T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI

RADYO-TELEVİZYON

KAMERA İLE GÖRÜNTÜ ESTETİĞİ

213GIM114

Ankara, 2011

- Bu modül, mesleki ve teknik eğitim okul/kurumlarında uygulanan Çerçeve Öğretim Programlarında yer alan yeterlikleri kazandırmaya yönelik olarak öğrencilere rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış bireysel öğrenme materyalidir.
- Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir.
- PARA İLE SATILMAZ.

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
GİRİŞ 1
ÖĞRENME FAALİYETİ–1 2
1. GÖRÜNTÜ DÜZENLEMESİ VE İŞLEVLERİ 2
1.1. Görüntü Düzenlemesi (Kompozisyon) 2
1.2. Görüntü Düzenlemesinin İşlevleri 8
1.2.1. İzleyiciyi İlgi Merkezine Yöneltmek 8
1.2.2. İzleyicinin Duygularını Etkilemek 8
1.3. Kameralar Arasında Geçiş 10
1.3.1. Benzer Çekimler 10
1.3.2. Tamamlayıcı Açılar 10
1.4. Kesintisizlik 11
UYGULAMA FAALİYETİ 13
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 14
ÖĞRENME FAALİYETİ–2 15
2. KAMERA KONUMLANDIRILMASI 15
2.1 .Kamera Açısı Tipleri 15
2.1.1.Nesnel (Objektif) Açılar 15
2.1.2. Öznel (Subjektif) Açılar 16
2.1.3. Bakış Açıları 17
2.2. Kamera Açısını Belirleyen Ögeler 18
2.2.1. Konunun Büyüklüğü 18
2.1.2.Konu Açısı 19
2.1.3. Kamera Yüksekliği 20
UYGULAMA FAALİYETİ 29
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 30
ÖĞRENME FAALİYETİ–3 31
3. KAMERA HAREKETLERİ 31
3.1. Kameranın Gövdesiyle Yaptığı Hareketler 31
3.1.1. Yatay Çevrinme (Sağa Pan – Sola Pan) 31
3.1.2. Dikey Çevrinme (Yukarı Tilt – Aşağı Tilt) 33
3.2. Kameranın Konum Değiştirerek Yaptığı Hareketler (Kaydırma Hareketi) 34
3.3. Kameranın Merceğiyle Yaptığı Hareketler (Optik Hareketler) 36
3.4. Kameranın Yardımcı Ekipmanlarla Yaptığı Hareketler 38
3.4.1. Şaryo 38
3.4.2. Crane (Jimmy-jib 39
3.4.3.Steadicam 40
3.4.4.Cine Jeep 41
3.4.5. Dolly 42
3.4.6. Hareketli Araçlar 42
UYGULAMA FAALİYETİ 45
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
ÖĞRENME FAALİYETİ–4 47
4. ÇEKİM ÖLÇEKLERİ VE KURALLARI 47
4.1.Temel Çekim Ölçekleri 47
4.1.1.Uzak Çekim 48

4.1.2.Genel Çekim 50
4.1.4.Diz Çekim (Amerikan Çekim) 51
4.1.5. Bel Çekim 52
4.1.6. Omuz Çekim (Büst Çekim) 52
4.1.7. Yüz Çekim / Yakın Çekim (*Close-Up*) 52
4.1.8. Ayrıntı Çekim (Detay Çekim) 53
4.2. Çerçeveleme Kuralları 54
4.2.1. Baş Boşluğu 54
4.2.2. Bakış Boşluğu 55
4.2.3. Hareket Boşluğu 58
4.2.4. Altın Çizgi (Altın Oran) 58
UYGULAMA FAALİYETİ 60
E VE DEĞERLENDİRME 61
ÖĞRENME FAALİYETİ–5 62
5. GÖRSEL ETKİYİ ARTIRMA YÖNTEMLERİ 62
5.1. Çizgiler 63
5.2. Renkler 63
5.3. Denge 63
5.4. Birlik 65
5.5. Ölçü 65
5.6. Netlik Alanı 65
5.7. Kütle 66
5.8. Üçgen Konumlandırma 67
5.9. Hareket (Devinim) 68
5.10. Ton 69
5.11. Derinlik 69
5.12. Sadelik 70
5.13. Gölgeler ve Yansımalar 70
UYGULAMA FAALİYETİ 72
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 73
ÖĞRENME FAALİYETİ–6 74
6. İLGİ MERKEZİ 74
6.1. İlgi Merkezi Oluşturma Yöntemleri 75
UYGULAMA FAALİYETİ 77
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 78
ÖĞRENME FAALİYETİ–7 79
7. ALAN DERİNLİĞİ 79
7.1. Alan Derinliği Oluşturma Yolları 80
7.1.1. Kullanılan Merceğin Diyafram Açıklığına Göre (f değeri) 80
7.1.2. Çekime Konu Olan Cisimle Kamera Arasındaki Uzaklık 81
7.1.3. Objektif Türüne Göre 82
7.1.4. Shutter Değerine Göre 86
7.1.5. Ortamdaki Işık Kaynağına Göre 87
7.2. Alan Derinliği ile Etki Oluşturma 87
7.3. Alan Derinliği Değişimi (Mezopan) 88
UYGULAMA FAALİYETİ 89
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 90

MODÜL DEĞERLENDİRME 91
CEVAP ANAHTARLARI 93
KAYNAKÇA 95

AÇIKLAMALAR

KOD	**213GIM114**
ALAN	**Radyo Televizyon**
DAL/MESLEK	**Alan Ortak**
MODÜLÜN ADI	**Kamera ile Görüntü Estetiği**
MODÜLÜN TANIMI	Görüntüyü estetik hâle getirmekle ilgili temel bilgi ve becerilerin kazandırıldığı öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32
ÖN KOŞUL	Temel Kamera 1–2 ile Çekim Hazırlıkları 1–2 modüllerini almış olmak
YETERLİK	Görüntü diliyle istenen etkiyi sağlamak
MODÜLÜN AMACI	**Genel Amaç** Bu modül ile gerekli ortam sağlandığında görüntü dilini kullanarak istenen etkiyi oluşturabilecek ve estetik açıdan başarılı görüntüler çekebileceksiniz. **Amaçlar**: Bu modül ile gerekli ortam sağlandığında; 1. Görüntü düzenlemesini ve işlevlerini analiz edebilecek, kişileri ve cisimleri kamera karşısında konumlandıra-bileceksiniz. 2. Kamera açılarıyla istenen etkiyi oluşturabileceksiniz. 3. Kamera hareketleriyle istenen etkiyi oluşturabileceksiniz. 4. Kamera ölçekleriyle istenen etkiyi oluşturabileceksiniz. 5. Çerçeveleme kurallarına uygun çekim yapabileceksiniz. 6. Çeşitli yöntemleri kullanarak psikolojik açıdan görsel etkiyi arttırabileceksiniz. 7. İlgi merkezi oluşturabileceksiniz. 8. Alan derinliği oluşturabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	**Ortam**: Tam donanımlı atölye ve laboratuvar ortamı, TV stüdyoları, çekim platoları, **Donanım**: TV stüdyo temel donanımları ile diğer yardımcı araç ve gereçler, kameralar ve yardımcı ekipmanları, kitle iletişim araçları, örnek sinema filmleri, sektörel dergiler, internet siteleri, kaynak yayınlar, DVD, VCD, tepegöz, projeksiyon, bilgisayar ve donanımlar vb. sağlanmalıdır.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Her faaliyet sonrasında o faaliyetle ilgili değerlendirme soruları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen modül sonunda size ölçme aracı (uygulama, soru-cevap) uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Televizyon yapımları sadece birer teknolojik ürün değildir. Kimilerince bir sanat dalı olarak kabul edilmemekle birlikte televizyon günbegün gelişen teknolojik yenilikleri, sinema sanatının da bir parçası olan estetikle buluşturan yapımlar ortaya koymaktadır.

Televizyonun en önemli unsurlarından biri olan görüntünün elde edilmesindeki ilk basamak kamera ile yapılan çekimlerdir. Ancak bu görüntünün, yalnızca bir görüntü olmaktan öteye insanları yönlendirmesi, harekete geçirmesi, izleyende çeşitli duygular (sevgi, öfke, acıma, nefret, korku, neşe vb.) uyandırması kameranın nasıl baktığına, neyi, nasıl görüntülediğine bağlıdır. Kameraman bazen bir kişinin görüntüsünü bize öyle bir çerçeve ve kompozisyonla sunar ki, biz o kişiyi kendimize yakın görürüz ya da o kişiye öfke duyarız. Görüntüler yoluyla seyirci üzerinde istenen etkiyi oluşturmak bir kameramanın temel görevidir.

Bu modülü başarıyla tamamladığınızda görüntü dilini kullanmayı, izleyicinin ilgisini çekmeyi, kamerada görüntü estetiği ile ilgili başarılı çalışmalar yapmayı öğrenmiş olacaksınız. Ancak bu süreç estetik bir bakış açısı da gerektirdiği için, bunları edinmeniz bol bol kaliteli film izlemenize, fotoğraf başta olmak üzere plastik sanatlarla yakından ilgilenmenize ve iyi bir televizyon izleyicisi olmanıza bağlı olacaktır.

ÖĞRENME FAALİYETİ–1

AMAÇ

Görüntü düzenlemesini ve işlevlerini analiz edebilecek, kişileri ve cisimleri kamera karşısında konumlandırabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- 1.Estetik açıdan örnek teşkil edebilecek filmleri ve TV yapımlarını izleyiniz. Modül içinde adı geçen filmleri edinerek konuda söz edilen sahneleri dikkatle inceleyiniz.
- 2.İzlediğiniz yapımlarda görüntü düzenlemesinde nelere dikkat edildiğini inceleyiniz. Bulduğunuz verileri arkadaşlarınızla paylaşınız.

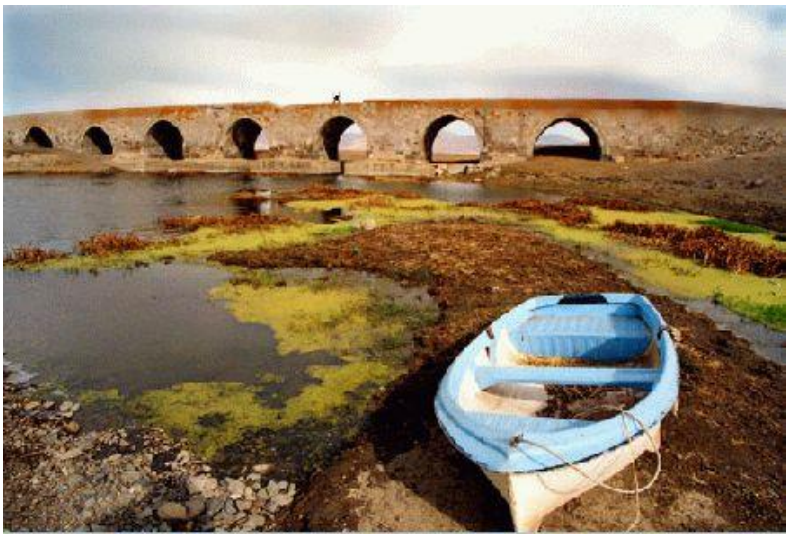
1. GÖRÜNTÜ DÜZENLEMESİ VE İŞLEVLERİ

1.1. Görüntü Düzenlemesi (Kompozisyon)

Çevremize baktığımızda, görüş alanımıza giren her şeyi bir bütün olarak görürüz, bunlar arasında önem bakımından bir seçme yapamayız. Oysa televizyonda yönetmen görüntü çerçevesi içine alacağı tüm şeyleri belirli bir önem sırasına göre düzenlemek durumundadır. İşte görüntü çerçevesi içinde yer alan şey ve kişilerin, konunun özüne uygun ve göze hoş görünür biçimde düzenlenmesine "kompozisyon" denir.

Göz, bazı görüntülere hiç ilgisizce bakıp geçerken, bazıları çok çekici görünür. Bazı görüntüler kendine özgü farklılığıyla hemen dikkat çekerken, bazıları sıradanmış izlenimi verir. Bazı görüntüler bizi duygulandırırken, bazıları belli bir noktaya ilgimizi çeker. İşte bu, kompozisyonla yaratılan bir etkidir. Televizyon yapımlarında görüntünün kalitesi, istenen etkiyi uyandırması, programın başarısını ortaya koyar.

Dış çekimlerdeki çevre gerçektir. Doğal unsurlardan oluşmaktadır. Fakat stüdyoda, birbiriyle ilgili pekçok farklı ve yapay malzemeden oluşan bir bütün vardır. Setin düzeni, aydınlatma tekniği, yönetmenin bakış açıları en iyi sonuca ulaşmak için düzenlenir. Anlamlı bir kompozisyon oluşturmak için kameramanın şansı, karşısında kurulmuş sahneye ve aksiyonların nasıl düzenlendiğine bağlıdır. Etkili bir görüntü elde etmek, iyi bir ekip çalışmasının ürünüdür.



Fotoğraf 1.1: Başarılı bir çerçeveleme örneği

Pratik düzenleme konusunda üç temel maddeden söz edilebilir:

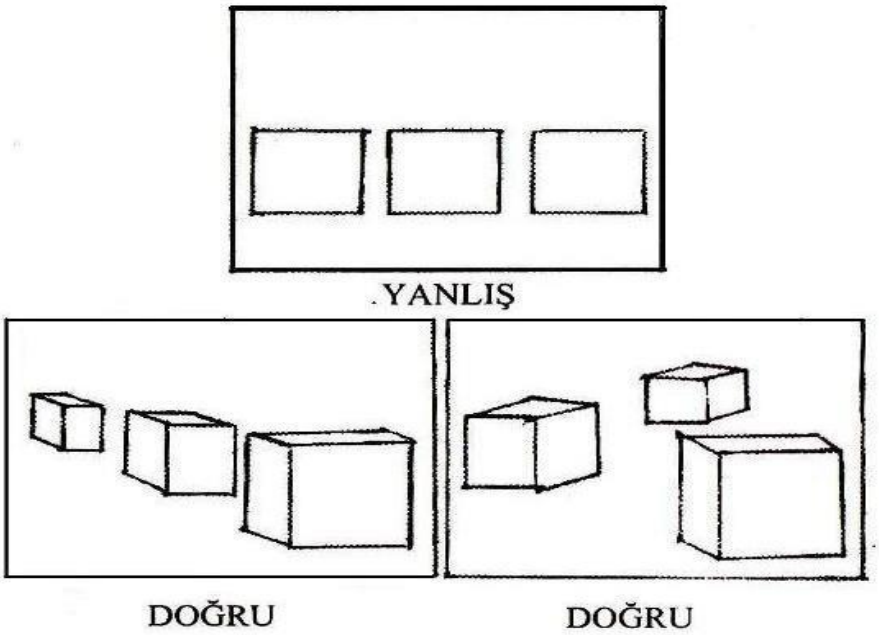
Kompozisyonun planlanması: Kişinin tamamen özgür olarak hareket ettiği durumlar için söz konusudur. Sanatçının yaklaşımı, bembeyaz tuvali, dürüstlük ve uygulanabilirlik kaygısı olmadan herhangi bir yolla çizgiler, renkler ve gölgelerle düzenlenmektedir. Fiziksel sınırlamalar en az düzeyde ve doğaldır.

Kompozisyonun düzenlenmesi: Kamera çekici, anlamlı sonuçlar üretmeden önce nesneler özel bir biçimde yerleştirilir. Set işçileri, düzenleme kurallarına uygun biçimde gerekli mobilyaları, çiçekleri aksesuarları yerleştirir. Bazen bir tek ön plan objesi bile kameranın uygun bir kompozisyon elde etmesine yardımcı olur. Kompozisyon oluşturmada önemli bir sorun, senaryodaki doğal ortamın yansıtılabilmesi sorunudur. Yapılan düzenlemedeki atmosferin yapay olduğu izlenimini ya da algısını hissettirmeden, ortamın doğal olduğu izlenimini vermek (özellikle dramalarda) akıllıca yapılmış bir düzenlemeyle gerçekleştirilebilir.

Kompozisyon seçme: Kameramanların en sık karşılaştığı kompozisyon türüdür. Kamera, yönetmen tarafından seçilmiş belli bir açıda konumlandırılır. Öncelikle en etkili nesneyi göstermek için karşısında ne varsa görüntüler. Böyle bir durumda kameraman şu yollarla kompozisyon oluşturur:

- Çerçeve düzenleme (Çerçevenin içine nelerin gireceğini ve girmeyeceğini belirleme.)
- Mercek açısını büyütme ya da küçültme (Kullanılan merceğin açısı bu açıdan sahnenin ne kadarının görüneceğini belirler.)
- Kameranın konumunu ayarlama (Kameranın aşağı-yukarı, sağa-sola hareketleri, ön plan objelerinin çerçevedeki yer değişikliği bunların uzaklığından daha önemlidir.)
- Orantı (Mercek açısını değiştirmek ve kameranın objelere mesafesini değiştirmek yoluyla aynı görüntü korunabilir, fakat yanı sıra orantılar ayarlanabilir.)

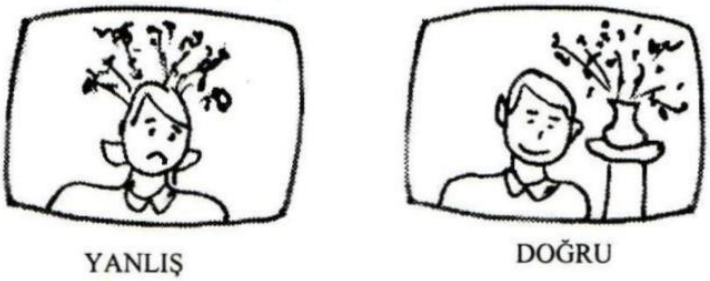
Kompozisyon bilgi, iyi görüş, yetenek ve deneyimle kazanılır. Bunlardan biri eksikse etkili kompozisyonlar elde etmek güçtür. Yetenek kişiden kişiye değişebilir ve başarıya ulaşmada en önemli etkendir. Deneyim ise yapılan çekimlerde uygulanan kompozisyonlarla artar. İnsan gördüğü şekilleri alışkanlığına, eskiden gördüklerine göre değerlendirir ve farkına varmadan sağlam formlar arar. Sinemada, resimde ya da bir başka plastik sanat dalında çalışan insan kompozisyon yaratırken çok zaman eserine gözlerini kısarak bakar. Bunun nedeni gözümüzün az ışıkta temel formları daha net görmesidir. Dikkat dağıtıcı ayrıntılar kaybolacağından kompozisyonun temel yapısı, gerek çizgi, gerek ton bakımından daha rahatlıkla incelenebilir. Sahnenin parçaları arasındaki açıklık koyuluk (ton) dengesi daha iyi görülür, kompozisyonun temel çizgileri ortaya çıkar.



Şekil 1.1: Derinlik elde edebilmek için kişi veya nesneler bir çizgi üzerinde konumlandırılmamalıdır.

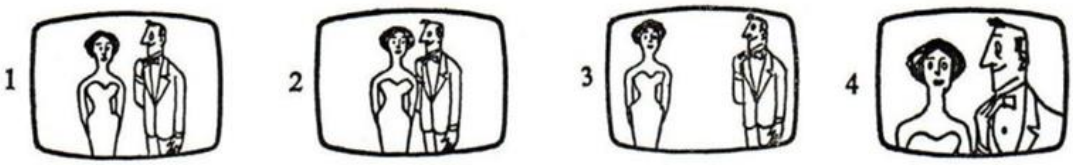
Görüntü düzenlemesinde dikkat edilmesi gereken bazı kurallar vardır. Bunları şöyle sıralayabiliriz:

- Belirli bir hareketin devamında, ardarda gelecek çekimlerde, ilgi merkezleri birbirinden çok uzağa yerleştirilmemelidir.
- Dipteki cisimlerin, çekimi alınan kişi ve kamera ile aynı doğru üzerinde olmalarından kaynaklanan ve dipteki bu cisim veya hatların kişinin başı üzerinde duruyormuş veya onu ikiye bölüyormuş izlenimi bıraktığı çekimlerden kaçınılmalıdır.



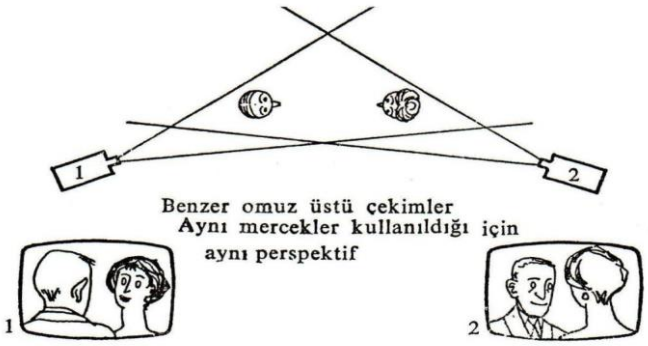
Şekil 1.2: Yanlış ve doğru görüntü düzenlemesi örneği

- İlgi merkezleri çerçevenin içinde dengeli bir biçimde yerleştirilmelidir. Bu konuda kaçınılması gereken iki yanlış vardır. Birincisi, ikili bir çekimde, iki konuşmacının çerçevenin iki kenarında tutulması durumunda doğal olarak ilgi merkezi olan ekranın ortası boş bırakılmış olur ki, bu durumdan, kamerayı sağa veya sola kaydırıp çapraz bir çekim alarak ya da geriye kaydırma yaparak daha uzak bir çekim alarak kaçınılabilir. İkincisi, bir kişinin ayakta veya oturduğu yerde, sağında ve solunda anlamsız bir boşlukla ve ekranın tam ortasında durduğu bir çekim ki, bu durumdan kurtulmak için de kamera ileri kaydırılarak daha yakın bir çekim almak veya kişiyi bir dekor parçasıyla dengeleyerek ekranın bir kenarında tutacak bir görüntü düzenlemesi yapmak gerekir.



Şekil 1.3: İkili çekim için doğru ve yanlış çerçeveleme örnekleri. 1 nu'lu görüntüyü 2 ve 3 nu'lu görüntülere tercih ediniz. Ancak 4 nu'lu görüntü en iyisidir. Çünkü daha yakındır.

- Bir söyleşi veya tartışma programında, bilinçli olarak bir kişiye ağırlık vermek veya dikkati onun üzerinde toplamak istenmiyorsa, karşılıklı çekimlerde çekim ölçekleri uyuşmalıdır.



Şekil 1.4:Karşılıklı çekimlerde benzer çekim ölçekleri

- Grup çekimlerinde (toplu çekim), derinlik elde edebilmek için, kişilerin kamera karşısında düz bir çizgi üzerinde durmalarına engel olmalıdır. Bu gibi çekimlerde kişiler derinlemesine biçimler oluşturarak, örneğin üçgen veya U biçiminde yerleştirilmeye çalışılmalıdır.
- Çok uzak çekimlerde öne bazı cisimler yerleştirerek, ilgi merkezinin uzakta olmasından doğan, bomboş stüdyo tabanının göründüğü yavan ve basık çekimlerden kaçınılmalıdır.

Fotoğraf 1.2: Kompozisyonda öndeki ağaç ilgi merkezinin uzakta olmasından doğan boşluğu doldurmuş

- Derinlemesine görüntü düzenlerken alan derinliği dikkate alınmalıdır.

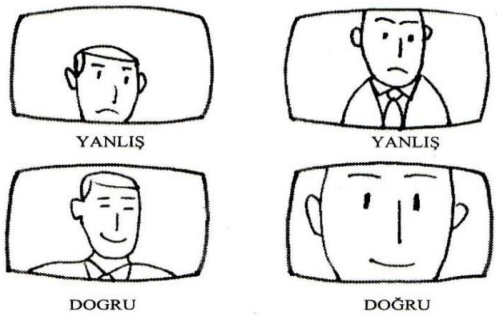
Fotoğraf 1.3: Alan derinliği dikkate alınarak yapılan bir düzenleme

- Aydınlatmanın görüntü düzenlemesine yardımcı olması sağlanmalıdır. Üçüncü boyutun (derinlik) sağlanmasında, ışık şiddeti arttırılıp diyafram kısılırsa, farklı derinlikteki cisimler aynı belirginlik içinde görünürler.

