kameranın çektiği filmin kameraman tarafından

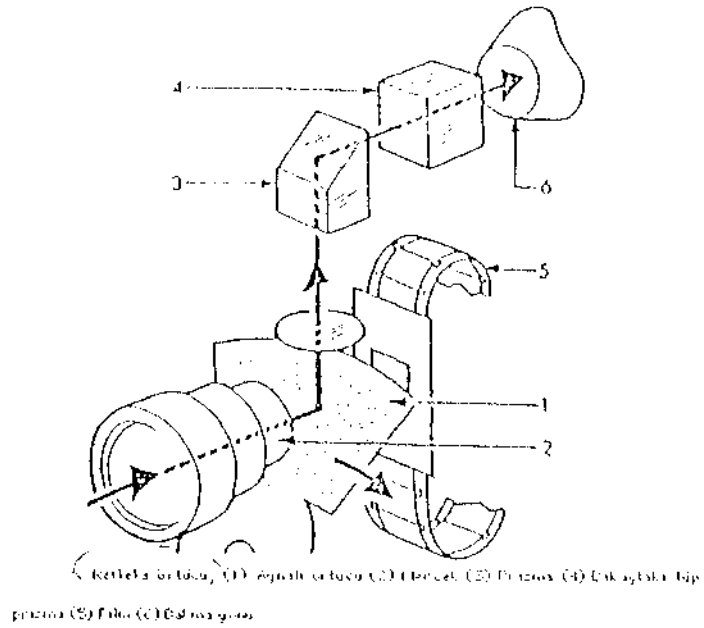
denetlenmesi, ne çektiğini görmesi ve yönlendirmesi doğal olarak kameramanında film kamerasının gördüğü görüntünün aynısını görmesine bağlı bulunmaktadır. Genel olarak film kameralarında üç değişik bakaç türü ile karşılaşmaktayız. Bunlardan ilki reflex olmayan bakaç türleridir. Bu bakaçla Fotoğraf derslerinden de hatırlayacağınız gibi "Twin Lens Reflex" fotoğraf makinelerinin bakaçlarına benzemektedir. Yani bakaç kameranın dışında, ondan bağımsız olarak bulunmakta, kameranın üzerindedir ve kamera merceğinin baklığı yöne bakmaktadır. Kameranın kullandığı merceğin odak uzaklığının bakaçlarda aynı görüntüyü verebilmesi için bakaç üzerinde ayarlama yapmak mümkündür. Bu tür bakaçların önemli bazı dezavantajları bulunmaktadır: Öncelikle nedenli duyarlı ayarlama yapılırsa yapılsın çekimi yapılan nesneye ayrı bir açı veya yükseklerden baklığı için gördüğü çerçeve kamera objektifinin gördüğü çerçeve aynı olmayacaktır. Özellikle bu hata yakın çekimlerde daha da artacak "Paralax Duzenlemesi" adını verdiğimiz bir takım önlemlerin alınması gerekliliği ortaya çıkacaktır. Bunun yanında bu tür bakaçlar seçikliğinin ayarlanması konusunda bazı özürleri taşımaktadır. Bakaç "Fix Fokus" adını verdiğimiz değişmez bir sonsuz netliğe ayarlanmıştır ve bu nedenle her yeri seçik olarak görmektedir. Oysa bir kamera merceği sınırlı bir alan derinliğine sahiptir, özellikle küçük alan derinliğine sahip büyük diyafram açıklıklarında çalışıldığı durumlarda doğru bir seçiklik düzenlemesini yapılabilmesi için çekim yapılan nesne ile kamera arasındaki uzaklığı metre ile ölçülerek objektif üzerine taşınması gerekmektedir. Yukarıda belirttiğimiz özürlerinden ötürü reflex olmayan bakaçlar bu gün hemen hemen profesyonel filmcilikte kullanımı alanı dışına çıkmıştır.

Reflex bakaçlar daha önce "örtücüler" paragrafında da değindiğimiz aynalı örtücüden aldıkları görüntü yoluyla kamera objektifinin gördüğü görüntünün aynısını görme olasılığına sahiptir. (Şekil-15)



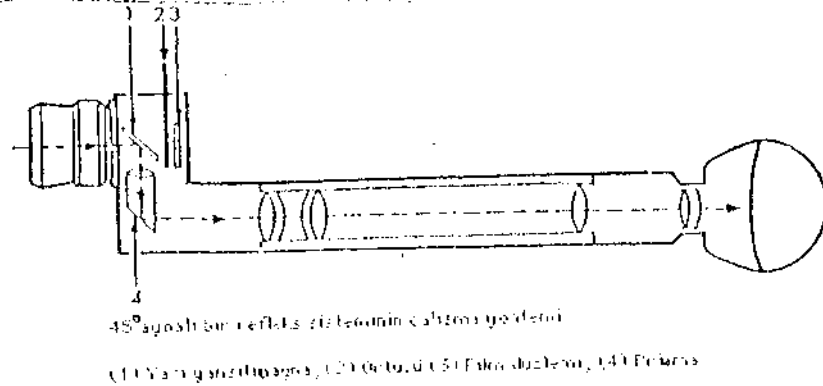
Şekil-15

Bakacın prizmasına 45 derecelik bir açıyla bakan aynalı örtücü kamera gövdesi içinde tozlanmış filmi kayarak yerine gelmesi sırasında kapalıdır ve bu durumda örtücünün üzerindeki ayna objektiften gelen görüntüyü bakacın prizması üzerine yansıtarak oluşan görüntünün aynısını görmemizi sağlamaktadır. Örtücünün ortalama olarak saniyenin 1/50'si kadar bir zamanda açılıp kapanması nedeniyle görüntünün kesiksiz olarak izlene bilmesi mümkündür. (Şekil-16)

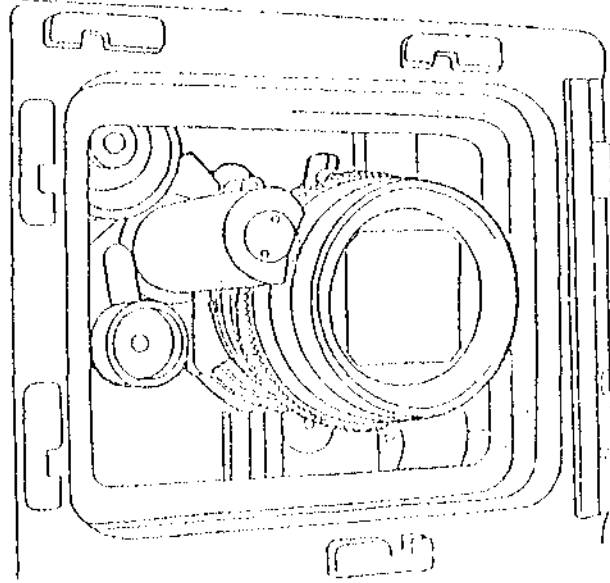


Şekil-16

Üçüncü tür bakaçlar ise film kamerasını üzerine ya da içine yerleştirilmiş küçük bir TV kamerasından alınan görüntünün yine küçük bir TV monitörüne aktarılması ve bu monitörün bakaç işlerini görmesi yöntemidir. (Şekil-17)



7)- Objektif Deliği: Bugün artık hiç bir şekilde film kameralarında değişmez objektifler kullanılmamaktadır. Değişir odak uzaklık objektiflerin yanı sıra değişmez odak uzaklıklı merceklerin amaca göre seçilerek kameraya takılabilmesi için kamerada "Bayonet" adını verdiğimiz objektifli kameraya tutturmaya yarayan bir düzen geliştirilmiştir. Bu düzenin özelliği objektifin son elemanın her zaman kameranın odak uzaklığı noktasına doğru olacak biçimde kameraya yerleştirilmesini sağlayabilmektir. Bu durum özellikle değişim odak uzaklıkla objektifler olarak ta isimlendirdiğimiz zoom objektiflerde çok önemlidir. 0,01 mm. den büyük hatalar bu tür objektiflerde seçiksiz sonuçların alınmasına neden olmaktadır. (Şekil-18)



Çevre 200 mm. ile 1.25 mm. arası başlıyarak toplam uzun. anamorfik lens. birleşim. Her bir lensin ile diğer başlıyarak oluşturulmuştur.

Şekil-18

Her kamera ancak belli bir objektiflerin kullanımlarına izin verilecek biçimde bayonet sistemi ile donatılmıştır. Değişik markada objektiflerin kullanılabilmesi için özel adaptörlerin edinilmesi gerekmektedir.

Tüm bu temel elemanların dışında bir kamera gövde ve objektifinin üzerinde çeşitli ek donanımlarla bir çekim sırasında kameramana yardımcıdır. Genel olarak bu ek donanımı şöyle sıralayabiliriz:

a- Batari Kontrol Gereci : Bu gereç aracılığı ile güç kaynağının yeteri kadar güçte olup olmadığı ölçülür.

b- Metre Sayacı : Magazine her yeni film takıldıktan sonra ayarlanan, kaç metre ham filmin magazin içinde bulunduğunu gösterir ve her çekimin sonunda kaç metre film çekildiğini gösterir bir sayacıdır.

c- Çekilen Kare Sayacı : Bu sayaç kesin olarak ne kadar karenin pozlanmış olduğunu gösterir. Özel efektlerin yapılması ve çizgi film kameraları için çok önemli bir ek donanımdır.

d- Örtücü Kontrol : Örtücüsü değişken kameralarda örtücünün açık yada kapalı olduğunu gösterir. Kameralarda özel efektler ve ışığın kontrolü amacıyla kullanılır.

e- Motor Hız Kontrol Sayacı : Kamera motorunun değişken hızlara ayarlanabilir olması durumunda kamera motorunun hızını gösterir .

f- Taşıma Kulpu : Kameranın taşınmasında yararlanılan özel bir kulptur.

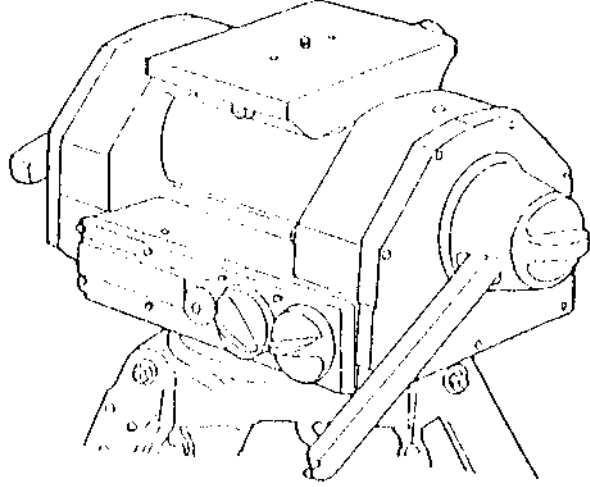
g- Filtre Taşıyıcısı : Bazı kameralar film penceresi özel jetalin filtreleri taşıyabilecek özel bir donanıma sahip bulunmaktadır. Bu taşıyıcılar aracılığı ile objektifin son elemanından sonra bir görüntünün filtrelenenebilmesi olası kılınmaktadır.

h- ASA/DİN Skalası : Bazı kameralar içeriden ölçüm yapar ışıkölçerlere sahiptirler. Bu ışıkölçerlerin duyarlılık ayarları kamera üzerinde bulunan bu skalanın aracılığı yapılır.

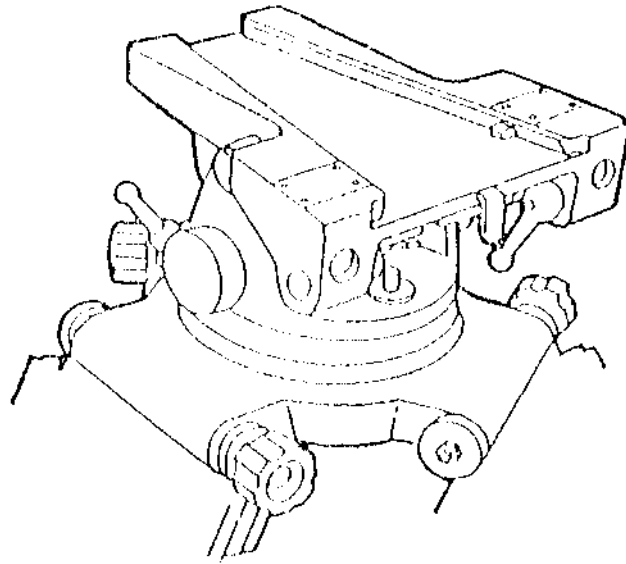
ı- Otomatik Zoom Kontrol : Zoom merceklerin kullanılması durumunda düzenli objektif kaydırılabilmesi için hızları ayarlanabilir küçük zoom motorlarından yararlanır .

j- Çevrinme Kafası : Çekim sırasında kameranın bir sehpa üzerinde sağa, sola, aşağıya, yukarıya kesiksiz hareketinin sağlanabilmesi amacı ile geliştirilmiş çevrinme kafalarının kameraya takılabilmesi amacıyla kameranın altında bazı düzenekler geliştirilmiştir. Bu sistem aracılığı ile kamerayı sırtla taşımak, çeşilli araçlara bağlayabilmek , sehpa üzerinde çeşilli konumlara ayarlayabilmek olasıdır bulunmaktadır. (Şekil-19)

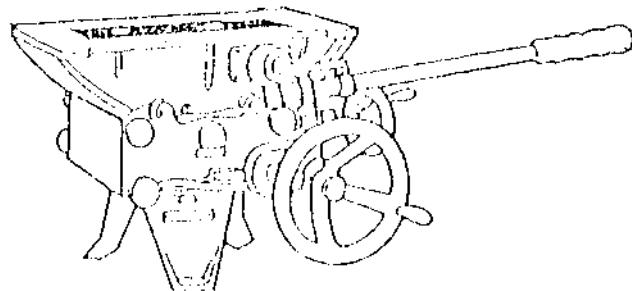
Şekil-19



Özellikle değeri artırıldığı kameralar için elverişli. Üçgenler kafası.



En uygun maliyetli zıtlar kafası. Özellikle Fransız kameralarının yerleştirilmelerine uygun dışı yuvarlak ve içi kareli bir yapıya sahiptir.



Ayrıca zıtlar kameralar için dışı düzlemde zıtlar kafası. Tekrarlı olarak yerleştirilmeyle ilgili ve diğer hareketler gerçekleştirir.

F İ L M M A L Z E M E S İ

Fotoğraf kimyası temel olarak doğa bilimleri prensiplerine bağlıdır. Bunun nedeni bazı maddelerin (özellikle tüm gümüş tuzlarının) ışığa duyarlı olmalarıdır. Bunun anlamı ışıkla etkileşim içine giren bazı maddelerin kimyasal yapılarında belli bir yönde değişimin varlığıdır. İşte bu kimyasal değişim eğer görülebilir bir biçime getirilir ve oluşan görüntü bir daha bozulmayacak biçimde sabitleştirilebilirse o zaman optik etkilerle görüntülerin saklanabilmesi belli bir anlam kazanmış olacaktır, çoğaltılabilecektir. 'Daguerreotyp' te bu ışığa duyarlı kimyasal maddeler metal plakalar üzerinde bulunuyordu ve uzun bir süre pozlamaları yani ışığa duyarlı malzemenin uzun bir süre ışık ile etkileşim içinde bulunması gerekiyordu. Ve ancak bu yolla görüntünün oluşması sağlanabiliyordu. Daha sonraki yıllarda emülsiyonları taşıyabilecek esnek taşıyıcılar ve bunların ardında pozlama süresini ortalama olarak 1/20 saniyeye ulaşan yüksek duyarlılıkta emülsiyonlara erişildi. Bugün alışılmış ve normal olarak karşılaşılabilecek duyarlılar ise ortalama olarak 1/1000 saniyelik duyarlılığa sahip bulunmaktadır.

Sinema dünyasında ilk bulunan filmler selüloz trinitrat tabanlı idi. Bu filmler kolayca alev almakta ve özellikle sinema salonlarında büyük yangınların çıkmasına neden olmaktaydı. Bunun yanında tutuştuğu zaman çevreye zehirli bir gaz saçmaktaydı. Daha sonra selüloz asetat tabanlı filmler kullanılmaya başlandı. Bu materyal alev almıyor ve yangın çıkarmıyordu ancak, kalın ve dayanıksız olduğu için kullanıma elverişsizdi. 1950 yıllarına doğru selüloz triasetat tabanlı filmler üretilmeye başlandı. Bu materyal kendisinden önceki kuşakların üstün özelliklerine sahip bulunuyordu. O günden bu yana polyester tabanlı plastik filmler gibi film türleri bulunmakla birlikte hala yaygın bir biçimde selüloz triasetat filmler kullanılmaktadır. Bu tür filmlere yaygın olarak türkçede "Yanmaz Film" adı verilmektedir.

Fotoğrafçılığın temel olarak dayandığı fotoğraflık tuzlar belli bir oranda ışık ile karşı karşıya kaldıkları zaman kimyasal bir reaksiyona bağlı olarak kararmaktadırlar. Bu yolla da dikkati çekecek biçimde kullanım esnekliği olan bir sisteme sahip olunabilmektedir. Bir fotoğrafın herhangi bir bölümü diğer bölümlere oranla daha fazla ışıkla karşı karşıya kaldığı takdirde ışıklanan bu bölüm diğer az ışıklanan bölümlere oranla daha karanlık olacaktır. Tabi bu durum filmin banyo edildiği ve durdurma banyosundan sonra geçerli olabilecek bir durumdur. Bir negatif filmin sonucu aydınlık değerlerinin değişmesiyle ortaya çıkacaktır. Bu negatif görüntünün pozitif bir kopyasının alınması en kolay biçimiyle bir kontak kopyanın alınması veya bir projeksiyon aracılığı ile benzer bir film materyali üzerinde veya fotoğraf kağıdı üzerinde üretilebilir. Bunun dışında bir projeksiyon aracılığı ile negatif görüntüde büyütme yapılabilir, küçültme yapılabilir ve benzer değişimlere

gidilmesi yoluyla ek bir takım etkileri sağlanabilir.

Bir film, fabrikada genel olarak taban genişliği 106 cm. ve boyu 600 m. olarak üretilir. Triasetat eriyiği mordananelerden geçirilerek geniş bir tabaka halinde biçimlendirilir. Kurutulup rulo haline getirilen bu tabaka "Ana Rulo" adını alır. Bu tabakanın bir tarafa duyarkatı ve tabanı delip geçerek yansıyıp tekrar duyarkat üzerine düşerek burada birbirene oluşturan ağıl (palation) adı verilen yanlışlığı önleyen "Ağıl önleyici" bir tabaka ile kaplanır. Filmin diğer yüzü duyarkat eriği ile kaplanır. Bu duyarkat çeşitli işlemlerden geçerek kalınlığı ve yoğunluğu denetlenir, her yerde eşit bir yoğunluk ve kalınlığa sahip olması sağlanır. Duyarkatla kaplanmış olan Ana rulo daha sonra istenilen genişlikte çeşitli şeritlere ayrılır ve standart ölçülere uygun olarak "Perforation" adını verdiğimiz diş delikleri açılır. Daha sonra filmin kenarlarına belirli aralarla pozitif kurgu ve kesim sırasında kurgucuya kolaylıklar sağlamak amacıyla kenar sayıları ve duyarkatın kimliğini ve filmin markasını belirten işaretler basılır.

Bugün sinema dünyasında kullanılan film boyutları 8mm, 9.5mm, 16mm, 35mm, 70mm, dir . Bunlardan 9mm lik film boyutu kullanımdan hemen hemen kalkmış gibidir. Bir filmi diğer filmlerden ayıran özellik perforasyon ya da diş deliği dediğimiz deliklerin filmin ortasında bulunmasıdır. Delikler filmin ortasında ve iki görüntünün arasındadır.

Film yapımlarında en yaygın olarak kullanılan boyut 35 mm olanıdır. 16mm lik film özellikle belgesel sinemacılıkta, televizyon ve haber filmciliğinde yaygın olarak kullanılmaktadır. 8 mm lik filmler genellikle amatörler için üretilmektedir. Bu filmlerin Super adı verilen gelişmiş olan türleri normal 8 mmlik filmlere göre daha iyi sonuçlar vermekte, manyetik ses kuşağı için daha geniş bir alan bırakmaktadır. Bazı televizyon kurumları gelişmiş tekniklerle Super 8 filmlerde henüz optik ses kuşağı yapımına gidilmemiştir. Bunun nedeni teknik zorluklar değil normal 8 ve Süper 8 film göstericilerindeki optik ses okuyucusunun pahalıya mal olmasından ve amatörlerin bunu henüz karşılamaktan yoksun oluşlarıdır.

Sessiz sinema dönemlerinde 35 mm ve 16 mm filmler yaygın olarak kullanıldı. 70 mm lik filmler ise son yılların ürünüdür. Özellikle sinema endüstrisinin gelişmiş olduğu ülkelerde günden güne daha fazla bir uygulama alanı bulunmaktadır. Bu filmlerde filmin üzerinde görüntü alanının daha geniş bir alana yayılmasının getirdiği görüntü kalitesindeki üstünlüğün yanı sıra birden fazla magnetik ses kuşağının konabileceği yeterli bir alan bulunduğundan stereofonik ses elde etme olanağı da bulunmaktadır.

Bir film kamerası içinde kullanılan filmlerin boyutlarına göre sınıflamasını yaptıktan sonra bir film duyarkat özelliklerine göre sınıflandırılmasını yapabiliriz:

Siyah-Beyaz Negatif Film : Boyutları dikkate alınmadığı zaman duyarkat özelliklerine göre filmler fotoğraf makinalarında kullanılan siyah-beyaz negatif filmlerin özelliklerini taşımaktadırlar. Fotoğraf makinaları için üretilmiş filmlerden ayrılan tek yönleri kamera içinde hızla hareket etmelerinden ötürü taban bölümlerinin daha kalın ve daha dayanıklı olmasıdır.

Siyah-Beyaz Evrilir (Reversal) Film : 1950 li yıllara değin sinema dünyasında evrilir film bilinmiyordu ve kamerada kullanılan filmin yapı özelliği negatifti. Film çekildikten sonra normal pozitif bir görüntünün elde edilebilmesi için negatif bir filmi tekrar negatif bir filme basmak gerekmekteydi. Reversal film bu konuda o dönemlerde büyük bir çığır açtı. Çünkü bu filmin özelliği kamerada pozlanan filmin yıkandıktan hemen sonra yansıtılabilecek pozitif bir yapıya sahip olmasıydı. Bu yönüyle bu film iki yönlü bir yarar sağlamaktadır. Böylelikle ikinci bir kez baskı yaparak pozitif elde etme zorunluluğu ortadan kaldırmakta ve ikinci bir kez önemli bir harcama yapma zorunluluğu ortadan kaldırılmakta bunun yanında televizyon haberciliği gibi çabukluk ve pratiklik gerektiren konularda konunun niteliğine uygun bazda çabukluk kazanılmaktadır.

Evrilir filmin en büyük sakıncası belirli bir gösterim sayısından sonra sürtünmeden doğan aşınmayla önce kalite bozulmasına uğraması, ardından görüntünün giderek yok olmasıdır. Ancak bu sakınca başlangıçta pozitif filmde pozitif ve negatif kopyalar almak yoluyla yeni bakıların alınabilmesi yöntemiyle giderilmektedir.

Renkli Film : Renkli Negatif ve renkli pozitif filmlerin neler olduğunu görmeden önce nitel yönden siyah-beyaz filmde önemli ayrıntılar gösteren renkli filmin yapısının nasıl olduğunu bilmek bu filmlerde görüntünün nasıl oluştuğu konusunda bize yardımcı olacaktır.

Siyah-Beyaz bir filmde bir taban üzerinde bir kat duyarkat bulunmaktadır. Renkli filmde ise bir kat taban üzerinde birbirinden ayrılmış üç ayrı katta duyarkat bulunmaktadır. Ders notlarının ilk konusu olan "Işık" bölümünde işlemiş bulunduğumuz "Çıkarmalı Renk Sentezi" bölümü anımsanacak olursa, renkli bir filmde bu temele dayalı bir yapının bulunduğu kolayca anlaşılabilecektir.

Çıkarmalı sistemde her filitre (sarı, cyan, magenta) renk tayfındaki renklerin üçte ikisini geçirmektedir. Renkli filmde çıkarmalı sentezdeki üç filitrenin birbirinin üstüne konma ilkesine dayanmaktadır. Renkli bir filmde birbirinin üstüne konma ilkesine dayanmaktadır. Renkli bir filmde üç ana duyarkatın varlığından söz etmiştik. Bu duyarkatların herbirisi üç ana renkten bir tanesine duyarlıdır. En üstteki duyarkat maviye, ortadaki duyarkat yeşile en alttaki duyarkat ise kırmızı renge karşı duyarlıdır. Birinci ve ikinci duyarkatlar arasında ayrıca bir de sarı filitre bulunmaktadır.

Film banyo işlemi tamamlandıktan sonra bu duyarkat tabakalarının görünümü tamamlayıcı ışıkların rengindeki filitreler gibi olur. Maviye duyarlı olan katı sarı, yeşile duyarlı olan kat magenta ve kırmızıya duyarlı olan kat ise cyan rengindedir.

Duyarkatların bünyelerinde bulunan boya maddelerinin doğadaki renklerin kusursuz bir biçimde film üzerine saptırılması yönünde bazı kusurları bulunmaktadır. Bu nedenle renkli filmlerin değerlendirilmesinde danışma kaynağı olarak insan teninin rengi esas olarak alınmaktadır. Renkli duyarkatlar kullanılacakları ışık kaynağının renk ısısına bağlı olarak iki grupta üretilmektedirler:

- a)- Yapay ışığa dengelenmiş renkli filmler
- b)- Gün ışığına dengelenmiş renkli filmler

Değişik renk ısılarına göre üretilmekte olan renkli filmlerde temel dayanak şudur: Güneş ışınlarının aydınlatması ile temel olarak aydınlanan ve bu ışığı yansıtma yoluyla her yöne dağıtan cisimler, günün değişik saatlerinde ve gökyüzünün meteorolojik durumuna göre mevsimlere de bağlı olarak değişken renk ısısı dağılımı göstermekle birlikte ortalama olarak 5500-600°K arasında renk ısısına sahip bulunmaktadır. Oysa yapay aydınlatma dediğimiz özellikle de tungsten filamentli ışık kaynakları ile aydınlatılan yapılar ve benzeri yerlerdeki aydınlatma 2800 -3200°K arasında bir renk ısısına, dolayısıyla da gün ışığına oranla biraz daha kırmızı ve sarının hakim olduğu bir renk yayılmaktadırlar.

Doğada genel olarak kırmızı ve sarının hakim olduğu bir görünümle karşılaşmak çok ender bir olayken, yapay aydınlatma altın da da mavi renkli eşyalar mavinin hakim olduğu renklerinin aydınlatma neyletli gücünü bir ölçüde yitireceklerdir. Bu nedenle bir film üretilirken gözünüzün renklere uyum duyarlılığı ve yapısına sahip olmadığından, yapay aydınlatma ve gün ışığı aydınlatmasında kullanılmak üzere iki türde üretilirler.

Gün ışığında kullanılmak üzere kullanılan filmlerde doğadaki kırmızı ve sarıyı güçlendirmek için bu renklerin ortaya çıkmasına neden olan duyarkatlar daha duyarlı, yapay aydınlatma için üretilen filmlerde ise mavi rengin oluşmasına yol açan duyarkat katı diğer iki denge duyarlı duyarkatları oranla daha duyarlı olarak üretilirler. Bu filmlerin bilimsizce, ışığı ya da kamerayı filtrelemeden yanlış ışıkla kullanılmaları durumunda eğer yapay ışık için üretilmiş olan film gün ışığında kullanılacak olursa zaten maviye duyarlı olan duyarkatı daha fazla etkileneneoğinden tüm filmde genel bir mavilik hakim olacaktır. Eğer gün ışığına dengelenmiş olan bir film yapay aydınlatma koşullarının hakim olduğu bir ortamda önlem alınmadan kullanılacak olursa genel bir sarımtırak kırmızılık hakim renk olarak karşınıza çıkacaktır. Bu nedenle bir filmin seçimi yapıırken bu kurala duyarlılıkla uyulması en yetkin çözümdür.

Bu ayırımın yanında renkli filmler siyah-beyaz filmlerde olduğu gibi renkli

negatif filmler ve renkli pozitif (evrilir Reversal) olmak üzere ikiye ayrılırlar. Kullanım amaçları yönünden bu filmler siyah-beyaz filmlerde sıradığımız benzer özellikleri taşımaktadırlar.

Filmleri özelliklerine göre siyah-beyaz, renkli, evrilir ve negatif filmler olarak ayrımcılıktan sonra çoğaltım ve baskı sırasında kullanılan filmler hakkında da kabaca bilgi vermekte yarar var. Bu filmler yapılarına, kullanıldıkları yerlere ve boyutlarına göre büyük farklılıklar göstermektedirler. Genellikle bir orjinal filminden gösterim kopyası almak o orjinal film üzerinde oluşmuş bazı pozlama ve çekim yanlışlarının ortadan kaldırılmasını sağlamak için yararlanırlar. Bu tür filmleri genel bir çatı altında şöyle sınıflandırabiliriz:

Duplikat Film : Bu film türü baskı laboratuvarlarında kullanılan bir film türüdür. Duyarlılığı düşüktür. Negatif renkli veya negatif siyah-beyaz bir filminden başka negatiflerin elde edilmesi istendiği durumlarda veya evrilir siyah-beyaz, evrilir renkli filmlerden negatif kopyaların alınmasının istendiği durumlarda kullanılmaktadır. Bundan ötürü de Duplikat negatif ve Duplikat -pozitif olmak üzere iki türdürler.

Eğer bir renkli orjinal filminden birçok kopyanın alınması düşünülüyorsa gerek tek orjinalin elde bulunmasından doğacak, gerekse de çok kopya almakla negatif orjinal film üzerinde oluşacak kalite yitimi önleyebilmek için Dup-pozitifler alınır. Bunun yanında bir pozitif filminden birçok kopyanın edinilmesi dleniyorsa gerek giderlerin düşürülebilmesi gerekse de orjinaldeki görüntü yitiminin önleyebilmesi için Dup-Negatifler alınır.

Bir negatif orjinal film baskı işlemi için laboratuara geldiğinde eğer Dup-pozitifli alınacaksa, yani kendisinden başka negatif filmler elde edilecekse pozitif bir film üzerinde iki film duyarkatınında yüzleri birbirleri üzerine gelecek biçimde yeniden pozlanır ve banyo edilir. Evrilir film içinse aynı işlemi negatif bir filmle gerçekleştirerek negatif kopyalar elde edilir. Bu filmlerin bir diğer özellikleri de orjinalden baskı yapılması sırasında grenden doğacak kalite yitimlerinin önlenebilmesi amacıyla, çok ince grenli ve düşük duyarlılıkta olmalarıdır.

Baskı Filmi : Negatif bir filminden gösterimde kullanılmak üzere kullanılmak amacıyla alınan kopyaya verilen isimdir. Bu filmler negatiftir. Negatif bir orjinal filminden tekrar bir negatif alındığı takdirde pozitif bir sonucun doğacağı doğaldır. Baskı işlemi biraz önce yukarıda açıkladığımız biçimde gerçekleştirilir. Bu filmler de düşük duyarlılık ve ince grenli filmlerdir.

Negatif-Ses Filmi : Bu filmler bir filmin yapımı sırasında da kaydedilmiş olan tüm konuşmalar, doğal sesler ve müzik filmin ses ekibi tarafından filmde

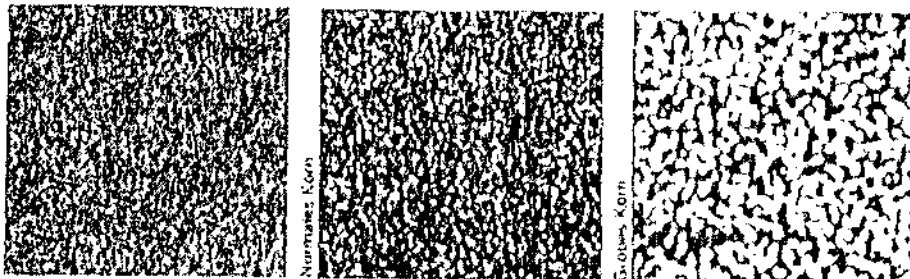
kullanılacak biçimde biraraya getirildikten sonra ve tek bir magnetik ses bandı üzerine bindirildikten sonra bu seslerin fotoğraflık yollarla doğrudan film üzerine optik se olarak kaydedilmesinde kullanılan bir film materyalidir. Orta duyarlılıktadır ve ince grene sahiptir.

Filmleri tüm bu ayrıntıların yanında bir de Duyarlılıkları yönünden ayırtılabiliyoruz, sınıflayabiliyoruz. Bu ayrıntıların genel önemi program çekiminin büyük bir bölümünde karşılaşılmaması beklenen ışık düzeyine uygun duyarlılıktaki film türünün seçilebilmesidir. Filmlerin duyarlılığı üretici firmalar tarafından ASA diye adlandırılan bir duyarlılık sistemine bağlı olarak sayısal bir biçimde belirtilmektedir.

Bir programın gerçekleştirilmesi sırasında genel olarak karşılaşılmaması olası olan ışık düzeyine göre film seçmek amaç olduğuna göre bu seçim ASA adı verilen sayısal olarak belirtilen bir sıralamaya üretici firmalar tarafından sokulduğuna göre; Parlak gün ışığındaki dış çekimler ASA Duyarlılık oranı 20-50 arası az duyarlı, stüdyo içi çekimler 50-100 arası orta duyarlı, kapalı gün ışığındaki dış çekimler ve aydınlatma yapılması güç olan iç çekimler 100-300 arası duyarlı ve gece çekimleri 300 ya da daha duyarlı olan çok yüksek duyarlı filmlerle gerçekleştirilmektedir.

Günümüzde varolan renkli filmlerin duyarlılık sınırları siyah-beyaz filmlere göre daha sınırlıdır, ancak filmin duyarlılığın seçimini etkileyen nedenler değişmemektedir.

Duyarlılık koşut olarak bir filmin greni de artış gösterir. Normal koşullarda ditenen birbiriyle uyumlu, tam bir pozlama verilen yavaş duyarlılıkta bir filmin seçimidir. Eğer kameramızda ışık koşullarına göre daha duyarlı bir film bulunuyorsa aşırı pozlamayı önlemek için alınacak hiçbir önlem yan etkilerin oluşmasını engellemeyecektir. Bununla ilgili olarak üç olasılık bulunmaktadır. a)-Mercek en küçük diyafram açıklığına düşürülebilir, bu durumda ışınların kırılması ve normal bir alan derinliği ilişkisinin bozulması görüntü seçikliğinde yine belirsizliğe neden olacaktır. b)-ND (Neutral Density) Doğal yoğunluk filitrolerinin kullanılması da görüntüde seçiklik yönünden belirsizliğe neden olacaktır. c)-Örtücü açısının kırılmasıdır ki bu durumda da örtücünün hareketi sarsıntı yaratabilecektir. (Şekil-20)





Şekil-20

Bununla birlikte bazen ortalamadan daha duyarlı fiyl seçimini olası kılan nedenler de bulunmaktadır. Bunlar;

a)- Çok duyarlı bir filmi kullanmaya karar vermek aydınlatma giderlerinde önemli bir kazancın sağlanması demektir.

b)- Çok küçük bir alan derinliğine ve mercede oluşabilecek ışık yansımalarının görüntüyü bozma olasılığının bulunmasına karşın genel olarak en açık diyafram açıklığında çalışmak arzu edilmeyen bir durumdur. Az duyarlı bir film kullanmakla çekimlerin çoğunluğu en açık diyaframla yapılacağından, salt gren yönünden üstünlük sağlayacak az duyarlı filmin kullanımından vazgeçmek ve daha duyarlısını seçmek yeğlenmektedir.

c)- Çok duyarlı film seçimini etkileyen diğer nedenlerden birisi de yavaş hareketli film seçimi (Slow Motion) sağlayacak ortamı elde edebilmektir. Bu durumda film saniyede ortalama 24 kareden fazla bir hızla kamera içinde hareket edeceğinden doğru pozlamanın sağlanabilmesi için kullanılan filmin duyarlılık düzeyinden daha fazlasına gereksinim duyulacaktır. Çünkü filmin pozlama süresi normale oranla daha da kısalmaktadır.

d)- Net alan derinliğinin çoğaltılabilmesi içinde duyarlı film az duyarlı filme tercih edilmektedir. Net alan derinliği net görülebilen en yakın ve en uzak iki nokta arasındaki uzaklığı tanımlamak için kullanılmaktadır. Net alan derinliği diyafram açıklığına ve merceğin odak uzaklığına bağlıdır. Merceğin odak uzaklığının uzun, diyafram açıklığının geniş olması net alan derinliğinin çok kısık olması net alan derinliğinin büyük olmasına neden olmaktadır. Bir kameraman derin bir netlik alanı elde etmek istiyorsa kısa odak uzaklıklı mercek ve kısık bir diyafram açıklığı ile veya

her ikisini birden kullanarak çalışmalıdır. Pozlamaya bağlı olarak kısık diyafram açıklığının karşılanabilmesi için ya ışığın şiddetini çoğaltmak bu güç ve pahalı bir işlemdir- yada çok duyarlı film kullanmak durumunda kalacaktır.

Film pozlandıktan sonra en kısa zamanda banyo edilmelidir. Bazı nedenlerle filmin banyosu birkaç ay sonra yapılacaksa duyarkat üzerinde oluşan gizli görüntünün solmasının önlenmesi amacıyla 1/2 veya 1 diyafram daha fazla pozlanması önerilmektedir.

OPTİKLER

Kameranın ilk prototipi Kamera Obskura'dır. Kamera Obskura ışık geçirmez bir kutudan oluşmakta ve bu kutunun bir duvarında küçük bir delik bulunmaktaydı. Modern kameralarda fotoğraf ya da film farketmeksizin yine aynı kural geçerlidir. Işık geçirmeyen kutu artık daha duyarlı ve titiz bir biçimde üretilmekte, ışığa duyarlı filmler odak noktasında geçmişte çizim yapılan kağıtların yerine geçmekte ve belli bir seçenekler dizisi biçiminde gereksinimlere yanıt vermektedir. En büyük değişiklik ise karanlık kutunun önünde bulunan küçük delikte olmuştur. Kamera Obskura'dan bu yana optik yapıda büyük bir değişim olmuş, optik yapı giderek daha karmaşık bir yapı haline gelmiş, teknik yönden giderek en büyük değişimi göstermeye başlamıştır. Bu karmaşık yapı birçok merceğin biraraya gelmesine bağlı bulunmaktadır. Bu mercekler topluluğu aracılığı ile bizler bugün birçok fotoğraf ya da filmi gerçekten önemli ve değeri olan fotoğrafik sanatlar olarak üretebiliyor, izleyebiliyoruz.

Optik tekniğinin son yüzyılda sağladığı tam anlamıyla bu büyük gelişim aracılığı ile film yapımcılarına bugün geniş olanaklar sunmaktadır. Bu olanaklar yelpazesi içinde çeşitli ortamlarda ışık çeşitli yayılım hızlarına sahip olabilmıştır. Işık ışınları eğer bir ortamdan daha değişik bir ortama geçerlerse kırılırlar. Objektifler camdan veya başka herhangi bir geçirgen maddeden de yapılmış olsalar ışık ışınlarını belli bir noktada toplarlar ve netleştirirler. İnsan gözünün gördüğü formları bilerek çeşitli nedenlerle yapı değişikliğine uğratırlar ve bütünlüğünde bazı değişimler yaparlar. İşte bizler bu yolla fotoğrafik yaklaşımlarda nesnelere başka türlü bir bakış olanağına kavuşmuş bulunuyoruz. Ancak bu yönü ile fotografik mercekler yalnızca kendi yapı özelliklerinden gelen bu olanakları bizlere sunarken, bunu kullanan kişilerin bu özellikleri iyi bilmeleri ve onları yönlendirmeleri ile fotoğrafik sanatlardan söz edebilmek olasıdır.

Bir mercek niçin bu denli karmaşık ve pahalıdır, basit bir görüntünün ortaya çıkabilmesi için bir mercek dizayncısının önündeki büyük sorunlar nelerdir? Böylesi bir soruya tek yanıt bulunmaktadır ki o da görüntü bozukluğudur. Basit tek elemanlı bir mercekten belli bir görüntünün oluşturulabilmesi mümkündür. Ancak oluşturulmuş olan görüntünün kalitesi fotoğrafik amaçlar için kesinlikle yeterli düzeyde olmayacaktır. Basit ve tek elemanlı mercekler tam bir görüntü sağlayamazlar, görüntü bozuktur, bombeli merceğin parçasında oluşan optik hatalar nedeniyle görüntüde birtakım çarpıklıklar ve sapmalar bulunmaktadır. Bu bozuklukların en önemlileri bombenin doğurduğu sorunlardır. Merceklerin karmaşıklıkları ve fiyatlarının kademelenmesi işte bu noktada başlamaktadır. Bir objektifin fiyatı normal koşullarda ne denli artıyorsa, o objektif bu sorunların maximal çözümüne doğru ulaşmaktadır diyebiliriz.

Fotoğrafçı ya da kameramanların temel olarak üç tür objektifleri bulunmaktadır. Bu üçlünün ayrımı her durumda gerçekten negatif ve kesindir. Objektifler genel olarak kendilerinin odak uzaklıkları üzerinde ayrılmışlardır. Bu ayrım da film yüzeyi ve objektifin orta noktası arasında belirmektedir. Normal olarak objektifler çekimi yapılacak nesnenin seçimi sırasında belirli seçimlere uğrarlar. Değişik objektiflerin bu yönden değişik vasıfları bulunmaktadır. Bu vasıflar sanatsal etkilerin yaratılıp ortaya çıkabilmesi için yardımcı birer unsurdur. 35 mm. lik bir film kamerası ile çalışıldığında bu kameranın "normal" olarak tabir ettiğimiz objektifi 35 mm. ile 50 mm. arasında değişmektedir. Normal teriminin nedeni çok alışılmış bir deyişle "insan gözünün gördüğü alanın yaklaşık olarak aynısını görmesidir". Oysa bu tam bir gerçek yanıt değildir. Bir objektifin normal açılı, geniş açılı veya dar açılı gibi anlamlar alınmasının pratik olarak başka belli yanıtları bulunmaktadır.

Aslında belli bir format (*film boyutu*) için normal merceğin bulunması rastgele bir olaydır ve herhangi bir merceğin odak uzunluğu kullandığı film boyutunun bir görüntüsünün köşegen uzunluğunun aynısıdır. Bu formül kullanıldığı zaman bir 35 mm.lik fotoğraf makinasının görüntüsünün boyutları 24 x 36 mm. dir. Bunun köşegeninin uzunluğu ise 43 mm. dir. Sabit mercekli ve nelli ayarlı 35 mm. lik fotoğraf makinalarının büyük bir çoğunluğunda bu odak uzunluğuna sahip mercekler kullanılmaktadır. Değişebilen objektif yapısına sahip fotoğraf makinalarında ise çoğunlukla 50 mm. lik objektif normal objektif olarak sınıflandırılmaktadır.

Sinemadaki çeşitli film boyutları için aynı formül uygulandığı zaman birinci şekilde gösterilen normal odak uzunluğu çıkacaktır. Sessiz veya tam 35 mm.lik bir film görüntünün boyutunun köşegeni 31 mm. daha yaygın olarak kullanılan Akademy formatının görüntü boyutunun köşegeni ise 12.7 mm. dir.

Bu duruma baktığımızda bir gariplik bulunmaktadır. Bu sayılar normal denilen odak uzunluklarının yarısı kadardır. 1920 yıllarında *SMPE (Society Motion Picture Engineers)* grubu aldığı bir karar uyarınca fotoğraf görüntüsünün normal sinema görüntüsünden daha geniş bir alanı kapsamak zorunda olduğu bunun nedenini de gözün fotoğrafı taramak için yeterli zamanı bulunduğu görüşüyle sinemada belli formatların gelenekselleşmesine önayak oldular. Bunun sonucunda sinemada bugün normal mercekler her tür film boyutunun görüntü alanı köşegeninin uzunluğunun iki katı olarak belirlendi.

Bu formül kullanıldığında "*Akademy*" 35 mm.sinin normal merceği 54 mm. dir ve 16 mm.lik bir film kamerasının normal merceği 25 mm. dolaylarındadır ancak bu "*normal*" adı verilen merceğin gerçek önemi nedir?

Bir sinema gösterim gerceindeki merceğin odak uzunluğu kameranın merceğinin odak uzunluğuyla aynı olursa perde ne denli büyük olursa olsun projeksiyon cihazının yanında duran seyirci görüntüyü tam bir perspektifle görmüş olacaktır. Eğer projeksiyon cihazında kullanılan mercek kamerada kullanılan normal merceğin odak uzunluğunun iki katına sahipse görüntünün büyütme oranı yarı yarıya düşer ve doğru perspektif makina dairesi ile perdenin arasındaki uzaklığın ortasında oluşur. Böyle bir durum artık gelenekleşmiştir.

Projeksiyon cihazlarının odak uzunlukları "**normal**" olarak isimlendirilen kamera merceklerinin uzunluğunun iki mislidir. Böyle durumlarda sinema salonunun ortasında oturan seyircilerin büyük bir çoğunluğu "**normal**" merceklerle çekilmiş olan sahnelerin görüntülerini normal bir perspektifle izleyeceklerdir. "**Normal**" sözcüğünün asıl anlamı burada yalmaktır.

Sinema salonunun ön sıralarında oturan seyirciler yalnızca çok geniş açılı merceklerle çekilmiş olan sahneleri normal bir perspektifle seyredebileceklerdir. Diğer tüm odak uzunlukları orta geniş açıda, normalden geçerek öteye bir "teleobjektif" etkisi ile düşeceklerdir. Aynı zamanda salonun arka sıralarında oturanlar ise "normal" ya da "kısa odak uzunluklu" merceklerle çekilmiş olan sahneler geniş açı perspektifi ile gözükecektir.

"**Geniş açılı Objektif**" kendi adından da anlaşılacağı gibi geniş bir bakış açısına sahip bulunmaktadır. Bir kameraman dar bir alana sıkışmış bulunan bir konunun çekiminin yapılması sırasında doğal olarak bu objektifin kullanılmasını yeğleyecektir ve bu yolla bir nesnenin mümkün olduğunca çevre ile ilişkilerini ortaya çıkarmak isteyecektir. Derinlemesine idrak (herşeyin tam olarak algılanması) te vurgulamaların yapılabilmesi ve çoğunlukla doğrusal algılamaların biçiminin bozulması yönünde yoğun olarak kullanılmaktadır. "Balık Gözü" ekstrem (aşırı) geniş açıya sahip olan bir objektif türüdür. Bakış açısı 180 derece dolaylarındadır. Böyle bir objektif aracılığı ile doğrusal ve derinlemesine bir uygunluğun bozulup ortadan kaldırılabilmesi mümkün olmaktadır. Genel olarak 35 mm lik film çalışmalarında 35 mmden daha kısa odak uzunluklu merceklerle "geniş açılı mercekler" adını vermekteyiz.

"**Teleobjektif**" aynı bir teleskobun yaptığı gibi uzakta bulunan nesnelerin büyütülmesi işlevini yüklenmiş bulunmaktadır. Bu objektifler doğrusal algılamayı pozlarlar. Bu objektifin bir diğer özelliği derinlik etkisini belli bir oranda artadan kaldırılması ve derinliği sıkıştırıcı bir etkisinin bulunmasıdır. Bu objektifler düşük reletif bir bakış açısına sahip bulunmaktadırlar. 35 mm. de eğer normal olarak bir objektif 60 mm den daha uzun bir odak uzunluğuna sahip bulunuyorsa bu objektiflere biz teleobjektifler adını veriyoruz. Bu objektiflerin yaygın olarak kullanılan milimetrik olarak en üst sınırı 1200 mm. dir. Eğer daha güçlü bir büyütücü isteniyorsa o zaman kameraya bir teleskop veya seçime göre bir mikroskop

bağlanabilir.

Gelişen teknolojiye koşul olarak yukarıda da anlattığımız gibi bugün artık objektiflerin 18. yüzyılda olduğu gibi tek bir ince konarlı cam büyüteçten ibaret olduğu sanılmamalıdır. Daha öncede anlattığımız gibi bugün objektifler matematiksel olarak inceden inceye hesaplanmakla, kombine edilmiş elemanlardan meydana gelmektedir. Bunun nedeni görüntünün olabildiğince gerçeğe yakın oluşturulabilmesi ve mümkün olabildiğince fazla ışığın kameraya düşürülebilmesi ve mümkün olabildiğince fazla ışığın kameraya düşürülebilmesi ve kalitenin sağlanabilmesidir. Son 20 yıl içinde değişebilir. Odak uzunluklu, kısaca **“Zoom Objektif”** adını verdiğimiz objektifler üretilmiştir. Böyle bir durumun sağlanabilmesi lens elemanlarının ya da lens eleman gruplarının hareketliliği ile mümkün olabilmektedir. Bu getirdikleri geniş esneklik nedeniyle bu objektifler yaygın bir popülerliğe kavuşmuşlardır. Zoom objektifler adlarından da anlaşılacağı gibi değişebilir odak uzunluklarına sahip bulunmaktadır. Bu yolla kameramanlar bir çekim sırasında odak uzaklıklarını çok çabuk bir biçimde değiştirebilmektedirler veya çekimin yapıldığı sırada odak uzaklığının değişiminin kaydedilebilmesi olanağı bulunmaktadır. Bu objektif sayesinde film dilinde bir çekim içinde bir dizi yeni etektin doğması sağlanabilmiştir. Normal olarak bir zoom objektif 10 mm den 100 mm ye kadar bir alan içinde işlev yapmaktadır. Bir çekimin yapılması sırasında zoom objektif kullanıldığı taktirde görüntü çerçevesinin boyutlarında bazı değişimler olacak ve aynı zamanda zoom etektinden yararlanılarak yapılan bir çekimde kaydırma ile yapılan bir çekime alternatif oluşturan etkiler doğmuş olacaktır.

Genel bir özetleme yapacak olursak; Bir objektifin odak uzaklığı ne kadar kısa olursa bakış açısı o denli büyük olmakta ve gördüğü alan o denli büyümekte, ve o kadar fazla derinlik etkisi uyandırmakta ve o kadar fazla doğrusal bozulmaya neden olmaktadır. Bir objektifin odak uzaklığı ne kadar uzunsa o kadar dar bir bakış açısına sahip olmakta ve aynı zamanda o kadar az bir derinlik etkisine sahip olmaktadır.

Standart objektifler bu yönden iki unsorda ayrılmaktadırlar. Odak uzaklığının regüle edilmesi (objektif elemanlarının birbirinin arasında yerlerinin değişmesi) ve düşen ışığın kontrol edilebilmesidir. Işık ışınları karanlık bir bölüm olan kameranın içine girerler ve orada film ile karşılaşılır. Bu durumda ışık üç şey aracılığı ile kontrol edilebilir. Araya konmuş ve ışığı denetlemek içi üretilmiş materyaller aracılığı ile (bunu filitreler yaparlar ve genellikle objektiflerin önlerine tuttururlar) pozlama süresinin değiştirilmesiyle (örtücü hızının kontrol edilmesi) veya ışık ışınlarının arasından kameraya içine girdiği deliğin büyüklüğünün kontrol edilmesiyle (diyafram açıklığının kontrol edilmesi) yapılabilir. Filitreler temel olarak ışığın yapısı ve kalitesi üzerinde etki yapabilmektedirler ve genellikle ışık miktarının denetlenebilmesi amacıyla kullanılmazlar bu tür durumlarda önemsiz rol oynarlar. Diyafram ve pozlama zamanı ise ışığın kontrol edilmesinde iki ana faktördür ve bunların odak uzaklığı ile yakın ilişkisi bulunmaktadır.

Diyafram açıklığı (ya da başka deyimle iris) aynı bir insan gözünün diyaframı gibi çalışmaktadır. Ancak bir film gözün retinasından duyarlılık yönünden çok daha fazla sınırlanmış durumda bulunmaktadır. Bu nedenden ötürüdür ki filmin üzerine düşen ışık miktarının kontrol edilebilmesi çok önemlidir. Bu ölçünün nicel olarak belirtilme biçimine "**relatif ışık sertliği**" veya relatif açıklık miktar olarak belirtilme biçimine de (f/D) odak uzaklığından (f) ve etkili diyafram çapından (D) kısaca söz etmek gerekmektedir. Bir objektifin uzunluğunun diyaframının çapına göre durumu, bir seri standart numaraların (diyafram sayıları F.Stop olarak isimlendirilirler) mekanik formülündeki sonucu herşeyden önce kesin olarak açıklığa kavuşturulmalıdır.

f:1 , f:1.4 , f:2 , f:2.8 , f:4 , f:5.6 , f:8 , f:11 , f:16 , f:22

Bu sayıların bu tür kesirli ve tamsayılar halinde seçilmelerinin nedeni, herbir sayının kendisinden önce gelen sayının yarısı kadar daha fazla ışık geçirmesinden ötürüdür. Bunun anlamı diyafram f:1 diyafram f:1.4 ten bir kez daha büyüktür ve f:2.8 olan bir diyafram açıklığı f:5.6 olan bir durumdan 4 kez daha fazla ışık geçirme özelliğine sahip bulunmaktadır. Bu sayıların ondalık kesirleri ortalama olarak alınmıştır. Örneğin 2'nin karekökünün yaklaşık 1.4 olması gibi.

Bir objektifin ışığa duyarlılığını verdiği mümkün olan en fazla relatif ışık sertliği belirlemektedir. 50 mm.lik objektiflerden f:1 diyafram açıklığına sahip bir objektif 50 mm odak uzunluğuna sahip olsa bile f:1 olarak isimlendirilir. f:1 olması onun yüksek duyarlılıklı bir objektif olduğunu belirtmektedir. Bu objektif diyafram açıklığı 1.4 olan bir objektiften iki kat daha fazla ışık geçirme özelliğine sahip bulunmakta, f:2 diyaframa sahip bir objektiften ise 4 kat daha fazla ışık geçirebilme özelliğine sahip bulunmaktadır.

Objektif elemanlarının yüzeyleri az ölçüde ışık yansıtmaktadır. Karmaşık, çok bölümlü özellikle zoom objektiflerde bu farklılık gerçekten yüksek boyutlara ulaşmaktadır. Bunların eşitlenebilmesi için T:Stop numaralarına başvurulmaktadır. Bu numaraların bulunabilmesi için çok duyarlı elektronik ölçümlere başvurulmaktadır.

Diyafram açıklığının değiştirilmesinde (diyaframın kısılmasında ortaya çıkan etki objektifin ışık giren bölümünün kesitinin küçülmesidir. Aynı zamanda net alan derinliği bir diyaframın çap olarak açıklığı ne kadar küçükse o denli artar. Net alan derinliği olarak tabir edilen tanının anlam objektifin önünden uzaktaki belli bir alana değin bulunan uzay içinde kalan herşeyin yeterince net olarak görünmesi demektir. Eğer biz bilimsel olarak net alan derinliğini saptayacak olsaydık o zaman kamera önünde sadece tek bir alan net olarak oluşmuş olacaktı. Ancak sinemacılar bilimsel gerçeklere psikolojik gerçeklerden daha az başvurmakta ve tek bir alanda netlik alanı

bulunmaktansa bu noktanın belli bir miktar önünde ve ardında yapılan netliği benimsemektedirler.

Hatırlatılması gerekli nokta değişik objektif türlerinin değişik alan derinliklerine sahip olduğudur. Geniş açılı bir objektif çok geniş bir alan derinliğine sahip bulunmakta, buna karşın bir tele objektif yalnızca çok dar bir alanda net derinliği vermektedir. Tüm bunların dışında birde efektif netlik alanı bulunmaktadır ki bu bir objektifin diyaframı kısıldıkça net alan derinliğinin büyümesidir.

F İ L İ T R E L E R

Siyah-Beyaz Filmcilik İçin Filtreler :

Siyah-beyaz fotoğraf, film ya da televizyon görüntüleri insan gözünün genelde kendisine uygun olarak algıladığı gri tonları olarak gözükmektedir. Renklerin gri tonlarına çevrilmesi aslında bir uyarlamadır, öyle ki bu uyarlamamanın sonucunda renkler göreceli olarak görünmektedir. Motife göre eşenin yeniden elde edilmesi, çok açık ya da çok koyu olarak algılanacaktır. Bulutsuz gökyüzünde oldukça açık bir ton (açık gri gibi) yeterli olurken, bulutlu bir gökyüzü oldukça koyu olmalıdır. Soru örneğimizde gökyüzü ile bulutlar arasında bir zıtlık söz konusu olmaktadır. Nesnelerin renklerinin filtreler aracılığı ile gri tonlarına dönüştürülmesi yönlendirilebilmektedir. Eğer filtreler doğru olarak kullanılabilirlerse bu durumda renklerin gri dönüşümleri arasındaki zıtlıkların yükseltilebilmeleri söz konusu olabilecektir. Siyah-beyaz film çalışmalarında filtre kullanımı sırasında temel olarak bilinmesi gereken her filtre görüntüde kendi rengini daha açık bir hale getirmekte ve ek renkleri daha da koyulaştırmaktadır. Bu konudaki ayrıntılı bilgi (I) nolu tabloda verilmiştir.

Sarı Filtre: Bu filtre mavi gökyüzünün daha koyu bir gri tonda saptanması istendiğinde kameraya yerleştirilecek en uygun filtredir. Bu işlemin yapılmasıyla bulutlar iyice belirgin bir duruma gelmiş olacaktır. Geniş manzara çekimlerinin yapılması sırasında sarı filtrenin kullanılması yoluyla renk karşıtlarının artırılması sağlanmış olacaktır. (Mavimsi olan uzaklık sertleşerek ve bu yolla da sert bir gri tonunu elde edilebilmesi sağlanmış olacaktır.) Manzara çekimlerinin yapılması sırasında yüksek kontrastlığa sahip olan kırmızı renge duyarsız filmlerin kullanıldığı durumlarda (örneğin; Agfaorto 25) sarı filtre gözümüze uygun gelen ton değerleri ile bu yüksek ton karşıtlığının sağlanacağı ton arasındaki uyumsuzluğun giderilmesini sağlayacaktır. Sarı filtreler çeşitli yoğunluklarda olabilirler. Açık sarı filtre yeterli olmaktadır.

Turuncu filtre : Bu filtre her türlü etkili çekimlerin yapılabilmesi için, koyu bir gökyüzü ve sert bir bulutluluğun elde edilmesinde kullanılmaktadır. İlkbahar ve sonbahar aylarında bulutlu bir gökyüzünün etkin olduğu bir günde bu süzücünün kullanılması yoluyla ırtınalı bir doğa görüntüsünün elde edilebilmesi sağlanmış olacaktır. Doğa çekimlerinin yapılması sırasında sert pus etkisinin kaldırılmasına yardımcı olacaktır. Bu filtrenin kullanıldığı durumlarda insan derisi durumdan daha açık gri tonlarda saptanacak, dudaklar ve esmer yüz renkleri açılıp solacaktır. Birçok filtre üreticisi firma sarı-turuncu (düşük etkili) ve kırmızı-turuncu (sert etkili) renkli filtreler üretmektedir.

Kırmızı Filtre: Çok koyu mavi (belkide tümüyle siyah) bir gökyüzü sonucunun alınabilmesi için yararlanılan bir etki filtresidir. Genel olarak bu filtrenin oluşturduğu tüm etkiler turuncu filtrenin etkisine benzeyen etkilere sahiptir.

Yalnız bu etkiler kırmızı filitrede hatırı sayılacak biçimde artmışlardır. Bu filitre aracılığı ile mavi ve yeşil renkler tümüyle siyah, kırmızı renkler ve bunların tonları ise tümüyle beyaz tonlar olarak değerlendirilmiş olacaktır. Kırmızı filitre kullanılarak yapılan çekimlerin sonuçlarında renk karşılıkları çok büyüktür. Belki de bu filitre aracılığı ile yapılan çekimlerde gündüz çekilen bir görüntüye gece etkisinin verilebilmesi mümkündür (day for night). Manzara çekimlerinin yapılması sırasında pus kaldırıcı filitre olarak son derece etkili bir yapıya sahiptir. Açık ve koyu kırmızı olmak üzere iki ayrı tonda satılmaktadır.

Tablo 1 : Siyah-beyaz sinemacılıkta filitre etkileri :

Filtre rengi	Nesnenin koyulaşan renkleri	Nesnenin açığa çıkan renkleri
SARI	Mavi Eflatun Mor	Yeşil Sarı Kırmızı
TURUNCU	Mavi-yeşil Mavi Eflatun	Sarı Turuncu Kırmızı
KIRMIZI	Sarı Yeşil Mavi Yeşil	Sarı Kırmızı Mor
SARI-YEŞİL	Mavi Eflatun Kırmızı	Yeşil Sarı-yeşil Sarı Turuncu
YEŞİL	Mavi Eflatun Mor Kırmızı	Mavi-yeşil Yeşil Sarı Turuncu
MAVİ	Sarı Turuncu Kırmızı	Yeşil Mavi Eflatun

ANIMSATMA: Yarı siyah olarak yazılmış olan renkler gerektiğinde aydınlık veya koyuluğun sertlik koşullarına göre etkilenirler.

Sarı-Yeşil Filtre, Yeşil Filtre : Eski yıllarda bu filitrelerin en önemli görevlerinden bir tanesi de filmin günlük derecesinin düzeltilmesiydi. Bugün artık yeşil filitre (ve onun açık renkleriyle, sarı-yeşil filitreler) birer elki filtresi olarak görev yapmaktadırlar. Bu filitreler doğa çekimlerinin yapılması sırasında en

çok yararlanan filitrelerdir. Kullanıldıkları çekimlerde kendi renklerini açarlar. Aynı zamanda gökyüzü maviliğini koyulaştırma işini de yerine getirmektedirler. Kırmızı renkler turuncu ve sarı filitrelerde de olduğu gibi eşit orantıda açıklamazlar, uçuk dudak renkleri ve soluk yüz renkleri verirler.

Mavi filitre: Tüm renklere duyarlı siyah-beyaz bir film oda aydınlatmasında baskın olan kırmızı ve sarı renklere karşı tepki göstermektedir. Yukarıda anlattığımız şey cansız nesnelerin reproduksiyon, portre çekimleri sırasında, model çekimlerde ve benzeri çekimlerde bozucu bir etki ortaya çıkarır. Filtirelenmemiş bir yapay ışıklandırma (2800°K ile 3400°K arası) ile yapılan çekimler grilik değerine dönüştürme sırasında açık turuncu filitre kullanılarak yapılmış çekimin etkisinde sonuçlar verecektir. Eğer böyle bir etkinin düzeltilmesi isteniyorsa siyah-beyaz bir film için mavi filitre veya renk düzeltme filtresi olan B12 (80B) filtresi filmin önüne yerleştirilmelidir. Dikkat edildiğinde siyah-beyaz film ve renkli filmlerde bu süzücü birbirine koşut kullanım olanaklarına dikkat edilerek ortak olarak yararlanılabilmektedir.

Uyarılama Filtresi: Bu tür filitreler normal renklere duyarlı siyah-beyaz filmler üzerine kırmızı renge duyarsız filmin gri-değer geri verişini ya da maviye duyarlı yani "renk körü" filmler üretmek isteyen fotoğrafçıların kullandıkları türde filitrelerdir. Koyu maviden mavi-yeşile kadar olan U1 filitreleri kullanılan duyarlı filmlerde kırmızı renge duyarsız filmlerin verdikleri sonuçlar alınmaktadır. U2 filitreleri mavi renktedir ve aşağı yukarı kırmızıya duyarsızlıkta "renk körü" (yalnızca mavi renge karşı duyarlı) sonuçlar elde edilebilir. U3 filitreleri ise son olarak her renge duyarlı olarak üretilmiş olan pankromatik bir filmde yalnızca maviye duyarlı filmlerin verdikleri sonuçlara yakın sonuçlar elde edilebilir.

RENKLİ FİLM YAPIMLARINDA KULLANILAN FİLTRELER

Renkli film yapımlarında kullanılan filitrelere "değiştirme filitreleri" adını vermekleyiz. Bu filitrelerin görevi, pozlamanın renk ısısı derecesini filmin tayf duyarlılığına uydurmaktır. Tüm bunlara ek olarak düzeltme filitrelerinin yanında hafif renk etkilemelerinin elde edilebilmesi içinde "düzeltme filitreleri" kullanılmaktadır. Bu filitrelere ek olarak renkli filmcilikte renk yitirici, morötesi filitreleri, doğal ışığı yutucu filitreler kullanılmaktadır. Ayrıca özel etkiler için sertleştirici etkilere sahip olan "pop filitreleri" de yoğun olarak kullanılmaktadır. (Bu filitreler aynı zamanda siyah beyaz filmcilikte kullanılacak filitreler olabilir.)

Kroma filitreleri (yalnızca tek rengi geçiren filitreler) ve temel kullanım alanları bulunan filitreler de konumuzu kapsamakla birlikte. Bu bölümde yalnızca düzeltme filitreleri ile ilgilenmekteyiz.

RENKLİ FİLM YAPIMLARINDA KULLANILAN DÜZELTME FİLTRELERİ

Bir filmin renk ısısını ışık kaynağının renk ısısına uydurmak filtresinin görevidir. Bir gün ışığı filmi yapay aydınlatma koşullarında (tungsten ışık kaynakları ile aydınlatma yapılan ortamlarda) kullanılıyorsa sert tonlarda kırmızimsı bir sarılık ortaya çıkacaktır. Bu durumun tersine yani tungsten yapay ışığa dengelenmiş olan bir film gün ışığında kullanılacak olursa mavi rengin baskın olduğu bir görüntü elde edilmiş olacaktır. Boyle bir yanlışlık doğru seçilmiş bir düzeltme filtresinin yardımıyla ortadan kaldırılabılır.

Işık kaynağının renk ısısı çok alçaksa mavimtrak bir düzeltme filtresinin kullanılmasına gerek bulunmaktadır. Eğer aydınlatma çok yüksek değerde bir renk ısısına sahipse bu durumda kullanılması gereken düzeltme filtresinin rengi kırmızimsı olmalıdır. Akılcı bir bakışla mavimsi filitreler "B" işaretli (İngilizce Bleu=Mavi), kırmızimsı filitreler ise "R" işaretli (Red= Kırmızı) olarak kodlanmışlardır. Renk ısısı değerleri doğrudan doğruya filtre üzerine işaretlenemezler ve böyle bir yol değildir. Bunun için ikinci bir yol yaratılmıştır. Bu yol ise birimleme yöntemidir. Dekamired değerleri (kısa olarak dM olarak yazılmaktadır) birbirini izleyen renk ısısı değerlerinin aşağıdaki gibi hesaplaması yapılmaktadır.

$$dM = \frac{100.000}{\text{Kelvin}}$$

3400°K' lik bir renk ısısı değerini 6000°K'e, yani tungsten renk ısısına dengelenmiş olan bir filmi gün ışığında kullanılabilecek bir hale getirebilmek için bu durumda bir B12 filtresine gereğimizi bulunmaktadır. Buna bağlı olarak mavi filtresinin yoğunluğu 12 ve 12 ile nitelendirdiğimiz filtresinin dM değerine çevrilmiş değeridir. Yukarıdaki formüle bakarak 6000°K yaklaşık olarak 17 dM, 3400°K ise yaklaşık olarak 29 dM lik bir değere sahip bulunmaktadır. Bunların birbirlerinden çıkarılmaları ile ortaya çıkan sonuç 12 olmaktadır ve böylesi bir durumda kullanılması gerekli olan filtre mavi olmakta ve kodlanmış biçimi ile b12 adını almaktadır.