- Görüntüye açıklık kazandırmak için olabildiğince yakın çekimlerle çalışma isteği yaygın bir eğilimdir. Fakat kamera, çekimini yaptığı konuya gereğinden fazla yakınsa ve görünmesi gereken hareket çerçevenin dışında kalıyorsa, bu izleyici için rahatsız edici bir çekim ölçeğidir.
- İki kişinin karşı karşıya durduğu çekimlerde kişiler yandan görüntülendiği zaman yüz ifadeleri kaybolur. Bu yüzden omuz üstü, çapraz çekimleri yeğlemek daha doğru olur.
- Kameraya doğru yakın olan kişinin yüzünün seçik olmasına özen gösterilmelidir. Yakın çekimlerde öndeki kişinin net, fondaki kişinin ise kısmen belirsiz olması izleyicinin dikkatinin, kişinin yüzü üzerinde toplanmasını sağlar.

Kompozisyonda çerçeveleme

Konunun çerçeve içinde bulunacağı yer ve konu çerçevesinde bırakılacak boşluklar konudan konuya değişebilir. Çekimin uzak ya da yakın olması da ana konunun çerçeve içindeki yerinde değişiklik yapabilir. Bu nedenle çerçeveleme konusunda yüzde yüz kesin kurallar konamaz. Örneğin bir insan çekiminde çerçeve yüksekliğinin dörtte biri kadar boşluk bırakılmalıdır denemez. Çünkü bu boşluk uzak çekimde daha az, yakın çekimde daha çok ya da bunun tersi olabilir. Ayrıca bırakılacak boşluk, ana konuyu çerçeveleyen yardımcı eşyanın durumu ile de yakından ilgilidir. Bununla beraber bazı genel kurallar ortaya konabilir.



Şekil 1.5:İnsan çekiminde doğru ve yanlış çerçeveleme örnekleri

Bir kompozisyonda ana konular çerçevenin sınırlarına çok yakın olmamalıdır. Televizyon alıcısının görüntü kenarlarını keseceği düşünülerek çerçeveleme yapılmalıdır.

İnsan çekimlerinde çerçeve insanı eklem yerlerinden kesmemelidir. Eklem yerlerinin araları daha uygundur. Örneğin ayakta duran bir insanın tam dizinden veya dirseğinden çerçevenin alt kenarını geçirmek doğru olmaz.

Bir portrede gözler çerçevenin ortasına ya da aşağıya rastlamamalıdır. Gözler her zaman ortanın üstünde olmalıdır.

Konunun büyüklüğünü anlatabilmek için örneğin bir antik heykeli çekerken çerçeve içine heykelin yanına büyüklüğü bilinen bir eşya konulmalıdır.

Kompozisyonda belirginlik

Bir fotoğrafla, istenileni söyleyebilmenin iyi yolu konunun açık ve duru olmasını sağlamakla başlar. Konu fon içinde kaybolmamalı, arka plandaki eşya ve cisimler konunun

parçasıymış gibi görünmemelidir. Örneğin bir lamba, abajur, sürahi vb. insanın başına bitişik olmamalıdır. İnsan başı odanın köşe çizgisine rastlamamalıdır. Bu gibi durumlarda yapılacak şey ya arka plandaki eşyanın yerini değiştirmek ya da kamera açısını değiştirmektir.

Kötü bir aydınlatma da konunun açıklık ya da berraklığını bozabilir. Çerçeve dışındaki eşya ve cisimlerden gelen gölgelerden kaçınılmalıdır.

Keskin çizgili, sert görünen arka planlar, ön plandaki insan gözü gibi oldukça yumuşak konuların duruluğunu azaltır. Çünkü netlik, açıklık ve duruluğun anlatımında en önemli etkenlerden biridir. Bu nedenle arka plan genellikle, öndeki ana konuya göre daha az net olmalıdır.

Kompozisyonda ön planla geri planı ayarlama

Ön plan ve fon (geri plan) çok geniş, fakat birbirine oranları isteğe uygun ise, kameranın yerini değiştirmeden, daha geniş açılı bir objektif seçiniz.

Ön plan isteğe uygun, fakat arka plan çok uzakta görünüyorsa, kamerayı geri alınız ve daha dar açılı bir objektif kullanınız.

Ön plan isteğe uygun, fakat arka plan çok yakın görünüyorsa, kamerayı konuya yaklaştırınız ve daha geniş açılı bir objektif kullanınız.

Ön plandaki konu çok geniş, fakat arka plan isteğe uygun ise, kamerayı geri alınız ve daha dar açılı bir objektif kullanınız.

1.2. Görüntü Düzenlemesinin İşlevleri

Görüntü düzenlemesinin iki ana işlevi vardır: izleyicinin dikkatini ilgi merkezine yöneltmek ve izleyicinin duygularını etkilemek.

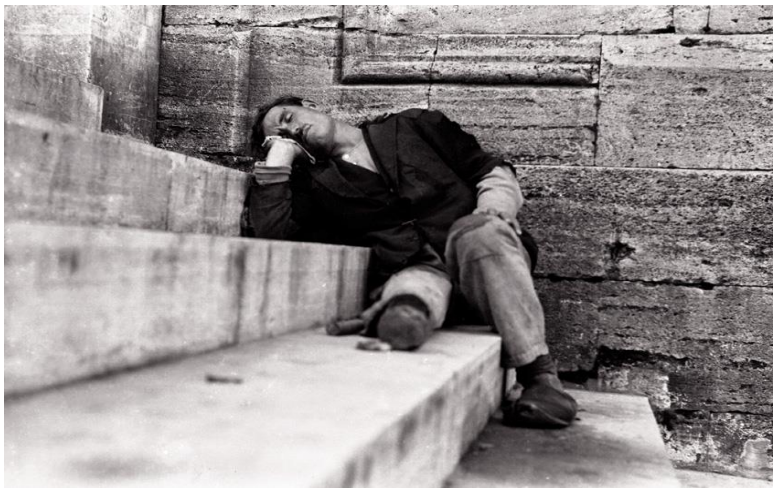
1.2.1. İzleyiciyi İlgi Merkezine Yöneltmek

Yönetmen, düzenleyeceği görüntüyle izleyicinin dikkatini, her kompozisyonda bulunması gereken ilgi merkezine yöneltmek durumundadır. Bu nedenle yönetmen, görüntü çerçevesi içinde yer alacak şey ve kişileri, izleyicinin dikkatini çekmek istediği önem sırasına göre düzenlemelidir. Bunun için de “altın ölçek” diye adlandırılan, nesnelerin enleri ile boyları arasındaki en güzel ve en uygun oranı belirleyen ölçeği esas almak zorundadır. ¾ oranındaki televizyon ekranı enine ve boyuna eşit aralıklarla bölündüğünde, kompozisyona egemen olması istenen şeyler bu çizgiler üzerine yerleştirilmelidir. Bu kural, ton dengelenmesinde de geçerlidir. Böylece, çerçeve içinde belli kuvvet noktaları, nesnelerin önemini ortaya çıkarabilir. Örneğin, bir kompozisyonda en kuvvetli önem noktası, geometrik merkezin hemen sağına düşer. İzleyiciyi ilgi merkezine yöneltmenin başka yöntemleri de vardır.

1.2.2. İzleyicinin Duygularını Etkilemek

Kompozisyon izleyeni belirli konularda doğrudan cezbedebilmek için yapılan bir görüntü düzenleme tekniğidir. Kişinin gördüğü şeye karşı nasıl bir tepki vereceği yönlendirilebilir, etkilenebilir. Bir beklenti, umutsuzluk, huzursuzluk, heyecan, sükûnet duygusu uyandırmak için görüntü düzenlenebilir.

Kompozisyonu ortaya koyan hâkim çizgi ve şekillerin bizim için sembolik anlamları vardır. Bu çizgi ve şekiller ana konunun kendisinde olabileceği gibi, sahnenin türlü parçalarını birleştiren gerçek ya da hayalî çizgiler de olabilir. Sahnedeki ana ve yardımcı konuları ayarlayarak kompozisyona hâkim olan temel çizgi ve şekilleri isteğimize uydurup, konu için gerekli psikolojik atmosferi güçlendirebiliriz.



Fotoğraf 1.4: Merdiven basamaklarında uyuyan kişinin duruşu izleyende psikolojik bir etki yaratmaktadır

Bir kompozisyonun duygusal yönü, ona hâkim olan tonlarla yakından ilgilidir. Genel olarak açık tonlar hâkimse görüntünün etkisi neşeli, nazik, basit ve önemsizdir. Hâkim olan tonlar koyu ise etki ağır, dramatik, endişeli, sefil, esrarengiz, güçlü, soylu ve önemli olabilir. Keskin ton zıtlıkları, alanları birbirinden ayırır. Canlılığı, çekiciliği, dinamizmi, keskinliği, sertliği anlatır. Birbirine yumuşak bir şekilde karışan tonlar ise zayıflık, yumuşaklık, güzellik, dinlenmişlik izlenimi bırakırlar. Bir kompozisyonda göz önce açık tonlara gider. Bu yönden ilgi merkezi açık tonlar içinde bulunmalıdır.

Kompozisyonda sağlamlığın temel ögelerinden birisi ve belki de en önemlisi dengedir. Fotoğraf ya da resimde denge yüzeyin sağ ve solunu dengeli bir şekilde doldurarak sağlanır. Ortadan iki tarafa doğru eşit şekil, çizgi ya da tonlarla yaratılan denge kompozisyonda resmiyeti, soyluluğu ve metodu anlatırsa da çoğu zaman monoton ve az ilgi çekicidir. Kompozisyonda denge sağlanırken birlik de düşünülmelidir.

Kompozisyonda konunun önemini belirtme, konunun önemi bakış açısına ve çerçevede kapladığı alana göre değişir. Bir insana aşağıdan bakış onu büyültür, önem kazandırır. Bunun tersi üstten bakış ise zayıflığı, ezilmişliği anlatır. (Açı konusu ilerideki öğrenme faaliyetlerinde ayrıntılı olarak işlenecektir.)

Konu çerçevede fazla yer kaplıyorsa önemi büyük, az yer kaplıyorsa küçüktür. Karışık bir fon konunun önemini azaltır.

Konu ile fon arasındaki ton (açıklık-koyuluk) farkının fazlalığı konunun önemini arttırır.

Konu olan insanın o sıradaki davranış ve ruh hâli, onun önemini çoğaltıp azaltabilir. Güçlü ya da kızgın ise önemli, korkmuş ya da itaatkâr ise önemsiz görünür.

İnsanın çerçeve içindeki fiziksel durumu önemini etkiler. Örneğin yatan, eğilen, aşağı bakan, çömelen, el kavuşturan ve yavaş hareket eden insan önemsiz; önden görünen, başını kaldırmış, yumruğu sıkılmış ya da hızlı hareket eden insan önemli görünür.

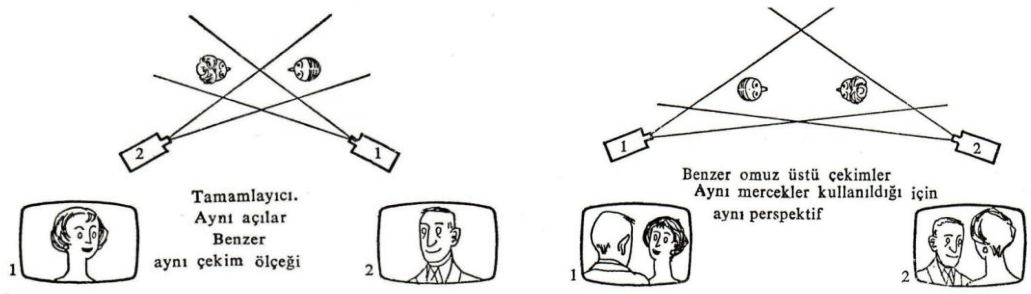
1.3. Kameralar Arasında Geçiş

1.3.1. Benzer Çekimler

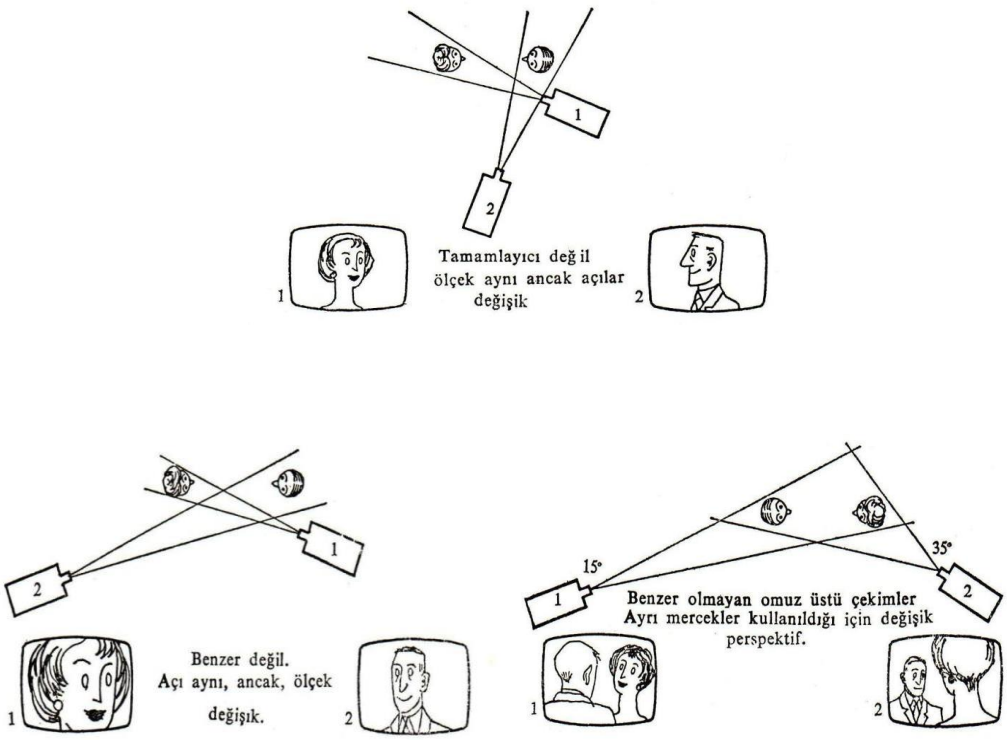
İki ayrı çekimde, örneğin iki kişinin karşılıklı konuşmasını veren çekimlerde, kişilerin büyüklüklerinin çerçeveye oranla aynı olduğu çekimlerdir. Bu çekimlerde bakış açılarının, yüz ve fonların tonunun benzeşmesine de özen gösterilmelidir. Karşılıklı ikili çekimlerde, örneğin omuz üstü çekimlerde perspektif de aynı olmalıdır. Bunu sağlamak için konuya aynı uzaklıklardan ve aynı objektifleri kullanarak çekim yapılmalıdır. Benzer çekimlerin ölçeğini değiştirmek gerektiği zaman bu değişiklik, anlatım açısından uygun bir anda ve her iki kamerada birden yapılmalıdır. Bu kuralın bir istisnası önemli bir kişiyle yapılan röportaj çekimleridir. Kural olarak, röportajı yapılan kişi daha önemli olduğundan, bu kişi daha yakın bir çekim ölçeğiyle verilmeli; röportajı yapan ise daha uzak bir çekimde, örneğin ikili çekimde verilmelidir.

1.3.2. Tamamlayıcı Açılar

Karşılıklı durup birbirine bakarak konuşan iki kişiye göre yerleştirilmiş kameraların, bu kişilerin bakış yönlerini birleştiren imgesel çizgiye göre aynı açıda bulunmaları gerekir. Buna göre, karşılıklı çekimlerde her iki kamerada kişilerin bakış doğrultusuyla aynı açıyı yapmış olacak ve ancak bu durumda yapılan çekimlerde kişiler birbirine bakıyormuş gibi görünecektir.



Şekil 1.6: Yukarıdaki şekiller doğrudur.



Şekil 1.7: Yukarıdaki şekiller yanlıştır.

Kişinin bir çekimde çerçevenin soluna, öbüründe sağına bakıyormuş gibi görüneceği, ya da bunun tersi sonuçlar yaratacak kamera konumlandırmalarından kaçınılmalıdır. Böyle bir kamera konumlandırması bir kameramanın ve yönetmenin düşebileceği en büyük yanlışlardan biridir. Basit görülmekle birlikte, çok sık yapılır.

A ve B konuşmakta olan iki kişidir. 1 nu'lu kamera, geniş açılı bir mercekle daha çok A'ya ağırlık veren bir omuz çekim almaktadır. 2 nu'lu kamera ise dar açılı bir mercekle A'yı baş çekiminde, tek başına görüntülemektedir. Eğer bu iki kamera arasında kesme ile geçiş yapacak olursak 1 nu'lu kamerada sağa bakan A'nın 2 nu'lu kamerada sola baktığını görürüz. Burada yapılması gereken, A ile B arasında imgesel (hayalî) bir çizgi çizip iki kameranın da bu çizginin aynı yanında olmasına dikkat etmektir.

1.4. Kesintisizlik

Profesyonel bir sinema filmi, filme çekilen olayı tutarlı bir biçimde veren, ses tarafından desteklenen, kesintisiz, düzgün, mantıklı bir görsel izlence akışı sunmalıdır. Filmin başarısını ya da başarısızlığını belirleyen şey filmin kesintisizlik özelliğidir.

Kusursuz kesintisizliğe sahip bir filmin tercih edilmesinin nedeni olayları gerçekçi olarak görüntülemesidir. Bu, sinema filmindeki her bir kurgudan sonra konunun kaldığı yerden düzgün bir biçimde devam etmesi gerektiği anlamını taşımaz.

Kimi zaman bir izlenimin ya da bozuk bir zihinsel durumun, olduğu gibi yansıtılması gerekir. Böylece seyirciler tutarlı olmayan görüntüler yoluyla duygusal açıdan uyarılabilirler. Bunlar istisnadır.

Bir sinema filmi bir olayın, aslında bir kurgunun ya da düşlemin kaydıdır. Görüntüler gerçek yaşamın ya da yaratılmış bir dünyanın aynası olmalıdır. Sesler karşılıklı konuşma ve/veya anlatım olabilir ve sese uygun müzik - ses etkileri eşlik edebilir. Filmin görsel ve işitsel unsurları kaynaşmalı ve bu sayede seyircileri etkileme açısından birbirini tamamlamalıdır.

Sinema filmleri bir yanılsama yaratır ve sürdürür. Seyircilerin dikkati ya da ilgisi bozulduğu zaman bu yanılsama da bozulur. Düzgün, akıcı, gerçekçi bir kesintisizlik bir filmin başarısına diğer her türlü sinema ögesinden daha fazla katkı sağlar.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➢ Görüntü düzenlemesinin önemini tartışınız. ➢ Görüntü düzenlemesinin işlevlerini sıralayınız. ➢ Kameralar arasındaki geçiş yöntemlerini sıralayınız. ➢ Kesintisizlik ilkesini açıklayınız. ➢ İzlediğiniz filmlerde görüntü düzenleme kurallarını belirtiniz.	➢ Kamerayla gerçekleştireceğiniz çekimlerde kompozisyona dikkat ediniz. ➢ Benzer çekimler ve tamamlayıcı açılarla ilgili kurallara uyarak çekimler yapınız. ➢ Algılama psikolojisi hakkında bilgi edininiz. ➢ Yerli ve yabancı TV kanallarını, sinema yapımlarını takip ederek görüntü kompozisyonu örneklerine dikkat ediniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI)

1. Aşağıdaki sorularda boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

a. Görüntü çerçevesi içinde yer alan şey ve kişilerin konu özüne uygun ve göze hoş görünür biçimde düzenlenmesine ……. denir.
b. İki ayrı çekimde, örneğin iki kişinin karşılıklı konuşmasını veren çekimlerde, kişilerin büyüklüklerinin çerçeveye oranla aynı olduğu çekimlere …… denir.

2. Aşağıdaki soru çoktan seçmelidir. Doğru olan şıkkı işaretleyiniz.

Aşağıdakilerden hangisi izleyiciyi ilgi merkezine yöneltmenin yöntemlerinden değildir?

a. Oyunculara verilecek hareket ve bakışlarla izleyici ilgi merkezine yöneltilebilir.
b. Dikkat çekilmek istenen nesne aydınlatılıp diğer kısımlar daha az aydınlatılarak izleyici ilgi merkezine yöneltilebilir.
c. Kompozisyon içinde konuya yardımcı nesnelerin konum ve duruş yönleri izleyiciyi ilgi merkezine yöneltebilir.
d. Set dizaynı, ışıklandırma, kostümler, makyaj, grafikler izleyicinin dikkatinin ilgi merkezine yöneltilmesinde kullanılır.

3. Aşağıdaki ifadeleri okuyup, doğru ya da yanlış seçeneklerden birini işaretleyiniz.

a. Tamamlayıcı açılarda aynı mercekler kullanılırsa benzer çekim ölçeği elde edilir.
D (.....) Y (.....)
b. Tamamlayıcı açılar elde etmek için kameralar konuya farklı açılar yapacak biçimde yerleştirilmelidir.
D (.....) Y (.....)
c. İnsanlar çerçevede çok yukarı yerleştirilirse görüntü basık olur.
D (.....) Y (.....)
d. Eşit olarak bölünmüş çerçeve sadece biçimsel dengeye izin verir. Genelde sıkıcı ve monotondur.
D (.....) Y (.....)

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz ,diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ–2

AMAÇ

Kamera açılarını kullanarak izleyici üzerinde istenen etkiyi oluşturabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlar olmalıdır:

- Değişik türde TV programlarındaki kamera kullanımına dikkat ederek hangi durumlarda üst ve alt açı kullanıldığını analiz ediniz.
- Bir kamerayı mönitöre bağlayarak üst ve alt açılardan insan çekimi yapınız. Üzerinizde uyandırdığı psikolojik etkileri tartışınız.
- İzlediğiniz filmlerden aklınızda kalan öznel bakış açısının kullanıldığı sahneleri DVD veya VCD'leri sınıfa getirerek arkadaşlarınızla paylaşınız.

2. KAMERA KONUMLANDIRILMASI

2.1 .Kamera Açısı Tipleri

2.1.1.Nesnel (Objektif) Açılar

Nesnel alıcı, görüntünün filmini sınırdaki bir bakış açısından çeker. Seyirci olayı görünmeyen bir gözlemcinin gözleriyle izler. Bu tür çalışmaya **'seyircinin bakış açısı'** da denir. Olay, sahnedeki oyunculardan birinin bakış açısından verilmediği için nesnel kamera açıları kişiliksizdir. Böyle bir çalışmada, filmi çekilen kişiler (oyuncular) ortada kamera yokmuş gibi davranırlar, hiçbir zaman objektife doğrudan bakmazlar. Yapılan çekim için nesnel kamera açısı zorunlu görülüyorsa, oyunculardan birinin yanlışlıkla, göz ucuyla bile olsa kameraya bakması hâlinde çekim tekrarlanmalıdır. Konulu filmlerin çoğu nesnel kamera açılarıyla çekilir.

Fotoğraf 2.1: Nesnel açıdan çekilmiş bir görüntü

2.1.2. Öznel (Subjektif) Açılar

Öznel kamera, kişisel bir bakış açısından çekim yapar. Seyirci perdedeki olaya kişisel bir deney yaparcasına katılır. Bunun için de ya aktif bir katılımcı olarak öykünün içine katılır olguları kendi gözüyle görür; ya da filmde yer alan bir oyuncuyla yer değiştirip olaylara onun gözüyle bakar. Bu çekimlerde oyunculardan birinin doğrudan doğruya kamera objektifine bakması da seyircinin ilgisini çekmesi bakımından etkilidir. Böylelikle oyuncuyla seyirci göz göze gelmiş olur ve aralarında dolaysız bir ilişki kurulur.

Öznel kamera film çekiminde aşağıdaki yollardan yararlanabiliriz.

- **Kamera seyirciyi çekimi yapılan sahneye sokarak, seyircinin gözüymüş gibi davranır**

Böyle bir çalışmada seyirci bir sanat müzesini gezebilir, bir fabrikadaki çalışmaları çok yakından inceleyebilir. Seyirci irkiltildiği ya da heyecanlandırıldığı takdirde ilgi çok yüksek bir noktaya ulaşır, olayı yaşayan gerçekten kendisiymiş gibi etkilenebilir. İniş ya da kalkış yapan bir uçağın pilot kabininden, hızla giden bir başka taşıttan yapılan çekimler, bir adamın düşüşünü görüntülemek için ipe bağlı bir kamerayı yüksekten bırakarak yapılan çekimler vb. öznel çekimlere örnek olarak gösterilebilir. Bütün bu çekimlerde kamera seyircinin gözlerinin yerini alır. Seyirci kendini ekrandaki olayı yaşayan kişi olarak görür, bir ölçüde kendini onunla özdeşleştirir. Rahat koltuğunda oturup olayları dışarıdan izleyen kişi olma durumundan çıkar. Kamera seyirciyi dekorların uygun bir yerine oturtup, örneğin uçağı kullanan ya da kayakla hızla kayan kişi yapar. Bu çekimler öykülemeyi dramatik açıdan çok etkiler. Nesnel kamera açılarıyla çekilmiş bir filmin içine uygun biçimde serpiştirilmiş öznel çekimler seyircinin dikkatini çekip ilgisini ayakta tutar.

Fotoğraf 2.2: Öznel açı (kamera oyuncunun gözü olarak kullanılmış)

- **Kamera oyunculardan biriyle yer değiştirir**

Böylece seyirci, ekrandaki olayı film içinde daha önce tanımış olduğu belli bir kişinin gözüyle izleyebilir. Yukarıda sözü edilen öznel çekimlerden önce ekranın dışına bakan bir oyuncunun yakın çekim bir görüntüsü yerleştirilecek olursa, seyirci bu olayı bu kişinin gözleriyle gördüğünü düşünecektir. Ekrandaki görüntüleri az önce bakan kişinin gördükleri olarak yorumlayan seyirci, böylece olaydan daha çok etkilenmiş olacaktır.

Kameranın hızlı bir biçimde hareket ettiği görüntüler her zaman özneldir. Buna karşılık saat gibi, bir oda ya da park gibi görüntüler öznel ya da nesnel olabilirler. Bunların öznel görüntüler olarak yorumlanabilmeleri için kurgu sırasında bu görüntünün başına, ekranın dışına bakan bir oyuncu görüntüsü yerleştirmek yeterlidir. Nesnel bir çekimin içine öznel bir çekim konmasının bazı dezavantajları vardır. Filmde yer alan diğer oyuncuların, kamerayla yer değiştiren oyuncuya bakmaları gerektiğinde doğrudan objektife bakmaları gerekecektir. Herhangi bir oyuncunun birdenbire objektife bakması seyirciyi irkiltir. Olayın akıcılığından sıyrılarak, kameranın varlığını hatırlar. Gizli kamerayla filmleri çekilen kişilerin bunu farkettiklerinde gösterdikleri tepkiye benzer bir tepki verirler. Kamera yeniden nesnel çekime geçtiği zaman da, seyirci kendisini bu duruma alıştırmaya çalışır; ancak bu arada kopukluk oluşur, anlaşılırlık azalır. Böyle bir çalışma ancak özel etkiler yaratılmak istendiğinde başarılı olabilir.

Bütün filmin öznel açıyla çekilmesi durumunda çözümlenmesi daha güç bazı sorunlar ortaya çıkar. Böyle bir çalışmada kamera filmin başından sonuna bir oyuncunun yerini aldığından o oyuncu gibi hareket etmesi gerekir. Kamera bir oyuncu gibi oturup kalkmalı, yürümeli, bir başka oyuncuya bakmalıdır. Bu durumda normal kurgulama yapılamaz. Öznel, yani kamerayla yer değiştiren oyuncu nesnel bir çekimle seyirciye tanıtılabilir. Ancak kamerayla yer değiştirdikten sonra seyirci her şeyi onun gördüğü gibi görmelidir. Bu aşamadan sonra öznel oyuncunun yüzü ancak aynadan, su birikintisinden vb. yansıdığı zaman görülebilecektir. Öteki oyuncular öznel oyuncuyla ilgili her türlü eylem ve davranışlarını kameraya karşı, kamerayla yapmalıdırlar. Böyle bir çalışma gereksiz çekimlere yol açar. Kesmelerle gerekli kısaltmalar yapılamayacağından çoğu kez ortaya durağan, sıkıcı bir film çıkar. Özellikle öznel oyuncunun yüzünün ve tepkilerinin görülmemesi sıkıcılığı arttırır. Böyle bir çalışma ancak öznel oyuncunun zihninden geçen geriye dönüşlerde oyuncunun kendisi de nesnel bir biçimde çekilerek gerçekleştirilebilir.

Öznel çekimlerin en etkili olduğu konular ,hareketli sahneler ve özellikle kavga sahneleridir. Objektife doğru indirilecek bir yumruk seyircide doğrudan doğruya kendisine vuruluyormuş gibi bir etki uyandıracaktır.

- **Kamera görünmeyen seyircilerin gözlerinin yerine geçer**

Ekrandaki kişi, kendisiyle seyirci arasında göz göze bir ilişki kurmak isterse doğrudan doğruya objektife bakmalıdır. Bunun tipik örneği TV haberlerini okuyan spikerlerin objektifin içine bakarak konuşmasıdır. Bu tür bir göz teması oyuncu/sunucu/spiker ile seyirci arasında özel bir kişisel ilişkinin doğmasını sağlar. Reklam programlarında reklamı yapılan eşyayı tanıtan kişi seyircinin dikkatini daha çok çekmek, seyirciyle doğrudan doğruya bir ilgi kurmak için objektife bakarak konuşur. Aynı yöntem televizyon programlarında ve belgesel filmlerde de uygulanabilir. Sunucu arkada meydana gelen olayı birkaç adım öne çıkarak açıklayıp konuyla ilgili kişilerle röportaj yapabilir. Daha sonra kameranın önünden çekilerek seyirciyi olayla baş başa bırakabilir. Belgesel filmler, haber ve reklam programlarının yanı sıra konulu filmlerde de bu yöntemden çeşitli biçimlerde yararlanılabilir.

2.1.3. Bakış Açıları

Bakış açıları bir olayı ya da sahneyi, belli bir oyuncunun bakış noktasından çeker. Bakış açıları nesnel açılar sınıflandırmasına girmekle beraber, öznel açılara da benzediğinden bu ikisinden ayrı olarak incelenmelidir.

Kamera, öznel oyuncunun (yani bakış açısını kullanmak istediğimiz oyuncunun) yanına yerleştirilir. Böylece seyircide bu oyuncuyla yanak yanağa durmakta olduğu izlenimi uyanır. Seyirci öznel çekimlerde olduğu gibi olayı bir oyuncunun gözleriyle görmez. Sadece oyuncunun bakış açısından görür. Yeri oyuncunun yanı başındadır. Olaya karışılmayıp görülmeyen bir gözlemci durumunda kalındığından, kamera açısı nesneldir. Bu çekimlerde bakış açısından yararlanılan oyuncunun karşısındaki oyuncu kameraya değil, kameranın hafif yan tarafına doğru bakar.

Bakış açıları seyircinin olgularla daha yakından ilgelenmesi istendiğinde kullanılır. Seyirci görüntünün içine girer ve olayı belli bir oyuncunun yanı başından izler. Bakış açısı çekimleri genellikle iki oyuncunun karşı karşıya konuştuğu omuz üstü çekimlerinden sonra gelir. Omuzüstü çekim iki oyuncu arasında bağlantı kurulmasını sağlar. Bunu izleyen bakış açısı çekimi ise seyirciyi oyuncunun yanına yerleştirip aynı noktadan bakmasını sağlar. Çapraz çekimlerden yararlanılarak her iki oyuncu da kesmelerle birbirinin bakış açısından gösterilebilir.

Başında, ekranın dışına bakmakta olan bir oyuncunun bulunduğu her çekim bir bakış açısı çekimi olabilir. Seyirci ikinci çekimin ilk çekimdeki oyuncunun bakış açısından yapıldığını düşünecektir. İlk çekimdeki oyuncu, başka oyuncu ya da oyunculara, bir manzaraya, bir taşıta vb. bakıyor olabilir. Böylece, gerçekte seyircinin bakış açısından çekilmiş olan nesnel bir görüntü, belli bir oyuncunun bakış açısından çekilmiş izlenimi uyandırabilir. Bu çekimlerde oyuncuya bakacak olan kişilerin kameranın hafif yan tarafına bakmaları gerektiği unutulmamalıdır. Oyuncu objektife bakmadığı için öznel çekimlerde seyircide uyanan tepki giderilmiş olacaktır.

Bu çekimlerde yapılmaması gereken iki husus vardır. Ekran dışına bakan bir oyuncudan, kesmeyle bakmakta olduğu objenin görüntüsüne geçildikten sonra çevrinmeyle o objeden tekrar aynı oyuncuya geçmek hatalıdır. Çevresine bakınan bir insan bu sırada kendi kendisini göremeyeceğinden seyircinin kafası karışacaktır.

2.2. Kamera Açısını Belirleyen Ögeler

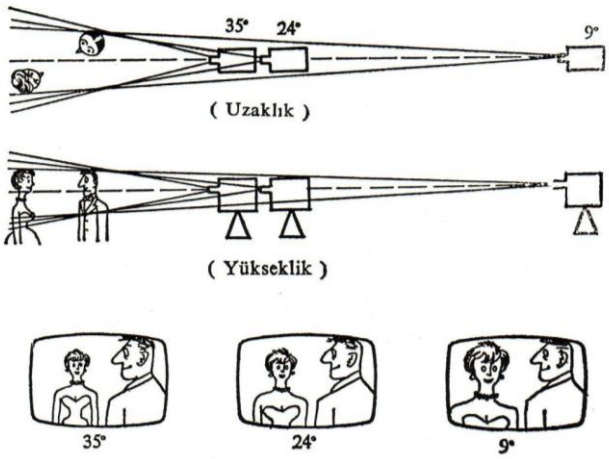
Kamera açısı terimi, objektifin gördüğü alan ve bakış noktası olarak tanımlanabilir. Çekimin kapsayacağı alanı -bu objektifin odak uzunluğuna da bağlıdır- ve seyircinin bakış noktasını kameranın konumu (yeri) belirler. Kamera açısıyla seyirci arasındaki ilişkinin hiçbir zaman unutulmaması gerekir. Kameranın yeri değiştikçe, seyircinin de yeri ve olguyu izlediği bakış noktası değişmiş olur.

Kamera açısını belirleyen üç öge vardır:

- Konunun büyüklüğü
- Konu açısı
- Kamera yüksekliği

2.2.1. Konunun Büyüklüğü

Görüntü büyüklüğü, yani konu olan kişi ya da objelerin çerçeveye oranla büyüklüğü, yapılan çekimin tipini belirler. Görüntünün boyutları kameranın konuya veya objeye olan uzaklığı ile çekimde kullanılan merceğin odak uzunluğuna bağlıdır. Kameranın objeye yakınlığı ve merceğin odak uzunluğunun büyüklüğü (dar açılı objektif) oranında büyük görüntü elde edilir. Kamera uzaklaştıkça, odak uzunluğu kısaldıkça görüntü küçülür.



Şekil 2.1: Kameranın objeye yakınlığı ve merceğin odak uzunluğunun büyüklüğü (dar açılı objektif) oranında büyük görüntü elde edilir.

Görüntünün büyüklüğü kameranın hareketi, oyuncuların kameraya doğru ya da kameradan öteye yürümeleri ya da optik kaydırma (zoom) yoluyla çekim sırasında da değişebilir. Böylece aynı çekim içinde bir uzak çekim, yakın çekim hâline gelebilir.

2.1.2.Konu Açısı

Film çekimine konu olan objelerin hepsi de üç boyutludur. Kâğıt gibi objelerin bile bir kalınlığı vardır. İnsanlar, eşyalar, odalar, sokaklar eni, boyu ve derinliği olan objelerdir. Biçimleri ne olursa olsun somuttur. Bu objeler en çok birden çok yüzeylerini görebildiğimizde belirginleşir. Herhangi bir objenin yalnız bir yüzeyinin görünür olması hâlinde yayvan, derinliği olmayan bir görüntü elde edilir. Tam karşıdan çekilen bir yapının sadece eni ve boyu görüneceğinden kartondan yapılmış yapay bir dekor görüntüsü olarak algılanır. Aynı yapıya iki yanının birden görüleceği bir açıdan bakıldığında, yapı üç boyutluluk kazanır. Profilden bakılan bir insan yüzü yuvarlaklığını yitirir. Bir yüzün ve gövdenin en etkileyici görünümü ön ve yanın birlikte göründüğü açıdan yapılan çekimlerdir.

Fotoğraf 2.3: İki boyutlu yani derinliği olmayan bir görüntü

Kameramanın görevi üç boyutlu gerçek dünyayı, iki boyutlu film karesine ya da televizyon görüntüsüne taşımaktır. Burada kameramanın görevi görüntüyü derinlik etkisinin yaratılabileceği bir açıdan çekmektir. Derinlik elde etmenin çeşitli yolları vardır, bunun için ışıklandırma, kamera ve oyuncu hareketleri, perspektif, geniş açılı merceklerle çekim yapma vb. olanaklardan yararlanılabilir. Ancak bunlar içinde derinlik elde etmenin en önemli unsuru, çekim için en uygun kamera açısının seçilmesidir.

Fotoğraf 2.4: Kameranın açısı görüntüye bir derinlik kazandırıyor

Görüntünün yayvan, basık olması özel olarak istenmemişse, kamera objeyle bir açı -mümkünse 45 derecelik bir açı- oluşturacak noktaya yerleştirilmelidir. Böyle bir açıdan çekilecek filmlerde obje insansa yüzün, gövdenin yuvarlaklığı, girinti ve çıkıntıları ortaya çıkacak, eğer bir nesne ise iki ya da daha çok yüzeyi görülebilecektir. Belli noktalarda kesişen çizgilerin oluşturacağı perspektifin yardımıyla da üç boyutlu bir görüntü elde edilebilecektir.

Örneğin, bir oda içinde yapılan bir çekimde, kamera odanın iki duvarının görülebileceği bir açıya konumlandırılmalıdır. Odada bulunan diğer nesneler mümkün olduğunca birden çok yüzeylerinin görülebileceği bir biçimde yerleştirilmelidir. Sokakta yapılan bir çekimde ise kamera mutlaka sokağın iki yanının, bulunduğunuz yerden uzaklaştıkça birbirine yaklaştığının görülebileceği bir yerde bulunmalıdır. Dramatik anlatımsal özel amaçların dışında bu kuralın çok az istisnası vardır. Bu arada dikkat edilmesi gereken bir konu da paralel çizgilerin kesişme noktasının ekranın sağında yer almasıdır. Soldan sağa doğru hareket etmeye alışkın olan göz, görüntüyü daha rahat izleyip uzağa doğru sürüklenebilecektir.

2.1.3. Kamera Yüksekliği

Uzaklık ve kamera açısı kadar önemli olmasına karşılık kamera yüksekliği çoğu kez önemsenmez. Konulu film çeken kameramanlar, belgesel ve haber kameramanlarına oranla kamera yüksekliği konusuna daha çok özen gösterirler. Oysa kamera yüksekliğinin filmi çekilen objenin niteliklerine göre ayarlanması hâlinde öykülemeye artistik, dramatik ve

psikolojik açılardan önemli katkılar sağlayacağı muhakkaktır. Seyircinin ilgisi ve tepkisi objeye göz hizasından daha aşağıdan ya da daha yukarıdan bakılmakta oluşuna göre değişebilir.

Her doğal olmayan kamera açısının tematik anlamı olduğu unutulmamalıdır. Herhangi birşeyi hiç beklemediğimiz ya da alışmadığımız bir açıdan gördüğümüzde, bunun özel bir anlam taşımasını bekleriz. Böyle bir anlam bulamazsak, kamera açısını yapay ya da yanlı kabul ederiz. Bununla birlikte olağandan az bir derecede de olsa ayrılan kamera açıları, kişileri ya da olayları daha iyi görmemize yardım edebilir. Sıklıkla bu yöntemle çalışan yönetmen Antonioni'dir.

Kameranın bulunduğu yüksekliğe göre açıları şu şekilde sıralayabiliriz:

2.2.3.1.Göz Hizası Açısı

Göz hizası açısı, ortalama yükseklikteki bir izleyicinin göz düzeyinden kameranın çekim yapmasıdır. Göz hizası açısıyla yapılan çekimler üst ve alt çekimlerden daha az ilgi çekicidir, ancak görüntü gerçeğe daha yakın bir şekilde verilmiş olur.

Böyle bir açıdan yapılan çekimlerde ekrandaki dikey çizgiler birbirlerine doğru yaklaşmazlar. Çekimi yapılan objedeki dikey çizgilerin dikey ve birbirine paralel kalması istendiğinde; ayrıca göz hizasında bulunması gereken görüntüler istendiğinde bu açı tercih edilir. Bir gözlemcinin gördüklerini görüntüleyen nesnel çekimlerin ortalama bir insan boyu dikkate alınarak göz hizası açısından çekilmesi zorunludur. Ayrıca özel dramatik amaçlar dışında herhangi bir kişinin yakın çekimlerinin kişi ister oturmakta, ister ayakta olsun, o kişinin göz hizasından yapılması zorunludur. Böylece seyircinin oyuncuyla göz göze gelmesi sağlanacaktır. Bu yüzden uzak çekimden bir yakın çekime geçildiğinde, kamera yüksekliğinin oyuncuya göre ayarlanması gerekir.

Konulu film çekmeyen kameramanların çoğu, oturan kişinin yüksekliğinin azaldığını dikkate almadan, yakın çekimleri ayakta durdukları sıradaki göz hizalarından yaparlar. Kameranın kameramanın göz hizasında olması, oyuncuların da ayakta olması hâlinde normal bir sonuç verir. Oyuncular oturuyorsa aşağı eğik bir açı meydana getirir. Böyle bir çekimde oyuncunun tepesi ve yarı kapalı gözleri hoş olmayan bir görüntü oluşturacak, ayrıca oyuncu ile seyirci arasında kurulması istenen göz göze ilişki kurulamayacaktır.

Bakış noktası yakın çekimleri karşılıklı oynayan oyuncular aynı yükseltideyse onların göz hizasında çekilmelidir. İki oyuncu arasında boy veya yükseklik farkı bulunması hâlinde yakın çekimler, oyuncuların göz hizalarına göre aşağı ya da yukarı doğru eğimlendirilmelidir. Örneğin, bir çocukla babasının bakış noktası yakın çekimlerinde kesmeler aşağı - yukarı oynamalıdır, yani oyuncuların yukarıya ya da aşağıya doğru bakışları ekranda gösterilebilmelidir.

Oyuncunun doğrudan objektife baktığı öznel yakın çekimlerde kameranın mutlaka oyuncunun göz hizasında bulunması gerekir. Aksi hâlde oyuncu objektifi görebilmek için aşağıya ya da yukarıya doğru bakmak zorunda kalacaktır.

Yakın çekimlerde göz hizasının çok az altına inmek ya da üstüne çıkmak sadece bazı yüz kusurlarının gizlenmesinde ya da güzel tarafların ortaya çıkarılmasında kullanılır. Çekim göz hizasının çok az üstünden yapıldığında kemerli bir burun göze daha hoş görünür. Göz hizasından çok az aşağıdan yapılan bir çekimde de ince bir çene daha muntazam görünür.

Göz hizası çekimleri, göz hizası üstünden ya da altından yapılan çekimler kadar dramatik görüntü vermese de, insan yüzlerinin yakın çekimleri ve göz hizasında olması gereken genel manzara çekimleri için en uygun açıdır. Seyirci olayı kendisi sahnedeymiş gibi gördüğünden, bu açı rahat bir bakış noktası sağlar.

Fotoğraf 2.5: Göz hizası açısı

Öte yandan göz hizası çekimlerinin başka açılardan daha dramatik, daha etkili görüntü sağladıkları durumlar da vardır. Örneğin, kameraya doğru hareket eden bir trenin görüntüsü göz hizasından çekildiğinde, oyuncunun objektife bakışına denk bir öznel etki yaratır. Trenin hızı, görüntünün o hıza paralel olarak büyümesi ve çekimin özelliği gerilimi arttırır. Teknik konuları işleyen bir filmde de görüntülerin bozulmaması, ekrana gerçekte oldukları gibi yansıtılabilmesi için göz hizası çekimleri tercih edilmelidir.

2.2.3.2. Göz Hizası Üstü Açı (*Plonje*)

Fotoğraf 2.6: Göz hizası üstünden yapılan çekimde psikolojik bir etki uyandırılmış

Objektifin yere doğru eğik olduğu, görüntülediği objeye ya da mekâna tepeden baktığı durumlarda kullanılan açı türüdür. Kamera, çekimi yapılacak konudan yükseğe konulur. Bu çekimlerde insanlar ve diğer nesneler olduğundan küçük görünürler. Ezilmişlik, zavallılık, güçsüzlük, yenilgi, umutsuzluğun yanı sıra küçük olmaktan kaynaklanan sempati ve sevimlilik duyguları da bu çekimle verilir. Özellikle oyuncunun yüksek bir yerden aşağıya bakmasıyla gördükleri, bu açıyla etkin bir şekilde verilebilir. Ayrıca arazi çekimlerinde de bu açı sıklıkla kullanılır.

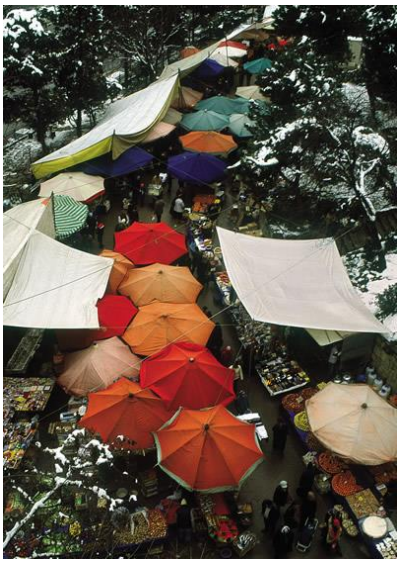
Çok yüksek bir kamera açısı (kuşbakışı görünüş) görüntünün konusunu küçük ve önemsiz gösterir. Yüksek açı ayrıca, insanların istekleri dışında koşullar ya da kaderleri tarafından mahkûm edildikleri, yönlendirildikleri izlenimini verir. Hitchcock'un ünlü

“Kuşlar” (*The Birds*) filminde bir uzak çekim vardır. Burada kuşlar bir anda görüntünün ön planında belirir ve çığlık çığlığa yanmakta olan kentin üzerine dalışlar yapar.

Bir üst açı çekimi estetik, teknik ya da psikolojik nedenlerden dolayı gerekebilir. Bir objeyi, bulunduğu yerden daha yüksek bir açıdan çekmek bazen daha estetik bir görüntü ortaya çıkarabilir, uzakta yer alan bir olayın çekiminde netliğin daha rahat yapılmasını sağlayabilir ya da seyircinin tepkisini etkileyebilir. Yerde iz bırakacak biçimde toprağa yerleştirilmiş objelerin üst açılardan çekilmeleri daha iyi bir görüntü verebilir. Bir demiryolu yapımını, bir çiçek bahçesini, sürülmüş bir tarlayı, bir yarış pistini, bir havaalanını vb. üst açılardan vermek anlatılmak istenen konuyu daha etkili kılabilir.

Fotoğraf 2.7: Üstü açıyla yenilmişlik duygusu veriliyor

Tepeden bakış çekim alanının harita gibi sergilenmesine olanak sağlar. Futbol maçı, bir askerî harekât ya da hayvanların göç etmesi gibi, mekân içinde derinliği olan olaylar en iyi üst açılardan izlenebilir. Göz hizası ya da alt açılarla yapılan çekimlerde alanın sadece önü görülecektir. Oysa üst açılı çekimlerde alanın tümü görülebilir. Göz hizası çekimlerinde aralarında büyük mesafe bulunan objelerin hepsi aynı netlikte çekilemez. Oysa üst açılı çekimlerde netliğin daha geniş bir alanı kapsaması olasılığı vardır.



Fotoğraf 2.8: Mekanın özelliği üst açıyı gerekli kılıyor

Üst açılı çekimlerin bir özelliği de oyuncu ya da objenin boyunu-büyüklüğünü olduğundan kısa göstermesidir. Üst açılı bir bakış noktası çekimi yapıldığında, kamera uzun boylu oyuncunun yanına geçtiğinde, yukarıdan aşağıya doğru bakmalıdır. Ayrıca öznel çekimlerde kamera seyirciyi oyuncudan daha yüksek bir noktaya yerleştirebileceğinden, öyküleme gereği seyircide oyuncuya karşı bir üstünlük duygusu yaratılabilir. Bu duyguyla gerek oyuncu, gerekse oyuncunun filmdeki durumunu küçültücü izlenim ya da duyarlılıklar yaratılabilir. Onur kırıcı bir iş yapan oyuncunun içinde bulunduğu eziklik üst açıdan ve geniş açılı merceklerden yararlanılarak vurgulanabilir. Böyle bir çekimde oyuncu çevreye göre küçülecektir.

Seyircinin gözünün yerine geçen bir nesnel kamera şehir trafiğini göstermek için yüksek bir çatının yapısına, güzel bir deniz manzarasını göstermek için bir kayalığın tepesine çıkarak o yüksek noktadan aşağıya bakabilir.