Tablo 2'de tüm önemli değerler karşı karşıya bulunmaktadır. Bu tabloda hiç değişmeyen ve sık olarak karşılaşılan dM değerleri derecelendirilmektedir. Bir basamaktan diğer bir basamağa kadar olan aralıklı 2,5 dM'lik bir fark bulunmaktadır. Zaten tüm gerekli düzeltme filitreleri farklılıkları da (yoğunlukları da) 2,5 dM'ye uymaktadır.

TABLO 2: RENK ISISININ MİRED-DEKAMİRED VE KELVİN DEĞERLERİ

<u>KELVİN</u>	<u>MİRED</u>	<u>DEKAMİRED</u>
1818	550	55
1905	525	52.5
2000	500	50
2105	475	47.5
2222	450	45
2353	425	42.5
2500	400	40
2667	375	37.5
2857	350	35
3077	325	32.5
3333	300	30
3636	275	27.5
4000	250	25
4444	225	22.5
5000	200	20
5714	175	17.5
6662	150	15
8000	125	12.5
10000	100	10
13333	75	7.5
20000	50	5

2 numaralı tabloya dikkat edildiği zaman kelvin basamaklarının alçak renk ısı değerlerinde yüksek renk ısı oranlarına göre hatırı sayılır bir sıklıkta oldukları gözlenecektir. Bu durumda uygulamada alçak kelvin değerleri yüksek kelvin değerlerine oranla çok daha dikkatle filitrelenmelidir. Kabaca, kelvin değerleri incelendiği zaman görülmektedir ki renk ısı yükseldikçe kelvin dereceleri daralmaktadır. Bu da pratik düşüncüyü tersine çevirmektedir. Kaba kelvin değerleri tam olarak filitrelendirilmelidir. Artan oran 100°K dolaylarında ise (örneğin 1900 K ile 2000°K arasında renk ısı derecesi eşit renk bozulması oluşturacaktır.

Bu da bize böyle bir durumda film çekildiği takdirde niçin göz ile algılanabilen bir yanışın ortaya çıktığını açıklamaktadır. Örneğin 3100°K'lık bir film 3400°K'lık bir renk ısı ile ışyan ışık kaynaklarının aydınlatıldığı bir ortamda kullanılmıştır ve bunun sonucunda da filmde belli bir renk bozulması ortaya çıkmıştır. 5500°K'e göre dengelenmiş bir gün ışığı filmi eğer 5800°K'lık bir aydınlatma koşulu altında kullanılacak olursa renkli pozitif filmde hangi bir renk bozulmasının görülebilmesi mümkün değildir. İlk olayda kameraman tam bir doğruluk sağlayabilmek için R2,9 ve ikinci olayda ise kameraman kamerasını yalnızca R0,9'luk bir filitre ile maskelemek

ikinci olayda ise kameraman kamerasını yalnızca R0,9'luk bir filitre ile maskelemek gerekmektedir.

Kabul edileceği gibi filmin aydınlatma koşullarına tümüyle uydurulması her zaman yeğlenecek bir durum değildir. Pratikte aydınlatmanın filmin yapısına tümüyle uygunluğu ve Film-renk ısısının tam olarak herbirine uydurulması koşulu aranmamaktadır. Eğer bir çekimde kameraman film ölçüleri içinde genel filitre uyarlamalarını yapacak olursa, gün ışığı ve iç aydınlatma yani yapay aydınlatma koşulları arasında bir dengeleme yapma gereği duyacak olursa, ortaya çıkması istenilen bir renk uyumu altüst olmuş olacaktır. Bir nesnenin çekimi yapılmadan önce filitre merceğe takılmalı ve daha sonra konunun çekiminin yapılabilmesi için gözle konunun yakalanmasına çalışılmalıdır. Çekimi yapılan nesnenin küçük ayrıntıları bulunuyor ve bu detayların uygun bir netlikte saptanması istenmekteyse o zaman filitre merceğin önünden çıkarı 1 mahı gerekli gerekli seçiklik ayanı yapıldıktan sonra tekrar takılmalıdır. 3 ve 4 nolu tablolarıda değiştirme filitrelerinin doğru olarak kullanılabilmesi için gerekli olan değerler gösterilmektedir.

TABLO:3 DEĞİŞİK IŞIK KAYNAKLARININ KELVİN OLARAK RENK ISILARI

(Parantez içindeki değerler Mired değerleridir)

Işık Kaynağı	Renk ısısı(Mired)
Bulutsuz mavi gökyüzü ışığı	Mak. 2000-30 000°K (50-33)
Tümüyle bulutlarla kaplı gün ışığı, sisli ve puslu hava	7000-12000°K (143-83)
Güneşli gökyüzü, elektronik flaş, mavi ışıklı flaş, Xenon yüksek basınçlı lamba	5500-6000°K (182-167)
Sabah ve akşam güneşi Kolben flaşları	3800-4000°K (263-250)
N ve D tipi kısa yaşam süreli fotolambaları, kısa yaşam süreli halojen lambalar	3400°K'e kadar
Uzun yaşam süreli foto lambaları (Tipi:B)	3200°K'e kadar
Uzun yaşam süreli halojen lambalar genel kullanım amaçlı ampuller	2850°K'e kadar (351)
Normal ampuller (60W civarında) Petrol lambaları	1900°K civarında (526)
Mum ışığı	1800°K civarında (556)

Not: Filmcilik için üretilmemiş ampulların renk ısı dereceleri kullanım süreleri içinde duyulup algılanabilecek biçimde düşmektedir. Sinema için hazırlanmış olan halojen lambalar ise renk ısıları düşmeye başlar başlamaz yaşam sürelerini doldurarak yanmaktadırlar.

TABLO: 4

DEĞİŞTİRME FİLTRELERİNİN KULLANIMI

RENK ISISI (Işık Kaynağı)	RINKI FİLTRE UYAN DEĞERLER				
	YAPAY ışık filmi			Gün ışığı filmi	
	3100°K	3200°K	3400°K	5400 - 5500°K	5800 - 6000°K
1500°K civarı (Mavi gökyüzü ışığı). Örneğin: Açık gölgelikteki mavi gökyüzü	Pratik olarak mümkün değildir. R18 ile R 21 arasında herhangi bir filtreyle yaklaşım olarak uydurulabilir.			R12 85	R12 85
10 000°K ivarı (gün ışığında, kapalı bulutlu bir havada sisli havada)	R21	R21	R18 R19.5 850	R9 (R8)	R6
5500°K civarı. Orta derecedeki gün ışığında, elektronik flaş lambası, beyaz ark lambası	R13.5	R13.5 (R12) 85B	R12 85	-	R6
4000°K renksiz flaş lambası	R7.5	R6	R4.5	B6 820 82A	B8 (B7.5)
3400°K kısa yaşam süreli N ve S tipi foto lambaları ve kısa yaşam süreli halojen lambalar	R3 81B	R1.5 81A	-	B12 (80B)	B12 (80B)
3200°K uzun yaşam süreli foto lambaları, B tipi ve uzun yaşam süreli halojen lambalar	B1	-	B1.5 82A	B12 80A	B15
2850°K'e kadar olan (genel kullanımı olan ampuller) 60W civarında...	B3	B3 82B	B6 820 82	B16 B16.5	B18

Birbirini izleyerek derecelendirilmiş olan değişme süzücülerinin dereceleri 1,5-3-6 - 12 ... gibi birbirini izlemektedir. Bunun yanında birçok filtre üreticisi ara değerlerde filtrelerde üretmektedirler. Yüksek değerlerde değiştirme filitreleri üretilmekte bu tür bir filitrenin kullanılması gerekliliği doğduğu zaman ise ancak filtre birleşimlerinin yapılması olanağı bulunmaktadır. Ancak, burada dikkat edilmesi gerekli olan şey iki filtreden daha fazla sayıda filitrenin birarada kullanılmasıdır.

RENK DÜZELTMESİ YAPMAK İÇİN KULLANILAN FİLTRELER :

Değiştirme filitreleri renk ısısının filmin renk ısısına uydurulması yönünde bir işlevi yerine getirmektedir. Renk düzeltme filitreleri ile altı ayrı yönde renk değişimini ortaya çıkarabilmek mümkündür. Bu renkler sarıdan, mor, mavi, yeşil-mavi ve kırmızıya değin uzamaktadır. Filtre geçirgenlikleri olarak verdikçe nispeten küçük renk değiştirmelerinde güzel ve ince sonuçlar alınmaktadır. Renk düzeltme filitreleri pratik olarak yalnızca profesyonel sinemacılıkta önem kazanmakta ve geniş kullanım olanakları bulunmaktadır. Bu tür filitrelerin markalanma ve işaretlenmelerinde iki ayrı sistem bulunmaktadır.

Agfa-Gevaert AK filitreleri ve Kodak CC filitreleri iki ayrı sistemle işaretlenmiş olan filtre markalarıdır. Kodak CC filitrelerinin arkalarında 05 ile 50 ye kadar değişen bir geçirgenlik sayısı bulunmaktadır. Ayrıca yine filitrenin arkasında filitrenin renginin belirtilebilmesi için bir harf bulunmaktadır. Bu tür işaretleme sistemi Agfa-Gevaert AK filitrelerinde birbirini izleyen çizgiler ve sayılar biçiminde belirtilmişlerdir. Örneğin (--15--) yani "--/15/--" Bir mor filitrenin geçirgenliği 15 ise ve ---- 15 mavi-yeşil bir filitrenin geçirgenliği ise bu iki filtre bir bileşim biçiminde toplanarak kolay bir biçimde işaretlenebilir.

-- 1 5 --

-- --15

-- 15 15

-- 15 15 bu toplamın sonucunda elde edilmiş olan değerdir. Gerçekte -- 15 15 mavi renkli bir filitredir ve geçirgenliği 15'tir. Bu basit çarpma sistemi bilindikten sonra Agfa Gevaert filitreleri ile çok kolay çalışmaların yapılabilmesi mümkündür. Ayrıca bu bilgi ile bir filitrenin ışık emme yapısında çok kolay bir biçimde bilinebilmektedir.

Renk düzeltme filitrelerinin kullanımlarının çok duyarlı olarak yapılması gerekmektedir. Üç renkölçer-gereçleri bu filitreler kullanılmadan önce referans bilgilerin alınabilmesi için kullanılmalı ve daha önceden doğru sonuç verip vermedikleri sınanmış olmalıdır.

	CC-10Y	20	-	-	-
	CC-20Y	40	-	-	-
	CC-30Y	60	-	-	-
	CC-40Y	80	-	-	-
MOR	CC-05M	ca.	-	-	10
	CC-10M	ca.	-	-	15
	CC-20M	ca.	-	-	25
	CC-30M	ca.	-	-	40
	CC-40M	ca.	-	-	50
MAVİ-YEŞİL	CC-05C	-	-	-	5
	CC-10C	-	-	-	15
	CC-20C	-	-	-	25
	CC-30C	ca	-	-	40
	CC-40C	-	-	-	50
MAVİ	CC-05B	-	-	5	5
	CC-10B	-	-	15	15
	CC-20B	-	-	25	25
	CC-30B	ca	-	40	40
	CC-40B	-	-	50	50
YEŞİL	CC-05G	5	-	-	5
	CC-10G	15	-	-	15
	CC-20G	25	-	-	25
	CC-30G	ca 40	-	-	40
	CC-40G	50	-	-	50
KIRMIZI	CC-05R	10	10	-	-
	CC-10R	20	20	-	-
	CC-20R	40	40	-	-
	CC-30R	60	60	-	-
	CC-40R	80	80	-	-

FİLTRE KULLANIMI NEDENİYLE POZLAMANNIN UZATILMASI VE BUNUN KULLANIMI

Bunun sonucunda filtresiz duruma oranla koyu, geçirgenliği az bir filtre kullanılıyorsa oransal olarak daha az bir pozlama elde edilmiş olacak, doğru bir pozlamanın elde edilebilmesi için pozlamanın bir miktar daha uzatılması ya da diyafram deliğinin bir miktar daha açılması gerekecektir.

Mercek içinden ölçüm yapabilen donanıma sahip olan bir film kamerasında ölçüm, ışık filtrede belli bir miktarda emildikten sonra yapılacaktır ve bunun sonunda da filtre tarafından emilen ışık, ışık ölçümü yapıldıktan sonra dikkate alınmayacaktır. Yukarıda da açıkça anlatıldığı gibi ışık altında filtrede belli bir

oranda emildikten sonra ışıkölçerin duyarlı sellinin üzerine düşmüştür. Ancak bu tür duyarkatının merceğin kamera gövdesi ile birleştiği yerde bulunması ve filitrenin de merceğin son elemanının arkasına takılabilmesi için gerekli düzeneğin varlığı koşulu bulunmaktadır.

Eskiden olduğu gibi bugün de profesyonel tipteki tüm film kameralarının büyük bir çoğunluğunda merak içinden poz ölçme sistemleri çeşitli nedenlerden ötürü bulunmamaktadır. Bu tür kameralarda iç çekim alanının dışında bırakılmıştır. Ayrıca tüm bunların dışında filitreyle mercek arasında ya da mercek arkasından ölçüm yapabilen ışıkölçerlerin verdikleri sonuçlar bizleri tatmin etmekten uzak olabilir. Bizler için bu nedenle önemli olan filitre etmenlerinin kesin olarak bilinmesidir. Filtre etmenlerinin alınması sırasında dikkat etmek gereken dört önemli olasılık bulunmaktadır.

1. Pozlama süresi uzatılır: Fotoğrafçılıkta çok özel bir gerek bulunmamaktaysa genellikle bir nesnenin çekimi sırasında pozlama süresinin azaltılıp çoğaltılması elde edilecek görüntü için herhangi bir önem taşımayacaktır. Bu durumu elbette ki pozlama süresinin kısaltılıp uzatılmasına bağlı olarak diyafram açıklığının açılıp kapanması ile bağlı bulunmaktadır. Bunun yanında film çalışmalarında ise pozlama süresi genel olarak 1/50 sn. ile kısıtlanmıştır. Bu süre hareketli nesnelerin çekimlerinin yapılması sırasında karşımıza çıkmaktadır. Oysa görüntü çerçevesinin içinde nesne ya da pozlama süresi uzatılıp kısaltılabilmekte bu yolla da diyaframa giren ışık şiddetinde denetleme yapabilmek gibi önemli bir yarar sağlanabilmiş olmaktadır.

Filtre kullanılarak çekim yapıldığı durumlarda pozlama süresi ile düzenleme yapılması yoluna gidilmesine karar verildiği durumlarda pozlama filtresiz olarak ölçülür, ve bu değer filitrenin üzerindeki filitre etmeni ile çarpılır. Örnek: Işıkölçerimiz ölçüm sonucunda süreyi 1/125 sn. olarak vermektedir ve filitrenin uzatma etmeni 4x'tir. $4x \times 1/125 = 1/30$ olacaktır.

2. Kameranın diyaframı (irisi) açılır: Kendiliğinden de anlaşılabileceği gibi diyafram, ışıkölçerde almış olduğumuz sonuca bağlı olarak iki diyafram açılmak suretiyle (örneğin 1:11'den, 1:5.6 ya) pozlama değerinin dört kez uzatılması yerine kullanılabilir. Bu yaratılan etki oldukça sık kullanılan ve bilinen bir etkidir. 6 No. lu tabloda eşit değerler tam olarak verilmiştir.

TABLO:6 FİLTRE UZATMA FAKTÖRLERİ

Uzatma faktörü (Pozlama süresi için)	Diyafram değerine yapılan ek (Pozlama Kademesi)	Işıkölçerin DIN değerinin değiştirilmesi
1.0x	Yok	Yok
1.5x	1 / 2	- 1.5
2.0x	1	- 3
3.0x	1 1/2	- 4.5

4.0x	2	- 6
6.0x	2 1/2	- 7.5
8.0x	3	- 9
12.0x	3 1/2	- 10.5
16.0x	4	- 12

3. Işıklıöçerin DIN ayarı değıştirilebilir: Yukarıda da açıkladığımız gibi filitrenin kullanıldığı durumlarda filitrenin kullanılmadığı ortamlara oranla daha fazla pozlanması gerekmektedir, yani daha fazla bir süre pozlama süresine gereğimiz bulunmaktadır. Pozlama süresi eğer filitre arkasından ölçüm yaparak bulunamıyorsa, oluşacak olan bu değer kaybı pratik olarak ışıklıöçerin DIN (film duyarlılığı) tablosunda basit bir ayarlama yapılarak ortadan kaldırılabilir. Böylelikle de pozlama süresi doğru olarak dengelenebilecektir. Bir örnek verirsek: Bir filitrenin uzatma etmeninin 4x olduğunu kabul edelim. Bu durumda eğer ışıklıöçerimizin DIN ayar tablosunu yeniden düzenleyecek olursak bu durumda filminizin normal değerinden 6 DIN aşağıda bir değeri filmimizin duyarlılık değeri olarak kabul etmemiz gerekecektir. Eğer elimizdeki film 21 DIN'lik bir film ise yukarıdaki örneği uyguladığımızda bu değerin 15 DIN olarak kabul edilmesi gerekecektir.

4. Işıklıöçerin Asa Skalasının Değıştirilmesi: Birçok ışıklıöçer ASA ayarlama donanımı ile donatılmıştır. Bilindiği gibi ASA'da DIN gibi film duyarlılığının ölçülmesinde bir birim değerdir. Böyle bir uzatma etmenine bölünür ve ortaya çıkan değer düzeltme değeri olarak kabul edilir. Örneğin; filitre etmenimiz 4x olsun ve filmimizin duyarlılığı 100 ASA olsun, ışıklıöçerimizde $100 : 4 = 25$ ASA lık bir düzeltmeye gidilmesi gerekliliği kendiliğinden ortaya çıkmış olacaktır. Artık ışıklıöçerin ayarının yapılması sırasında bu değer alınmalıdır.

Doğal olarak her zaman böyle bir yolun uygulanmasına gidilmeyebilir. Tek bir yöntemi yalnız başına uygulamanın yanında bu yöntemlerin koşullara göre bir kaçının birden birarada uygulanması zorunluluğu doğabilir. Bilinen örnek olan 6x lık uzatma faktörünü pozlama süresini iki katına çıkararak ve diyaframı 1 1/2 kadar açarak aynı çekim içinde kullanabilmemiz de mümkündür.

BİRDEN FAZLA FİLİTRENİN BİR ARADA KULLANILDIĞI DURUMLARDA UZATMA FAKTÖRLERİNİN SAPTANMASI:

Eşit renkli filitreler ya da benzer etkili filitreler, örneğin; kırmızı ve turuncu filitreler çok zıt olarak bir arada kullanılmaktadır. Kural olarak bir çekim sırasında iki filitreden fazla filitrenin bir arada kullanılması yoluna gidilmemeli, ya da başka bir deyişle iki filitreden fazla sayıda filitre bir çekimde kullanılması durumunda filitrelerin birbirlerine vidalanmaları ya da birbirleri üzerine oturtulmaları gerekmektedir. Geniş açılı objektiflerin kullanılması sırasında çerçevenin

kenarlarında bir kayıp alanın oluşmaması için hiçbir zaman bir filitreden fazla filitrenin birarada geniş açılı objektifin önünde kullanılmaması gerekmektedir. Bunlardan başka gri filitreler (ND filitreleri) ve polarize filitreler bir arada kullanılabilir. Pozlama çalışması ya da ölçümü filitre arkasından yapabilme durumunda birden fazla filitrenin bir arada kullanıldığı durumlarda herhangi bir önlemin alınmasına gerek bulunmamaktadır. Ancak tüm kolaylıklara karşın poz ölçümü sırasında bir arada kullanılan birden fazla filitrenin arkasından yapılan ölçümlerden elden geldiğince kaçınmak gerekmektedir. Uzatma faktörünün tam olarak bulunabilmesi için birarada kullanılacak duruma getirilmiş iki filitrenin uzatma faktörleri birbirleri ile çarpıldığı zaman elde edilecek olan değerler kullanım değeri yönünden en yeğlenecek pozlama değerleri olaktır. gri filitrenin 554x) yeşil filitrenin (1.5x) olan birlikte kullanımlarında uzatma faktörü;

$$4x \times 1.5x = 6x \text{ olacaktır.}$$

veya açılacak olan diyafram değeri ile bir toplam yapmakla mümkündür. Gri filitre (+2) ve yeşil filitre (+1/2) dir. bu da her iki filitrenin bir arada kullanıldıklarında diyafram değişikliği olarak +2 1/2 lik bir değeri bize vermiş olacaktır.

İ Ş İ K Ö L Ç E R L E R

İnsan gözü çok esnek bir algılama organı niteliğindedir. Gözün retina tabakasının duyarlılığının değiştirilmesiyle ve gözün irisinin büyüklüğünün daha önceki derslerinizde açıkladığımız üzere karmaşık bir refleks sistemi aracılığı ile düzenlemesi yolu ile tropik iklimin güneş ışığından, en karanlık gecelere kadar çok geniş bir ışık düzeyi dağılımına göre kendisini ayarlayabilmektedir.

Bir kameraman için bu çok değerli algılama organı yine ne yazık ki bir kameraman için bazı sorunların doğmasına da neden olmaktadır. İnsan gözünün bilinçaltına çok bağımlı bir biçimde çalışmasından ötürü ışık şiddetinde oluşabilecek değişimlerin insan gözü ile her zaman kolay bir biçimde algılanabilmesi mümkün olmamaktadır. Böylelikle de bir aydınlatma düzeyinin ölçülebilmesi için gözlerimize güvenmemiz hiç bir zaman doğru bir yol olmayacaktır. Filmler iyi bir görüntünün elde edilebilmesini sağlayabilmek için oldukça dar bir pozlandırma dağılımına sahip bulunmaktadır, ve yine iyi bir sonucun elde edilebilmesi için tam doğru bir pozlamanın yapılmasına gereğimiz bulunmaktadır. İşte bu denli profesyonel bir çalışmanın yapılabilmesi için gözlerimiz yetersiz kalmakta ve bir sahnenin aydınlatma düzeyinin ölçülebilmesi için mekanik ya da elektronik yapılara sahip olan ışık ölçüm araçlarının kullanılmasına gerek bulunmaktadır.

İşte bu amaçlarla kullanılan ve ışığın ölçülmesi işlevinin yüklenmiş olduğu amaçlara “*ışıkölçerler*” adı verilmektedir. Bugüne değin ışığın ölçülebilmesi amacıyla birçok marka ve türde ışıkölçerler üretilmiştir. Ancak bugün sinemacılıkta genel olarak üç ayrı çeşit ve üç ayrı sistemde çalışan ışıkölçerler kullanılmaktadır. Bunlardan ilki “*söndürmeli ışıkölçerler*”, ikincisi “*karşılaştırmalı ışıkölçerler*” ve üçüncüsü “*Fotoelektrik*” türü ışıkölçerler.

İŞİKÖLÇME YÖNTEMLERİ :

A)- Söndürmeli (ya da yoketmeli) ışıkölçerler : Bu tür ışıkölçerler görüntünün yokedilmesi yöntemine dayanmaktadır. Sinemanın ilk yıllarında insan gözünün yanında ona yardımcı olarak doğru pozlandırmanın yapılabilmesi amacıyla basit bir aygıtın kullanılması yoluna gidilmiştir. Kameraman çekimini yapacağı sahneye bir bakaçtan yararlanarak bakmakta ve ayarlanabilen bir filitrenin oynatılması yoluyla nesnenin ayrıntılarının artık seçilemeyeceği bir noktaya kadar filitre üzerinde bir ayarlama yapar. Gözün kendi kendisini ayarlayabilmesini engelleyebilmesi için bakacın içinde çerçevenin çevresinde çok aydınlık bir halka bulunmaktadır ve çok küçük bir diyafram açıklığına sahiptir. Bazen de bu aygıtı ek olarak özel skaların kullanılabilmesini sağlayacak düzenekler gereğin üzerine yerleştirilmiştir. Ancak, bu tür bir ışık ölçme yöntemi temel olarak çok zayıf

ve yetersiz bir ölçüm yöntemidir. Artık bugün profesyonel filmcilikte bu tür ışıkölçerlerin kullanılması bırakılmıştır.

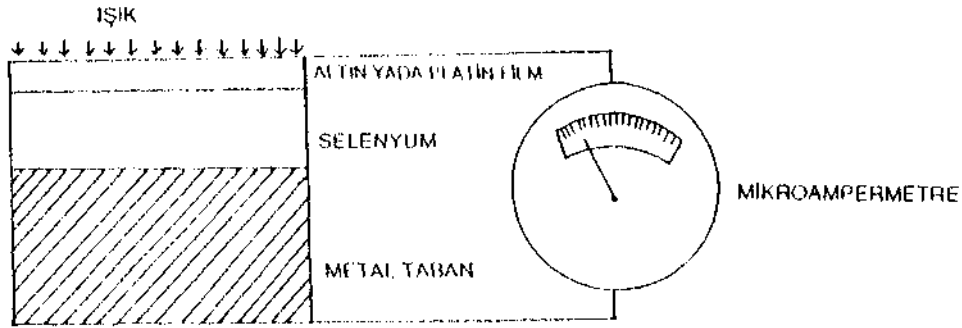
B)- Karşılaştırmalı Işıkölçerler : Yoketmeli sistemle çalışan ışıkölçerlerin sakıncalı yöntemlerin ortadan kaldırılabilmesi için gözün standart olarak aydınlatılmış bir yüzey sahnenin aydınlatma düzeyi ile karşılaştırıldığı zaman yararlı olabileceği düşüncesi ortaya atıldı. Bu ilke kuramsal olarak iyi bir varsayımdır, ancak standart olarak aydınlatılmış bir yüzeyin değişmez olarak kalmasında birtakım sorunlar ortaya çıkmıştır. Çünkü piller ve ampul standart bir aydınlatma olanağına kavuşamadı. Bu nedenden ötürü de karşılaştırmalı ışıkölçer sistemleri yaygın bir kullanımı olanağına kavuşamamışlardır. Ancak "Exposure photometer" olarak isimlendirilen çok yüksek bir kaliteye sahip olan modern pozometre (spotölçer) de bu ilke hata geçerli olarak kullanılmaktadır. Bu tür ışıkölçerlerin iç kısımlarında bir referans aydınlatma bulunmakta, fotoelektrik sell (fotosel) ile karşı karşıya bulunarak bu iki değer karşılaştırılmaktadır.

C)- Fotoelektrik Işıkölçerler: Bugün modern ışıkölçerlerin hemen hemen tümü fotoelektrik türü ışıkölçerler niteliğindedir. Yani temel olarak şöyle bir ilke üzerine hazırlanmışlardır. Işık bazı maddelerin üzerine düştüğü zaman bu maddeler ya bir elektrik akımı üretmeye başlarlar, ya da elektrik direncinin derecesinde belli oranda bir değişme olur. Bir fotoselin ürettiği gerilim ya da direnç o denli düzgün bir biçimde artmaktadır ki fotoseller doğru ve kolay bir ölçüm aygıtı olarak kullanılabilirler. Bu tür bir ışıkölçme yöntemi diğer tip ışıkölçme yöntemlerinden iyi yönleri ile şöyle ayrımlanmaktadır. Bu tür ışıkölçerlerin diğer tür ışıkölçerlere göre daha hızlı bir çalışma temposu göstermesi nedeniyle bu tür ışıkölçerlerle çalışma hızı nedeniyle çalışmayı çabuklaştırmakta, basit bir çalışma sistemine sahip olmasına karşın yelkin sonuçlar vermektedirler, bilinçaltına bağımlı olarak çalışmakta olan göz bu tür bir ölçümün yapılması sırasında ölçüm üzerinde hiçbir rol oynamamakta ve son olmakta kullanılmakta olan filmin duyarkatının duyarlılığına göre ayarlanabilerek kullanılan fotoseller seçilebilirler ya da üretilerler. Exposure Photometer'lerin dışında kalan tüm modern ışıkölçerler bu tür fotosellerden oluşturuldukları için bizler yalnızca bu ışıkölçerler üzerine yoğunlaşacağız.

FOTOELEKTRİKSELL T RLERİ :

İřik l erlerde kullanılmakta olan fotoelektrikseller temel olarak iki b l nde sınıflandırılabilir. Bunlardan birisi Photo-voltaic sell'lerdir ki bu sell'ler ıřık enerjisini elektrik g c ne  evirmektedirler. Photo- Conductive t r  sell'ler ise  zerine d řen ıřık yoęunluęuna g re elektrik direncinin derecesini deęiřtirmektedir.

Photo- Voltaic Sell'ler : Bu t r bir ıřık l er d řen ıřığın  rettięi gerilim ile  alıřıp, herhangi bir pil ya da herhangi bir g c kaynaęının bulunmasına gerek g stermemektedir. ıřığa duyarlı olan bu maddeler bakıroksit olabilir. Ancak, bu t r ara ların iyi kaliteye sahip olanlarında genellikle selenyum kullanılması yoluna gidilmektedir. Bu madde yarı iletken bir madde olma  zellięine sahip bulunmaktadır ve metal bir plakanın  zerinde bulunmaktadır.  zeri yarısaydam metal film veya dondurulmuř bir sıvı ile kaplanır. Kaplama tabakası genel olarak altın ya da platinden oluřmaktadır. ıřık bu sell tabakasının  zerine d řt ę nde yarı iletken bir madde ve  zerindeki metal kaplama arasında bulunan telin arasındaki mikroampermetrenin ibresinde oluřan elektrik farklılıęını okuyup, ne denli yoęunlukta bir ıřık d řt ę n n bulunabilmesi m mk n olabilmektedir. Altta bulunan metal tabaka sadece bir destek g revini y klenmektedir, yani herhangi bir  l me yardımcı g revi bulunmaktadır.

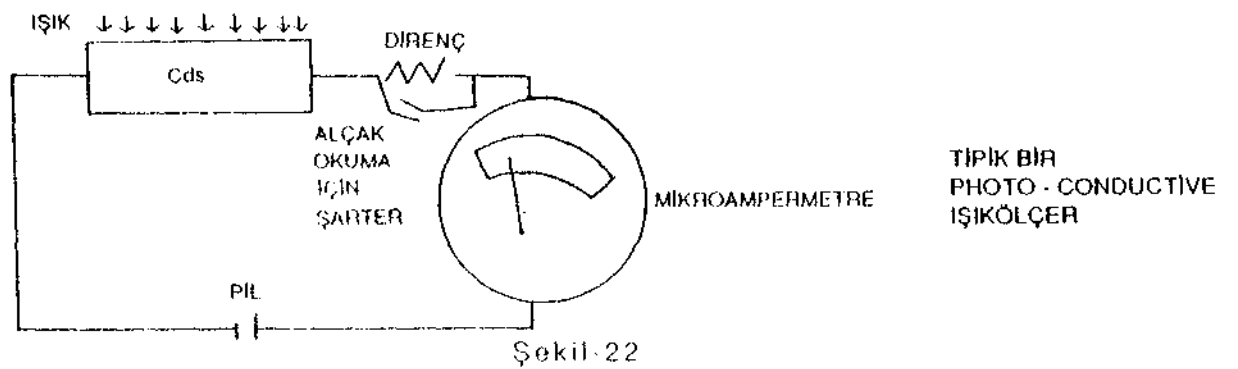


řekil-21

Bu t r sell tabakası ile kaplanmış olan ıřık l erler olduk a dayanıklı bir yapıya sahip bulunmaktadırlar, yapıları basittir, doęru ve deęişmez sonuçlar verirler. Y ksek g c l  elektrik gerilimini ile karřılařtıkları zaman bozulabilirler. Bu nedenden  t r  aygıt i indeki  l m devresinde beklenen maksimum yoęunluęunun karřılıęı bir direncin oluřması gerekmektedir ve bu t r ıřık l erler kesinlikle  ok uzun s re parlak g neř ıřığı ile karřı karřıya bırakılmamalıdır. Ayrıca y ksek ısıdan da kesinlikle korunması gerekmektedir. Photo-voltaic sell'lerin renklere olan duyarlılık  zellikleri pankromatik malzemelerin renklere olan duyarlılıklarına  ok benzedięi i in  zel renk d zeltmelerinin yapılmasına gerek bulunmaktadır.

Selenyum tabakasına sahip bu tür ışıkölçerlerin yetersiz kaldıkları bazı koşullar da bulunmaktadır. Bu özel koşullar sıralanacak olursa: Bu tür ışıkölçerlerin düşük ışık koşullarında belirgin yetersizlikleri bulunmaktadır. Bu yetersizlikleri de duyarlılıklarının az olmasından ileri gelmektedir. Bu yetersizlikten ötürü bu tür ışıkölçerler hızlı filmler kullanıldığında ve yansıyan ışığın ölçümünün yapılması zorunluluğunun çıktığı durumlarda yararları sınırlı bir alanda kalmaktadır. Bu sorunun çözümlenebilmesi için bazen bu aygıtlara ek kuvvettendiriciler kullanılmakta, ya da photo-conductive türü ek bir sell tabakası bulunmaktadır. Bunun yanında sell tabakası büyütülebilir, daha duyarlı bir mikroampermetre kullanma yoluna gidilebilir ya da daha geniş bir bakış açısı gerece sağlanabilir. Ancak bu çözümlerden hiçbirisi çok iyi ve yanlışsız çözümler verememektedir. Bu tür özel koşulların bulunduğu yerlerde gereç üzerinde bu tür düzeltmelerin yapılması olanaklarından yararlanmaktan çok, belirtilen tür çalışmalarda Photo-conductive türü ışıkölçerlerin kullanılması yeğlenmektedir.

Photo-conductive Sell'ler : Bu tür sell'lerin üretilmelerinde genel olarak Kadmiumsülfür (CdS) kullanılmaktadır. Çoğunlukla CdS iletken bir madde özelliğini taşımaktadır ancak bu maddeye belirli kimyasal maddeler eklendiğinde CdS yarı iletken bir madde niteliğine ulaşmaktadır ve üzerine düşen ışığın yoğunluğu artırıldığında direnci düşmektedir. CdS sell'ini besleyen güç bir pilden gelmektedir, aynı çevre üzerinde bir mikroampermetre ve bir direnç bulunmaktadır. Bu tür gereçlerde gerekli olan elektrik gücünün üretilebilmesi için genellikle civalı pillerin kullanılması yeğlenmektedir. Çünkü bu tür pillerin ömürleri boyunca yaklaşık olarak hep sabit bir gerilim verme özellikleri bulunmaktadır ki bu özellik bir ışıkölçer için doğru sonuçların elde edilebilmesi yönünden çok önemlidir. (Şekil-22)



Bir CdS sell'inin en önemli üstünlüğü yüksek bir ışık duyarlılığına sahip bulunmasıdır. Aynı alan genişliğine sahip bir selenyum sell'den CdS yaklaşık olarak on kat daha fazla bir duyarlığa sahip bulunmaktadır. Çok az ışık koşulları altında çalışma

yapması zorunluluğunun bulunduğu durumlarda ya da çok dar görüş açılarının kullanılmasının yeğlendiği durumlarda bu sell'erin kullanılması yoluyla tam doğru sonuçların elde edilebilmesi mümkün olabilmektedir. CdS sell'eri spot (nokta) ölçümlerinin yapılabilmesi için Selenyum Sell'lerinden çok daha uygundur.

Ancak CdS sell'erin kullanılması sırasında ortaya bazı sorunlar çıkmaktadır. Bu tür ışıkölçerlerin kullanılabilmesi için elektrik gücü gerekmektedir, bunun yanında bu ışıkölçerler selenyum hücrelerine sahip ışıkölçerlerden hem daha büyük hem daha ağırdır. Bu tür ışıkölçerlerin diğer ışıkölçerlere oranla sürekli bakım gerekmektedir. Ölçerlerin diğer ışıkölçerlere oranla sürekli bakım gerektirmektedir. Çünkü pilin ürettiği gerilimin değişebilme sakıncaları bulunmaktadır. Ancak iyi kalitedeki ışıkölçerlerin özel gerilim düzeltme devreleri bulunmaktadır. Az ışıklı bir ortamda çalışılması sırasında aydınlatma üzerinde herhangi bir değişikliğin olması durumunda CdS sell'li ışıkölçerler bu değişime yavaş bir biçimde uyum gösterebilmektedirler. Ayrıca CdS sell'erin karanlığa alışabilme özellikleri bulunmaktadır. Yani karanlıkta uzun bir süre kullanılmalarından sonra aydınlık bir ortamda ölçümlere devam edildiği takdirde gerçek ölçümden çok daha fazla sonuçlar alınmaktadır. Photo-conductive sell'eri çoğunlukla tayla görülebilen tüm renklere karşı duyarlı değildir ve pankromatik film şekilleri ile birlikte kullanılmak için renk düzeltme yöntemleri ya da birden fazla sell tabakasının kullanıldığı yöntemlere başvurulması gerekmektedir.

İŞIKÖLÇERLERİN KULLANIM İLKELERİ :

Bir ışıkölçer eğer yalnız ışığa duyarlı bir hücre ile bir mikroampermetreden oluşmuş olsaydı bizler yalnızca fotometrik değerleri elde edebilme olanağına sahip olmuş olacaktık. Bunun sonucunda ise ışıkölçeri kullanan fotoğrafçı birçok hesaplamalara girmek zorunda kalacaktı. Oysa yaklaşık tüm ışıkölçerlerde artık mekanik hesaplama cetvelleri bulunmaktadır ve bu fotoğrafçı ya da kameramanı birçok zahmetli hesaplama yapmaktan kurtarmaktadır.

İşte bir ölçümün doğru olarak yapılabilmesi için yapılan ölçüm sırasında pozlandırma değişkenlerinin sıralamasını şöyle yapabilirsiniz:

- a)- Sahnenin aydınlığı
- b)- Filmin hızı (ASA ya da DIN)
- c)- Diafram (f:stop)
- d)- Filtre faktörü

Normal bir ışıkölçer f:stop pozlandırma değerinin kolaylıkla bulunabilmesi için basit olarak şöyle kullanılabilir: İlk önce hesap cetvelinde kameranızda

kullanacağımız filmin duyarlılığını ayarlarız. Işığın ölçülebilmesi için aracın çalıştırma düğmesine basarız ve mikroampermetrenin hareketsiz olarak bir değer üzerinde kalmasına değin bu düğmeyi açık tutarız. Bu ibrenin üzerinde durduğu değerın hesaplayıcı celvel üzerine aktarılması sonucunda diyafram ve örtücü hızları arasında bir grup seçenek karşımıza çıkmış olacaktır.

Işığın ölçülmesinde iki ayrı temel teknik bulunmaktadır. Birinci teknik; **“düşen ışığın ölçülmesi”** tekniğidir. Yüzey aydınlık ya da karanlık olsun, parlak ya da mat olsun düşen ışığın yoğunluğu bu teknikten yararlanılarak ölçülmektedir. Düşen ışığın ölçülebilmesi için üretilmiş olan ışıkölçerler aydınlatmayı ölçmektedirler. Bu tür ışıkölçerlerin verdikleri sonuçlar **“lux”** ya da **“Footcandles”** cinsinden ölçülmektedir. Bu sistemin dışında ışığın ölçülebilmesi için kullanılan ikinci yol ise **“yansıyan ışığın ölçülmesi”** yöntemidir. Bu sistem yoluyla nesneden kameraya ulaşan ışığın yoğunluğunun ölçülmesidir. Nesnenin ışığın belli bir bölümünü emmesi ve diğer bölümünü yansıtmasından ötürü ve bazı ışınları kameradan yana değil de başka yönle doğru yansıtmasından ötürü aydınlıklığın yoğunluğu aydınlatmanın yoğunluğundan her zaman belli oranda az olmaktadır.

Genellikle bir ışıkölçer hem düşen ışığın hemde yansıyan ışığın ölçülebilmesi için üretilmektedir. Ancak ışıkölçerlerin büyük bir çoğunluğu bu iki sistemi birden bünyelerinde taşımalarına karşın özellikle bu türlerden ancak birinin ölçülebilmesi için üretilmişlerdir. Bunun nedeni iki ayrı ölçme sisteminde ayrı hücre duyarlılıklarının ve ayrı görüş açısının olması gerekliliğidir.

Birkaç küçük durumun dışında bir film çekilirken pozlandırma düzenlemesi nesnenin yansıtma oranına göre yapılamaz. Böyle yapıldığı takdirde siyah ve beyaz renk tonları grinin değişik tonları olarak ortaya çıkabilir. Düşen ışık ölçme tekniğinin ana temeli şöyle açıklanabilir: Eğer kameranın ayarlanması doğru bir biçimde ölçülmüş olan düşen ışık aydınlatmasına göre yapıldığı takdirde nesnenin yüzeyinin yansıtma gücü ne olursa olsun o nesnenin yansıyan ışığı filmin karakteristik eğrisine uygun limitler içinde bulunup filmin üzerinde uygun bir pozlama yoğunluğunun yaratılmasına neden olacaktır. Aydınlatmanın gücü ne denli alçak ya da yüksek olursa olsun kilit tonların aynılığının sürdürülebilmesi için en uygun yol niteliğindedir. Pozlama düzenlemesi düşen ışığa göre yapıldığında kilit tonların renk tonları normal olarak kaydedilmiş olacaktır.

Düşen ışıkölçerlerle yapılacak ölçümler sırasında izlenmesi gereken yolu şöyle açıklayabiliriz: Bu tür bir ışıkölçerin üzerinde yarıküre biçiminde bir ışık toplayıcı bölümün bulunmasından ötürü ışıkölçer nesnenin bulunduğu yerden kameranın bulunduğu yere doğru yöneltilmelidir. Yapılan bu ölçümde ışıkölçer nesnenin üzerine düşen tüm ışıklara göre bir değer göstermektedir. Dışarıda güneş ışığının altında çekim yapılması düşünüldüğünde ölçümün yapılabilmesi için çekimi yapılacak olan nesnenin yanına değin gılmenin güç olduğu ya da mümkün

olmadığı durumda nesnenin ışığının ölçülebilmesi aydınlatma durumunun nesnenin aydınlatma durumunun benzediği herhangi kolay ulaşılabilecek bir başka yerde yapılabilmesi mümkündür. Ancak bunun genel şartı, ışıkölçerin yöneltme yönünün hep aynı yani nesnenin yönünden kameranın yönüne doğru olmasıdır. Bazen kameranın önündeki tüm çekim alanından ışıkölçer kameraya doğru yönelik olmak koşuluyla bu alan içinde dolaşarak bir ölçüm yapılması yararlı ve daha doğru sonuçlar vermektedir. Bu tür ışıkölçerlerle ışık ölçümünün yapılması sırasında eğer yarıküre biçiminde ışıktoplayıcı değilse düz ve disk biçiminde ışık toplayıcı plaka ışıkölçerin duyarlı hücresinin önünde bulunmaktaysa ışıkölçeri nesnenin bulunduğu yerden ana ışık kaynağının bulunduğu yöne doğru yöneltmek gerekmektedir. Bu tür toplayıcılarla yapılan ölçümlerin genel amacı sırasında kullanılan çeşitli ışıkların tek tek ölçülebilmesi ve aydınlatmanın kontrastlık oranının hesaplanabilmesine olanak vermesidir. Aydınlatmanın kontrastlığı oranı nesnenin aydınlığı oranından çok ayrı birşeydir. Nesnel aydınlık oranı nesnelerin yüzeylerinin yansıtmasına göre hesaplandığı için bu oran aydınlatma farklılığı oranından her zaman daha yüksek olmaktadır.

Yansıyan ışığı ölçen ışıkölçerlerle yapılan ölçümlerde üç ayrı ölçüm tekniğinden yararlanılabilmektedir:

a)- Nesnenin tümü yansıyan ışığı ölçen ışıkölçer tarafından ölçülebilir. Bu durumda ışıkölçer kameranın bulunduğu yerden nesneye doğru en geniş görüş açısı ile bakmaktadır. Bu tür bir ölçüm en azından iki tane birbirinden farklı sorun karşınıza çıkabilmektedir. Eğer çekim sırasında aydınlık ya da karanlık bir arka fon bulunmaktaysa sonucun doğru olma olasılığı bu tür bir ölçümde çok az olacaktır. İkinci sorun ise standart yansıyan ışığı ölçen ışıkölçerlerin görüş açıları çoğu kez kamerada kullanılmakta olan merceğin açısından daha büyük olmakta ve bunun sonucunda da merceğin görmediği ancak ışıkölçerlerin ölçüm kafasının gördüğü diğer alanlardaki aydınlık ya da karanlık alanlar ölçüm üzerinde önemli sapmaların doğmasına neden olmakta ve bunun sonucunda da hatalı pozlama yapılmış olmaktadır.

b)- Eğer nesnenin tek tonlu bölümlerinin bir ölçümünün yapılmasına gidilecek olursa daha sıkı bir denetimin yapılabilmesi olanağı bulunmaktadır. Dar açılı donanıma sahip bir ışıkölçerin (yansıyan ışığı ölçen ışıkölçer) kullanıldığı durumlarda ışıkölçerin kameranın bulunduğu yerden nesneye doğru yöneltilmesi ve nesnede bulunan tonlardan yalnızca tek bir tonun ölçümünün yapılmasına gidilmesi, ya da geniş açılı bir yansıyan ışığı ölçen ışıkölçerin kullanıldığı durumlarda nesnenin çok yakınına kadar gidilerek ölçümün oradan yapılması gerekliliği bulunmaktadır. Tek tona sahip yüzeylerin ölçümünün yapılması istenilmesinin tek bir amacı bulunmaktadır ki bu amaçta en yüksek ve en alçak pozlandırma değerinin bulunması yoluyla sahnenin aydınlık oranını ortaya çıkarılmasıdır. Doğru pozlandırma değeri en yüksek ve en alçak yerin arasında bir değerde bulunmaktadır.

c)- Üçüncü teknik ise nesnenin aydınlatmasının aynı aydınlatma koşulları altında %18 lik bir yansıma yapan (Bu yüzde onsekizlik yansıma oranı beyaz derili bir insanın derisinin ışığı yansılma oranıdır ve görüntüde eğer insan bulunmaktaysa, bu değer dikkat edilmesi ve pozlama değerinin saptanması sırasında hesaba katılması gerekli olan ve kilit tonudur) bir kartın yüzeyinin ölçülmesi yoluna gidilmelidir. Bu sistem düşen ışığın belli bir bölümün ölçülmesi niteliğinde olduğu için düşen ışığın ölçülmesi tekniğine çok benzemektedir. Bazı durumlarda %18 lik yansıma yapan kartların bulunmaması durumunda el ayasının ölçümünün yapılmasında aynı anlama gelmektedir.

Sonuç olarak diyebiliriz ki bir film duyarkatının üzerine uygun yoğunlukta bir görüntünün aktarılabilmesi için yapılması gerekli işlemlerin başında pozlama denilen ve genellikle teknik bir danışman olarak her zaman kameramanın yanında bulunan ışıkölçer ve kameranın yetilerinin iyi bilinebilmesi kuşkusuz kameramana geniş olanaklar sağlayacak ve çalışmasında karşılaşılabileceği zorlukları en düşük düzeye indirecektir. Ancak unutulmaması gereken, teknik olanaklar ve bunların kullanımını kazanmaktadır.

P O Z L A N D I R I M A D E N E T İ M İ

TEKNİK TEMELLER:

Daha önce "Film Malzemesi" bölümünde bir filmin dayarkatı ya da dayarkatları üzerinde başarılı bir biçimde görüntünün saptanabilmesi için gerekli olan pozlandırma değerinin toleranslarının dar olduğunu ve doğru bir pozlamanın ne denli önemli bir konu olduğu üzerinde durmuştuk. Bu bölümde ise doğru pozlandırma değerini saptayabilmek için ışıkölçerin kullanılmasının temel teknikleri üzerinde durulacaktır.

Ancak burada belirtilmesi gereken önemli bir nokta "doğru" bir pozlamanın yalnızca pozitif faktörlere bağlanamamasıdır. Pozlama değerinin seçilmesini etkileyen faktörlerden bazıları şöyle sıralanabilir:

- a. Filmin türü, üreten firmanın filme eklediği bazı özellikler.
- b. Kameranın ve belki de yapım ekibinden diğer bazı elemanların zevkleri,
- c. Kameranın kullandığı film ile ilgili olarak eskiden beri edinilmiş olduğu deneyimler,
- d. Filmin yıkandığı laboratuvarın özellikleri.

Yukarıda belirttiğimiz faktörler dikkatle incelendiğinde ışıkölçerin yalnızca bir rehber olarak kullanıldığı gözümüze çarpmaktadır. Bu araç filmin temel pozlandırılması hakkında genel bir fikir verebilme yetkisine sahip bulunmaktadır. Bir ışıkölçer bu yönleri ile kameramana kamerada kullanılacak olan belli bir F:stop'u dikte edilebilme yetkisine sahip değildir. Doğru bir pozlamanın elde edilebilmesi için ise bir kameraman genel olarak şu faktörlere dikkat etmelidir:

1)- *Sahne aydınlatması* : Sahnenin aydınlatılması düşen ışıkölçerin kullanılması yoluyla footcandles veya lux olarak direkt olarak ölçülmektedir. Genellikle bir sinema filminin pozlandırılmasında nesneden yansıyan ışık değil, düşen ışığın yoğunluğunun ölçülmesi yolu ile pozlandırma değeri saptanmaktadır.

2)- *Filmin Hızı*: Film hızları genel olarak ASA sistemi aracılığı ile ölçülmektedir. Ancak temel olarak bu sistem sinema filmleri için hazırlanmış bir sistem değildir. Işıkölçerin filmin üretici firması için tespit edilen ASA hızı ya da pozlandırma indeksine göre ayarlanması gerekmektedir. Eğer film üreticisi en düşük

ve ortalama hızları verirse kameraman filmi kullanmak istediği duyarlılıkta ışıkölçerlerin ASA skalasında bir düzenleme yapma yoluna girmelidir.

3)- Diyafram (ya da f:stop) : Her mercekte daha önce objektifler bölümünde de anlatıldığı gibi belli bir f:stop dağılımı bulunmaktadır. Bir merceğin en geniş veya en büyük diyaframı daha büyük ve daha geniş olarak oluşturulabildiğinde bizler o merceği diğer merceğe göre "daha hızlı objektif" adıyla anmaktayız. Bir objektifin hızı o objektifin optik yapısına sıkı sıkıya bağlı bulunmaktadır. Ancak, genel olarak uzun odak uzaklığına sahip olan objektiflerin hızlarının alçak olduğunu söyleyebiliriz. Böylece telefoto ve zoom mercekler diğer merceklerle oranla küçük maksimum diyaframlara sahip bulunmaktadır. Bir kameraman bu tür mercekleri kullandığında yararlanabileceği f:stop dağılımı diğer merceklerle oranla daha az olmuş olacaktır.

T:Stop (Transmission) birimleri bir merceğin efektif f:stopları, yani o merceğin ışık geçirme gücünü ifade etmektedir. Işık geçirme gücü merceğin odak noktasında elektronik olarak ölçülmektedir ve her mercek fabrikadan çıkmadan önce bu ölçüm testine tabi tutulmaktadır. Bilinmesi gerekli olan önemli nokta T:Stopların yalnızca geometrik olan f: Stoplardan her zaman biraz daha küçük olduklarıdır. Çünkü merceğin içindeki elemanlar ışığın belli bir bölümünü emmektedir ve cam bölümlerle birleşik durumda bulunan hava bölümlerinin birleşim yerleri (hava/cam birleşim yerleri) ışığı geriye doğru yansıtmaya özelliğine sahip bulunmaktadır. Merceğin içindeki elemanların sayısı artırıldığında bu ışık yansıma ve geriye doğru yansıtmaya faktörlerinin önemleri de doğru orantılı olarak artmaktadır. Böylece büyük ve karmaşık merceklerde T:Stop değerleri de mercek üzerinde belirtilmiştir ve bu tür merceklerin kullanıldıkları durumlarda mercek üzerinde bulunan T:Stop değerinin kullanılması f:stop değerinin kullanılmasından daha verimli ve daha yararlı bir yöntem olacaktır.

4)- Kamera Hızı : Senkronlu ses kaydı yapılan sesli film çekimlerinde kameranın çekim hızı genel olarak saniyede 24 karedir. (TV için çekilen sesli filmlerde ise bu sesli kaydın hızının saniyede 25 kare olması gerekmektedir.) Bu hız eğer normal olmayan bir hareketin saplanması amacını taşımaklarsak her zaman değişmez kamera hızı olarak kabul edilmelidir. 175 derecelik standart örtücü açısının kullanıldığı durumlarda bu çekim hızı 1/50 saniyelik bir pozlama hızını sağlamaktadır.

Özel bazı sonuçların sağlanabilmesi amacıyla kameralarıda başka çekim hızlarını da kullanma olanağımız bulunmaktadır. Bir film kamera içinden normalden daha yüksek bir hızda geçirildiğinde ve yine o film banyo edildikten sonra göstericide saniyede 24 karelik normal gösterim hızı ile gösterildiğinde filmin hareketi normalden daha yavaş olarak gözükcektir. Böyle bir durumda pozlama süresinin kısaltılmış olmasından ötürü uygun yöntemlerin kullanılması gerekliliği

bulunmaktadır. 24 kareden daha yüksek çekim hızları için aşağıdaki gibi bir hesaplama yöntemini kullanma olanağımız bulunmaktadır:

$$\text{Kamera hız değıştirme faktörü} = \frac{\text{Saniyede geçen kare sayısı}}{24}$$

ortaya çıkacak olan faktör pozlandırmanın ne kadar artırılması gerektiğini bize vermiş olacaktır. Bu formülü bir örnekle uygulayacak olursak;

$$\frac{\text{Saniyede geçen kare sayısı}}{24} = 2 \text{ dir}$$

Böylece pozlandırmanın normal pozlandırmaya oranla iki misli fazla olması gerekmektedir. Gerektiğinde yani saniyede film penceresi önünden 48 karenin geçtiği bir durumda diyaframın normale göre 1 f-stop daha açılması gerekecektir.

Kamera hızının 24 sn./kareden, yani standart hızdan daha yavaş olduğu durumlarda görüntünün hareketi normalden daha hızlı olmuş olacaktır. Pozlandırmadaki düzenlemeyi hesaplayabilmek için bu durumu yukarıdaki formülün tam tersinin kullanılması gerekmektedir.

$$\text{Kamera hızı değıştirme faktörü (yavaş hareket)} = \frac{24}{\text{Saniyede geçen kare sayısı}}$$

Bu faktör pozlandırmanın ne kadar azaltılması gerektiğini göstermektedir. Örneğin; kameranın hızı 12 sn./karedir. Bu durumda bu değerleri formülümüze uygulayacak olursak;

$$\frac{24}{12} = 2 \text{ olacaktır.}$$

Bu durumda pozlandırmanın yarı yarıya azaltılması gerekmektedir. Yani 1 f-stop daha az bir diyafram değerinin ışıkölçerini verdiği sonuçtan çıkmak gereklidir.

Sessiz bir filmi normal hareketlerle, normalden daha yavaş çekerek gösterme olanağına sahip bulunmaktayız. Standart 16 sn./kare sessiz çekim hızının kullanılmasına gereğimiz bulunmaktadır. Böylelikle normal bir hareket sağlayıp film giderlerinin azaltılabilmesi olanağı bulunmaktadır. Ancak, sonradan ses eklemek bu tür hızda çekilmiş olan filmler için olanaksızdır.

5)- **Örtücü açıklığı** Her zaman derece olarak tanımlanmaktadır. Belli bir kamera hızında her karenin ne kadarlık bir süreyle pozlandırılacağını sağlayan bir kamera elemanıdır. Çoğunlukla bir disk biçiminde olup her film karesinin geçişinde yalnızca bir kez dönmektedir. Bu diskin bir bölümü yarıktır ve film

penceresinin önüne gelip hareketsiz kaldığı anda ışık bu yarıktan geçerek filmi pozlamaktadır. Diskin yarık olmayan bölümü film önüne geldiğinde filmin biraz önce pozlandırılmış olan bölümü aşağıya, yani toplayıcı makaraya doğru gider. Bu sırada da doğal olarak pozlandırılmamış olan film parçası film penceresinin önünde yerini almış olacaktır. Diskteki yarığın açısının büyüklüğü filmin pozlandırma süresine saptamaktadır. Eğer bu pozlama açısı iki misli büyütülecek olursa pozlandırma süresi de iki misli artmış olacaktır. Bu durum bir formülle açıklanacak olursa;

$$\text{Pozlandırma süresi} = \frac{\text{Örtücü açısı}}{360^\circ \text{ sn. de geçen kare sayısı}} \text{ dir.}$$

Daha öncede belirtmiş olduğumuz gibi standart örtücü açısı 175 derecedir. Ancak bazı kamera tiplerinde örtücü açısını değiştirerek pozlandırma süresini azaltabilir, ya da bazen de bir miktar artırabiliriz. Böyle bir değişebilen örtücü açısı kameranın işlerini büyük ölçüde kolaylaştırır ve çalışma alanıyla, çalışma olanaklarını genişletir. Üstelik bu tür bir kamera ile çalışma olanakları çok daha genişlemiş olacaktır.

6)- *Kamera merceğinin* önüne ya da son elemanın arkasına ışık emen filitrelerin takılması durumunda, filitre faktörleri pozlandırmanın ne derecede artırılacağını göstermektedir. Kameranın hız değişim faktörleri gibi gerekli f:stop artışının sağlanması ve saptanması kolaydır. Filtre faktörünün iki misli arttırıldığı durumda pozlamanın da daha önce "filtreler" bölümünden de hatırlayacağınız gibi 1 f:stop artırılması gerekmektedir. Böylelikle 2, 4 ve 8 faktör sayıları 1,2,3 f:stop artışlarını da bunların aralarına sokmak olasıdır. Bazı filitreler, örneğin: ND filitreleri birimleri filitrenin yoğunluğunu da belirtmektedir. Bu tür birimler her zaman logaritmik birimlerdir ve filitre faktörlerine olan ilişkisi aşağıdaki cetvelde gösterilmektedir.

Yoğunluk	0.3	0.6	0.9	1.0	2.0	3.0	4.0
Filtre Fak:	2	4	8	10	100	1000	10000
F:stop artışı:	1	2	3	3 1/3	6 1/3	10	13 1/3

Eğer iki filitre bir arada kullanılacak olursa bu filitrelerin faktörlerinin birbiriyle çarpılması gerekmektedir. Eğer iki filitre de tayfın aynı bölümünden ışık emmekteyseler birbirlerinin etkilerini yok etme olanakları bulunmaktadır. Böyle durumlarda bu filitrelerin faktörleri birbirleri ile çarpılamazlar. Genel olarak birden fazla filitrenin birarada kullanılması zorunluluğu bulunmaktaysa, bu filitrelerden birisi genellikle ND filitresidir ve böyle durumlarda da bu filitrelerin faktörlerinin birbirleri ile çarpılması doygun sonuçlar vermektedir.

OPTİMUM POZLANDIRMA: (En Doğru Pozlama)

Pozlandırma denetlemesinin ilk amacı az pozlandırma ya da fazla pozlandırma yapılmasından kaçınmaktır. Az pozlandırılmış bir negatif film açık olarak çıkacaktır. Yani gölgeler arasındaki ayrıntılar arasında kontrastlık ortadan kalkmış olacaktır ve filmin üzerindeki netlik belli bir oranda kaybolacaktır. Renkli filmlerin az ya da çok pozlandırılmaları durumunda, üstelik yüksek bir kontrastlığa sahip olan bir nesnenin çekiminin yapılması durumunda doğru renk dengesi düzeltilemez bir biçimde bozulmuş olacaktır. Bu iki aşırı uç arasında genel olarak esnek bir alan bulunmaktadır. Bu esneklik kullanılan film ve nesneye bağlı olarak iyi bir görüntü üretilmektedir. Ancak bu esneklik alanı içinde kullanılacak olan f-stop'un çekilmesinde kameraman olarak konunun başında da saydığımız faktörlere bağlı olmak koşulu ile tam bir serbestliğimiz bulunmaktadır.

Temel faktörlerden birisi taneciliktir (gren). Görüntü yoğunluğunun artırıldığı durumlarda tanecilik oranının da arttığını görmekteyiz. Böylelikle filmcilikte tam bir ton ayrımının sağlamabilmesi için minimum bir pozlandırma kullanılmakta ancak, bunun yanında tanecilik oranından başka faktörlerde bulunmaktadır. Genellikle bir orijinal negatif filminden birçok kopya elde edilerek bu kopyalar gösterim kopyası olarak kullanılmaktadır. Orijinal negatif film baskı makinasından geçtikçe üzerindeki görüntü kalitesinden birşeyler yitirmektedir. Yavaş yavaş az pozlandırılmış açık film üzerindeki duyarkat çizilerek görüntünün kalitesinde artık gözle dahi seçilebilecek düşüşler olur. Bu çizgiler giderek çoğaldığında artık daha fazla kopya çıkarmak olanaksız bir hale gelecektir. Doğru pozlandırılmış olan bir negatife oranla çok daha fazla olduğu için kopya işlemi sırasında çizilmenin yarattığı sorunlar daha da azalacaktır. Ayrıca biraz fazla pozlandırma yapmak bir sigorta niteliğindedir. Örneğin yıkama banyosunun zayıflamış olduğu durumlarda biraz fazla pozlanmış olan film bu eksikliği giderecek niteliktedir.

Buraya kadar anlattıklarımızın hemen hemen tümü negatif filmler için geçerlidir. Kamerada kullanılan film yani kamera orijinali reversal olduğu durumlarda yukarıda anlattıklarımızın artık tam tersi geçerli olmuş olacaktır. Reversal yani evrilir filmler az pozlandırılacak olurlarsa kopyalar yoğun bir orijinal filminden alınmış olacaktırlar. Ancak evrilir film çok pozlandırılacak olursa aydınlık yerlerin detayları ortadan kalkacak ve beyaza yakın bir açıklıkta ortaya çıkmış olacaktır.

AYDINLATMANIN SÜREKLİLİĞİ :

Fotoğrafçılıkta genellikle bir çekimi ya da fotoğraf yalnız başına bağımsız bir birim olduğu için pozlandırması yalnızca o nesneye göre ayatlanıp daha önceki çekilen

ya da çekilecek olan fotoğraflarla aralarında bir bağın kurulması istenmez. Ancak sinemada bu durum böyle gelişmemektedir. Sinemada bir çekimden başka bir çekime, bir sekansdan başka bir sekansa geçişlerde bir aydınlıklılık sürekliliğinin sağlanabilmesi için pozlandırma denellemesinin yapılması fotoğrafcılıktan çok daha değişiktir. Burada önemli olan şey şudur: Bazı kilit nesneleri ve bazı kilit oyuncuların deri tonlarının sürekli olarak aynı renk ve tonda görünübilmesinin sağlanması gerekmektedir. Bazı oyuncuların ya da kilit noktaların deri tonlarının aynı yoğunluk ile, aynı renk dengesi ile bir sekans içinde uyumlulukları gerekmektedir. Ayrıca da eğer başka bir amaç güdülmemekteyse tüm film içinde de bu tonların arasında büyük ayrılıkların bulunmamasına özen gösterilmelidir. Laboratuvarıda baskı işleminin yapılmasından önce deri tonları arasındaki küçük farklılıklar ışık tespit masasında saptanır, ortaya çıkan farklılıklar baskı makinasında baskı işleminin yapılması sırasında gerekli düzeltmelerin yapılması yoluna gidilir. Pozitif kopyaların üretilmesi sırasında büyük aydınlıklılık devamlılığı yanlışlarının üretilmesi sırasında büyük aydınlıklılık devamlılığı yanlışlarının düzeltilmesi olanağı bulunmamaktadır. Böylelikle bir kameraman çekimlerinin pozlamasını ayarlarken bu kilit noktaların aydınlıklılığın sürekliliği sorununu çözmek ve bunu sağlamak zorunluluğundadır.

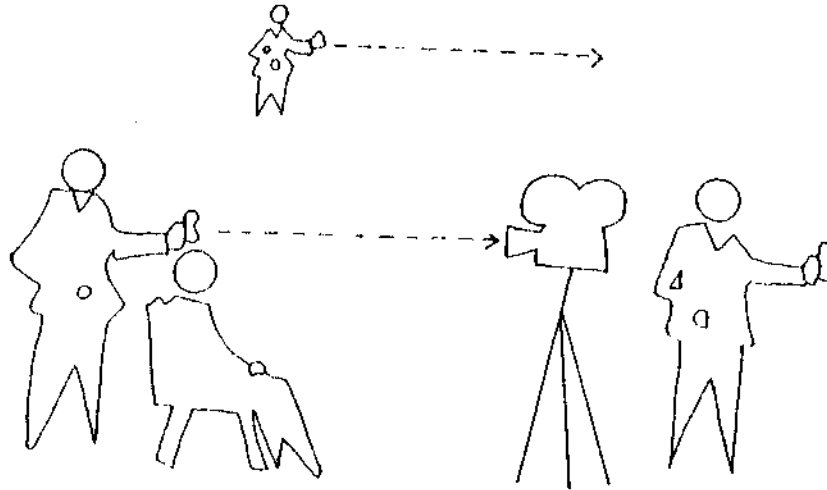
Bir çekimde ya da bir çekimin ışığının hazırlanması sırasında ışıkölçer kullanılmasının ana amacı bir aydınlatma sürekliliğinin sağlanabilmesi içindir. Yani nesnenin kilit tonlarının pozlama değerini bulduktan sonra diyaframı ve diğer kamera ayarlarının öylesine düzenlenmesi gerekmektedir ki, her çekimde film belli bir sabit bir yoğunluk ile pozlanabilsin. Başka bir deyişle, bu kilit tonu filmin sensitometrik eğrisinde belli bir noktada hareketsiz olarak tutulmalıdır. Doğru pozlandırılmış olan bir filmin çekim sırası pozitif baskının yapılması sırasında yalnızca küçük baskı ve ışık değişikliklerinin yapılmasını gerektirmektedir.

İkinci amaç ise şöyle açıklanabilir: Ne denli olanaklı kılınıbiliyorsa kilit tonu yoğunluğu ve parlak noktalar ile gölgelerde kalan yerler arasında sürekli bir dengenin sağlanabilmesi gerekmektedir. Yani tüm sahnenin aydınlık dengesi sabit ve filmin duyarkatının esneklik limitleri içinde kalmalıdır. İşte böyle bir durumun sağlanabilmesi için ışıkölçerin kullanılması zorunluluğu bulunmaktadır. Ancak birçok kameraman bu tür bir pozlama denetimini gözleri ile ya da "pan glass" adı verilen bir gözleme camı aracılığı ile yapmayı yeğlemektedir.