Üst açıların at yarışları vb. hızlı hareketlerin çekiminde kullanılması ise hareketin, olduğundan daha yavaş görünmesine neden olacaktır. Hareket kameraya doğru veya kameradan uzaklaşacak şekilde ise yavaşlama çok, ekranı enlemesine kesecek şekilde ise daha az belirgin olacaktır.

2.2.3.3. Göz Hizası Altı Açı (*Kontrplonje*)

Objeyi görebilmek için objektifin yukarıya doğru eğik olduğu açıların tümüne alt açı denir. Alçak bir kamera açısı (solucan bakışı görüş) görüntünün konusuna bir güç ve üstünlük havası verir. Alt açıyla yapılan çekimlerde objelere bir solucanın gözüyle bakmak gerekmez. Kameranın, kameramanın göz hizasından daha alçakta olması da zorunlu değildir. Üst açılarda da belirtildiği gibi, çekim açısı kameranın karşısındaki objeye göre ayarlanmalıdır. Bir böceğin, bir bebeğin ya da yüksek bir yapının alt açılı çekiminde açı objenin boyuna göre değişir. Önemli olan çekimi yapılacak konunun ya da objenin, kameradan yüksekte olmasıdır.

Alt açıların seyircide bir şaşkınlık ya da heyecan yaratmak, objenin boyunu ya da hızını yükseltmek, oyuncuları ya da objeleri ayırmak, istenmeyen yönün görüntüye girmesine engel olmak, fonu yok edip yerine gökyüzünü koymak, kompozisyondaki çizgileri bozarak daha güçlü bir perspektif yaratmak, dramatik vurgulamayı yoğunlaştırmak istendiğinde kullanılması gerekir. Etkili dramatik bir hava yaratmak isteniyorsa, alt açı kullanılır. Bu çekimde kişiler ve nesneler olduğundan büyük görünürler. Büyüklük, güçlülük, üstünlük duyguları verilmek istendiğinde bu çekimlere başvurulur.

Dinsel yapıların, cami ya da kilise içlerinin çekiminde alt açılardan yararlanmak, yukarılara doğru bakmak zorunda kalacak olan seyircide, Tanrı kavramıyla birleşeceğinden büyük bir etki yaratacaktır. Seyircide bir yücelme duyarlığı doğacaktır. Cumhurbaşkanı, başbakan, yargıç vb. önemli kişilerin filmleri çekilirken de aynı etkiden yararlanılabilir. Alt açılar belli bir sahnede, o sahnede hâkim olan oyuncuya bir başka oyuncuyu baktırmak istenildiği zaman da kullanılabilir. Bu özellikle bakış açısı çekimlerinde çok iyi sonuç verir. Seyirci alçakta duran oyuncunun yerine geçecek ve alt açıyla çekimi yapılan oyuncudan duygusal olarak etkilenecektir.

Fotoğraf 2.9: Dinsel ögelerin alt açıyla verilmesi Tanrı kavramını çağrıştırıyor

Bir sahnede bir oyuncunun bir grup oyuncuya hâkim görünmesi gerekiyorsa, alt açı kullanılmalıdır. Tek oyuncu gruptan birkaç adım önde durur ve çekim bir alt açıdan yapılırsa, hâkim olması istenen oyuncu geridekilere oranla çok büyük görünecektir.

Fotoğraf 2.10:Alt açı

Alt açılar ayrıca kesmelerde kullanılacak yakın çekimler için de çok elverişlidir. Ufuk çizgisinin çerçeve dışına çıkması fondaki tanınabilir görüntülerin hepsinin kaybolmasını sağlayacağından bu yakın çekimler herhangi bir yerde yapılabilir. Özellikle kurgu sırasında karşılaşılan sıçramalar, sıçramanın olduğu çekimlerin arasına sonradan herhangi bir yerde alt açıyla çekilecek bir yakın çekim görüntünün yerleştirilmesiyle önlenebilir.

Alt açıları geniş açılı objektiflerle çekerken, çok dikkatli olmakta yarar vardır. Çünkü istenen etki yerine vücudunun orantıları çarpıtılmış bir

karikatür görüntüsüyle karşılaşılabilir. Stüdyo içi çekimlerde dekorun tavanı olmadığından genellikle alt açılar kullanılmaz. Bu tür mekânlarda yakın çekimlerde alt açı tercih edilir. Ancak çekim stüdyo yerine gerçek bir yapıda yapılıyorsa ve tavanda ilginç süslemeler varsa bunlardan yararlanılabilir.

Kameraya doğru ilerleyen bir grubun alt açıyla yapılacak hareketsiz (statik) bir çekimi çok etkileyici olabilir. Örneğin, boş bir çerçevenin –kadrajın- altında belirip ilerledikçe göğe doğru yükselen ve ekranı bütünüyle dolduran bir askerî birlik seyirciyi etkileyecektir. Aynı şekilde tek bir oyuncunun, hareket hâlindeki taşıtların, dağa tırmanan dağcıların vb. görüntüleri çekilebilir.

2.2.3.4. Açı Artı Açı

Açı artı açı çekimi, objeye göre açılandırılmış olan kameranın çekim sırasında aşağı ya da yukarı doğru çevrinmesiyle elde edilen çekimdir. Böyle bir ikili açılandırmada en çok sayıda boyutu çekilebilecek, en güçlü çizgi perspektifi elde edilecek ve bir üç boyut etkisi yaratılabilecektir. Açı artı açı çekimi iki boyutlu görüntünün basıklığını büyük ölçüde ortadan kaldırır. Kamera yalnız objenin önünü ve yanını görmekle kalmaz aynı zamanda tavanını ya da tabanını da görme olanağı kazanır. Çekimi yapılan objenin gerçek anlamda bir cisim niteliği kazanmasını sağlar.

Böyle bir çekimin gerçekleştirilebilmesi için kamera açısının tam objenin köşelerinden ve çok alçak ya da çok yüksek olması gerekli değildir. Amaç sadece iki boyutluluğun basıklığını ortadan kaldırmak ve objenin öteki boyutlarını da çekim süreci içinde görünür kılmaktır. Kamera hem önü hem de yanı görebilecek bir açıya yerleştirilir ve tepeyi ya da tabanı çerçeve içine alabilecek şekilde çevrinirse oyuncular ya da görüntüsü çekilen obje dekor içinde ya da sahnede daha göze çarpıcı biçimde görünür. Oyuncularla fon arasındaki fark daha belirginleşir.

Çok yüksek ve çok alçak açılar en çarpıcı etkiyi yaratacağından sadece çok dramatik sonuçlar istendiğinde kullanılmalıdır. Bu nedenle sıradan çekimlerde sadece istenen görüntüyü verebilecek açılar kullanılmalı, aşırı yüksek ya da alçaktan kaçınılmalıdır. Daha güçlü bir perspektif vereceğinden geniş açılı objektifler çekimin etkisini daha da arttıracaktır. Oyuncular tam profil ya da tam cephe vermeyecek bir biçimde yerleştirilmeli, kameranın önüne ve mümkünse çerçevenin bir köşesinden ötekine doğru diagonal bir doğru üzerinde hareket etmelidirler.

Geniş açılı objektifle çok yüksekten yapılacak olan sokak, yol, endüstri merkezleri vb. çekimlerinde çok iyi bir perspektif, kesişen ya da çerçevenin yukarı kesimine doğru gidildikçe birbirine yaklaşan paralel çizgilerle ilginç görüntüler elde edilir. Aynı biçimde alçaktan yapılacak çekimlerin en iyi sonucu verdiği görüntüler ise hareket hâlindeki bir askeri birlik, bir taşıt dizisi, bir tren katarı ve benzeri objelerdir. Bu objelerin hareketleri kameraya doğru olmalıdır, böylece obje ilerledikçe büyüyen bir görüntü elde edilmiş olur. Bu çekimlerde ise kameradan uzaklaştıkça birbirine yaklaşan paralel doğrular oyuncuların ya da taşıtların hareketiyle daha ilginç bir netlik kazanacaktır. Kameraya takılacak geniş açılı bir objektif ise hareketli taşıtları gerçek hızlarından çok daha hızlı bir hareket içinde gösterecektir. Uzakta ufacık bir nokta gibi duran bir otomobil, kısa bir süre içinde ekranı baştanbaşa kaplayacak kadar büyüyecek, çerçeve içinde yükselecektir. Seyirci taşıtın ekrandan üzerine fırlayacağı etkisine kapılacaktır.

Bu çekimlerde kameranın yerleştirilmesine büyük özen gösterilmeli, ufuk çizgisinin çerçevenin alt kısmına yakın olması ve hareket içinde sağlam bir dayanak noktası teşkil etmesi sağlanmalıdır. Tek otomobilin yaratacağı etkiye karşılık bir ucu uzakta ince bir çizgi hâlinde görülen, öteki -kameraya yakın olan- ucu ise çerçevenin bir kesimini dolduran bir taşıt konvoyunun etkisi çok daha yoğun olacaktır.

Tavanında ya da tabanında süslemeler bulunan bir oda yukarı ya da aşağı hafif bir çevrinmeyle açı artı açı tekniğiyle çekildiğinde daha ilginç bir görüntü elde edilebilir.

Kameranın raylar üzerinde hareketli olduğu çekimlerde yukarı doğru hafif bir çevrinmeyle fonun oyunculardan kayarak uzaklaşması sağlanabilir. Özellikle oyuncuların telaş içinde bulunduğu kovalamaca sahnelerinde ağaçlar, yapılar yalnızca kayıp gitmeyecek, geriye doğru adeta devrilecektir.

Perspektiften yararlanmak ya da üç boyut etkisi elde edilmek istendiğinde başvurulacak en iyi yöntem açı artı açı çekimleridir.

2.2.3.5. Çarpık Açı

Çarpık açı Hollywood sinema dilinde kameranın dikey ekseni ile görüntüsü çekilen objenin dikey ekseninin çakışmayıp bir açı meydana getirdikleri çekim türüdür. Seyirciyi konudan uzaklaştırabileceği dikkate alınarak bu tür çekimler sadece gerekli olduğu zaman kullanılmalıdır. Bunlar korku, heyecan vb. etkilerin gerektiği çekimlere saklanmalıdır. Sarhoş, çok heyecanlı ya da korku içindeki bir oyuncunun yaşadığı yüksek gerilimin yansıtılması böyle bir çarpık çevrinme ya da bir dizi çarpık çevrinmelerle en iyi biçimde verilebilir. Bu çekimler oyuncunun öteki oyuncuları dengesiz bir biçimde gördüğü öznel bakış açısı çekimleriyle birleştirildiğinde etki daha da çarpıcı olacaktır. Örneğin sarhoş bir kişinin gözünden, çevresinin dönmekte olduğu öznel açıyla verildiğinde çarpık açı kullanılır.

Yapay ya da doğal bir trafik kazası, yangın, dövüş, deprem vb. gibi durumlarda çarpık çevrinmenin kullanılmasıyla söz konusu olayın olağan dışı etkisi seyirciye çok daha iyi bir biçimde aktarılabilir. Hele bir şeyin sakin ve normal olduğu statik bir çekimden sonra gelecek olursa bu gibi çekimler çok daha etkileyici olacaktır. Örneğin, bir müzede yavaş yavaş gelişen dengeli bir sekansta, “yangın var” diye bağırarak koşan bir oyuncunun çarpık çevrinmeli çekimleriyle birdenbire kaos ortamı oluşturulabilir. Sekansın bundan sonraki çekimleri gene çarpık çevrinmelerle müzeyi gezenlerin panik içindeki durumlarını yansıtabilir.

Çarpık açı çekimleri heyecan ögesinin egemen olduğu filmlerde saatin, yürüyen ayakların, dönen tekerleklerin, takvim yapraklarının, vapur düdüklerinin vb. kısa çekimleri yapılırken de kullanılabilir. Çarpık çevrinmeler çeşitli araştırmaları, endüstriyel çalışmaları vb. konu alan geniş kapsamlı bir olguyu kısa kısa görüntülerle bütün olarak sunması gereken belgesel filmlerde ya da reklam programlarında da dizi hâlinde kullanılabilir. Böylece bir otomobil fabrikasındaki çalışmalar, yeni bir ürünün üretimi, paketlenmesi gibi çalışmalar kısa kısa çarpık açılar ve hareketli bir müzik eşliğinde verilebilir.

Kameranın çevrinmesi kazara olmuş izlenimi verecek kadar kısa olmamalıdır. Mutlaka belirgin olmalı ve çerçevenin dikey ekseniyle göze çarpar bir açı meydana getirmelidir.

Ancak objeyi yana devrilmiş gibi gösterecek kadar da yatık olmamalıdır. Çevrinmenin çekimin tümünde olması gerekmez, çekime normal olarak başlanıp, olayların gelişimine göre çarpık çevrinmeye geçilebilir. Bunun tersi de olabilir, yani çekime çarpık açıyla başlanıp, çekime konu olan olgu normale dönünce normal bir açıya geçmek de mümkündür.

Çarpık çevrinmede en önemli öge kuşkusuz çevrinme açısıdır. Sağa doğru yatık duran bir obje aktiftir, güçlüdür. Oysa sola doğru yatık duran bir obje güçsüz ve durağandır. Soldan sağa doğru yükselen bir ufuk çizgisi bir yükselmeyi çağrıştırır. Soldan sağa doğru alçalan bir ufuk çizgisi ise bir alçalmayı, düşmeyi çağrıştırır. Ufuk çizgisinin açısı oyuncuların, objelerin ya da taşıtların hareket etmesi, özellikle uzak bir noktadan kameraya doğru ya da kameradan uzaklaşması hâlinde önem kazanır. Bu çekimlerde hareket kameraya doğru ise yukarıya tırmanılmalı, kameradan uzaklaşmakta ise aşağıya inilmelidir.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➢ Nesnel kamera açısının nasıl kullanıldığını ve etkilerini sıralayınız. ➢ Öznel kamera açısının nasıl kullanıldığını ve etkilerini sıralayınız. ➢ Bakış açısının nasıl kullanıldığını ve etkilerini sıralayınız. ➢ Göz hizası açısının görüntüdeki etkilerini sıralayınız. ➢ Göz hizası üstü açının görüntüdeki etkilerini sıralayınız. ➢ Göz hizası altı açının görüntüdeki etkilerini sıralayınız. ➢ Açı artı açının görüntüdeki etkilerini sıralayınız. ➢ Çarpık açının görüntüdeki etkilerini sıralayınız.	➢ Nesnel ve öznel kamera açıları ve bakış açılarını kullanarak çekimler yapınız. ➢ İzlediğiniz film ve dizilerde kullanılan kamera açılarına dikkat ediniz. Üzerinizde nasıl bir etki bıraktığını düşününüz. Bu kamera açılarıyla yapılmş çekim örneklerini sınıfa getirip üzerinde tartışınız. Siz de çekimlerinizde uygulayınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A- OBJEKTİF TESTLER (ÖLÇME SORULARI)

Aşağıdaki sorularda boşlukları doldurunuz.

1. Kameranın çekimi yapılan ortalama boyda bir insanın göz düzeyine göre ayarlanması …….. çekimdir.
2. Kameranın çekimi yapılan konuya üstten bakması …….. çekimdir.
3. …… çekimi yapılan kişiler ortada kamera yokmuş gibi davranırlar; objektife bakmazlar.
4. …….. izleyici olayları ya kendi gözüyle görür ya da gösteride yer alan bir kişiyle yer değiştirip onun gözüyle görür durumdadır.

Aşağıdaki sorular çoktan seçmelidir. Doğru cevabı işaretleyiniz.

5. Aşağıdakilerden hangisi kamera yüksekliğine bağlı bir açı değildir?
   A). Göz hizası çekim
   B). Göz hizası üstü çekim
   C). Göz hizası altı çekim
   D). Öznel bakış açısı
6. Kamera nesnel olarak kullanıldığında aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?
   A). Olay sınırdaki bir bakış açısında görüntülenir.
   B). İzleyici olayları kendi gözüyle görür.
   C). İzleyici olayı görünmeyen bir gözlemcinin gözüyle görür.
   D). Bu açıya izleyicinin bakış açısı da denir.

Aşağıdaki soruları "doğru" veya "yanlış" şeklinde cevaplayınız.

7. Dramatik amaçlar dışında yakın çekimi yapılan kişinin çekimi mutlaka göz düzeyinde yapılmalıdır.
   D (.....) Y (.....)
8. Öznel bir çekimde kamera izleyiciyi daha yüksek bir noktaya yerleştirerek izleyicide oyuncunun öyküdeki durumu üstüne küçültücü duygular yaratabilir.
   D (.....) Y (.....)
9. Nesnel kamera açısı ile yapılan çekimlerde izleyici bir müzeyi gezebilir ya da olayı gösteri anında daha önce kendisine tanıtılmış belli bir kişinin gözüyle izleyebilir.
   D (.....) Y (.....)
10. Konulu filmlerin çoğu nesnel kamera açısı ile çekilir.
    D (.....) Y (.....)

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz ,diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ–3

AMAÇ

Konunun ve programın gerektirdiği kamera hareketlerini doğru uygulayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- Bir TV programı izleyerek bu programdaki kamera hareketlerini sınıf ortamında inceleyiniz.
- Filmlerdeki kamera hareketlerinin TV programlarındaki kamera hareketlerinden ne gibi farklılıklar içerdiğini tartışınız.

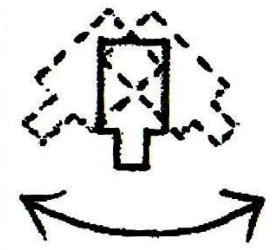
3. KAMERA HAREKETLERİ

3.1. Kameranın Gövdesiyle Yaptığı Hareketler

3.1.1. Yatay Çevrinme (Sağa Pan – Sola Pan)

Kameranın gövdesi sabit kalmak koşuluyla 360 dereceye kadar yatay eksen etrafında yaptığı hareketlere yatay çevrinme denir. Hareket ,bulunulan yerden sağa doğru yapılıyorsa **sağa çevrinme (sağ pan)** sola doğru yapılıyorsa **sola çevrinme (sola pan)** denir.

Bir film çevrimi sırasında yönetmen, bir kişiden başka bir kişiye geçmek istediğinde çevrinme yapabilir. Bu çevrinmede aradaki nesnelerin anlatıma katkısı olmasa bile, izleyici aradaki uzaklığı kavrayacaktır. Nesnelerle kişiler arasında bir ilişki kurulması istendiğinde, kameranın çevrinme hızı yavaş olmalıdır. Çevrinme, olayların doğal akışını bozmadığı, gerçeği daha iyi yansıttığı ve değişik anlamlar yarattığı için çok kullanılan bir kamera hareketidir.



Şekil 3.1: Sağa-sola çevrinme

Bir görüntü yönetmeni, kamera hareketiyle izleyici üzerinde bir merak duygusu uyanmasını sağlayabilir. Kahraman birşeye bakar, yüzünün ifadesi değişir, sevinir ya da korkar. İzleyici ne olduğunu merak etmeye başlar. Bu durumda görüntü yönetmeni, yavaş bir çevrinmeyle izleyicinin merak duygusunu arttırarak kahramanı etkileyen şeye çevrinir. Kahramanlar konuşurken, kamera ikisinin arasında çevrinir. Derken karakterlerden birisi beklenmedik bir şey söyleyebilir, kamera hızını keser, yavaşça çevrinir. İzleyici o anda diğer karakterin tepkisinin ne olduğunu merak etmeye başlamıştır.

İnsanlar, makineler nesneler ya da çok büyük uzaklıklar gibi durağan sahnelerin çekilmesinde kullanılan çevrinmeye **panoramik çevrinme** denir. Çok geniş alanları kapsar. Çevrinme orta hızda olduğunda, yarım dairelik bir çevrinmeye ulaşabilir. (Dairesel çevrinmeleri yapmak hem çok zordur, hem de doğallıktan uzaktır.) Çok yavaş ya da çok hızlı yapılan çevrinme yanlıştır. Konu üzerinde ya çok kalarak ya da ayrıntıların algılanabilmesi için gereken süreden az kalarak yapılan çevrinme istenen etkinin oluşmasını engeller. Çoğunlukla bir ya da birkaç kişinin çevreye bakışlarının gösterilmesinden önce ya da sonra kullanılır. Gerçekte bu çekimler, bakan kişinin öznel bakış açısını temsil ederler. Bazen kısa çevrinmeler bir ilgi merkezinden diğer ilgi merkezine geçişte kullanılır. Yalnızca iki ilgi noktasının bulunduğu bir durumda, çevrinme hareketi özellikle iki konuyu görsel olarak birleştirme işlevini yüklenir.

Kovalama sahnelerinde çoğunlukla kovalayanı ve kovalananı hem tek tek, hem de birlikte izleyen çevrinmeler kullanılır. Sinema dili ve Japon sinemasının gelişmesinde öncü rolü oynayan yönetmenlerden biri olan Akira Kurosawa, çevrinme tekniklerini sinemada çok iyi uygulayan yönetmenlerden birisidir. Çevrinmelerini kovalayanın çevrinme çekiminden, kovalananın durağan çekimine kesme yaparak gerçekleştirmiş ve özellikle de şiddet sahneleri için çok uygun bir görsel karşıtlık yaratmıştır.

Yatay çevrinme kapsamında düşünebileceğimiz iki tip çevrinme daha vardır. Bunlar dairesel çevrinme ve hızlı çevrinme olarak isimlendirilebilir.

- **Dairesel çevrinme:** Bir film çevrimi sırasında oyuncuların dairesel bir hat içinde sırayla yeni bir pozisyona doğru hareket ederken kameranın da onlarla birlikte çevrinmesi, tüm sahnenin kameranın dairesel çevrinmesiyle görüntülendiğini belirtir. Bu çevrinmenin başarılı olması, ön planda çok güçlü bir olay örgüsüne sahip bir aksiyonun olmasına bağlıdır. Dairesel çevrinmenin sık olarak kullanıldığı çekimler genellikle dans sahneleridir. Öznel kamera, dans eden çiftlerden birisi olur. Diğer kişi kameranın çevresinde döner. Kullanımı için güçlü bir dramatik neden olmadıkça, bu tür çekimlerin kullanımından kaçınılmalıdır. Bu tür bir kamera hareketi, bir tür kamera akrobosisidir.

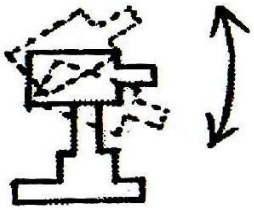
Dairesel bir yolda yavaş yavaş yürüyen bir oyuncu, çevrinme hareketi ile izlendiğinde, oyuncu sürekli olarak ön planda ve görüntü çerçevenin aynı bölümünde tutulurken, arka plandaki tüm çevre görüntülenecektir.

- **Hızlı çevrinme:** Çok hızlı yapılan dairesel bir çevrinme hareketiyle, iki ilgi noktası izleyici tarafından birleştirilmiş olur. Bu türde bir çevrinme sahnede çok kısa süren bulanık bir görüntüye neden olur. Mekânsal olarak birbirine yakın iki sahnenin birleştirilmesinde bu türde bir kamera hareketinden yoğun olarak yararlanılmaktadır.

Hızlı çevrinme iki değişik mekânın görsel olarak birbirleriyle bağlanması amacıyla da kullanılır. Böylece zamanın geçtiği ve oyuncunun şimdi başka yer ve zamanda yolculuk ettiği izlenimi seyircide yaratılmış olur.

3.1.2. Dikey Çevrinme (Yukarı Tilt – Aşağı Tilt)

Kameranın bulunduğu yerde yukarı veya aşağıya doğru dikey eksende yaptığı tarama hareketleridir. Kameranın bulunduğu noktadan yukarı doğru yaptığı harekete **yukarı çevrinme (yukarı tilt)**; aşağı doğru yaptığı harekete **aşağı çevrinme (aşağı tilt)** denir. 180 derece dikey eksen etrafında yapılan dikey çevrinme hareketleri genel olarak yüksek bina ve nesnelerin bölüm bölüm, yukarıdan aşağıya veya aşağıdan yukarıya doğru taranarak detaylarıyla birlikte görüntülenmesi için kullanılır.



Şekil 3.2: Yukarı-aşağı çevrinme

Dikey çevrinme hareketleri yatay çevrinme hareketleri kadar yoğun kullanılmaktadır. Kameranın aşağıya ya da yukarıya çevrinme hareketi genellikle bir nesne ya da oyuncunun dikey hareketini izleyiciye göstermek amacıyla yapılır. Sürekli bir dikey çevrinme, üst üste yerleştirilmiş değişik ilgi odaklarının birleştirilebilmesi için kullanılır. Kamera çok yavaş çevrinerek, izleyicinin görüntü değişimini algılamasına olanak sağlar. Örneğin gece, karanlık gökyüzünde havai fişekler patlar. Patlamalar bitince kamera aşağıya doğru çevrinmeye başlar, bir evin balkonunda neşeli melodiler çalan bir grup müzisyen görülür. Kamera çevrinmeye devam eder ve gece elbiseleri giymiş, uzun masaların çevresinde bulunan insanlar çerçevelenir, garsonlar servis yapmaktadır. Kamera aşağıya çevrinmeye devam eder ve çerçeveye ön planda bir masa üzerinde duran bir pasta girer. Üzerinde bir not vardır: Ali'ye.

Sürekli olmayan bir dikey çevrinme, dikey olarak yerleştirilmiş ilgi merkezlerini birleştirmek için kullanılır.

Aşağı ya da yukarı çevrinme hareketi genellikle insan çekimlerinde, öznel bakış açısından o kişinin dikey bir şekilde taranması (başından ayağına doğru veya ayaklarından başına doğru) amacıyla kullanılır. Örneğin ,sahneye yeni girmiş genç ve güzel bir bayanın, sahnedeki bir karakterin öznel bakış açısından gösterilmesi için aşağı çevrinme-yukarı çevrinme uygulanır. İzleyicide gizem, merak duygusunun ön plana çıkarılması istendiğinde önce ayaklardan başlayan ve ağır ilerleyen bir yukarı çevrinme uygulanır. Hatta bu çevrinme hareketi korku filmlerinde yarım bırakılıp kişinin yüzü gösterilmeden bitirilerek merak duygusu iyice arttırılır.

Hızlı bir aşağı çevrinme hareketi yine öznel bir bakış açısıyla verildiğinde bir düşme duygusu da yaratır. Örneğin, intihar eden bir kişinin düşüş anı intihar eden kişinin öznel bakış açısıyla verilebilir. Ya da hızla düşen bir cismin nesnel kamera açısıyla gösterilmesinde de kullanılır.

Yukarı çevrinme hareketi de daha çok havalanan uçakların gösterilmesi, yüksek bir yere bakan bir insanın öznel bakış açısı veya mekân belgesellerinde kullanılır.

Bazen bir dikey çevrinmenin sonunda ters dönmüş bir görüntü, sahnedeki ana karakterin zihinsel bir dengesizlik içinde olduğunu anlatmak amacıyla kullanılır. Buna "**Yana Eğilimli Çevrinme"** denir.

Önce bir tarafa, sonra diğer tarafa doğru olan eğimler, kameranın bir geminin kamarasında ya da bir denizaltının içinde bulunulduğunu betimlemekte kullanılır. Ayrıca bir kameranın sarsılması bir patlamayı betimleyebilir.

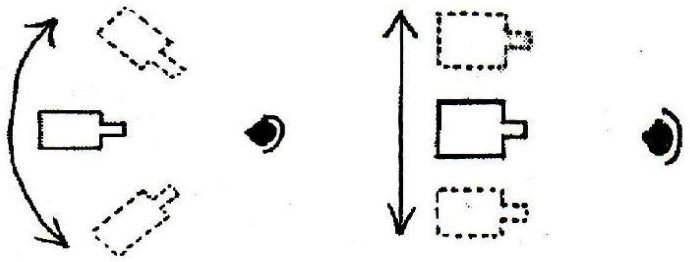
Bir çevrinme hareketinin hızı konusunda yönetmen ve görüntü yönetmeninin uyum içinde çalışması gerekir.

3.2. Kameranın Konum Değiştirerek Yaptığı Hareketler (Kaydırma Hareketi)

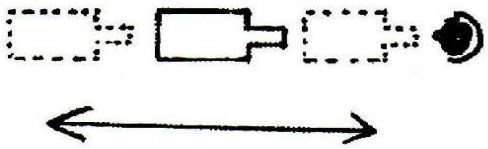
- **Kameranın ileri-geri hareketi**: Kameranın ayağıyla birlikte ileri ve geriye doğru hareket ettirilmesidir.
- **Kameranın sağa-sola hareketi**: Kameranın ayağı ile birlikte yatay doğrultuda sağa ya da sola kaydırılması hareketidir.
- **Kameranın aşağı-yukarı hareketi**: Kameranın gövdesiyle birlikte aşağı yukarı indirilip kaydırılmasıdır.

Perdede görülen bir hareketin yönü, gücü, hızı, sürekliliği ve zamanı vardır. Kameranın hareketleri ileriye, geriye, sağa, sola, yukarıya, aşağıya doğru olabilir. Yatay, çapraz ve dairesel olarak hareket edebildiği gibi bu hareketleri doğru ya da kavisli hareketler ile de birleştirebilir.

Bir kamera hareketi, çekimin dramatik içeriğini ifade etmek ve onu güçlendirmek nedeniyle yapıldığı sürece, hangi hız ve doğrultuda yapılırsa yapılsın doğrudur.



Şekil 3.3: Sağa-sola kaydırma



Şekil 3.4: İleri-geri kaydırma

Hareket genel olarak konuşma çizgisine bağlı olarak gelişir. Eğer hareket konuşmayı öne çıkarırsa konuşma önem kazanır. Eğer konuşma hareketi öne çıkarırsa, o zaman hareket önem kazanacaktır. Çevrinme çekimleri için yararlanılan yöntemlerin büyük çoğunluğu kaydırma çekimlerinde de uygulanır. Çevrinme çekimlerine ek olarak eklenebilecek öneriler:

- En çok hoşlanılan hareketli çekimler, kameranın yumuşak, sarsıntısız ve değişmez hızda kaydırılabildiği koşullarda elde edilmektedir. Kameranın kayma hızında bir artma ya da azalma gerektiğinde bunlar asla birdenbire yapılmamalıdır.
- Kaydırma çekimlerinde, konu genel ya da boy çekimi ile görüntülendiğinde, kamera ile konunun yolları arasında duran nesneler yerleştirilirse, görüntü daha dinamik bir yapıya kavuşur. İyi bir görüntü, çerçeve içinde zıtlıklar yaratılarak, iki boyutlu bir görünüşten kaçınmakla elde edilir.
- Kaydırma hareketlerinin kullanıldığı çekimlerde, kameranın nesnelerin arasında durması olaya değişiklik katar, hatta sürekli yapılan bir hareketin tekdüzeliğini kırıcı bir etkiye neden olur.

Kamera ilgiyi üzerinde toplaması gereken kişi ya da nesnelere yaklaşır. Bu yaklaşma eğer bir betimleme, bir tanım ya da açıklama yapılması isteniyorsa çok yavaş yapılmalıdır. Bunun aksine dramatik etkinin ortaya çıkarılması gereken durumlarda, bir sürpriz ya da ani olayların hissettirilmesi gereken yerlerde, kameranın nesneye veya kişiye yaklaşması hızlı olmalıdır.

Hareketli çekimler durağan çekimlere oranla izleyicinin ilgisini daha fazla yönlendirme ve bakışını yönetebilme olanağına sahiptir. Hareketli kamera öznel kamera olarak kullanıldığında daha etkili olur. Karl Freund'un "**Der Letze Mann"** (1924) filminde kurallara uyan bir otel başkâtibinin sarhoş bir hâlde, sendeleyip yönü ve biçimi belli olmayan kamera hareketleri aracılığıyla içinde bulunduğu ruhsal durum kusursuz bir biçimde belirtilmiştir.

Kamera yürüyen ya da koşan insanları kayarak izlerken, oyuncuların durmaları ile yavaşlayamaz. Bu tür bir çekimin sonunda iyi bir görüntü çerçevesinin sağlanması bir ustalık işidir. Durmayı başarmanın en kolay yolu, kurguda bir kesmeyle durağan bir kamera pozisyonuna geçmektir.

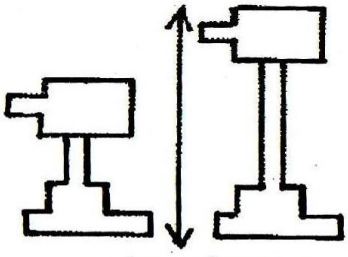
Kaydırma hareketi kullanılan çekimlerde oyuncuların her zaman düz bir çizgide hareket etmesi gerekmez. Oyuncu yılan gibi kıvrılan bir yol üzerinde yürürken, kamera düz bir çizgide hareket ediyorsa oyuncu bazen kameraya yaklaşacak bazen de uzaklaşacaktır. Bu tür bir kamera ile oyuncu arasındaki hareketsiz nesneler belli bir derinlik durumunun uyanması nedeniyle önemlidir.

Oyuncunun zor bir ortamda örneğin, ormanda yolunu bulmakta güçlük çektiği izlenimi verilmek isteniyorsa, bir görünüp bir kaybolması izleyicide inandırıcılığı arttırır. Kamera ormana koşut çapraz bir biçimde kaymalıdır.

Kameranın kaydırma hızı yaklaşık olarak her zaman görüntülenen konu tarafından belirlenir. Kamera durağan bir konuya yaklaşıyor ya da uzaklaşıyorsa, kameranın hızı bu sahnenin yorumlanmasına bağlı olarak belirlenir.

Bir oyuncunun boy çekiminden kaydırma hareketi aracılığıyla yakın çekimine geçiş, kaydırma hareketinin sonunda oyuncunun yüz ifadesi ya da gövde hareketinin vurgulanması için kullanılır. Yavaş yapılan bir kaydırma hareketi oyuncuya sessizce sokularak gizemli bir hava yaratır.

Konuşan ya da sessiz bir oyuncuya doğru yapılan yavaş ve sarsıntısız bir kamera hareketi, izleyicinin o oyuncuyla özdeşleşmesini sağlar. Seyircinin bu oyuncuya karşı sempatisi daha da artar. Geriye doğru yapılan yavaş bir kaydırma hareketi, üzüntü ve yalnızlık duygusunu güçlendirir. İzleyici oyundan koparak kendi iç dünyası ve özel sorunlarına dönebilir.



Şekil 3.5: Alçalma-yükselme

Alçalma ve yükselme kamerayla yukarıdan aşağıya veya aşağıdan yukarıya doğru dikey eksende yapılan harekettir. Mesela bir insanı ayaklarından başına kadar çerçeveyi genişletmeden takip etmek için yapılır. Dikey nesnelerin yüzeylerindeki resim veya kabartmayı takip ederken tilt hareketi yapılırsa netlik ve çerçeve büyümesi probleminden kaçınmak için idealdir. Kameranın alçalma ve yükselme hareketi normal aşağı ve yukarı çevrinme hareketine benzer. Ancak buradaki fark, kameranın gövdesinin de aşağı ve yukarı hareket etmesidir. Elde edilen görüntünün perspektifinde bir değişikliğe yol açar.

3.3. Kameranın Merceğiyle Yaptığı Hareketler (Optik Hareketler)

Optik kaydırma hareketleri "zoom" olarak da adlandırılır. Kamera merceğinin odak uzaklığının değiştirilmesi ile görüntünün yakınlaştırılıp uzaklaştırılmasıdır. Kameranın yaptığı optik hareketler şu şekilde adlandırılır:

- **Zoom-in (mercekle yaklaşma):** Kameranın mercekle bir obje veya kişiye yaklaşmasıdır.
- **Zoom-out (mercekle uzaklaşma):** Kameranın mercekle bir obje veya kişiden uzaklaşmasıdır.

- **Focus-defocus (netlik ve bulanıklık):** Kameranın mercekle bir obje veya nesne üzerine netlik yaparak, kadrajda kalan diğer bölümlerin bulanık görünmesine fokus, bu hareketin tersine de defocus denir.

Fotoğraf 3.1: Optik hareketle ilgi merkezi değiştirilebilir

Optik kaydırma hareketinin de bazı temel uygulamaları bulunmaktadır. Bir vincin bir platforma sahip olması, kolaylıkla istenilen yüksekliğe yerleştirilebilmesine olanak sağlar. Bir değişir odak uzaklıklı mercek ise, içerdiği geniş odak uzaklığı nedeniyle, her sahne için çok kısa bir süre içinde en uygun çerçevelemeyi sağlar. Bir zoom hareketinin kullanıldığı üç temel yöntem bulunmaktadır:

- Mercek bir nesneye odak uzaklığını değiştirerek yaklaşır ya da uzaklaşır.
- Değişik odak uzaklıklı bir mercek nesneyi izler.
- Odak uzaklığı değiştirilirken aynı zamanda kamera da hareket edebilir.

Yukarıda verilen koşullardan ilk iki türde, kameranın sabit durması koşulu bulunmaktadır. Odak uzaklığının değişmesi görünen tek harekettir. Üçüncü tür, kamera hareketi (çevrinme, kaydırma ya da her ikisi birden) optik kaydırma hareketinin birleştirilmişidir.

Yavaş yapılan bir zoom hareketi, sabit hızda bir görsel yaklaşma ya da uzaklaşma sağlar. Hızlı yapılmış bir zoom hareketi ise izleyicide bir şok etkisi yaratmak için kullanılır.

Bir zoom hareketi yavaş başlayabilir ve hızı giderek artabilir. Yavaş-hızlı-yavaş düzeninde yapılan bir zoom hareketi, kullanılabilecek en iyi yöntemlerden birisidir. Durağan bir nesneye doğru yapılan zoom, dikkati yapılan odak değişimine doğru çeker. Hızlı bir zoom, seçilen bir nesnenin çevresindeki her şeyi bir anda dışarıda bırakarak görsel bir vurgulama sağlar. Böylece bağıran ya da çığlık atan bir oyuncunun tepkisini güçlendirebilir ya da oyuncunun elbisesinin arasına gizlenmiş bir nesneyi, kameraya doğru yönlendirilmiş bir silahın namlusunu ya da arka planda sessiz sedasız duran bir tanığı vurgulamak için ön plana çıkarabilir.

Yaşlı gözlere doğru pürüzsüz bir biçimde yaklaşan bir zoom hareketi, sahneye duygusal bir atmosfer katarak izleyicinin sahnedeki olaya katılmasını sağlar.

Merceğin odak uzaklığını değiştirmesi, nesnenin gövde hareketiyle uyumlu olduğu zaman dinamik bir yapı oluşur. Örneğin bir oyuncu kameraya doğru yürümektedir. Oyuncu dar açılı bir çekim ölçeğine konumlandırılmış olan kameraya yaklaştıkça, hem mercek aracılığıyla geriye doğru zoom (zoom-out) yapılır hem de yakın çekim ölçeği korunur. Geriye doğru yapılan bu optik kaydırma fiziksel bir kaymaya benzer, ancak sonuç farklıdır.

Diğer bir uygulama türünde ise zıt yönlerde hareket edilir. Oyuncu kameraya doğru yürürken, kamera optik olarak oyuncuya doğru yaklaşır. Bu optik ileriye kaydırma hareketi oyuncunun durmasıyla birlikte sona erer.

Bir optik ileriye kaydırma yani geniş açıdan dar açıya geçme ya da dar açıdan daha da dar açıya geçme bir kameranın yaklaşması bu arada da yatay ve dikey çevrinme yapması da olasıdır. Örneğin, bir başka oyuncuya doğru yürümekte olan bir oyuncuyu kısa bir çevrinmeyle izlediğimizi düşünelim. Çekim ilk oyuncunun diz çekim ölçeğindeki görüntüsü ile başlar ve her iki oyuncunun optik ileri kayması ile elde edilen yakın çekimleri ile sona erer.

Yakın çekim ölçeğinde iken bir oyuncunun başını başka yöne doğru döndürmesi, kameranın çevrinme yapması için genelde iyi bir uyarıdır. Örneğin ,herhangi bir yere saklanmış bir oyuncunun sola baktığını düşünelim. O sırada çerçevenin dışında bir ses duyar ve başını sesin geldiği yöne doğru çevirince oyuncunun bu hareketi ile kameranın sesin geldiği yöne doğru bir çevrinme ile optik ileriye kayma hareketine başlaması gerekir.

Zoomin, sahne içinde vurgulanmak istenen bir nesneye veya kişiye doğru yapılarak, izleyicide "parmakla" işaret etme etkisi uyandırır, dikkat çekilmiş olur. Burada vurgulanmak istenen bir duygu, gözyaşı, bir ipucu, bir detaydır. Ayrıca sahnelerin başlangıcında kullanılabilir. Zoomin yapıldıkça görüntünün net alan derinliği azalır.

Zoom out, uzaklaşma, çıkma duygusu uyandırır. Ortaya konmuş açığa çıkmış bir olayın daha geniş bir açıdan gösterilmesi istendiğinde kullanılır. Ayrıca sahnelerin, bölümlerin bitişinde tercih edilir.

Kameranın merceğiyle yapılan hareketlerden biri de focus-defocus'tur. Kameralar otomatik netleme (*otofocus*) konumundayken, görüntü çerçevesine giren tüm kişi ve nesneleri net görürler. Objektifin üzerinde yer alan focus düğmesi manuel (elle) konumuna getirildiğinde ise, kameraman netlik bileziğini kullanarak istediği nesneyi net, istediğini bulanık hâle getirebilir. Manuel konumdayken netlik kontrolü oldukça zordur ve dikkat gerektirir. Çünkü kamera veya kişilerin her hareket edişinde netlik bozulacaktır.

Kamera karşısındaki cisimlerden bazılarını net, bazılarını bulanık yapabilmek için bu cisimler kameraya farklı uzaklıklarda bulunmalıdırlar. Kameranın çekim yönüne aynı uzaklıkta bulunan cisimler arasında netlik değişimi yapılamaz.

İzleyicinin ilgisini istenen noktaya yöneltmek için netleme-bulanıklaştırma kullanılabilir.

3.4. Kameranın Yardımcı Ekipmanlarla Yaptığı Hareketler

3.4.1. Şaryo

Stüdyoda ya da dış çekimlerde sıkça kullanılan bir sistemdir. Raylı bir sistem üzerine dört tekerlekli bir araba yerleştirilir ve kamera bu arabanın içerisine konur. Bu sistem genellikle alt açılı çekimlerde görüntünün net ve sarsıntısız alınmasını sağlar.

Fotoğraf 3.2:Şaryoyla yapılan bir kamera çekimi

Şaryo bir tren rayına

benzetilebilir. Kameranın yatay düzlemde hareket etmesini sağlar. Amaç bozuk ve eğri zeminde raylar yardımıyla düzlem hazırlayarak kameranın sarsılmadan ve düzgün hareket etmesini sağlamaktır. Raylar altına konulan tahta takozlarla denge sağlanır. Deneyimli bir kameramanın kullanması gereklidir.

Tek raylı şaryo ise düz veya yay şeklinde eğik tek ray üzerinde bulunan bir kafa sisteminden ibarettir. Bu ray sistemi özel tripodlar üzerine kurularak yükseltilebilir. Bu sayede kamera hareketi yapılabilir. Kayma şeklinde yapılan hareket kameraman tarafından idare edilir.

Bu cihazın daha modernleri üretilmiş ve robot kameralar ray üzerinde hareket ederek bir yüzme yarışı, araba yarışı veya at yarışını takip edebilir hâle getirmiştir. Sürat o kadar artmıştır ki yüz metre yarışı, yarışmacılara paralel olarak takip edilebilmektedir.

3.4.2. Crane (Jimmy-jib)

Crane kameranın yerden aşağı veya yukarı, sağa veya sola hareket etmesini sağlayan bir kaldıraç sistemidir. Bu kaldıraç sistemi bir ray yardımıyla hareket ettirilebilir. Bu sayede hem ileri veya geri hareket sırasında yukarı-aşağıya hareket de sağlanabilir. Crane sayesinde kompine hareketler yapılabilir. Yani ileri hareket eden kamera aynı zamanda sağa dönerken aşağı hareket de edebilir. Bu nedenle çekimlerde crane cihazından sıkça yararlanılmaktadır.

Fotoğraf 3.3: Crane (jimmy-jip)

Crane kameranın zemin düzleminden çok yüksek veya çok alçaktan görüntü almasını sağlayan mekanik bir vinç sistemidir. Bir dolly sistemi üzerine kurularak sistemin hareket etmesini sağlayabilir. Crane sayesinde film sektöründe yönetmenlerin hayal güçlerini zorlayarak seyirciye psikolojik birçok etki yaratmaları sağlanmıştır.

Crane ile yapılan kamera hareketi, basit ve genellikle yumuşak hareketlerin yapılmasında kullanılan bir kamera hareketidir. En olağan kullanım biçimi bir düzeyden başka bir düzeye çıkan ya da inen oyuncuları izlemektir. Bazen de sahnenin beklenmedik bir biçimde yukarıdan görünümü, kaydırma da yapılarak izleyici için tarafsız bir bakış açısı ya da tarafsız bir yorum etkisinin ortaya konmasına neden olur. Eğer dikey yüksekliği olan bir nesne, crane'in yukarıya doğru yaptığı hareket sırasında ön planda tutulursa, görüntünün derinliğinden ötürü izleyicide daha da güçlü yükseklik duygusu uyanır. Aşağıya doğru yapılan hareketlerde de aynı etki uyanacaktır.

Bu sistem ile oda içinde oturan kişinin detaylı planı ve kameranın geri açılıp pencereden çıkarak çatıda çalışan başka bir kişiden plan alması tek planda çekilebilir. Dördüncü kattan atlayan bir kişinin yere düşene kadar takibi de mümkündür. Siperdeki bir askerin elindeki titreyen sigaradan açılarak on metre yukarıya kalkıp savaş meydanının genel görüntüsünü göstermek seyirciyi çok daha fazla etkileyecektir.

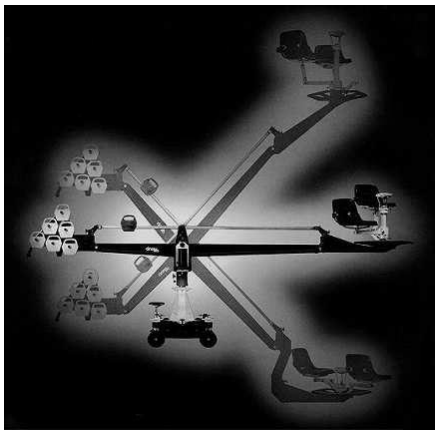
Kameramanın crane ile hareket yapması için bu konuda uzman olması tercih edilmelidir. Sadece crane operatörlüğü yapan kameramanlar vardır.

3.4.3.Steadicam

Steadicam 16 mm'lik film kameraları ve elektronik kameralar ile kullanılmak üzere geliştirilmiş, bir montaj ve dengeleme sisteminden oluşan hareketli kamera kullanım düzeneğidir. Üzerine kamera montaj edilerek kullanılır. Steadicam insan vücudu için tasarlanmıştır. Hareketi insan vücudu ile gerçekleşir.

Elde çekimden kaynaklanan sarsıntıları yok etmek amacıyla, kameramana da hareket özgürlüğü sağlayarak, özellikle konulu film çekimleri için geliştirilmiş bir sistemdir. Kamera eklemli bir kola bağlı dikey bir parça üstünde yer alan pusula gibi hangi yöne dönülürse dönülsün kameranın istenilen açısını değiştirmeyen bir kafaya monte edilir. Bu kol üzerinde kameranın ağırlığını dengelemeye yarayan ve sarsıntıyı yok eden ayarları yapan yaylar vardır. Uygun ağırlıktaki bir donanımla sistem kameraya takılır. Kameraman kamera vizörünü kullanamayacağından dikey parçaya bir monitör eklenir.

Fotoğraf 3.4: Steadicam



Şekil 3.6:Cine jeep'in hareket

Steadicam merdivenler, dar alanlar, koridorlar, çok engebeli zeminler, yüksek eğimli alanlar, aynı çekim içinde birbirinden kopuk mekânların devamlılığı gerektiğinde, hareket hâlindeki araçlar içindeki hareketli çekimlerde kullanılır. İnsan ergonomik yapısından kaynaklanan yürüme sırasındaki sarsıntıların kameraya yansımasını engelleyen tek cihazdır. Bu yapısından yararlanılarak devamlı sarsılan veya hareket hâlindeki araçlarda kameranın titremeden çekim yapmasını sağlar. Steadicam, özellikle ağır ve hantal diğer hareketler sağlayan dolly, crane, cine jeep gibi cihazların kurulmasının çok zor olduğu veya bu cihazların hareket kabiliyetlerinin dışında kalan daha kıvrak ve karmaşık hareketleri yapabilen bir cihazdır. Stedicam düzeneği çekime hazırlanma süresi ile diğer hareketli kameralardan daha avantajlıdır. Sistemin en önemli olumsuz etkenlerinden biri rüzgârdır ve çalışma sırasında bu unsura dikkat edilmelidir. Kameramanın çok fazla güç ve enerji harcayarak kullanması gerekeceği için de sağlık açısından bazı riskleri mevcuttur.