DÜŞEN IŞIĞI ÖLÇEN IŞIKÖLÇER TEKNİKLERİ

Bir çekimin diğer bir çekimle aydınlatma durumu ne olursa olsun beyaz bir yüzey filmin üzerinde beyaz olarak kaydedilmelidir. Siyah bir yüzey de siyah olarak kaydedilmeli ve deri renk tonu siyah ile beyaz arasında belli bir yoğunluk ile kaydedilmelidir. Bir kaç küçük kuraldışılığın haricinde ***pozlandırma ayarlaması***

nesnenin yansıtma oranına göre yapılamaz. Pozlamanın nesnenin yansıtma oranına göre yapıldığı durumlarda beyazlar veya siyahlar gri renk tonları biçiminde pozlanabilir ve deri tonları değişime uğrayabilir. Düşen ışık tekniğinin ana temelini bir kez daha yinelersek; Eğer kamera ayarlaması doğru bir biçimde ölçülmüş bir düşen ışık aydınlatılmasına göre yapıldığı takdirde nesnenin yüzeylerinin yansıtma güçleri ne olursa olsun o nesnenin yansıtılan ışığı filmin karakteristik eğrisine uygun limitler içinde bulunup filmin üzerinde uygun bir yoğunluğun yaratılmasını sağlamış olacaktır. %18'lik yani normal bir yansıtma yapan bir yüzey tam olarak aydınlatıldığında düşen ışığı ölçen bir ışıkölçer öyle bir sonuç vermektedir ki pozlandırma eğer o sonuca göre film belli bir yoğunluk ile pozlandırılmış olacaktır. Daha aydınlık olan yüzeyler negatif filmde daha yüksek yoğunluk ile kaydedilirler. Daha koyu yüzeyler ise daha az bir yoğunluk ile filmin üzerine kaydedileceklerdir. Aydınlatmanın gücü ne kadar olursa olsun kilit tonlarının aydınlığının sürekliliğini sağlayabilmek için düşen ışığın ölçülmesi yöntemi ile bu işlem en uygun yol niteliğindedir. Pozlandırma ayarlaması eğer düşen ışığa göre yapılacak olursa kilit noktaların ton oranları normal olarak kaydedilmiş olacaktır. Çünkü her çekimde hemen hemen bir deri tonu aynı yoğunluk ile kaydedilecektir. **Örneğin; Bir beyaz insanın yüzünün yansıtma oranı %30-35 arasında değişmektedir.** Böyle bir yüzün yoğunluğu pozlandırma değeri normal %18'lik bir yüzün pozlandırma değerinin yaklaşık olarak iki misli yüksekliğindedir.(Şekil-23)



Şekil-23 Işıkolçerin üzerinde yarıküre biçiminde bir ışıktoplayıcısı bulunduğu durumlarda düşen ışığın ölçülebilmesi için ışıkölçeri nesnenin bulunduğu yerdən kameraya doğru yönelmek gerekmektedir. Değişmeyen bir güneş ışığı altında düşen

ışık başka yerlerden de ölçülebilmektedir.

Düşen ışığı ölçen bir ışıkölçeri kullanma yöntemi ışıkölçerin üzerinde ışık toplayıcı parçanın tipine göre değişmektedir.

A)- Yarıküre biçimindeki ışık toplayıcısı ışıkölçer üzerinde kullanıldığında nesnenin bulunduğu yerden kameraya doğru yöneltilir. Bu kilit nesnenin aydınlatması tüm sahnenin maksimum aydınlatması olduğu için ışıkölçer nesnenin üzerine düşen tüm ışıklara göre bir değer göstermektedir ve bir diyafram birimi vermektedir. Dışarıda yapılan çalışmalarda anahtar ışık olarak güneş ışığı kullanılmaktadır ve böyle bir durumda nesne üzerine düşen ışığın ölçümünü yapmak ve nesnenin diyafram değerini ortaya çıkarmak için nesnenin yanına gidilmesinin zor ya da olanaksız olduğu durumlarda, nesnenin ışığının ölçülmesi, aydınlatma koşullarının nesnenin aydınlatma koşullarına benzediği herhangi kolay ulaşılabilecek bir yerde yapılabilir. Normal bir ölçüm yapabilmenin genel şartı, ışıkölçerin yöneltilme yönünün hep aynı yönde yani nesnenin bulunduğu yönden kameranın bulunduğu yöne doğru olmasına dikkat edilmesi gerekmektedir. Bazen kameranın önünde bulunan tüm alan ışıkölçer hep kameraya doğru yönelik olma koşuluyla bir ölçüm yapılması (bu alanın içinde dolaşarak ölçüm yapılması) oldukça yararlı sonuçlar vermektedir. Böylece aydınlatma dengesizlikleri, az ya da çok aydınlatılmış olan yerlerin ortaya çıkarılabilme olanağı doğmuş olacaktır. Kamera önünde dolaşarak yapılan ölçümler sırasında ışıktoplayıcı parça üzerine gölge (kendi gölgesi de dahil olmak üzere) düşürülmesine dikkat edilmesi gerekmektedir.

B)- Işıkölçerlerle ölçüm yapma sırasında ışıkölçer üzerinde DSK biçimindeki ışıktoplayıcı parça kullanıldığında ışıkölçeri nesnenin bulunduğu yerden ana ışık kaynağına doğru yöneltilmek gerekmektedir. Doğru bir pozlama kararının verilebilmesi için deneme çekimlerinin yapılmasına karar verilebilir ya da kameranın daha önceki deneyimlerine dayanarak çevrime başlanabilir. Deneyim sahibi bir kameraman bazen anahtar ışığın "lux" cinsinden değerini öğrendikten sonra kullanmış olduğu filme doğru bir diyafram basamağı seçebilecektir. Ayrıca dolgu ışığı da ölçülebilir ve daha önce de yukarıda anlatıldığı gibi ışıkölçer çekim alanı içinde dolaştırılabilir.

Aydınlatma kontrastlığı şöyle hesaplanmaktadır: Dolgu ışığı ve çoğu kez anahtar ışığı ve dolgu ışığı aynı yorlora düştüğü zaman
ANAHTAR IŞIK+ DOLGU IŞIĞI : DOLGU IŞIĞI formülü uygulanmaktadır
Eğer her ışık kaynağının ayrı ayrı ölçümleri yapılacaksa disk biçimindeki ışıktoplayıcısı ile yapılan ölçümler en yetkin sonuçları vermektedirler. Bu aydınlatma kontrastlığı oranı nesnenin aydınlığı oranından apayrı birşeydir. Nesnel aydınlıklık oranı, nesnenin yüzeylerinin yansıtmasına göre hesaplandığı için bu oran aydınlatma farklılığı oranından her zaman yüksek olmaktadır.

YANSIYAN IŞIĞI ÖLÇEN IŞIKÖLÇER TEKNİKLERİ :

Yansıyan ışıkölçerle yapılan ışık ölçümünde üç ayrı ölçüm tekniği bulunmaktadır. Bunlar sırasıyla;

1- Nesnenin tümü ölçülebilir (Birleşik ölçüm)

2- Nesnenin küçük, tek tonlu bir bölümünü ölçebiliriz. (Dar açılı bir spotmetre kullanılabilir ya da normal bir ışıkölçerle nesneye çok yaklaşılarak ölçüm yapılabilir).

3- Nesnenin yansıtma gücünün aynısına sahip olan ve aynı şekilde aydınlatılmış olan bir yüzeyin ölçümü yapılabilir.

(1.)- Birleşik ölçümler kameranın bulunduğu yerden nesneye doğru yönlendirilmiş geniş bir açıya sahip ışıkölçerler tarafından yapılabilmektedir. Çekimi yapılacak tüm alandan gelen ışıklar ölçülüp bir oran gösterilmek yoluyla bir diyafram değerinin ortaya çıkması sağlanmaktadır. Böyle bir durum teknik düzeyde sinemacılıkta iki tane sorun yaratabilmektedir:

A- Bir aydınlatma oranı değeri kullanılarak filmi pozlandırma yoluna gidilecek olursa deri tonlarının yarattıkları yoğunluklar da düzensiz olacaktır ve çekim alanındaki yüksek ya da az orandaki yansıma yapan yerler örneğin çekim sırasında aydınlık ya da karanlık bir arka fon bulunmaktaysa ışıkölçerin vermiş olduğu sonucun doğru olabilme olasılığı çok azdır.

B- Standart yansıyan ışığı ölçen ışıkölçerin bakış açıları çoğu kez kamerada kullanılmakta olan merceğin açısından daha büyük olmaktadır.

(2)- Nesnenin tek tonlu bölümlerinin ölçümünün yapılması yoluna gidildiği takdirde daha sıkı bir denetimin yapılabilmesi olanağı bulunmaktadır. Işıkölçerler yüzey yansımasının normal yansıma yüzdesi olan %18 lik bir oranda olduğunu varsayarsak bu yansıma yüzdesini hesaba katan bir diyafram değerinin verilmesi gerekmektedir. Bazı ışıkölçerlerin üzerinde aydınlık ve koyu yüzeylerin ölçülebilmesi için bazı özel işaretler bulunmaktadır. Yüzey eğer normalden daha değişikse özel yöntemlerin kullanılmasında dikkatli olmak ve ona göre davranmak gerekmektedir. Eğer normal bir yansıyan ışığı ölçen ışıkölçer kullanılmaktaysa, bu ışıkölçerle doğru bir ölçümün yapılabilmesi için ışıkölçerin nesnenin çok yakınına kadar getirilmesi gerekmektedir. Bazen bunun yapılabilmesi çok zor ya da olanaksız birşeydir. Ve bazen ışıkölçer tam ölçülecek olan yüzey üzerinde bir gölge yaratabilir. Tek ton yüzeylerin ölçülmesi normal amacın en yüksek ve en alçak pozlandırma değerini bularak salınenin aydınlıklılık oranını ortaya çıkarma amacını taşımaktadır. Doğru bir pozlandırma bu yüksek ve alçak değerlerin arasında bir yerde bulunmaktadır. Örneğin: Beyaz yüzeye

sahip olan bir nesnenin yansıtma oranı %100'e yakın olacak ve %18' lik bir yüzeyin pozlandırma değerinin 2 /3 stop daha azı kadar bir pozlandırmanın yapılmasına gereğimiz bulunacaktır. Ancak böyle bir yöntem aydınlıklılık devamlılığının sağlanmasını zorlaştırıcı bir niteliktedir. Aydınlıklılık oranının ölçülmesi sahnenin aydınlılık dengesinin denetiminde kullanılan en iyi yöntemdir. Tek ton tekniğinin doğru olarak kullanılması kilit deri tonunun yani kilit oyuncunun yüzünün ölçülmesi tekniğidir. Bu tür ölçünlerin yapılması sırasında nesnenin yansıtmasının özelliklerine göre bir düzenlemenin yapılması gerekmektedir. Örneğin beyaz bir insan için ışıkölçerin sonucunu 2' ye kadar bu faktörler nedeniyle azaltmak gerekebilecektir.

(3)- Üçüncü teknikte nesnenin aydınlatılmasının aynı aydınlatma koşulları altında %18 lik bir yansıtma yapan kart gibi bilinen yansımayı yapan bir yüzeyin ölçülmesi işlemine başvurulmasıdır. Düşen ışığın belli bir bölümünün ölçülmesinde olduğu gibi bu teknikte de aynı işlem yapılmaktadır. Ancak arka ışık yeterince kesin değerler olarak ölçümün içinde yer almamaktadır. Burada belli başlı bir sorun bulunmaktadır. Eğer kullanılmakta olan gri kartın boyutları çok büyük değilse geniş bir görüş açısına sahip olan bir pozometre kartın dışında kalan alanın ölçümünün yapılmaması için pozometre karta çok yaklaştırıldığında bu durumda da ışıkölçerin kendi gölgesinin kart üzerine düşmesi ve kendi gölgelediği alanında ölçüm değerine etki etmesi gibi bir sorun bulunmaktadır. Bazı görüntü yönetmenleri çevrim alanlarında bu kartların taşınması yerine kendi bildikleri ve daha önceden birçok kez denemiş oldukları bir yüzeyin ölçümünü yapmayı yeğlemektedir. Bu yüzeye çok tanınmış bir örnek olarak el ayası verilebilir..

İç çekimlerde ışığın istenilen atmosfere göre uygun olmasını sağlamakla olan kameraman, görüntü yönetmeni ya da şefkameramanların büyük bir çoğunluğu düşen ışığı ölçmektedir. İç çekimlerde yansıyan ışığın ölçülmesi ancak özel durumlarda ve özel ölçme yöntemlerini gerektiren bir iştir.

Dış çekimlerde ise yansıyan ışığın ölçümünün yapılması çok sık olarak yapılan bir iştir. Üstelik bazı kameramanlar belgesel film çekerlerken dış çekimlerde yalnızca yansıyan ışığın ölçümünü yapmaktadırlar. Diğer bir kısım kameralar ise bu tür çalışmalarda genellikle hem yansıyan hem de düşen ışığın ölçümünü yapma yoluna gitmektedirler.

OPTİMAL 1: Stop :

Her ne kadar her zaman kamera penceresine gelen ışığın denellenebilmesi olanaklıysa da bir çok kameraman genel olarak önceden saptamış oldukları herhangi bir f:stop ile çalışmayı yeğlemektedirler. Burada bir çok önemli faktör bulunmaktadır:

a)- Merceğin Optik Kalitesi : Objektifler genel olarak değer f:stop'larda

en iyi görüntüyü sağlamaktadırlar.

b)- Giderler : Küçük diyafram açıklıklarında (örn: f:11, f:16 gibi..) yapılan çekimlerin aydınlatına giderleri büyük diyafram açıklıklarına oranla daha fazla olmaktadır.

c)-Alan Derinliği : Diyafram açıklığı küçültüldüğünde seçiklik alanı da derinleştirilmektedir.

d)-Zoom Objektiflerin Kullanılması : Zoom objektifler değişmez odak uzunluğuna sahip objektifler açıklığına sahip değildirler.

e)- Kontrastlık ve Renk : Bir noktaya kadar diyafram küçültüldüğünde kontrastlık ve renklerde belirgin bir sertleşme görülür.

f)- Netlik : Küçük diyafram açıklıkları kullanıldığı zaman görüntü genellikle daha keskin, daha seçik olarak oluşmaktadır. Objektif diyaframın en açık bulunduğu noktada bir "dağılma efekti"nin ortaya çıkma olasılığı bulunmaktadır.

g)- Aydınlatmayı Algılamak : Bazı kameramanlara göre düşük ışık koşulları altında çalışıldığında insan gözünün başka bir gerece gereksinimi bulunmadan sahnenin aydınlatına koşullarını algılaması daha kolay olmaktadır. Böyle bir durumda da doğal olarak daha açık diyafram değerinin kullanılması yoluna gidilmektedir.

GÖRÜNTÜ BOYUTU

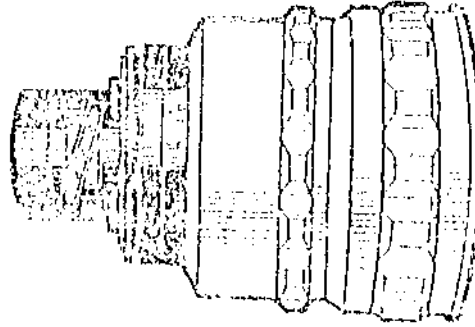
Perdeye yansıtılmakta olan bir filmin yüksekliği ve uzunluğunun durumu- görüntü formatı-kamera penceresinin açıklık formuna (aynı zamanda prajektör cihazının penceresinin açıklık formuna) ve onun büyüklüğüne bağlı bulunmaktadır. Aynı zamanda bu durum kullanılan merceğin türüne de bağlıdır. Diyafram açıklığı bu konuda herhangi bir işleve sahip değildir. Film tarihinin geçmişinde görüntü formatı 4 ün 3'e oranı biçiminde şekillenmektedir (Genişliğin- Yüksekliğe oranı biçiminde). Sinema filmleri Sanat, Bilim ve Standart Akademisi'nin açıklaması (ve bunun doğal sonucu olarak adı "Akademik Oran" kullanımdaki adı ise "Normal Format" olarak isimlendirilen format tipidir) bu oranı gelenekselleştirmiştir. Bu formatı sık sık 1:1,33'eoranı veya basitçe 1,33 Formatı olarak isimlendirilmektedir. Kuşkusuz bu ilk kez yaygın bir kullanım olanağı butan bir format biçimidir, ancak yine de hiçbir zaman tek bir format kullanımda yer almamıştır. Film yapımcısı D.W. Griffith ve Ernst Lubitsch bu yaygın kullanım biçiminin dışına taşmakla tanınmış kişilerdir. Bu yapımcılar genellikle görüntü alanının belli bir bölümünü maskeler aracılığı ile kapatmışlardır ve bu yolla da zaman zaman görüntü formunda değişikliklere gitmişlerdir. Sesli filmin yaygınlaşması ve yerleşmesiyle birlikte ses kuşağının yerleştirilebilmesi için uzun bir zamandan bu yana gelenekselleşerek kullanılan dörtköşeli görüntü çerçevesinin dar kenarı üzerinde yere gereksinim duyuldu. Birkaç yıl sonra potansiyel olarak bulunan alanda gerçekten görüntü alanı olarak kullanılan bölümde küçültmeler yapıp elde edilen alan ses kuşağının kullanılmasına el verecek biçimde kullanılmaya başlandı. Oysa "Akademik Format"ın bu dönemde film yapımcıları arasında mistik birde anlamı bulunmaktaydı. Bunun ise tesadüfi bir sonuç olup olmadığı bilinmemektedir.

Bugün genellikle birçok sinema kitabı 1:33'lük formatın klasik format olduğu söylemektedirler ve mimarideki "Altın Kesim"e bir dönüş olduğunu belirtmektedirler. Bu sayı gerçekten mistik bir sayı niteliğindedir. Bu oranla doğada çok sık olarak ancak bazend e seyrek olarak karşılaşmaktayız (Örneğin: Ayçiçeği bitkisinin çokirdeklerinin düzensiz olarak dağılışı veya bir sümüklüböceğin kabuğunda olduğu gibi). Altın Kesim bir formül tabanına dayanmaktadır bu formül $a/b = b/(a+b)$ dır. "a"bir dikdörtkenin kısa kenarını "b" ise uzun kenarını temsil etmektedir. Altın kesim irrasyonel bir saayıdır. Yüksekliğin genişliğe tekabül ettiği durumlarda bu ortalama olarak 1: 1,618'e oranıdır. Bu da bugün genellikle kullanılan Avrupa geniş perde sistemine çok yakınbir sayıdır. Ancak bu sayı aynı zamanda 1.33 lük normal formattan da oldukça farklı ve uzaktır. Akademik oran gerçekten tesadüfi bir orandır ve ancak yirmi yıllık bir süre boyunca (1953'e kadar) etkili olabilmıştır. Bu zaman süresince televizyon görüntüsünün standartlaştırılmasına neden olmuştur. Ayrıca film kompozisyonların belirmesinde de etkisini sürdürmektedir.

Yaklaşık elli yıldan bu yana film yapımcılarının seçimleri gerçek görüntü

formlarının arasından oluşmaktadır. İki değişik yol görüntü formatında geniş perde boyutlarının elde edilebilmesinde kullanılmaktadır. Bunlardan ilki ve kolay olanı, görüntünün alt ve üst taraflarının "Kaş" (maske) ile kapatılması yoluyla başarılmaktadır. Bu yol ile basit ve başarılı bir biçimde geniş perde formatı olan (Avrupa'da) 1,66 ve 1,85 (ABD'de) oranları elde edilmiş olmaktadır. Maskellemenin anlamı varolan görüntü alanından çok küçük bir bölümün kullanımı dışı bırakılmasıdır. Bu tür uygulamanın sonucunda ise projeksiyon sırasında belli oranda bir kalite düşüklüğü söz konusu olmaktadır. 1,85 oranına dayalı bir görüntü boyutunda tüm görüntü alanının %36'sı ortadan kaldırılmaktadır. İkinci geniş perde sistemi ise "Anamorphische" adı verilen bir uygulamaya ile elde edilmektedir. Bu yöntem ellili yılların ortasında "Sinemaskop" olarak tanınmıştır. İlk anamorfik uygulama Henri Crentiens'in "Hypergonar" adı verilen yöntemidir. Claudue-Autant-Lora 1927 yılında "Constuire" filminde bu sistemden yararlandı. Aynı yıl Abel Gence ve Andre Debrie ortak çalışmasında Cinerama'ya benzer birden fazla projeksiyon yöntemine yakın bir yöntem kullandı. Bu yılın bilmesinden az önce Marian C. Cooper ve Ernst B. Schoedsaok "Chang" adlı filmlerinde "Magnascope" adını verdikleri bir deney yaptılar, bu yöntem basit bir görüntünün bir büyüteç aracılığıyla büyütülmesine bir deneyimdir.

Bir anamorfik optik geniş bir görüntüyü normal formatlara sahip bir filmin üzerine yerleştirmekle (Sıkıştırmakta) ve projeksiyon sırasında bu görüntüyü normal formata çevirerek geniş hale getirmektedir. (Şekil-24)



Anamorfik tükürmece

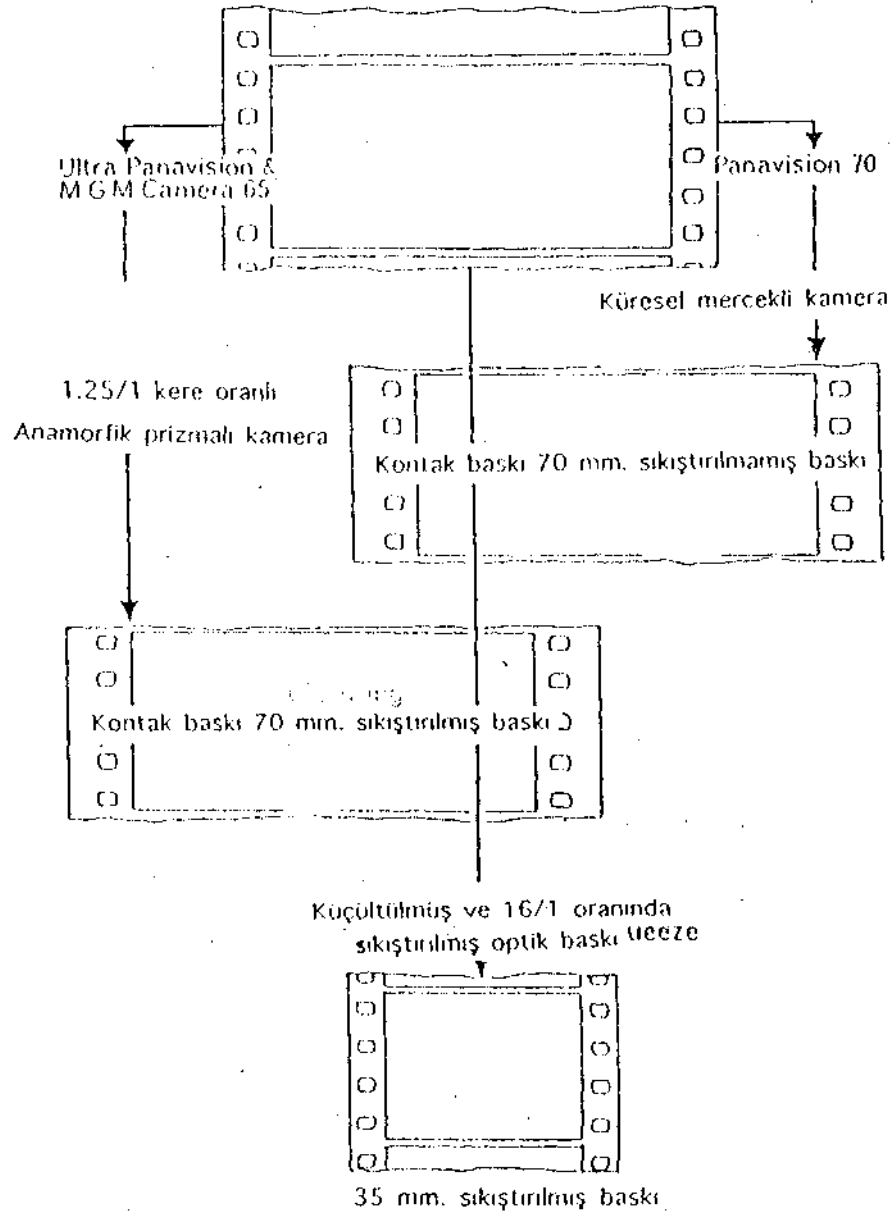
Şekil-24

Gelişmiş anamorfik sistemlerdeki standart sıkıştırma faktörü (daha önceleri sinemaskop, bugün ise Panavizyon) da 1:2 dir. (Şekil-25)

PANAVISION VE MGM 65 mm. CAMERA

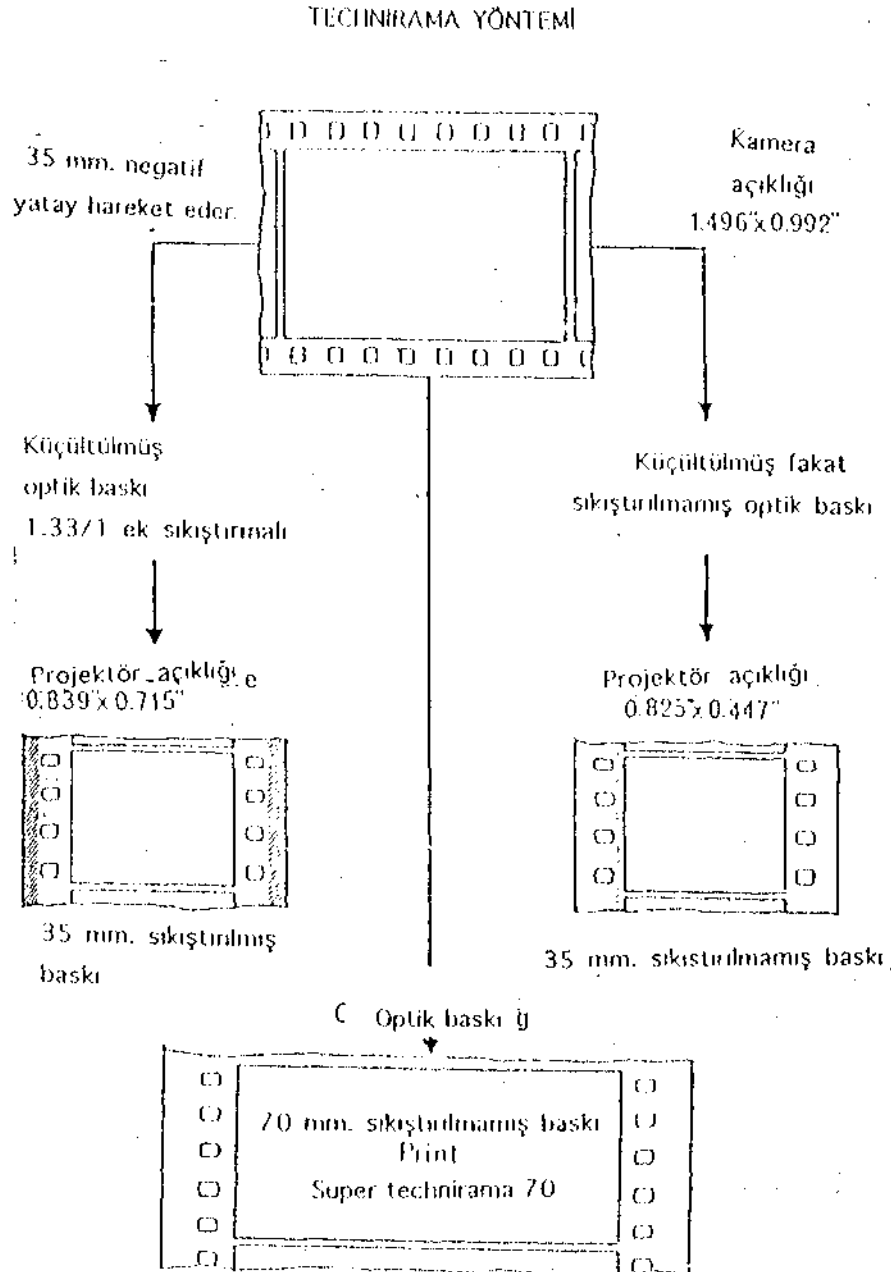
65mm Neg: film

Kamera açıklığı : 2.072"x0.906"



Şekil-25

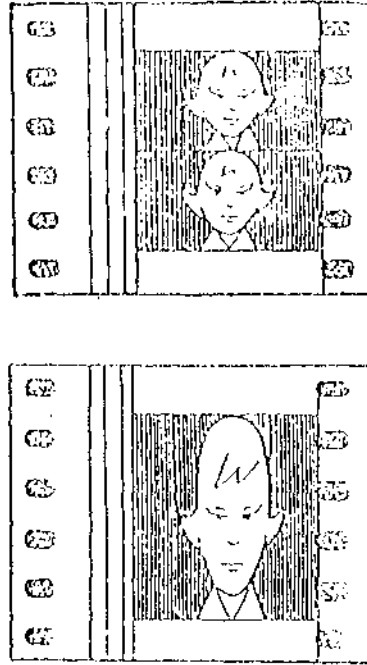
Bunun anlamı sıkıştırılmış olan bir görüntüde nesneler gerçek yaşamda olduklarından tam olarak yarı yarıya daha ensiz olarak görünmektedirler. Nesnelerin boylarında herhangi bir değişim olmaz. Kullanım sırasında tüm görüntünün eski anamorfik sistemlerde eriştiği görüntü boyutu 2,55 olmuş ve daha sonraları ise bu kullanıma yakın olan 2,35 standart bir hale gelmiştir. (Şekil-26)



(Şekil-26)

Film karesinin üzerinde artakalan yer ise (Film karesi üzerinden anamorfik sistem aracılığı ile boşaltılan alan) optik ses şeridinin kullanımına bırakılmıştır.

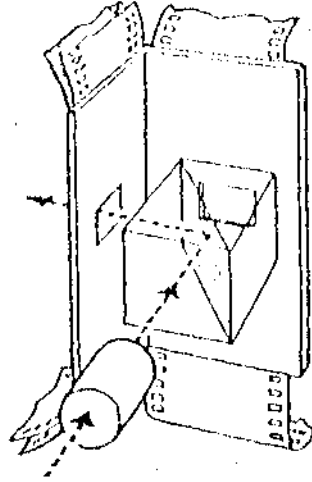
Anamorfik lensler sistem olarak bir filmin kenarlarını maskeleye sistemine benzeşik olsalar da, bu sistemde görüntü alanının tümü kullanılmaktadır. Anamorfik lensler son derece karmaşık optik gereçlerdir, bu gereçler hem çok pahalı gereçler olma özelliklerini korumakta, hemde küresel lensler gibi geniş bir çeşitliliğe sahip bulunmamaktadırlar. Kuşkusuz bir kameraman bir çekimin yapılması sırasında anamorfik lenslerin dar seçim sınırları içinde kalma zorunluluğunda bulunmaktadır. Normal bir negatifle anamorfik bir negatif karşılaştırıldığında iki misli daha fazla bir bilgi alanı açıkça görünmekte ve normal bir negatifin greni ve görüntü bozukluğu projeksiyon sırasında ortaya çıkan bazı görüntü bozuklukları aynen negatif görüntülere benzemektedir. (Şekil-27)



Tekniğe format:
Yükseltilmiş: 16 perforateli geniş ekran görüntüsü.
Aşağıda: Dört perforateli geniş ekran 201 anamorfik film görüntüsü.

Şekil-27

Anamorphot normal bilgi nesneleri iki misli bir projeksiyon alanı içinde göstermeye yaramaktadır. (Şekil-28)



Teknikolor ışık dâğılıcı sisteminin temel prensibini gösteren diyagram.

Şekil-28



35 mm.
Sessiz film
Formatı
1,33:1



35mm.
Eski
Sesli film formatı
1,2:1



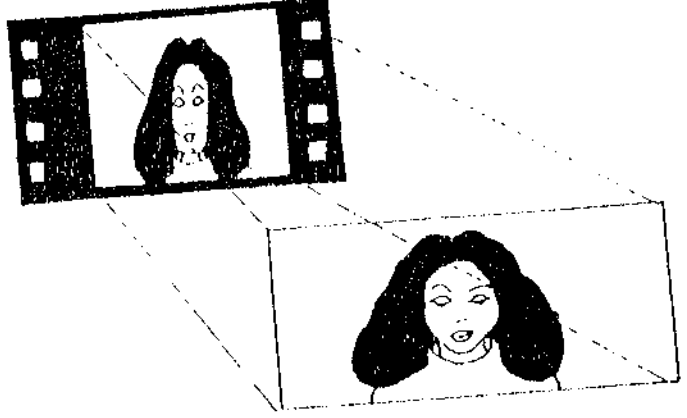
35mm.
Standart
Format
1,33:1



35mm.
Amerikan
Genişperde Formatı
1,85:1



35mm.
Avrupa
Genişperde Formatı
1,96:1



35mm. anamorfik bozulma 2:1
Projeksiyon Formatı 2,35:1



70mm. anamorfik olmayan
4 magnetik ses kuşaklı format 2,2:1

35mm ve Anamorfik 35mm, 70mm film türleri

AYDINLATMA YÖNTEMLERİ

İnsan gözünün yapısından ötürü (çift olmasından ötürü) gözlerimiz doğadaki nesneleri üç boyutlu olarak görmektedir. Bunun yanında nesneleri aydınlatan ışıkların konumları da nesnelerin üç boyutluk etkisini güçlendirmektedir veya zayıflatmaktadır. Örneğin; karşıdan gelen bir ışıkla gözümüz arasında bulunan bir nesneyi gözümüz tek boyutlu bir silüet halinde görmektedir. Bundan da anlaşılabilirceği gibi insanın üç boyutlu olarak görülebilmesi için bir çift gözün yanında çeşitli yönlerden ve açılardan gelerek baktığımız nesneyi aydınlatan ışıklara gereksinimimiz bulunmaktadır.

Özel bazı etkilerin dışında temel bir aydınlatmadan amaç, cisimlerin üç boyutlu olarak görülebilmesi isteğidir. Bunun en önemli nedeni bir görüntü kayıt gerecinin insan gözü gibi çiftli yapıya sahip olmaması, bu nedenle de gözün fizyolojisi ve psikolojik yapısına sahip bulunmamasıdır. Bu yönü ile bakıldığında bir film ya da bir televizyon çalışmasında üç boyutluluk etkisini doğuracak ve etkisini artıracak en önemli şey aydınlatmadır.

Bir gösteriminin yapılması sırasında gösteriminin yapıldığı beyaz perde ya da televizyon ekranı iki boyutlu bir niteliğe sahip bulunmaktadır. Bu iki boyutlu gösterim araçları ile üç boyutlu bir izlenim yaratabilmenin tek yolu nesne ya da insan yüzeylerinin en fazla bir boyutunu (en boy, yükseklik) gösterebilecek biçimde aydınlatmayı yapmak ve kameranın bakış açısını bu aydınlatmaya uygun olarak saptamaktır. Herhangi bir nesnenin tam karşısından yapılacak olan bir çekim kameranın tek bir yüzey görmesinden ötürü üçüncü bir boyut etkisini sağlamayacaktır. Kameranın nesneye bakış yönü değiştirilerek iki boyutu sağlaması da üçüncü boyutun ortaya çıkarılmasına yetmeyecektir. Kameramızla üçüncü boyutu görebilecek bir konum aldığımızda üçüncü boyut perspektif açısından doğmuş olacak ancak aydınlatma doğru bir yönlendirmeyle yapılmamışsa bu etki zayıf bir etki biçiminde belirmiş olacaktır. Bu nedenle iki boyutlu bir duyarkatın üzerinde belli görüntülerin saptanması ve bu iki boyutlu duyarkatın üzerinde belirmiş olan görüntülerin yine iki boyutlu bir gösterim perdesi üzerinde yansıtılması sırasında sağlıklı bir üçüncü boyut etkisinin yaratılması isteniyorsa görünen yüzeylerin aydınlatılmasının yapılmasında belli kurallara uyulması gerekmektedir.

Bu kuralı özlü ve tek bir cümlede özellenerek tanımlamaya çalışsak görüntüsü saptanacak olan her yüzeyin ayrı ışık yoğunluğunda aydınlatılmasıdır ya da başka bir deyişle her yüzeyin aydınlık değerleri birbirinden ayrı olmalı, her yüzün koyuluğu birbirinden ayrılmalıdır.

Böylesine bir aydınlatmanın yapılabilmesi için öncelikle bir "Ana Işık" ya da yaygın bir deyişle bir "Anahtar Işığı" düşünülmelidir. Bu ışık kaynağı bir nesnenin temel olarak aydınlatılması için yararlanılan bir ışık türüdür. Bu ışık

kaynağının işlevini güneş ışığının doğadaki nesneleri aydınlatılması biçiminde düşünebiliriz. Eğer anahtar ışık dediğimiz ışık kameranın hemen yanından nesnenin üzerine doğru düşecek olursa, kameranın nesneye göre bulunduğu konumda gördüğü tüm yüzeyleri aynı oranda aydınlatacağından bu tür yapılan bir aydınlatmada derinlik yada üç boyutluluk etkisi ortadan kalkacak, niteliksiz iki boyutlu ve tek düze bir görüntü elde etmiş olacaktır. Amacımızın üç boyutlu bir görüntü elde etmek olduğunu anımsarsak, bu durumda anahtar ışık nesnenin ancak bir yönünü aydınlatmalıdır. Bu durumda ise başka ışık kaynağı kullanılmadığından ve nesnenin diğer bölümleri aydınlatılmadığından bu bölükler tam bir karanlık içinde bulunacaklardır. Nesnenin karanlıkta kalan bu bölgelerinin aydınlatılabilmesi için ise birden fazla ışık kaynağına gereksinimimiz bulunmaktadır. Anahtar ışığın ortaya çıkaracağı sert bölgeleri ortadan kaldırmak için görüntüsü kaydedilecek nesne ile kamera arasına çekilecek bir eksen gözünüze alındığında anahtar ışığın tam ters tarafına düşen bir ışık kaynağı kullanılır ki biz buna **"dolgu ışık"** adını veriyoruz. Anahtar ışığın ters tarafına konan bu dolgu ışık öylesine bir uzaklığa konulmalıdır ki, bu ışık kaynağının aydınlatma oranı anahtar ışığın aydınlatma oranından az olsun. Özetleyecek olursak bir nesneyi asıl olarak aydınlatan ışık kaynağına **"ana ışık"** bu ışık kaynağının doğurduğu gölgeleri ortadan kaldırmak için kullanılan ışık şiddetli olarak anahtar ışığın gücüne oranla daha az şiddete sahip ışık kaynağına ise **"dolgu ışık"** ya da **"destekleyici ışık"** adı verilmektedir.

Ana ışık ile destekleyici ışık arasındaki yoğunluk farkı çok olursa biz buna **"Güçlü Ana Işık" (High Key)**, bu yoğunluk farkı az olursa **"Zayıf Ana ışık" (Low Key)** adını vermekteyiz.

Burada kullanılan zayıf ve güçlü ışık terimleri yalnız anlaşılmamalıdır. Bu terimler ana ışık gücünün az yada çok oluşunu tanımlamaz. Her iki durumda da ana ışık kaynağının ışık şiddetli aynı değerde olabilir. Görüntünün zayıf yada güçlü ana ışıkla aydınlatılıp aydınlatılmadığına destekleyici ışığın şiddetli belirleyiciliği tayin edecektir. Bundan da anlaşılacağı gibi Low Key durumunda perdenin büyük bir bölümü koyu ve karanlık, high Key durumunda ise perdenin büyük bir bölümü aydınlık olacaktır.

Unutulmaması gerekli olan nokta hiç bir durumda gölgelerin birden fazla olmamasıdır. Birden fazla gölgenin belirgin olarak belirdiği durumlarda anahtar ışık sayısal olarak birden fazla anahtar ışığın ya da anahtar ışık yerine geçen ışık kaynağının varlığı söz konusudur. Bu durum temel aydınlatma kuralları içinde geçerli bir durum değildir. Dolgu ışık ise sayısal olarak her zaman birden fazla olabilir. Ancak burada dikkat edilmesi gereken nokta her bir ek dolgu ışık kaynağının hiçbirinin ek gölgeler yaratmamasıdır. Bu nedenden ötürü ana ışık için toplayıcı türde ışık kaynakları, dolgu ışığı içinse dağıtıcı türde ışık kaynakları kullanılmaktadır.

Sinema ve televizyon için yapılan temel aydınlatmada anahtar ışık ile dolgu ışık arasındaki yoğunluk farkına biz **"Aydınlatmada Kontrastlık Oranı"** adını veriyoruz

Bu oran: 4:1,20:1, 1,5:1 gibi ifade edilmektedir. Eger özel bazı etkilerin elde edilmesi istenmiyorsa sinema salonlarında göstermek üzere çekilen sinema filmlerinde (siyah-beyaz sinema filmlerinde) bu oran 4:1 den renkli çalışmalarda 3:1 den, televizyon için çekilen siyah-beyaz filmlerde 2:1 den, televizyon için çekilen renkli filmlerde 1,5:1 den fazla olmamalıdır.

Birinci sayı büyüdükçe görüntünün genel aydınlığı koyu, küçüldükçe parlak olur. Güçlü ana ışık türündeki aydınlatmada birinci sayı küçük, zayıf ana ışık türündeki aydınlatmada ise büyük olur.

Bir portrede temel aydınlatmanın yapılabilmesi için en az dört ışık kaynağı gerekmektedir. Bunlar ana ışık, dolgu ışık, dolgu ışığı, arka ışığı ve fon ışığıdır.

Ana ışık nesnenin yukarıda belirttiğimiz gibi temel olarak aydınlatılmasını sağlar. Ana ışık kameranın sağında ya da solunda olabilir. Ancak kamera ile 45 derecelik bir açı oluşturacak biçimde yerleştirilmelidir. Bu açı 45 dereceden daha az olabilir, ancak daha fazla olamaz. Ana ışık kameranın bakış noktasından daha yüksek bir açıdan nesneye doğru yönelmelidir. Eger kameranın yüksekliğinde ya da kameranın yüksekliğinden daha alt bir açıdan olursa alışılmadık bir konumda olacağından garip gelebilir. Anahtar ışığın kullanılagelen alışıldık biçimi kameranın yüksekliğinden 50 cm. ile 100 cm arasında bir yükseklikte konumlandırılmalıdır. Ana ışık yükseldikçe yüz daha uzun, azaldıkça ise yüz olduğundan daha basık olarak görünecektir. Işığın bu özelliğinden yararlanılarak basık yüz tipine sahip olanlarda anahtar ışık yukarıdan, uzun bir yüz tipine sahip olanlarda ise daha aşağıdan yönellmelidir. Ana ışık kaynağı kameraya doğru yaklaştıkça görüntünün üç boyutluluğu giderek ortadan kalkacak ve iki boyutluluğa doğru bir eğilim başlayacaktır.

Dolgu ışığı kameranın diğer yönündedir. Hiç bir zaman anahtar ışık ile aynı yönde olamaz. Dolgu ışığı kameranın yanından 90 derece ye kadar istenilen her yere konulabilir. 90 derece ye konduğu zaman yan ışık adını almaktadır.

"Arka Işık" (Tepe Işığı) iki amaçla kullanılmaktadır. İlki konunun üç boyutluluk etkisinin artırılması, ikincisi ise konunun fondan ayrılmasının sağlanmasıdır. Gün ışığında yansıyan ışıkların etkisiyle kendiliğinden bulunmaktadır. Yansıtıcılar aracılığı ile üç boyutluluk etkisi artırılabilir.

Fon ışığı konunun arkasından gelen alanı aydınlatır. Aydınlatmada genellikle önce fon aydınlatılır. Fon ışığı ana ışığın geldiği yönden aydınlatılmalıdır. Fon ışığı ana ışığın geldiği yönden aydınlatılmalıdır. Üç boyutlu bir fonda ana ışığın yarattığı gölgelerle, fon ışığının yarattığı gölgelerin aynı yöne düşürülmesi gerekliliği böyle bir yönetimin başlıca nedenidir.

Bir film görüntüsünde aydınlatma kişisel bir stil meselesidir. Elbette Dramatoloji’de olduğu gibi bu işle de bir takım temel kurallar bulunmaktadır. Bu kurallara uyulması gereklidir. Çünkü bu kurallara uyulmaması durumunda bizim konuyu ele alış biçimimiz seyircide rahatsız edici birtakım duygular uyandıracak, bu tavır filmin etkisi üzerinde zararlı olacaktır.

İlk yapacağımız iş gözümüzün yönlendirilmesi işi olmalıdır. Çünkü görüntü (adı böyle olmasına karşın) ışık ve gölge tarafından oluşturulur. Eşit ve güzel yapılmış bir aydınlık ortamının sağlanması kuşkusuz acemi ve işe yeni başlamış olan kişilere güvenli ve emin bir duygu verecektir, ancak iyi bir görüntü ve bunun elde edilmesi ile oluşan konum birbirlerinden belli oranlarda dağılmaktadır. Bu şu anlama gelmektedir: Uzakta bulunan nesneler yakında bulunan nesnelere oranla kontrastlıklarını daha da yitirmiş olacaklardır. Bu efekt yapay ışık aracılığı ile taklit edilebilir, bunun uygulanışı ise ön planın yeterli kontrastlık oluşturacak bir biçimde aydınlatılması, arka planın ise ön plana oranla daha az aydınlatılmasıyla gerçekleştirilecektir.

Işık kaynaklarının kullanılmasındaki yöntemin en büyük etkisi oluşturduğu bölgelerdir. Bir ışık kaynağı ne kadar büyük bir hacme sahipse o kadar küçük gölge kontrastları oluşturacaktır. Reflektörü olmayan basit flamanlı ampuller yukarıda söylediklerimiz dikkate alındığında sert gölgeler oluşturulacaktır. Bunun yanında frosel spot ışık kaynakları (mercekli ışık kaynakları) sert gölgeler yaratırlar, en az gölge yoğunluğu yaratan ışık kaynakları ise dağınık ışık veren “dağınık ışık kaynaklarıdır.” İşte bu üç tür ışık kaynağı aracılığı ile bir filmde belli bir aydınlıklılık ortamı yaratılmaktadır. Birçok ampulün biraraya getirilip bir ışık kuvvetinin içine yerleştirilmesi aracılığı ile “ışık havuzu” adını verdiğimiz birleşik sistemler geliştirilmiştir, bu tür gereçlerin yardımıyla veya büyük yüzeyli bir yansıtıcı şemsiyeye konmuş kaynaklar aracılığı ile ışık dağıtılır ve yayılır... Büyük alanların aydınlatılması buna benzer mat beyaz bir yüzeyin ışık yansıtmasıyla sert gölgelere sahip olmayacak bir biçimde aydınlatılmaktadır. Doğaldır ki bu tür bir indirekt aydınlatma sırasında önemli oranda ışık kayıpları olmaktadır.

Özellikle belirtilmelidir ki biz indirekt ya da dağınık ışığın çok yaygın bir şekilde söylendiği biçimde gölgesiz ışık verdiği biçimindeki bir yanlışlığa düşmemeliyiz. Yalnızca bu ışık kaynakları çok özel koşullarda çok yumuşak kontrastlara sahiptirler ve bunların yarattıkları gölgeler güçlükte algılanabilmektedir. Dağınık ışık veren ışık kaynaklarının kullanımındaki güçlük ışık yoğunluğunun uzaklığa bağlı olarak çok çabuk azalmasıdır. Bu nedende bu tür ışık kaynaklarının kullanıldığı durumlarda belli bir alanın ön noktaları birbirinden çok farklı aydınlık sertliğine sahip olmuş olacaktır.

Gölge kontrastlarının ne şekilde ve hangi ölçülerde yok edileceği yalnızca aydınlatılan alanın büyüklüğüne bağlı değildir. Işık kaynağı aydınlatılan bir objeden ne

denli uzakta ise (Bu uzaklık ne denli küçükse aydınlatılan obje o denli aydınlık olacaktır), gölge kontrastları o kadar az ve keskin olacaktır. Objenin arka fonda her uzaklaştırılışında gölge kontrastları o denli belirsizleşecek ve böylelikle de objenin varlığı arka fon üzerinden çıkarılmış olacaktır.

Yukarıda anlattıklarımıza bağlı olarak ayrıca arka fon gölgesi ve cisim gölgesinin farklılığını ortaya koymalıyız. Eğer bir küre bir arka fon önünde duyuyorsa ve yandan bir projektör aracılığı ile aydınlatılıyorsa biz bu iki değişik gölgeyi bir arada görebiliriz. Kürenin üzerinde kendi gölgesi (ışığın geldiği yönün tam tersi yönünde), arka fonda ise arka fon gölgesi oluşacaktır.

Cisim gölgesi aynı zamanda aydınlatmada ışıkçıya bir yardımcıdır da. Bu gölgenin doğması nesnenin fotoğraflık plastik formunun canlandırılmasında vazgeçilmez bir önemdedir. Bu kontrastların sert yada yumuşak olup olmaması, keza arka fon gölgelerinde gölgenin ya da gölgelerin sert ya da yumuşak olmaları aydınlatılan bölgeye yöneltilen ışık kaynaklarının türüne bağlı bulunmaktadır.

Arka fon gölgeleri uygulamada çoğunlukla istenmeyen ve aydınlatmayı yapan kişileri kızdıran birşeydir. Herhangi bir aydınlatma yöntemi düşüncesizce uygulanmadan önce kişiler bir kez de gerçek yaşamdaki arka fon gölgelerinin niteliğini incelemelidirler. Bu durumda insan şaşırtıcı bir saptama yapacaktır.

Kesin olarak belirli, kavranabilir veya keskin kontrastlı gölgeler gerçek yaşam çevremizde çok ender olarak karşımıza çıkmaktadır. Çift ya da birden çok gölgelerle özel durumların dışında karşılaşma olanağımız bulunmamaktadır. Bu nedenden ötürü bu tür gölgeler sinemada doğaya aykırı bir biçimde iki yada daha fazla sayıda ortaya çıkmamalıdır.

Eğer gerçekçi bazı görüntülerin elde edilmesi istenmekteyse, o zaman arka fon gölgelerinin aydınlatma içinde ortadan kaldırılması ilk ve ana temel uğraşı olmalıdır. Bu iş başlangıçta başarılabilir ve çok güç bir işmiş gibi görülebilir ancak giderek deneyimli çok başarılı örnekler sağlayabilmek mümkündür. Arka fon gölgesinin olmadığı birçok film bunlara örnek olarak gösterilebilir.

Genellikle arka fon gölgeleri şu tür yöntemlerle ortadan kaldırılabilir:

- Görüntüsü alınacak olan nesne arka fonda mümkün olduğunca uzaklaştırılır.
- Objenin yakınına konumlandırılmış geniş yüzeyli dağınık ışık kaynakları kullanılır.
- Objenin yakınına konumlandırılmış geniş yüzeyli dağınık ışık kaynakları kullanılır.
- Işık kaynakları oluşan gölgenin görüntünün dışında kalmasını sağlayacak bir

biçimde yerleştirilir, veya,

- Oluşan gölgenin görüntüsü kaydedilecek objenin tam arkasına isabet etmesini sağlayacak görünmemesi sağlanabilir.

Son olarak sözü edilen olanak, eğer ışık kaynağı çekim objektifi ile aynı olsaydı tam olarak, gerçekleştirilebilirdi ve daha başka arka fon gölgesi ortadan kaldırmaya yarayan olanaklardan söz edilmesine gerek bırakmazdı. Biz aydınlatma kaynağını doğal olarak çekimini yaptığımız objenin tam karşısına koymamaktayız. Biz bu tür bir yöntemi kullanmak istediğiniz zaman anahtar ışığı kamera objektifinin tam üzerine ya da aşağısına gelecek bir biçimde konumlandırmaktayız. Bu tür bir anahtar ışığı koşullara uygun bir biçimde gölgenin ortaya çıkışına engel olan en rizikosuz ve bu nedenle de çok kullanılan bir yöntemdir.

Akışlagelmiş olan, yukarıda da açıkladıklarımızın ışığında bir görüntünün aydınlatılmasının yapılması sırasında bir yada birden fazla ışık yönlendirme yönteminin birarada kullanılmasıdır. Bunlardan en kolayı, eğer ışık kaynağı yüksekçe bir yere asılacak olursa gerçekleşecektir. Bu durumda gölgeler yere, tabana düşecek ve bu bizi en az rahatsız eden bir yöntem olacaktır. Aslında bu bizim bakış (görüŖ) açımıza da uygundur, çünkü ışık doğada da temel olarak yukarıdan aşağıya doğru yönelmektedir.

Her durumda yukarıdan aşağıya doğru dik olarak gelen üst ışıklar yüz üzerinde hoş olmayan bazı etkiler ortaya çıkacaktır. Göz çukurları gölge altında kalacak ve daha derinde imiş gibi görünecek, hatta bazı aşırı durumlarda kurukafa etkisi verecektir. Yanakların alt taraflarında koyu gölgelere sahip olacak ve doğal olmayan, cansız etkilerin ortaya çıkmasını neden olacaktır. Üst ışık her zaman istenilen ve kurallara uygun bir ışık türüdür. Bu tek bir lamba olmalı ve her zaman kameranın hemen üzerinden nesneye doğru bakmalıdır.

Stüdyoda üstten aydınlatma yapılmasında genellikle herhangi bir zorluk bulunmamaktadır. Ancak dökümanter ve haber filmcileri için bu her zaman çözülmesi zor olan bir sorun niteliğindedir. Bu tür ekiplerde genellikle üç ayaklı sehpalarkullanılır ve aynı zamanda bu sehpaların görüntüye girerek görüntüyü bozması engellenmelidir.

Arka fon gölgelerin görünür olmasına izin veren belli durumlarda bulunmaktadır. Eğer güneş bir pencereden içeriye giriliyorsa aynı zamanda hiç bir iç çekimde güneşin bu konumundan yararlanılarak belli bir etki yaratacaksa o zaman pencere çerçevesininhaç şeklinde bir gölge olarak duvara yollarır. Eğer herhangi birisi karanlık bir odayı bir cep lambası ya da bir mum ile aydınlatıyorsa böylesi durumlarda duvarda kişilerin gölgelerinin görülmesi çok doğaldır ve bunların yok edilmesi için herhangi bir önlem alınmasına gerek bulunmamaktadır.

Aydınlatma ve Yönlendirme :

Her nesne kendi yapısına uyar bir durumda aydınlatılmalıdır. Bunların niteliklerinin teker teker sayılması olanaksızdır. Özellikle bu durum aynı zamanda genel olarak belirli stillere ve davranışlara da bağlı bulunmaktadır. Bu nedenden ötürü bundan ve davranışlara da bağlı bulunmaktadır. Bu nedenden ötürü bundan sonra açıklanacak olanlar yalnızca birer teoridir ve teoride belirtilmiş olan bir yüzün aydınlatılmasının yapılmasıdır.

Biz bir tek ışık kaynağı ile işe başlayalım. Bu kaynağı direkt olarak kameranın üzerine yerleştirelim, yani ışık kaynağı kamera ile aynı eksen üzerinde bulunsun. Çok duyulan bazı görüşlerin tersine bu yapılan işlem yavan bir aydınlatma değildir. Çünkü ışığa bakan alın ile yüzün yanlarında bulunan yanaklar başkabaşka açılara sahip olduklarından ışığı başka yönlere doğru yansıtacaklardır. Yüzün ön tarafında bulunan gölgeler genel olarak yanda bulunan bölgelerden daha fazla aydınlatacaktır ve bu nedende de yüzün plastik bir görünümü doğacaktır.

Eğer ışık kaynağını biraz yan tarafa yerleştirecek olursak cismin gölgesi yüzün diğer bölümünde büyüyecektir. Bu sırada diğer taraf yansıtılacaktır. Eğer ışık kaynağını tam sağ taraftan yüze doğru yönlendirilecek olursa aydınlatma bu yanağı yassılaştıracaktır. Ancak bununla birlikte bunun gölgesi diğer yanak üzerine düşecek ve yüzün bu tür aydınlatmasından doğan etki tam bir plastik etki olacaktır.

Aydınlatmanın bu türü kullanımının fotoğrafta doğurduğu etki hiçbir zaman doğal bir etki olarak ortaya çıkmayacaktır. Eğer biz doğadaki gölgeleri fotoğrafa taşımaya kalkacak olursak fotoğrafa bakıldığında gözümüzde oluşacak olan etki doğal bir etki niteliğinde olmayacaktır. Gözümüzün kesintisiz uyumu nedeniyle biz genel olarak gölgeleri daha açık ve kontrastlıklarını gerçekte okduğundan daha düşük olarak görürüz. Bu nedenden ötürü belirli bir çekim sırasında bu konuyu dikkate almalı, görüntümüzde gerçeğe yakın etkilerin oluşturulması isteniyorsa oluşmuş olan gölgelerin aydınlatma yoluyla ortadan kaldırılması sağlanmalıdır.

Pratik örneğimize bir ışık daha eklediğimizde, bu ışık kaynağını kameramızın diğer tarafına yerleştirelim ki, biz bunun dışında birşey yapmaya malik değiliz. Bu lamba ikinci bir burun gölgesi oluşturacaktır. Daha önce yukarıda da belirttiğimiz gibi gölgeyi ortadan kaldırmak için kullanacağımız ışık kaynağını çok yana yerleştirmemeliyiz ve dağınık ışık veren bir ışık kaynağı türü kullanmalıyız.

Gölgeler doğal olarak her zaman ışıklı yöne oranla bir ton koyu olarak kalmalıdır. Böylesi bir yöntem ile görüntüde plastik bir boyut elde edilebilir. Bu

yumuşatıcı aydınlatma hiçbir zaman ana ışık kaynağı sert olmamalıdır. Aydınlatma kaynaklarının ve bunlarla yapılan aydınlatmanın kullanım koşulları bazı faktörlere bağlı bulunmaktadır. Herşeyden önce kontrastlık erkeklerle yapılan aydınlatmada kadınlara yapılan aydınlatmaya oranla bir parça daha sert olmalıdır. Gece efektlerinin yapılması durumunda dolgu aydınlatmasından koşullara göre caymak mümkündür. Dolgu ışık için son söylenmesi gereken şey; dolgu ışığın yönlendirilmesinde tüm söylenenler birer kural olmakla birlikte asıl olan belirli bir zevk unsurunun temel olmasıdır.

Işığın yönlendirilmesinde ne denli yana doğru kayırırsa gölge altında kalacak bölge o denli büyüyecektir. Pratikte bunun anlamı; eğer yüzün karanlıkta kalması isteniyorsa dolgu ışığın her zaman biraz daha güçlendirilmesidir.

Daha önce anahtar ışık ile dolgu ışığın ubje ile belli bir yükseklikte düzenlendiği durumdan yola çıkmıştık. Doğaldır ki, ışık kaynaklarının konumlarının başka düzeylerde de olduğu durumlarda çok sık karşılaşmaktayız. Anahtar ışığı biz yukarıdan aşağıya doğru çapraz olarak ta yönlendirebiliriz. Bu durumda göz çukurları gölgede kalacaktır. Bu gölgelerin ortadan kaldırılabilmesi için dolgu ışığında yapılacak düzenleme bu ışığın aşağıdan yönlendirilmesi biçiminde olacaktır.

Anahtar ışığın göz düzeyinden aşağıda olduğu durumda oluşan aydınlatma doğal bir aydınlatma biçimi değildir. Bu tür yönlendirilmiş bir ışıkla çalışıldığı durumlarda eğer dev gibi, şeytani ve gerçek olmayan duyguların belirtilmesi isteniyorsa istenilen etkiye ulaşılmış olacaktır.

Sayısal Olarak Işık ve Gölge :

Deneyimli profesyonel filmciler gölge-ışık ortamlarının tahmininin göz aracılığı ile yapılamıyacağını bilirler. Bir kişi belli bir noktaya ne denli dikkatle bakarsa baksın göz bir kez gölgeli olan yere ve bir kez de ışıklı olan yere tam bir uyum gösterecektir. Sonuç olarak her ikisinin de beyinde bir ortalaması olduğundan kontrastlık olduğundan daha düşük olarak görünecektir. Eğer bu sık sık oluşan göz yanlışlığı yeterince anlaşıldıysa bu durumda ışığın gölgeli ve aydınlık yerlerinin ayrı ayrı ölçülmesi gerekliliği açıkça ortaya çıkacaktır. Bu ölçüm ise doğal olarak filmde oluşacak olan görüntü dikkate alınarak yapılacaktır.

Anahtar aydınlatma ve dolgu aydınlatmanın duruma göre belirlenmesi (koşullara göre saptanması a)- İstenilen etkiye b)- Kullanılan film materyalinin ortaya çıkarılmış gamma eğrisinin pozlama toleransının ne olduğunun bilinmesiyle ve c)- Gölge alanların büyüklüğü ile belirlenmektedir.

Renkli filmlerde de tutumunuz aynı siyah-beyaz filmlerde olduğu gibi olmaktadır. Bununla birlikte tüm gölgelerin çok ince olduğu gibi olmaktadır. Bununla birlikte tüm gölgelerin çok ince olduğu ve kopya sırasında büyük ölçüde ışık geçirdiğini de aklınızda tutmamız gerekmektedir. Bu beyaz ışık bir filitre ile filtrelenmiştir ki bu gölgelerde özellikle sert bir etki uyandıracaktır.

Çok Kademeli Aydınlatma :

İki kademeli aydınlatmayı daha önce ortaya koyup, bir objenin plastik formlarının oluşturulmasının temellerini açıkladık. Şimdi daha fazla aydınlatma kaynağı aracılığı ile bir görüntünün daha fazla yekineleştirileceğini inceleyelim.

Örneğimizde bir yan aydınlatma aracılığı ile yüzün bir yanığının çok basit bir biçimde ve etkisiz olarak aydınlatıldığını gördük. Bir başka ışık kaynağı aracılığı ile arkadan veya üstten objenin üzerine yönlendirilmiş ve onu sıyrıp geçen bir ışık aracılığı ile ek bir plastik yönlendirmeye sahip olabiliriz. Bu sıyrıp geçen ışık-yönlendirici ışık ile (anahtar ışık ile) birlikte ölçülmelidir analitik ışığın yalnız kullanılmasına oranla objeyi biraz daha belirgin olarak ortaya çıkaracaktır.

Birçok görüntü yüzün plastik bir yapıya sahip olmasına karşın arka fon ile kötü bir kontrastlık ilişkisi içinde bulunduğu için kötü bir etki uyandırmaktadır (Görüntüde derinlik mevcut değildir). Suçlar cansız, ruhsuz gibi durmaktadır. Bu iki görünüşten de kaçınılması gerekmektedir. Çok sık olarak bu durumun ortadan kaldırılabilmesi için bir yada birden fazla karşı ışığın kullanılması yoluna gidilmektedir. Baş arkadan eğik olarak kameraya doğru yönlendirilmiş bir ışık kaynağı ile aydınlatılır ve böylelikle başın etrafında aydınlık bir çerçeve elde edilmiş olur.

Bu sözü edilen düzenlemenin yapılması oldukça zordur. Eğer ışık kaynağı çok yandan ve uzaktan yönlendirilecek olursa elde edilecek olan etki kötü yerleştirilmiş bir yan ışık etkisi olacaktır. Eğer çok eğik ve çok yüksek olarak yönlendirilirse özellikle yapılmış saçlarda ve üçgen şekilli yüzlerde hiçbir zaman kulaklar ve yüzün alt bölümlerini belirgin hale getirmek mümkün olmayacaktır.

Belirli bir yükseklikten yeterli bir aydınlık kolaylıkla elde edilebilir. Yerleştirilen ışığın gönderdiği ışık nesnenin üzerine düştükten sonra kameraya yansımaktadır, yansımından ötürü ölçüm değerinin gösterdiği orandan daha fazla aydınlıklığa sahiptir. Bu nedenden ötürü yalnızca çok koyu elbiselerde anahtar ışığın oranına göre sert olmalıdır. Çıplak kafalarda ise mümkün olduğunca orta değer altında bir değere düzenlenmelidir.

Her zaman en doğru noktada gösterilen yollara uygun bir düzenleme yapılması mümkün olmayabilir ve nesne ile arka fon arasında tam bir kontrastlığın

oluşturulması sağlanabilir. Bir aydınlatmanın yapılmasına birbirini izleyen şu sorunlarla başlanması gerekmektedir:

- Nesne plastistik bir yapıya sahip olacak mıdır yoksa kendisinin yapı özelliklerini ortaya çıkaracak bir biçimde mi görünür kılınacaktır. Uygun, amaca hizmet edecek anahtar ışık nereye yerleştirilmelidir?
- Hangi kontrastlık dereceleri gölgelerin aydınlatılması (dolgu aydınlatması) arasında kabul edilecektir?
- Arkafon gölgeleri nereye gizlenecektir?
- Hangi kontrastlık ve renklerin seçilmesi yoluna gidilecek, bu seçim ile arkafon-nesne arasında nasıl bir kontrastlık ortaya çıkacaktır?

Her görüntü belli bir duygunun doğmasına erişmeyi amaçlamaktadır. Bu durum seyircinin ilgisinin filmi akışına tam olarak kendisini bırakmasıyla oluşmaktadır. Bu nedenle bir film görüntüsünün duygusal yapısı hiçbir zaman rastlantıya bırakılmamalıdır. Bir film yapımcısı ve kameramanı bunu yönlendirebilmeli ve kesinlikle denetleyebilmelidir.

Çizgilerin yönlendirilmesi ve görüntülerin parçalara bölünmesinde görüntünün oluşturduğu duygular ışık ve gölge ayrımıdır ve bu ayrılık çok kritik bir ayrımdır. Tüm çekimlerde bu önemli faktör aydınlatma ile belirlenmektedir.

Şimdi ön plandaki kişilerin ve nesnelerin aydınlatılmasının yapılmasında ancak çok dar bir sınırdaki değişim yapılabilir. Bu nedenle ötürü bir görüntünün psikolojik içeriği tümüyle aydınlatma aracılığı ile arka fonun aydınlatılmasında etkide bulunmaktadır. Bu gerçek çok önemle vurgulanması gerekli olan bir gerçektir.

Bir görüntünün psikolojik içeriği arka fonların ve onun aydınlatılmasıyla belirlenmektedir. Ön planın zıtlığında gerekli olan etki yalnızca belirli bir sınır içinde uygulanabilmektedir. Bu "belirli sınır" ın anlamı; örneğin; loş ve kasvetli bir odada bir yüzün birden bire güneş ışığı gibi belli bir açıyla gelen ışıkla karşı karşıya kalmamasıdır. Bunun dışında önemli olan, bir kez belli bir elekle donatılmış olan bir yerin tüm sahne boyunca tam olarak aynı kalması kuralına uyulmasıdır. Kontrastlıkta oluşacak en küçük farklılık ya da renk tonlarında oluşabilecek küçük ton farklılıkları sahnenin etkisinin çözülüp parçalanmasına neden olacak ve seyirci ortamı birliğinden geriye doğru sıçrayacaktır. konulu film kameramanları bir sahnenin çekimi içindeki tüm çekimlerde mümkün olduğunca duyarlı-psikolojik uyum nüanslarına uygun davranmakla özen gösterirler.

Renk değerleri ve grilik değerlerinin kademelenmesi birbirine bağlı olan çekimlerde tam olarak birbirlerine eşit tutulmalıdır. Bir görüntü herhangi bir ışık kaynağı aracılığı ile görüntülenilebilir hale gelir. Daha sonra sahne aydınlatılmasının

belirli bir temel yönü belirtilir. Her nerede böyle bir durum bulunmuyor ise amacın dışındaki ışık kaynakları düşünülmeli ve sahne aydınlatmasını plana uygun olarak yönlendirilmesi işi biryana bırakılmalıdır.

Varayalım ki, gün ışığı ya da güneş ışığı odaya girmektedir ve oda bu dışarıdan giren ışıkla tam olarak aydınlanmaktadır. Arka fondaki yönlendirme orta değerler çevresinde yapılmıştır. Filmin duyarlılığı bu orta değerler çevresinde yapılmıştır. Filmin duyarlılığı bu orta değerlere uygundur. Yalnızca "güneş lekeleri " ortalama olarak %50 nin üzerinde durmaktadır, gölgeler ise yalnızca %50 lik bir yönlendirmeye aydınlatılacaktır. Bunun anlamı 27 DfN'lik bir filmde; ki genel ışık 1000 Lux'tür, ışıklı noktalar ortalama olarak 1500 Lux ve dolgu aydınlatmasının 500Lux dolaylarında olmasıdır. Doğal olarak koşul olan oda duvarlarının aşırı derecede karanlık olmasıdır. Bu elkiye biz "*İçeride/Gündüz*" etkisi adını vermekteyiz.

Her koşulda anahtar ışık kesin kes yaklaşık olarak pencere yönünden gelmelidir. "*İç/Akşam*" efektlerinin elde edilmesinde tasarlanan odanın yapay ışık kaynaklarıyla aydınlatılmalıdır. Bunlar tavan lambaları olacaktır. Bu ışık kaynakları görüntüde nerede bulunuyorsa anahtar ışığın yönü onların bulunduğu yönden olmalıdır. Pratik temellere dayanarak amaca uygun olarak düşünülmüş olan görüntü düzenlemesini oluşturan ışık kaynaklarını ise görüntü çerçevesinin dışında tutmak gerekmektedir. Arka fonun kontrastlık ayrılığı genel olarak Gün/İç çekimlerde bulunmamaktadır. Güneş ışığının bulunmadığı durumlarda böyle bir ayrılık bulunmamaktadır. Orta değerün üst yarısında bulunan ışıklı bölgeleri yalnızca çevre aracılığı ile gelen duvar gibi ya da görülebilen ışık kaynakları olmaktadır.

Gece/İç çekimleri son derecede dramatik etkiler taşımaktadır. Burada iki tane temel durum söz konusudur. Ya pencereden gelen soluk ve donuk ay ışığı ya da küçük bir ışık kaynağının görüntü çevresinin içinde bulunması durumudur (bir mum ya da dağınık ışık veren bir lamba).

Her iki durumda da görüntüyü oluşturan alanın büyük bir bölümünde tam bir karanlık söz konusudur, yani her yerin aydınlatılması koşulu bulunmamaktadır. Yalnızca görüntüde aksiyonun olduğu yer çok az bir ışık ile aydınlatılmaktadır. Kural olarak bu alan %30 ile %50 arasında bulunmaktadır. Görüntüde bulunan bu gibi genel karanlık yerler genel olarak televizyon çekimlerinde uygulanamaz. Televizyon filmlerinde ay ışığının aydınlattığı pencerelerin bulunması durumunda pencere orta değerlerin biraz üzerinde aydınlatılmaktadır.

14.

Nesneler arasında herhangi birşey olmadan ışık kaynağının yakınında olmalı ve anahtar ışık ortalama olarak orta değerlerin %30 kadar üzerinde bulunmalıdır. Renkli filmlerde özellikle görüntüde yer alan ışık kaynakları mum ya da bir petrol lambası ise ışık hafif sarı-turuncu bir filtre ile filtrelenmelidir. Ancak kural olarak her

zaman arka fon biraz mavimsi olarak bırakılmalıdır. Aynı zamanda ay ışığı etkisinin yaratılmasının istenildiği durumlarda, anahtar ışık mavi filitre ile filitrelenmelidir.

Aydınlatmada Rengin Özellikleri :

Siyah-beyaz bir film yapımında bir aydınlatmanın yapılması sırasında içinde çalışılan ortamın genel aydınlığı çok sık yararlanılan bir yoldur. Bu genellikle gün ışığı ve ışık kaynağı olarak neon ışık kaynaklarıdır. Bu aydınlatma yönelimleri aracılığı ile çok yumuşak ve ideal bir aydınlatmanın sağlanması mümkündür. Bir filmci bu tür yerlerde her zaman aydınlatma yapmaya başlamadan önce kendiliğinden var olan genel aydınlığın ölçümünü yapmalıdır. Eğer odada genel olarak 200 Lux'lük bir aydınlıklılık bulunmaktaysa o zaman görüntü yönetmeni anahtar ışığı ortalama olarak 1000 Lux 'lük bir güçle yönlendirilecek ve arka fon aydınlatmasının oluşturulması için çaba harcayacaktır.

Renkli bir filmin çekiminde ise bu koşullardan yararlanarak genel olarak mümkün değildir. Neon ışığı daha önceki derslerimizde de belirtildiği gibi kendisinin karmaşık spektral yapısı ve düzensiz renk ısıtı vermeden ötürü tümüyle devre dışı bırakılır ve içeriye giren gün ışığı bir dizi sorun çıkarır.

Temel olarak bir renkli film çekimi sırasında ışık türü olarak tek bir renk ısıtına sahip ışık kaynakları kullanılabilir. Özel bazı etkilerin dışında (ay ışığı etkisi gibi) durumlarda, hiçbir zaman bir çok değişik renk ısıtına sahip ışık kaynağını bir arada kullanmak mümkün değildir.

Gün ışığı ile aydınlatılan bir odada sadece iki ayrı olakla aydınlatılmanın doğru olarak yapılabilmesi mümkündür:

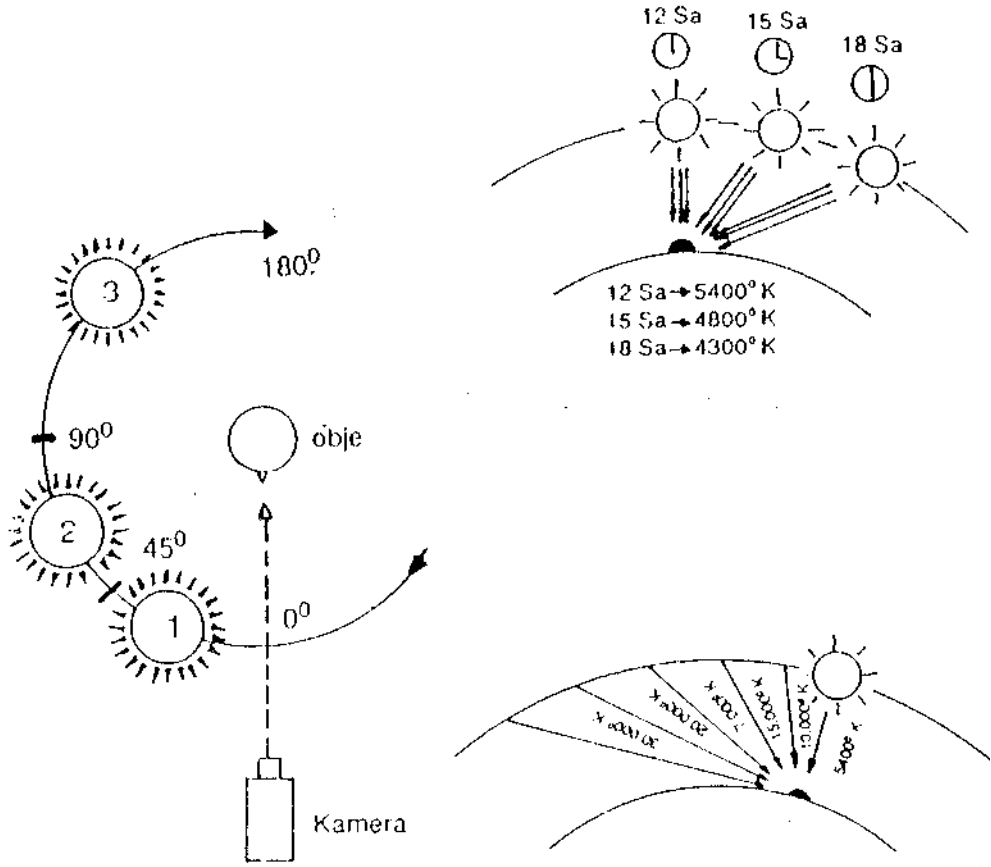
- Işık kaynağı olarak 5400°K renk ısıtına sahip olan ışık kaynakları kullanılabilir. Eğer tüm ışık kaynakları ortalama olarak 5400°K lik renk ısıtına sahiplerse güneşli bir odada güneş ışığına ek olarak aydınlatma kaynağı olarak kullanılabilirler. Ve odanın penceresi korkusuzca görüntünün içinde yer alabilir. Bu tür durumlarda az karşılaşılacakla birlikte 5400°K lik renk ısıtına sahip olan arka ışıklarının gün ışığı ile birlikte bir kapalı mekan içinde kullanılmasına karar verilebilir. Bu tür ışık kaynaklarının kullanılmaları sırasında tüm lambalar fazla ışık verdiklerinden ötürü filitrelenerek ışığın belli bir bölümünün ortadan kaldırılması zorunluluğu doğacaktır.
- Genel olarak renkli filmler yapay ışık koşullarında çalışmak üzere üretilmişlerdir. Bu film materyalleri ile 3200°K lik renk ısıtına dengelenmiş ışık veren ışık kaynaklarının kullanılması çeşilli nedenlerden

ötürü çok yaygın bir kullanım olanağı bulunmaktadır. Bu durumda karışık aydınlatma yapılırken gün ışığının yüksek kelvin yapısıyla filmin üzerine düşmesi kesinlikle engellenmelidir. Bu amaçla kullanılmak üzere "Folie" ler (selüloid ışık filitreleri) üretilmiştir. Gün ışığının içeriye süzüldüğü pencereler bu folie'ler aracılığı ile filitrelenebilir ya da yıkanabilir (yıkınca çıkabilir) boyalarla boyanabilir ve böylelikle gün ışığı 3200 K'lık renk ısısına dengelenmiş olacaktır.

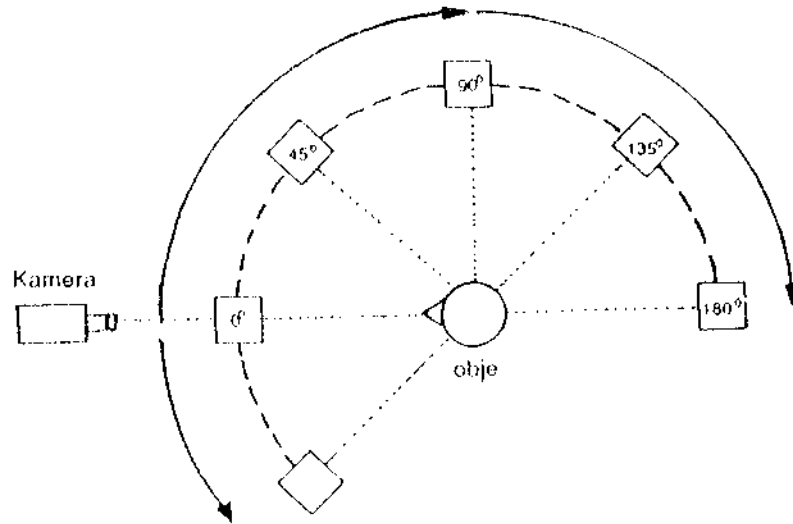
Bu folie'ler ve boyaların kullanılmalan durumunda doğaldır ki ışık giren yerler ya da pencereler görüntünün içinde yer alabilirler. Bu malzemelerin kullanılmadığı ve yapay ışığa dengelenmiş olan filmlerin kullanıldığı durumlarda eğer pencere görüntü çerçevesinin içinde yer alacaksa o zaman tam olarak mavi görüntü verecektir ve bu durumu her koşulda doğallığı bozucu ve rahatsız edici bir durum olacaktır.

Pencereden giren gün ışığının yoğunluğu eğer çok yüksek değilse ve alçak bir açıdan yapay ışıkla aydınlatılmış olan odaya filitrelenmeden düşüyorsa görüntüde yer alacak mavi pencere sert bir akşam efektini oluşturacaktır. Filitrelenmeden hafif bir ışık saçan bir pencere ise bazen iyi sonuçlarda vermektedir. Çünkü ışık saçma beyaza doru bir eğilim göstermektedir. Bu etkinin daha yoğun olması durumlarında ise bu durumlarda artık dışardaki görüntü saptanamaz bir duruma gelecek ve dışardaki görüntü bir kireç çözmüş gibi bir etki uyandıracaktır.

Bazı tür çalışmalarda (özellikle belgesel çalışmalarda ya da tanıtma filmlerinde) çok sık olarak fabrika alanlarında çalışılır. Buralarda çalışma alanı da çoğunlukla çok geniştir ve yine çoğunlukla büyük oranda gün ışığı içermektedir. Bu tür büyük alanların (fabrikaların işlikleri gibi) mesleğin kurallara tam olarak uygun renklerle ve yeteri kadar yapay ışık kaynaklarıyla desteklenerek aydınlatılması mümkün değildir. Renkli film çekimlerinde ise ortalama her 15 m² lik alan için 10 kw lik bir ışık kaynağı bütünlüğü hesap edilmektedir. Başlangıçta insan yalnız gereksinimden ötürü anahtar ışık olarak spot ışık kaynaklarını yerleştirir ve genel aydınlatmanın içinde çekim yapılan iç alanda bulunan gün ışığından yararlanır. Ortaya çıkacak olan mavimsi gölgeler genellikle rahatsız edici olmayacaktır. Bunun açıklaması ise basittir: Özgür doğada güneş ışığı ve mavi gökyüzünün bulunduğu ortamlarda gölgeler her zaman yoğun mavidirler. Bu nedente göz mavi gölgeye alışmakta ve görüntüdeki bu maviliğe kendisini hemen uydurabilmektedir. Ancak bu koşullarda çalışılırken şu yanlışlığa düşmek akıllı tutulmalıdır: Yakın çekimlere geçişlerde, yakın ve çok yakın çekimlerin kullanılması sırasında tekrar yeterli ışık yapılmamalıdır.

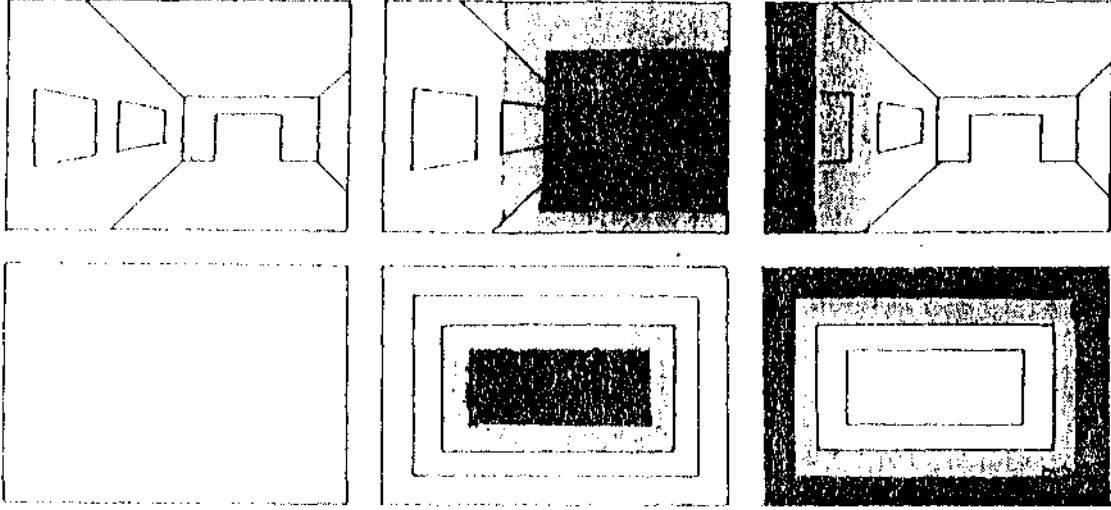


IŞIGIN TEMEL PRENSİBİ

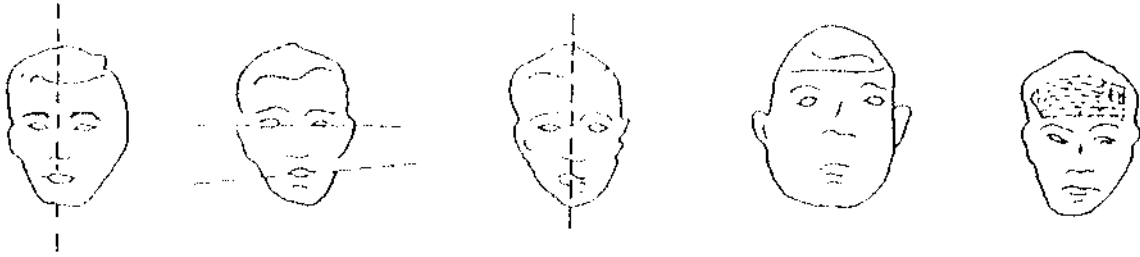


- 0° = ÖN IŞIK - DOLGU IŞIĞI
- 0° - 45° = ANAHTAR IŞIK
- 45° - 90° = YAN IŞIK / AYNI ZAMANDA ANAHTAR IŞIKTIR
- 90° - 135° = YAN IŞIK - ARKA IŞIK
- 135° - 180° = ARKA IŞIK

İŞIĞIN YÜZEY VE DERİNLİK YARATICI ETKİSİ



YÜZ FORMUNUN DURUMUNA GÖRE, İŞIĞIN YERLEŞTİRİLMESİ

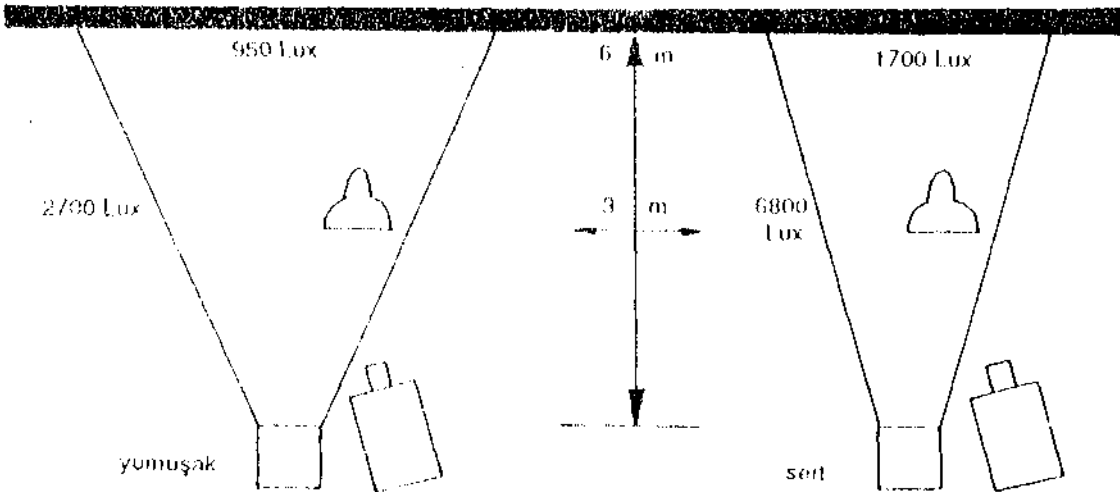


2 KM - FRESNEL İŞIK KAYNAĞI

İŞIK ORANI

1:3

1:4



GÖRÜNTÜNÜN YAPI TAŞLARI

Bir film şeridi üzerinde birbirini ardına gelecek bir bütün halinde akıp giderek gelişen ula; tek tek kendi içinde bir bütün oluşturan görüntüler tarafından meydana getirilmektedir. Bunlar görüntü dilinin tek bir sözcüğüdür. Aslında her sözcük tek tek harflerden oluşmaktadır. Görüntü dilinin sözcükleri ise tek halde bulunan alt elemanların biraraya gelmelerinden oluşmaktadır. Bu tek tek elemanlar, yani tek tek görüntücükler görüntü malzemesinin yapı elemanlarıdır. Belirli harfler bir emir ya da bir dehşet formu olabilir ve genellikle her konuşma dilinde bunlar kısa ve birkaç harften oluşmuş bir şekilde yazılabilmektedirler. Aynı durum görüntü dilinde de bulunmaktadır ve buna benzer (korku ve emir gibi) şeyleri çok az görüntü kullanma yolu ile kolayca başarabiliriz: Korkudan yuvalarından fırlamış gözler, çarpılmış dudaklar, dua eden eller... bunların anlamlarını tam olarak anlayabilmek için çok büyük bir dikkatin harcanmasına gerek bulunmamaktadır ve bu görüntücükler kendiliklerinden birçok şey söylemektedirler.

Bir fikri ya da bir düşünceyi daha fazla açıklayabilmek için tüm bunlara karşın daha başka şeyleride yapma zorunluluğu bulunmaktadır. Anlamlı olarak bir araya gelecek bir bütün oluşturan cümle, anlamlı bir hareket parçası-gerçekten gerektiği anda yakalanmış ve sonuna değin sürdürülmüş-bir film cümlecğini ortaya çıkarmaktadır.

ÇEKİM:

Bu temel sessiz film döneminden beri uygulanmaktadır.Çekim, belirli bir görüntünün kaydının yapılabilmesi için gerekli olan kameranın konumuna bağlı bulunmaktadır. Sinemanın başlangıç yıllarında belirli bir olayın film şeridinin üzerine aktarılabilmesi için kamera kesintisiz hareketli bir biçimde çalışmaktaydı. Görüş açısı ise genel olarak sahne ile bir aynılık taşımaktaydı.

Bugün ise artık "çekim" sözcüğünden kesintisiz bir biçimde birbirini izleyen görüntüler anlaşılmaktadır. Bu aynen kesintisiz biçimde akıp gitmekte olan film şeridinin akışına benzetilmektedir. Bu sırada kamera istendiği gibi hareket edebilir. Birbiri ardısıra olmak aynı zamanda kamera hareketlerini de içermektedir. Eğer bütün halinde akıp gitmekte olan bir film şeridinin üzerine çekim yapılmaktaysa çevrinme ya da bakış açısının değiştirilmesi görüntünün etkisini özellikle "çekim" yönünden doğaldır ki daha da arttıracaktır. Bir kesme yapılmaksızın yapılan çekimler her zaman her zaman yeni optik etkiler aracılığı ile elde edilmektedir.

"Çekim" bir kameranın hiç ara vermeksizin bir görüntüyü film şeridinin üzerine aktarması ve kaydetmesidir. Eğer teknik ve de dramatik yanlışlıklar nedeniyle

aynı olay hiçbir deęişikliğe gidilmeden yineleniyorsa bu bir çekim tekrarı niteliğindedir. Harhangi bir şekilde mercek deęişimini, kamera hareketi ya da deęişik bir olayın görüntülenmesi ya da kameranın konumunun deęişmesi gibi bir takım yeni düzenlemelere gidiliyorsa bu bir çekim tekrarı deęil artık yeni bir çekim niteliğini taşımaktadır.

Kameranın bir kez çalıştırılıp durdurulması arasında geçen sürede kamera çoğunlukla hiç hareket etmez, ya da sağa ya da sola çevrinme yapar, yukarıya ya da aşağıya çevrinme yapar. Bu durumda insan gözünün bakış açısının deęiştirilmesine çok benzemektedir. Bu tür durumlarda kamera yalnızca sabit bir yerde durmakta ve aynen gözün yaptığı gibi kısa bir bakışın işleyişini yerine getirmektedir. Buradan da açık bir biçimde anlamaktayız ki bu tür bir konum ne yeni bir bakış açısı, ne de görüntü unsurunun deęişmesidir. Bu hareket tek bir görüntünün kısa bir zaman süreci içinde biraz canlı hale getirilmesinden başka birşey deęildir. Sinemanın ilk yıllarında kullanılagelen "çekim" in yukarıda açıkladığımız biçimi yeni yeni yönelimler ve yeni bir sinema sanalına bakış çerçevesi içinde deęişmiş ve bugün artık eskiden kameranın hareketsiz yalnızca bir izleyici biçiminde aldığı rol bugün yerini aktif kameraya bırakmıştır.

AYRIM (SEKANS)

Görüntü kavramı sinemaya tiyatroya dilinden gelene bir kavramdır. Bu sözcüğün anlamı aynı "perde" gibi bir sahnede söz konusu olan görüntü elemanlarını içermektedir ki, sahnede rol yapacak olan sanatçıların zamansal olarak deęişik zamanlarda sahneye çıkımlarını anlatılmaktadır. Bunun yanında sinemada görüntü kavramından genellikle (ancak her zaman deęil) belirli bir dekorasyonun içinde ya da belli bir mekanda oynanan rol, bir arada olmayı ihtiva eden olay anlaşılmaktadır. Bu durum bir yönden biraradalığın ele alınışında bir oluş ya da ardarda gelen ve birbirini izleyen düzenlemelerdir. Hepsinin aynı sahne ya da aynı mekanda oynanması gereklilięi bulunmaktadır. Biz bu oluşa kısaca "Ayrım ya da "Sekans" adını veriyoruz.

Birbirini izleyen çekimler bir düşüncenin sonu ya da düşüncenin kesintiye

uğramaksızın deęiřmesi ve gelişmesidir. İlk önce birbirini izleyen çekimler kapalı sekansları oluştururlar. Bu sekanslar bir süre içinde bir bölüme ya da bir açıklamaya tekabül etmektedirler. Bir film sekansı aynen bir bütünlüğü olan romanın bir bölümü gibi, bir filmin bütününden soyutlanamayacak bir bölümünü oluştururlar.

Kısaca özetleyecek olursak; Ayrım: Çekimler ya da sahneler dizisidir. Kendi içinde bir bütünlüğe sahip bulunmaktadır. Ayrım tek bir yerde ya da deęişik yerlerde geçebilir. Ayrım içindeki hareket birbirini izleyen çekimler boyunca birbiriyle uyum içinde olmalıdır. Olaylar gerçek yaşamdaki gibi düzgün bir akış içinde anlatılır. Ayrım bir iç sahne ile başlayabilir ve dış mekanda devam edebilir. Ayrım bir açına ile başlayabilir ve bir karama ile sona erebilir.

ÇEKİM ÖLÇEKLERİ

Sinema dilinde "çekim ölçeği" sinema ile uğraşan her kişinin ne olduğunu kesinlikle bilmesi gereken bir terimler dizisidir. Ancak çekim ölçekleri adını verdiğimiz şey o denli kesin ve tek anlama gelmeyen, ancak doğurduğu genel etkiler, seyircide uyandırdığı psikolojik duygular ve kurgu kurallarının belirli sınırlar içinde onları ele almasıyla belirlenen kişiden kişiye değişen bir çerçeveleme biçimidir.

Gerçekle çekim ölçeğinin türü kameranın konudan uzaklığı, kamera objektifinin türü, odak uzaklığı belirlenmeye yeterli değildir. Kameranın görüntülenen nesneden uzaklığı ve görüntülenen alan cüsse olarak birbirlerinden büyük boyut farklılıkları gösteren nesnelerde kamera konudan aynı uzaklık aynı odak uzaklığındaki objektife de olsa önemli farklılıklar gösterecektir. Örneğin: bir fare ile bir filin yakın çekimleri bu yönde önemli farklılıklar gösterecektir. Çekim örneği hem konu, hem de tüm görüntü alanına bağlı olarak konunun görüntü boyutu gözönüne alınarak belirlenmelidir. Böylelikle, bir baş çekiminde boyutlara bakılmaksızın bir fare ya da bir filin baş çekimleri çerçevenin tüm alanını birbirleri arasında ayırım yapılmaksızın doldurularak yapılacaktır.

Yukarıda belirttiğimiz özelliklerden yola çıkarak çekim ölçeklerinin kabaca bir sıralamasını yapacak olursak bu ölçekleri şöyle sıralayabiliriz:

Çok Uzak Çekim

Çok uzak çekim, uzak bir yerden geniş bir alanın görüntülenmesinde kullanılan bir çekim ölçeği türüdür. Eğer bir olay yada bir eylemin kendisini çevreleyen tüm alanla birlikte görüntülenmesi istenmektaysa o zaman çok uzak çekim ölçeğinin kullanılması yoluna gidilmektedir. Çok geniş açılı durağan bir çekimin uzak çekim ölçeğindeki kamera hareketli ve çevrimesine orantı çok geniş alanlarda hareketsiz çok uzak çekim ölçeğinin kullanılması daha doygun sonuçlar vermektedir. Çevrimme çoğunlukla ilginin artırılmasına ve ortam ya da ilginin daha çok ortaya çıkarılması için başvuru bir kamera hareketli biçimidir. Bu tür çekimler genellikle türü yüksekliklerden yapıldıkları zaman doygun sonuçlar verirler. Genellikle doğa çekimlerinde panoramik çekimlere eşlik eden çevrimelere yardımcı olarak kullanılırlar. Büyük çiftliklerin, petrol alanlarının, dağ silsilelerinin ve şehir görüntüleri gibi durağan görüntü unsurlarının yanı sıra, hayvan sürüleri, hareket halindeki araç sürüleri, askeri birliklerin hareketleri gibi görüntüler kütellerin hareketlerinin gücünün artırılmasında etkin bir çekim ölçeğidir. Genellikle bir filmin çalışmada veya bir sekansın tanıtılmasında çok kullanılır.

Çok uzak çekimlerde karakterlerin kesin tanıtımları yapılmadan, öykü deseni kurulmadan önce olayın geçeceği çevrenin tümüyle seyirciye aktarmak gibi bir görevi yerine getirir. Filmin açılışında uzak çekimden daha çok bir açı olan çok uzak çekimle başlamak ve seyircinin ilgisini yakalamak çok kullanılan bir yöntemdir.

Bu tür bir çekim ölçeği normal 35mm. lik kameralarla yapılan film çekimlerinde ender olarak kullanılan bir çekim ölçeğidir. Bu çekim ölçeğinin yoğun olarak kullanıldığı alan ise özellikle geniş perde (Sinemaskop) çekimlerinde yararlanılmaktadır. Konu olarak sık sık kullanıldıkları türler ise doğa, seyahat ve sürüven filmleridir.

Bu çekim ölçeği özellikle televizyon filmlerinde ve televizyon yapımlarında çok az kullanılan bir çekim ölçeğidir. Televizyon ekranının küçük olmasından ötürü zaten belirgin bir şekilde ortaya çıkmayan hareketler, delaylar ortadan kaybolur, toplama ve gölgelermeler seçilmez bir hale gelirler. Bu nedenle televizyon çekimlerinde çok genel çekimin kullanılması gibibir zorunluluk bulunmaktaysa bu çekim ölçeği dikkatle kullanılmalıdır.

Genel Çekim

Genel çekim ele alınan eylemin geçtiği ve geliştiği tüm alanı içine alan bir çekim ölçeğidir. Yer, kişiler ve sahne içindeki diğer nesneler seyirciye tanıtılmak için uzak çekimde gösterirler. Her ne kadar bu planda bulunuyorlarsa da görüntüde çevrede en az ön plandaki nesneler kadar belirgindir. Genel çekim bir sokak, bir oda ya da olayın geçtiği herhangi bir ortamı kapsamalıdır ve sahnedeki tüm öğelerin seyirciye tanıtılması işlevini yerine getirmektedir. Böylelikle seyirci sahnede kimlerin bulunduğunu, eylemlerini ve sahnedeki konumlarını algılayabilecektir. Oyuncuların giriş ve çıkışları, hareketlerinin yönü, ortam içinde oyuncuların bulundukları yerlerin seyirciler tarafından tam ve kesintisiz olarak algılanması için ideal bir çekim ölçeğidir. Oyuncuların hareketlerinin daha küçük çekim ölçekleri ile izlenmesi ve bir süre sonra onların nerede bulundukları ve ortam içinde diğer nesnelere karşı nerede bulundukları konusunda seyirci bir düşünsel karışıklık içine düşecektir. Bu nedenle oyuncuların sahne içinde hareketinin bulunduğu durumlarda yakın çekim yanı sıra kısa bir sürede olsa genel çekime yer verilmesi yerinde bir davranış olacaktır.

Genel çekimler temel olarak esnek bir kompozisyon yapısı içermektedir. Böylelikle oyuncuların sahne içinde hareket edebilmeleri için yeterli bir yer sağlanmış olacaktır ve ortamın tümü seyirciye tanıtılabilecektir.

Genel çekim yakın çekim ölçeğine bir geçiş ölçeği niteliğindedir. Çok uzak çekim

ölçeğine oranla oyuncular bu ölçekte biraz daha ön plana çıkmış bulunmaktadır. Televizyon çekimlerinde çok uzak çekimin yerine genellikle kullanılan bir çekim türüdür. Beyazperdede ise açıklamaların ara cümlesi niteliğini içermektedirler.

Boy Çekim

Bu çekim ölçeğinde oyuncular artık görüntünün merkezinde yer almaktadırlar. Temel olarak görüntünün ana içeriğini oluşturmaktadırlar. Seyirciler bu yolla aktörlere yakın olduklarını hissedebilirler. Çevre ile oyuncuların bağları henüz algılanabilir bir durumdadır. Çevre algılanabilir bir yapıda olmakla birlikte artık yukarıda sözünü ettiğimiz çok uzak çekim ve genel çekime oranla oyunculara oranla ikinci plana düşmüş bulunmaktadır. Bir sinemacı ne olursa olsun şunu bilmelidir ki seyircinin algı yapısı içinde bu çekim ölçeğinde arka fon henüz etkisini korumaktadır, aksi takdirde yakın çekim artık genel çekimle ilişkisini sürdürüp koruyamayacaktır.

Birkaç oyuncu boy çekim gruplandırıldıklarında kamera onların vücut hareketlerini, yüz anlatımlarını yeterli belginlikle belirleyecek bir biçimde saptayacaktır. Boy çekimler televizyon çekimlerinde en başarılı sonuçları veren en geniş çekim ölçeği niteliğindedir. Sınırlı bir alan içinde büyük boyutlu figürlerle tüm olayı anlatabilmeleri bu çekim ölçeğinin özelliğidir. Boy çekimleri konulu filmlerin en çok kullanılan çekim ölçeğidir. Bu ölçek seyirciyi olaya yaklaştırmakta ve sahnenin uzak çekimle tanıtılmasından sonra olayın sunulmasında oldukça etkin bir yapıya sahiptirler. Filmset öykü genellikle uzak ya da genel çekimden sonra boy çekimleri geliştirilmektedir.

Bu çekim ölçeğinin en önemli varyasyonlarından birisi olarak ikili çekim verilebilir. Bu çekimde oyuncular yüzyüze durarak birbirleriyle konuşmaktadırlar. İkili çekimin birçok türü bulunmaktadır. En yaygın olarak kullanılan ise iki oyuncunun objektife karşı profilden durarak oturmaları veya ayakta durmalarıdır. bu tür bir ikili çekimde ortaya çıkan en önemli sonucu oyuncuların birbirlerine üstünlüklerin ortaya konmasıdır. Eğer her iki oyuncu da rolleri gereği birbirlerinden daha üstün durumda bulunmuyorsa o zaman eşit ölçüde aydınlatılarak görsel açıdan birbirlerine üstün gelmeleri sağlanacaktır. Üstünlüğün ortaya çıkarılması ise diyalog, hareket ya da aydınlatma aracılığı ile seyircinin dikkatinin o oyuncunun üzerine çekilmesiyle başarılmaktadır. Bu çekim ölçeğinde oyuncular çevrede dolaşabilirler, sahne geliştikçe pozisyonlarını değiştirebilirler ve eğer istenirse dramatik ilgi birisinin üzerinden diğerine aktarılabilir.

Bel ve Omuz Çekim:

Sinemada bir eylemin canlandırılması ve bunun sinemada kendisine özgü yöntemini açıklayabilmek için ilk önce kendi içinde bir sıraya sokmak gerekmektedir. Herhangi bir nesne ya da kişi kameraya ne denli yakınsa bu nesnelerin karakter yapıları ve ağırlıkları o kadar ortaya çıkacaktır, bu nesnelerin detaylarının ortaya çıkması ile o denli anlaşılır ve açık bir güce sahip olacaklardır. Boy bel omuz ve yakın çekimler gerçek ölçüde görsel bir ayrıntıya sahip bulunmaktadırlar. Bu ölççekler görüntü düzenlemesinin ana unsurlarını oluştururlar.

Bir iç çekimde değişik çekim ölççekleri çok anlaşılır bir biçimde ortaya çıkacaktır. Herhangi bir yere yerleştirilmiş olan bir kamera eğer oda içinde bulunan tüm eşya ve kişileri saptayacak bir çekim ölççğine sahip bulunuyorsa daha önce de belirttiğimiz gibi biz bu çekim ölççğine genel çekim adını veriyoruz. Yarım genel yada bel çekimi adını alan çekim ölççğinde ise eylemi sürdüren ve geliştiren kişiler grubunun vücutlarının üçteikilik bölümünün çekilebilmesini sağlayacak biçimde konumlanan diz çekimine karşı olarak, kişiler grubunun çözümlemesi yapılır ve görüntü çerçevesi yalnızca bir kişi ile doldurulur. Eğer kamera biraz daha yaklaşacak olursa bu kez artık aktörün vücudunun ancak üçtebirlik bir bölümü görüntü çerçevesinin içinde yer alacak ve biz bu ölççğe omuz çekim adını vereceğiz.

Fotoğrafçılığın yeni yeni geliştiği çağlarda bu çekim ölççekleri genellikle "grup çekimi", "diç parçası" ve "portre" adını alıyorlardı. Bir sıra içinde analiz edildiklerinde ise genellikle konulu filmlerde en çok kullanılan çekim ölççğinin boy çekim ve diz çekim olduğu görülmektedir. Bu çekim ölççeklerinin hemen ardından ise omuz çekimleri üçüncü sırayı almaktadırlar.

Bel çekim beyaz perdede oyuncular birbirlerine çok yakın, sı ve canlı bir görüntüye sahipmiş etkisi uyandırmaktadır. Bu çekim ölççğinin büyük bir dramatik etkisi bulunmaktadır. Geniş perde için çevrilen filmlerde bel çekimi kesin olarak en yüksek orana sahip bulunmaktadır. Televizyon çekimlerinde ise bir açıklamanın ara cümlesini oluştururlar. Burada kendiliğinden de anlaşılacağı gibi artık arka fon uzaklaşmış ya da netsiz bir hale gelmiştir.

Yakın Çekim:

Kendisinden önceki çekim ölççği olan omuz çekiminde çerçeveleme oyuncunun bel ve omuzları arasındaki bölümün yaklaşık olarak tam ortasından, başın üstüne kadar olan bölümü kapsayacak bir biçimde yapılırken, yakın çekimde bir basın çekimi yalnızca başı görüntü içine alır. Yüz çekiminde dudakların hemen altından, gözlerin üzerine kadar olan bölüm görüntülenmektedir.

Bir çekimin eskiden olduğu gibi çok yakından yapılması ya da uzun oda uzunluğu bir mercek ile yapılmasına ve bu yolla ulaşılan çekim ölççğine biz kısaca "yakın çekim"

adını vermekteyiz. Bu tür bir çekim ölçeği ile herşeyin çekiminin yapılabilmesi mümkün olabilmektedir. Yavaşça ışık düşmesine dokunan bir el, bir tabanca, kar üzerinde oluşmuş bir iz... Sürekli olarak yakın çekim aracılığı ile gelişmekte olan bir oyunda bir bütünden bir parçanın çekilmesi gibi bir anlam anlaşılmaktadır. Elbette ki bir bütünden alınan parçanın bütün ile eylemden doğan bir bağlantı, bir ilişkisi bulunmaktadır. Bir kıyaslama yoluna gidildiğinde bir bütünü sergileyen genel çekimse, yakın çekim, bunun organik bir bölümünün hatırı sayılır derecede büyültülmüş bir bölümüne eşit olacaktır.

Yakın çekim onu inceleyen ve izleyen kişilere gösterdiği şeyin kendisine özgü açıklık ve görünürlüğü verecektir. Bu çekim ölçeği biricikliği yansıtmaktadır, kontrastı ortaya çıkarır, yapı ve bünyelerin niteliklerini belirgin kılar, yakın ilişkilerin duygularını karakterize ve analiz eder. İzleyici bu bu çekim aracılığı ile içsel düşünce ve duyguların insansal eylemlerinden doğan özel açıklamaların anlamlarının neler olduğu sorularına yanıtlar bulabilir.

Yakın çekim ölçeği seyrek olarak kullanılması gerekli olan bir çekim ölçeği biçimidir. Yakın çekim sürekli olarak olayın en gerilimli ve yüksek noktasını oluşturmak ve etinde tutmak gibi bir özelliğe sahiptir. İnsan yüzlerinin yakın çekimleri eğer olayın ele alınış biçimi gerektiriyorsa anoak o zaman kullanılmalıdır. Ancak bu kurala sinemacılar tarafından çoğunlukla uyulmamakla ve güzel bir görüntü etkisinin bulunması nedeniyle çok sık kullanılmaktadır. "Yıldız" kültürü üretmiş olan sinemadan ötürü doğan aksaklıklar, belirli yıldızların etkili yüzlerinin olması ve bu yüzlerini sinemada çok sık kullanma isteklerinden ötürü bu yıldızlar yapıtları film sözleşmelerinde belli sayıda yüz çekimlerinin alınmasını koşul olarak öne sürmekte ve bu çekim ölçeğini gerekli ya da gereksiz olarak önceden tamamlamış olurlar.

Yakın çekim ve genel çekim arasında kalan tüm çekimler filmik duyguların yeterine oluşturulmasında uygunluk göstermektedir. Bu çekim ölçeği her zaman birbirini izleyen çekim dizilerinin ele alınışlarında doruk noktası olan son bölümde bulunmayabilir. Arada sırada seyirciye bu çekim ölçeği olayın doruk noktasına varılmadan da verilebilir.

Sinema tarihi yalnızca yakın çekimlerden oluşan tek bir film tanımaktadır ki Thaodar Drayorm'ın "Jan d Arc'ın Tutkusu" adlı filmidir (1928). Ustaca çekilmiş olan her yakın çekim ve çok yakın çekimler kişilerin karakterlerinin olduğu gibi yaratılmasında çok etkilidirler. Bu çekimlerde içsel zararı seyirci tarafından çok iyi algılanmakta, aptallıklar gösterilmekte, aşırıya kaçma ve kötülük seyirciye iletilmektedir. Kamera bu filmde bir kez daha odayı tüm olarak görmekte, odanın bütün olarak görünmemesinden ötürü de asirside rahatsızlık duygusu ortaya çıkmaktadır. Ancak bu durum eğer film seyirciyi tam olarak olayın (eylemin) içine sokabilmişse mümkün olabilecek bir durumdur.

Televizyon çekimlerinde ise yakın çekim ölçeği çok başvurulan ancak etkisi televizyon ekranının boyutlarının küçük olmasından ötürü sinemaya oranla daha azalarak ortaya çıkan bir çekim ölçeğidir.

Çok Yakın Çekim:

Çok yakın çekim bir yönüyle yakın çekimin daha da güçlendirilmiş bir biçimidir. Bu çekim ölçeğine bazı filmlerde hiç rastlanmamaktadır. Çok yakın çekim ölçeğini yine insan üzerine taşıyacak olursak, insan yüzü üzerinde yüzün ancak belli bir bölümünü kapsayacak bir boyuta sahip bulunmaktadır. Bu çekim ölçeği ile alınan görüntülerde irrsal bir etki bulunmaktadır. Bu nedente doğal bir bakış biçiminin dışında bir bakış açısı olmasından ötürü seyircilerde gerçek dışı bir etkinin uyanmasına neden olacaktır, seyirci kendisini tam olarak adapte edemeyecektir. Bu durumda bakış açısı daralmıştır, bu durum ise zaten doğal durumun entrem bir ucunu belirtmektedir. Transa durulmasında yaşam tehlikesinin bulunduğu durumlardaki olaylara bakışlarda, aşırı sarhoşluk durumlarında insan gözünde bu tür bakışlardan elde edilen algılar söz konusudur.

Filmsel açıklamalarda ve film haberlerinde bu tür bir çekim ölçeğinin kullanılması belirli bir noktaya çok kısa bir göç alış biçiminde yapıldığında başarılı olarak kullanılabilir. Bu çekim ölçeği aracılığı ile yüksek bir dramatik gerilim ve tümüyle alışılmışın dışında görsellik ile izleyiciyi irreal bir konuma sokulur.

ÇERÇEVELEME TEKNİĞİ(1)

Bir önceki bölümde görüntü düzenlemesinin genel ilkelerinin neler olduğunu araştırmıştır. Bu bölümde ise öğrendiğimiz bu ilkelerin bir televizyon stüdyosunda pratik uygulamalarının neler olduğuna geçebiliriz.

Günümüzde farklı çekim ölçeklerini tanımlamak için kullanılan terimler televizyon endüstrisinde artık oldukça standartlaşmış durumdadır. Ancak yine de farklı stüdyoların yaklaşımları arasında yine de ince farklılıklar bulunmaktadır. Bir televizyon stüdyosunun "orta yakın çekim" olarak nitelendirdiği bir ölçek, diğeri tarafından ise "dar orta çekim" olarak nitelendirilebilir. Bu farklılıklar ise görüldüğü kadar önemli değildir, çünkü asıl önemli olan sonuçta ortaya çıkan iki ürünün de aynı olmasından başka birşey değildir.

Bu nedenle, bu bölümde kullanılan terimler bazı okuyucuların alışkın oldukları terimlerden küçük de olsa bazı farklılıklar içerebilir. Ancak bu bölümde İngiliz

(1) JONES, Peter. *The Technique of the Television Cameraman*, London, New York, 1974, ss. 96-113.

televizyonlarında yaygın olarak kullanılan terimlere uyulmaya özen gösterilmiştir.

OYUNCU ÇERÇEVESİ :

Bir televizyon kameramanı, yaptığı çekimleri değerlendirdiğinde çekimlerinin çoğunda insan olduğunu görecektir. Bu nedenle, oyuncuların çerçevelendirilmesinde izlenecek en doğru yöntemin ne olduğunu bir kameraman en kısa zamanda öğrenmeli ve bir daha da asla unutmamalıdır.

Kameraman, doğru oyuncu çerçevelemesinde oyuncunun doğru ve düzenli bir çerçevelemesini yapmak için hem kendi hemde boom operatörünün bakış açısından yaklaşmalıdır. İlk adımda, çerçevelemenin doğru ve yanlış yöntemlerini öğrenmelidir. Daha sonra, kendisine boom operatörü tarafından getirilen kısıtlamaları algılamalı ve sanatsal kaygılarının televizyonun uygulamaya yönelik zorunlulukları ile karşılaştığı ortak noktayı belirleyebilmelidir.

İzleyici hem görmeli hem de duymalıdır. Bu nedenle seste en az görüntü kadar önemlidir. Fakat daha fazla önemli değildir. Kameraman kabul edilebilir görsel düzenleme düzeyinin altına hiçbir zaman düşmemelidir. Bu nedenle de iki yönde bilgi alışverişinin düzenliliği hiçbir zaman kesilmemelidir.

Geçen yıllar sonucunda, çekim ölçekleri düzenlenirken bırakılacak kafa boşluğu için artık bir standart oluşmuştur. Kafa boşluğu (headroom) oyuncunun başının üstü ile çerçevenin üst kenarı arasındaki boşluktur.

Genelde, bu boşluk kameranın bırakmak istediğinden az, boom operatörünün uygun gördüğünden fazladır. Kafa boşluğunun büyüklüğü ya da küçüklüğü bugün bir uzlaşma konusu haline gelmiştir. Fakat iyi bir kameraman, örnek olarak her yakın çekim çerçeveleyişinde aynı oranlarda kafa boşluğu bırakmalıdır. Aynı zamanda, bir kameramanın çekimi diğer meslektaşlarının çekimleriyle birlikte değerlendirileceğinden, her çekim için tüm kameramanlar eşit kafa boşlukları bırakmalıdırlar. Bu söylenilen, yakın çekim ile uzun çekim ölçeklerinde bırakılan kafa boşluğu aynı olmalıdır anlamına elbette gelmez. Fakat bırakılan kafa boşlukları yakın çekimden yakın çekime ya da, uzak çekimden uzak çekime ortalama bir denklik göstermek durumundadır.

Kameranın göz önüne alınması gereken bir sorun daha var. Evdeki izleyicinin alıcısında, kameranın bakaçta gördüğü görüntü hiçbir zaman aynı olmayacaktır. Kameranın elde ettiği görüntünün uç bölgelerindeki kimi detaylar izleyiciye ulaşamayacağından, bazı bakaçlar bu bölgelerde kaybolacak detayları belirleyecek biçimde tasarlanmışlardır. Üstelik evlerdeki birçok alıcı görüntünün sınırlarını maskeleymektedir.

Görüntüde en çok kesilen alan çerçevenin üst kısmı olacağından, belki de kameranın kusursuz olarak nitelendirdiği kafa boşluğu izleyiciye ulaşmaya kadar çok az kalacaktır.

Aktarım sırasında görüntü kaybının önlenmesi amacıyla kafa boşluğunun oranının artırılması konusunda kameramana kalıplaşmış öğüller verebilmek çok güçtür. Bu konu üzerinde çalışarak, çekim ölçeklerini doğru olarak düzenleyebilmek için her kameraman kendi ölçüm yöntemini geliştirmelidir. Üzerinde konuştuğumuz bu alan farkı çok büyük değildir, ancak gözönüne alınması kesinlikle gereklidir.

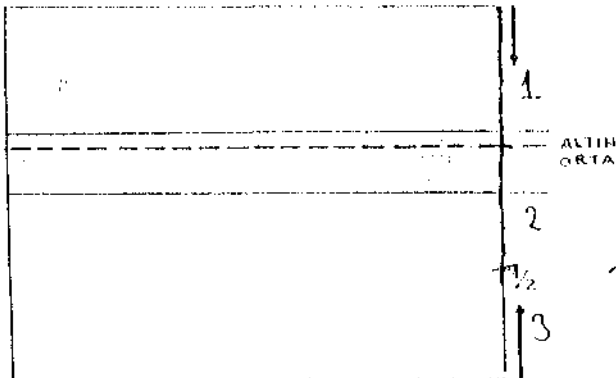
Karmaşaya yol açmamak amacıyla kitapta yer alan çizimlerde izleyicinin elde etmesi gereken görüntü alanları gösterilmiştir ve kameraman da bu sonuç ürüne ulaşabilecek çerçeve düzenlemeleri yapmalıdır.

GÖZLERİN YERLEŞTİRİLMESİ :

Görüntü çerçevelemesi ile ilgili örneklerle geçmeden önce bir noktanın vurgulanmasında yarar bulunmaktadır. Televizyon söz konusu olduğu zaman, insan yapısının en önemli özelliği gözler olacaktır. Bunun nedeni her zaman net olmaları özelliğinden çok, çerçeve içindeki konumlarının bırakılan kafa boşluğu üzerindeki direkt etkisinde yatmaktadır.

Gözler hiçbir zaman tam olarak yarı yüksekliğine yerleştirilmemelidir. Bu temel kuraldır ve ancak çok uzak çekimlerde ya da hatalı bir üst kafa boşluğu istendiğinde (ileride tartışılacaktır) farklı uygulamalar yapılabilir. Birçok insanın bildiğinin aksine insan gözü yaklaşık olarak başın ortasındadır ve onları çerçevenin orta çizgisine yerleştirmek (ilgi çekiciliği zayıf bir noktadır) aşırı bir kafa boşluğunun bırakılmasına neden olacaktır.

Bazı kameramanlar, gözler için en uygun konumun çerçevenin yukarıya doğru üçte-ikisi olduğunda ikna olmuşlardır. Fakat bu çok esnek bir kuraldır. Bu türden bir çerçeve düzenlemesinin doğru olduğu durumlar çok seyrektir. Tüm normal çekimler için şu söylenebilir: Gözler görüntünün orta çizgisi kadar aşağıya ve çerçevenin yukarıya doğru üçte ikisinden yükseğe asla yerleştirilmemelidir.



Gözler ekranın gölgelendirilmiş bölümüne yerleştirilmelidir. Bölümün alt sınırı çerçevenin yarısına denk gelirken, üst sınırı da çerçevenin tepesinden

1/3 birim aşağıya denk
güşmektedir. Yunan "altın
orta" sınırının da bu alandan
geçtiğine dikkat edilmelidir.

Kameraman, çerçevesinden geçen yatay bir bant hayal etmelidir. Bu bandın tabanını çerçeveyi ikiye bölen yatay çizgi, tavanını da çerçevenin yukarıdan 1/3'ünü ayıran yatay çizgi oluşturmaktadır. Uzun çekim de dahil olmak üzere, ona kalan olan tüm çekim ölçeklerinde gözler bu bandın içerisine yerleştirilmelidir.

Böylece kafa boşluğu da otomatik olarak ayarlanmış olacaktır. Gözler, bir önceki bölümde sözü edilen Yunan "Altın Orta"sına yakın olmalıdır. Gözlerin bu bandın içine yerleştirilmesi kuralı yapılan uygulamalarda o kadar çok doğrulanmıştır ki, bir kameraman tarafından değişmez doğru olarak kabul edilmelidir.

Bu kural hiçbirşey yapmasa bile kameramanların çekim ölçeklerini standartlaştırmaktadır. Daha önce birçok defada belirttiğimiz gibi bu çok önemlidir. Ancak, açıkladığımız kural bundan çok daha fazlasını yapar. Gözlerin, çerçevede bulunmaları gereken en etkili noktaya yerleştirilmelerini sağlar.

Fakat, bir TV oyuncusu uzak çekimden daha geniş bir ölçekle çerçevelendiği zaman bu kural geçerliliğini yitirir. Aslında bir oyuncunun ayaklarını görebildiğimiz ve doğru bir çerçeveleme yaptığımız çekimlerde, gözlerin çerçeve içerisindeki konumu artık önemli değildir. Ölçek genişletildiği zaman, ön ve arka plandaki cisimler ile ayak boşluğu gibi diğer konulara dikkat edilmelidir. Artık, çekim bir portre olmadığından yeni kurallara uyulmalıdır.

Oyuncunun gözlerini görebilen bir kameraman, onların üzerine odaklaşmalıdır. İzleyici ilgisinin doğal merkezi, ifadenin en dramatik unsuru ve içtenliğin temel belirteçleri gözlerdir. Gözlerin net olmadığı bir çekimde bu çekimin gerçekliği solacaktır.

ÇOK YAKIN ÇEKİM (The Big Close - Up) :

Açıkça, bu çekim ölçeğinin amacı izleyicinin ilgisini yüze yöneltmektedir. Oyuncunun karakteristik özellikleri ya da ifadesi dramatik olarak çok önemliyse ve yönelmen bu özellikleri öne doğru çıkarıp diğerlerini dışarıda bırakmak istiyorsa bu ölçek kullanılır. Kameramanın bakış açısından unutulmaması gereken tek önemli kural şudur: Çekim ölçeği çok dar olduğunda kafanın bir bölümü çerçevenin dışında kalmalıdır ve kesilmesi gereken bölüm başın üst kısmıdır. > Öneri

Başın içeriye alıp, ağzı dışarıda bırakmak çok kötü bir çerçeve düzenlemesi

olacaktır. Gözler çerçevenin yanlış noktasında olacağı gibi oyuncunun ağzının yokluğu da izleyiciye kötü yönde bir etkinin yansıtılması sonucunu doğuracaktır. Çok yakın çekimin etkisinden tam olarak yararlanmak isteyen bir kameraman, gözlere ek olarak bu türden bir düzenlemeye de dikkat etmek zorundadır.

YAKIN ÇEKİM (The Close-Up) :

Bu çekim ölçeklerinin her birisi için verilecek örnekler 100 kelimeyi aşacaktır, ancak bazı noktalar vurgulanabilir.

Gözler daha önce belirttiğimiz bant içerisinde kaldığı sürece doğru orantılanmış bir kafa boşluğunun bırakılması sorun yaratmayacaktır. Böylece başın tepesi çerçevenin tavanına oldukça yakın olacak ve çerçevenin alt sınır da yaklaşık olarak erkek yakasının bulunduğu noktayı görecekler. Fakat çerçevenin tabanını oyuncunun boğazına oturtmayın- başın üzerinde duracağı birşeye ihtiyacı vardır. *Çevrili*

Bu tür bir çekim ölçekleri çoğunlukla dar açılı merceklerle çekilirler ve bu da dar alan derinliği anlamına gelir. Kameraman, merceğini bu tür durumlarda her zaman çekimini yaptığı oyuncunun gözlerine doğru ayarlamaya özel bir özen göstermelidir. Çerçeve içinde yer alan oyuncunun en küçük hareketi bile gözlerinin net alan derinliğinden çıkmasına neden olabilir ve ancak işine çok iyi konsantre olabilen bir kameraman oyuncunun seçikliğini kontrol altında tutabilmeyi garantileyen bir kameramandır.

Seçikliği nitelendirmek amacıyla kameramanlar arasında kullanılan bazı terimler bulunmaktadır ki bunları kısaca açıklayabiliriz:

Örnek olarak, nöbet kulübesinin önünde duran bir askerin olduğunu hayal edelim, ayrıca da çekime derinlik kazandırabilmek amacıyla ön plana birde ağaç dahil edelim. Eğer kameraman merceğini ilgi merkezi olan nöbetçiye odaklarsa çekimi uygun şekilde seçik olarak kabul ederiz. Fakat, eğer nöbet kulübesi net ise kameramanın netliği arkaya düşürdüğünü (focus Back) ve hatasını düzeltmek için de öne doğru bir netlik yapması (Focus Forward)gerekliğini söyleriz. Eğer ağaç net olsaydı, bu terimler o zaman ters çevrilmiş olacaktır.

Öyleyse, öne netleme (Focusing forward) terimini, net olan alanı kameraya daha yakın olan noktaya kayırmak için kullanırız. Örnek olarak, eğer oyuncu kameraya doğru ilerlerse, kameraman hareket süresince öne doğru netleme (Focus Forward) yapacaktır.

Kamera hareketlerini inceleyen bölümde, netleme teknikleri ile ilgili olarak daha

geniş ölçüde bilgi verilecektir. Oyuncu ve kamera hareketleri sırasında netliğin sürekliliğini sağlayabilmek televizyon kamera işçiliğinin en güç konusudur.

Kimi zaman bazı insanların gözlerinin seçiklik düzenlemesinin yapılabilmesi daha zordur. Ekranda çekici görünseler bile, yakından incelendiklerinde hep seçik değilmiş gibi görünürler. Kameraya gözden biraz daha yakın olan alın kısmı da netliğin düzenlenebilmesi için yararlanılabilecek çizgilere sahiptir. Kulaklar gibi oyuncunun saçının ön kısmı da netleme işleminin yapılmasında yardımcı öğeler olarak düşünülebilir.

Eğer kameraman netlik işleminin yapılmasında hala güçlük çekiliyorsa, oyuncunun giysilerinin bazı özellikleri de ona yardımcı olabilir. Çubuk desenli gömlekler, kravattar ve hasır şapkalar seçikliğin düzenlenmesine yardımcı öğelerdir. Fakat, asıl ilgi noktasının ve dolayısıyla da netlik merkezinin gözler olduğu bir kameraman tarafından asla unutulmamalıdır.

Eğer netleme işlemine yardımcı olarak öğelerin kameraya olan uzaklıkları göz-kamera aralığına eşit değilse, kameraman seçtiği cismin görüntüsünün seçik olduğuna ikna oluncaya değin netlik işlemini gözler yardımıyla yapmalıdır. Bu işlem genel çekimlerde o kadar önemli olsa bile, net alan derinliğinin sınırlı olduğu yakın çekimlerde yaşamsal bir öneme sahiptir.

ORTA YAKIN ÇEKİM (Medium Close-Up) :

Burada, gözler yeniden hayali bantımıza yerleştirilirken, kafa boşluğu yakın çekime göre oranlandığında biraz daha artacaktır. Çerçevenin alt sınırı, bir erkek gömleğinin göğüs cebinin altına gelecektir. Ancak, böylesi bir durum yalnızca rehber olarak verilmiş bir örnektir.

ORTA ÇEKİM (The Mid-Shot) :

Bu çekim ölçeğinde, çerçevenin altı ayakta duran bir insanı yaklaşık olarak belinin seviyesinden kesecek ve orta yakın çekime oranla biraz daha fazla kafa boşluğu bırakacaktır.

Eğer oyuncu bir yerde oturuyorsa, çerçevenin altı normal bir koltuğun kollarını kesecektir. Bu ölçek, sıradan mülakatlarda birçok kez görülebilen bir "mülakat" ölçeğidir.

ORTA UZAK ÇEKİM (The Medium Long Shot) :

Bu ölçeğe kimi zaman verilen "Dörtte-üç çekim" adı çerçevenin yapısını en

iyi şekilde tanımlayan çekim ölçeğidir. Ölçek genişledikçe

Çerçevenin üst bölümünde bırakılan kafa boşluğunun oranı artar ve çerçevenin alt sınırı da yaklaşık olarak oyuncunun dizlerinin seviyesine kadar iner. Fakat gözlerin önemi unutulmamalı ve daha önce de sözü edilen etkili bölgeye yerleştirilmelidirler. Çekim ölçeği genişledikçe sahne içindeki birçok farklı öge de çerçeve içine girecek ve görsel düzenlemenin içinde yer alacaktır. Görsel düzenlemeyi yöneten kameramanın buna dikkat etmesi gerekmektedir.

UZAK ÇEKİM (Long Shot) : Kafa boşluğunun yarısı kadar ayak boşluğu bırakılmalıdır.

Bu çekim ölçeğine oyuncunun tüm vücutu dahildir. Kafa boşluğu artmalı ve oyuncunun ayakları ile çerçevenin alt sınır arasında boşluk olmalıdır. Fakat, ayak boşluğu her zaman kafa boşluğundan az bırakılmalıdır. Bu iki boşluğun yani kafa boşluğu ile ayak boşluğunun eşit olması durumunda oyuncu, çerçeve içinde asılı duruyormuş gibi olacaktır. Ayak boşluğunun kafa boşluğundan daha fazla olması halinde ise görüntü çerçevesinin dengesi bozulacaktır. Kafa boşluğunun yarısı kadar ayak boşluğu bırakılması uygulama için iyi bir kural niteliğindedir.

Elbette ki, bu kurallar bir cismin üzerinde ya da altında durmayan oyuncuların çekimlerinin düzenlenmesinde uygulanan kurallar niteliğindedir. Doğal olarak, bir kayanın üzerinde duran oyuncunun ayak boşluğu kafa boşluğundan daha fazla olacaktır.

Oyuncunun başının üzerinde bir çıkıntının yeni bir yapay çerçeve oluşturacağı ve kafa boşluğunun da ona bağlantılı olarak ayarlanması gerekliliği unutulmamalıdır. Örnek olarak, bir kemerin altında ayakta duran bir oyuncunun boy çekiminde, oyuncunun başı ile kemerin alt sınırı arasındaki yükseklik kafa boşluğu olarak hesap edilmelidir.

Mümkün olan her konumda, çerçeve düzenlenmesinin yapılması sırasında oyuncunun el ve ayak bileklerinden kesilmemesine özenle dikkat edilmelidir. Oyuncuların ayakları çerçeve dahil olması ayakta durmasını sağlayacak bir boşlukta bırakılmalıdır. Fakat çerçevenin boyunda bir kısıtlamanın yapılması kaçınılmazsa kafa boşluğunun azaltılması yerine en iyi çözüm olarak ayak boşluğunun azaltılması önerilebilir.



Orta çekim
Ayakta duran oyuncunun orta çekim ölçeği



Oturan oyuncunun orta çekim ölçeği



Orta uzak çekim



Uzak çekim



Oyuncu, bir kürsünün üzerinde durduğundan ayak boşluğu kafa boşluğundan fazla tutulmuştur.



Kemerin alt yüzeyi, artık bizim yapay çerçevemizin üst sınırındır. Ayak ve kafa boşlukları gerçek çerçevenin yerine bu yeni üst sınıra göre hesaplanmıştır.

ÇOK UZAK ÇEKİM (The very Long Shot) :

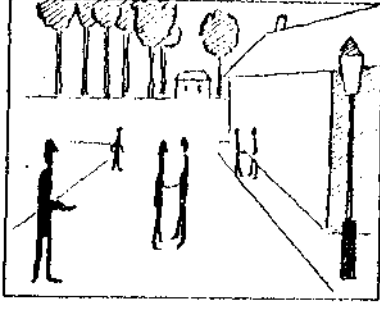
Oyuncunun bu çekim ölçeğindeki konumu daha çok sahnedeki diğer görsel öğelere ve kameranın yüksekliğine bağlı bulunmaktadır. Ön ve arka plandaki öğelerin miktarları ve konumları, arka plandaki setin yüksekliği ve tabanın ton değerleri ton değerleri gibi pek çok etken bu çekim ölçeği ile çerçevelenen oyuncunun konumunu belirler.

Eğer, yönelmen arka plandan çok taban görüntüsünün elde edilmesini istiyorsa daha yüksek bir kamera açısı kullanmalıdır. Taban görüntüsünün en aza indirgenmesi istendiğinde ise alçak konumlanmış bir açısı sorunu çözümleyecektir.

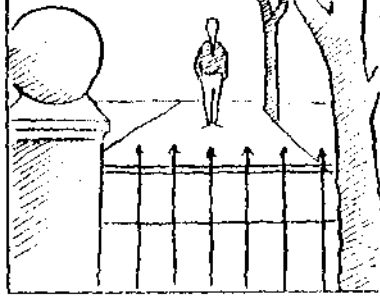
Çok uzak çekim ile sanatsal görsel düzenlemenin ilkelerini uygulamaya dökmek isteyen bir kameramana en iyi olanak bu çekim ölçeği sağlanmış olacaktır. Bir görüntü çerçevesinin ölçeği genişledikçe, sahneye birçok yeni öğe eklenir. Farklı mercekler kullanan, kameranın konumunu ve yüksekliğini değiştiren, oyuncuların ve sahnedeki diğer küçük öğelerin yerlerini yeniden düzenleyen kameraman, genel çekimlerin görsel değerine yeni nitelikler kazandırabilir.

Oyuncunun yakınına mikrofona yerleştirmekte direnen boom operatörlerinin ısrarcılıklarına rağmen kameranın iyi düzenlenmiş bir görüntü düzenlemesi sunmak istemesi, bu türden olan ölçeklerin kameraman açısından en güç yanıdır. Mikrofonun oyuncunun yakınına yerleştirilmesinin zorunlu olduğu durumlarda kameraman, şanssız bir konumdadır ve buna rağmen en iyisini yapmak durumundadır. Ön plandaki öğeleri çerçevenin alt yapısını kapsayacakları bir şekilde çerçeveler ve oyuncuyu da çerçevenin üst sınırına yakın bir yere yerleştirilebilir. Çoğu durumlarda, ön plana yerleştirilen bu parçalar çerçeveye bir derinlik kazandıracaktır.

Öte yandan, uzun çekimlerde "*mesafeli*" sese gereksinim bulunduğundan, bu gibi durumlarda neredeyse hiçbir zaman oyuncunun çok yakınına bir boom mikrofona yerleştirilmesine gereksinim duyulmaz. Ses teknisyenleri bu uygulamayı ölçeğe uygun "*ses derinliği*" seçilmesi olarak nitelendirmektedirler. Bu, uzak çekim ölçeğini kullanırken özgür kalıp, gerektiği gibi çerçeveler yapmak isteyen kameramanlara da çok uygun bir çekim ölçeği niteliğindedir.