3.4.4.Cine Jeep

Cine jeep bir dolly üzerine monte edilen terazi şeklindeki ve arka tarafında denge ağırlıkları bulunan, ön tarafındaki tablada ise kameranın monte edildiği, asistanın ve kameramanın oturduğu sehpaların bulunduğu, üretiliş amacına göre belirli bir mesafe yükselebilen ve alçalabilen mekanik cihazdır. Uzaktan kumanda edilen bir kontrol kafası vardır ve son derece esnektir. Bu esnekliğin nedeni 6 metrenin üzerinde bir uzaklığa erişebilmesi, diğer bir nedeni de doğrusal güzergâhtan ayrıldığı zaman tekrar eski yerine getirilmesi için kontrollü olmasıdır. Lastik tekerlek monte edilerek iç ve dış mekânlarda düz zeminlerde, şaryo döşenerek eğimli ve tekerleğin kullanılamayacağı zeminlerde yatay düzlemde hareketi sağlanır. 360° dolly merkezi etrafında yatay hareket edebilir. Yukarı ve aşağı hareketleri, cine jeep operatörünün arkadan manuel kumandası ile yapılır. Dolly'nin yukarı kalkması ve aşağı inmesi hidrolik sistemle ve uzaktan kumanda ile gerekirse kameraman tarafından da yapılabilir.

Cine jeep'in bu kadar karmaşık hareketleri gerçekleştirebilmesi (kameramanın, asistanın, cine jeep operatörünün ve oyuncuların senkronizasyonu ile bütünleşirse) vazgeçilmez bir cihaz olarak kullanılmasına neden olmuştur. Operatör çektiği görüntüleri önünde bulunan monitörden izler ve denge merkezini kullanarak kamerayı hareket ettirir.

3.4.5. Dolly

Kameranın tripod üzerinde çekimi yapılan cisme doğru kaydırılması ya da cisimden uzaklaştırılması hareketidir.

Fotoğraf 3.5: Dolly arabası

Sehpa ayaklarına takılan tekerlekli yıldızdır. Bu sayede şaryo gibi ağır cihazların giremeyeceği, taşınamayacağı yerlerde sehpa kullanılarak kamera hareketi sağlanır. Sehpa zaten çekimde bulunması gereken bir aksesuardır. Bir de malzemelerin arasına bir dolly alınırsa, kameraya ciddi bir hareket kabiliyeti kazandırılır. Tekerli yıldız, normal yıldız mantığıyla çalışır. Aynı işleri yapar. Tek farkı tekerli oluşu ve hareket sırasında esneme olmaması için hafif metal malzemeden üretilmiş oluşudur. Stüdyo gibi kamera açısının sıkça değiştirildiği yerlerde kameranın ve sehpanın hareket ettirilirek taşınmasına kolaylık sağlar. Özellikle ağır kameraları kaldırmadan taşımak için idealdir. Müze, spor salonları, fuar alanları gibi büyük alanlarda yapılacak aktüel çekimlerde kamera ağırlığının taşınması ve basit kaydırmalar için idealdir. Dolly sadece düz zeminlerde kamera hareketi yapmak için tasarlanmıştır. Zemin uygun değilse düzgün hareket yapılabilmesi için ray sistemi kurulur. Rayların üzerinde her türlü zeminde hatta kameraman da tekerlerin üzerine binerek hareket yapılabilir.

Dolly ile kaydırma hareketi yapılacaksa kameraman vizörü kullanamayacağından, kamera üzerine bir monitör takılmalıdır. Uzun süre kamera dolly ile kullanılacaksa, netlik ve zoom uzaktan kontrolleri sehpa kollarına takılmalıdır. Yüzey çok düzgünse birkaç denemeden sonra kaydırma hareketi yapılmalıdır.

3.4.6. Hareketli Araçlar

Fly Cam: Kameraman tarafından uzaktan kumandayla hareket ettirilen ve hareket kabiliyeti yüksek bir helikopter-kameradır. Hareket takip etmek amacıyla kameramanın üzerine monte edilerek spor karşılaşmalarda kullanılır. Telsiz sinyalleriyle görüntüyü aktararak motosiklet üzerinden bir yarış takip edebilir.

Yarış arabalarının içine veya üzerine bağlanan kamera ile seyirciye daha fazla heyecan yaşatılabilmektedir. Futbol maçlarında kamera arkası tripod üzerine konulan bir flycam ile serbest vuruşlar, penaltılar ve korner atışlarında alternatif görüntüler alınabilmektedir.

Konser salonlarında bir stüdyo kamerasının sığamayacağı veya hareket edemeyeceği alanlarda, seyircinin ortada dolaşan bir kameraman ve kamera görüntüsünün rahatsız edeceği düşünülürse flycam ile detaylar yakalanabilir. Özellikle sanatçılarla birlikte seyircinin görüleceği ters açılarda kameramanın seyircinin dikkatini dağıtmaması için flycam kullanılmaktadır.

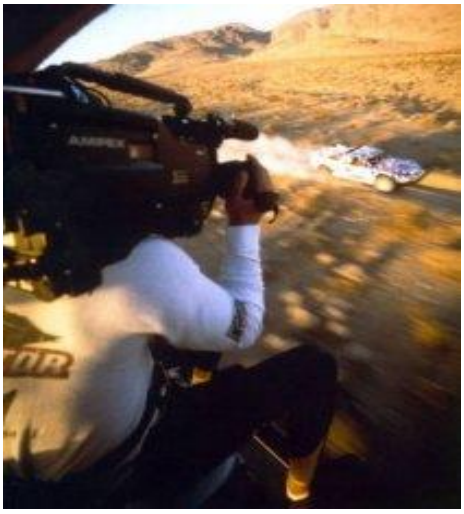
Araba içi çekimleri, dar alanlarda hareket istenen mekânlar, haritalar ve kameranın tehlikeye atılmaması gerektiği uçurum gibi yerlerde kullanılmaktadır.

Helikopter: Sinema tarihinde özel ve uygun kamera hareketi yapılan profesyonel cihazların üretiminden önce balon, uçak ve helikopterler kullanılmıştır. Helikopter teknolojisinin ilerlemesi ve hareket kabiliyetleri nedeniyle günümüzde sinema teknolojisi uçak ve balonlardan çok helikopterler kullanılmaktadır.

Helikopterlerin üzerinde rahatça kamera kullanmak helikopterin havaya karşı olan direncini ve bu sıradaki titreşimleri en aza indirmek amacıyla helikopterlere monte edilen özel kamera kafaları üretilmiştir.

Fotoğraf 3.6: Helikopter kullanılarak yapılan bir çekim

Kullanım alanları şunlardır:



Uzun bir yolda hareket eden insanı takip etmek, maraton yarışları, uzun bir yolda hareket eden araçlar, birden fazla kameranın bile kontrol edemeyeceği kadar uzun etaplarda yapılan veya deniz üzeri, gökyüzü gibi kamera yerleştirmenin zor olduğu yerler.

Çekim yapılan mekanın daha çok özelliğini tanıtmak için harita bilgisi vermek amacıyla, ada üzerindeki çekimler, kazı alanları, binlerce insanın rol aldığı sahneler, birkaç kameranın bile yeteri kadar göremeyeceği düz alanlar, ani hareket eden canlılar, vahşi hayvanlar.

Fotoğraf 3.7: Araba yarışlarında helikopter kullanımı

Motorlu taşıtlar: Kamera hareketi yapmak için motorlu araçlar kullanılabilir. Araç içi çekimleri ve araba, motorsiklet, bisiklet, tır gibi hareket eden araçların koşan ve hızlı hareket eden konuların araç yardımıyla çekimleri olarak bu konu iki şekilde incelebilir:

-Araç içi çekimleri -Araçtan yapılan çekimler

Fotoğraf 3.8: Araçtan yapılan bir çekim

Araç içi çekimleri tır, kamyon, yarış arabası, binek araba ve taksi, tren, vapur, metro gibi hareket eden ve hız yapan araçların içindeki insan veya konunun çekiminin yapılmasıdır. Yani konunun aracın içinde olduğu çalışmadır. Hareket eden aracın titreşimi, savrulması, dar olması ve kamera ekipmanlarının kurulma zorluğu araç içi çekimlerini güçleştirmektedir. Bu çekimleri daha düzgün yapabilmek amacıyla bazı yardımcı araçlar ve teknikler üretilmiştir. Dar alanda yakın çekimler alınabilmesi amacıyla özellikle sinema filmlerinde sıkça kullanan bir görüntü türüdür.

Araçtan yapılan çekimler ise binek araba, motosiklet, tren gibi hareketli araçların koşan veya hızlı hareket eden konuların profesyonel bir araç yardımıyla çekiminin yapılması gerektiği durumlarda kullanılır. Hızlı hareket eden konuyu kamerayla takip etmek ve o hareket efektini ve etkisini izleyiciye aktarmak amacıyla konuyu başka bir araçla takip etmek gerekir. Bu amaçla profesyonel çekim aksesuarlarının kurulabileceği araçlar üretilmiştir.

Bu tür çekimler heyecan dozu yüksek hareketli filmlerde, kovalamaca sahnelerinin bol olduğu polisiye filmlerde tercih edilir. Hem nesnel hem de öznel açı kullanılarak çekimler gerçekleştirilebilir.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➢ Kameranın gövdesiyle yaptığı hareketleri uygulayınız. ➢ Kameranın konum değiştirerek yaptığı hareketleri uygulayınız. ➢ Kameranın merceği ile yaptığı hareketleri uygulayınız. ➢ Kameranın yardımcı ekipmanlarla yaptığı hareketleri açıklayınız ve kullanım amaçlarını sıralayınız.	➢ İzlediğiniz filmlerde kamera hareketlerini inceleyiniz. ➢ Kamera hareketlerinin etkilerini arkadaşlarınızla tartışınız. ➢ Hangi amaçlar için hangi kamera hareketini kullandınız? Yaptığınız çekimlerin sonuçlarını değerlendiriniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki sorularda boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

1. Kameranın gövdesinden, konunun özelliğine göre sağa ya da sola doğru yapılan çevirme hareketine …… denir.
2. Kameranın gövdesiyle bir konunun çekiminde yukarı veya aşağıya doğru dikey eksende yaptığı harekete …… denir.
3. …… kameranın merceğinin odak uzaklığının değiştirilmesiyle görüntünün yakınlaştırıp uzaklaştırılmasına denir.

Aşağıdaki sorular çoktan seçmelidir. Doğru cevabı işaretleyiniz.

4. Aşağıdakilerden hangisi kameranın yardımcı ekipmanlarla yaptığı hareketlerden <u>değildir?</u>
   A) Şaryo
   B) Jimmy jib
   C) Zoom
   D) Dolly

5. Aşağıdakilerden hangisi kaydırma çekimlerinde uygulanacak yöntemlerden <u>değildir?</u>
   A) En çok hoşlanılan hareketli çekimler kameranın yumuşak, sarsıntısız ve değişmez hızda kaydırılabileceği koşullarda elde edilir. Kameranın kaydırma hızında bir artma ya da azalma gerektiğinde bunlar asla birdenbire yapılmamalıdır.
   B) İyi bir görüntü düzenlenmesi görüntü çerçevesi içinde zıtlıklar yaratarak iki boyutlu bir görünüşten kaçınmakla elde edilir.
   C) Kaydırma hareketlerinin kullanıldığı çekimlerde, kameranın nesnelerin arasında durması olaya değişiklik katar.
   D) Öyküde özel bir öneme sahip olmadıkça, hareket eden bir oyuncunun geçici olarak durdukları yerlerde önlerinde bir nesnenin bulunması etkili bir görüntü sağlar.

Aşağıdaki soruları "doğru" veya "yanlış" şeklinde cevaplayınız.

6. Pan, yüksek bina ve nesnelerin bölüm bölüm yukarıdan aşağıya veya aşağıdan yukarıya doğru taranarak detaylarıyla birlikte görüntülenmesi için kullanılır.
7. Pan, dağınık vaziyette bulunan geniş alanı kapsayan objelerin kameraya alınmasında kullanılabilir.
8. Kamera gövdesinin raylı mekanizmaya yerleştirilerek kaydırılmasına şaryo denir.
9. Açı sınırlaması olmaksızın bütün kamera hareketlerini yapma imkânını sağlayan vinç temeline dayandırılmış sisteme dolly denir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz.

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz, diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ–4

AMAÇ

Kamera ölçekleriyle istenen etkiyi oluşturabilecek ve çerçeveleme kurallarına uygun çekim yapabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

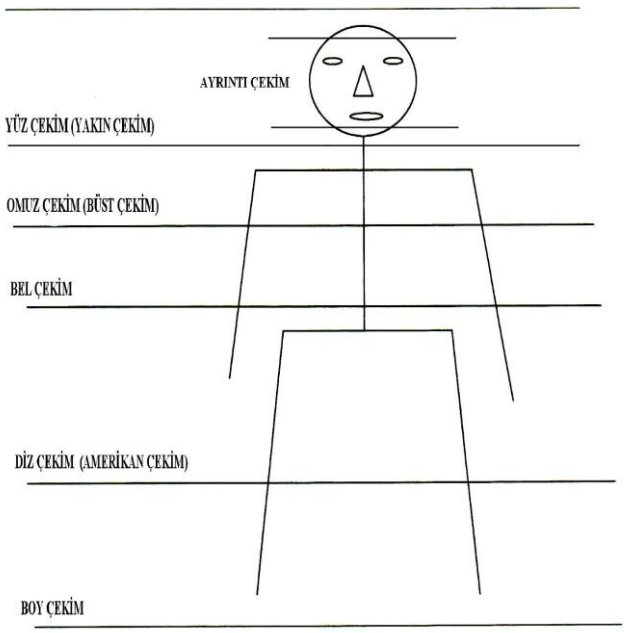
1. Hangi durumlarda ne tür çekim ölçekleri tercih edildiğini, izlediğiniz sinema filmleri üzerinde değerlendiriniz ve sonuçlar çıkarmaya çalışınız.

2. Temel çerçeveleme kurallarını örnek sinema filmleri üzerinde değerlendiriniz.

4. ÇEKİM ÖLÇEKLERİ VE KURALLARI

4.1.Temel Çekim Ölçekleri

Çekim ölçeklerinden genel çekim ve uzak çekim daha çok ortam merkezli, diğerleri de kişi merkezli çekimlerdir. Ortam merkezli çekimler daha çok tasvirlerde, dramatik yapıyı meydana getiren olguların içinde geçtiği çevreyi belirtmede kullanılır. Kişi merkezli çekimler ise daha çok psikolojik durumları anlatmada kullanılır. Bir uzak çekim ufka kadar uzanan çok geniş bir dekoru içine alır. Bir şehrin uzaktan kuşbakışı görünümünü verir. Genel olarak böyle bir çekim aynı yerin daha yakından alınmış çekimlerine bir başlangıç, giriş niteliğindedir. Sonraki çekimlerin hangi dekorun, mekânın içinde yer aldığını göstermede kullanılır.



Çoğu yönetmen ve kameramanlar çalışmalarında sadece "genel çekim, boy çekim, yakın çekim" gibi terimlerle hareket ederler. Oysa birçok çalışmada bu terimler yetersiz kalır. Bunlara benzer görece terimlerin anlamları kişilere göre değişmektedir. Bir kameramanın boy çekimi olarak düşündüğü bir başkası için diz çekimi olabilir. Kameranın konuya (objeye) olan uzaklığı, ya da objektifin odak uzunluğu yapılan çekimin tipini

belirlemez. Uzaklıkla çekim kapsamına giren alan bir insan yavrusunun yakın çekimi yapıldığında başka, bir fil yavrusunun yakın çekimi yapıldığında başkadır. Çekim konu olan objeye ve görüntünün çekim alanına oranla büyüklüğüne göre tanımlanmalıdır. Baş çekimi denildiğinde ister fil isterse insan başı olsun, ekranı kaplayacak bir baş görüntüsü düşünülmelidir.

Çekim ölçeği denilince, kare içindeki nesnenin kareye orantılı olarak büyüklüğü anlaşılmalıdır. Çok sayıda sınıflandırma yapılmakla birlikte biz aşağıdaki gibi bir sınıflandırmayı tercih ediyoruz. Alışılmış bir film ya da televizyon yapımı bu çekimlerin tümünü kullanarak sahnelerini oluşturur. Bu sıralamanın dayandığı mantığın şu aşamalardan oluştuğu söylenebilir: Sapta, sun, vurgula. Bunlar kısaca filmin "nerede", "kim" ve "ne" yönlerini izleyiciye anlatırlar.

Sapta: Nerede olduğumuzu bilmek ve değişik şeylerin birbirlerine göre konumlarının ne olduğunu belirleyebilmek için fiziki çevreyi tanıma gereksinimi duyarız. Burada önemli olan genel çekimdir (saptama çekimi). Bu çekim sahneyi ve tüm olarak fiziki ilişkileri gösterir.

Sun: Varsayalım ki, bu sahnede insanlar vardır, bunların kimler olduğunu bilmek isteriz. Genel çekim herhangi bir kişinin kim olduğunu belirleyemez. O nedenle daha yakından bir bakışa ihtiyaç duyarız ve o zaman da insanların fizik niteliklerini gösteren boy çekim ya da diz çekimlerini kullanırız.

Vurgula: Dramatik ya da tematik olarak vazgeçilmez bir şeyi öne çıkarmak istersek, en kolay yol göğüs çekimi kullanmaktır. Göğüs çekimi çoğunlukla hareketi başlatmak için kullanılan çok dinamik bir araçtır. Göğüs çekimi bir tepkinin olmasını, bir önceki şeyin doğal sonucu olarak ortaya çıkan bir şeyin bulunmasını gerektirir. Herhangi bir şey ön plana çıkarıldığı zaman, bunun daha sonra olacaklar açısından önemi bulunduğu beklentisi içine gireriz.

Örnekle açıklarsak: Neredeyiz? Bir bankada (çok uzak çekim). Kimi görebiliyoruz? Bankonun önünde uzun boylu, iyi giyimli bir kadını (Boy çekim ya da diz çekim). Ne yapıyor? Çantasından bir tabanca çıkarıyor (Göğüs çekim). Hareket başlamıştır.

Bunun tam tersi bir sıralama da yapılabilir. Önce ayrıntı gösterilir, sonra kişi ve daha sonra çevrenin geneli. Bu sıralama seyircilerin daha çok meraklanmalarına yol açar. Çünkü her çekimle verilen bilgi sınırlıdır. İzleyici kafasında uyanan soruların yanıtlarını bulabilmek için bir sonraki çekimi beklemek zorundadır. Fakat er ya da geç, büyük olasılıkla birçok kez olayın geçtiği yerin gösterilmesi, saptanması gerekecektir.

Şimdi gelin bizim yaptığımız sınıflandırmaya göre çekim ölçeklerini ve ne tür etkiler yarattıklarını daha ayrıntılı inceleyelim.

4.1.1.Uzak Çekim

Uzak bir mesafeden, geniş bir alanın gösterilmesidir. Her ne zaman bir olay, ya da bir ortam geniş bir alan içinde gösterilerek izleyicinin etkilenmesi isteniyorsa bu çekim kullanılmalıdır. Çok geniş açılı durağan bir çekim, genellikle uzak çekim ölçeğindeki kameranın çevrinme hareketi ile elde edilen görüntüsüne göre daha iyidir. Çevrinme ilginin çoğaltılması ya da ortam veya hareketin daha çok tanıtılması için kullanılmalıdır.

Durağan çekim harita türü bir görüntü istendiğinde, ortamın yüzey şekillerini tanıtacağından tercih edilir.

Fotoğraf 4.1: Uzak çekim

Çok uzak çekimler, yüksek bir noktadan yapıldığında çok iyi sonuç verir. Bir binanın çatısı, bir tepe ya da bir uçak bu tür çekim için uygundur. Büyük bir çiftlik, bir askerî üs, bir sığır sürüsü, bir gemi konvoyu, yürüyüş yapan bir askerî birlik gibi konular filme ya da belli bir ayırıma başlarken açılış çekimleri olarak kullanıldığında uzak çekimler çok etkileyici olurlar. Bu çekimler seyirciyi daha sonra gelecek olan çekimlere hazırlar, bir hava yaratırlar.

Seyirci uzak çekim olmadan olayın geçtiği yer ve kişilerin konumları, durumları konusunda bilgi sahibi olamaz. Girişler, çıkışlar, temel hareketler uzak çekimlere geçmek için iyi birer nedendir. Olanak bulunduğu takdirde filmlere büyük ölçekli uzak çekimlerle giriş yapıp seyircinin ilgisini filmin başındayken çekmekte yarar vardır. Çok uzak çekimler karakterler tanıtılmadan, öykü deseni kurulmadan önce, olayın geçeceği alanı tümüyle izleyiciye göstermek de yararlıdır. Filmin başlangıcında izleyiciyi yakalamak için kullanılmalıdır.

Bu tür bir çekim ölçeği, 35 mm'lik kameralarla yapılan fim çekimlerinde ender olarak kullanılır. Yoğun olarak kullanıldığı alan, geniş perde (sinemaskop) çekimleridir. Konu olarak doğa seyehat ve macera filmlerinde tercih edilir.

Gerçekçi filmler (örneğin İtalyan yeni gerçekçi filmleri) genellikle büyük görüntülere bağlı kalırlar. Uzak ve çok uzak çekimler daha çoktur, belirli bir oranda da diz çekimleri bulunur. Bu tür filmlerde insanlar, çevrelerinin bir türevi olarak kabul edilir ve çevrelerinden soyutlanamazlar. Bir filmin tümüyle çok uzak çekimlerden oluşması çok daha az rastlanan bir olaydır. Bu tür örneklerden biri Angelopoulos'un "*The Travelling Player*" adlı dört saatlik tarihsel-siyasal filmidir.

Televizyon yapımlarında da çok az kullanılan bir ölçektir. Televizyon ekranının küçük olmasından dolayı, ayrıntılar iyice kaybolacağından tercih edilmez. Tonlar, gölgeler seçilemeyeceği için, özellikle ayrıntıları önemli olan çekimlerde kullanmamakta yarar vardır.

4.1.2.Genel Çekim

Fotoğraf 4.2:Genel çekim

Bir genel çekim, olayın geçtiği alanın tümünü içine alır. Bu çekimde seyirciye toplu bir görüntü sunabilmek için olayla ilgili yer, kişiler ve objeler bütünüyle yer alır. Çekime bir sokak, bir ev, bir oda ya da olayın geçtiği herhangi başka bir yer girebilir. Çekilen olguyla ilgili bütün ögelerin görüntüye girmesi gereklidir. Böylece seyirci daha sonra verilecek olan yakın çekimlerdeki kişilerin kim olduklarını, nerede neyle ilgili olduklarını anlama olanağı bulacaktır. Sahne içindeki yerleri özel bir anlam taşıyan oyuncuların giriş çıkışları, hareketleri genel çekimde gösterilmelidir. Oyunculardan birinin başka oyuncularla ilgili hareket ve davranışlarının yakın çekimlerle izlenmesi seyirciyi şaşırtabileceğinden, genel çekimlerle seyircinin anlamasına yardımcı olunması akıllıca bir davranış olur.

Genel çekimler çoğunlukla oyuncuya serbestlik verebilecek biçimde düzenlenir. Oyuncu rahatça hareket edebilir. Bu arada dekorların tümünü gösterme olanağı da doğar. Bazı durumlarda oyuncular ekranda tanınamayacak kadar küçük görünürlerse de genel çekimler kısa süreli olduklarından bu durum bir sakınca doğurmaz. Kaldı ki sonraki çekimler oyuncuları zaten gerektiği gibi verecektir. Bir evin içinde geçen ayırımların bile girişi bir genel dış çekimle yapılmalıdır. Böylece yer belirlenebilecektir. Sitcomlarda evin içindeki çekimler gösterilmeden, evin dışı bir genel çekimle verilerek aksiyonun nerede geçtiği izleyiciye gösterilir. Bu ayrıca filmin uyandıracağı sıkıcı atmosferi dağıtır.

4.1.3.Boy Çekim

Kişi, nesne veya kişilerin tümünün tek çerçevede görüntülenmesidir. Burada önemli olan mekânın önemini yitirmesidir. Çerçevenin alt sınırı kişinin ayaklarının altından, üst sınır da kişinin kafasının üstünden kesilir. Belli bir dekor içinde bulunan bir veya bir grup insanı ayaklarından başlayarak soyutlar. Dikkati o kişinin üzerinde toplar. Örneğin; Şarlo şapkası, redingotu, salapurya ayakkabıları ve bastonuyla rolünü vurgulamak durumunda olduğu için boy çekimde sık sık gösterilir. Çerçeveleme dik olarak yapılabildiği gibi yan olarak da yapılabilir. Konunun ana fikri haricinde olan nesne ve dekorlar çerçeve dışında kalabilir.