Çok uzak çekim



Ön plandaki cisimler akıllıca çerçevelenerek oyuncunun çerçevenin üst sınırına yakın yerleştirilebilmesi sağlanmıştır. Şarkı söyleyen bir oyuncunun boom mikrofonuna yakın tutulması gereken durumlarda, bu türden bir görüntü düzenlemesinin yapılması çok yararlı ve yaygındır.

Bir önceki paragrafta değindiğimiz ilke, şarkıcıların çekimlerinde geçerli değildir. Çok uzun bir çekimde şarkı söyleyen bir oyuncunun sahnesinde derinlikli ses olmamalı ve şarkıcının sesi izleyici tarafından rahatça duyulabilmelidir. Kameraman ön plandaki öğeleri kullanarak kafa boşluğunu azaltabilir ve mikrofon oyuncuya yakın tutmayı amaçlayan ses teknisyenine yardımcı olabilir.

İKİLİ ÇEKİMLER VE GRUP ÇEKİMLERİ :

İki kişiyi birden görüntü çerçevesi içinde içeren ölçek **"ikili çekim"**, dört kişiyi kapsayan bir ölçek **"dörtlü çekim"** ve altıdan daha fazla kişiyi içine alan ölçekle **"grup çekimi"** olarak adlandırılır.

İki kişinin omuz omuza durup, kamerayı karşlarına aldıkları görsel düzenleme en etkisiz ikili çekimdir. İki oyuncunun da aynı derecede dikkat topladığı bu görsel düzenleme simetrik ve ilgi çekici değildir.

İkili çekimlerde oyuncular birbirleri ile konuştuklarından, yukarıdaki gibi bir görsel düzenlemeye çok ender olarak başvurulur. Bu türden bir görsel düzenleme gerekliliği bulunuyorsa o zaman oyuncular yüz yüze getirilmelidirler.

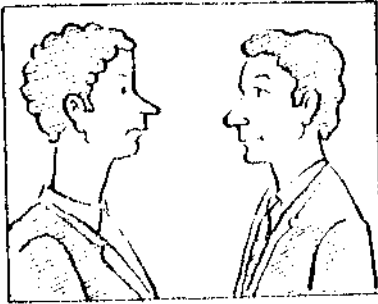
Eğer kamera oyuncuyu bir yandan karşısına alırsa, görsel düzenlemenin niteliği o zaman biraz daha ilgi çekici olacaktır. Böylesi bir düzenlemede oyunculardan bir tanesinin yüzü diğerine oranla biraz daha fazla görünecektir ve bu çekim de **"A oyuncusunu öne çıkaran ikili çekim"** olarak adlandırılır. Bir başka kamera da B oyuncusunu ortaya çıkaracak şekilde konumlandığı zaman, bu iki kameramanın görüntüleri arasında -oyuncular karşılıklı konuştukça- yönetmen tarafından kesme yapılabilir.

Birden fazla kişiyi çeken kameraman, gevşek görüntü düzenlemelerinden özellikle kaçınmalıdır. Bununla, dıştaki oyuncular ile çerçevenin kenarları arasında

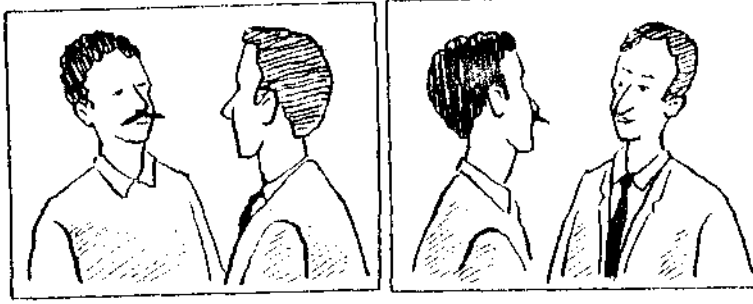
geniş aralıklar bulunmaması halinde, çekimin daha derli toplu olacağını anlatmak istiyoruz. Kameraman, bu aralıkları önleyecek görsel düzenlemelere doğru çalışmalıdır. Gerekirse oyuncular birbirine yaklaştırarak, kamerayı bir yana doğru biraz daha yakına kaydırarak yer açmalıdır.

İkili çekimlerin en ilgi çekici olanı, hiç kuşkusuzdur ki, "omuz üstü" çekim'dir. Bu çerçevede kamera bir oyuncunun arkasını ve diğer oyuncunun yüzünü de ön plandaki kişinin omuz düzeyinden görebilecek şekilde yerleştirilebilmelidir. Bu çekimlerdeki çekim ölçekleri orta ya da yakın çekim ölçekleri biçiminde olabilir. Fakat, ölçek daraldıkça yüzü kameraya doğru dönük olan oyuncu çerçeveyi üçe ayıran çizgilerin kesişim noktasına yerleştirilmelidir.

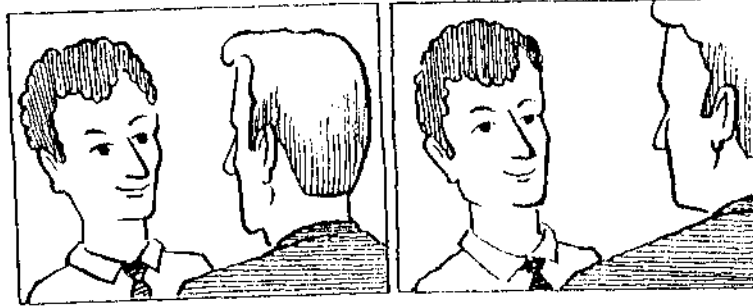
Çerçeveyi, arkası kameraya doğru dönük olan oyuncunun kafasının ve omuzunun bir kısmını görebilecek oranda daraltacak, ancak bu oyuncunun kulağını da görüntü çerçevesinin içine kattığımız zaman doğru bir düzenleme yapmış oluruz. Kameraya dönük olan yüzün bir bölümü görebilecek bir daraltma yaptığımız zaman ise görsel düzenlememizin sonucu hatalı olacaktır. Arkasını gördüğümüz oyuncunun kulağını çerçeveye sokmazsak, onu tümüyle çerçeveden çıkarmak ve diğer oyuncunun yakın çekimini almak daha uygun bir davranış olacaktır.



Oyuncular doğru biçimde çerçvelendikleri halde çekimin ilgi çekici bir özelliği yoktur.



İki tarafa da birer kamera yerleştirilmiştir. Böylece, aralarında rahatça kesme yapabilecek ikili çekimler elde edilmiştir.



1. şekil çok iyi düzenlenmiş bir ikili çekimi göstermektedir. 2. şekilde ise kamera biraz daha yaklaştırılmış ancak kabul edilebilir olabilmesi için arkası kameraya doğru dönük durumda olan oyuncunun

kulağı görüntü çerçevesinin içine katılmıştır.

Eğer iki kamera ile omuz üstü çekim alınıyorsa, elde edilen görüntülerin uyumlu olmasına dikkat edilmesi gereklidir. Kameralar, oyuncuları aynı açıdan görüntülemelidir. Çekim sırasında aynı türden mercekler kullanılmalı ve kameraların yükseklikleri birbirlerine eşit yükseklikte olmalıdır. Eğer kameraların yükseklikleri farklı farklı olacak olursa görüntüler arasında kesme yapıldığında bir oyuncuya yersiz bir önem ve dramatik bir etki verilebilir. Bir kamerada geniş açılı bir mercek kullanılırsa o kamerada elde edileng örüntüde oyuncular birbirlerine göre olduklarından daha uzakmış gibi bir etkiyle karşılaşılacaktır.

İki ya da daha fazla kameradan elde edilen görüntülerin uyum içinde olmaları isteniyorsa, o noktalar akılda tutulmalıdır.

Üçlü çekimlerde ya da grup çekimlerinde özellikle oyuncuların iyi gruplandırılmaları önem taşımaktadır. Görüntü düzenlemesinde çerçevelemenin ilkelerini uygulamaya dökabilen kameraman/kameramanların iyi görsel düzenlemeler ve ilgi çekici çekimleri ortaya koymaması için hiçbir neden yoktur. Bu yolla bir kameraman çoğunlukla simetrik düzenlemelerden kaçınmalı, üçte birlerin kesişimini ve üçgen oluşumlarını sağlayacak önerileri aklından çıkarmamalıdır.

İki ya da üç kişinin bir sıranın arkasında yan yana olurdıkları yarışma ya da soru-cevap programlarında ilginç görsel düzenlemelerin sunulabilmesi her zaman olası olmayabilir. Kimi zaman biraz yandan alınan grup çekimleri ile görüntüye bazı diyagonal çizgiler katılabilir. Fakat bu her zaman mümkün değildir ve bu durumda kameraman ya da kameramanların da programa hiçbir görsel katkılarının olmayacağı

kabullenilmelidir.

Sıraların ardında oturan insanların elde edilen çekimlerinin sonuçları genellikle sıkıcıdır. Gözler doğru konumlara yerleştirildiği takdirde sıra, görüntüyü iki parçaya ayırabilir. Sıra doğru yerleştirildiği zaman ise görüntü çerçevesinin dengesini yitirebilecektir. SBöyle bir durumda kameraman, oyuncular açısından en iyi çerçeveyi aramalıdır. Bu kişiler çekimin ilgi merkezini oluştururlar ve bu nedenle de sıra gibi öğeler kendi hallerine bırakılmalıdır.

Fakat, oyuncuların, farklı noktalara taşınabildikleri durumlarda ilgi odğı olan kişi ya da kişilerin göze çarpmalarını sağlayacak hatasız gruplandırmalar yapılmalıdır. Yüksek kamera açısının arka plana, alçak kamera açısının ise ön plana önem kazandırdığı burada unutulmaması gerekli olan bir koşuldur.

BAKIŞ BOŞLUĞU:

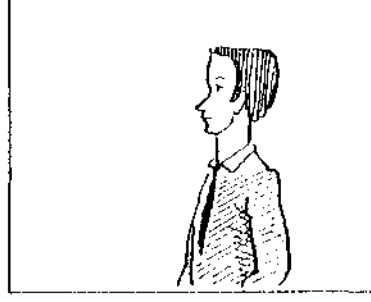
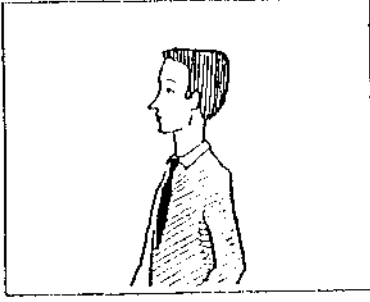
Oyuncu, çerçevenin bir kenarına baktığı zaman -tam bir profil, yarı profil ya da biraz dönmüş olabilir- oyuncunun o doğrultuda bakabileceği, gözleri ile çerçevenin sınırı arasında bir boşluğun kameraman tarafından bırakılması gerekmektedir. Buna "Bakış Boşluğu" adı verilmektedir. Dengeli ve çekici bir görsel düzenleme oluşturmak isteyen bir kameraman bu boşluğun doğru oranının ne kadar olması gerektiğini bilmek durumundadır.

Bırakılması gereken boşluğun doğru miktarı nedir? Yanıt, oyuncunun kafasını çerçevenin o yana ne kadar çevirdiğine bağlıdır. Tam profile, yarı profile göre daha çok oranda bakış boşluğunun bırakılması gerekmektedir.

Neyse ki kameraman olarak yetişen bir kişinin farklı çekim ölçeklerinde bırakması gereken bakış boşluğunun standartlaşmasını kolaylaştırabilecek bir ip ucu bulunmaktadır. Oyuncu başını çevirir çevirmez bir gözünün kameraya daha yakın olacağı açıktır. Çerçeveyi tam olarak ikiye bölen bir çizginin olduğunu varsayın. Eğer bu çizgi oyuncunun bir gözünün yanından ve burnunun bitimine doğru olan noktadan geçiyorsa yapılan çerçeve düzenlemesindeki bakış boşluğu doğru orandadır.

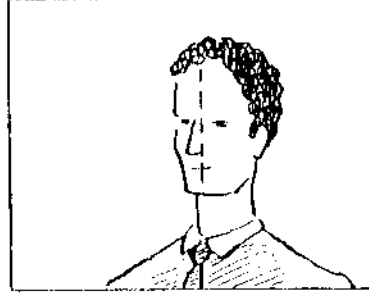
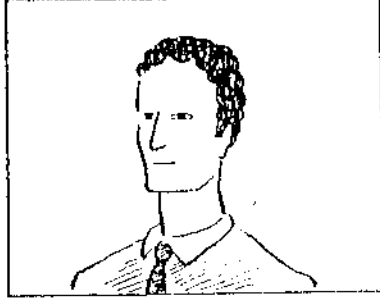
Çeşilli profil çekimleri için geçerli olan bu öneri, en basit hatalardan biri olan aşırı bakış boşluğunu önleyici niteliktedir.

Soldaki oyuncu
çerçevenin tam
merkezine



Soldaki oyuncu
cin kamerası
yerleştirildiğinden
oluş-turulan görsel
düzenleme hatalıdır.
Sağdaki görsel
düzenleme ise doğrudur.

Oyuncunun önünde bir bakış boşluğu bırakılmıştır.



Soldaki görsel
düzenlemede bakış
boşluğu
bırakılmadığından kötü
bir düzenleme vardır.
Sağdaki çerçevenin
dikey merkez çizgisi ise
oyuncunun burnunun
bitişme nokta-

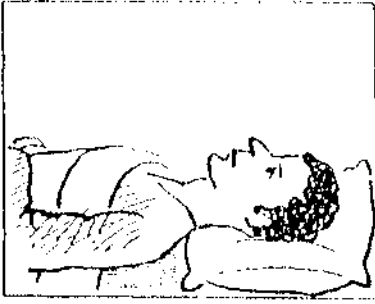
sından ve gözünün yanından geçer. Bu da doğru oranda bir bakış boşluğu bırakıldığına
garantisidir.

Kameraman, oyuncunun çerçevenin tabanına baktığı konumlarda da bakış boşluğu bırakması gerektiğini unutmamalıdır. Çerçeve içindeki oyuncuya bakacağı bir boşluk bırakmalı, bırakacağı bu boşluk çok az ya da çok fazla olmamalıdır. Doğru oranlarda bakış boşluğu bırakmanın ilkelerini dikkatsiz ve uygulayan bir kameramanın, çekiminin dengesini bozması çok kolaydır.

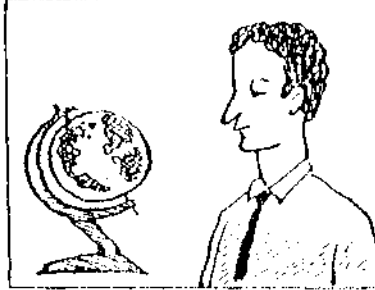
Ancak tavsiye edilen bakış boşluğunun artırılması gereken bazı durumlar da bulunmaktadır: (i)- Oyuncunun baktığı cisim çerçeveye dahilse ve (ii)- Bir cisim ya da ışıklı bir alan bakış boşluğuna giriyorsa, iyi bir görsel düzenlemenin sağlanabilmesi amacıyla bu türden bir durumda bakış boşluğunun artırılması yoluna girilecektir.

Kameranın bakış boşluğu bırakmasına gerek olmayan sadece tek bir durum vardır. Çerçevenin bir yanına bakan oyuncuya kapanıklık ve yalnızlık duygusunun verilmesi isteniyorsa bu tür bir durumda bakış boşluğu verilmesine gerek bulunmamaktadır. Oyuncu ile çerçevenin sınırı arasındaki boşluk daha da azaltılmak yoluyla bu duygu dilimleri artırılabilir.

Kameramanlar bazen oyuncu çerçevenin kenarına bakarken de bakış boşluğu bırakılması gerektiğini unutulur. Elbette aynı kural çerçevenin tabanına bakan



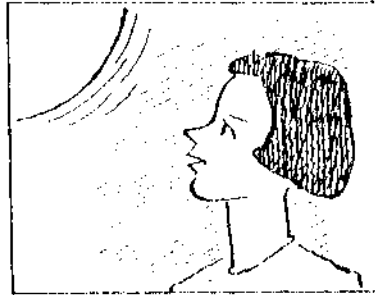
bir oyuncu için de geçerlidir.



Oyuncunun ilgisini çeken cismi de görüntü çerçevesi içine dahil edebilmek için bakış boşluğu artırılmıştır. Aslında bu tür bir görsel düzenleme, doğru bir kompozisyonoluşturma yolunda verilen çabaların otomatik bir sonucudur.



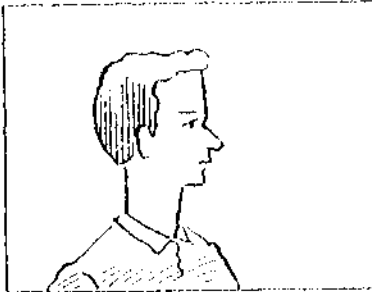
Oyuncu, çerçevenin sol üst köşesine doğru bakmaktadır ve burada doğru oranda bir bakış boşluğu bırakılmıştır. Bu görüntü, iyi düzenlenmiş bir görsel düzenleme niteliğindedir.



Bu çekim için hazırlanmış olan görsel düzenleme diğerinden bile iyidir. Görüntü çerçevesinin diğerinden bile iyidir. Görüntü çerçevesinin aydınlık köşesi kompozisyonu dengeler ve bakış boşluğu da bu alana göre hesaplanmıştır.

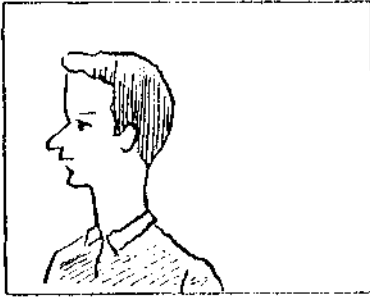
Bakış boşluğunun yarattığı ilginç bir nokta daha bulunmaktadır. Telefonla konuşan iki oyuncuyu çekerken, iki oyuncuyu da ayrı ayrı kameralarla göstermek genel kuraldır. Böylece konusan ve söylenene tepki veren oyunculara ayrı görüntüleri yönetmen tarafından bir araya getirilebilir.

Bu iki çekimin ölçek olarak uyum sağlaması önemli değilmiş gibi görünse de, iki oyuncunun da aynı yöne bakınmaları konusunda özel bir önem gösterilmelidir. Eğer A oyuncusu görüntü çerçevesinin sağ tarafına doğru bakıyorsa, B oyuncusu da görüntü çerçevesinin sol yanına doğru bakmalıdır.



Eğer yönetmen bu iki çekim arasında kesime yaparsa, oyuncuların birbirlerine bakarak eylemde bulunduk-ları biçimin duyumsal bir algıda bulunuruz.

Bu iki oyuncunun arasında yapılacak bir



kesmede ise, oyuncuların sırt sırtla oldukları izlenimini yaratacaktır. Oyuncular sınırına daha da yaklaştırılarak bu duygu dilimine ulaşılmıştır.

Bir önceki paragrafta verdiğimiz telefon konuşması örneği, elbetteki gerçek hayatta yaşanması bir olay değildir, ancak televizyon programlarının çekimlerinde yapılacak uygulama bu türden bir uygulama olmalıdır. Eğer bu uygulama gözardı edilecek olursa, sahnede belirsiz bir yanılsama olacak ve oyuncuların birbirleriyle konuşmuyorlarmış gibi bir izlenim doğmasına neden olunacaktır.

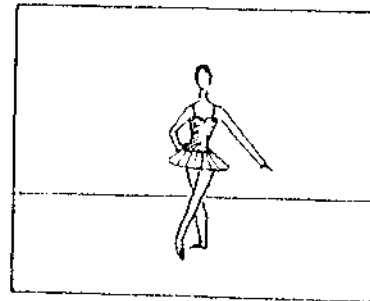
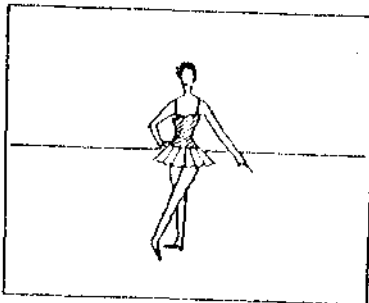
GENEL KURALLAR :

Çerçevelemenin özel sorunlarına geçmeden önce açıklanması gereken birkaç nokta daha bulunmaktadır.

Cisimlerin ya da dekor parçalarının, oyuncuların kafasından çıktığı izlenimi veren çerçeve düzenlemelerine gidilmesinden kaçınılmalıdır. Bu cisimler eğer yerlerinden kolayca oynatılabilecek cisimler değilse, hatasını düzeltmek istenen kameraman kamerasını bir yöne doğru hafifçe kaydırmalı ya da yüksekliğini değiştirmelidir.

Öne doğru derinliği olmayan bir görsel düzenleme çalışması yapmaktan kaçının. Kamera açısındaki en küçük bir değişiklik bile çekime ilgi ve çekicilik katacaktır. Simetrik doğrulardan özellikle kaçının öğüdünü yineliyoruz. Ancak, akılda tutulması gereken nokta ne olursa olsun çekimlerin kompozisyon yani görsel düzenlemenin ilkelerine göre dengelenmelidir.

Yatay çizgilerin, oyuncunun kafasını üzerinde durduğu izlenimini veren çekimlerden uzak durun. Bu çizgiler için en uygun bölge, çerçevenin üçte birlik noktalarıdır.



Soldaki çerçevenin kafa ve ayak boşlukları doğru olarak düzenlenmiştir. Ancak, arkadaki yatay

çizginin çerçeveyi ikiye
böldüğü gözden kaçmıştır.

Sağdaki çerçevede ise kameranın duruş yüksekliği alçaltılmış ve arkadaki yatay çizgide görüntünün aşağıdan 1/3' lük kısmına kaydırılmıştır. Artık elde edilmiş olan bu görüntü rahatsız edici bir görüntü değildir ve ilginiz yeniden dansçı üzerinde yoğunlaşmıştır.

Bazen yapılan görsel düzenleme görsel yönden tatmin edici bile olsa, stüdyo duvarlarının kesişim noktalarında oluşan çizgilerin görüntüyü ikiye böldüğüne dikkat edilmez. Bu hata ile özellikle dans çekimlerinde sık sık karşılaşılır. Sanatsal kaygılara kapılan kameraman hareketi takip etmeye kendisini öylesine verir ki, görüntüsünün yatay bir çizgi tarafından ikiye bölündüğünün farkına bile varmaz.

Bu çekimler alt ya da üst açıya konumlanmış kameralarla yapıldığı takdirde böylesine bir hatanın ortaya çıkmasına neden olunmayacaktır. Aslında, dansçıların alt açılardan yapılan çekimleri en ilgi çekici sonuçları ortaya çıkaran çekimlerdir. İlgi merkezine çerçevelemekle asla yetinilmemelidir ve görüntüdeki diğer öğelerin görsel düzenlemeyi olumsuz yönde etkilemesine izin vermeyin.

Kamera yüksekliğinin de, mercekle ve kamera açısı seçiminin de görsel düzenleme kurallarına uyulmaya çalışırken ve çerçeveleme düzenlemesi yapılırken akıldalutulması gereken diğer tüm öğeler kadar önemli olduğu da unutulmamalıdır.

MÜZİSYENLERİN ÇERÇEVELENMESİ :

Yeni yetişen bir kameramanın, televizyon programlarında sıkça karşılaşılan bazı özel çekimlerin görsel düzenlemelerinin nasıl yapılacağı hakkında bilgilendirilmesi yerinde olacaktır. Bu özel durumların içinde en genelleri müzik enstromanlarının çekimlerinin yapılması gelir.

Piyanosunun başında oturan bir piyanistin doğru dürüst çerçevelenebilmesi için hiçbir yeni yolun bulunmadığı rahatca söylenebilir. Yapılabilecek farklı çekimlerin olasılıkları artık tüketilmiştir ve konuyu sunmak için yeni yöntemler keşvedip, denemeye çalışmak çoğu zaman boşa zaman kayıbdır. Diğer çalgı araçları için de yaklaşık aynı şeyler söylenebilir. Bunun yerine, müzisyenin tekniğinin ve esteliğinin televizyon seyircisi tarafından zevkle izlenebilmesini sağlayacak bir çekimi yapmaya konsantre olmak çok daha yararlı bir uğraş olacaktır.

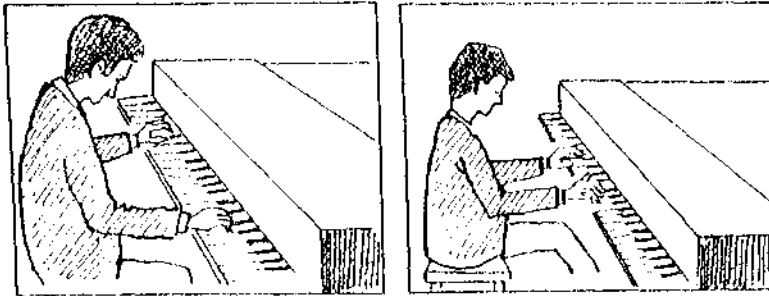
PİYANİST :

Bir piyanistin temel çekimi, ellerini ve yüz detaylarının da bir kısmını içermelidir. Piyano klavyesi 45 0 lik bir açıyla çekilen uzun ya da orta uzun bir çekim, en güvenli yaklaşımdır. Piyanist hiçbir zaman tam çerçevenin ortasına yerleştirilmemelidir. Bedeni çerçevenin sınırına yakın olmalı ve piyanosu da öne doğru uzanmalıdır.

Parmak hareketlerini daha ayrıntılı olarak göstermeyi amaçlayan yakın çekimlerde, piyanistin kol ve bedenin görüntüyü bozmasını engelleyebilmek için kameranın yüksekliği, klavyenin altına kadar indirilmelidir. Bu çekimler dar açı ve aynı zamanda da dar alan derin likli merceklerle yapılır. BU nedenle kameranın, piyanistin parmaklarını çerçeve içinde ve net tutabilmek için yoğun bir konsantrasyona ihtiyacı bulunmaktadır. Kameranın asıl karşılaşacağı problem, eller birbirinden ayrıldığında hangisini takip edip net tutmaya karar vermek olacaktır.

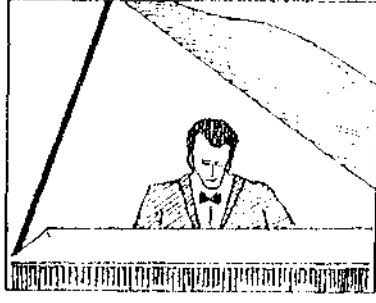
Böyle bir durumda, kameraya yakın olan el tekilleştirilmelidir. Çoğu eserde sağ elin ana melodiyi çaldığı düşünülürse ve bu konuda da özel bir efekt düşünülmemişse, kamera her zaman için piyanisti sağından görüntülemelidir.

Klavyenin en iyi yakın çekimleri yüksek kamera açısından elde edilir. Kısa aralıklarla ya da bazı çekimlerde ihtiyaç duyulan bu yakın çekimlerin başarılı olabilmesi için, bazı bölümlerdeki el hareketlerinin kameraman tarafından ezberlenmesi yararlı olacaktır. Piyano vitruözünün elleri şaşırtıcı şekilde hareket edeceğinden, hazırlıksız bir kameramanın yaptığı çekimlerin tüm etkisini yitirmesi çok olağandır.



Bir piyanistin tipik orta ve orta uzun çekimleri klavyenin açısına ve piyanistin konumuna dikkat edin.

Bir çok yönetmen, eserin icra edilmesi sırasında oyuncunun yüzünü görüntüleyen bir çekimin de programı içinde yer almasını isteyecektir. Piyanosunun başındaki piyanistin yüz ifadesinin nasıl olduğu görülmeye değer olduğundan, bu gibi çekimler düşünüldüğünden çok daha fazla ilgi çekicidir. Piyanistin yakın çekimlerinin alınabileceği en iyi kamera konumu, piyanonun açıldığı bölüme denk gelir. Eğer piyanonun kapağı açılabilirse, piyanonun üstü, kapak ve onu ayakta tutan desteğin oluşturduğu üçgen çerçeve içerisinde çok ilginç çekimler yapılabilir.



Piyanonun kapağını ve onu ayakta tutan desde-
ği müzisyenin çerçevesinde oluşan üçken bir
çerçeve olarak kullanmak çok etkili bir görsel düzenleme yöntemidir.

Bu tür bir çekim normal ya da geniş açılı bir objektifle gerçekleştirilirse, müzisyeni ve klavyeyi gören bir görsel düzenlemenin çerçevesine kadar piyanonun çerçevesinde bir kaydırma hareketinin gerçekleştirilebilmesi mümkün.

Kamera hareketleri bir sonraki bölümde ele alınacaktır. Fakat bir müzik eserinin sunumu sırasında karşılaşılan ve iyi gerçekleştirilebilen bir kamera hareketinin müziğin yapısıyla uyum göstermeesi gerektiğini hatırlatmakta yarar vardır. Düşük tempolu eserlerde hissedilebilecek kadar yavaş olarak gerçekleştirilmiş kamera hareketleri hoşta gidirken, hızlı ve heyecan verici kamera hareketleri de yüksek tempoya sahip olan müzik icralarından kullanılmalıdır.

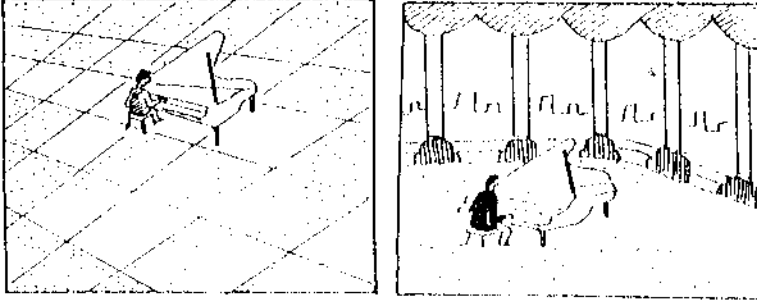
Piyanistin çekim sırasında ayaklarını görüntü çerçevesi içinde bırakması hiçbir zaman tatmin edici sonuçlar alınmasında yardımcı olamayacak hatta istenilenden daha kötü sonuçların ortaya çıkmasına neden olunmuş olacaktır. Bu türden alınmış bir görüntü birkaç saniyeden sonra sıkıcı ve düşük ışık seviyesinden ötürü de kalitesiz olacaktır.

Bazen, bir kameraman dramatik çekimler elde edebilmek amacıyla kamerasını klavyeye yaklaştırılabilir hatta onu alt açığa kadar düşürebilir. Daha sonra da yukarıya doğru bir çevrinme yaparak piyanistin yüzünü ve ellerini de çerçeve içine katabilir. Ancak, bunu yaparken başka bir kameramanın görüntüsüne girmediğine ve kendi gölgesinin görüntü çerçevesi içerisine düşmediğine kameramanın dikkat etmesi gerekmektedir.

Piyanistin ellerinin yakın çekiminden genel çekim ölçeğine doğru kaydırma yapan bir kameraman, çerçevenin zaten alt bölümünde bulunan ellerin kaybolup, yeniden çerçeve içine girmelerine izin vermemelidir. Ancak, bunu yaparken yanlışlıkla izleyicinin ilgisinin toplandığı merkezi nokta kaybolacağı gibi, yapılan hareket te aksak olacaktır.

Bir piyanonun çok genel çekimi, sahnede hazırlanmış olan dekorun başarılı olarak kullanılmasına bağlıdır. Sahnenin tabanı özellikle hazırlanmış ya da yerde ilginç gölgelerin ve ışık efektlerinin oluşması için dramatik bir aydınlatma yapılmışsa, piyano çerçevesinin üst yapısına yerleştirilmelidir. Öte yandan, eğer

sahnenin arka planında çok iyi düzenlenmiş dekorlar ya da ışık efektleri varsa, piyano çerçevesinin alt yarısına konumlandırılmalıdır.



Soldaki çok genel çekimde piyanisti çerçevesinin yuka- rıdan üçte birine yerleştirebilmek için dekore edilmiş zeminden yararlanılmıştır.

Sağdaki çizimde ise arkadaki dekorlar kullanılarak, piyanist çerçevesinin alttan üçte bir ölçütündeki bölümüne yerleştirilmiştir.

Özellikle bir klasik müzik yapıtını görüntüleyen kameramana, eserin alçak tona- ma yapılan bölümlerinde yaptığı kamera hareketlerinin sessiz olması gerektiği dikkatle uyarılmalıdır. Bu sırada yapılabilecek en küçük bir gürültü bile izleyiciyi, daha da önemlisi müzisyeni rahatsız edecektir. Bir konser piyanistinin ortamda arzuladığı konsantrasyon oranı çok yükündür. Bu nedenle, müzisyeni rahatsız edecek olumsuz gürültü yapan kameranın işlediği günah büyük olacaktır.

KEMANCI :

Yeni yetişen bir kameraman için bir kemancının icrasının görüntülenmesi gerçek bir başağrısının nedeni olabilir. Yönetmen çoğu kez müzisyenin ve çaldığı enstromanın yakın çekimlerini isteyeceğinden, kameraman bu türden durumlarda dar açılı merceklerle başvuracaktır. Keman çalan çoğu müzisyen, inanılmaz ölçülerde vahşi hareketlerle eserlerini seslendirdikleri için kameranın sanatçıyı ve enstromasını çerçevede tutması güçleşecektir. Seçiklik düzenlemesinin sürekli olarak yapılması da gerçekten bir karabasan olacaktır. Bu durumda kameramanın yapabileceği iki şey vardır. Konstre olup ümit etmek..

Eserin icrası sırasında kameranın konumunun sürekli olarak değişeceği düşünülüğünde, en iyi kamera açısı enstromana 45 0 lik bir açıyla bakmak olacaktır. Tellerin üzerinden geçen yayın birkaç saniyeden fazla verilen yakın çekimi, izleyicinin ilgisini çekmeyecektir. Bu nedenle, biraz daha geniş bir yakın çekim ile sanatçının yüzü ya da parmakları görüntülenmelidir.

Bu iki öğeyi de içeren bir yakın çekim denemesi asla tümüyle başarılı olamayacaktır. Ancak, bir öğeyi net tutabilecek dar bir alan derinliği vardır. İlk önce ön planda olan parmakları net tutup, daha sonra da net olmayan keman ve elin

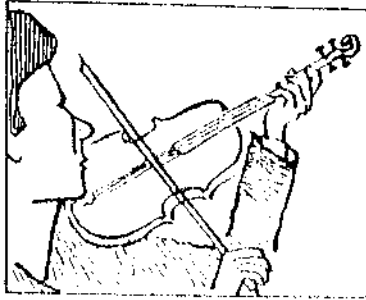
görüntüyü koyulaştırdığı bir yuz yakın çekimine geçmek çok daha iyi olacaktır.

Eserin çok uzun olması halinde bu çekimleri biraz olsun çeşitlendirmeye çalışmak yerinde bir davranış olacaktır. Solistin yalnızca iki ya da üç farklı çekimle sunulması izleyiciyi sıkabilir. ◆

Fakat, farklı çekimler doğrultusunda gerçekleştirilen bir arayış aşırı derecede abartılı bir hale getirilmemelidir. İzleyicinin ilgisini, sanatçının performansının kalitesinden uzaklaştırarak abartılı çekimlere başvurmak başarılı bir yöneliş olmayacaktır.

Çekimleri çeşitlendirmek için abartılı kompozisyonların denemesi yerine kamera hareketlerine başvurulması daha başarılı bir yöntem olacaktır

Yine de özellikle müzisyenin yanındaki bir kameranın alt açıdan çekimler yapması da ilgi çekici görsel düzenlemelerin ortaya çıkmasına yardımcı olabilir. Sanatçının yayı tutan sağ elinin arkasından yapılacak bir üst açı çekimi de parmakların ve kafa hareketlerinin kusursuz birleşmesine ulaşacaktır.

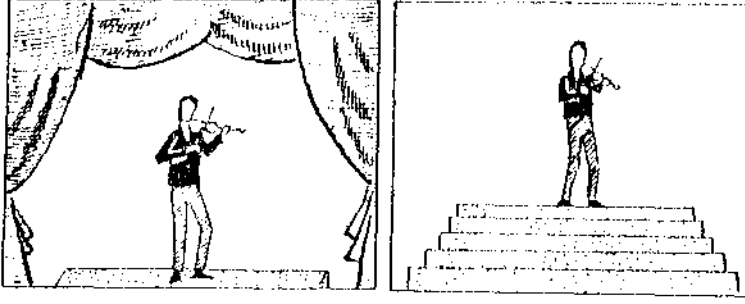


Solistin sağ omuzu üzerinden yapılan bir çekim
standartlaşmış diğer görsel düzenlemelerden
daha ilgi çekicidir.

Çok genel çekimler elde bulunan dekorlara bağlıdır. Bir kemancı, çok genel çekimin orantısız olarak oldukça küçük bir bölümünü kaplayacaktır ve ilgi çekici olması beklenen böyle bir çekimin dekorla desteklenmesi gerekir.

Kemancının bir kürsünün üzerine yerleştirilmesi ile görsel düzenlemeye ilişkin olarak yararlı bir taban hazırlanmış olur ve iyi düzenlenmiş ışık efektleri ve perdeler de görüntüyü tamamlayıcı öğelerdir. Eserin açılışına aydınlatılmış bir fonun önünde duran sanatçının silüeti ile başlamak çok popüler ve etkileyici bir başlangıçtır. Gölgelerden, ışık efektlerinden ve dikkatlice prova edilmiş ışık değişimlerinden yararlanan aydınlatma yönetiminin çok genel çekimlerdeki başarısında önemi çok büyüktür.

Soldaki çekimde,
sahnedeki
dekorların yardımıyla



Soldaki çekimde
sahnedeki dekoru
yapay
bir çerçeve tabanı
oluşturulmuş ve sanatçı
da bu düzenlemeye göre
çerçevelemiştir.

Boom mikrofونunun kullanıldığı durumlarda, müzisyenin çerçevenin üst sınırına yakın tutulması gerekmektedir. Sağdaki şekilde, basamaklar yardımıyla bu amaca ulaşılmış ve dengeli bir görsel düzenleme kurulmuştur.

Keman, oranta daha az sesli enstrüman olduğundan, kemanın çıkması kaçınılmaz sesleri en alçak düzeyde tutması konusunda uyarılmasında yarar bulunmaktadır.

DİĞER ÇALGILAR :

Gitar, kemana oranta kameramana daha geniş bir çalışma alanı vermektedir. Telleri çeken el yeni bir görsel öğedir ve bu çalgı kemandan daha büyük olduğundan sınırlı alan derinliği sorununu da kısmen azaltılmıştır. İki enstrümanın da çalınış teknikleri benzer olsa bile birçok gitaristin az çok hareket ettikleri görülecektir. Bu da elbette ki kameranın görevini biraz daha kolaylaştıran bir etkidir.

Solo çalgılar olarak çok kullanılan viyolonsel ve kontrbas çekimlerde aşağıdaki seçeneklerden herhangi birisi kullanılabilir:

(i)- Sanatçı ve enstrümanın genel çekimleri, (ii)-Notalara basan elinyakın çekimi, ve (iii) yayı da telleri çeken ellerin yakın çekimi,(iv)- İkinci seçenekteki çekimden üçüncüye yapıtacak aşağı çevrinme ya da ters yönde yapılacak yukarı çevrinme....

Yukarıdaki çekimlerin hiçbir zorluğu yoktur ve kameranın yetenekleri çerçevesinde başarılı sonuçlar elde edilecektir.

Telli çalgıların çekimlerinin gerçekleştirilmesinde, yakın çekimlerin yapımı sırasında seçikliğın korunmasından başka pek sorun yaşanmaz. Müzisyenin parmaklarını görüntülemek ilgi çekici bile olsa, çerçeveye sanatçının yüzünü de eklemek etkiyi daha da artıracaktır.

Solo harp salınelerinin Çekimi: piyano ile benzerliklerg österen çekimlere sahiptir. Bir kez daha, en iyi çekim açısı 45° dir. Kameranın harpa yaklaşacağı yön, sanatçının enstrümanın kontrol ettiği sol eli tarafı olmalıdır. Tüm harplar sanatçının sağ omuzuna yaslandığından, kameranın yaklaştığı sol taraftan müzisyenin yüzünün

yakın çekimde, müzisyenin teller ardından görünen yüzünün ilginç çekimleri de elde edilebilir. Fakat bir sonraki çekim sol taraftan yapılıyorsa sanatçının yüzü görünmemelidir. Tersi yapılacak olursa sanatçının bakış yönünün uyumu bozulacaktır.

Diğer entromanların çokg enel çekimleri için söylenen herşey burada da geçerlidir. Kameraman açısından harpın tek bir avantajı vardır. Bu çalgının yanında özellikle kullanılan çok gösterişli dekorlar yardımıyla seçiklik kontrolünün düzenli olarak yapılması olanağı bu enstrümanda mevcuttur.

Çevresi birçok davul ve zillerle çevrili bateristin derli toplu çerçevelenmesi çokg üçtür. Yüksek kamera açısından yapılan çekimler en iyi sonuçlar alınanlardır. Bateristi yüksekçe bir kürsüye oturtmak normal görünse de her zaman mümkün olmayabilir. En iyisi müzisyenin hareketlerini öğretici bir bakış açısından yakalamayı unutmak ve çekimin dramatik unsurunu öne çıkarmaktır.

Kamerayı olabildiğince aşağıya indirerek konuya doğru yaklaşmak ilginç bir açı yaratacaktır. Örnek olarak bateristin herhangi bir kolunun arkasından böyle ilgi çekici bir açı yakalanabilir. Dönen bagetlerin ya da sarsılan zillerin yakın çekimleri, ilgiyi birkaç saniye için toplayacaktır.

GEÇİŞLER

GEÇİŞ TÜRÜKLERİ

Bir öyküde öykünün ileriye doğru akışının hızlandırılabilmesi için genellikle geçiş türüklerine başvurulmaktadır. Bu türükleri bir sayıyla sınırlandırmak olası değilse bile, artık özgün olmaktan çıkmış ve birçok kez, yinelenmiş geçiş türüklerinden söz edebiliriz. Özellikle bu türüklerden bazıları artık gelenekselleşmiş diyebileceğimiz bir yapıya kavuşmuşlardır. Bunların bazılarında örnekler verilecek olursa;

Mevsimler: Filmsel bir öyküde zaman bakımından ileriye doğru bir geçişin olduğunun belirtilmesinde mevsimler arasındaki farklılıklardan yoğun olarak yararlanılmaktadır. Bu yönde kullanılan türüklerde genellikle bir ağacın dallarını gösteren çekimler zincirleme olarak birbirlerinin arkasına dizilir. Birinci çekimde ağaçlar yapraklıdır, ikincisinde yapraklar sararmıştır, üçüncü çekimde ağacın yaprakları tümüyle dökülmüş ve dördüncü çekimde aynı ağacın dalında bahar çiçekleri açmıştır. Böylelikle bir iki saniyeden uzun olmayan çekimler aynı ağacı, aynı açıyla ve aynı çekim ölçeğiyle zincirleme bir geçiş yöntemi kullanılarak, öyküde dört mevsimin yer aldığını ve zamanın geçtiğini belirtebiliriz. Bu örnek sinemada çok kullanılmış bir türük biçimidir.

Saat: Saat ile yapılan türükler doğrudan doğruya zamanla ilgilidir. Saat aralığı ile yapılan türüklerde yukarıda belirtildiği gibi mevsimlerin ya da günlerin değil, ancak, saniyelerin ve dakikaların ya da saatlerin geçtiği belirtilebilir. Birinci çekimde saati görürüz, karma-açılma ya da zincirleme ile ikinci çekime geçeriz. İkinci çekimde aynı saati görebiliriz veya başka bir saati görüntüleyebiliriz ve bu saat ilk çekimdeki saatten öykünün gerektirdiği süre geçişine bağlı olarak istenildiği kadar bir süre ilerlemiş olarak görünecektir. Belirtilmesi gereken, eğer her iki çekimde de aynı saat kullanılmaktaysa ikinci çekimin ilk çekimin gördüğü açıdan başka bir açıyla yapılması gerekliliğidir. Böylelikle ortada iki çekimin bulunduğu ve her iki çekimin arasında da belli bir sürenin ilerlediğini seyirci daha kolay algılayacaktır.

Bazen tek bir çekimle saatin ilerlediğini, saatin akrep ve yelkovanının çevrilmesi aracılığıyla belirlendiği de olabilir. Ancak bu tek çekimle yapılan geçiş seyirci üzerinde pek inandırıcı bir etki yapmamaktadır.

Takvim: Eğer filmsel bir öyküde gün, ay gibi sürelerin geçtiğinin belirlenmesi istenmektöyse, takvim türüğü sık olarak kullanılan bir geçiş türüğüdür. Özel görüntü hileleri aracılığı ile bir takvimin yaprakları çabuk çabuk ya da ağır ağır düşer ve istenilen tarihe gelince durur.

Konunun başında da belirttiğimiz gibi türükler genel olarak yaratıcılık ve teknik olanakların elverişliğine bağlı, sınırlanamayacak kadar çeşitlemelere gidilebileceği bir yöntemdir. Örneğin mevsimlerin geçtiğinin belirtilmesi için yalnız bir ağaç veya bir ağacın dallarının kullanılmasına gerek yoktur. Aynı zamanda aynı türük geniş bir doğa görüntüsünün çeşilli mevsimlerde aynı açıyla çekilmesinden de elde edebilecektir... Yada zaman türüklerinin kullanılmasında bazı aksesuarlardan ve bu aksesuarlardan ve bu aksesuarların yapı değişikliklerinden yararlanılmaktadır. Örneğin bir sokak kapısında duran dolu bir süt şişesinin ardından gelen çekimde zincirleme ile yine aynı kapıya ancak, boş bir süt şişesine alınmadığını ancak ikinci çekimde süt şişelerinin sayı olarak artarak kapı önünde biriktirdiğini gösteren bir ikinci çekim aracılığı ile hem zamanının geçtiğini hem de bu evde kimsenin bulunmadığını anlamamız mümkündür.

Bu türüklerin yanı sıra sinemada, özellikle de televizyon oyunlarında sık sık zaman aşımının betimlenmesinde ışık oyunlarına başvurulmaktadır. Örneğin pencereden önce bir gündüz dekoru, ikinci çekimde ise bir gece dekoru gösterilebilir. Kum saati de zamanının geçtiğini açıkça belirten bir aksesuar niteliğindedir.

Çeşilli geçiş yollarına ve türüklere başvurarak gereksiz sahneler ve çekimler aradan çıkarılabilmektedir. Örneğin koça bir kütüğün yontularak sandal haline getirilmesini çeşilli çekimlerle göstermek istiyoruz. Bu nedenle önce kütüğü gösteririz, sonra kütüğün istenilen boyda kesilmesini, biçilmesini ardından da yontulma işleminin yapılmasına geçeriz. Ancak yontma işlemi günlerce süreceğinden bu işlemlerin başından sonuna dek gösterilmesi olanaksızdır. Bu durumda bir çekimle yontma işleminin başladığını gösterir, ardından da zincirleme ile bilişi ve sandalın ortaya çıkışını çekebiliriz.

Bazı durumlarda yukarıda verdiğimiz örneğe benzer bir olayı başından sonuna dek göstermeye gerek olmayabilir. Ancak olay oluşurken de belli bir zamanın geçtiğinin belirtilmesi gerekebilir. Örneğin oyuncu uzun bir mektubu okumaktadır. Ya da birisi giysilerini çıkaracak ve başka giysiler giyecektir. Eğer bizler tüm bu olayları baştan sonuna değin gösterecek olursak seyircinin olursak seyircinin kuşkusuz canı sıkılacaktır. Öte yandan olaylar ne denli uzun sürüyorsa o denli uzun bir süre perdede kalmalıdır. Bu durumda yapılabilecek en iyi şey "dışa kesiş" yöntemine başvurulmasıdır. Örneğin oyuncu eğer uzun bir mektubu okuyorsa önce bu sahneyi kısaca gösteririz. Sonra dışa kesişle mektubu okuyan kişiyi izleyen başka bir kişinin tepkisini gösteren bir çekim alırız. Bir süre bu çekim görüntüde kaldıktan sonra yine kesme ile mektubu okuyana geçeriz. Bu sürede oyuncu mektubun son bölümüne gelmiştir ve biraz sonra okumasını bilirecektir. Ya da giysilerini çıkaran bir kişi görüntüdedir ve diğer bir kişi ise onu gizlice izlemektedir. Bu çekime bir dışa kesiş yaparız, sonra bir kesme ile yine ilk kişiye geçeriz. Giysilerini çıkarmıştır ve

Dışa Kesme tanımı

giyeceği diğer giysileri eline almıştır. Burada yine bir dışa kesme ile gözleyen kişiye geçeriz ve en sonunda kesme ile yine ilk kişiye geçeriz.

İleri-Geri Kesme ile Geçiş: Kesme ile geçiş sinema ve televizyon sanat dallarında yoğun olarak kullanılan ve diğer sanat dallarında yoğun olarak kullanılan ve diğer sanat dallarında bulunmayan bir işlevi yerine getirmektedir. Bu işlev (ileri-geri kesme) seyircinin aynı anda iki hatta bazen ikiden fazla yerde birden bulunmasını sağlar. İleri-Geri kesme sayesinde seyirci bir olayın ayrı yerlerde geçen görünümünü aynı anda izleyebilir. Hangi çekimler arasında bu geçiş yöntemi kullanılacaksa tüm çekimlerin öykü bakımından birbirleriyle ilişkili olmaları gerekmektedir. Örneğin birbirleri arasında ileri-geri kesme yapılacak üç olay bulunmaktadır ve her olayın da birbiriyle ilişkisi bulunmaktadır. O halde bu olayları "sahne" diyebileceğimiz bir bütün altında toplayabiliriz ve bu sahnenin içindeki her bir olayı da birer bölüm olarak kabul edebiliriz. Bu sahnenin bölümleri arasında yapılabilecek geçişler üç amaca yönelik olacaktır.

Öyküyü ve dramatik gerilimi hızla geliştirmek,✓

Her bölüme ayrı bir derinlik kazandırmak, ✓

Hep aynı görüntüde kalmayarak hareketsiz ve durgun bir akışın önüne geçmek,✓
seyircinin bir olay, bir durum ya da bir sahne ile ilgili birden fazla yerde olmasını sağlayarak konuya değişik açılardan bakmasını sağlamak.

Bir sahnedeki bölümler arasında hızla ileri-geri kesme ile geçiş yöntemine başvurulduğu zaman genellikle her bölümde ayrı ayrı ele alınan konular ve kişiler en son çekimde aynı yerde birlikte görünebilirler. İleri-geri kesme birbirine karşı toplulukların ya da düşüncelerin düşünelerin yer aldığı bölümler arasında yapılırsa, daha etkileyici bir sonuca ulaşılabilir. Bu karşı toplulukların ve düşüncelerin buluşağı son çekim yaklaşıkça ileri-geri kesme hızlanır. Yani çekimlerin süresi en son çekime doğru giderek kısalmalıdır. Böylece heyecan giderek yükselir ve en son bölümde en yüksek noktaya ulaşır.

Karşılıklı konuşma ile Geçiş: Geçişlerde kullanılabilecek türüklerin hiçbirisinin bulunmadığı ya da kullanılamayacağı bazı çekimler olabilir. Bu gibi yerlerde zamanın geçtiğini, bir olayın sonuna gelindiğini ya da başka zaman aşımını tanımlayan durumu belirtmek için başvurulabilecek tek yol diyalog-karşılıklı konuşmalardır. ancak bu tür durumlarda geçişi çok belirli sözcükler ya da tanımlamalarla belirtmek gerekmektedir. Örneğin; Mutfaktaki kadının kocasına- "Bulaşıktan sonra onunla konuşurum" demesi, bir sonraki sahne için iyi bir geçiş olanağı hazırlayacaktır. Kadının kiminle ve nasıl konuşacağını belirtmesi genellikle gerekmez. Çünkü zincirleme ile ikinci bir sahneye geçildiği zaman aynı kadının kızı ile konuştuğu görülünce seyirci arada belli bir zamanın bulunduğunu ve kadının bulaşık yıkadığını anlayacaktır.

Burada önemli olan nokta geçiş için konuşma türüğüne başvurulunca, bu konuşma geçiş biçiminden (yukarıdaki örnekte zincirleme) ya önce ya da sonra kullanılmalı ve zaman ile ilgili durum kesinlikle belirtilmelidir.

Geçişlerin Önemi:

Geçişler sayesinde öykünün devamlılığı ve sürekliliği sağlanır. Eğer geçişler yumuşak bir biçimde yapılmazlarsa devamlılık ve süreklilik sağlanamayacaktır. Eğer geçişlere başvurulmazsa öykü ileriye doğru gelişemez. Geçişler olmazsa çekimler, sahneler, sahneler arasındaki ilişkiler ve öyküdeki denge de oluşmayacaktır. Kısaca geçişler olmazsa film de olmaz.

Çekimler Arasındaki Süreklilik:

Çekimler arasında süreklilik, kameranın konuya olan uzaklığı, kamera açısı, aydınlatma, ses, oyuncuların hareketleri ve diyalog ile sağlanabilmektedir. Hatta bir çekimde yaratılan hava ikinci çekimde de sürüyorsa yine devamlılık sağlanmıştır denilebilir. Eğer arka arkaya gelen çekimlerde aydınlatma birbirleriyle eşleşerek bir uyum gösteriyorsa bir devamlılıktan söz edilebilir. Örneğin: Bir odanın penceresinden içeriye ışık girmektedir. Bunu önce genel çekimde görürüz. Bu genel çekimi izleyen daha yakın çekimlerde de konunun arkasında yine duvara vuran aynı pancur gölgesinin bir bölümü bulunuyorsa, bu durumda devamlılığa aydınlatma ile başvurulmuştur. Öte yandan sesle devamlılığın sağlanması da şöyle olur. Bir genel çekimde pek çok kişi ile birlikte daktilo yazan birisini görüyoruz ve daktilo makinasının da sesini duyuyoruz. Genel çekimden sonra gelen yakın çekimlerde de aynı yeri görüyoruz, ancak daktilo yazan kişi bu kez çerçeve dışında bulunmaktadır. Ancak daktilo makinasının sesi yine duyulmalıdır. Böylelikle aynı mekanı çeşitli çekimlerde gösterdiğimiz zaman duyulan daktilo sesi bu çekimleri birbirine bağlayacak ve sürekliliği sağlayan önemli unsurlardan birisi olacaktır.

Karşılıklı konuşma da aynı amacı yerine getirilebilir. Örneğin kişileri gösteren çeşitli konuşmaları "kesme" aracılığı ile birbirine bağladık. Eğer bu çekimlerdeki kişiler birbirleriyle konuşuyorlarsa ve bu karşılıklı doğal bir düzen içinde birbirini izliyorsa, yani çekimdeki bir adam soru soruyor, öbür çekimdeki kadın ise bu soruyu yanıtlıyorsa devamlılık bu durumda sağlanmış demektir. Ve eğer kameranın konuya olan uzaklığı ve kamera açıları her çekimde birbirine uygun bir anlayışla gerçekleştirilirse çekimler arasındaki devamlılık yine elde edilebilecektir.

GEÇİŞ YÖNTEMLERİ

A)- KESME:

En basit geiş yolu kesmedir. Kesme, bir çekimden diğerine yapılan en hızlı geiştir. Ancak buna karşın kesme yine de pürüzsüz olmalıdır ve bir çekimden diğerine olan sürekliliğı sağlamalıdır. Bu nedenle seyirci kesme ile yapılan geişi sezinlememelidir.

Her iki çekim öyle bir şekilde birbiri peşisıra gelmelidir ki, seyirci görüldüğünden rahatsız olmamalıdır ve seyircinin dikkati yapım üzerine değil, olay üzerine yoğunlaşmalıdır. Eğer kesme ile geişin başlıca görevi olan "seyirciye istediğini gösterme" kuralı üzerinde duruluyorsa, kesme pürüzsüz olarak ve dikkatle yapılmalı ve bir çekimden diğer bir çekime gereken zamanda geçilmelidir. Bu gibi koşulların gözetilmeden yapıldığı kesmelerde seyirci kendi kendisine bir takım düzeltmeler yapmaya zorlanacaktır. Eğer böyle bir durum ortaya çıkıyorsa bu durumda kesme gerektiğı gibi yapılmamış demektir. Eğer seyirci kesme yapıldığını sezinliyorsa, geiş pürüzsüz bir şekilde yapılmamış demektir. Çünkü olumlu yapılmış bir kesme her türlü gereksiz hareketli ortadan kaldırır, bir sahnenin hızını artırır ve sahneye bir tazelik getirir.

Perdede ya da ekranda görüntünün birdenbire değişmesi, aynı görüntünün yavaş yavaş değişmesinden çok daha etkilidir. Kesme ile yapılan geişler daima dinamiktir. Çünkü birbirinden değişik iki durumu birdenbire birleştirmektedir. Birinci çekimin seyircinin üzerinde yarattığı etki henüz belirli ve taze iken, kesme ile geiş aynı seyircinin üzerinde birdenbire yeni yeni bir görüntünün etkilerini ekleyecektir. Bu nedenle kesme ile geişin genellikle konuya önem kazandırdığını ya da dikkatli bir yerden başka bir yere aktardığını söyleyebiliriz.

Gerçekte kesme en kolay, alışıltagelmiş ve en çok kullanılan bir geiş yöntemidir. Kesme sürekliliğı hızlandırmaktadır. Bu nedenle aynı olayla ilgili çekimler arasında kesme ile geişe çok sık başvurulursa akış yavaşlayacaktır. TV yapımlarında ise sinemanın tam tersine sık kesme yaparak geişe başvurmak oldukça zordur.

Kesme ile geiş yapılırken dikkat edilmesi gerekli kurallar; Herşeyden önce eğer kesme ile bir geiş yapılacaksa ortada kesme yapılmasını gerektiren bir nedenin bulunması gerekmektedir. Nedeniz yere kesmenin yapıldığı durumlarda görüntünün akışındaki süreklilikte kesinlikler hemen kendisini gösterecektir. Ayrıca nedensiz yere yapılan kesmeler birinci çekim ile ikinci çekim arasında doğabilecek olan ilişkiyi zedeleyecektir. kesme ile gerçekleştirecek bir çekime başvurulacağı zaman ortadan kesinlikle bir nedenin varlığı gerekmektedir ve bazen kesme yerine bir kamera hareketinin kullanılabileceğı kesinlikle unutulmamalıdır. Ayrıca kesme yerine sahnedeki bir oyuncuyu kameraya yaklaştırmak ya da uzaklaştırmakla bir çözüm yoludur.

Eğer aralarında kesme ile geçişin bulunduğu iki çekimde ortak noktalar varsa, seyircinin ikinci çekime uyum göstermesi daha kolay olacaktır. Ayrıca, kesme ile geçişin bulunduğu iki çekim arasında karşılıklı konuşma, ortak bir hareket ya da ortak bir ses efekti kullanılıyorsa bunlarla da bu iki çekimin birbirine bağlanabilmesi mümkün olabilecektir. Ancak herşeye karşın, kesme ile bir geçişe başvurmanın gerekip gerekmediğinin düşünülmesi ve ortada ancak, yeterli bir neden bulunuyorsa kesmenin kullanılması gerekmektedir.

Hareketle ilgi kesme:

Bir harekete ya da tepkiye dikkatin çekilebilmesi için de kesme aracılığı ile geçişlere başvurulur. Bu nedenle bu yolu kullanırken nasıl ve ne zaman kesme yöntemine başvurulacağına karar verilmelidir. Bir hareket ya da bir tepki ile ilgili olan kesmeler seyirciye en doğal gelen kesmelerdir. Örneğin oyuncunun birisi başını çevirirken bir başka oyuncunun yüzünden birdenbire şaşımaktan ötürü bir tanımlama oluşurken ya da bir başka oyuncu yerinden kalkarken.. Ancak bu gibi durumlara ne zaman kesmenin yapılacağı ise ayrı bir konudur. Bazı kimseler kesmenin hareketten hemen önce ya da hemen sonra yapılmasını önerirler. Çünkü hareketin kesme ya da başka bir geçiş yolu ile yarıda kalması doğru bir yöntem olmayacaktır.

Bir başka görüşe göre ise hareket sırasında kesme ile geçişin yerinde kullanılan bir yöntem olduğu savunulmaktadır. Örneğin bir kapı açılırken ya da bir eşya yerinden kaldırılırken gibi.. Bu sava göre, (yani hareket sırasında kesme ile bir geçişe başvuruyorsak), hareket eden konunun birdenbire kımıldıyor gibi ya da hareket ederken birdenbire duruyor gibi görünmesinin önüne geçilebilmektedir. Gerçekten de konunun birinci durumundaki yani hareketindeki durumundan, ikinci çekiminde aynı konunun hareketsiz durumuna kesme ile geçtiğimiz zaman hiçte doğal olmayan bir olayla karşılaşmış oluruz.

Eğer kesme zamanında yapılmaz ve gereken zamandan daha sonraya kalırsa ortaya gerçekten kötü bir sonuç çıkacaktır. Ancak bazen geçişi özel bazı amaçlar için geciktirerek kullanmak mümkün olabilir. Yerine göre seyircinin kuşkusunu, ilgisini çekmek ve beklediği şeyi geciktirmek amacıyla kesmeyi gereken zamandan daha sonraya bırakmak mümkündür.

Tepki ile ilgili kesme

Eğer bir oyuncunun ya da kişinin yüzündeki tepkinin yakalanması istenmekteyse, her iki çekim arasındaki en kısa geçiş yolu olan kesmeye başvurma zorunluluğu bulunmaktadır. Ancak, eğer bu tür bir kesme yapılması amaçlanıyor ve kesme geç yapılıyorsa bu durumda lüm yaratılmak istenilen hava bozulacaktır. Ancak

tepki ile ilgili kesmeli geçişlerde geçişin yapılacağı an her zaman önemli olmayabilir.

Ne zaman kesme ile geçişe başvurulmalıdır sorusuna gerçekte birleştirilmesi gereken iki çekimin özelliklerine sıkı sıkıya bağlı bulunmaktadır. Şöyle ki;

Her iki çekimdeki konu da aynı olabilir ve ikinci çekimdeki konuda bir önceki çekime oranla önemli bir yenilik yoksa, bu durumda mümkünse belli bir hareket anının yakalanması en iyi yöntemlerden birisidir. Otururken, kalkarken, bir yeri gösterirken gibi... Eğer bir hareket birinci çekimde başlamış, araya kesme ile bir geçiş girmiş ve aynı hareketi ikinci çekimde de devam etmişse ve bu çekimde hareket sona ermişse seyirci aradaki kesmeyi sezinlemeyecektir. Bu durumda kesme koşul olarak hareket sırasında yapılmalıdır.

Her iki çekimi birleştiren hareket unutulmamalıdır ki seyircinin ilgisini çeken bir hareket olmalıdır. Eğer birinci çekimde birden fazla hareket bulunuyorsa yönetmen hangi kişinin hareketine göre kesme yapacaktır. Bu durumda yönetmenin uygulayacağı en iyi yöntem hiç bir harekete göre kesme yapmaya kalkmamak olmalıdır. Çünkü izleyicilerden bazıları birinci oyuncunun hareketini, bazıları ikincinin hareketini diğerleri ise üçüncü ve dördüncü oyuncunun hareketi ile ilgileniyor olabilirler. Yani bu tür durumlarda seyircinin ilgisi dağılmış durumda bulunmaktadır. Eğer bu tür kesme yöntemine başvurulması gerek olarak görülmekteyse o zaman yapılması gerekli hareket ile geçişin zamanının çok iyi saptanmasıdır. Bu tür durumlarda geçiş oyunlarından birisinin harekete başlamadan yapılmasını gerektirmektedir. Böylelikle hareket bir genel çekimden bir yakın çekime geçildiği zaman tamamlanmış olacaktır.

Her iki çekimde de konu birbirinden önemli ölçüde ayrılıklar içerebilir. Bu durumda hareket anında, ya da hareket sırasında kesme ile bir geçme yöntemin uygulanmasına gerek bulunmamaktadır. Çünkü eğer birinci çekimde hareket varsa, ikinci çekimde bir başka konuyu göreceğiz olduğumuz için birinci çekimde tamamlandığını izleyemeyiz. Bu nedenle bu tür durumlarda hareketin birinci çekimde tamamlanmasını beklememiz gerekmektedir.

Konuşma Kesme

Bir filmde birbirini izleyen çekimlerde ayrı konular ve ve bunun yanında da diyalog bulunuyorsa, bu durumda konuşmanın sonunda da kesmeye başvurulabilir. Eğer bir sahnede iki kişi konuşuyorlarsa, birinci çekimde bir adamın yüzü çok yakın çekimle, ikinci çekimde bir başka yerdeki kadının yüzü çok yakın çekimde görünüyorsa böyle bir sahnede her iki kişi karşılıklı konuşmuyorlardır, yani her iki çekimde de konu ve mekan farklılığı bulunmaktadır.

Böyle bir durumda birinci adamın konuşmasındaki son tümcenin bittiği an

kesme ile geiş yöntemine başvurulmalı, geiş tamamlandıđı an ise kadın konuşmaya başlamalıdır. Hibir zaman tümcenin ortasında bir kesme yöntemine başvurulmamalıdır.

Ancak bunun yanında konuları birbirinden ayrı olmakla birlikte iki çekim arasında konuşmada kesmenin yeri birinci çekimdeki tümcenin bittiđi yer olmayabilir. Bu durumda her iki çekimde de birbirinden ayrı konular bulunmaktadır. Örneđin; birinci çekimde bir adam ve ikinci çekimde dinleyen bir kadın. Adam kadına son derecede şaşırtıcı birşeyler anlatmaktadır. Bu durumda kadına bir kesmeyle konuşmanın sonu gelmeden kesme yapabilmek mümkün olabilmektedir. Çünkü (seyirciye) adamın anlattıklarından ötürü oluşan tepki gösterilmek istenmektedir. Bu durum tepki ile kesmeye de bir uygunluk göstermektedir.

İlgi Yönüne Doğru Kesme (Tepki İle İlgili Kesme):

Bazı durumlarda çekim çerçevesi içinde bulunan bir kişinin çerçeve dışında bir yere bakması ya da eliyle işaret etmesi gerekebilir. İşte kesme yapabilmek için en uygun an bu andır. Çekimde bulunan kişi çerçeve dışında olan ve ilgisini çeken birşey görmüştür ve o yöne doğru bakmıştır ya da yanında bulunanlara çerçeve dışında bulunan birşey göstermiştir. Aynı anda seyirci de çerçeve dışında bulunan ve ilgiyi çeken şeyi görmek isteyecektir. O zaman hemen yeni bir çekime geçerek seyirciye bu yeni konunun gösterilmesi gerekmektedir.

Aynı şekilde çerçeve dışında bulunan bir insan ya da bir nesneye çerçeve içinde bulunan birisi tarafından bir tabanca ya da benzer bir nesnenin çevrildiđi durumlarda, seyirci yine bu görünmeyen noktayı görmek ve bilgilenmek isteyecektir. Genellikle yöntemler bir nesneyi görme gereksinimini oluştururlar ve dolayısıyla da en pürüzsüz bir kesme ile geişi sağlarlar. Hatta seyircide böyle bir gereksinim yaratıldıktan sonra ikinci çekimde ne gösterilirse gösterilsin seyirci bu yeni konuyu rahatsızlık duymadan kabul edecektir.

İlgi yönüne doğru yapılan kesme ile en yakın çekime geiş

Kesmeyi ilgi gösterilen konuya geçmek amacıyla kullandığımız zaman, ikinci çekimde konuyu en yakın çekimle göstermek mümkündür. Ancak çekimler genellikle şöyle sıralanmaktadır: Genel çekimden boy çekimine, boy çekiminden sonra daha yakın çekimlere geilmesi geiş açısından izlenen en doğal yoldur. Ancak diyelim ki, genel çekimde görünen bir kişi elinde bir mektup alır ve birden mektup üzerinde bir noktanın dikkatini çektiđini belirten bir hareket yapar. İşte seyirci bu anda dikkati çeken şeyin ne olduđunu görmek isteyecektir. Bu nedenle mektup üzerindeki bu noktayı çok yakın ya da yakın çekim ölçeğinde gösteren bir açıyla görüş alanına kesme ile geeriz. Yani genel çekimden çok yakın çekime geişler genel olarak bu yolla sağlanabilmektedir.

> Çok önemli

Sesle İlgili Kesme

Seyirci her zaman çerçevede bulunan birisinin çerçeve dışında bulunan herhangi birşeye doğru yönelmesi ve ilgisini çektiğini belirtmesiyle değil aynı zamanda çerçeve dışında oluşan bir olayın doğurduğu sesin kaynağının da ne olduğunu görmek isteyecektir. Çerçeve dışında açılan bir kapının sesi, çerçeve dışında gelen bir çığlık gibi.. kesme ile bu seslerin kaynaklarına kesme ile geçmek ve bu durumu seyirciye iletmek gerekmektedir.

Bir sestten yararlanılarak kesme ile bir çekimden diğer bir çekime geçmek hem uygun hem de etkili bir geçiş yoludur. Duruma göre kesme bu gibi seslerden hemen önce ya da daha sonra yapılabilir. Eğer kesme sestten sonra yapılıyorsa bu durumda kesme aracılığı ile sein kaynağını gösteriyoruz demektir. Eğer sestten önce sesin kaynağı gösterilmekleyse sesi duyanın yüzündeki tepkiyi ya da sesi duyan insanın yaptığı hareketi belirten bir çekime yer veriyoruz demektir.

Sesle İlgili Kesmede Müzik

Müziğinde kesme yöntemiyle yapılan geçişlerde önemli bir yeri bulunmaktadır. Müziğin hele yapımda etkileyici bir yeri bulunuyorsa önemi daha da artacaktır. Müzik bir sahnenin anlam bakımından desteklenmesi için kullanıldığı zaman; görüntü bir sahnenin havasını vermekle zayıf kalıyorsa, bunu müzik tanımlayabilir.

Bir müzik parçası da kendi içinde ölçülere (mezür) ayrılmıştır. Bu nedenle yukarıdaki sahnelerden birisi bittiği ve tümüyle ayrı bir sahneye kesme ya da başka bir geçiş yöntemiyle geçildiği zaman geçiş anında eğer arkadaki müziğin de bitmesi gerekmekteyse ya da müziğin sonuna ya da ölçünün sonuna gelinmelidir. Geçiş anında birdenbire ölçünün ortasında arka müziğin kesilmesi seyirciyi rahatsız edecektir.

Arka müziğin belli ölçüler sonunda tonu ya da temposu değişebilir. Kesme için en uygun yer işte burasıdır. Elbette aynı arka müziğinin içinde ton ya da tempoda değişiklikler olabilir. O zaman aynı arka müziğinin kullanıldığı birbirini izleyen çekimler ile kesme kesme yapılan geçişler bu ton ya da tempo değişikliğinin arasına denk gelecek biçimde yapılmalıdır. Bunun sağlanabilmesi için besteci çekimlerin sürelerini hesaplayarak kesme ve geçiş yerlerini ton ve tempo değişikliklerine rastlatır. Elbette bu durum bir film için özgün arka müziğin bestelendiği durumlar için geçerlidir. Eğer bir film için özgün arka müziğin bestelenmesi yoluna gidilmekte ise bu durumda arka müziğin ton ve tempo değişikliklerine uyulması için çekimlerin süreleri müziğin ton ve temposunun değişikliği yerlere göre ayarlanır.

Unutulmaması gereken şey; geçişlerde görüntünün kesiksiz akışı ve bir olayın

çeşitli çekimlere karşın sürekliliğinin bozulmaması sesle ilgili geçiş kurallarının yerine getirilmesinden çok daha önemlidir. Bu nedenle de bir bale ya da bir dans sahnesinde müziğin son ölçüsü tamamlanmadan, ama hareket tamamlanınca kesme ile geçiş sağlanmaktadır.

Kesmeyle geçiş sırasında yapılmaması gereken noktalar

Bir çekimden diğerine yalnızca bir geçme yapmak amacıyla kesme yapılmamalıdır. Her zaman kural olarak ard arda gelen çekimlerde bir aynılık olmasından özenle kaçınılmalıdır. Bunun anlamı, filmin her ilerleyen çekiminde bir gelişimin olması zorunluluğudur.

Son derecede ayrı bir kamera açısının bulunduğu bir başka çekime kesme ile geçiş yapmak her zaman yerinde bir davranış olmayabilir. Eğer kameralar birbirlerinden çok uzak yerlere yerleştirilmişse (eğer birden fazla kamera kullanılıyorsa) ya da bir kamera aynı sahneyi çok değişik uzaklıklardan ve ayrı bakış açılarından görüntülüyorsa, ikinci çekime kesme yapılarak geçildiği zaman seyirci yepyeni bir mekan ve konu gösteriliyormuş duygusuna kapılabilir.

Yine benzer durumlarda birinÇekimde bulunan kontrastlık kamera çok daha fazla geriye gittiği zaman aydınlatmanın niteliğini değiştirebilecek ve bambaşka bir ışıklandırma koşulu ortaya çıkabilecektir.

Kamera çevrinme yaparken kesme ile geçiş yönteminin kullanılmasından özenle kaçınılmalıdır. Özellikle çevrinme yapan bir kameranın çekiminden, hareketsiz bir kameranın çekimine, ya da tam tersi kımıldamayan bir kameranın çekiminden çevrinme yapmakta olan bir kameranın çekimine geçiş yapılırken bu konunun akıldatutulması gerekmektedir. Çevrinme yapmakta olan bir kameranın yine çevrinme yapmakta olan bir kameraya kesme ile geçiş yapmak olasıdır.

Çerçeveye girişler ve çıkışların bozulmamasına özen gösterilmesi gerekmektedir. Seyirci açısından baktığımız zaman, eğer bir aktör çerçevenin dışına çıkarsa, sahneden çıkışını yapmış demektir. Artık onu ikinci bir çekimde görmemiz ve bu ikinci çekimin girişindeki dekordan yine sahnenin dışına çıktığına tanıklık etmemiz gerekmecektir.

Bir filmin akıcılığının sağlanabilmesi için çekimlerin özellikle kısa sürelerle sahip olması ve mümkün olabildiğince çok sayıda çekimden oluşmuş filmlerin seyirci üzerindeki elki yönünden daha güçlü oldukları savı yaygın bir düşüncedir. Bu yönüyle baktığımızda bazı durumlarda kesmenin yapılabilmesi için oyuncunun çerçevenin bir kenarından dışarıya çıkmasını kesme yapmak için beklemek gereksizdir. Oyuncu çerçevenin dörtte biri ya da beştebirine yakın bir uzaklıkta kenara yaklaştığında

kesme yapılabilir ve bunun rahatsız edici bir etkisi bulunmayacaktır.

Karanlık bir çekimden aydınlık bir çekime geçilirken ışık sıçramaları çok yoğun olarak yapılagelen yanlışlıklardan birisidir. Bu tür yanlışlıklardan kaçınmak için kesme yaparak bir geçiş yöntemi kullanmaktan cayılabilir ya da kesme yerine kararırma-açılma adı verilen ve ileride göreceğimiz bir başka geçiş yöntemine başvurulabilir.

B)- ZİNCİRLEME:

Bu geçiş yönteminde ekranda ya da beyaz perdede önce birinci çekimin görüntüsü bulunmaktadır. Bir süre sonra bu ilk görüntü giderek solarak kaybolur. Bu solma hareketi başlarken, ikinci çekimin ilk görüntüsünde belirmeye başlayacaktır. Böylelikle çok kısa bir an perdede ya da ekranda iki görüntü üstüste görünecektir. Yani birinci görüntü ikincisiyle kaynaşmakta, sonra ortadan kaybolmakta ve en sonunda ikinci görüntü belirli olarak ekran ya da perdeye hakim olmaktadır. İki görüntünün birbirinin üzerinde kalma zamanını oluşturulmak istenen etki ortaya koyacaktır. Bu işlem çok uzun bir süre de ya da çok kısa bir sürede yapılabilir. Bundan da anlaşılacağı gibi zincirleme kesme gibi hızlı bir geçiş yöntemi değildir. Ancak zincirlemede her iki görüntünün bir süre üst üste görünmesi ne denli uzun olursa olsun fiziksel olarak yine de saniye ile ölçülecek bir birimdir.

Zincirleme iki çekim arasında yumuşak ve sakin bir geçiş yoludur. Ancak zincirlemede kesmenin tersine görüntüde bir atlamanın olduğu unutulmamalıdır ve bu atlamanın çeşitli işlevleri bulunmaktadır. Eğer zincirleme işlemi tam orta yerde durdurulursa ve bu duruş perdede birkaç saniyeden daha uzun bir süre sürdürülürse buna **BİNDİRME** adı verilmektedir.

Zincirlemenin ne zaman kullanılması gerektiği ve amacının ne olduğu, nasıl kararlaştırıldığı konusunda kesin veriler bulunmamakla birlikte genel olarak bazı kurallarda geliştirilmiştir. Bunlar: Zincirleme genellikle zamanın geçtiğini ve olayının yerinin değiştiğini belirtmek için kullanılmaktadır. Ancak "kararırma-fade out-da olduğu gibi zincirlemede zaman atlama bulunmamaktadır. Ya da zaman atlasa bile" kararımada vurgulandığı gibi bu büyük bir zaman atlama etkisini oluşturmayacaktır. Zincirleme yöntemi kullanılarak bir geçiş yapma yeğlendiği zaman bir önceki olay ikinci çekimde de devam etmektedir. Ya da ikinci çekimde birinci çekimle ilgili bir başka olay yer almaktadır. Oysa kararırma ile bir olayın sonu vurgulanmaktadır. → Örneğin

ÖZ: Öyle vaktini gösteren bir saatten zincirleme bir geçiş yöntemi kullanılarak aynı saatin bir başka açıdan çekimini yaparız. Bu ikinci çekimde saat 18.00 dir, ya da sokakta giden bir otomobilden aynı otomobilin bir banka önüne park etmesine

zincirleme ile geçebiliriz. Belirttiğimiz her iki durumda da zamanda bir atlama bir iterleme olmuştur. Ancak, birinci çekimde zaman ya da olayın sonuna gelinmemiş, her ikisinde ikinci çekimde birinci çekimle ilişkili olarak sürümüştür. Burada belirtilmesi gerekli olan önemli nokta; eğer aynı anda oluşan iki olay arasında zincirleme geçiş yöntemini kullanarak bir geçiş yapma yolunu seçmişsek bu zincirlemenin süresinin gerekliliğidir. Eğer birinci çekimle ikinci çekim arasında yer ayrı ise ve ikinci çekimde olay birincisinden çok ayrı bir zamanda geçmekteyse uzun süreli bir zincirleme yönteminin kullanılmasında yarar bulunmaktadır. Bu tür geçiş yönteminde iki görüntünün birbirinin üslûne gelmesi gerekmeyecektir. Yani solma ve ikinci çekimin görüntüsünün belirmesi ağır ağır yapılacaktır. Ancak zincirleme geçiş yöntemi gerektiği zaman ve doğru olarak yapılmış olsa bile süre olarak eğer çok uzun sürerse ve bu tür bir geçiş yoluna çok sık başvurulursa seyircinin canı sıkılacak ve ilgisi dağılacaktır.

Zincirlemenin kesmeye oranla daha yavaş bir geçiş yolu olması ve doğurduğu etkiden ötürü zincirleme ile geçilen ikinci çekimde birinci çekime oranla değişik olan açı ve görüntü düzenlemesinde oluşmuş ayrılıklar daha az sezinlenecektir. Bu tür geçişler kesme yapılarak kullanılıyorsa bu durumda açı ve görüntü düzenleme ayrılıkları bulunuyorsa bunlar hemen göze batacaktır. Ancak zincirlemede her iki çekimin görüntüsü bazen bir iki saniye üst üstedir ve bağlantılı eşleme ile yumuşak geçişler sağlanabilir.

Konulu filmlerde zincirleme çoğunlukla ya zamanla ya da hem zamanla, hem de yerle ilgili geçişleri sağlamak için kullanılmaktadır. Yani birinci çekimden ikincisine geçildiği zaman hem zaman bakımından bir atlamadan hemde birinci çekimden daha başka bir mekana geçildiği duygusu seyircide uyanmaktadır.

Eğer bir sahne içinde iki çekim arasında zaman atlaması bulunmaktaysa, mekan değişikliği bulunmaktaysa ya da ikisinde birden bir değişiklik yoksa bu durumda zincirleme yoluyla geçişlerin yapılmasına gerek yoktur. zaten bu türlü bir geçişin kullanılması yanlış olacaktır.

Eğer zincirleme bir hareketin tam orta noktasında yapılırsa başarılı bir biçimde kullanılmış demektir. Ancak hareket çok kısa ise bu durumda kesme ile geçiş zincirleme bir hareketin ortasında yapılacaksa, o hareketin zincirlemeye uygun uzaklıkla olup olmadığı gözetilmelidir.

Bir hareket sırasında yapılan zincirleme, eğer söz konusu olan hareket her iki çekimde de aynı yöne doğru ise seyirci üzerinde daha olumlu etkiler yaratacaktır. Aynı yönlerde yapılan hareketleri kapsayan çekimlerin zincirleme ile bağlanması, seyirci üzerinde bir genişleme duygusu ve tepki yaratabilir.

Temel olarak nedenli uygun ve yerinde bir tutumla yapılırsa yapılırsın zincirleme her zaman seyirci üzerinde biranlık bir şaşkınlık yaratacaktır. Bu nedenle eğer seyirci zincirleme bittikten sonra durum algılayabilirse bir sorun yok demektir, anak bir an için şaşırıp seyirci eğer zincirlemeden sonra ne olduğunu bir türlü anlayamamışsa o zaman başarısız bir zincirlemenin varlığından söz edilmesi gerekmektedir.

Bindirmeli Zincirleme ve Uyumlu Zincirleme olarak ikiye ayıracağımız zincirleme türleri temel olarak şu yönlerde ayırım göstermektedir:

Bindirmeli Zincirleme: Bu tür zincirlemede ilk çekim görüntüsü belli bir süre üst üste kalmaktadır. Bu nedenle bu tür bir geçiş yönteminin uygulandığı geçişlerde bu görüntülerin arasında sıkı bir ilişkinin varlığının bulunmasına özenle uyulmalıdır. Bu nedenle de bindirmeli zincirlemeler geriye dönüşlerde de kullanılabilirler. Bu tür geriye dönüşler nesnel kamera bakışı yöntemiyle yapılabilir gibi (örneğin; yaşlı bir kadın elinin kitaplıktan bir kitap alırken ki görüntüsünün üzerine bindirme ile bir genç kız elinin bindirilmesi ve kameranın daha sonra geriye kayma yaparak genç kızın boy çekimini almasıyla yaşlı kadının gençlik yıllarına döndüğünü anlayabiliriz), öznel kamera olarakta kullanabilmektedir. (Bir mektubu okuyan oyuncunun görüntüsünden mektuba doğru bir kaydırma yapılır ve mektubun satırlarının arasından bindirme yöntemi kullanılarak mektubu yazan kişi gösterilebilir).

Uyumlu Zincirleme: Bu zincirlemeli geçiş yönteminde çok kısa süren bindirme bulunmaktadır. Ancak, birinci çekimin sonunda kamera çekimini yapmakta olduğu nesneye çok yakın çekime gelinceye değin yaklaşır. Bu nesne ekranda ya da perdede görünürken bindirmeli zincirleme yapılır birinci çekimin sonunda görülen nesnenin üzerine bir başkası çok kısa bir süre belirir. Sonra yakından görünen birinci çekimdeki nesne silinir ve onun yerine ikinci çekimde yine çok yakın çekimde görünen nesne belirir. Bundan sonra kamera geriye kayma yaparak nesneyi ve içinde bulunduğu mekanı geniş bir çekimle gösterir. Böylelikle "uyumlu zincirleme"nin eş çekimler arasında birbirini andıran nesneler üzerinde elde edilen çok kısa bir bindirmeyle yapıldığı ortaya çıkmaktadır. Ayrıca bu geçişte nesnelerin birinci ve ikinci çekimlerinin yakından yapılması gerekmektedir. Bazen her iki çekimde de birbirini andıran nesnelerin bulunması gerekmeyebilir. Bunun yerine birbirini andıran hareketlerin bulunması da böyle geçişlerin yapılabilmesini sağlayacak yapıdadır. Örneğin dönmekte olan bir araba tekerleğinden bir tren tekerleğine geçiş yapılabilir.

C)- KARARMA VE AÇILMA:

"Kararma" görüntünün perdede giderek kararıp görünmez bir duruma gelmesidir. Kararma tamamlandıktan sonra perde yönelime göre bir süre (bu süre genellikle bir ya da iki saniye kadardır) karanlık kalır ve sonra "açılma" adını verdiğimiz sahnenin karanlıktan giderek aydınlanması ve görüntülerin belirgin hale gelmesine kadar devam eder.

nenti < "Açılma" bir olayın ya da bir sahnenin başlangıcını simgelemekte kullanılır. Bu tipki tiyatrodaki perdenin açılışına benzer bir etkiye karşılıktır, ya da yine aynı tiyatro sahnesinde olduğu gibi bir sahnenin başlangıcında ışıkların yavaş yavaş aydınlanmasına benzer bir etkiye sahiptir. Tiyatrodaki uygulanan bu yöntem sinemada da aynı amaca yönelik olarak kullanılan bir yoldur. Öte yandan "kararma" bir olayın, bir sahnenin, dramatik oyun ya da filmin sonunu simgeler.

Eğer kararma bir filmin sonunda değilse arada bir yerde kullanılıyorsa o zaman geçiş yapıyor demektir. Eğer kararma bu türde kullanılıyorsa aradaki bir sahnenin (sekans) olayın ya da zamanın sonuna gelindiği simgelenmektedir. Elbette bu tür bir kamerayı kesinlikle bir açılmanın izlenmesi gerekmektedir. Geçiş böylelikle "kararma-açılma" ikilisi ile sağlanabilmektedir.

Kararma bir filmin içinde kullanılırsa sonu simgelendiği için akışı durdurur. Bu nedenle kararmanın kullanılacağı yeri çok iyi saptamak gerekmektedir. Kararma gecenin oluşumunu, uykuyu ve bir düşün yitirilişini anımsatır. Bu nedenle kararmanın bulunduğu yerde aynı zamanda bir de son düşüncesi bulunmalıdır. Eğer kararma ve açılma bir geçiş yöntemi olarak kullanılmaktaysa bu filmin içinde bir olayın sonunu simgeleyen bir karamadır, bu sondan sonra başlayacak bir olay açılma ile başlamalıdır. O halde öykünün ara yerinde bir noktada bulunan "son"a gelmeden hemen önce seyircinin ilgisini "açılma" ile başlayacak öbür sahneye taşımak için bir çaba sağlanması gerekmektedir. Eğer seyirci arada "kararma ile varılan sondan önce olaylara büyük bir ilgi duyarsa kararmanın akışı durdurmasına karşın açılma ile başlayacak bir sonraki sahneyi merakla bekleyecektir. Filmin arasında kararma kullanılırsa elbette filmin sonu gelmiştir ancak bu durumda genellikle öykünün içinde bir olay ya da sekans sona ermiş demektir.

Kararma ve açılma ile aynı zamanda öykünün akışında belli bir zamanın geçtiğini belirlemektedir. Bu süre kısa bir zamanda olabilir ya da çağ gibi uzun bir zamanda olabilir. Kararma ve açılmanın hızı öyküdeki atmosferin yapısına göre değişmektedir. Eğer sahne hızla açılırsa hemen hemen kesme gibi çarpıcı bir havayla karşılaşılır. Ancak unutmamak gerekir ki bu açılma ne denli hızlı olursa olsun hiç bir zaman kesmenin canlılığı ve çarpıcılığını sağlayamaz. Kararma ise nedenli yavaş ya da hızlı olursa olsun büyük bir atlamaya neden olmaktadır. Eğer kararma ve açılma arasındaki süre çok kısa tutulursa geçen zamanın çok kısa olduğu simgeleneyecektir, eğer

perdenin karanlıkta kalması uzun sürerse öykünün akışı içinde uzun bir zamanın geçtiği vurgulanacaktır.

Hiçbir zaman birbirini tamamlayan hareketleri kapsayan iki çekim ya da iki sahne arasında açılma-kararma geçiş yöntemi kullanılmaz. Karanlık bir çekimden aydınlık bir çekime geçerken ya da tersini yaparken ışık yoğunluğu ayrılıklarından ötürü oluşacak ışık sıçramalarını önlemek içinde açılma-kararmaya başvurulabilir. Geriye dönüş ve geçmişteki olayları anımsama sahneleri açılma ile başlayabilir ve kararma ile bitirilir.

D)- BİNDİRME:

Bindirmenin bir geçiş yolu olup olmadığı birçok kişi tarafından tartışılmaktadır. Ancak bindirme aracılığı ile bir çekimden başka bir çekime geçildiği yadsınamaz.

Sinemada bindirme film görüntülerinin kamera içinde ya da laboratuvarında özel olarak üst üste getirilmesi ya da basılmasıyla elde edilir. Bindirme ile sağlanan etkiler ise;

İki ayrı yerde geçen olayı aynı anda göstermek,

İki ayrı konu ile ilgili ayrılıkları ya da benzerlikleri ortaya koymak,

Bir işin başlangıçtaki durumu ile sonuçtaki durumunu ortaya koymak,

Birbiri ile ilişkili iki ya da daha çok olayın ya da nesnenin arasındaki ilişki gösterilir,

Bir kişinin görüntüsünün üzerine onun düşünmekte olduğu nesneler bindirilebilir,

Dip fondan fondan alınan görüntünün üzerine kişilerin belirmesini ya da yok olmasını sağlamak için bindirmeye başvurulabilir,

Bir görüntünün üzerine yazı ya da işaretler bindirilebilir.

E)- SİLİNME:

Ekran ya da perde de bulunan görüntüyü yatayına ya da yukarıdan dikeyine gelen bir başka görüntü iter ve ilk görüntünün yerini alır. Bu geçiş yolu ender olarak kullanılır. Özellikle eğlence filmlerinde yeğlenen bir geçiş yoludur.

F)- SEÇİKLİK AYARI BOZULARAK YAPILAN GEÇİŞ:

Bu oldukça eski bir geiş yoludur. Bir sahnenin sonunda grnt bilerek bulanıklaştırılır bu arada ikinci çekime geçilir. Bu ikinci çekimin başında da grnt bulanıktır ve bu çekim seçikleştiğı zaman seyirci sahnenin değıştirdiğı anlar. Bu geişte de iki çekimin arasında bir ilişki bulunmaktadır. İkinci grnt birinci grnty kapsayabilir ve böylelikle aradan zaman geçtiğı belirtilmiş olur. Bu geiş yolu aracılığı ile dş sahnelerinde ve geriye dönüşlerde başarılı geişler yapabilmek mümkündür.

KAMERA HAREKETLERİ

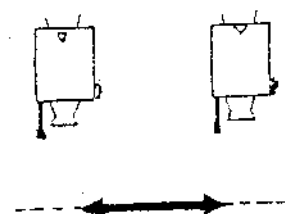
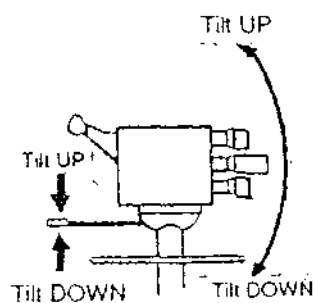
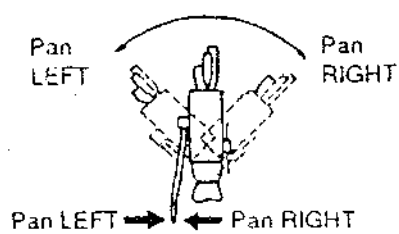
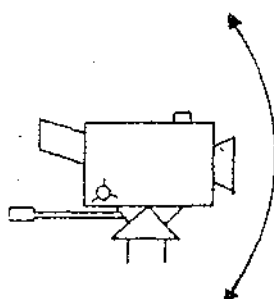
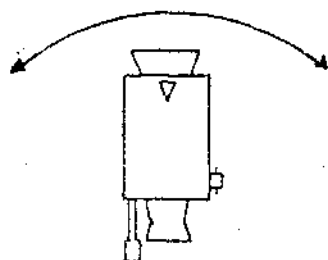
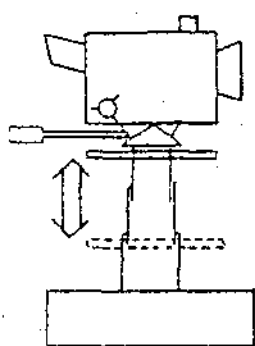
Bir film yapımında hiç hareket etmeyen kameralarla çalışmak hiç kuşku yok ki harekelli kamera ile yapılan bir film çalışmasından hem süre açısından hem harcanan emek açısından hem de yapım kolaylığı açısından yapımcıya belli kazançlar ve kolaylıklar sağlayacaktır. Ancak bu tür statik yani hareket etmeyen kameralarla elde edilecek grntlerden oluşan bir film değerinden çok şey yitirecektir. Böyle bir yapımda canlılık, akıcılık ve coşku çok azalmış olacaktır.

Sinemanın ilk ürünlerini incelediğimiz zaman çekimlerin aynen bir tiyatrodaki bir seyircinin koluğunda oturarak sahnelenen oyunu izlemesine benzer bir yapıda olduğunu algılamak çok kolaydır. Bir yönetmen hareketsiz kameralar ile yapılmış bir çekimde oyuncularını kamera üzerinde ne denli çok hareket ettirirse ettirsin, ya da başka teknikler kullanırsa kullansın (aydınlıkma gibi...) filmin gereken canlılığı kazandıramayacaktır. Bütün bunların sonucunda diyebilirizki bir film yapımında kameralar ne denli az hareketli olurlarsa o filmin başarı düzeyi o denli azalmış olacaktır. Ancak herşeyden önce söylenmesi gerekli olan şey; Bir filme bir canlılık kazandırmak için değıl ancak ortada bir geçerli neden bulunduğu zaman kameraya hareket verilmesi gerekliliğidir. Bir çekimin etkin olmasına herhangi bir biçimde katkıda bulunmayan bir kamera hareketi seyircinin dikkatinin dağılmasına neden olacak bir sonuca yol açabilir.

Bir kameranın hareket ettirilmesine neden olabilecek çekimi yapılmasına karar verilmeden önce genellikle şu sorulara yanıt verilmesi gerekmektedir.

- Kameranın hareket etmesine neden olacak bir durum bulunmakta mıdır... ✓
- Kamera çekim sırasında ne zaman hareket ettirilmelidir? ✓
- Yalnızca kamera mı hareket etmelidir, yakın kameranın önündeki kameranın mı hareket ettirilmesine gerek bulunmaktadır, ya da bu her ikisi de birlikte mi hareket etmelidirler? ✓

Eğer seyirciye kamera hareket etmeden bulunduğu yerden belli bir görüş açısıyla konuyu göremiyor ya da gösterilmek istendiğı biçimde konu ortaya konamıyorsa bu durumda bir kamera hareketinin yapılmasına gerek bulunmaktadır. Eğer oyuncunun oynadığı rolde yarattığı hava, eğer yapılan kamera hareketi ile güçlendirilebiliyorlarsa yine kameranın hareket ettirilmesinde sinemasal yöntem



takımından yarar bulunmaktadır.

Hareketiniz bir konumun hareketsiz bir kamera açısıyla gösterilmesi yanında eğer bu konumun diğer yanları belli bir çözümlemeye gidebilmek veya tam olarak tanınabilirliğe kavuşturabilmek için gösterilmek isteniyorsa o zaman kamera hareketinin yapılmasına gerek bulunmaktadır diyebiliriz. Örneğin bu tür durumlarda kameranın yürüyen bir kişiyi izlemesi yoluyla arka fon ya da dekor tam olarak seyirciye gösterebilecek ve oyuncunun hangi mekan içinde bulunduğu bu yolla seyirci tarafından kuşkuyla yer kalmaksızın algılanabilecektir.

Birçok yönetmen ve görüntü yönetmeni ortada tam olarak geçerli nedenlerin bulunmadığı durumlarda hem kamerayı hem de oyuncuları birarada hareket ettirmek yerine elde etmek istedikleri dramatik hava ve görüntü düzenlenmesi için yeterli biçim ve doğal görünüme sahip olan oyuncunun sahne içindeki hareketini tercih etmektedirler. Her iki hareketin de birlikte kullanıldığı çekimler ise genellikle bir oyuncunun bir yerden başka bir yere girişinin izlenmesi için yapılan harekettir. böylelikle ortaya çıkan geniş çekim ölçeği değişmemekle birlikte sürekli bir arka fon değişiminin varlığından ötürü görüntünün kendi içinde bir dinamizm kazanmasıdır.

Bir çekim sırasında yapının başarısında kuşkusuz büyük bir payı olan kamera hareketlerinin neler olduğunu ise aşağıdaki gibi sıralayabiliriz:

Kamera Hareketleri

- 1)- Çevrinme: a- Yatay Çevrinme, b- Dikey Çevrinme
- 2)- Kaydırma: a- İleri, geri kaydırma, b- Sağa, sola kaydırma
- 3)- Dikey yükseliş ve düşey alçalış
- 4)- Vineleme yapılan kamera hareketleri
- 5)- Zoom merceklerle sağlanan kamera hareketleri
- 6)- Elde taşınan kameralarla yapılan hareketler.

ÇEVİRİME

Yatay çevrinme hareketlerine sinemanın henüz emekleme dönemlerinde başvurulmuştur. Bu hareket aracılığı ile statik bir biçimde duran doğa manzaralarının çerçevenin dışında kalan bölümlerin de tek bir çekimde seyirciye gösterilebilmesi amaçlanmıştır.

Çevrinme hareketini temel olarak kameranin dayanak noktası ne olursa olsun

bu dayanak noktasının yerinin deęiřtirilmeden kameranın dikey eksenini çevresinde saęa ya da sola döndürölmesi işlemi dir.

Tüm kamera hareketleri gibi çevrinme hareketinde belli nedenlere dayanması gerekmektedir. Belirli bir nedene dayanmayan çevrinme hareketi, seyircinin dikkatinin dağılmasına yol açacaktır. Başarılı bir çevrinme hareketi ise seyircinin farkında olmadan ve söz konusu hareketi bir gereksinme olarak kabul etmelidir ve çevrinme tüm hareket sırasında seyircinin ilgisini üzerinde tutabilmelidir. Eğer kamera yatay bir çevrinme yoluyla bir konuyu izliyorsa yumuşak ve düzgün bir şekilde başlamalı ve sona ermelidir. Bunun yanında özellikle panoramik çekimlerde yatay çevrinmeye yavaşça başlamak, giderek hızlanmak ve sonunda da yavaşlamak genellikle iyi sonuçlar vermektedir. Eğer beyaz perdede görüntüyü seyirci rahat izleyemiyorsa kameraman çevrinmeyi çok hızlı yapıyor demektir. Ancak şunun da unutulmaması gerekmektedir: Kamera bir konuyu işlemek için yatay bir çevrinme yapıyorsa çevrinme ne denli hızlı yapılıyorsa yapılsın ortaya bir sorun çıkmayacaktır, oysa kamera eğer bir konuyu izlemek amacıyla çevrinmiyorsa bu durumda kameranın hızının ağır ağır olması genel olarak seyircinin görüntüyü daha iyi algılamasına ve izleme sırasında rahatsız olmasına yol açacaktır.

Çevrinme seyircinin ilgisini sürekli olarak ayakta tutmalıdır. Bu nedenle de bir çevrinme hareketinin başı, ortası ve sonu bulunmalıdır. Örneğin görüntü bakımından ilgi çekmeyen bir bölgenin çevrinme ile gösterilmesi her zaman yanlış bir davranış biçimi olacaktır. Yatay çevrinme öncelikle bir konunun hareketinin izlenmesi için yapılmaktadır. Eğer kamera belli bir dekor ya da bir arka fon önünde ilerleyen bir nesneyi çevrinme ile izliyorsa bu durumda nesne sürekli olarak görüntüde kalıyor ve onun arkasındaki arkafon ya da dekor görüntüleri sürekli olarak deęiřiyor demektir. Böyle bir çevrinme seyirciyi yormayacak ve nesne nedenli hızlı hareket ederse etsin seyirci gördüğünü rahatlıkla anlayacaktır. Bu tür bir çevrinme yapılırken temel olarak nesne görüntünün ortasına yakın bir yerde tutulmalı, nesne çevrenin ne tarafına doğru ilerliyorsa çevrenin o tarafına diğer yöne orantı biraz daha boşluk bırakılmalıdır.

Eski

Bazen hareketiniz bir nesne üzerinde çevrinme yapılması gerekebilir. Örneğin hareketsiz bir doğa parçası ya da uzun bir fotoğraf gibi bir nesnenin yatay çevrinme ile seyirciye aktarılması istenebilir. Bu tür durumlarda eğer ortada aksine bir neden bulunmaktaysa soldan saęa doğru harekete alışmış gözlerimiz için rahat bir algılama olanağı vereceęi için daha hoş karşılanacaktır.

Çevrinme aynı zamanda bir oyuncunun giriş ve çıkışlarını göstermek için de kullanılmaktadır. Eğer seyirciye bir oyuncunun nereden geldięi ve nereye gittięi ve nereden çıktığı ayrıntılarıyla gösterilmek isteniyor ve bu durumun kesmelerle oluşturulmasından belli nedenlerle kaçınılması gerekiyorsa en uygun yol çevrinme

hareketine başvurur.

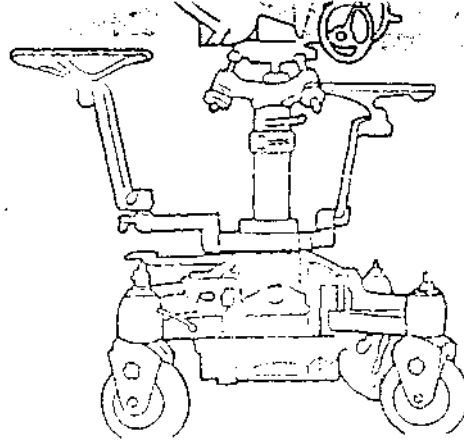
Çevrinme sinemada daha birçok belli başlı araçlar içinde kullanılmaktadır. Örneğin: Bir tepkinin nedenini gösterebilmek için yatay çevrinmeye başvurulabilir. Görüntüde yakın çekimde alınmış hayret ya da korku dolu bir yüz bulunmaktadır ve çerçeve dışında bir yere bakmaktadır, kamera çevrinme yaparak bu korkuya neden olan nesneyi çerçeveleyebilir, ya da bunun tam tersi yapılabilir ki biz buna simge dilinde tepkiyi göstermek için çevrinme adını veriyoruz. Bunun yanında kamera bilin-meyeni ortaya çıkarmak için de çevrinme yapabilir. Bu tür çevrinmeler genellikle cinayet ve korku filmlerinde çok sık başvuru alan çevrinme yöntemleridir. Bu çevrinmelerin taşıdıkları dramatik anlamlar büyük olmakla birlikte, bu yöntemin bir film içinde çok kullanılması sonucunda bu dramatik etki gücünü önemli ölçüde yitirebilir.

Dikey çevrinme ya da aşağı-yukarı çevrinme kameranın dayanağı üzerinde aşağı ya da yukarıya doru çevrinmesi ile gerçekleştirilmektedir. Konunun ayrıntılarının gösterilmesini amaçlayan hareketsiz konularla ilgili olarak yapılan aşağı ya da yukarı çevrinmelerinde genellikle çevrinmenin uzun bir sürede yapılmasına gerek bulunmaktadır. Aşağı-yukarı çevrinmelerle yatay çevrinmede olduğu gibi birbirlerinden ayrı yerlerde olan konuları görüntüleri anlamı yönünden birleştirebilmek ve iki ayrı noktada bulunan konular arasında görsel bir bağ kurmak mümkündür. Eğer bu bağ çevrinmeler yoluyla elde edilemiyorsa genel çekim ya da ileri-geri çekmeyle geçiş yöntemine başvurulmalıdır.

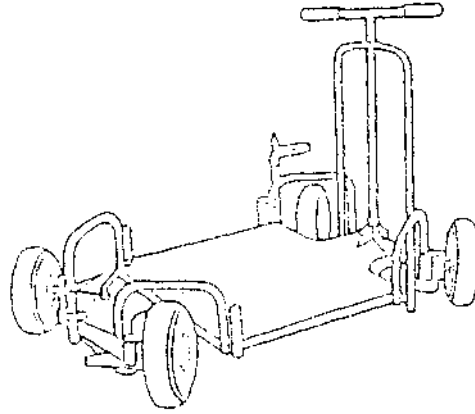
Aşağı ve yukarı çevrinme yöntemiyle genel olarak seyircinin yükseklik ya da alçaklığa dikkati çekilmektedir. "Yukarı Çevrinme" yapıldığı zaman giderek artan ilgi ve duyguların herhangi birisi yaratılır. "Aşağı Çevrinme" ile ise ilginin azalması, üzüntü kızgınlık ve hayal kırıklığı gibi durumlar oluşturulur.

KAYDIRMA

Kameranın bir dayanak üzerinde kendi eksenini çevresinde sağa, sola ya da yukarıya, aşağıya doğru hareketine daha önce "*çevrinme*" adını vermiştik. Kameranın dayanak olduğu nesnenin ileriye, geriye ya da sağa, sola kamera ile birlikte ilerlemesine ise biz "*kaydırma*" adını veriyoruz. (Şekil 29 ve Şekil 30)



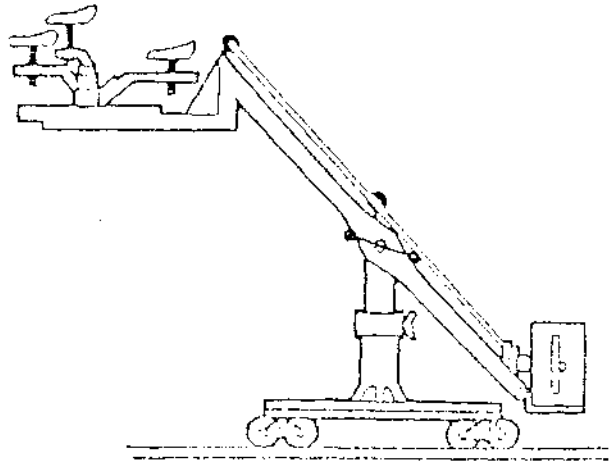
Helikopter ve kopter gibi diğer araçlarda olduğu gibi yapılarak kullanılabilir. (Şekil 29)



Çok farklı bir kameranın arabası. Hava ile ilgili bir yapıdır. (Şekil 30)

Şekil 29 ve Şekil 30

Daha önce ele almış bulunduğumuz çevrinme hareketleri tekerlekli bir sehpa üzerine yerleştirilmiş olan bir kamera tarafından da yapılabilir. Eğer bu tekerlekli sehpa biraz daha gelişmiş bir yapıya sahip bulunmaktaysa daha ileride göreceğimiz dikey yükseliş ve dikey alçalış hareketlerine de yanıt verebilecektir. (Şekil 31)

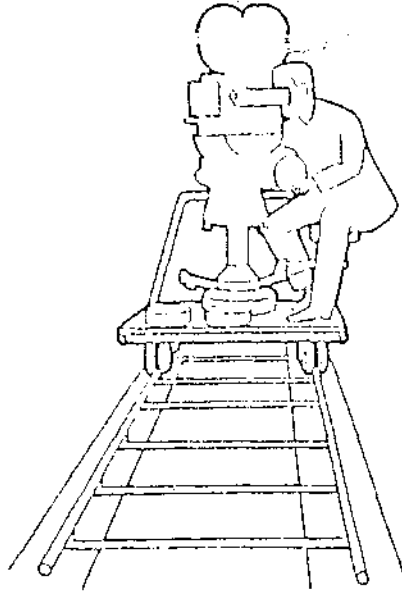


Şekil 31'te görüldüğü gibi, tekerlekli bir sehpa üzerine yerleştirilmiş bir kamera, bir tür dikey yükseliş ve dikey alçalış hareketlerine de yanıt verebilecektir. (Şekil 31)

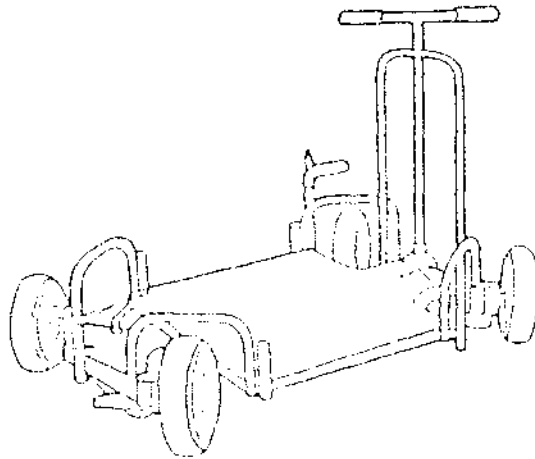
ŞEKİL 31

Şekil 31

Ancak bu hareketlerin kesin olarak çevrinme hareketiyle karıştırılmaması gerekmektedir. Yatay çevrinmede kamera sehpa konumunu değiştirmeden olduğu yerde kalmakta ancak kamera bu sehpa üzerinde sağa ya da sola çevrinmektedir. Oysa bir kaydırma hareketinde kamera sehpa ile birlikte konum değiştirmektedir. Kaydırma hareketleri yoğun olarak televizyon ve film stüdyolarında tekerlekli gereçler aracılığı ile kullanıldığı gibi, büyük bütçeli film çalışmalarında dış çekim mekanlarında tabana ray döşenerek ve bunun için geliştirilmiş özel gereçlerden yararlanılarak yapılmaktadır. (Şekil31 ve Şekil32)



Avrupada kaydırma çekimleri için kullanılan ve çok bilinen bir sistem. Çok hızlı tekerlekler, kolaylıkla monte edilen raylar üzerinde hareket eder.



Çok nadir bir kaydırma aracıdır. Bu aracı kullanarak istenilen ve dikkatli bir şekilde hareketleri elde mümkündür.

Şekil 32 ve Şekil 33

Uzun odak uzaklığına sahip dar açıyı mercekler gördükleri sahneyi ve dolayısıyla da kamera hareketlerindeki sallantıları ya da çarpıklıkları büyütürler. Bu nedenle kameraya kaydırma yapılması amaçlandığı zaman kısa odak uzaklığı yani geniş açılı merceklerin takılması bu sorunların önemli ölçüde ortadan kalkmasına neden olacaktır. Temel kural olarak deneyimler göstermiştir ki yatay görüş açısı 20 dereceden daha dar bir görüş açısına sahip gerçeklerle kaydırma yapmak olanaksızdır. Ancak yine de unutulmaması gereklidir ki çok geniş açılı merceklerle uzak olan nesneler arasında uzaklık olduğundan daha fazla imiş gibi belirecek kameraya yakın olan nesneler eğer kameraya kaydırma sonunda daha yakın oluyorsa belki şekil bozulmalarına uğrayacaklardır. Bu nedenlerden ötürü amaca uygun ancak yukarıda belirtilen kurala sarsıntısız bir kaydırma hareketine ulaşabilmek için uyulması gerekmektedir. Yukarıda yatay görüş açısını verdiğimiz mercek uzaklığını milimetrik olarak ifade etmek istersek 90mm. lik mercekler çok amaçlı ve kaydırmalarda en çok kullanılan merceklerden birisidir diyebiliriz.

Kaydırma konuyu izlemek için, bilinmeyini ortaya çıkarmak için, mekan hakkında seyirciye bilgi vermek için, geçiş için, seyirciye bulunduğu yeri anımsatabilmek için, görüş alanını değiştirebilmek için, görüntü düzenlemesinde sahne içinde oluşan hareketten ötürü bir dengesizliğin ortaya çıktığı durumda tekrar yetkin görüntü düzenlenmesi elde edebilmek için, dramatik etki yaratabilmek için yapılır.

LABORATUVAR

Film çevrilirken hem film üzerine ışık aracılığı ile saptanan görüntülere film çekiminin bu aşamasında "gizli görüntü" adı verilmektedir. Daha önce de belirtilmiş olduğumuz gibi bu etkilene sırasında gümüş tuzlarının bir bölümü ışıktan etkilenir, bir kısmı ise ışık görmez. Gizli görüntünün insan gözü ile görülebilir, projekte edilebilir bir hale getebilmesi için film ışıktan yalıtılmış gereçler ile bazı kimyasal eriyiklerle kimyasal bir reaksiyon içine sokularak yıkanır. İşte bu yıkama işleminin yapıldığı yerlere biz" film laboratuvarları adını veriyoruz.

Çevrilen filmler genel olarak çevrildikleri günün hemen ardından ya da çevrim bittikten sonraki en kısa süre içinde pozlanmış olan filmde bozulma olmaması için çekim raporu ile birlikte laboratuvara gönderilir. Genel olarak büyük bütçeli yapımlarda tek bir film türü kullanıldığından ve birbirini izleyen emülsiyon numarasını taşıyan filmler aracılığı ile çekime çıkılmasından ötürü, bu tür yapımlara başlanmadan önce filminden belli bir bölüm laboratuvara gönderilmiş, pozlama denetlemesinin doğru olarak yapılabilmesi için film laboratuvarında yıkanarak test edilmiş ve kameramana filmin laboratuvar sonuçlarına uygun bir film gerçek duyarlılığı verilmiştir. Bu değerlerin ışığı altında pozlanan film dış etkenlerden korunarak laboratuvara gönderilir. Eğer film rulolarının bir ya da birkaçında filmin gerçek duyarlılığının altında ya da üstünde çalışma yapma sorumluluğu doğduysa, ya da başka benzer değişikliklere gidilmiş ve bundan laboratuvarın bilgi sahibi edilmesi istenmekteyse bu bilgiler laboratuvara gönderilen film rulolarının hangisinde olduğu belirtilecek biçimde çekim raporunda belirtilmelidir.

Eğer çekilen film negatif bir filmse, bu film hemen "negatif yıkama bölümüne" gidecektir. Burada filmin yıkanmasına başlanmadan önce filmin sonundan 20-30 cm. lik bir parça koparılır ve hangi filme ait olduğu filmin genel bilgilerini içerecek biçimde bir forma doldurularak dosyalanır. Bu işlemin yapılmasının ana nedeni, özellikle filmde belli çizik ya da dış deliği sorunları ortaya çıkarsa bu sorunların kamera, yıkama makinesi ya da bir fabrikasyon hatasının olup olmadığının ortaya konulması içindir. Eğer film kamerada çizilmişse bu durum bir rapor halinde belirtilir.

Bu işlemin yapılmasından sonra film, film yıkama aygıtına takılır ve bu aygıtta bulunan çeşitli banyo tanklarına hareketli makaraları aracılığı ile banyoların içinden banyoda kalması gerekli süre kadar sık ya da seyrek şeritler halinde belirli bir hızla geçerek banyo edilir ve kurutma dolabında kurutulmak yoluyla bir rulo ya sarılarak makineden dışarıya çıkar.

Daha sonra çekim raporu dikkate alınarak banyo edilmiş olan filminden basılması istenmeyen çekimler çıkarılarak ayrılır, basılması istenilen sahneler ise biraraya getirilerek film tek bir rulo haline getirilir. Basılması istenmeyen sahnelerin film rulolarının içinde hangilerinin olduğunu bulunması ancak bu filmin

çekiminin yapılması sırasında her çekimin başına o çekimin kimliğini tanıtan "şak şak" adını verdiğimiz ve aynı zamanda da kurgucuya ses-görüntü eşlemesinin yapılması sırasında yardımcı olan yazılı tahtanın çekilmesiyle mümkündür. Bu ayırmamanın yapılması sırasında görevli aynı zamanda filmde ışık almış olan, bozulmuş olan yerleri ve filmin başı ve sonundaki filmin takılıp çıkarılması sırasında yanan yerleri de ana rulodan ayırır. Geriye kalan negatifin uzunluğu ölçülür, laboratuvar raporuna eklenir ve film bu her iki raporla birlikte "Film kerteleme" bölümüne gönderilir.

Kerteleme bölümünün görevi filmin açıklı koyulu olarak çekilmiş olan yerlerinin tek bir ışıklılık seviyesi olacak biçimde basılacak hale getirilmesidir. Bu amaçla kameraman ne denli usta olursa olsun çekimlerin arasında oluşmuş bulunan bu küçük koyuluk farklarını ortadan kaldırmak için banyodan çıkmış ve basılmayacak bölümleri rulodan ayıklanmış olan film "ışık tesbit masası" adı verilen bir masada bir operatör tarafından ortalama bir standart sağlanacak biçimde 1 ile 21 sayıları arasında değerler alan bir kodlamaya tabi tutularak kamera raporuna tüm çekimlerin ortalama sayılara karşılık gelecek olan değeri yazılır. Daha sonra film kerteleme bölümünde her çekimin almış olduğu değere karşılık gelecek sayıyı filmin kenarı da kerteleyen bir gereç aracılığı ile baskı sırasında bu deliklerin karşılığı olan filitreler ışık kaynağı ile film arasına girerek ya da baskı makinasının projektör lambasının gücü değişmek yoluyla baskıda tonlamaların önüne geçilmiş ve film tek bir ton olarak çekilmiş olacaktır.

Kerteleme görevlisinin bu sırada kamera raporunu dikkatle izlemesi gerekmektedir. Eğer bir gece etkili çekilmişse ya da özel bazı efektlerin elde edilmesi isteniyorsa kerteleme operatörünün bunları dikkate almadığı durumda bu efektler normal gündüz çekimleri halinde dönüştürüleceklerdir.

Kerteleme bölümünde kenarına çentikler açılan film bu aşamalardan geçtikten sonra temizleme bölümüne gelerek bazı temizleme sıvıları aracılığı ile filmin üzerinde kalmış banyo artıkları ve diğer yabancı maddeler temizlenerek film baskıya hazır hale getirilir. İşlemin yapılmasından amaç orjinal negatiften kontak baskı ya da başka baskı teknik aracılığı ile elde edilecek yeni jenerasyonlarda banyo artıkları ya da toz, kir gibi çeşitli etkenlerin negatif film üzerinde oluşturduğu lekelerin baskı aracılığı ile yeni jenerasyonlara geçmesinin engellenmesidir.

Baskı bölümünde negatif film, eğer kendisinden çok sayıda kopya alınacaksa, baskı makinasından çok kez geçişiyle doğacak çizilme bozulma, silinme, aşınmalarının engellenebilmesi için alınacak kopya sayısına göre bir ya da daha fazla "*duplikat pozitif*" film aracılığı ile yine negatif kopyalar elde edilir. Böylelikle orjinal kamera negatifi daha ileride kullanılmak üzere kaldırılarak artık pozitif baskılar için elde edilmiş olan kendilerine "*ikinci negatif jenerasyon*" adını verdiğimiz negatif kopyalar kullanılacaktır.

Baskı işlemi baskı aygıtlarında yapılır. En çok kullanılan baskı tekniği "**kontak baskı**" tekniğidir. Baskı sırasında negatifin duyarkat tarafı ile "**duplikat pozitif film**" ya da "**baskı filminin**" duyarkat tarafı yüzyüze getirilir. Eğer duyarkat yüzler birbirine yüzyüze gelecek biçimde makinaya takılmadıkları durumda görüntünün seçikliği azalacaktır. Siyah,beyaz baskı yapmak için kullanılan ham film yalnızca mavi renge duyarlı olan basit bir duyarkatla kaplanmıştır ve pozitif film adını almaktadır. Çünkü onun üzerinde çıkacak olan görüntü pozitifdir. Negatifteki siyahlar böylelikle beyaz, beyazlar ise siyah olarak kaydedilecektir.

Pozitif film üzerine basılan negatif film, üzerinde gizli görüntü olan pozitif filmle birlikte pozitif yıkama bölümüne gelir. Film burada yine içinde kimyasal eriyikler bulunan banyo tanklarına sahip banyo makinasında banyo edilir. Pozitif banyonun eriyikleri ile negatif banyonun eriyikleri arasında kimyasal yapıları yönünden bazı farklar bulunmaktadır. Pozitif yıkamadan çıkan film negatif yıkamada olduğu gibi kurutma dolabına gelir ve orada kuruyan film "göbek" (Core) adı verilen bir malzemenin etrafına sarılarak bobin haline getirilir.

Eğer labaratuara verilen film siyah-beyaz değil de renkli negatif bir film ise baskı bölümünde kullanılacak olan film renkli pozitif olacak ve renkli pozitif yıkama bölümünde yıkanacaktır. Labaratuardan teslim alınan film artık negatif orjinal film ve onun pozitifidir. Negatif film buradan "**negatif kesim**" bölümüne, pozitif ise "kurgu bölümüne" gidecektir.

Bir film laboratuvarının temel görevlerinin başlıcası kendisine gönderilen filmi sağlıklı, uygun koşullarda banyo etmek ve bunun yanında en önemli görevlerinden birisi de aynı lür, aynı zamanda, aynı kamera ve kameraman tarafından çekilmiş olan bir filmin aynı koşullarda her zaman aynı sonucun alınmasıdır. Bu nedenle bir laboratuvarında sürekli olarak banyo gereçlerinin sürekli olarak kontrol edilmelidir. Laboratuvarların bu önemli iç kontrol görevlerini yerine getirilebilmeleri için belli başlı bazı bölümleri bulunmaktadır. Bu bölümler kısaca şöyledir:

a)- **Duyarlık ölçüm bölümü (sensitometrik ölçüm bölümü):** Duyarlık ölçüm bölümünün beş ana işlevi bulunmaktadır.

1- **Negatif Banyo Denetimi:** Negatif banyo sıvısının her zaman aynı kimyasal özelliğe sahip olması gerekmektedir. Bu nedenle her yarım saatte bir "Gama Şeridi" denilen 30 cc. boyunda standart olarak pozlanmış film parçalarından yararlanılmaktadır. Özellikleri bilinen bu film 30 cc. uzunluğunda karanlıkta kesilir ve eğer pozlanmışsa hemen eğer üretici firma tarafından pozlanmamışsa "sensitometri

aygıtında" yirmibir basamaklı bir ışıkla beyazdan siyaha doğru pozlandırılır ve yıkama aygıtına takılır. Yıkama kuruduktan sonra yeniden duyarlılık ölçüm bölümüne gelir ve gama şeridinin en açıktan en koyuya doğru basamakları "Densimetri" adı verilen ışık yoğunluğunu ölçmeye yarayan bir gereç tarafından ölçülür ve bir grafik değeri bulunur. Eğer banyonun yapısal özelliğinde bir değişiklik olmuşsa bu durumda ortaya çıkan eğri ile standart eğri arasında bir değişiklik söz konusu olacaktır. Bu verilerin ışığı altında banyoların değiştirilmesi ya da yeniden standart yapıya kavuşması için gerekli olan işlemler yapılır. Her filmin üreticisi tarafından laboratuvarlara tavsiye edilen bir gama eğrisi bulunmaktadır. Laboratuvar film üreticisinin verdiği bilgiler ışığında en iyi sonucu almaya çalışır.

2- Pozitif Banyo Denetimi: Pozitif banyo denetimi de negatif banyo denetimindeki gibi yapılmaktadır. Anak burada gama şeridi gama şeridi olarak kullanılan film pozitif banyoda yıkanmaktadır.

3- Baskı makinası lambaların denetimi: Baskı makinelerindeki ışık kaynakları kullanım süreleri uzadıkça verdikleri ışığın gücü ve renk ısısı yönünden kalite bozulmasına uğrarlar. Bu bozulmanın oranının her gün ölçülmesi ve ortaya çıkan ışık kaybının diyafram açıklığının yeniden saptanması ve eğer renk ısısı değişimi varsa kaynağın değiştirilmesi gereğini ortaya çıkarır.

4- Optik ses kuşaklarının denetimi: Bir film şeridindeki ses kalitesinin yeterli derecede iyi olabilmesi için optik ses kuşağı yoğunluğunun sık sık denetlenmesi gerekmektedir. Bunun için standart bir sese sahip bir optik kontrol ses kuşağından yararlanılmaktadır. Bu ses kuşağından alınan kopyadaki yoğunluk, standart kuşaktaki yoğunluğa uygunluk göstermelidir. Eğer uygunluk yoksa baskı cihazındaki ses ışığının gücünün ayarlanması gerekmektedir.

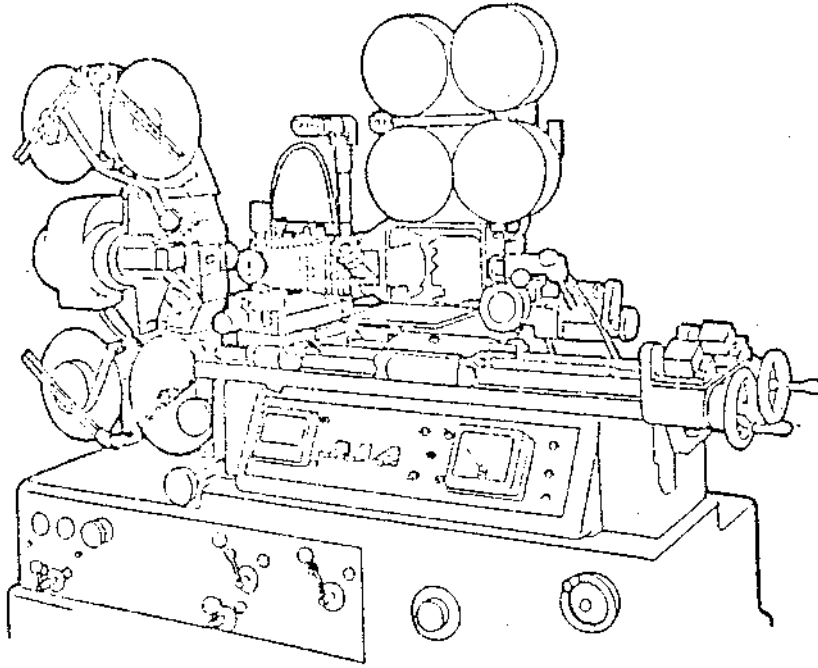
b)- Kimya Bölümü: Laboratuvarda filmlerin banyo edilebilmesi için hazırlanan kimyasal sıvılar kimya bölümünde hazırlanır ve denetlenir. Bu bölümde çok miktarda ve büyük kuvvetler içinde hazırlanan banyolar özel pompalarla banyo makinelerinin yıkama tankları içine pompalanır. Yıkamanın düzgün olabilmesi için filmin banyo içindeki hareketi sırasında banyo sıvısı sürekli olarak devredilir. Doğal olarak ta içinden film geçtikçe bu banyo sıvısı yapı değişikliğine uğrayacaktır. Bu banyonun hep aynı özellikte tutulabilmesi için banyo tanklarına zaman zaman "tazeleme banyosu" eklenir.

Kimya bölümünün iki temel aracı bulunmaktadır. Bunlar galvanometre ve pH metrodur. Galvanometre ile banyodaki bromür oranı, pH metre ile banyonun alkalilik derecesi ve asitlik oranı ölçülür.

Duyarlık ölçümü bölümünden her yarım saatte bir gelen bilgiler ışığında kimya bölümü gerekli olan kimyasal düzeltmeleri yapar.

ÖZEL ETKİLER (special effects)

Normal bir çekimin dışında bazı özel görüntülerin elde edilebilmesi için yapılan işlemlerin tümüne birden özel etkiler adını veriyoruz. Bu özel etkiler adını verdiğimiz işlemler daha önceki derslerimizde sözünü ettiğimiz gibi çekim sırasında film kamerasının çekim yapması sırasında ya da çevrim sonrasında istenilen bölüm ve sürelerle laboratuvar da ya da çizgi film kamerası (animation camera) ve optik trük masası adını verdiğimiz ve özellikle belirli sinema özel etkilerinin yapılabilmesi için geliştirilmiş olan bir gereç aralığı ile yerine getirilmektedir. (Şekil-34)



Optik Etki Etkisi İçin Kullanılan ve Geliştirilmiş Bir Çizgi Film Kamera Üzerine Kurulmuş ve Yapılan Kontrol İşlemlerine Dikkat Edin

Şekil-34

Özel etkiler sayılamayacak kadar çok ve insanın yaratma gücü ile sınırlıdır. Genel olarak büyük yapımlarda bu tür etkiler bu işin uzmanları tarafından yapılmaktadır.

Film yapımlarında gerekli sahnelerde rüzgar ya da fırtına etkisi büyük vantilatörler aracılığı ile, duman, sis örümcek ağı, yağmur etkileri ise özel makineler aracılığı ile gerçekleştirilmektedir. Bir tabanca kurşunun yere saplanması gösterilmesi eğer gerçek bir tabancadan çıkan bir mermi aracılığı ile yapıldığı takdirde büyük bir olasılıkla istenilen güçte bir etki sağlamayacaktır. Bu nedenle genel olarak bu tür sahnelerde üzerinde delikler açılmış bir boru yere gömülme ve

borunun ucu bir komprösöre bağlanmakta, basınçlı hava verildiği zaman deliklerden çıkan hava toprağı delerek dışarıya çıkmakta ve saptanan bir kurşunun çıkardığı toz bulutu etkisi yeterince güçlü olarak saptanabilmektedir. Genellikle patlama sahnelerinde de gerçek patlamalar yeterli etkiyi vermekten uzaktırlar ve bu nedenle çok küçük patlayıcı maddelerin etrafları un ve magnezyum zerrecikleri ile sarılarak patlatıldıkları zaman güçlü etkiye elde edilmiş olacaktır. Patlama ve şimşek gibi olayların oyuncu üzerinde yarattığı etkinin belirtilebilmesi için güçlü bir ışık kaynağı önündeki örtü açılıp kapatılarak kullanılabilmesi mümkündür. Oynaşan suyun oyuncunun yüzü üzerindeki yansımaları için yayvan bir kabin içine su konur ve suyun içine parlak yüzeyleri yukarıya gelecek şekilde ayna parçaları serpiştirilir. Işığın yansımaları oyuncuya rastlayacak açıdan suya tutulur. Kabin içindeki su hafifçe oynatıldığı zaman oyuncunun yüzünde titreşen su yansımaları belirecektir.

Aynalar aracılığıyla bir çok sinemasal hileler elde etmek mümkündür. Bunların başında kameranın görüş açısının değiştirilmesi gelmektedir. Örneğin oyuncunun lepe tarafına konan bir ayna aracılığı ile bu aynadan bir çevrim yapılması durumunda oyuncunun yukarıdan çekimin yapılması gibi bir etki sağlanmış olacaktır. Ayrıca çift ayna kullanma yoluyla da daha değişik görüş açılarının elde edilmesi olasıdır.

Yarı saydam aynalar aracılığı ile ise bu aynaların geçirgen olmalarından yararlanmak yoluyla arkalarından çekim yapılabilir. Özellikle "gizli kamera" dediğimiz ve kameranın saklanarak çekim yapabilmesine dayanan yöntemde yoğun olarak kullanılmaktadır.

Yavaşlatılmış Hareket :

Sinemada daha önceki konularımızda da belirttiğimiz gibi çevrimlerin hızı sinema için 24 kare/sn., televizyon için ise 25 kare/sn. dir. Eğer kamera içindeki film saniyede 24 kareden daha hızlı olarak film penceresi önünden geçer ve göstericide normal süre olan 24 kare/sn. ile oynatılacak olursa bu durumda normal yapılmış olan hareketler yavaşlatılmış olarak görünürler. Bunun nedeni bir saniyelik bir hareketin iki saniyede gösterilmesidir. Film kameralarının çoğunda saniyede 64 karelik bir hıza ulaşabilmek için yarım saniyelik bir süreye ihtiyaç bulunmaktadır. Bu nedenle çekimin başındaki yarım saniyelik süre kurgu sırasında çıkarılır.

Spor olaylarının daha iyi algılanabilmesi için genellikle yavaşlatılmış harekete çok sık olarak başvurulmaktadır. Farkedilmeyecek kadar yavaşlatılmış hareketler genellikle spor yarışmalarında özellikle de futbol, boks ve güreş gibi dallarda seyirciye normal bir hız gibi 32 kare dolaylarında çekildikleri taktirde görülecektir.

Hareket halinde yapılan araçlardan yapılan çevrimlerde görüntünün daha düzgün bir harekete sahip olabilmesi için yavaşlatılmış hareket yine çok yaygın olarak

başvurulan bir yöntemdir. Ancak yürüyen insanların hareketlerinin normal dışı görünmemesi için bu tür çekimlerde de 32 kare/sn. lik hız yeğlenen bir hızdır.

Yıkılan ya da yanan bir model yapı, bir otomobil çarpışması ya da bir tren kazası gibi küçük modellerle yapılan çekimlerde sahnenin gerçek bir sahneye benzemei için genellikle yavaşlatılmış harekete başvurulur. Küçük maket ve modeller ne denli ustaca yapılmış olursa olsunlar eğer normal hızda çekilirlerse model oldukları seyirci tarafından farkedilecektir. Bu koşul hareketsiz modeller için geçerlidir. Hareketli modellerse genellikle saniyede 64 karelik hızla çevrilirler. Hareketsiz modeller ise genel olarak saniyede 32 karelik hızla çekilmelidir. Bu hız çoğu kez seyirci tarafından yavaşlatılmış bir hareket olarak algılanmayacaktır.

Yavaşlatılmış hareket bunun dışında çeşilli hızlarla eibette çekilebilir. Ancak, kural olarak bilinmelidir ki, kamera içinde filmin geçiş hızı arttıkça gösterimi sırasında hareket yavaşlayacaktır.

Hızlandırılmış Hareket :

Eğer kamera içindeki film, film penceresi önünden saniyede 24 kareden daha az geçecek olursa iki saniye süre ile çekilmiş olan bir çekim gösterim sırasında bir saniye sürmüş olacaktır.

Yavaşlatılmış hareketin tersine filmin hızı azalınca film film penceresi önünde daha uzun bir süre kalmış olacak ve örtücü daha yavaş dönmüş olacaktır. Bunun sonucu olarak filme ulaşan ışık normal hızdan daha fazla olacak ve doğru bir pozlamanın yapılabilmesi için diyafram yeniden düzenlenerek kısılacaktır. Örneğin filmin hızı eğer yarı yarıya düşürülüyorsa, diyafram açıklığı da yarı yarıya kısılır.