4.1.4.Diz Çekim (Amerikan Çekim)

Oyuncular dizlerinin üzerinden ya da bellerinin tam aşağısından görüntülenirler. Birkaç oyuncu, diz çekim (orta çekim) içinde gruplandırıldıklarında, kamera onların el kol hareketlerini, yüz anlatımlarını ve hareketlerini yeterli açıklıkta görüntüleyecek şekilde gruba yaklaşmalıdır. Diz çekimler, televizyon filmleri için çok yararlıdır. Çünkü bu çekimler sınırlı bir alan içinde büyük boyutlu figürlerle tüm olayı anlatırlar. Diz çekimler konulu filmlerin büyük bir kısmını kapsar. Çünkü bu çekimler, izleyiciyi sahnedeki olaya yaklaştırmada ve sahnenin genel çekimle tanıtımından sonra olayların sunumunda oldukça yetkindir.Öykü genel çekimden sonra diz çekimlerle geliştirilir. Yakın çekimden sonra oyuncuların yeniden tanıtımı için tekrar diz çekim verilir.

En ilginç diz çekim olarak ikili çekim gösterilebilir. Bu çekimde oyuncular karşılıklı olarak yüzyüze durur ve konuşurlar. İki oyuncunun karşı karşıya gelip konuştuğu bu çekimlere “Amerikan çekimi” de denir. Bu tür çekimin pek çok çeşitleri vardır. En çok kullanılan iki oyuncunun merceğe profil durarak, karşılıklı olarak oturmaları veya ayakta durmalarıdır. Profil ikili çekimde ana sorun, eğer her iki oyuncu eşit derecede iyi aydınlatıldıysa, ouynculardan hiçbiri, görsel açıdan diğerinden üstün değildir.

Üstünlük diyalog, hareket ya da iyi bir aydınlatma yardımıyla, izleyicinin dikkatinin o oyuncunun üzerine çekilmesiyle başarılır. Oyuncular etrafta dolaşabilirler, sahne geliştikçe pozisyonlarını değiştirebilirler ve eğer istenirse dramatik ilgi birinden diğerine aktarılabilir.

İkili çekim açılandırılabilir ve görüntüde derinlik sağlanabilir. Bunun için, yakındaki oyuncu hafifçe içe doğru dönerek, sırtı kameraya doğru gelecek biçimde durur. Diğer oyuncu da kameraya 45 derecelik bir açı yapacak şekilde yerleştirilir.

4.1.5. Bel Çekim

Vücudun baştan bele kadar olan kısmı bu ölçekte yer alır. Bu çekimde genellikle tekli çekimler alınır. Kamera oyunculara mimiklerini ve çeşitli hareketlerini belirgin bir biçimde saptayacak kadar yakındır. Genel çekimle sahne belirlendikten sonra, seyirciyi orta bir uzaklığa yerleştirerek olguların en iyi bir biçimde sunulabilmesini sağladığı için konulu filmlerde bel çekimlerine büyük çapta yer verilir. Sağladığı anlatım kolaylıkları sayesinde bel çekimlerinde birçok şey gösterilebilir. Seyirciye dekorun değişik kesimlerinin gösterilebilmesi için oyuncuları çevrinme ya da kaydırmayla izleme olanağı da sağlar. Düzgün profilleri olan genç oyuncular bu çekimde iyi görüntü verirler.

4.1.6. Omuz Çekim (Büst Çekim)

Kişinin omuz hizasından yukarısının (yaka kısmı görünecek şekilde) çerçevelenmesidir. Gerek kamera gerekse fotoğraf çekimlerinde en çok kullanılan plandır. Ana fikir olarak genelde kişilerin yüzleri ve tanınıp izlenmeleri hedef alındığı için çok tercih edilir. Fotoğrafçılıkta vesikalık, yayıncılıkta stüdyo çekimlerinde açık oturumlarda ve röportajlarda çok kullanılır.

Televizyon yapımlarında konuşan kişinin anlattığı konunun önemi de dikkate alınarak, genellikle bel plan başlayan bir çekim, konu hararetlendikçe kişinin omuz çekimine kadar yaklaşılabilir. Konunun önemine göre kişinin takındığı yüz ifadesinin yarattığı mesajı izleyiciye yansıtmak amacıyla kullanılır. Örneğin, kendisine sorulan bir soru karşısında yüzü kızaran, cevap vermekte zorlanan veya öfkeli, hırçın bir ifade takınan bir kişiyi izleyici yakından görmek isteyecektir ve omuz plan uygun bir ölçektir. Gerekirse zoom yapılarak yakın çekimle devam edilir.

Burada omuz çekim ve daha yakın çekimlerde önemli bir unsur çerçeve içindeki kişinin estetik görünümüdür. Daha çok genç ve güzel oyuncular için omuz çekim tercih edilmektedir. Hatta doğru olmamakla birlikte ,genç ve güzel haber spikerleri de omuz plan verilmekte, izleyicinin dikkati haberden çok spikerin mimiklerine, makyajına kaymaktadır.

Mimiklerin önemli olduğu sahnelerde başarılı oyuncular omuz plan verilebilir. Ancak bu tür sahneler, sadece güzel bir yüzü olup da rolünü iyi oynayamayan kişiler için uygun değildir. Bu gibi kişiler daha uzak bir planda verilerek çekilmelidir.

4.1.7. Yüz Çekim / Yakın Çekim (*Close-Up*)

Yüz çekim çenenin alt bitiminden itibaren sadece başı çerçeve içine alacak şekilde ayarlanır. Bu planda çeneden kesme yapılmaz. Zorunlu hâllerde saçlardan veya başın üst tarafından kesilebilir. Bir filmin dramatik gelişme sürecinde, mimiklerin çok ön plana çıktığı durumlarda tercih edilir. Carl Dreyer'in "Jeanne d'Arc'ın Çilesi" adlı filmin hemen hemen

tamamı yüz çekim ve ayrıntı çekimlerden oluşmuştur. Karakterin ruhsal yapısının 'mikroskobu' diyebileceğimiz bu tür ölçeklerle psikolojik durum anlatılmıştır.

Bir çekimin eskiden olduğu gibi çok yakından yapılması ya da uzun odak uzunluklu bir mercekle yapılmasına ve bu yolla ulaşılan çekim ölçeğine, kabaca yakın çekim adı verilir. Bu tür bir çekim ölçeğiyle herşeyin çekiminin yapılabilmesi mümkün olabilmektedir. Yavaşça ışığı açan bir el, bir tabanca, kar üzerinde oluşmuş bir iz…

Yakın çekim ölçeği az kullanılması gereken bir türdür. Sürekli olarak olayın en gerilimli ve yüksek noktasını oluşturmak ve elinde tutmak gibi bir özelliğe sahiptir. Eğer olayın ele alınış biçimi gerektiriyorsa, insan yüzlerinin yakın çekimi verilmelidir. Ancak sinema sektöründe güzel bir resim oluşturması nedeniyle çok sık tercih edilir. Belli film yıldızlarının etkili ve güzel yüzlerinin olması ve bu yıldızların yaptıkları sözleşmelerde de belli sayıda yüz çekimini koşul olarak öne sürmelerinden dolayı, filmlerde çok sık yakın çekim insan yüzü kullanılmaktadır.

Televizyonun temeli yakın çekimler olmakla birlikte, uzak çekimlerin yararı göz ardı edilmemelidir. Yakın çekimlerin etkisi uzak çekimlerden fazladır ancak, çok sık kullanılması rahatsız edici ve yorucudur. Göz zaman zaman değişik ve uzak bir çekimle dinlenmek ister. Uzak bir çekim, hemen ardından gelen yakın çekimi daha etkileyici kılar.

Önemli her yeni kişinin girişinden ya da seyircinin bir süreden beri görmediği eski bir kişinin tekrar girişinden sonra, o kişinin yakın çekimi verilmelidir. Yeni bir kişi girince seyirci içgüdüsel olarak onu görmek, tanımak ister. Uzun bir aradan sonra tekrar giren bir kişiyi yakın çekimle göstermek seyirciye o kişiyi hatırlatmak için uygun bir ölçektir.

4.1.8. Ayrıntı Çekim (Detay Çekim)

Yakın çekimin daha da güçlendirilmiş bir biçimidir. Bazı filmlerde hiç rastlanmamaktadır. Kişi temelli bir ölçek olarak ele alındığında, insan yüzü üzerinde yüzün ancak belli bir bölümünü kapsar. Bu çekim ölçeğiyle alınan görüntülerde gerçek dışı bir etki bulunmaktadır. Bu nedenle doğal bir bakış biçiminin dışında bir bakış açısı olmasından ötürü izleyicilerde gerçekdışı bir etkinin uyanmasına neden olmaktadır. Bu durumda bakış açısı daralmıştır ve doğal olmayan aşırı bir ucu belirlemektedir. Trans durumlarında, yaşam tehlikesinin bulunduğu durumlardaki olaylara bakışta, aşırı sarhoşluk durumunda kullanılır. Yüksek bir dramatik gerilim ve tümüyle alışılmışın dışında görsellik ile izleyici gerçek dışı bir konuma sokulur.

Ortam temelli olarak düşünüldüğünde ayrıntı çekim, senaryo gereği istenilen detay görüntülerdir. Konunun ve senaryonun tamamlayıcı unsurudur. Daha sonraki sahnelerde etkin olacağı anlamını taşır. Dikkatleri kendine ve kendinden sonraki sahneler üzerinde yoğunlaştırır. Sahneler arasındaki geçişlerde bağlantı ve ara çekim olarak kullanılır. Filmlerde heyecan, korku, şüphe uyandırmak ve görünmeyen ayrıntıların görülmesine yönelik çekimlerdir. Yüzlerin, ellerin, bir araba anahtarı, bir kadeh vs. görüntülendiği planlardır. Dramatik vurgulamalarda özel bir yeri vardır. Filmin gelişimi aynı zamanda didaktik, insani ve bütünleştirici anlamları olan bu tür görüntülerle vurgulanır. "Ekmeksiz Toprak" filminde Luis Bunuel, dehşetin şiiri olarak sık sık ayrıntı çekimlere başvurur. Kurbağalar, yılanlar, ölü bir eşeğin arılar tarafından yenilen gözünün gösterilmesi gibi…

Bu çekim ölçeğini dikkatli kullanmak gerekir. Detay çekim sık kullanılırsa dramatik etki yaratma olanağı ortadan kalkar. Bu durum tüm detay çekimler için geçerlidir. Özellikle televizyonda ayrıntı çekimlere dikkat edilmelidir. Çevreyi anımsatmak için arada genel çekimlere yer verilmelidir.

4.2. Çerçeveleme Kuralları

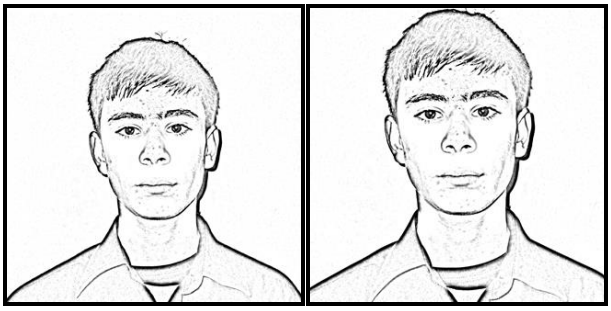
Görüntü çekimlerinde hem estetik, hem de teknik bakımdan uyulması gereken bazı kural ve ilkeler vardır. Bu kural ve ilkeler hem görüntümüzü daha estetik hâle getirir hem de konunun anlaşılmasını kolaylaştırır. Bu kurallardan bazılarına göz atalım.

4.2.1. Baş Boşluğu

Baş boşluğu, çerçeve içindeki kişinin kafasıyla görüntü çerçevesinin üstü arasındaki boşluktur. Zaman zaman kafa boşluğunun belli etkiler sağlamak amacıyla bilinçli olarak bırakılmadığı durumlar da olabilir. Biz burada normal koşullarda bırakılması gereken kafa boşluğundan söz edeceğiz.

Kameramanla boom operatörü arasında boşluk konusunda bir uzlaşma olması gerekir, çünkü boom'un çerçeve içini girme olasılığı vardır. Fakat iyi bir kameraman çekimden çekime değişim olsa bile bir kez kabul ettiği kafa boşluğunu aynı oranda korumayı başarabilir. Bir çekimdeki kameramanlardan birisinin aldığı kafa boşluğu aralığı diğer kameramanların çekimleriyle bir bütünlüğe sahip olmalıdır. Bu kuşkusuz genel çekimdeki kafa boşluğunun yakın çekimdekiyle aynı olması anlamına gelmez. Ama benzer ölçeklerdeki çekimler kurguda veya rejide arka arkaya bağlandığında, kafa boşlukları birbirleriyle uyum içinde olmalıdır.

Burada kameramanın düşünmesi gereken önemli bir problem daha bulunmaktadır. Evde izleyiciye gönderilen görüntü, kameramanın bakacındaki görüntüyle az da olsa farklılıklar içermektedir. Çerçevelerin kenarlarına rastlayan kimi ayrıntılar asla izleyiciye ulaşmaz, bazı bakaçlar çekimde görülen görüntüden biraz daha farklı sonuçlar verirler. Böylelikle birçok televizyon alıcısı görüntünün sınırlanmış biçimini görür. Kameraman bu detayı düşünerek çerçeveleme yapmalıdır.

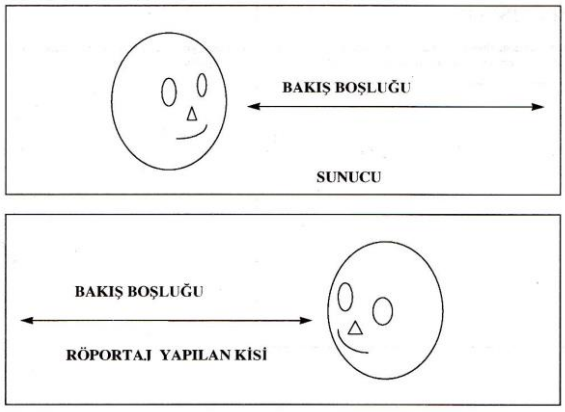


Şekil.4.1: Soldaki çerçevelemede doğru, sağdaki çerçevelemede yanlış baş boşluğu bırakılmış

4.2.2. Bakış Boşluğu

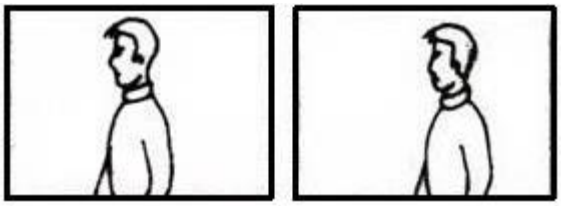
İnsan çekimlerinde insanın baktığı yöndeki boşluk, arkasındaki boşluktan fazladır. Oyuncu, çekimde çerçevenin bir kenarına doğru bakıyorsa -profilden, yarı profilden ya da kafası bir miktar dönük olsa bile- kameraman, oyuncunun gözleri ve çerçevenin kenarı arasında bir miktar boşluk bırakmalıdır. Bu boşluk, **bakış boşluğu** olarak bilinir ve kameraman dengeli ve etkileyici bir çekime ulaşmak istiyorsa oluşturduğu düzenlemede bu boşluk, büyük bir dikkatle ayarlanmalıdır.

Fotoğraf 4.4:Doğru bir bakış boşluğu



Şekil 4.2:Bir röportaj çekimindeki olması gereken bakış boşluğu

Bırakılması gereken bakış boşluğunun oranı ne olmalıdır? Cevap, oyuncunun başını çerçevenin kenarına doğru ne kadar döndürdüğüne bağlıdır. Tam profil bir çekimde, yarı profil çekime oranla daha fazla bir bakış boşluğuna gerek duyulacaktır.

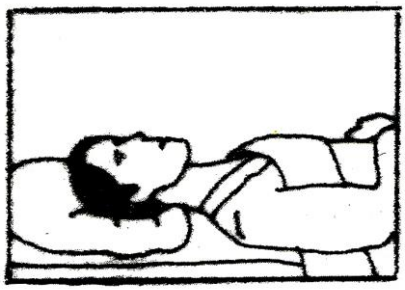


Şekil 4.3: Yanlış bakış boşluğu Doğru bakış boşluğu

Oyuncu başını bir yana çevirdiğinde bir gözü kameraya daha yakın olacaktır. Şimdi çerçeveyi tam olarak ortadan ikiye bölen bir çizginin var olduğunu düşünün. Bu çizgi oyuncunun burnuyla bize yakın olan gözünün arasından birleşme noktasından geçiyorsa oyuncunun yüzüyle çerçevenin kenarı arasında kalan boşluk, doğru miktardaki bakış boşluğudur. Bu öneri profilden yapılan tüm çekimler için geçerlidir ve gerektiğinden fazla bakış boşluğunun bırakılmasını da engeller.

Soldaki oyuncu çerçevenin tam merkezine yerleştirildiğinden oluşturulan görsel düzenleme hatalıdır. Sağdaki görsel düzenleme ise doğrudur. Oyuncunun önünde bir bakış boşluğu oluşturulmuştur.

Bir başka durum da kameramanın kasıtlı olarak hiç bakış boşluğu bırakmadığı durumdur. Bu çekim, oyuncuya yalnızlık ve dış dünyadan soyutlanma duygusu verilmek istendiğinde uygulanan bir yöntemdir. Bu duygu çerçevenin kenarlarıyla oyuncu arasında çok az bir boşluk bırakılarak daha yoğun bir hâle getirilebilir. Oyuncu ile çerçevenin sınırı arasındaki boşluk daha da azaltılmak yoluyla bu duygu yoğunlaştırılabilir.



Şekil 4.4: Doğru bakış boşluğu

Kameraman, oyuncunun çerçevenin tavanına baktığı durumlarda da belli bir oranda bakış boşluğu bırakması gerektiğini unutmamalıdır. Çerçeve içinde oyuncuya bakacağı bir boşluk bırakılmalı, bırakılacak bu boşluk çok az ya da çok fazla olmamalıdır. Elbette ki, aynı kural görüntü çerçevesinin tabanına bakan oyuncu için de geçerlidir.

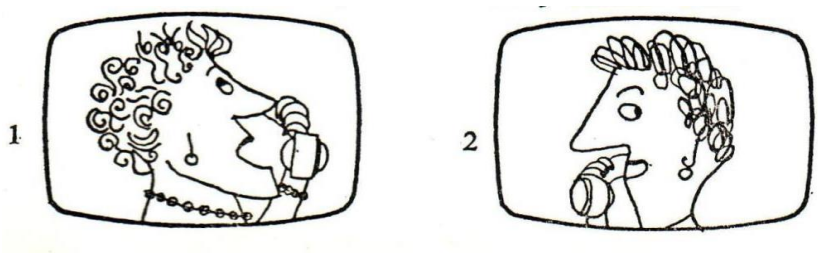
Tavsiye edilen bakış boşluğunun artırılması gereken bazı durumlar da bulunmaktadır. Örneğin oyuncunun baktığı nesne görüntü çerçevesi içinde bulunuyorsa ve bir cisim ya da ışıklı bir alan bakış boşluğuna giriyorsa iyi bir görsel düzenlemenin sağlanabilmesi amacıyla böyle bir durumda bakış boşluğunun artırılması yoluna gidilecektir.

Şekil 4.5. Bakış boşluğu **Şekil 4.6: Bakış boşluğu**

Üst soldaki çizimde oyuncu, çerçevenin sağ üst köşesine doğru bakmaktadır ve burada doğru oranda bir bakış boşluğu bırakılmıştır.

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

Bakış boşluğu telefon konuşmalarının çekiminde önem kazanır. İki oyuncu bir telefon konuşması yapıyorlarsa ve normal olarak bir oyuncuyu bir kameranın çekmesi gerekiyorsa iki kamera kullanılır. Böylece yönetmen, iki çekim arasında kesme yaptığında oyuncuların konuşmaları ve tepkileri uyumlu olacaktır. Ayrıca bu çekimlerin çerçevelerinin de eşit olmaları zorunluluğu yoktur. Fakat bakış yönleri mutlaka farklı olmalıdır. A oyuncusu çerçevenin sağına bakıyorsa, B oyuncusu çerçevenin soluna doğru bakmalıdır.

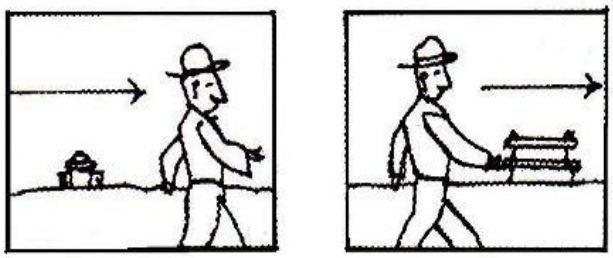


Şekil 4.7: Telefon konuşmasında uygulanması gereken bakış yönü

Eğer yönetmen iki çekim arasında kesme yaparsa, oyuncuların birbirlerine bakarak eylemde bulundukları biçiminde bir duygusal algıda bulunuruz. Bu durum sadece telefon konuşmaları için değil, karşılıklı tüm konuşmalar için geçerlidir. İki ayrı çekimde gösterilen karşılıklı konuşmada birinci konuşmacı için sağ tarafta bir bakış boşluğu bırakılmış ise, diğer konuşmacının çekiminde sol tarafta bir konuşma boşluğu bırakılmalıdır.

İki oyuncunun arasında yapılacak bir kesmede ise, oyuncuların sırt sırta durdukları gibi bir izlenim doğacaktır. Oyuncular bakış boşluğu sınırına daha da yaklaştırılarak bu duygu dilimine ulaşılmıştır.

4.2.3. Hareket Boşluğu

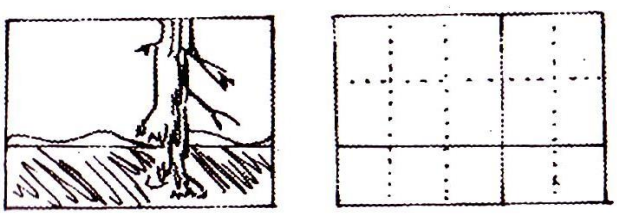


Şekil 4.8: Yanlış (soldaki) ve doğru (sağdaki) hareket boşluğu

Hareketli sahnelerde cismin hareket yönüne doğru bırakılan boşluktur. Hareket eden insan, hayvan ya da araçlar için gidiş yönündeki boşluk, arkadaki boşluktan daha fazla olmalıdır. 2/3 oranındadır. Yani insan veya hareketli cisim kadrajın 1/3'lük bir alanında çerçevelenmişken, önündeki boşluğun da 2/3 oranında olması gereklidir. Çünkü seyirci daha çok insanın ya da aracın gittiği yönle ilgilidir. Önde yeni şeyler görmeyi bekler, arkada değil.

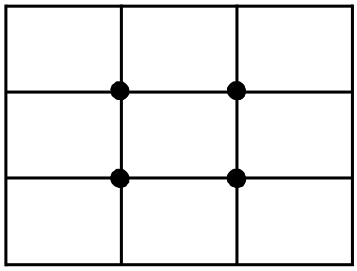
Bu boşluğu bırakmanın nedeni oyuncunun hangi yöne gideceği konusunda izleyicide bir izlenim oluşturmaktır. Ayrıca diğer bir nedeni de hareket eden oyuncu veya objenin hareket hızından dolayı kadrajdan çıkmadan görüntülenmesini sağlamaktır. Bir kovalamaca sahnesinde kaçan bir kişiyi takip eden kamera, hareket boşluğu sayesinde ne kadar hızlı koşarsa koşsun, oyuncuyu takip edebilecektir.

4.2.4. Altın Çizgi (Altın Oran)



Şekil 4.9.: İyi bir görüntü düzenlemesi için 3/5'lik "Altın Çizgi Kuralı"na göre yerleştirilecek cisimler görüntüyü simetriden kurtarır

Görüntü çerçevesi içinde yer alacak şey ve kişiler, izleyicinin dikkatinin çekilmek istendiği noktaların önem sırasına göre düzenlenmelidir. Bunun için de plastik sanatlarda "altın oran" diye adlandırılan, nesnelerin enleri ve boyları arasındaki en güzel ve uygun oranı belirleyen ölçeği esas almak gereklidir. 3/4 oranındaki televizyon ekranı enine ve boyuna eşit aralıklarla bölündüğünde, kompozisyona egemen olması istenen şeyler bu çizgiler üzerine yerleştirilmelidir. Bu kural tonların dengelenmesinde de geçerlidir. Böylece, çerçeve içinde belli kuvvet noktaları, şeylerin önemini ortaya çıkarabilir. Örneğin, bir kompozisyonda en kuvvetli önem noktası, geometrik merkezin hemen sağına düşer.