Hızlandırılmış hareket bir komedi unsuru olabileceği gibi bu tür bir yöntem aracılığı ile bazı tehlikeli akrobasi ve kaza sahnelerine de daha fazla bir dramatik etki yüklenebilecektir. Hızlandırılmış harekette temel kural şudur: Kamerada film penceresinin önünden geçen filmin süresi yavaşladıkça gösterim sırasında hareket hızlanacaktır.

Kısaltılmış Zaman :

Film kamerasından geçen filmin sayısı eğer çok aza örneğin saniyede bir kareye ya da daha aza düşünce bir "kısaltılmış zaman" filmi ortaya çıkacaktır. Bu yöntem aracılığı ile günler dakikalara hatta saniyelere indirilebilir.

Bu tür yöntemler özellikle bilimsel araştırmalarda ve bazende sinemada özel etkilerin yaratılması amacıyla kullanılmaktadır. Kısaltılmış zaman tekniğine uygun olarak geliştirilmiş kameralar bulunmakla birlikte, bazı özel düzenler aracılığı ile normal kameralarla da çekmek mümkündür.

Bu tür etkilere en iyi örnek olarak bir bitkinin büyümesi ya da bir çiçeğin açması gibi uzun bir süreye dayalı doğal gelişimin birkaç saniye içinde yavaşlatılmış kamera hareketinin özel bir türü olan "kısaltılmış zaman" tekniği aracılığı gösterilmesi mümkün olabilmektedir.

Kamerayı Durdurma :

Bir sahnenin çekimi sırasında kamera hiçbir şekilde yerinden oynatılmadan ve kamera açısında herhangi bir değişiklik yapılmadan eğer kamera durdurulursa ve kamera değiştirildikten sonra kamera tekrar harekete geçirilirse çok çabuk ve sihirli bir değişim olur, örneğin şapkalı bir adam birdenbire şapkasız bir adam durumuna gelecektir.

Bu teknikte, kamera uçayak üzerinden sabittir. Oyuncu görüntü içindeyken kamera durdurulur, oyuncu görüntünün dışına çıktıktan sonra kamera yeniden çalıştırılırsa oyuncu sahnenin ortasında birdenbire ortadan kaybolmuş olacaktır.

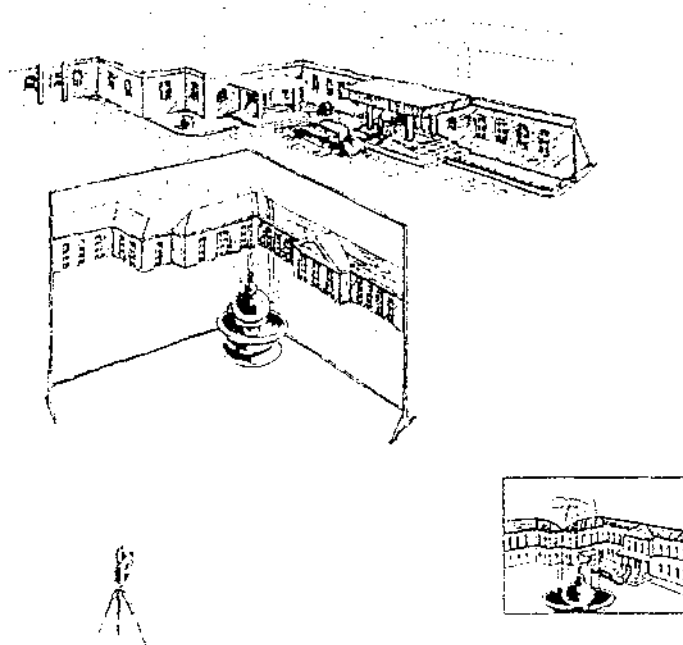
Tersine Hareket :

Kamera tersine (başşağı) tutularak çevrim yapılır ve elde edilen görüntüler normal olarak gösterilirse sahnedeki hareketler tersine olarak görünecektir. Doğaldır ki kurgu sırasında filmin negatifi filmin rulosundan seçilip çıkarılarak başı sona sonu başa gelecek biçimde tekrar yapıştırılmalıdır. Bu durumda bir tramlenden suya atlaya birisi tersine hareket aracılığı ile sudan çıkarak tramlenden sıçırıyormuş gibi olacaktır. Bu tür tekniklerin özellikle kamerada kullanılmaları sırasında eğer 16mm lik negatifler kullanılıyorsa bu filmlerin çift kenarının da delikli olmasına dikkat edilmelidir. Eğer tek delikli bir film kullanılıyorsa o zaman aynı etki baskı sırasında tersten basım aracılığıyla sağlanabilecektir.

Tersine hareket çevrimleri komedi filmlerinde birer guldürü unsuru olarak kullanıldıkları gibi özellikle bazı tehlikeli kaza sahnelerinin çekimlerinde, örneğin; bir araba çarpma sahnesinde iyice hesaplanarak yerde yatan oyuncunun birdenbire yerden kalkarak arabaya çarpması ve arabanın hızla sırasında bu negatifin başının sona sonunda başa gelmesiyle oyuncuya arabanın çarpması biçiminde oluşacaktır. Ayrıca bu sahne normal hız yerine 12 saniye olarak çekilirse etkisi daha da büyüyecektir.

Cam Çekimi :

Bir filmin çekimi sırasında eğer büyük dekorlar (Örneğin; şato, saray gibi...) kullanılacaksa bu tür dekorların oluşturulması hem güç hem de çok pahalı bir işlemdir. Bu tür dekorların hazırlanmasında hem yapım giderlerinin azaltılabilmesi hem de süreden kazanabilmek için "cam çekimi" adı verilen bir çekim tekniğine başvurulmaktadır. Dekorun oyuncuların boyundan biraz daha yüksek olan bölümleri gerçek olarak hazırlanır. Üsile kalan bölüm ise dekorla kamera arasına konulan saydam bir cam üzerine boyanarak elde edilir. Hazırlanan gerçek dekorla cam üzerine boyanan kısım kamera bakacında birbirlerini tamamlayıncaya ve uygunluk gösterinceye değin ayarlanır. Boyanan kısım yerine fotoğraf ya da panoların konması yoluyla cama başvurmaksızın bu tür çekimler yapılabilir. (Şekil-35)



Bindirme Yapmadan Görüntü Üzerinde Görüntü Elde Etme :

Bindirme tekniği ile bir görüntü üzerine başka bir görüntünün kamerada pozlanmış filmin geriye sarılarak tekrar pozlanmasıyla ya da laboratuvarda baskı makinasında ya da optik trık masasında benzer yöntemlerle elde edildiğini daha önce görmüştünüz. Bu tür işlemlere başvurmadan yine kamera aracılığıyla benzer bir etkinin elde edilmesi olasıdır.

Böyle bir görüntüyü elde edebilmek için saydam bir cam kamera önüne uygun bir açıyla yerleştirilir. Bir hayal olarak görüntüde oluşması istenen oyuncu ya da eşya yan tarafa siyah bir fon önüne yerleştirilir. Siyah fon önündeki oyuncu ya da eşya bir hayal olarak bakınca ve film üzerinde gerçek sahnedeki oyuncu ya da eşyaların yanında belirecektir. Camın açısıyla oynanarak bu hayalin çerçevesinde istenilen yerine yerleştirilmesi sağlanabilir. Cam yerin yarı saydam bir aynanın kullanılması durumunda hayal daha belirgin olarak belirecektir. Bu tür çekimlerde aydınlatmanın büyük bir önemi bulunmaktadır.

Geriden Gösterim :

Oyuncuların rollerini sergiledikleri sahnenin arka fonuna konan yarı saydam bir perdenin arka tarafından bir projeksiyon makinası ile perde üzerine düşürülen görüntüye geriden gösterim adı verilmektedir. Elde edilen bu görüntü sahnenin fonu olur. Çevrim sırasında ise kamera ile projeksiyon cihazı senkronize olarak çalışmalıdır. Oluşturulan bu etki aracılığıyla stüdyonun dışına çıkmadan oyuncular dış mekanda ya da başka mekanlardaymış gibi gösterilebilirler. Geriden yapılan gösterimlerde oyuncuların diz çekimlerinden daha uzak çekimleri gösterilemez. Gösterildiği taktirde geriden gösterimin bir sinema hilesi olduğu hemen anlaşılacaktır. Geriden gösterim ile yaratılacak etkiler basit gibi görünselerde bu iş için özel donatılmış gereçlere ve önlemlere gerek bulunmaktadır. Öncelikle arka fon görüntüsü için kullanılacak olan görüntülerin saplanacağı film düşük ASA'ya sahip olmalıdır, geriden gösterim gerecinde kullanılan film yolunda saptama pimleri bulunmalı ve böylece filmdeki titreme ortadan kaldırılabilmelidir. Ayrıca film az ışıklı olmamalı ve arka ışık geriden gösterim filminde hakim ışık olmamalıdır.

Geriden gösterilen fonun perspektifi ön plana uymalıdır. Bunun için kameraların yüksekliği, açıları ve mercekleri birbirlerine uymalıdır. Fon filmi çevrilirken kullanılan objektif, kameranın yüksekliği, açısı, güneş ışıklarının geliş yönü çekim tahtasına yazılır. Geniş açılı objektifler yerine normal ve dar açılı objektifler yeğlenmelidir. Ancak böylelikle perdenin her yanında eşit bir aydınlık elde edilebilecektir.

Geriden gösterimle çevrimlerde oyuncuları aydınlatan anahtar ışığı arka fon üzerine düşmemeli, ayrıca ana ışığın geliş yönü, fondaki ana ışığın geliş yönü ile bir uyum içinde bulunmalıdır. Kamerada geniş açılı objektifin kullanılması sahnenin ortasının daha aydınlık görünmesinden ötürü elverişli olmayacaktır. Geriden gösterim tekniğinin uygulandığı çevrimler 35 mm. sinema çalışmalarıda uygulanmaktadır. Daha küçük formatlı çevrimler için bu özel tekniği kullanışlı değildir (Şekil-36)

ŞEKİL-36

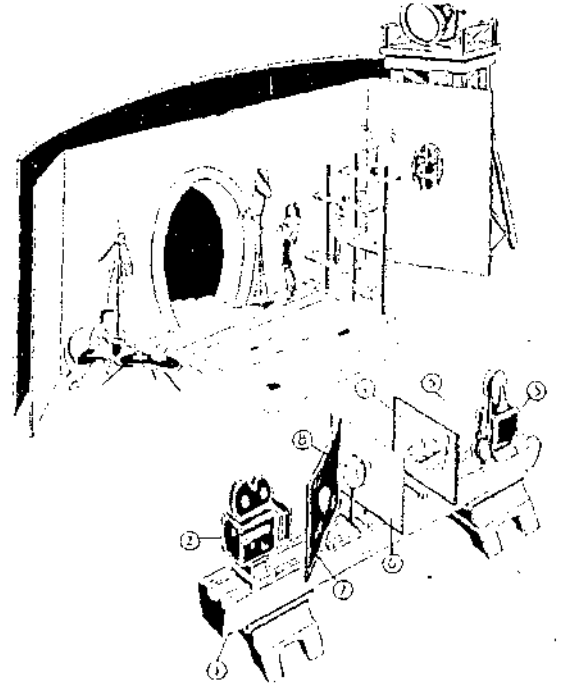


Şekil-36

Maskelenmiş Çekimler :

Bu tür bir özel etki çalışması öncelikle çok titizlik isteyen bir ön çalışmaya gerek göstermekte, ve bunun yanında daha önce belirttiğimiz özel etkiler yalnızca kamera üzerinde belli birtakım düzenlemeleri gerektirirken, Maskelenmiş çekim, bunun yanında "optik bank" ya da "optik trik masası" adını verdiğimiz nihai bir çalışmaya gerek göstermektedir. Maskelenmiş çekimin birçok türleri bulunmaktadır. Biz bunlardan çok kullanılagelen bir tanesini belirtmekle yetineceğiz.

Maskelenmiş çekimin temeli film penceresinin önüne gelen filmin belli bir bölümünün pozlanmasını sağlamak, daha sonra filmi geriye alarak pozlanmış bölümün tekrar pozlanmasını önlerken, pozlanmış bölümün üstüste getirilmesi istenen ikinci bir mekanda pozlanmasını sağlayarak bir özel etki uyandırmaktadır. Kullanılan ve yaygın olan bir ikinci yöntem ise film karesinin önce bir maske ile kapatılarak belli bir bölümünün pozlanmadan kalmasını sağlamak, daha sonra, pozladığımız bölümün kontrollerini oluşturan bir maske hazırlayarak film penceresini "kasch" adını verdiğimiz bu maskeyle kapatarak biraz önce pozlanmasını önlediğimiz bölümün açıkta kaldığı yeri pozlamak, her iki filmide banyo ettikten sonra optik bankta biraraya getirerek tek bir film şeridi üzerine basmaktadır. Anlattıklarımızı bir örnekle açıklayalım : Eski bir şatonun burçları üzerinde şimşeklerin çaktığı fırtınalı bir gecenin çekimini yapmak istiyoruz. Böyle bir sahnenin çekilebilmesi için önce gerçek ve çevrimle elverişli bir şatonun bulunması ve çevrim ekibinin fırtınalı ve şimşekli bir gece oluşuncaya değin beklmeleri gerekecektir. Bunun yerine genellikle kullanılan yol çok daha ucuz ve çok daha etkili olan "maske" sisteminin kullanılmasıdır. Bu yöntemde şato bir dekor olarak ya da gerçek bir şato olarak çerçevedikten sonra kamera yerinden oynatılmadan çekilir. Banyo edilen filmde görüntü çerçevesinde şato çerçeveden dikkatlice kesilerek çıkarılır ve geriye kalan parça kameranın film penceresine yerleştirilerek film tekrar çekilir. Bu durumda artık görüntüde sadece şato pozlamakta diğer bölgeler pozlanmamaktadır. Daha sonra arşivden bir şimşekli gökyüzü filmi bulunur ya da gerçekten şimşekli fırtınalı bir hava yakalanarak bu kez daha önce kesilerek çıkarılan şato bölümüne kasch halinde görüntü penceresi önüne yerleştirilerek çekim yapılır. Daha sonra yıkanan bu filmler optik bankta bir arada tek bir film şeridi üzerinde yerleştirilince sonuç şimşeklerin çaktığı bir fırtınalı havada eski bir şatonun görüntüsü olacaktır. (Şekil 37-Şekil38)



Şekil 37 ve Şekil 38

GÖRÜNTÜ DÜZENLEMESİ

Görüntüsel kompozisyon bir saçmalık mıdır? Akıllıca incelenip, uygulanırsa, hayır. Ancak, her derde deva bir sihir gibi gözü kapalı uygulanırsa, elbette bir saçmalık olabilir.

Bazı görsel düzenlemelerden neden belirli şekillerde etkilendiğimizi bilemeyebiliriz, fakat elde ettiğimiz bu etkiler bize mantıklı çalışma ilkeleri sağlayacaktır. Öyleyse, cisimleri etrafa rastgele dağıtıp, istediğimiz etkiyi yaratmalarını ümit etmemize gerek yoktur. Kamera çekimlerimizi düzelterip, düzenleyip ve geliştirerek belirli bir tarza ulaştıracak düşünsel altyapıyı oluşturabiliriz.

AMAÇ VE HEDEF

Kompozisyon bize iki yönde yardım eder. İzleyicinin ilgisini belirli bir noktaya yöneltmek ve duygularını etkilemek.

Kompozisyon Bir görüntü karesi içerisinde özel bir etkiye ulaşmak için bilinçli seçim ve düzenlemeye kompozisyon denir. Kompozisyon, insanlığın bilinçaltında oluşturduğu formlara, geçmiş deneyimleri sonucunda kurduğu ilişkilere ve genelleştirilmiş sembolere bağlı olarak yaptığı değerlendirmeye dayanır.

Bazı insanlar bu tür bilgileri istekleri dışında depolarken, diğerleri çalışarak elde ederler. Çok sayıda insan bu bilgilerin değerinden şüphe duyarken, içlerinden çoğu

da etkilerinden emindir.

Bir görüntünün çekici olması yeterli değildir. Aynı zamanda anlam yüklü olmalıdır. Belirli bir amaç doğrultusunda izleyiciyi ikna etmelidir.

Televizyon yapımı, ideal düzenlemeler yapmamızı engelleyecek derecede karmaşık olabilir, ancak her sekansta dikkatli temel çekimler yaparak yüksek bir görüntü standardına ulaşabiliriz.

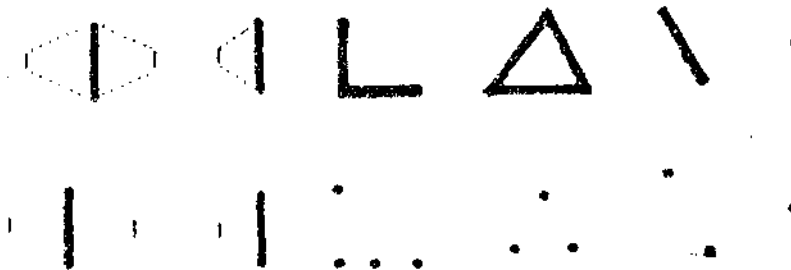
Bir sahneye bakarken, ilginizi çeken cisimler arasında dikkatimiz kayarak odaklaşır. Bir de gözlerimizi iyice kısararak bakmayı deneyelim. Böylece daha geniş kapsamlı etkileri seçebiliriz. Renk belirsizleşir. Siyah-beyaz cisimleri daha kolay algılarız. Bölgeler, tonal kütleler haline dönüşürler. Sahnenin parçaları arasındaki tonal dengeyi görebiliriz. Kompozisyondaki daha geniş ve temel çizgileri seçmeye başlarız. Yüzeysel bir görüntüdeki kompozisyonun açıkca algılanabilen asal etkisi, bu temel öğelerden kaynaklanır.

BASKIN ÇİZGİLER

Bir görüntüye bakarken, düzenlemenin belirli yönlerinden daha derin etkileniriz. Birçok görsel çizginin ve formun, bilinçaltımızda sembolik anlamları vardır. Bu öğeleri bir görüntüde seçtiğimiz anda, o sahneye karşı olan duygularımız etki altında kalır. Bu çizgi ya da şekillerin bazıları gerçek cisimlere aittirler. Diğerleri de, beynimizin form oluşturma alışkanlığı ile sahnedeki gerçek ya da hayali çizgilerin birleştirilmesiyle oluşmuşlardır.

Görüntümüzdeki özgün yapılara sahip bu çizgileri bilinçli olarak düzenlediğimizde, belirli bir atmosfer ve ruh durumuna ulaşabiliriz.

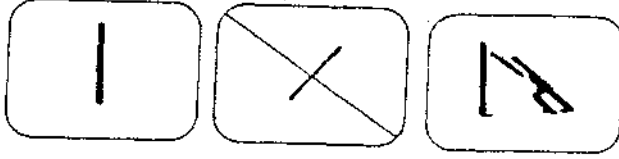
ÖZNEL ÇİZGİLER:



İnsan akli,
neredeyse hiçbir
zaman varolmayan
ilişkileri görerek bir
bütün halinde
düşünmeye alışkındır.

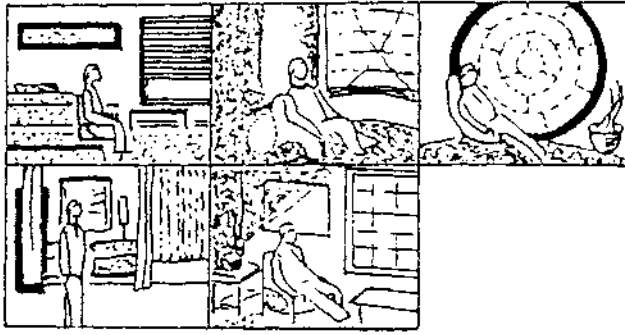
Bu nedenle, yukarıda görülen ilk gruptaki semboller, bağımsız işaretler olarak görmek yerine, onları biraraya getirerek ya da ilişkilendirerek birer bütün olarak algılarız. Bu öznel etkiler, baskın çizgilerin bir örneğini oluştururlar.

GERÇEK BASKIN ÇİZGİLER



Görüntüde yer alan gerçek baskın çizgiler de vardır. Bunlar, cisme ve ona nasıl baktığımıza bağlıdır ve diğer cisimler ile insanları da ona bağımlı olarak düzenleriz.

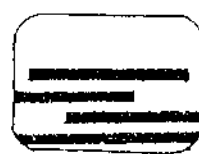
BASKIN ÇİZGİLERİN ÇEŞİTLERİ



Bu çizimlerde benzer şeyler yapan bir kişi canlandırıldığı halde, herbirinin sahip olduğu atmosfer farklıdır. Neden? Hepsi değişik türden baskın çizgiler içerir. Bu çizgiler, sahneyi bir bütün olarak algımlarken yaşadığımız duygusal etkilenmeleri farklılaştırır.

ŞEKİLLERİN ANLAMI

Baskın çizgiler tarafından oluşturulan şekiller, formlar ve modeller görüntünün atmosferi ve ruh durumu üzerinde önemli ölçüde etkisi olan, bir seri temel sınıflandırmayla ayrılabilirler.



Doğru çizgiler kesinlik, yöneltililik, katılık, erkeklik ve basitlik ifade ederler.

Soldaki Çizim: Dikey çizgiler temkinlilik, onur, önemlilik, resmiyet, güç, kısıtlama, incelik, yükseklik ve dinamik kararlılık anlatırlar.

Ortadaki Çizim: Derinliği olan doğrular, ümit ve esin anlamına gelir.

Sağdaki Çizim: Yatay çizgiler rahatlık, hareketsizlik, barış, açıklık, genişlik ve durağan kararlılık ifade ederler.

Diagonal çizgiler, kuvvetli hareketlilik anlamına gelir. Değişkenlik heyecan yaratır ve dikkat çeker.

Soldaki Çizim: 45 dereceden az dikeylik, ileri hareket ve güvensizlik anlamına gelir.

Ortadaki Çizim: 45 derece civarı, ileriye doğru çevki atılım ve düşmanlık ifade eder.

Sağdaki Çizim: 45 dereceden fazla bir yataylık, düşüş, hareketlilik ve aşırı hız anlamındadır.



Kıvrımlı çizgiler, ritmik hareket, değişim, güzellik, çekicilik, incelik ve kadınsılık izlenimi yaratır. Kıvrım keskinleştikçe hareket duygusu ve hızı artar.

Eğer kıvrım aşağıya dönük ise, etkili baskı, tepki ve kısıtlılık duyguları tanımlanır. Yukarıya dönük kıvrımla da özgürlük anlatılır.

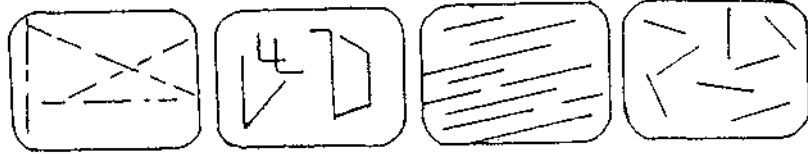


Soldaki Çizim: Rahatsızlık, organizasyon eksikliği, plansızlık, karışıklık, resmîyet ve onurun eksikliği gibi duygu dilimleri kırık çizgiler yardımı ile anlatılır.

Sol Ortadaki Çizim: Kırık formlar ile devamsızlık, karmaşa, dinamik çarpışma, çabuk ve düzensiz hareket duyguları anlatılır.

Sağ Ortadaki Çizim: Eğer çizgiler birbirine paralel ise bütünlük, olağanlık ve monotonluk izlenimi yaratılmak istenmiştir.

Sağdaki Çizim: Kırık çizgiler dağınık ise karmaşa, düzensizlik ve bireysellik ifade edilir.



Üretilen yüzeysel ve derinlikli şekiller ile farklı etkiler elde edilebilir.

Soldaki Çizim: Yatay ve dikey çizgilerin bileşenleri ile karşıtlık, kontrastlık, resmîyetsizlik, eşitlik duyguları yaratılabilir.

Sol Ortadaki Çizim: Konsantrasyon, gerilim, yaklaşan hareket.

Sağ Ortadaki Çizim: Ortodoks uyumu, güçlerin eşitliği, simetri, dikkatin eşitliği, erkeklik.

Sağdaki Çizim: Dikdörtgenler yatay ve dikey bileşenlerinin etkilerini taşırlar.



Sol Çizim: Dengeli, güçlü, durağan formlar: durağanlık, bütünlük, denge, potansiyel güç, baskınlık, doruk.

Sol Orta Çizim: Düzgünlük, bitimsiz hareket, ilginin sürekliliği, düzen, resmîyet, eşitlenmiş güçler, büyüklük.

Orta Çizim: Sürekli hareket, çekicilik, kadınsılık.

Sağ Orta Çizim: Hareketin belirsiz değişkenliği, güzellik, çekicilik, incelik, tarz, sıra.



Sağ Çizim: Hareketin keskin değişimi, vahşi değişkenlik, heyecan.



Sol Çizim: İlave gücün karşıt-eşit formları: Karşı koyma, birleşme, toplanan ilgi, bütünlük, kimi zamanda kurban etme.

Sol Orta Çizim: Orta noktaya odaklanan güçler: Toplanan ya da dalgalanan güç, bütünlük, dramatik konsantrasyon, genişleme, yayılma.

Sağ Orta Çizim: Kırık ve düzensiz şekiller: Kararsızlık, düzensizlik ve hareketlilik.

Sağ Çizim: Sürekli ve düzenli şekiller: Düzen, sistem, monoton süreklilik.

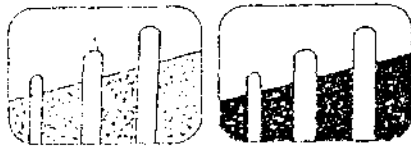
TON

Bir görüntünün baskın tonları, onun duygusal anahtarlarını oluşturur. Genel olarak, baskın tonlar açık olduğunda elde edilen etkinin neşeli, tatlı, hafif, açık, basit, şen ve bayağı olduğunu görürüz. Baskın koyu tonlar ise ağır, dramatik, gizemli, güçlü, iç karartıcı ve alçak etkiler yaratır.

Bir görüntüdeki belirli ve geniş ton alanları, ona güç, belirlilik ve dinçlik kazandırır.

Küçük ve ayrı açık alanlarla hafifletilen koyu bir ton dramatik, gizemli, ağırbaşlı ve görkemli özellikler içerir.

TON VE KONTRASTIN ANLAMLARI

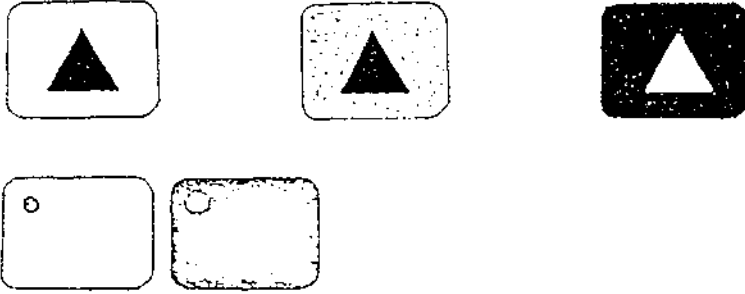


Keskin tonal kontrast, bölgeleri ayrıştırır ve tanımlar. Keskinlik, kalılık, çekicilik, dinamizm, canlılık ve keskinlik gibi belirlemeleri yardımcı olur.

Sağdaki çizimdeki gibi bir tonal geçiş ise bölgeleri karıştırarak, dikkati koyu alanlardan açık alanlara taşır ve gizemlilik, yumuşaklık, güzellik, belirsizlik,

rahatlık ve güçsüzlük gibi izlenimler yaratır.

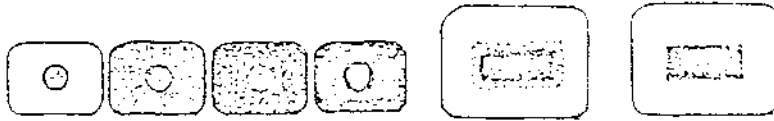
KONTRASTIN ETKİSİ



Üst: Tonal kontrast, biçimi ve külleyi ön plana çıkartır.

Sol: Geniş bir beyaz alan üzerindeki ufak koyu nokta ele geçirilmiş gibi görünür. Koyu bir ton ile çerçevelenmiş açık noktacık ise belirli bir şekilde öne çıkar.

EŞZAMANLI KONTRAST



Sol: Bilişik tonlar birbirleriyle etkileşeceklerdir. Açık bir ton, komşusunu daha koyu gösterecek ve koyu bir ton ise onu daha açık yapacaktır.

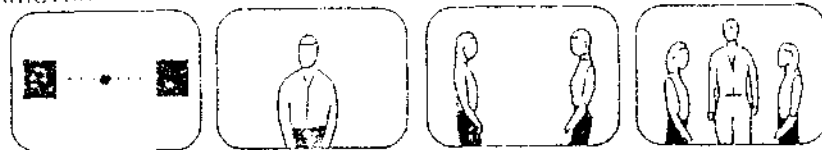
Bu etkiyi eş zamanlı kontrast adı verilir. Sağ: Kontrast büyüdükçe ve keskinleştikçe bu etki de güçlenecektir.

Renk değerleri de benzer bir şekilde etkileşebilir. Koyu bir arka plana sahip olan bir renk daha donuk (mavimsi) açık bir arka plana sahip öndeki renk ise daha sıcak (kahverengimsi) görünebilir.

Aynı ve ufak koyu alanlarla hafifletilmiş bir açık ton parlaklık, canlılık, neşe ve zerafet ifade eder.

Çok az kontrast alana sahip hafifletilmemiş bir açık ya da koyu ton ise sıkıcı olacak ve ilgi çekmeyecektir.

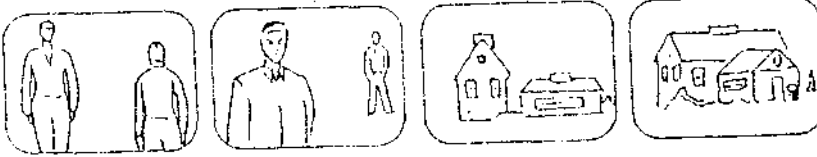
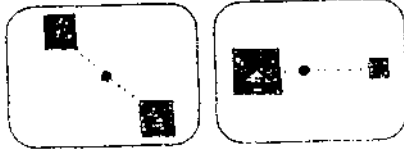
DENGE



Denge, kararlılık anlamına gelir. Çoğunlukla dengesizliğin yaratacağı bir

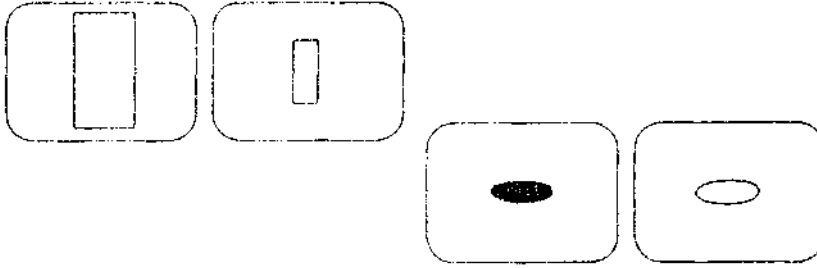
dinamik hareketliliği yakalamak istesek de, normal olarak görüntümüzün dengeli görünmesini isteriz. Fakat, buna ulaşabilmek için görüntüsel denge konusunda bazı şeyleri bilmemiz gereklidir.

Karşılaştırmalı süreçlerde belirli bir alana ait deneyimlerimizi diğer bir alana alışkanlık sonucu taşımamız, beklenmedik bir gelişme değildir. Yerçekimi, orantı, ağırlık gibi fiziksel unsurların etkileri üzerindeki değerlendirmelerimizi de mantıksız fakat sağlam bir şekilde görüntüsel etkilere uyarlamaktayız. (Renk ve ağırlık arasında gerçek bir bağlantı olmamasına rağmen siyah bir kutu, aynı ölçülerdeki beyaz bir kutudan fiziksel olarak daha ağır görünür.



Görüntünün merkezi, tüm kompozisyonu dengeleyen eksen oluşturur. Eşit değerlerden meydana gelen ve belirli bir denge resmîyet, ağırbaşlılık

ve metod anlamına gelse de monoton olup, ilgi çekiciliğini yitirebilir.



Sol Çizim: Dengenin olmadığı durumlarda sonuç değişken ve uyumsuzdur.

Sol Orta Çizim: Asimetrik dengede ise merkez nokta etrafında dağıtılan ağırlıklarla çeşitlilik ve çekicilik sağlanabilir. Kütle büyüdükçe, dengenin korunması için merkeze yaklaşması gerekir.

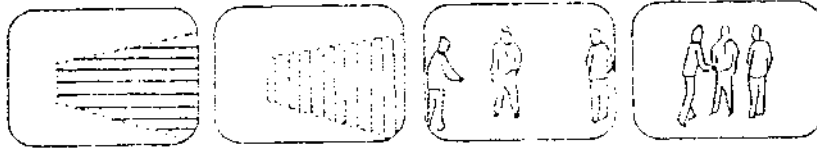
Sağ Orta Çizim: Tam cepheden yapılan çekimler genelde sıkıcıdır. İlgi uyandırmaz.

Sağ Çizim: Perspektif yaratacak açılı bakış noktaları tercih edilir.

GÖRÜNTÜNÜN DOĞAL DENGESİ

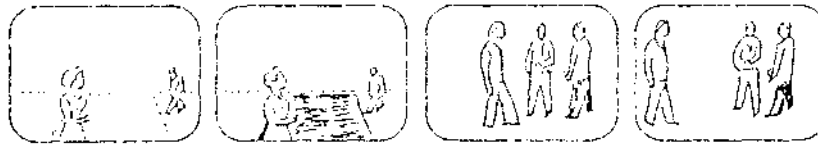
Eş zamanlı olarak birkaç faktörden etkilenmektedir. Bunlardan biri çerçevedeki temel cisimlerin konumudur. Çerçevenin merkezinden uzaklaşan cisimlerin ağırlıkları

artar. Çerçevenin alt kısmında ağırlık, destek ve önem izlenimi yatmaktadır. Çerçevenin üst bölümü ise bağılılık, hafiflik ve önemsizlik duygularını öne çıkarır. Dik kenarlara yakın dikey konumdaki cisimler, denge, durağanlık, katılık ve güven anlatırlar. Soldaki çizimde de görüldüğü gibi boyutta etkilidir. Büyük alanlar daha ağırdır. Sağda ise, koyu tonların ağır, açık tonların ise geniş algılandığı görülüyor.



Sol Çizim: Cisimler arasındaki alanların büyüklüğü ve tonu ilk örnekte bırakılan alan göze batmayan, zayıf bir bölgedir. İkinci örnekte ise temel cisimlerden bile kuvvetlidir.

Sağ Çizim: İzolasyon cisime ağırlık kazandırır.



Sol Çizim: Baskın çizgiler. Sonuç etkiyi yatay düzlemin genel dengesi belirlese de, denge yatay çizgilerden çok dikey çizgilere bağlıdır. Düzenli şekillendirilmiş cisimler, düzensizlere göre daha ağırdır.

Sağ Çizim: Yakın gruplaşmalar, bireylerin toplumsal ağırlığını artırır.



Derinlikteki denge, bakış noktamıza bağlı olarak yarı yüksekliğe kadar bıraklığımız ön plan oranına bağlıdır.

Denge, kişisel algıdan da etkilenir. İlgimizin üzerinde yoğunlaştığı cisime renk ve ortak düzen ile daha çok ağırlık verilir. Sıcak renkler soğuk renklere daha ağır görüntü verirken, parlak ve doygun renkler de koyu ve doymamış renklere ağır görülürler.

DENGE VE TON



Ağırlık koyu tonlarda arttığı için tonal dağıtım, dengeyi etkiler. Tonal kütlelerin konumu bir çeşit giriş yönü belirler.

GÖRSEL DÜZENLEME

Görsel düzenleme bir görüntü çerçevesi içinde yer alan her tür ayrıntının bir düzen ve estetik anlayışı içinde biraraya getirilmesi, nesne ve kişileri konunun gerektirdiği dramatik yapıya uygun bir biçimde düzenleyerek seyirciyi amaçlanan ilgi merkezine yönlendirerek elde edilmek istenen etkinin güçlenmesini sağlamaktır.

Bu yönden bakıldığında bir görüntü çerçevesinin oluşturulması ve görsel düzenleme kurallarına uygun olarak bir film sahnesinin yaratılması belirli raslantıların biraraya getirdiği bir düzenleme olmaktan çok, bilinçli, etkiyi artırıcı, estetik yönelimler yönünden doyurucu bir uğraşın sonucudur. Görsel düzenlemede iyi ve doğru yönelimlerin sağlanabilmesi iyi görüş, bilgi, yetenek ve deneyler ile kazanılabilir. Yetenek ve deneyimi yeterli olan bir film yönetmeni ya da görüntü yönetmeni gerektiğinde bu kuralları görmezlikten gelerek amacına ulaşmada başarılı olabilir, ancak bu bilgisizlik başarıya ulaşılabilceği anlamına gelmemelidir. Yeni ve değişik düzenlemelerin yaratılması ve başarıyla kullanılabilmesi ancak eskiyi ve denenmiş olanları iyice bilmek ile olasıdır.

İnsanoğlu gördüğü şekilleri kendi kültürel yapısına, alışkanlıklarına, bunların yanında da eskiden gördüklerine görede değerlendirir ve bilinçli olmadan belli formlar arayışı içindedir. Sinema, resim ve plastik sanatlarla uğraşan ustalar kompozisyon yaratırlarken çoğu zaman yaptıklarına gözlerini kısarak bakma eğilimindedirler. Bunun nedeni gözümüzün az ışıktaki temel formları daha seçik olarak görmesinden ileriye gelmektedir. Böyle bir bakışta dikkat dağıtıcı ayrıntılar ortadan kaybolacağından düzenlemenin temel yapısı, gerek çizgiler ve gerekse de tonlamalar bakımından daha kolay incelenip algılanabilecektir, sahnenin parçaları arasındaki ton farklılıkları daha iyi görülebilecek, düzenlemenin temel çizgileri belirmiş olacaktır.

Görüntüde düzenleme yapmanın anlamı ise, konunun çizgi, renk, derinlik ve kütle gibi tüm öğelerinin ilgi çekilmek istenilen noktaya ve yöne seyircinin dikkatini toplayacak biçimde yönlendirilmesi anlamına gelmektedir. Bir kameranın temel işlevi de görüntüyü çerçevedeki temel nesneye gözleri yönlendirip yöneltecek biçimde dengelemektir. Görüntüden bizleri rahatsız edecek, konudan uzaklaştıracak ya da konuya ek herhangi birşey katmayacak ayrıntı ve boşluklar yetkin bir görsel düzenlemede kaçınılması gerekli olan önemli noktalardır.

Yetkin olarak yapılan görsel bir düzenlemenin başarılı bir film çalışmasının oluşturulmasında iki temel işlevi vardır. Seyircinin duygularını etkilemek ve seyircinin dikkatini "ilgi merkezi" adını verdiğimiz dikkati yöneltmek istediğimiz

bölgelere toplamaktır. Görsel düzenleme aracılığı ile duyguları etkilemek için insan psikolojisi ile olan ilişkilerinin araştırılması gerekmektedir. Çizgilerin, tonların ve diğer düzenleme öğelerinin insan psikolojisi üzerinde yarattığı etkilerin neler olduğunun iyi bilinmesi gereklidir.

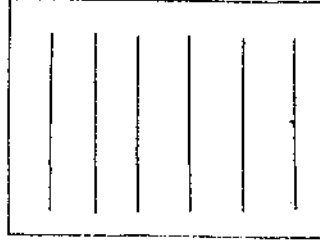
Görsel Düzenlemeye Etkin Çizgi ve Şekillerin Psikolojik Etkileri

Bir görsel düzenlemeye etkin çizgi ve şekiller denildiği zaman bu çizgi ve şekillerin birer unsur olarak görüntü çerçevesinin içinde bulunması gerekliliği ya da bu tür somut çizgi veya şekillerin görüntü çerçevesi içinde yer almaları gerekliliği akla gelmemelidir. Burada anlatılmak istenilen şey görsel düzenlemeyi ortaya koyan hakim çizgi ve şekillerin bizler için birer soyut anlamlarının varlığı, bu çizgi ve şekillerin ana konunun kendisinde olabileceği gibi sahnenin türlü parça ve bölümleri birleştiren gerçek ya da hayali şeylerde olabilir.

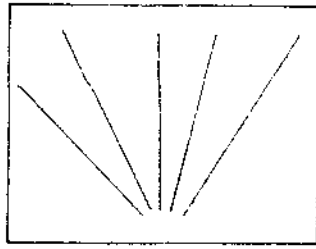
Sahnedeki ana ve yardımcı konuları ayarlayarak düzenlemeye hakim olan çizgi ve şekilleri isteğimize uydurarak konu için gerekli atmosferi güçlendirebiliriz. Örneğin: doğrusal çizgiler keskinlik, doğruluk, sağlamlık, erkeklik ve arılık anlamlarını yüklenmişlerdir. Bu çizgiler görüntü çerçevesinde eğer düzey olarak yoğunluk kazanmışlarsa soyluluk, önem, resmiyet, güç sınırlama, yükseklik, dinamiklik, sağlamlık belirtmede etkindirler. Dikey çizgilerin bu anlamda kullanışlarına en iyi örnek olarak düzenli olarak yürüyen askeri birliklerin üst açı ya da alt açılardan çekimlerini, hapisane parmaklıklarını, güç ve resmiyet belirtme yönünde sütunların yer aldığı mahkeme koridortarı, soyluluk belirtmek yönünden ise korular içinde yer alan yüksek kuleli şatoların çekimlerini verebiliriz.

Perspektif çizgiler genel olarak yukarıdan aşağıya doğru ve dikeye 45'lik bir açıyla yöneliyorsa umut ve ilham belirtirler. Yine eğer bu çizgiler aşağıdan yukarıya doğru yöneliyorsa, konunun gelişmesine göre neşe, canlılık, havailik, şükran anlamlarını belirtmektedir. Yukarıdan aşağıya doğru yayılan diyagonal çizgilere örnek olarak güneş ışınlarının yönelişlerini, birden fazla yolun sonsuzda kesişmesini, orman içinde (güneş ışınlarının oluşturduğu ışık haznelerini, aşağıdan yukarıya doğru yönelen çizgilerde ise belirttiğimiz neşe ve havailik etkisine haval

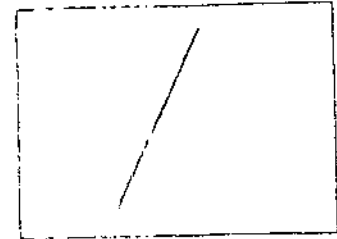
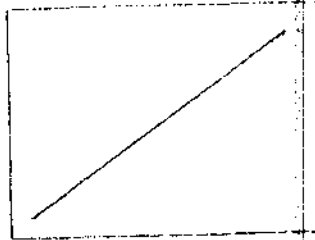
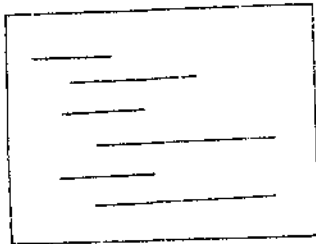
fişek ve maytapların ardlarında bıraktıkları ışık haznelerini ya da şükran belirtici için yukarıya uzatılarak yakaran elleri örnek olarak verebiliriz.



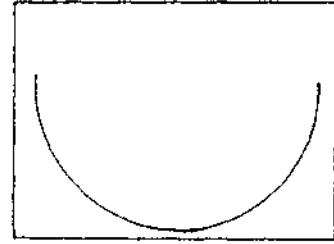
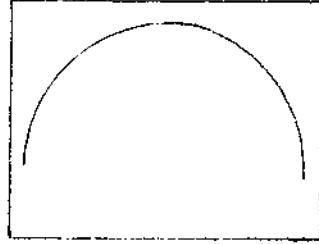
Yatay çizgiler durağanlık, barış, tutarlılık, dinlenme, açıklık yerleşmişlik belirtici bir yapıya sahiptirler. Sakin akan bir nehir görüntüsü, dalgasız bir deniz görüntüsü, düzgün bir sırayla dizilmiş koltuklardan oluşan boş bir sinema salonu, sınıf görüntüleri, sürülmüş tarlaların üst çekimleri bu etkinin birer örnekleridir.



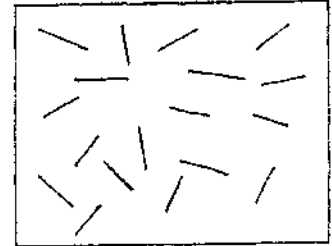
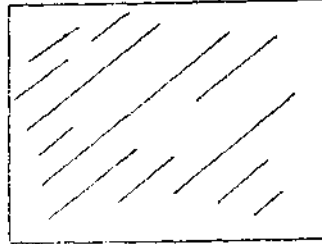
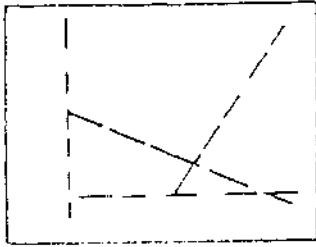
Yatay-dikey arası diyagonal çizgiler genel olarak bir eylem anlatmakta kullanılırlar, hareketli anlatır, dikkati çekerler. 45° ık açı yapan diyagonal çizgiler ileriye yönelik hareketleri, düşmanlık ve saldırganlığı anlatırlar, düşey kamera 45° az bir açıda bulunan çizgiler öne doğru hareket ve güvensizlik yaratan çizgilerdir. Düşey kamera 45° den daha fazla açıdaki çizgiler düşüşü, dayanıksızlığı ve aşırı hızı betimlemektedirler. Düşeye 45° den daha fazla açıdaki çizgiler düşüşü, dayanıksızlığı ve aşırı hızı betimlerler.



Yarım yuvarlak çizgiler, ritmik hareketleri, değişiklik, güzellik, incelik, kadınsılığı anlatmaktadır. Eğer yarım yuvarlağın açıklığı aşağıya doğru ise hakim baskı ve sınırlama duygusu uyandıracak, açık tarafı yukarıda ise destek ve özgürlüğü betimleyecektir.



Kesik çizgiler düzen eksikliğini, karmaşıklık, kaos, resmiyet ve soyluluk yokluğunu betimlemektedirler. Eğer çizgiler düzenli iseler birlik, düzen ve monotonluk etkisi de bırakırlar, ama eğer çizgiler düzensiz ise bu durumda karışıklık ve ayrılmışlık duygusu uyandıracaklardır.



Karşıtlık, zıtlık, eşitlik, içtenliği üçgen ve dörtgenler birlik denge, duygusal doymuşluk ve tutarlılığı, egemenliği anlatırken daireler düzgün sürekli hareket, ilginin sürmesi, resmiyet, büyüklük, önemi, elips biçimindeki hareket ve çizgiler incelik, kadınsılık, çekicilik, gelişim, güzelliği, S biçimindeki çizgi ve hareketler hareketin yumuşak değişimi, güzelliği, keskin S biçimleri ise kesin ve hızlı değişimleri, arzu, heyecan duygularını betimleyecektir.

Yay biçiminde birleşen doğrular karşı koyma, çarpışma, birleşen çizgiler, birlik-betimlerken, yıldız biçiminde birleşen doğrular birleşen ya da yayılan güç, birlik, bir konu üzerinde odaklaşma anlatırlar, dörtgen ve eşkenar olmayan çokgenler düzensizlik, yerleşmemişlik, kare ve dairelerin iç içe geçmeleri ise süreklilik, düzen, monotonluk ve sıradanlığı betimleyen bileşimlerdir.

Görsel Düzenlemende Ton Karşıtıtlıklarının Psikolojik Etkileri:

Görsel bir düzenlemenin duygusal yönü olan hakim olan tonlar yakından ilgilidir. Keskin ton karşıtlıkları (Kontrastlık) ile etkin ve dinamik bir içeriğe sahip görüntüler, yumuşak ve birbirleri ile ilintili tonlarla ise giz, yumuşaklık, güzelliğin, eylemsizlik ve belirsizlik anlatımda yoğun olarak kullanılan yöntemlerdir.

Eğer bir filme genel olarak açık tonlar hakimse görüntünün etkisi neşeli, nazik, basit ve önemsizdir. Hakim tonlar koyu ise etki ağır, donmatik, endişeli, sefil, esrarangiz, güçlü, soylu ve önemli olabilir. Koyu tonların arasında kalan açık tonlar daha belirgin bir görünüm alacaklar. Öte yandan, açık tonlar yakınlarında bulunan koyu tonların daha canlı koyu olarak görüldüğü izlenimini vereceklerdir.

Birbirlerine yumuşak bir biçimde karışan tonlar zayıflık, esrarengizlik, yumuşaklık, güzellik, dinlenmişlik izlenimi bırakırlar. Bir kompozisyonda göz önce açık tonları okuma eğilimindedir. Bu nedenle böyle bir amaç güdülmüyorsa ilgi merkezi açık tonların içinde bulunmalıdır.

Görüntüde çerçevenin üst kısmının koyu olması aşağıya doğru bir baskı ve ezilme, çerçevenin alt tarafının koyu olması ise sağlamlık ve güvenlik duygusunun gelişmesine neden olacaktır.

Görsel Düzenlemenin Dengesi

Görsel bir düzenlemede sağlamlığın temel öğelerinden birisi ise belki de en önemlisi dengeyin yetkin bir biçimde oluşturulmasıdır.

Bir fotoğraf ya da bir resimde denge görüntü yüzeyinin sağ ve solunu dengeli bir biçimde doldurarak sağlanmaktadır. Biz bunu bir teraziye benzetebiliriz. Terazinin hafif kalan kafesine ek eşyalar ya da nesneler konulmak yolu ile iki kafenin ağırlığı da eş düzeye getirilebilir. Fotoğraf çerçevesi içinde denge için kullanılan eşya ve çizgiler, şekil ya da lekelerdir. Boş bir çerçevenin sağ yanına eğer boyuna bir çizgi çekersek sağ yan ağır, sol yan hafif oldu deriz. Eğer sol yana da bir çizgi çekecek olursak o zaman çerçevede bir dengeyin varlığından söz edebilmek mümkün olabilecektir.

Ortadan iki tarafa doğru eşit şekiller, çizgi ya da tonlarla yaratılan denge kompozisyonunda resmiyet, soyluluk ve metodu anlatırsa da çoğu zaman monoton ve az ilgi çekici bir yapıya sahiptir. Bir yandaki şeklin ya da cismin öbür yandakinden büyük olması durumunda da denge sağlanabilir. Ancak büyük şeklin bu durumda merkeze daha yakın olması gerekmektedir. Ya da küçük cisim büyük olana oranla daha koyu tonlara sahip olmalıdır. Çünkü açık tondaki bir cisim aynı büyüklükteki koyu tonlu cisimden daha hafif görünme gibi bir özelliğe sahiptir.

Merkezden eşit uzaklıkta iki yana konan aynı büyüklükteki iki cisimden koyu

olan daha ağırdır. Düzenlemede bir denge sağlanmasının istendiği durumlarda koyuluğun ağırlık yönünden etkisi gözardı edilmemelidir. Koyu tonlar daha ağır, açık tonlar ise aynı büyüklükte olmalarına karşın daha hafif görünme gibi bir özelliğe sahip bulunmaktadırlar. Düzgün şekiller ise düzgün olmayan şekillere göre daha ağır görüneceklerdir.

Sıcak renkler soğuk renklere, doygun renkler doygun olmayan renklere daha ağırdır. Çerçevenin sol alt köşesinin biraz ağır olması, ağırlıkların diğer köşelerde yoğunlaşmasından daha iyi sonuçlar vermektedir. Çerçevenin üst bölümünün koyu olması içe dönüklük ve karamsarlığı, ezilmişliği, alt tarafın koyu olması ise ferahlık ve sağlamlığı anlatmaktadır.

Görsel Tartım (Ritm):

Müzik ve şiirde olduğu gibi görüntüsel anlatımda da gözle görünür bir tartım söz konusudur. Göz görüntülerin içinde bir tempo ve inceden inceye sezilebilen bir tartım arama eğilimindedir. Dengeli ve bütünlüğü tamam görüntülerin belirgin eksikliği birbirini izleyen çekimlerin arasında bir müzik cümlesinin ana temelinde olduğu gibi filmin duygusal yorumu ve içeriğiyle bağlı olarak arka sırada beliren yol gösterici çekimler dizisidir. Ritm ya da birbirini izleyen çekimlerde ya da her çekimin içeriğinde kendisini gösterir. Bazen de bir kavramın görsel olarak biçim alışından yararlanılabilir. Görsel ritimde konuların boyutları çekim ölçekleri, renk tonları, dokular v.b. öğeler ritm duygusu için gerekli olabilirler.

Görsel Düzenlemede Oran ve Altın Kesim:

Çok eski çağlardan bu yana sanatçılar şekillerin enleri ile boyları arasında en güzel ve göze hoş gelen oranı araştırdılar. Bu çabanın doğal bir sonucu olarak da "Altın Kesim" adını verdiğimiz bir oranlama ortaya çıktı. Genel bir kural olarak doğrusal bir çizginin bir başkasına ve toplamının daha öncekiler toplamı oranının göze güzel gözükmesidir. Bir başka deyişle; küçük parçanın büyüğe oranı, büyüğün bütüne oranına eşit olmalıdır.

Altın kesit oranı, bir şeklin enini ve boyunu saptamada göze en hoş görünen orandır. Bununla birlikte hazırlanan bütün kompozisyonlarda bu kuralı uygulama olanağı bulunmamaktadır. Amaca göre değişiklikler her zaman yapılabilir.

En ve boy arasında bir oranlamanın en yetkin biçimde yapılabilmesinin konu olduğu araştırmaların sonucunda 1'in 1.618'e oranının en kusursuz oranlama olduğu saptanmıştır. Bir başka biçimde 3/5, 5/8, 8/13, 13/21, 21/34 olarak kendisini göstermiştir.

Konuyu Çerçeveleme:

Görsel ağırlıkta görüntü bileşkesinin ağırlığı farklı yerlerde bulunmaktadır. Alışkın bir göz görüntünün ortasında birşeyler ararken sanatçının gözü estetik düzenlemelerdedir. Bunun dışında konunun çekim ölçeklerine bağlı olarak çerçevelenmesi de görüntünün sanatsal yanını daha bir başka değerlendirebilme olanağını sağlar. Bu konuda bazı kuralların bulunmasına karşın, yine de katı kuralların konulması hem sınırlayıcı olacak hem de belki de görüntülerin benzeşmelerinden ötürü bir monotonluk, tekdüzelik oluşturacaktır. Örneğin; "bir insan çekiminde başın üzerinde çerçeve yüksekliğinin dörtte biri kadar boşluk bırakılması koşuldur" denilemez. Çünkü bu boşluk genel çekimde daha az, son çekimde ise daha fazla olabilecektir, ya da amaca göre bunun tam tersi bir uygulamaya yer verilebilir. Ayrıca bırakılacak boşluk, ana konuyu çevreleyen yardımcı eşyanın durumu ile de yakından ilgilidir. Bununla birlikte yine de bazı genel kurallar konulabilir. Sinema öğretimi yapan ya da, mesteğe yeni başlayan kişilerin kesin olarak bu kuralları iyice bilmeleri ve yetkin olarak uygulanabilmeleri, diğer ekip çalışanları ile çerçevelemede tek anlamlılığa varabilmeleri açısından koşuldur.

Dengenin gereği olarak görüntü çerçevesi boyunca onda bir oranında bir çevre kuşağını boş olarak düşünmek ve bu alan içine görsel yönden önemli olabilecek herhangi birşeyin yerleştirilmemesinde yarar bulunmaktadır. Özellikle köşelere konan nesneleri göz kendiliğinden dışarıya itecektir. Çerçevelenen konu eğer bir insan ise bu insanın çerçevelemesi yapılırken ekiem yerlerinden kesilmesine özel bir önem göstermek gerekmektedir.

Dikkat edilmesi gerekli olan bir diğer konu insanların çerçevenin tabanına ve ya da kenarına yaslanıyor, oturuyor gibi yerleştirilmemeleri gerekir. Bu tür çerçeveler istenilmediği halde garip sonuçlar vereceklerdir.

Görüntüsel olarak çerçevenin ortası en az görüntüsel düzenleme değeri taşıyan yerdir... Konunun gücü ve önemi çerçevenin ortasına doğru ve özellikle sağına doğru artacaktır.

Kişilerin bakış yönlerine veya hareket yönlerine bağlı olarak bırakılacak yatay boşluklar önemlidir. İnsanın baktığı yondeki boşluk arkadaki boşluktan daha fazladır. Hareket eden insan, hayvan ya da araçlarda gidiş yönündeki boşluk, arkadaki boşluktan biraz daha fazla olacaktır. Çünkü seyirci daha çok insanın ya da aracın gittiği yönle ilgilenmektedir, önde yeni şeyler görmeyi bekler. Özellikle yandan görünen bir kişinin görüntünün tam orta noktasında çerçevelenmesi olabildiğince kaçınılması gerekli bir çerçeveleme biçimidir.

Görsel Düzenlemede Oranlama ve Ölçü:

Çerçeve içinde bir konunun büyüklüğünün anlatılmasına ölçü diyoruz. Ölçü çeşitli yollarla anlatılabilir. Çok tanınmamış bir heykel çerçeve içinde küçük bir yer kaplarsa küçük, büyük bir yer kaplarsa büyük olarak görünecektir. Eğer heykelin gerçek ölçüsü gösterilmek isteniyorsa çerçeve içinde büyüklüğü herkes tarafından bilinen bir cisminde çerçeve içinde bulunması gerekecektir. Böylelikle seyirci bildiği oran ile heykeli karşılaştırarak büyüklüğü hakkında kesin bir karar verebilir.

Ara dip ve konu çok büyük olduğunda geniş açılı merceklerle çalışma yeğlenmelidir. Bunun karşılı durumlarda kamera sabit tutulmalı ve uzun odaklı merceklerle çalışma yeğlenmelidir. Arka plan ile göze tam boyutlarında görünen ön plan arasındaki uzaklık çok büyükmüş izlenimi veriyorsa, kamera konudan uzaklaştırılmalı ve dar açılı bir mercek kullanımı yeğlenmelidir. Eğer arka plan konuya çok yakın görünüyorsa, kamera konuya yaklaştırılmalı ve geniş açılı bir mercekten yararlanılmalıdır. Ancak, konu gereğinden büyük ve buna karşılık arka plan konuya çok yakın görünüyorsa, kamera konuya yaklaştırılmalı ve geniş açılı bir mercekten yararlanılmalıdır. Ancak, konu gereğinden büyük ve buna karşılık arka plan yerli yerinde bir görünüm içindeyse, kamera konudan uzaklaştırılmalı ve dar açılı bir mercekle çalışılmalıdır.

Konunun Öneminin Belirlilmesi:

Konunun önemi bakış açısına ve çerçevede kapladığı alana göre değişir. Bir insana aşağıdan bakış onu heybelli gösterecek, önem kazandıracaktır. Bunun tersi olan üstten bakış ise zayıflık, güçsüzlük ve ezilmişliği anlatacaktır. Konu eğer çerçevede diğer nesnelere oranla daha fazla yer kaplamaktaysa önemi büyük, az yer kaplamaktaysa önemi küçüktür. İnsanın başının üzerinde az boşluk varsa önemi büyür, çok boşluk bulunuyorsa önemi küçülür. Konu ile arka fon arasında zıtlık bulunuyorsa bu zıtlık konunun önemini artıracaktır.

Konu olan insanın o andaki ruh hali ve davranışları onun önemini çoğaltıp azaltabilir, güçlü ya da kızgın ise önemli, korkmuş ya da itaatlı ise önemini küçültür.

İnsanın çerçeve içindeki fiziksel durumu da önemini belirleyici bir unsurdur. Yatıan, eğilen, aşağı bakan, çömelen, yavaş hareket eden insan önemsiz, önden görünen, başını kaldırmış, yumruğu sıkılmış ya da hızlı hareket eden insan önemli olarak görünür.

Konunun eđik ve yatık hareketleri, hareketsiz konumları yumuşaklık izlenimi verirken, karşıdan görünen, ayakta ve hareketli konular güçlüdür.

Aşağıdan görünmekle birlikte bir yerden destek alan görüntüler etkinliklerini yitirirler. Çevreden tümüyle soyutlanmış konular, güçlendirici çizgilerden yoksun

bile olsalar etkin görüntü verirler. Arka dip birbirine yaklaşan dikeylerden oluşuyorsa elkindir, ancak birbirine koşut dikey ya da yatay çizgiler dengeyi ters yönde etkileyeceklerdir.

Seyirciyi İlgil Merkeze Yönelme

Görsel ilgi görünüm çerçevesine aktarılan görüntülerde belli konu ve alanlara ilgiyi çekmek olarak tanımlanabilir. Her görsel düzenlemede belli bir ilgi merkezinin varolması gereklidir. Yönetmenin görevlerinden birisi de seyircinin dikkatini ilgi merkezine yönettir.

Görsel bir düzenlemede ilgi merkezi olarak kullanılan en uygun yer, genellikle çerçevenin orta noktası ve dolaylarıdır. Ancak, bu tam geometrik bir merkez olarak düşünülmemelidir. Bir çekimden ötekine geçişte ilgi merkezlerinin hep ortada tutulması bir monotonluk yaratacaktır. Ancak, bir çekimden ötekine geçişte ilgi merkezlerinin birbirlerinden çok uzakla tutulmaları da sakıncalıdır.

Seyirciyi ilgi merkezine yönettirmenin çeşitli yolları bulunmaktadır. Bunların en önemlisi ilgi merkezinin aydınlık, öteki tarafların ise loş olarak oluşturulmasıdır.

Oyuncuların bakış ve hareketleride seyirciyi ilgi merkezine yönettirmekte yoğun olarak kullanılan yöntemlerden bir tanesidir.

Düzenlemede yardımcı eşya ve cisimlerin duruş yönleri ilgi merkezini belirtmede uygun bir rol olarak kullanılabilir. İlgil merkezi seçim ve diğer lerlerin az seçik olması durumunda da seyirci ilgi merkezine doğru yönelecektir. Bir düzenlemede birden fazla ilgi merkezinin bulunması çoğunlukla seyirciyi yorar ve genel bir karışıklığa yol açar. İlgil merkezi çerçevenin dışında bir yerde de bulunabilir. Örneğin çerçevedeki bir oyuncu dikkatle çerçeve dışındaki bir yere bakıyor olabilir. Bu durumda arkadan gelecek olan çekimde oyuncuların baktıkları yer kural olarak gösterilmelidir.

Hareketli cisimler daha önce de belirttiğimiz gibi daha çok dikkati çekmektedirler. Bununla birlikte uzun süreli bir hareket fazla ilgi sağlayamaz. Aralıklı ya da yön değiştiren hareket ilgi çekme yönünden daha verimli sonuçlara ulaştırmaktadır.

Manzara çekimlerinde dikkat edilmesi gerekti olan ses ufuk çizgisinin çerçevenin orta noktasına getirilmemesidir. Bu tür kompozisyonlarda derinliğin yaratılabilmesi için ön planda bir dal ya da bir ağacın bulunması seyirciyi ilgi merkezine daha kolayca götürecektir.

Görsel bir düzenlemede hakim cisimlerin çerçeve içine yerleştirilmesinde üçte iki kuralı iyi bir yol gösterici olacaktır. Bir dikdörtgen yatay ve dikey olarak üçe bölünür. Kompozisyonun temel öğeleri bu çizgilere rastlamalıdır. Örneğin zayıf ana ışıklı bir görsel düzenlemede koyu kısımlar açık kısmın üçte ikisi kadar, güçlü ana ışığın varolduğu durumlarda ise açık kısım koyu kısmın üçte ikisi kadar olmalıdır. Eğer bu oran yarı yarıya yaklaşırsa denge bozulacak ve seyircinin ilgisi dağılacaktır.

GÖRME VE DUYMA

Algılarımızın dışa vurumları olarak her türlü psişik görünümler mesleksel olarak bizleri yakından ilgilendirmekte, bu nedenle de görme ve duyma da bizim uğraşımızla yakın bir ilişkiye sahip bulunmaktadır. Bizler gözler ve kulaklarımızla bazı şeyleri algılanmak üzere kabul ederiz. Göz ve kulaklarımızla belirli tercihler yaparak isteklerimizin doğrultusunda belirli algılamalarda bulunabiliriz.

Çünkü bu durum psikolojik fonksiyonlar ile düşünce ve tasarımların dış algı organlarına isteklerini göndermesi biçiminde belirli bir etkileşim göstermektedir. Bunu, üzerine duyma ve görme işleminde psişik fenomenler önemli bir rol oynamaktadır. Bunun sonucunda göz ve kulaklar yalnızca birer yardımcı organ olma durumundadırlar. Şimdi biz bu duruma biraz daha yakından bakalım.

Önemli Başlangıç

Öncelikle bizler çevremizde gelişen olayların ancak çok küçük bir bölümünü algılamaktayız. Bu konuya ışıktan bir örnek verecek olursak, bizler büyük bir elektromagnetik spektrumun içinden yalnızca 400 ve 800 nm. (1 nanometre= milyonda bir milimetre) arasındaki bölümünü algılamaktayız. O halde var olupta göremediğimiz bu dalga boyunun altındaki ve üstündeki alanlar ne olmaktadır. Bu alanlara biz kızılötesi (İnfrarot) ve mor ötesi (Ultraviyölette) alanlar adını veriyoruz. İnsan gözü için görebildiğimiz alanın altında ve üstünde yer alan bu alanlara gözümüz duyumsuz kalmakta ve bizler için koyu karanlık bir gece gibi görünmektedirler. Ultraviyölet (morötesi) ışın yayan nesneler bizim için siyah olarak görünürler, elbette ki bu durum bu nesneden bizim görebildiğimiz dalgaboyu alanına giren renklerden oluşan bir renk karışımı bulunmuyorsa siyah olacaktır. Ancak bu durum tüm yaratıklar için böyle değildir. Örneğin bal arıları belirli bir sınır içinde mor ötesi ışınları algılayıp görebilmektedirler.

Kızılötesi ışınlar da bizim gözlerimiz tarafından algılanamamaktadırlar, ancak, bu ışığın gücü yeterince yükseltilip sertleştirildiğinde biz bu ışını dolaylı yollarla algılayabilmekteyiz. Elektrikle ütü kızılötesi ışınlar yayınlar. Bu ışık ile ve bu ışıktan çalışabilecek duyarlılıkta bir film ile film çekimi gerçekleştirilebilir ki bu yapılan çekimin sonucunda film görüntüleri kaydedildiği halde göz çekim sırasında yapılan çekimi göremeyecektir. Kızılötesi ışınlar çok sert ve güç oldukları zaman insan derisi bu ışını ısı biçiminde hissedecek, yani bu ışınlar ancak dokunma duyumuz aracılığı ile insan tarafından algılanabilecektir.

Gözümüzün ağ tabakası üzerinde ışık enerjisi elektriksel içtepi haline dönüşür. Burada mikroskopik büyüklükte küçük "çubukçuklar" bulunmaktadır ve bu çubukçuklar her türlü ışık etkisine karşı tepki göstermektedirler. Bu aynı gümüş

bromür taneciklerinin filmde ışığa karşı gösterdikleri kimyasal reaksiyona benzemektedirler. Bu reaksiyon gözde bir elektrik enerjisi biçimine dönüşmektedir. Bu enerji sinir nöronları tarafından algılanır ve ileriye doğru gönderilir. Çubukçular dış yüzeyleri duyarlıdır. Bu nedenle de geceleri çok düşük miktardaki ışık aracılığı ile nesneleri algılayabiliriz. Yaklaşık olarak bu ışık kalın bulutları delerek geçen ve bizlere ulaşabilen ışıklardır.

Çubukçuların dışında ayrıca ağ tabaka üzerinde çeşitli konicikler bulunmaktadır. Bu cisimcikler çubukçular gibi duyarlı değildir. Bu nedenle de ancak belirli tek renklere karşı duyarlılıkları bulunmaktadır. Bu koniciklerin bazıları uzun dalgaboyu olan kırmızıya, diğer bazıları ise kısa dalgaboyuna, çabuk titreşen maviye yani 400mm. ye duyarlıdır. Arada kalanlar ise tüm skalada görünür spektrumu temsil etmektedirler. Bu çubukçuklar bu form içinde içtepiller aracılığı ile nöronlar tarafından beyne iletilir. Nöronlar sonunda birleşerek kalın bir ip biçiminde yapıya sahip olurlar ki biz bunlara göz siniri adını veriyoruz.

Gözümüzün fiziksel yapısı büyük oranda kameraya benzemektedir. Ön tarafında geçirgen bir maddeden oluşmuş bir mercek bulunmaktadır. Bu merceğin çevresini bir adele çevirmektedir. Bu adelenin gerilmesi sonucunda lens bükülmekte ve bu yolla da gözümüzün odak uzaklığı değişmektedir. Bu durumda ağ tabakanın üzerine düşen görüntü uygun olan "netlik düzenlemesi" için uzaklığını ayarlamaktadır. Bir kamerada bu amaç için mercek optik eksen üzerinde öne ya da arkaya doğru hareket ettirilmektedir. Bu ayırım bizler tarafından bir yapı sorunu ve tabii olduğumuz anlamlar olarak karşımızda bulunmaktadır.

Kamera merceğinin önünde bir diyafram bulunmaktadır ve diyafram ya da delik bir adeta aracılığı ile açılır ya da kapanır ve gözümüzün çeşitli durumlardaki karşısına çıkan ışık koşullarına göre kendisini otomatik olarak ayarlar, ışık koşullarına karşı uyumu sağlar.

Sonuç olarak anlamaktayız ki bu adele netlik ve gelen ışığın düzenli ve dengeli bir biçimde regüle edilebilmesi için bir sigorta görevi yapmaktadır ve bu konumu nöronların merkezi için büyük bir önem taşımaktadır. Gözümüzün bu niteliği yarım yamalak yapılmış amatör kameraların alay edilebilecek kadar güvensiz yapılarının yanında büyük bir mükemmelliğe sahip bulunmaktadır. Bununla birlikte "otomatik pozlama" adını verdiğimiz ve gözümüzün otomatik olarak diyaframını kendisinin ayarlaması aynı amatör kameralardaki şeytani yapıya sahiptir. Göz yalnızca kendisini çok ekstrem ışık koşullarına uydurmakla kalmaz, aynı zamanda pozlama kontrastlıklarını da eşitler.

GÖRÜNÜŞ HİLESİ

Göz ve kamera arasındaki benzerlik bizleri doğal ölçüler içinde bir odak uzaklığı karşılaştırmasına da götürmektedir. Deneyimli fotoğrafçılar gözümüzün gördüğü açı ve gözün odak uzaklığını "normal odak uzaklığı" olarak kabul ederek bunun kamerada bulunan normal objektife uygun düştüğünün kabul edilmesini isterler. Doğaldır ki bu tür kanıtlama amaçları sonuçsuz kalmaktadır, çünkü bu noktada göz ve kamera arasında herhangi bir kıyaslama ve karşılaştırma yapabilmek söz konusu değildir. Gözün bakış açısı -kameranin tersine- küresel -bilya biçiminde- eğimlidir. Görme netliği bu nedenle orta noktadan kürenin kenarlarına doğru yaklaşıldıkça azalacaktır. Çünkü çubukçuklar ve konicikler her zaman ortadaki bölgeye oranla kenarlarda seyrek olarak bulunmaktadır. Bu durum özellikle konicikler için daha geçerlidir, çünkü belirli renkler yalnızca doğrudan doğruya Fovea çevresinde bulunmaktadır. Sarı noktanın netlik oluşturmada burada bulunmaktadır. Gözümüz, bakış açısı olarak, yalay 165° lık bir ortalama sınır içinde, ve dikey bakış açısı olarakta ortalama olarak 90° den fazla dik olarak gelen ışıkları algılama olanağından yoksun bulunmaktadır. Kameralar gözün bakış açısına uygun bir bakış açısıyla çekim yapıldığında her zaman biçim bozumuna uğramış görüntüler elde edeceklerdir. Ağ tabakanın üzerine gönderilmiş olan görüntü bu yönüyle fotoğrafik olarak tam anlamıyla kullanılamaz nitelikte bir görüntü olmuş olacaktır. Bu sonuçlar ile yine konumuza yöneldiğimizde;

Bilimsel olarak yazılmış fizik kitaplarının konumuzla ilgili olan bölümlerinde bile bazı optik yanılgılardan söz edilmektedir ki bu bölümlerde insan gözünün yanılgısı ya da başka bir deyişle yanılgı özelliğine sahip olduğundan söz edilmektedir. Bu durum nasıl olmaktadır? Gözümüz yalnızca bir tane psişik ya da bunlara bağlı tasarımlarla ortaya konmuş yanılgı arazilerine sahip bir organımız değildir. Fiziksel algı organları basit ve doğal kurallara uygun olarak gelişim göstermektedirler. Yani yanılgı çok daha başka yerlerden kaynaklanan bir olaydır.

Görme sinyalleri elektrik sinyalleri olarak görme sinirleri tarafından büyük sayılara varacak biçimde beynimizin görme duyuları ile ilgili olan bölümüne gönderilir. Burada bu elektrik sinyallerinin şifreleri çözülür ve bu yolla da ilk önce görme algısı oluşur. Burada artık sinyaller bir duyu biçimindedir. Bunun dışında görme merkezinde oluşanlar şimdilik bizim ilgi alanımızın dışında bulunuyor.

Görme merkezinin gözümüzün görme işlevini yerine getirmede çok önemli bir rol oynadığına ilişkin akla çok yakın bir kanıtlama yolu bulunmaktadır. Psikolog Eristmann bir gözlük üretiyor. Bu gözlükteki görüntü başka bir değiştirici faktör olmaksızın dış çevreyi başın üstünde gösteren bir yapıdadır. Psikologun deneği bu gözlüğü dokuz gün boyunca takıyor ve bir süre sonra bu görüntünün ardından denek dış dünyayı yenido normal olarak algılamaya ve görmeye başlıyor. Deneğin bu durumda görmeye başlaması doğaldır ki çok şaşırtıcıdır, kişi kendi doğal çevresini başının üstünde görmeye gözlüğünü çıkarmasına rağmen devam etmektedir.

Görme merkezi psişik bir uzantı ile beynin büyük bir bölümü ve psişik olarak

bilinç altına değin uzanmaktadır. Bu durum basit olarak reflexlerle çözülmekte, aynı gözümüzü kapadığımız zaman gözümüzün önünde uçuşan böcekler gibi reflexif bir takım hareketlerle bağlantısı bulunmaktadır. Biraz daha karmaşık olan reflex türü göz diyaframının kendiliğinden açılıp kapanması ve görüntünün netlik ayarının yapılması istemidir. (Adaptasyon ve kumanda).

Bilinçaltının orta noktalarında (alanlarında) hatırlanacak görüntülerin kıyaslanıp depolandığı alan ya da irsi miller veya deneye dayalı işaret görüntülerinin bulunduğu yerdir ve burada aynı zamanda duyular, duygular ve sınırlı gelen titreşimlerin kodları çözülür. Bilinçaltının diğer bir alanında da dışavurum yapılır ya da bilinçli alana geçilir. Örneğin dörtmala yaklaşan bir gergedanın doğrudan doğruya motor merkezinde çok çabuk bir koşma hareketi doğmuş olacaktır.

Gergedanın yönü de aynı zamanda bilinçaltı tarafından sapalanacaktır. Gergedanın ileriye doğru hareketine başlamasının ilk saniyesi içinde korkma duygusu da bizim bilincimize yerleşmiş bulunacaktır.

Görme olayının bu bölümü bizim için önem taşımaktadır. Aynı zamanda bu durum şaşırtıcı bir biçimde bizim filimimizin seyirci tarafından iyi ya da kötü karşılanıp karşılanmadığı hakkında bir kararın verilmesini de tayin edecektir.

Bizim içinde bulunduğumuz milyonlarca etkinin arasından nasıl oluyor da gözümüz görme merkezimizin görmemiz için seçtiği şeyi gerçekten görüyor? Bu sorunun yanıtlanabilmesi için bir deney yapabiliriz. Üçüncü şekle seyirci birdenbire ve daha önceden herhangi bir hazırlığı olmadan baktınılarak bu şeklin kendisine bir vazo ya da, iki kadın profilini betemlediği arasında bir seçim yapacaktır. Bunlardan herhangi birisinin üzerinde karar kılınması tümüyle raslantıya bağlı bulunmaktadır ve her iki sonuçta psikolojik değerlendirme sırasında eşit ağırlığa sahip bulunmaktadır. Ancak görme merkezi eğer bu seçeneklerden birisi üzerinde kesin olarak karar kıldıysa, artık diğer bir seçeneğin farkına varabilmesi için artık bir süre zaman ve irade gücüne sahip olmak gerekmektedir. Bu durumda tümüyle bilinçli bir isteğe yani birinci seçeneği ya da ikinci seçeneği görme isteğine sahip bulunmaktadır.

Acaba bir nesneyi gerçekten görme olanağına sahip miyiz? Uzun bir izleme sırasında birdenbire bir görüntü değişmesi olmadan ve hiçbirşeyin değişmediği bir durumda tüm irade gücü ortaya koyularak yalnızca görmek için irade gücünün toplandığını varsayalım. Bu durumda tam olarak kritize edici ve objektif olarak görüntünün algılanmaya çalışıldığı koşullar yerine getirilmiş olmaktadır. Ancak kısa bir süre sonra tüm irade yorgunluğuna karşın görmekte olduğunuz görüntünün kısa bir süre içinde değişmeye başladığını göreceksiniz. İrادی enerji (beyin gücü) bizleri oluşumlara sokmaktadır ve sürekli olarak genişlemektedir. İşte bu nedenle değişmez

gönderirler. Sineğin gözü uçuş sırasında yaşamının devamı olarak önem kazanan bir nemlilik oranının korunabilmesi için kapalı tutulur. Hayvan kendisinin uçuş yönünü ve bu yönün kontrol edilebilmesini aydınlık ışık noktaları aracılığı ile başarır.

Bir at, kabaca çizilmiş bir at resmi taslağından tanınıp, teşhis edilebilir ve hemen bir selamlama sermonisi ile eşleştirilir. Bu durumda at resmine sadece çok kaba bir şekilde biçim verilmiştir. Aynısı gibi ya da aynısı gibi olmayan bir yaratığın resmi çizilecek olursa bu durumda bu formu ortaya çıkarabilmek için ve renklerin tam olarak uygun olup olmadığı konusunda karar verebilmek için tam bir kopyanın çıkarılması sorunu bulunmaktadır. Artık atlar kahverengi bir yüzey sahibi olarak birbirlerinin arkalarına dizilmeye hazırdırlar. Bunun sınırı eğer taslağımızda atın gövdesini dört bacaklı yapmışsak, konik bir boğaz biçimi bulunuyorsa tamamdır. Arılar ise beyaza doğru uçuş eğilimindedirler. Eğer bir beyaz kağıt parçasığı yuvarlak bir biçime sokulursa arılar bu kağıda uçarak yaklaşacaklardır ve bu durumda artık bir çiçeğe gidiyorlarmış gibi bir duruma sahiptirler. Bir çiçek çekirdeği ya da bir çiçeğin yaprakçığı olması artık önem taşımamaktadır, bu durumda önemli olan beyazın besin toplama reaksiyonunu başlatmış olmasıdır.

İnsanlar gri renkteki görüntülere reaksiyon göstermektedirler. Bir harekete sahip olan nesneler eğer gri renkteyse bu tür bir durumda gri renge karşı bir reaksiyonun gösterilmesinden ötürü siyah-beyaz bir film ya da televizyon görüntüsünün kesiksiz olarak seyredilebilmesinin yanında gerçek renkleri yerine siyah, beyaz ve gri renklere sahip olsada gerçekmiş gibi bir algılamının doğmasına neden olmaktadır. Bir film görüntüsünün bilinç altında hazır olarak bulunan prototip görüntülerde biçim olarak uygunluğu sağlandıktan sonra sorun ortadan kalkmaktadır.

Bu gösterilen görüntü ile ilgi deposunda depolanmış bulunan prototip görüntü dışı vurum biçiminde gelişen formlar çok önemlidir. Her yeni konu ya da "şey" ile karşılaşıldığında izlenen nesnenin detaylarında varolan alışılmadık ve bilinmedik çokluklardan tekrar yararlanmak ve bunları tam olarak algılayabilmek için uzun bir inceleme zamanına gereksinimimiz bulunmaktadır. İnsanoğlunun reaksiyonları bu tip olaylarda oldukça geç olarak ortaya çıkmaktadır. Psikik olaylarda sonusuz denebilecek kadar fazla sayıda görevlerin hiçbir zaman üstünden kolayca gelinemez, bu görevlerin kısa bir süre içinde birdenbire yüklenmesi durumunda birkaç dakika ya da birkaç saat içinde sinirsel olarak bir yıkım ve dengesizlik başlayacaktır. Bunun nedeni gözlenmekte olan detaylar üzerinde bu yeni detayın tam olarak algılanabilmesi için miktar olarak büyük enerji çok kısa süre içinde tüketilmektedir.

Evimizden çıkıp sokağa adımımızı attığımız zaman genel olarak sokakta bizleri neler beklediğini bilebilmekteyiz. Yaya kaldırımlarının görüntüleri, ağaçlar trafiğin durumu bizlerden uzun süreli etkiler bırakacaktır. Bunun tersi olduğu bir durumda ise bu olaylara uyumun sağlanabilmesi için bir çok zorluklarla karşılaşacağı

kuşkusuzdur. Böylesi bir durumda her seferinde sizin hangi yöne doğru yürümeniz gerektiğini düşünmeniz ve ortaya çıkabilecek tehlikelerden kaçınmaya çalışmanız gerekecektir. Şehir yaşamının dışında çok eski zamanlardan bu yana orman içinde kabile yaşamını sürdürmekte olan Avustralyalı bir yerli büyük bir kentte bulunan bir evin kapısının önüne bırakılarak bir deney yapılıyor. Bu yerlinin kente ilişki ve daha önceden edinilmiş olan hazır görüntüleri bulunmadığı için şehirde yaşamını devam ettirebilmesi şansı çok azdır. Bunun tam tersinin düşünüldüğü bir durumda da bizim Avustralya ormanlarındaki yaşama şansımız biraz önce örnek olarak verdiğimiz yerliye oranla çok azdır. Bu dünyada yaşayabilmemiz ve yaşamımızı sürdürebilmemiz için kesinlikle önceden edinilmiş ve depolanmış olan birçok prototip görüntüye gereksinimimiz bulunmaktadır.

Bazı durumlarda depolanmış olan "prototip" görüntüler zararlı bazı sonuçlara neden olabilmektedirler. Bu tür bir prototip görüntü depolamada psikolojik etkilerin reel görüntülere oranla çok çok daha fazla bir etki gücü ve ağırlığı bulunmaktadır. Bunun aşırı uçlara varan örneklerinde, hastalıklı durumlarda, "halüsinasyonlar" dan söz edilmektedir. Böyle bir durumda gerçek görüntüler tam anlamıyla anlamlarını yitirmektedirler ve bu durumda birey sadece bilgi olarak depoladığı görüntü taslaklarına uyum göstermektedir. Bu taslaklara gösterilen uyum bilinç bölümüne kadar sızabilmektedir.

Sağlıklı bir bireyde görüntü taslakları genel olarak bilinç altında bulunmaktadır. Buradan hakim olan görme eylemi eksiksiz olarak gerçekleşmektedir. Bunun en anlamlı göstergesi renkli televizyondur.

Bizim için çimenler her zaman yeşil renkle ve insan yüzlerinin renkleri her zaman ten rengidir (açık pembedir). Anak fizik gereçleri ile yapılan ölçümler göstermektedir ki bir çimenden geriye yansıyan ışıkların farklı olması durumunda varolan olanaklar gözönüne alındığı zaman gördüğümüz renklerle fiziksel gereçlerin verdikleri sonuçlar arasında bazı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Kızılımsı armısı bir renk olarak batmakta olan güneşli bir ortamda güneş ışınlarının yeşil bölümieri yok denecek kadar az bir güce sahip bulunmaktadır, bu durumda ise çimenlerin renkleri fiziksel ölçüm gereçlerinin verdikleri sonuçlara göre kahverengi-mor arasında bir renk olarak gözükmetedir. Ancak var olan tüm bu koşullara karşın yine de çimenleri bu koşullar altında yine olarak görmeyi sürdürmekteyiz.

Aynı zamanda gece karanlığında da renklere duyarlı bir yapıya sahip bulunan konicikler bu tür bir durumda artık gözümüzün ağ tabakasında herhangi bir etkide bulunma olanaklarından yoksundurlar, ancak biz ay ışığı altında da çimenleri gene yeşil olarak görmeye devam etmekteyiz. Renk bu özelliğiyle gözümüzün gördüğü ve algıladığımız biçimi ile bir ayırımı göstermektedir ki bu ayırım bir film yapımının üzerinde kafa yormasına değecek bir durumdur.

Temel olarak bu fenomen oluşabilecek olan taşmalara karşı bir koruyuculuk

görevini yerine getirmektedir. Görme merkezi televizyonda çeşitli durumlarda bulunan her türlü ışık koşuluna kendisini uyarlamaktadır. Büyüklüğü oranına bağlı olmak koşuluyla bizde varolan "ön yargılar" bizlere bu konuda yardımcı olup hizmet etmektedirler. Bu, aynı bir film kopya laboratuvarında çalışan renk düzeltmecinin yaptığı bir seri işlemler gibi davranmaktadır. Bir renk düzeltmeci ise öyle davranmaktadır "bu çimenler yeşil olmalı, ancak varolan görüntüde bu çimenler kahverengi bir renk görünümündeler. Bu durumda doğru bir renk düzeltmesinin yapılabilmesi için biz görüntüye biraz mavi eklemeli ve kırmızıyı biraz zayıflatarak görüntüde kahverengi olarak kaydedilmiş çimenleri yeniden yeşil olarak görebiliriz ve bu düzeltme yapıldıktan sonra da görüntüde var olan diğer nesneler de gerçek renklerine sahip olacaklardır. Ancak böyle bir düzeltme ile görüntü biçim bildiğimiz ve tanıdığımız bir doğa parçası durumuna gelebilecektir".

Burada belirtilmesi gereken görme merkezinin fotoğrafta renk düzeltmesi yapılması gibi bir düzeltme yapısına sahip bulunmasıdır. Bu da her durumda ele nesneyi tam olarak kanıma ve nesnenin bizler için tam olarak belirliliği konusunda geçerlidir. Garip olan şey bizim duyularımızın idrak için tam bir uyum yeteneğine sahip olmamasıdır (görüntülerde ya da hoportörlerden yayılan ses tonlarında), bu durum idrakın doğaya uygun olmaması gibi bir sonuç doğurmaktadır.

Görme merkezinin renk düzeltmesi eğer iki renkli görüntü yanyana bulunuyorsa ya da bir arada gösterilmekteyse bu tür bir durumda her bir görüntünün ayrı ayrı düzeltilmeye gerek duyulmasındandır. Ya da her iki görüntü de bize doğal olmayan renkleri ile görüneceklerdir.

Bunun nedeni her iki görüntünün de ayrı ayrı renk düzeltilmesi gereksiniminin bulunmasıdır. Ya da her iki görüntüde de bize doğal gelmeyecek renkler bulunmuş olacaktır. Bunun dışında kalan bir alternatifte bizim biraz daha güçlü olan görüntüye kendimizi uydurmamızdır. Bu yolla da diğer görüntü daha düşük kalitede renklere sahip bir görüntü olarak görünecektir.

Görüntüde aynı zamanda renk yönüyle ele alındığında çok relatif bir kavramdır. Doğada bu fonksiyon bir nesnenin gövde rengine ve bununla ışığın biraraya gelmesine bağlı bulunmaktadır. Görme işlevinde ise bunu görme merkezinin düzeltici unsuru ile birarada ele almak gerekmektedir. Üç katlı bir duyar ata sahip olan bir renkli filmde renkler filmdeki bu üç tabaka tarafından tek tek renk kombinasyonları olarak ancak doğadaki fizik gerçeğinde olduğundan ve yansımından farklı olarak saptır. Nasıl daha sonra bir renkli filmde gerçeğe uygun ve kişilerin görmelerine hizmet eden ve doğru olan görüldüğü düşünülen görüntüler elde edilmektedir. İşte bu anlaşılmamaktadır...

Bir daha: Odak Uzaklığı

Daha önceki konularımızda da artık tam anlamıyla açıklığa kavuşturduğumuz biçimde görme merkezi gözümüzün gönderdiği fiziksel veriler, sayılmayacak kadar çok prototip görüntü ve ön yargılarla görme işlevini yürütmektedir. Bu durumda biz tekrar odak uzaklığı kavramını ele almak zorunluğunu duyuyoruz. hemen girişle daha önce görülmemiş bir alan birbirini izleyen kurallar biçiminde gelişmektedir. dünyaya gözümüzü ağızdan ilk yarım saniye gözümüz "geniş açı" olarak görmektedir. bu durumda göz kendi göz çukuru içinde sağa, sola ya da yukarıya aşağıya hareket etmeksizin durur ve baktığı uzağı ilk önce "genel" olarak kaydeder. Bu görüntü şimşek hızıyla bilincimize nüfuz eder. Burada temel olarak önemli olan göz yuvalarının kenar bölgelerinden alınan görüntülerinin yalnızca bilinçaltı tarafından alınıp değerlendirilmesidir. Bir görüntü ne denli gözün kenar bölgelerinden alınmış bir görüntü özelliğini taşıyorsa, bu görüntüler o kadar bilinçaltının değerlendirdiği görüntüler niteliğini taşımaktadır (Herhangi bir obje eğer gözümüzün kenar noktalarında görülebilecek biçimde hareket etmekteyse bu artık bilinç tarafından algılanamaz). Görme merkezinde algılanmış olan "genel" görüntü depolanıp tasnif edilir ve herhangi bir zamanda karşılaşılabilecek başka benzer bir olay için uyumlama (oryantasyon) yardımcısı olarak biçimde hizmet görür. Bu aynen bir haritanın bir uzağı tam olarak yansıtmasına benzeyen bir değerlendirme biçimidir.

Bunun ile alışılmış olarak birey detayların algılanabilmesi için soldan başlayarak sağa doğru yavaş yavaş ve aşama aşama baktığı uzağı taramaya başlar. "Sol tarafta duvarda büyük bir resim asılı, ona daha sonra daha dikkatli olarak bakmalıyız. Orta tarafta bir masa duruyor, masanın koyu renkli bir örtüsü var, masanın etrafına sandalyeler dizilmiş. Masanın üzerinde bir saksının içinde çiçekler duruyor. Vazo çok enteresant... "Burada göz bağlarını uzun odak uzaklıklı bir bakış biçimi ile değiştirir, daha sonra biraz önce inlemede görülmüş olan resim ve masanın üzerindeki nesnelere gerçekten daraltılmış bir odak uzaklığı ile bakılmaya başlanır. "Vazo koyu mavidir, oval bir biçimde üretilmiş, spiral biçimde altın rengi çizgilerle süslenmiştir". Bu uzun odaklı bakış biçimine bizler yakın çekim adını vermekteyiz. Bu bakış biçiminden sonra artık göz yeniden küçük odak uzaklıklı hali olan ilk bakış biçimine döner. Amaç, diğer dikkatli çekebilecek değerlerde olan ayrıntıların ortaya çıkarılabilmesidir. Sözünü ettiğimiz bu olaylar son derecede hızlı ve birbirinin peşisıra, ve tam olarak "otomatik" bir biçimde oluşmaktadır. Acaba niçin inceleyici bir bakış genel olarak sol taraftan başlamaktadır. Bu sorunun yanıtı henüz tam olarak bilinmemektedir. Bazı araştırmacılar bunun sol taraftan sağ tarafa doğru bir okuma sistemimiz olduğu için böyle olduğunu söylemektedirler. Ancak bu savunuyu onaylar nitelikte yazılmış olan deneylerle henüz karşılaşmış değiliz. Eğer bu savunuyu doğruysa acaba araplar görüntüyü sağdan sola doğru ve acaba çinliler yukarıdan aşağıya doğru mu incelemeye başlamaktadırlar.

Gözün odak uzaklığının etkili bir bakış açısı görme merkezinde önemli alanlar doğrultusunda aktif bir değerlendirmenin yapılmasını sağlayacaktır. Bunun yanında

odak uzaklığının göz tarafından kendi kendine değiştirilebilmesi olayların durum ve oluşlarına bağlı olarak oluşmaktadır. Genç fotoğrafçıların objektif üzerinde yaptıkları seçimi bu nedenlerden ötürü sık sık değiştirme yoluna gitmektedirler. Bir kumsalda ya da bir bozkırda bulunduğumuz yerden beş kilometre uzaklıkta ufukta görünen bir otomobil çok küçük bir nokta olarak belirecektir, aynı büyüklük ağırlığına (görüntüdeki konumuna göre aynı etki gücüne) sahip olan bir şehir görüntüsü içinde bulunduğumuz yerden yüz metre uzaklıkta olan bir otomobil ancak iyi konsantre olduğumuz zaman bozkır ya da kumsalda olduğu fotoğrafik güçte görülebilir bir ağırlığa sahip olabilecektir. Bu küçük noktanın sağında ya da solunda neler olmaktadır, bunun doğru dürüst algılanabilmesi mümkün değildir. Aktif bir bakışın görüş açısı burada belli açı kesirleri kadar sınırlanmaktadır. Bir kilisenin renkli penerelerinden eğik ya da çapraz düzeyde güneş ışınlarının kilisenin içine girdiği durumlarda bizler gözümüzün görebileceği en geniş açıyla durur ve genel etkinin bizim üzerimizde bir etki bırakmasını isteriz. Bu durumda bizim bakış açımız bozkırda olduğundan yüzlere kez daha büyük olmaktadır.

Bozkır örneğinin çok doğru ve her yerde oluşabilecek kadar yaygın bir örnek olmadığı savunularak kabul edilmek istenmeyeektir, çünkü böylesi bir durumda bakış açısı daralmaktadır, ancak elbetteki böyle bir durumda göz bir teleobjektif gibi büyütme özelliğine sahip bulunmaktadır. Böyle bir durumda şunu hatırlatalıyız ki, bu büyütme gözde yapılmamakta, tam tersine bu büyütme işlemi görme merkezinde yapılmaktadır. Burada en önemli rolü oynayan faktörler de psikolojik faktörler olmaktadır.

Bu fenomen çok eski zamanlarda insanoğlu tarafından kuruldu, ve kalıtsal yoldan geçerek ev uzun yıllar içinde gücünün önemli bölümünü yitirerek etkisini sürdürdü. Atalarımız ormanlarda ve bozkırlarda vahşi, korkutuu ve yırtıcı hayvanları avlayarak yaşıyorlardı. Bu insanların yaşam ile ilgili olan ufukları tehlike ve beslenme ile sınırlanmıştı ve bu nedenlerden ötürü de bakış biçimlerini bu alanlara doğru odaklamışlardı. Nasılki ayaklarımızın önündeki ya da üzerimizdeki oluşan şeylerin algılanması küçük bir önem taşıyorsa bu tür bir durumda da tehlike ve belenmenin dışındaki şeyler önemlerini yitirecekler bakış biçimleri bu iki alan içinde yoğunlaşacaktır.

Bu algı (ya da başka bir deyişle görme ile oluşan idrakın) yatay bakış biçiminde basit bir deneyle büyütülmesini yani dar açılı bir duruma getirilmesini gösterebiliriz. Yükselmekte olan ay, en yüksekte bulunduğu durumdan çok daha büyük olarak görünmektedir. Ancak, ayın doğma evresini ve en yüksek konumda bulunduğu durumu 300 mm. lik bir teleobjektifle görüntülediğimizde her iki konumdaki durumunun da 1mm. yarı çapında olduklarını, yani birbirleriyle eşit büyüklükte bulunduklarını farkederiz. Bu efektin ufuktaki durumu gerçekten çok şaşırtıcıdır, birçok fenomen ışığın kırılmasından doğan hava tabakasının doğurduğu bir durumla

açıklanmaktadır. Hava tabakasının düşen ışık ışınlarına karşı birtakım etkilerinin bulunmasına karşın bu etkiler hiç bir durumda 10 diyoptrilik bir mercek yapısında değildirler.

Ortalama olarak beş metre yüksekliğinde olan bir evin birini katından yaya kaldırımına taşlarına bakınız ve daha sonra yaklaşık olarak aynı büyüklükte olan, odadaki uzaklığı ortalama olarak beş metre uzaklıkta bulunan bir resme bakınız bu bakış sırasında hareketsiz olunuz. Bu durumda kaldırım taşları daha küçükmüş gibi görünecektir. İlk kez yüzme havuzuna giden acemiler için üç metre yüksekliğindeki atlama trampolini çok daha yüksekmiş gibi görünür. Hava çekimlerinin yapılması zorunluluğunun ortaya çıktığı durumlarda fotoğrafçılar tüm soğukkanlılıklarını yitirmektedirler. Fotoğrafçı heyecanla kamerasında bulunan objektifin sürekli olarak odak uzaklığını değiştirir ve elde etmek istediği görüntü anlayışının derdine düşer. Böylesine bir olayda fotoğrafçının öğrenmesi gereken bu durumda gelişmekte olan bakış açısı büyüklük durumunun subjektif görüntüsüdür.

Nasıl Farkediyoruz

Kaldırımlar ve aradaki trafiğin zihnimizde önceden oluşmuş olan önyargılar biçiminde görme merkezimizde nasıl oluştuğunu daha önce işlemiş, sokağa çıktığımızda bunun nasıl geliştiğini anladığımızı. Sokak görüntüsü daha önceki örnekte gösterildiğinden daha farklı bir nitelik taşımamaktadır. Tüm bunlara karşın bizim bakış açımızın içinde bulunan şeylerden birisine yada belli nesnenin çeşitli delaylarına bakışımızı yöneltip bakış açımızı daraltırız. Köşenin karşısında bulunan boş arsada şimdi bir ekskavatör bulunmaktadır ve dün bu ekskavatör burada bulunmamaktaydı. Görüntüdeki bu nokta daha öne bilinen ve beklenen bir şey değildi ve bu nedenden ötürüde dikkatimiz bu değişikliğin üzerinde toplanmaktadır. Daha öne görmüş olduğumuz bir görüntüdeki herhangi bir değişiklik dikkati o noktaya doğru toplanmasına neden olmaktadır.

Elbette ki koyu renklerle yazılmış olan sözük yazısı bu sayfa okunurken gözümüze ilk çarpan sözüktür. Bu küçücük temel bu sözüğün öncelikle okunmasına neden olmaktadır. Böylesine rağmen göz yine de sol üst köşeden okunmaya başlamaktadır. Böylesine bir duruma rağmen göz yine de sol üst köşeden başlamaktadır. Bazı nesneler herhangi bir durumda bir yapı ya da renk olarak çevreleriyle kontrastlık oluşturuyorlarsa bu çevrenin içinde ilk önce bu nesneler farkedilmekte ve araştırılmaktadır.

Bazı durumlarda "prototip- görüntüler" değişimlere karşı bir direnme oluşturacak ve bu değişimleri algılamayacak kadar derin etkiler bırakmaktadır. Eğer yıllarca bir caddenin üzerinde gidip gelmişseniz, bu caddenin üzerine bir gee önce konmuş tek yönlü yol trafik işaretini gözden kaçırarak trafik kurallarını

çığneyebilirsiniz. Bir şehrin yabancıları olan bir kişi ise kendisinin daha önceden bu cadde ile ilgili prototip görüntülerinin olmaması nedeniyle bu işaretli görece ve kurallara uygun biçimde davranacaktır. Böylesi bir durumda artık sizin cadde üzerindeki görsel yapınız iyice sağlamlaşmış ve bilinciniz artık yeni bir trafik işaret levhasını kabul etmemiştir.

Bakılan şeyin nasıl farkedilip ya da nasıl farkedilmediği tesadüflere bırakılmayacak kadar önemli ve bir sinema için kesin olarak belirlenmesi gerekli olan bir durumdur. Bir film yapımcısı bu yönden kendi filmini gerçekleştirirken seyircinin gerçekten film yapımcısı için seyirciye iletilmesinde zorunluluk görülen şeyleri algılaması, bunların seyirci tarafından farkedilmesini sağlayacak biçimde önlemler alabilmelidir.

Görme merkezinin tekrar anımsamaya değer bir diğer başarısı da, her iki gözden gelen ve birbirinden küçükte olsa değişiklik gösteren görüntü sinyallerinin tek bir plastik görüntü biçiminde birleştirilmesidir. Bu durumda sol göz sağ gözden ortalama olarak 6,5 cm. kadar bir uzaklıkta bulunmakta ve sağ göze oranla sol gözümüzün gördüğü gerçekten başka bir görüntü niteliğini taşımaktadır. Normal olarak biz bu farklılığı asla farkedemeyiz. oysa sağ göz ve sol göz arasında prallax olarak kayma bulunmaktadır. Algıladığımız görüntü ise birbirini üzerine çakışmış durumda bulunan iki görüntü biçimindedir. Bu tür bir düzeltme işlemi için görme merkezimiz bir hesaplama yapmakta, nasıl tek tek nesneler arka arkaya kademelenme biçiminde diziliyorlarsa ve nasıl bir form oluşturuluyorlarsa, görme merkezinde böyle bir düzeltme yapmakta ve paralel kayması olarak adlandırdığımız ve iki gözümüzün birbirinden farklı konumlarda bulunmasından doğan iki ayrı görüntü birbirinin üzerine çakışık tek bir görüntü biçiminde oluşturulmaktadır.

Daha önce ortaya koyduğumuz ve bunların içinden bazılarının daha sonra işlenecek bölümlerde sonuç üzerinde etkili olabilecek olan kuralları biraraya getirdiğimizde;

11)- İnsanlar nasıl oluyorsa gözleriyle bir çok şeyin içinden ancak gerçekten etkili olan şeyleri görüyorlar. Bu durum görme olayından seçim yapan kişinin bilinçaltında depolanmış olan "prototip-görüntüler" e bağlı bulunmaktadır.

12-) İnsan gözünün odak uzaklığından ya da görüş açısının duyarlılığından söz edilebilmesi mümkün değildir. Odak uzaklığı ve bakış açısını koşullar yönlendirmekte ve saptamaktadır. Görme merkezi tarafından belirlenen ve bununla fotoğrafik bir kavramın oluşturulması mümkün değildir.

13-) Büyüklük konumunun algılanması psikolojik verilere uymamaktadır. Tam tersine bu algıyı yöneten ve yönlendiren başka şeylerdir. Algılanan nesnenin yatay ya

da dikey bir görünümünün olup olmadığı çok önemlidir. Bunun ile insanın görmesi fotoğraflık temel kurallarla bir ayrılık göstermektedir.

14-) Görme merkezi bizlerce daha önceden bilinen "önyargı"nın oryante edilmesi sonucunda renk düzeltme işlemi yapmaktadır. Üç ayrı duyarkata sahip bulunan renkli bir film bu yapıya uzaktan ya da yakından hiç benzememektedir. Bunun sonucunda renkli fotoğrafçılıkta insanın görme yapısı arasında hiçbir benzerlik bulunmamaktadır.

15-) Görme merkezi her zaman renkli olarak görmektedir. Bu durumda görme çubukçularının hiçbir işlevleri bulunmamaktadır. Ancak yine bu temelden yola çıkarak siyah-beyaz fotoğrafçılıkla göz arasında objektif bir benzerliğin kurulabilmesi olası değildir.

16-) Görme merkezi iki gözümüzden birden gelen görüntülerin her ikisini birden algılayarak üçboyutlu bir elkinin elde edilebilmesini sağlar. Bu durum (deneysel filmler dışta tutulmak koşuluyla) fotoğrafçılıkta gerçekleştirilebilen bir durum değildir. Bu üçboyutluluk ayrımı fotoğrafçılık ile insan gözü arasında oluşan ayrımın en önemli faktörlerinden birisidir.

Yukarıda belirttiğimiz bu noktalardan zorunlu olarak birtakım sonuçların çıkarılması gerekmektedir. Bu sorunlar aynı zamanda birçok film yapımının da umutsuzluğa sürükleyebilecek niteliktedir. Oysa ki burada verilmiş olan bazı verilerin ışığında film ve fotoğrafçılıkta bazı düşüncelerin uyanması sağlanabilir, fiziksel veriler aracılığı ile insanoğlu gerçek, yanılmaz etkileri doğa aracılığıyla ile sağlayabileceğini sanmaktadır. Bu aşamaya değin de söylediğimiz gibi böyle bir düşünce bu tür bir durumda çok naif ve çok acemice bir düşünce olmaktan ileriye gidemeyecektir. Böylesi bir tutumu benimseyenler bir kameranın ir tutulması ve film yapımının böylesine bir düşünce ile yönlendirilen bir kamera ile (gelişmekte olan olayı izleyen) izleyicilerde yeterli oranda etki ve durumun uyandırılabilceğini düşünmektedirler. Böyle bir düşünce olsa olsa bir amatör fotoğrafçı olan turistlerin kavrama ve algılama yapılarında son bulacaktır.

İKİNCİ DUYU

İnsan gözü, insan ne öğreniyor, ne düşünüyor ve ne hissediyorsa esas itibariyle onları görür. Genel olarak bu form ve görüntüler anılar biçiminde depolanır.

Ancak, bazı şeyler duyma biçiminde bizlere ulaşmaktadır. Bizler birer film yapımcısı olarak oluşturduğumuz yapımlarda ya da haberlerde ses biçimindeki yapımları ya da haberlerden söz etmekteyiz. Bu durumda da kısa da olsa insanların ses duyma yeteneklerinden söz edilebilmesi gerekecektir.

Kulaklarımız aracılığı ile havanın salınımını algılayabiliyoruz, bazı ses ve gürültü salınımlarını duyabiliyoruz. Bu gürültü ve salınımların algılanabilmesi de aynı gözümüzün elektromagnetik tayfın ancak çok dar bir alanını görebilmesi gibi ancak belli sınırlar içinde olmaktadır. Bu sınırların üstünde ya da altında olan bölümlerdeki ses salınımlarının kulaklarımız tarafından algılanma olanağı bulunmaktadır. İnsan kulağının duyabildiği sesler 30-16000 salınım/saniye dolaylarındadır. İnsan kulağındaki en yüksek ses duyma oranı eski insanlarınkine göre belli bir düşüş göstermiştir. Bu sınırların altında ve üstünde bulunan ses salınımlarının algılanamaması sesin duyulamaması anlamına gelmektedir. Duyma sınırının altında bulunulması durumunda havadaki sınırlı ortadan kalkmakta ve biz yine sesi duyabilme olanağından yoksun kalmaktayız.

Duyulabilecek olan sesin yüksekliğinin alanı gerçekte çok büyüktür. Değişebilir ses yüksekliğinin (ses yoğunluğunun) alanı insanı hayrete düşürebilecek kadar geniştir. Pistten kalkmakta olan bir jet uçağının çıkardığı ses enerjisi 100.000.000.000 dir ve bu büyüklükten, uzakta çalışan bir kol saatinin çıkardığı tiktak seslerine kadar olan bir duyma gücümüz bulunmaktadır. Bu alan içinde doğal olarak bir mikrofona ya da bir amplifikatöre bulunmamaktadır.

Hava salınımları kulağın giriş yerinde kulak zarı ile temas ettiklerinde mekanik salınımla küçük bir kemiğin üzerinde salınım başlar (Bu kemikler çekiç, özenge ve örstür) ve bu kemikçikler daha ince bir zarıdan oluşan diyaframa bu hareketi iletirler. Bu zarın arkasında içleri akışkan bir sıvı ile dolu helezon biçiminde sarmal bir yapıya sahip ve boru biçiminde konik borular bulunmaktadır. Bu sıvı salınımların daha ileriye doğru aktarılmasına yararmaktadır.

Bir yumak biçiminde toplanmış olan borucukların duvarlarında değişik uzunluklardaki tüyükler akışkan sıvının içinde çeşitli yükseltiler yaparak bu sıvı içinde dalgalanmakta ve sinir kökleri ile bağlantıda bulunmaktadırlar. Çok hafif bir ses biz buna ortalama olarak saniyede 440 kez sallanan etkiye sahip diyoruz belirli bir takım tüyükler aralığı ile sinir uçlarına ve oradan da sinyal haline dönüşerek beynimizdeki duyma merkezine değin ulaşırlar. Sesin daha yüksek oranlı olması

durumunda o zaman fazla tüycük hareketlenecektir. Çok yüksek ses tonlarında ise tüm alanda bir hareketlenme olacaktır. bu nedenden ötürü iki tane birbirinden yüksek ses dalgası birliktelemiş gibi duyacaklar ve birbirleri ile aralarındaki farklar ayırdedilmeyecektir.

Sinir tepkileri kulak tarafından alınan sesleri duyma merkezine ulaştırma işlevini yerine getirmektedir. Bu görme tepkilerinin beynin görme merkezine iletilmesi gibi bir durumdur. Sesin etkileri bu aşamadan sonra beynimizin daha üst bölümlerine birer özet olarak iletilir. Burada ilk önce ara tonlar (ya da perdeler) ile sesin ayrımını yapmalıyız. Sesin normal yüksekliği (diyapozunu) örneğin "a" bir ses olarak 440 Herz'lik bir yapıya sahip bulunmaktadır. (Herz sesin bir saniyedeki salınım miktarına verilen bir birim değeridir).

Yalnızca sesler aracılığı ile müzikte birşeylerin yapılabilmesi mümkün değildir. Örneğin bir "a" sesinin müzikte bir kemandan mı yoksa bir trompetten mi çıktığının bilinmesi istenecektir. Tüm müzik sesleri olan sesler üst tonlar adı verilen tonların düzenlenmesi sayesinde ortaya çıkmaktadır ve benzerleri arasında farklarlar bu sayede mümkün olabilmektedir. Üst tonlar daima hızlı olarak salınmaktadırlar. Bu salınımlar temel frekanslara yüklenmiş bir durumda bulunmaktadır. Temel bir örneği bir müzik gereci olan orgta verecek olursak bu gercin tam on iki tane değişik üst ses verebildiğini görürüz. Bu üst tonlar doğaldır ki onun özel karakterini belirlemektedir. Biz yüksek frekansları ne kadar kötü olarak duyarsak (ya da bu yüksek seslerden ne kadar az okuyucu sistemlerde yeniden üretim bulunmaktaysa) o kadar tek bir ses ve enstromanın karakteristik özelliği o denli yitmektedir.

Dilimizdeki sesliler "a,o,i ya da u" aynı ses yüksekliğinde söylenmektedirler, birbirlerinden olan farkları üst sesler aracılığı ile belirlenmektedir.

Gürültü seslerden daha karmaşık bir yapıya sahip bulunmaktadır. Alışılmış olarak gürültü: kuralsız olarak salınan seslerin birbirleri ile karışımlarından oluşmaktadır. Bu tür bir durumda üst tonlar kendilerine ait olan karakteristiklerini yitirirler. Bu durumda ise müzik tonlarından çok küçük bir farklılıkları olmaktadır. Sessiz harflerin fizik görünümüleri örneğin "l,p,s,f" gibi harflerin fizik görünümüleri bu durumun bariz bir örneği olarak gürültü durumundadır. Düzgün olarak çalışmayan bir telefonda çoğunlukla sesleri birbirinden ayrılmış biçimde duyma olanağımız bulunmamaktadır.

Sürekli gürültü: şiddetli bir fırtına yada rüzgarda ağaçların çıkardıkları ses, elektrik motorlarının sürekli sesi, genel sokak gürültüleri, çok sesli mırıltı ve homurtular ve bunların yanında tek dalgalı gürültüye dayalı gürültü cinci olarak silah olarak patlamaları, çekiç vuruşu, kaldırım taşları üzerindeki kadın ayakkabılarının , topuklarının çıkardıkları seslerden söz edebiliriz.

Kapalı bir odada ses dalgaları duvarlara çarparak reflekte olurlar. Çoğunlukla birden çok kere duvara çarpan ve bunun ile her seferinde kulağımız tarafından algılanan sesleri algılarız. Bu durumda ortaya çıkan ses artık ses dalgasından oluşan bir ses niteliğinde değil, tam tersine komplike bir yapıya sahip olan, sürekli bir gürültü biçiminde düşünülmelidir ve bazı değişik karışık ses dalgalarının bizlerin duyma merkezimize yeniden alınarak bir biçimde sokulduğunda düşünülmelidir.

Eğer bulunduğumuz odada bir radyo çalmaktaysa, burada kulağımıza çalınan ve temel seslerden belki yirmi kadar müzik aletinden çıkarak yaklaşık olarak 200 kadar üst sese sahip halde kayıt sütünüdyosundan reflekte olan sesler belkide kulağımıza kadar ulaşacaktır. Bu sırada yanımızda bir tanıdığımız oturmakta ve bu kişi sizi kendi konusu hakkındaki yenilikleri içeren bir konuyu açıklamaktadır. Bunun anlamı ise belli bir oranda odanın içinde belli türde konuşmalar ve gürültülerin varlığının bulunmasıdır. Her ikisinde, yani radyodan çıkan sesler ve konuşan kişinin seslerinin birçok kareler duvarlara çarparak yansıması ve saniyelerin küçük birimleri kadar zaman aralıkları içinde kulağımıza ulaşmasıdır. Bunlara ek olarak sokak gürültülerinin önemli oranda odaya girmesi ve onun karmakarışık bir frekans biçimi olarak odanın ses ve gürültülerine katlanması da hesaba katılması gerekli, önemli bir unsurdur.

Duyma merkezinde tanıdık kişinin konuşmalarının dışında her şey filtre edilerek dışarıya atılır. Yalnız eğer anlamı olmayan ve bir anlam oluşturmeyen karışık ses dalgalarının ve dalgaların ve odayı kaplayan nesnelerin neler olduğunu ve bu oda özelliğinde bu ses dalgaları karışımının oluşturdukları yapıyı sesin nitelik ve gücünü ölçmeye yarayan bir gereç olan osilaskopla ölçerseniz hangi gücün bu gürültüye rağmen duyma merkezi tarafından algılandığını da tahmin edebilirsiniz. Bunun tersine olarak elektronları taşıyan hücrelerin önemli olmasına karşın buna ek olarak bir milimetreküpten çok daha küçük sinir hücreleri aracılığı ile tanıdığınız kişinin tüm söylediklerini çevrede gürültüye rağmen algılayabilmektesiniz.

Duyma merkezinin bu söylediklerimizin dışarda ve ek olarak yapabildiği bazı yetenekleri de bulunmaktadır. Eğer bir gürültü belli bir yonden ilk önce kulağımıza doğru gelecek biçimde oluşmaktaysa o zaman bu gürültüyle ilk kez karşılaşan kulağımız diğer kulağımıza oranla bu gürültüyü diğer kulağımıza oranla daha gerçek olarak duyacaktır. Bir ses dalgası ortalama olarak bir saniyede 330m kadar ön tarafa doğru yayılır. Burada zaman değişimi olarak konu olan süre en fazla 0,0007 saniye- yani bir saniyenin bindebirinden daha az bir süredir. Bu farklılığın gerçek yapısı sayısal olarak çok küçük olmasına karşın duyma merkezimiz için sesin hangi yonden geldiğinin algılanabilmesi yönünden yeterli bir süredir.

Kulaklarımız yalnız belli bir yükseklikte durmakta ve insan sesin daha yukarıdan mı yoksa aşağıdan mı geldiğini tam sağlıklı olarak saptayamamaktadır. Aynı

zamanda sesin kaynağı ile aradaki uzaklığı da insan yalnızca ses kalitesindeki yapıyı deneyimlerinin getirdiği bir alışkanlıkla anlayabilmektedir. Bir uçak motorunun uzaktan bize doğru geldiğini yalnızca motorun çıkardığı homurtu ile yakında bulunduğu zaman ise bundan başka çok sayıda değişik gürültüler aracılığı ile gerçek bir üç boyutlu duyum olmaksızın anlayabilmekteyiz. Bunun anlamı "stereo ses" tir. Stereo sesin gerçek anlamı iki boyutlu ses olmasıdır. Bunun karşısı ise tek boyutlu, tek kanaldan gelen sestir. İkinci duyum bu yönüyle birinci duyum olan görmeden bir boyut eksik yapıya sahip bulunmaktadır.

Duyma merkezimizde görme merkezimize benzer bir biçimde dış ortamdan yoğun bir biçimde bize gelen bilgilerden temel nitelikte bilgi taşıyanların dışındaki bilgileri tekrar dışarıya atar ve hatırlamaz, ancak temel bilgileri belleğinde tutabilen bir yapıya sahip bulunmaktadır. Yukarıda daha önce de özünü ettiğimiz örnekte bir ses ve buna ek olarak gürültüler bulunuyordu, aynı zamanda bir konuğun bize anlattıkları da vardı. Radyonun çıkardığı ses ve sokaktan süzülerek gelen gürültüler her durumda ses yönünden bir arka fon oluşturmaktadırlar burada bu sözü geçenler duvardan duvara yansımakta ve bir çok kereler reflekte olmuş olan ses dalgalarıdır. Bu sesler alt orta kısımda bulunmakta ve algılanamayan sesler grubuna girmektedir. Anak bariz ve seçik bir biçimde iradi olarak duyulabilmektedir. Her durumda bu sesler her an için algılanabilecek bir biçime dönüşebilme niteliğine sahiptir.

Örneğin aynı koşullar devam ederken radyoda birdenbire bir aşk melodisi çalmaya başlasın ve siz bu melodiyi duyun. Kısa bir zaman süresi içinde arkadaşınızın anlatmakta olduğu ve sizin üzerinizde güçlü bir etkisi bulunan öyküsünü hiç anlamamaya başlayacaksınız. Bazı kocalar sesi korkutucu bir hale gelmiş ve burnu büyük bir sesle konuşan karılarına üçüncü kez her zaman daha sesli bir biçimde anlaşılır bir konuşma tonunu geçmiş bir konuşmayla "Birşey mi söyledin sevgilim" diye sorarlar. Her durumda duyma merkezimizin bir özelliği bulunmaktadır, bu özellik bizleri çalışmamız sırasında büyük zorluklara sokmaktadır. Doğal olarak gelen seslerin kulaktan kabul edilmeleri sırasında bunların kabul edilip edilmemeleri konusunda bir karar verip bunu ayırtlama işi eğer aynı zamanda sanatsal (yapay) bir ortamda aynı bir hoarlör ya da bir duyma cihazının arada bulunduğu bir ortam gibi araya girer. Bu zor açıklanabilen fenomen uygun sınırlar içinde ele alındığında çeşitli renk tabakalarından oluşan renkli bir fotoğrafın yapısına benzemektedir. Her durumda ilk kez bir işilme cihazının kullanılması durumunda, bu cihazı kullanan insanlar ilk birkaç saniye ya da birkaç dakika sonunda çoğunlukla büyük bir sinir krizine tutuldukları ve büyük bir ümitsizliğe düştükleri çok karşılaşılmış bir şeydir. Çünkü bu kişilerin duyma cihazları kesinlikle sesin doğal yapısına uygunluk göstermektedir. Bu cihazlar gerçeğe kesinlikle uygunluk göstermektedir. İşilme cihazı herşeyin iyi bir biçimde duyulabilmesi hizmet vermelidir ve bu nedenle de karmakarışık bir biçimde gelen tüm ses dalgaları iletme işlevini yüklenmiş bulunmaktadır. Bu tür bir durumda belli bir sese insanın kendisini konsantre etmesi bu yüksek sesli gürültüde insana

yardımcı olabilecek bir nitelikte değildir. Bu durumda duyma merkezimiz tasnif yapma işlemini reddedecektir. Bunun sonucu olarak duyma cihazını taşıyan kişi daha önceleri yani duymadığı dönemlerden çok daha az mutlu olacaktır. Duyma cihazının taşıyan kişinin beyni bu ilk ve yorucu ve aynı zamanda da uzun süren zor koşullara zaman içinde kendisini uyarlayabilecektir.

Bir filmin seslerinin kaydedilmesi ve tekrar dinletilmesi sırasında da bunun dışında birşey yapılmamaktadır. Herşeyden önce bu işlem yapılırken insan işitiminin dinamik (ses şiddeti) çevresi aracılığı ile başarılan iş burada bulunmamaktadır. Başka bir yolla bizler doğal seslerden bizler için önemli olan kısmını birçok teknikler aracılığı ile tasnif ederek ayıklarız, çünkü bizim seyircimiz duyma merkezi tüm bu koşullarda bu tür bir görevi yüklenmiş bulunmaktadır.

Ses ile öğrendiklerimiz ve anladıklarımızdan sonuç olarak hatırlamamız gerekenler ise;

17)- Bizler ses dalgalarından 30 ile 16.000 herz frekansları arasında ses şiddeti çevresi (dinamik çevre) nin 1:1000.000.000.000 (1:1 Billon)u algılayarak farkedebiliyoruz.

18)- Yüksek ses ya da daha yüksek tonların (seslerin) algılanması için üst sesler, ses karakteristikleri arasındaki ayrılıklar ve dilin anlaşılabilmesi bakımından önemlidir.

19)- Bizler sesler ve ses perdeleri arasındaki küçük farklılıkları, genel gürültüleri ve tek bir dalga halinde gelen gürültüleri birbirlerinden ayırdedebilmekteyiz.

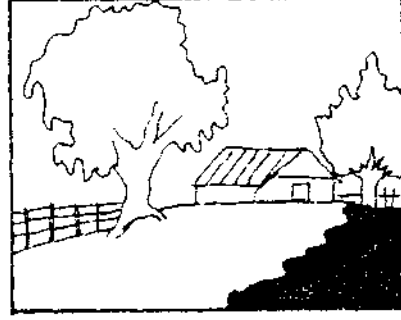
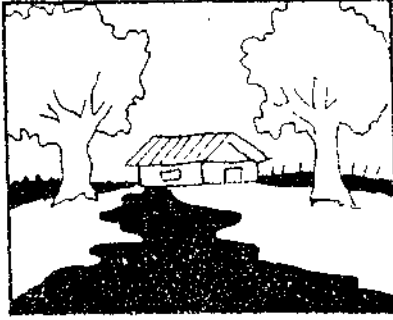
20)- Duyma merkezide aynı görme merkezinin yaptığı görev gibi algılandıklarını tasnif etmektedir. Burada yaptığı iş ses dalgalarının tümünün kulak tarafından algılanmasından sonra bunların içinden önemli olanların korunması diğerlerinin ise temizlenerek reddedilmesi işidir. Burada eğer ses dalgalarının getirdiği sesler ortamın gerektirdiklerinden daha farklı konulara aitse bu seslerin duyulmaması işlemi duyma merkezinde yapılmaktadır.

GÖRSEL DÜZENLEMEDE DİKKAT EDİLEEK KURALLAR

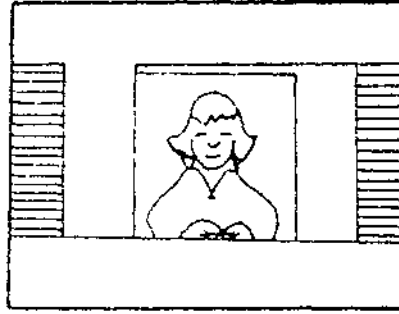
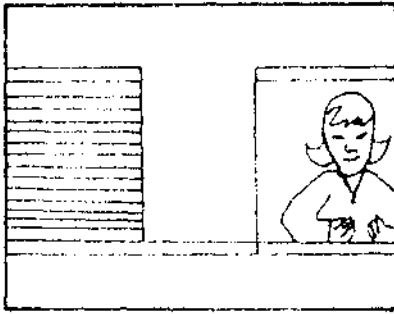
Sinemada çeşilli hareketleri veya çerçevedeki durağan görüntüleri düzenli bir şekilde yerleştirme sanatına "Görsel Düzenleme" adı verilmektedir. Çerçevenin ya da kompozisyonun kalitesi görüntünün estetik değerini belirler ve görüntüsel dengeyi sağlar.

Bunun yanında iyi yapılmış bir görüntü düzenlemesinden yetkin sonuçların ortaya çıkarıldığını söyleyebiliriz. burada denge, uyum, simetri gibi faktörlere bağlı kesin kurallar ulunmaktadır.

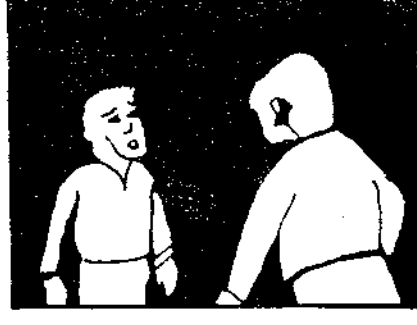
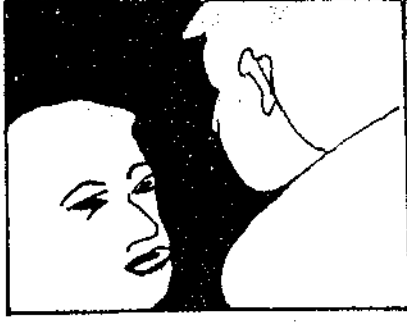
İyi bir kompozisyon için rehber olabileCek şu örneklere bakınız.



Simetriden kaçının ve çerçeve içerisindeki nesnelerle denge kurmaya çalışın.



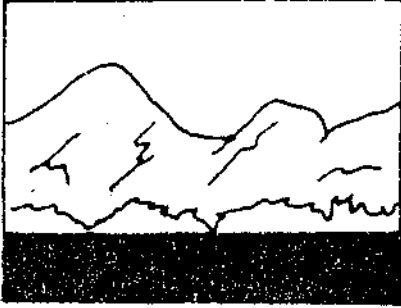
Tümüyle görülebilen öğeler kısmen çerçevenin içinde ya da dışında olmamalıdır.



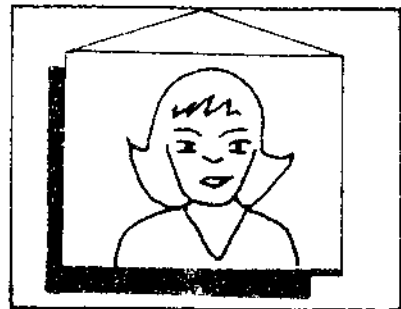
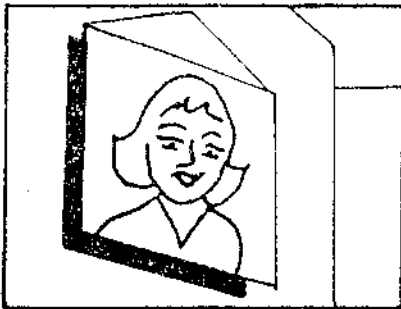
Özne daima yeterli bir uzaklıkla çerçevelenmelidir: Ne çerçevede kaybolacak kadar küçük ne de önemli bölümlerin kesilmesine, kaybolmasına neden olacak kadar büyük olmalıdır.



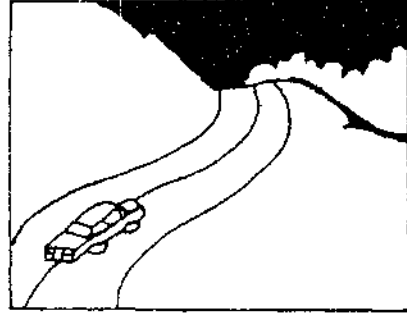
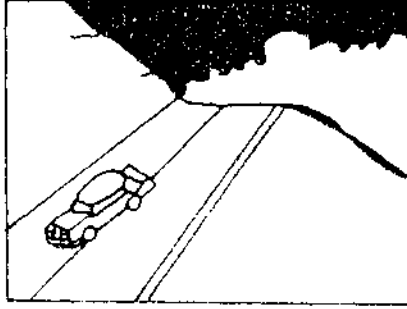
Öznelerinizi değişik uzaklıklara yerleştiriniz ki ne birbirlerini örtsünler ne de karmaşık bir kompozisyon oluştursunlar.



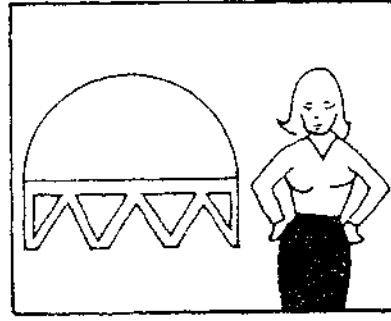
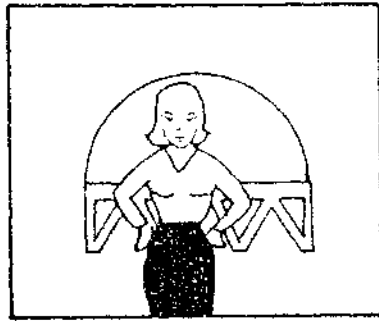
Ana nesne arka planda ya da orta çekimde olduğu zaman ikincil nesneyi ön plana vurgulayıcı bir derinlikte çerçeveleme çalışın.



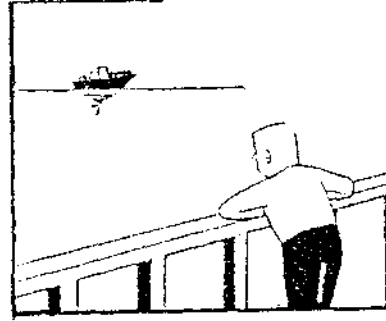
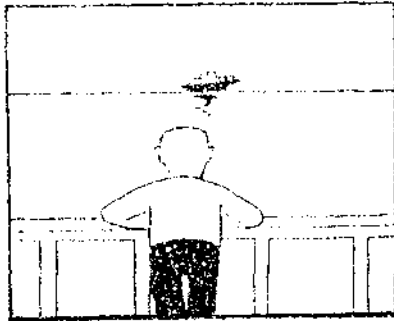
Tablolar ve kabartma olmayan benzeri nesneler asla bir kenardan çekilmemelidir, aksi takdirde aldatıcı bir perspektif oluşacaktır.



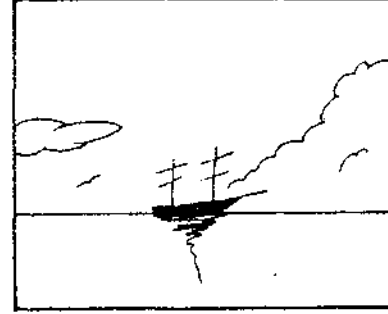
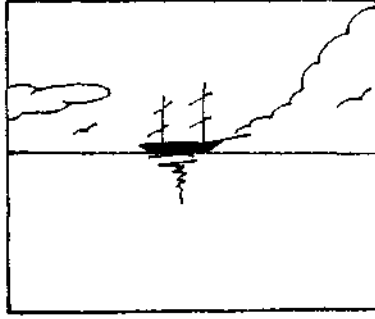
Manzaralarda doğru çizgilerden kaçının. Kavislerin olduğu çekimler daha fazla dramatik özellikler taşırlar.



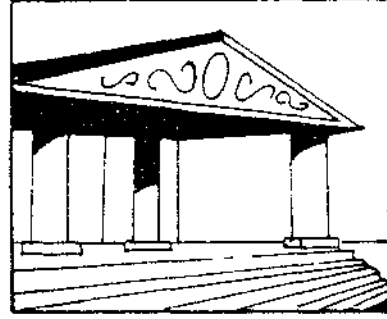
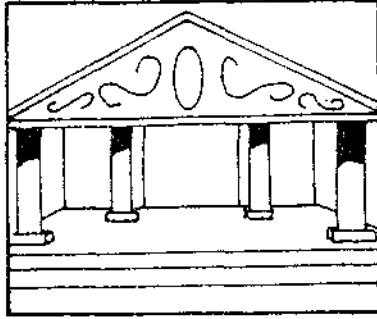
Önemli olan nesneyi asla asıl olan öğenin arkasına yerleştirmeyin. Böyle bir düzenleme her iki öğenin de değerini azaltacaktır.



Ufuk çizgisinden kaçının. Ufuk çizgisini çerçevenin ortasına değil altına ya da üstüne yerleştirin.



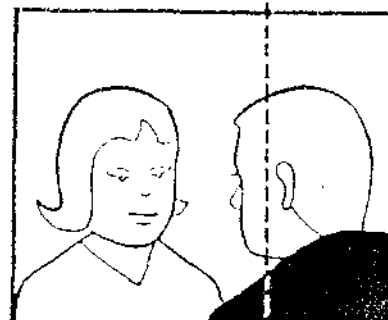
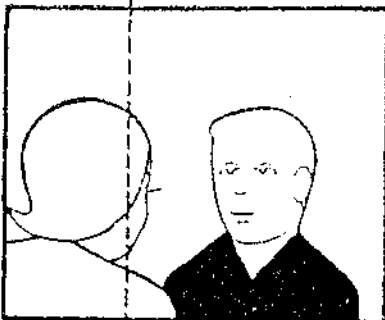
Çerçeveedeki kütlelerin boyutlarını eşit uzaklıkta göstermekten kaçının.



Nesneler perspektif durumundayken düz köşut çizgilerden kaçının ve net alan derinliğini azaltın.

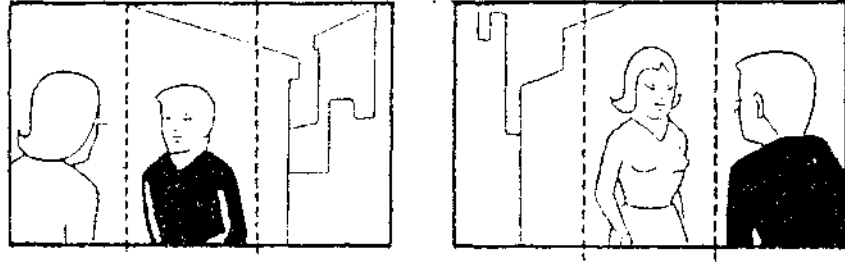
KARŞI ÇEKİMLER İÇİN GÖRSEL DÜZENLEME

Karşılıklı konuşma sahneleri genellikle karşı kamera açıları kullanılarak çekilirler. Bu ya yakın çekim ya da çiftler çiftler düzenlenmiş orta çekim biçiminde olur.



Kameranın karşısındaki perdenin üçte ikisini kapsar. Arkası kameraya dönük olan nesne ise perdenin üçte birini kapsar. Bu dağılıma geniş perde görsel düzenlemelerinde de uyulmaktadır.

Geniş perde üzerinde orta çekimin gördüğü işlev farklıdır.



Perde üç eşit parçaya bölünmüştür ve kameranın karşısındaki kişi ikisinin ortasına yerleştirilmiştir. İkinci kare karşı çekimi gösteriyor.