Fotoğraf 4.5 ve şekil 4.10: Altın çizgi (altın oran) kuralına göre düzenlenmiş bir çerçeve

Ekranı hayalî olarak yatay ve dikey dokuz eşit parçaya bölen çizgilerin ortasında kesişen dört nokta vardır. Şekilde görüldüğü gibi meydana gelen bu dört nokta aynı zamanda uyarlanan resim ağırlık merkezidir. Görüntünün hareket yönü ve konunun özelliğini göre "ana fikir" bu noktalardan birinin üzerine yerleştirilir. Eğer ana fikir havada uçmakta olan bir kuş ise hareket yönüne göre üst taraftaki noktalardan birine yerleştirilir. Yerde hareket eden bir cisim ise hareket yönüne göre alt noktalardan birinin üzerine yerleştirilir.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➢ Temel çekim ölçeklerini uygulayınız. ➢ Çerçeveleme kurallarını uygulayınız.	➢ İzlediğiniz filmlerde uygulanan çekim ölçeklerinin etkilerini ve tercih edilme nedenlerini inceleyiniz. ➢ İzlediğiniz filmlerde çerçeveleme kurallarının nasıl uygulandığına dikkat ediniz. Hatalı çerçevelemeleri tespit ediniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

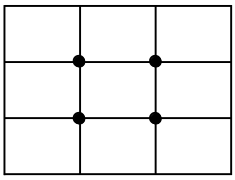
ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki sorulardaki boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

1. …… …… oyuncuların dizlerinin üzerinden ya da bellerinin tam aşağısından görüntülendiği çekimdir.
2. …… ……. , kişinin omuz hizasından yukarısının (yaka kısmı görünecek şekilde) çerçevelenmesidir
3. …… …..……. , genellikle filme ya da belli bir ayırıma başlarken açılış çekimleri olarak kullanılır.
4. Oyuncu, çekimde bir kenara doğru bakıyorsa, kameraman, oyuncunun gözleri ve çerçevesinin kenar açısında bir miktar boşluk bırakmalıdır. Bu boşluğa ……..denir

Aşağıdaki soruların cevaplarını doğru ve yanlış olarak değerlendiriniz.

5. Yüz çekimi çenenin alt bitiminden itibaren sadece başı çerçeve içine alacak şekilde ayarlanır. Bu planda çeneden de kesme yapılabilir.
6. Diz çekiminde, çekimi yapılacak obje insan ise çerçevenin alt sınırı dizlerinin üzerinde ya da belinin tam aşağısındadır.
7. Aşağıdaki şekle göre eğer ana fikir havada olan bir kuş ise hareket yönüne göre üst taraftaki noktalardan birine yerleştirilir.



DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ–5

AMAÇ

Uygun ortam sağlandığında çeşitli yöntemleri kullanarak izleyicide uyandırılmak istenen görsel ve psikolojik etkiyi artırabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu öğrenme faaliyeti öncesinde aşağıdaki araştırma çalışmalarını yapmalısınız:

- Sinema ve algılama psikolojisi arasındaki ilişkiyi araştırınız.
- Filmlerde ve TV yapımlarında izleyicinin bilinçaltına hitap eden uyaranlar gönderilebilir mi? Sınıf ortamında tartışınız.

5. GÖRSEL ETKİYİ ARTIRMA YÖNTEMLERİ

Bir sinema yapıtında veya televizyon yapımında insanları istenen, yani amaçlanan doğrultuda etkilemenin birçok yolu kullanılır. Örneğin ,bir kişi karenin büyük bölümünü doldurabilir. Görüntü olarak hâkim durumdaki nesneler daha çok dikkat çeker. Bu etkiyi yaratabilmek için nesnenin gerçek büyüklüğü kadar kameranın nesneye olan uzaklığı da önem kazanır. Ön planda küçük bir çocuğun yüzünü görürüz, geri planda ise bu çocukla konuşan bir adam boydan görülmektedir. Dramatik vurgulama çocuk üzerindedir. Çocuğun tepkisi adamın söylediklerinden daha önemlidir. Bir yönetmen karakterlerin kameraya göre konumları ve resim çerçevesi ile oynayarak, karakterler arasındaki ilişki konusunda çok şey anlatabilir. Antonioni'nin "The Outcry" filminde bir kadın ile bir erkeğin, perdenin iki yarısında ayrı ayrı egemen olduğu bir sahne vardır. Geri planda ise bir pencerenin ardında her ikisinin kızının onlara baktığını görürüz. İki yetişkin insan birbirinden uzaklaşmıştır, bir zamanlar onları birbirine bağlayan kız ise şimdi işleri daha da karıştıracak biçimde aralarında durmaktadır. Bu tematik yorum tamamen çekimin ve karenin düzenlenmesinden çıkmaktadır.

İnsanlar yatay çizgilerin dikey çizgilere oranla daha güçlü bir dinginlik duygusu yarattığını bilirler. Diagonal (çapraz, eğik) çizgiler ise dinamizm, resim derinliği ve hareket duygusu sağlar. Asimetrik düzenlemeler dengesizlik yaratır. Karakterlerin çevresinde alan yokluğu daralma ve sıkıntı etkisi yaratabilir. (Bu yöntem genellikle korku filmlerinde kullanılır.)

Yukarıda kısaca belirttiğimiz ve insanlar üzerinde etki uyandırmada kullanılan bu teknik ve yöntemleri şöyle sıralayabiliriz:

5.1. Çizgiler

İnsan üzerinde fiziki yapılarından doğan birtakım anlamlar, birtakım duygular uyandırır. Bu, genel olarak, geometrik biçimlerin dış dünyayla ilgili çağrışımlar yaratmasından kaynaklanır. Örneğin, düz çizgiler durağanlık etkisi uyandırır. Doğada da böyledir; sakin, rüzgârsız, çalkantısız bir havada her şey düz, yatay çizgi sistemine uygundur. Ama bir fırtına çıktığında doğadaki düz çizgiler bozularak yerine kırık, eğik çizgiler egemen olur; durgun denizi kırışıksız, yatay çizgisinin kırık, hareketli dalgalara dönüşmesi gibi.

5.2. Renkler

Renklerin insanın ruhsal durumu üzerinde ne denli etkili olduğu bilinen bir gerçektir. Renk, olayların gerçekliğinin vazgeçilmez ögesidir. 1940 ve 50'lerde anlatım ögesi olarak renk kullanımının sanatsal açıdan doğru olmadığına inanılmasına rağmen, günümüzde renk sanat filmlerinin en duyarlı araçlarından biri olmuştur. Bazı zamanlarda çekime başlamadan önce, gerçek renkleri değiştirmek (görüntüyü karıştıran ya da çok dikkat çeken renkleri yok etmek) gerekli olmaktadır. Renklerin psikolojik etkileri özel bir anlam taşımaktadır (acı ve saldırganlık için kırmızı; soğukluk için mavi; sükûnet ve kudret için yeşil vb. gibi) Bunlar büyük oranda kültüre göre belirlenen niteliklerdir. Örneğin Çin'de ölüm rengi beyaz iken, batıda siyahtır.

Renk etkileri dediğimizde, gerçek sahnede bulunmayan fakat tamamlanmış filmdeki tüm renkleri anlıyoruz. Bunlar renkli filtreler ya da renkli ışıkla yaratılmış olabilir. Renk efektleri, belirli sahnelere, belirli tonlar verilmek için kullanılır. Bu ,Bergman'ın "*A Passion*" filmindeki iki sahnede görülebilir. Birinci sahnede Max von Sydow ve Bibi Anderson yatağa girerler. Akşamdır, atmosfer baştan çıkarıcıdır, ışık yumuşak ve kırmızı tondadır. Ertesi sabah uyandıklarında ve bir gece öncesinin duygularından sıyrıldıklarında ışık hiç hoş olmayan maviye, sıcaklık düş kırıklığına ve soğukluğa dönüşmüştür.

Renkli filmin bulunmadığı günlerde belirli sahnelerin egemen duygusal tonunu vurgulamak için boyama tekniği kullanılırdı. Mavi geceyi, kırmızı akşamı, pembe aşkı simgelerdi. Günümüzün konulu filmlerinde bu tür efektler artık çok ender görülmekle birlikte televizyonda özellikle eğlence programlarında çok sık karşılaşılmaktadır.

Günümüzde renkler özellikle sinema yapımlarına çok detaylı düşünülen bir yapım öğesi olmuştur. Oyuncuların kıyafetlerinden saç renklerine, odanın boyasından gökyüzünün tonuna kadar noktada renk seçimi senaryo göz önünde bulundurularak tasarlanır.

5.3. Denge

Kompozisyonun temel unsurlarındandır. Çerçevede kameramanın amacı gözü ana nesneye yoğunlaştırarak görüntüde bir denge yaratmaktır Görüntü çerçevesinde denge, çerçeveye alınan çeşitli unsurların, yüzeyin sağ ve soluna dengeli olarak yerleştirilmesiyle sağlanır; bunun için de kitle düzenlemesinden ve hareketten yararlanılır.

Pekçok amaca yönelik olarak dengeli bir kompozisyon istenir. Önemli olan simetrinin eşit dengeleri değil, dengeli bir görüntüdür.

Baş boşluğu, bakış boşluğu, hareket boşluğu ile ilgili çekim kuralları da kompozisyonda denge ile ilgilidir. Örneğin,profilden görüntülenen bir kişinin önünde, arkasına kıyasla daha fazla boşluk bırakılması gerekir. Ancak izleyiciye verilmek istenen mesaja bağlı olarak bakış boşluğu kuralı uygulanmayabilir: Karakterin yalnız olduğu veya köşeye sıkıştığı hissini izleyiciye vermek için ,sağa doğru bakan oyuncunun önünde arkasına kıyasla daha az boşluk bırakılabilir.

Bir görüntünün dengesi şu unsurlarla etkilenir:

- Çerçevenin içindeki bir nesnenin boyutu
- Nesnenin rengi
- Nesnenin çerçeve içindeki konumu
- Çekimdeki nesnelerin birbirleriyle ilişkisi

Fotoğraf 5.1:Görüntü dengesine dikkat edilerek yapılmış bir çerçeve

Dengeli bir görüntü, ayarlanmış, planlanmış bir görünüme sahiptir. Denge, nesneleri bir çekim içinde birleştirir. Bazen dinamik bir rahatsızlık ya da gerilim oluşturmak için görüntü kasten dengesiz biçimde planlanabilir. Fakat bu etki ikincil derecede kullanılmalıdır. Bir denge ayarlaması durağan olmamalıdır. Bir çekimin dengesi dikkati farklı bir konuya yönlendirmek ya da görüntünün etkisini değiştirmek için bir kişinin yeri, çerçeve değiştirilerek vb. yollarla sürekli yeniden ayarlanabilir. Denge çok öznel bir etkidir. Onu ölçmek mümkün değildir. Fakat bazı yol gösterici etkileri vardır:

- İzlemek için güvenilir ,fakat statik merkezî bir çerçeve düşünmek yeterlidir
- Bir konu görüntünün merkezinden kayarken, çekim giderek daha dengesiz görünür.
- Bu etki daha büyük ya da daha koyu objelerle birlikte daha güçlü biçimde ortaya çıkar.
- Küçük bir karanlık alan, görüntü merkezinden biraz ilerideki daha geniş ve açık tondaki (aydınlık) alanı dengeleyebilir.
- Bütün yatay konumlar dengenin sonucunu belirlediği hâlde, denge dikey konumlardan daha fazla etkilenir.
- Düzenli bir biçimde yerleştirilmiş nesneler, düzensiz olanlardan daha büyük görsel ağırlığa sahiptir.

5.4. Birlik

Kompozisyonda denge sağlanırken, görüntüde yer alan çeşitli şey ve kişiler arasındaki ilişkilerin korunması, gözetilmesi ve ardı ardına gelecek görüntüler arasında, denge yönünden de bir uyum sağlanması anlamına gelir. Örneğin, iki kamerayla iki konuşmacının karşılıklı çekiminde kameramanlar aynı ölçekte çekim yapmalı ve aynı oranda baş boşluğu bırakmalıdır.

5.5. Ölçü

Çerçeve içinde yer alan bir konunun büyüklüğünü anlatan bir belirlemedir. Herhangi bir konunun gerçek ölçüsü belirtilmek isteniyorsa, çerçeve içine ölçüleri herkes tarafından bilinen bir başka cismi de koymak gerekir. Örneğin, tarihi bir sütunun gerçek büyüklüğü yanında duracak bir insana kıyasla daha kolay anlaşılır. King Kong'un ne kadar büyük olduğunu, ancak gökdelenlerle aynı çerçeve içinde gördüğümüzde anlayabiliriz. Ya da bir çiftçinin yetiştirdiği karpuzun ne kadar büyük olduğunu anlamak için yanına normal boyda bir karpuz koymak gerekir.

5.6. Netlik Alanı

Odak uzaklığı seçimi filmin tümünde aynı kalmalıdır. Yani egemen anlatım üslubuna kesinlikle bağlı olmalıdır. Odak uzaklığı yönetmenin anlatmakta olduğu hikâyeye ilişkin tavrını ortaya koymalıdır. İzleyicinin amaçsız ve sistemsiz bir biçimde çeşitli odak uzaklıkları ile karşı karşıya bırakıldığı filmler üslubu olmayan türdendir. İzleyicinin bir referans noktası yoktur. Kısa odak uzaklıkları alan derinliğini arttırır. Geniş açılı mercek aynı zamanda ön plan ile geri plan arasındaki uzaklığı arttırır, büyüklükler arasında yapay bir karşıtlık yaratır. Kameradan uzaklığı az olan nesnelerin biçimlerinde bozulmaya yol açar.

Jörgen Perrsson'un "*Elvira Madigan*" adlı filminin üslubu öteki uçtaki aşırı örneği oluşturmaktadır. Güçlü teleobjektifler nesneleri çevrelerinden ve geri plandan ayırmakta ve görüş alanımızı daraltmaktadır. Azalan alan derinliği, odaklanan nesnenin önündeki ve ardındakilerin odak dışına çıkmasına ve flulaşmasına olanak vermektedir. Uzun odak uzaklıkları izlenimci-lirik filmler için çok uygundur.

Fotoğraf 5.2 – 5.3 :Netlik alanı olabildiğince daraltılarak sadece öndeki objelere odaklanılmış

Odaklamada, farkedilecek değişiklikler açısından çok dikkatli olmak gereklidir. Örneğin ön planda konuşmakta olan bir insanın geri planda onu dinleyen bir insana odaklama değişikliği yapılmaktadır. (Odak dışında kalan flulaşmaktadır.) Bu teknik izleyicinin ilgisini ve dikkatini tekniğe çekeceğinden, yabancılaştırıcı ve yapay görülebilir.

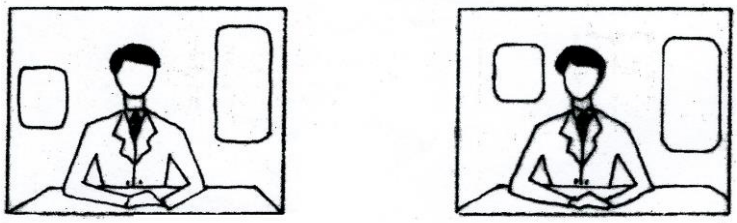
Değişken odaklı mercekler (zoom) için de aynı şeyleri söylemek mümkündür. Zoom fiziki olarak kameranın hareketi yerine kullanılır, fakat sonuçlar her zaman için yapaydır. Öne optik kaydırma (zoom in) genellikle parmakla işaret etmek gibidir. Geri optik kaydırma (zoom out) ise ayrıntıların görülmesini sağladığı için daha kolaylıkla haklı gösterilebilir.

5.7. Kütle

Bir görüntü sürekli olarak set ögelerinden en az birisini sürekli olarak içinde barındırır. Bir haber sunucusunun tekli bir çekimi de olsa; sunucu, masa, set gereçleri belki de hangi kanalda yayın yapılmakta olduğunu simgeleyen işaret (logo) bu çekimde görülür. Bir çekimde kütlenin bütün ögeleri bulunur, daha da karmaşığı tüm ögelerin iyi bir çekim elde edebilmek için bir sıraya konulması sorunudur.

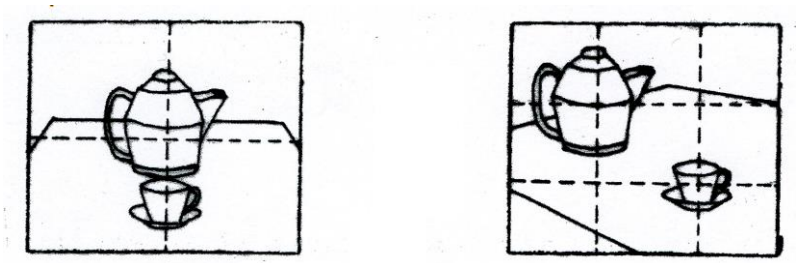
Çünkü bir televizyon görüntüsü küçüktür, çevresindeki ayrıntı yığınının gösterilmesi yerine, onların sahne içinde en az düzeyde korunması daha da önemlidir. Bir görüntünün küçük ayrıntıları genel bir çekimde ayırt edilemez ve yakın çekimle de tam olarak anlaşılır kılınamaz. Gene de kitle ögeleri rahatlık ve denge sağlayan bir çekimle düzenlenmeli ve ilgi merkezi iyi tanımlanmalıdır.

Nesneler ve oyuncular simetrik olarak çerçevelenmişse, görüntünün sıradan bir çekiciliği olacaktır. Etkisi de oldukça normal olacaktır. Oysa nesnelerin ya da kameranın konumundaki küçücük bir değişiklik istenmeyen bir simetriyi ortadan kaldıracaktır. Eğer bu belirttiğimiz temel düzenleme ilkelerine iyi uyulursa -ki, bu da tartışılabilir- ilgi merkezinin iyi tanımlandığı doğal bir görüntü elde edebiliriz.



Şekil 5.1: Kütle ögelerinin yerleştirilmesi

Yukarıda sağda yer alan çizim kütlenin üç ögesi de bir çizgi üzerine yerleştirildiği için oldukça simetrik bir tasarım olmuş. Soldaki çizimde ise iki öge küçük birer değişiklikle sunulmuş, fakat dengelenmiş bir görünüm elde edilmiştir.



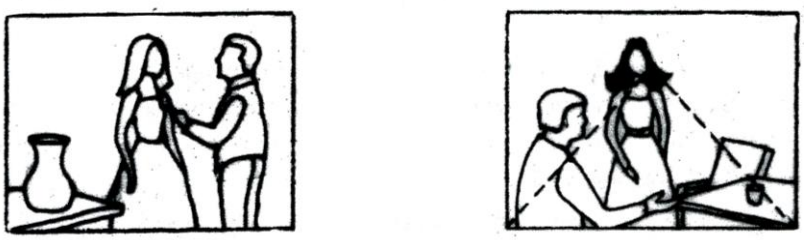
Şekil 5.2: Başarısız bir düzenleme **Başarılı bir düzenleme**

Üst soldaki çizimin iyi bir düzenleme olmadığını söyleyebiliriz ,çünkü iki nesne görüntü çerçevesinin merkezine yerleştirilmiş. Sağdaki çizimde ise bu yerleştirme düzeni daha başarılı. Kameraman kamerasını biraz daha sola kaydırmış ve nesneleri üçlü kesişmede konumlandırarak daha iyi bir kütle düzenlemesi yapmış.

Görüntünün geometrik merkezi, ilgi merkezi açısından iyi bir yer değildir. Bunun neden böyle olduğunu açıklamak güçtür, ama bu bir gerçektir. Eğer bir çerçeve üçe bölünmüşse yatay ve dikey olarak, kesişme noktası ilginin konumlandığı yer için oldukça uygun bir alandır. Üçlü kesişmenin ilkeleri pek çok pratik yaparak bulunur ve öğrenilebilir. Özellikle diğer ögeler düzenlenerek, göz üçlü kesişme noktasına yönlendirilir.

5.8. Üçgen Konumlandırma

Genellikle bilinen en iyi görüntü düzenleme yöntemidir. Eğer ilgi merkezi üçgenin tepe noktasında konumlanmışsa, üçgenin tabanı çerçevenin altına yerleştirilir; ilgi merkezinin iyi tanımlandığı sabit bir düzenleme bu yolla yapılmış olur. Tabii ki, bunun anlamı nesneleri piramit biçiminde düzenlemek değildir. Bu ilkeye oldukça incelikli durumlarda başvurulur. Fakat görüntü ögelerinin genel düzenlemesinde üçgen konumlandırma öneriliyorsa, o zaman görüntü sağlam bir yapıya kavuşacak ve yapılan görsel düzenleme dengelenmiş olacaktır.



Şekil 5.4: Yanlış ve doğru üçgen konumlandırma

Soldaki çerçevedeki nesneler kötü konumlandırılmıştır. İlgi merkezindeki kadın dikkatimizi çekmemektedir. Sağdaki çerçevede ise adamın yeri değiştirilmiş ve iyi bir denge, üçgen düzenleme sağlanmıştır.

Bir oyuncunun omuzlarını da içeren yakın çekim için üçgen konumlandırma önerilir. Herşeyden önce omuzların biçimi basit bir üçgendir ve ilgi merkezindeki yüz ve göğüs hoş bir karanlıkta durur. Üçgen düzenleme oyuncunun ellerinin sıranın üzerinde olduğu bir durumda rahatlıkla kullanılabilir.

5.9. Hareket (Devinim)

Hareketli görüntüler,hareketsiz olanlardan daha ilgi çekicidir ve akıcılık yaratırlar. Görüntü hareketliliği kamera açıları ve çekim ölçekleriyle yaratılabileceği gibi, kameranın hareketsiz olması gereken çekimlerde, kamera önündeki kişi ya da nesnelerin hareketli olması ilgiyi yükseltir.

Perdede görülen bir hareketin yönü, gücü ve hızı, sürekliliği ve zamanı vardır. Genellikle çok sayıdaki hareket enerji, telaş, heyecan ya da şiddet duygusu yaratır. Hareketin çok az ya da hiç olmadığı durumda sessizlik, sıkıntı, hüzün, ciddiyet ya da tam tersine güçlü bir duygusal ortamın geçici olarak tüm aktiviteyi durdurduğu izlenimi doğabilir.

Fotoğraf 5.4: Hareketli cisimler durağan cisimlerden daha fazla ilgi çeker

Kompozisyona anlam kazandırıp canlılık verebilmek amacıyla yapılan hareket görüntüye de büyük dinamizm, akıcılık ve denge sağlar. Nesnenin görsel önemini arttırır. Birçok aksiyon filmi hiçbir dramatik örgü olmadan sonsuz oto takipleri, damlarda koşuşturmalar, evlere duvarlara tırmanmalar vb. basit hareketlerden oluşur.

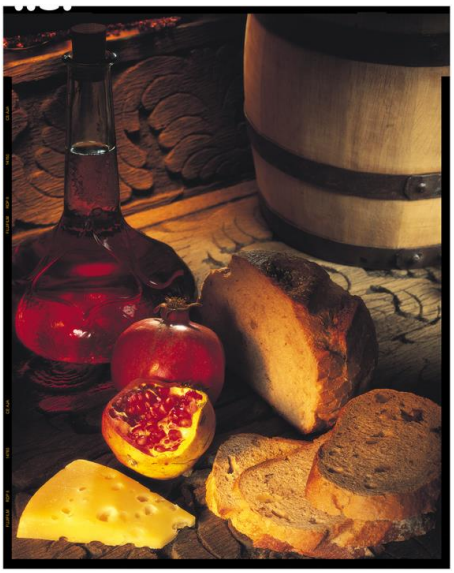
İnsan gerçek hayatta sürekli hareket hâlinde olduğundan, doğal akışı bozmayacak şekilde hareketli görüntüler, izleyicide gerçeklik hissi uyandırır. Oyuncunun kendi çevresinde dönerek oluşturduğu dairesel hareket ile kameranın yatay çevrinme hareketi aynıdır. Yürüyen, koşan ya da araba kullanan bir oyuncunun yatay hareketi, hareketli bir araç üzerine yerleştirilmiş kameranın hareketine benzer. Yatan ya da oturan bir oyuncu ayağa kalkarken, basamakları çıkarken, bir halata tırmanırken ya da bir araç yardımıyla yukarı çıkartılırken dikey hareket eder. Kamera da benzer şekilde hareket edebilir ve gerektiğinde bu üç tür hareketi bir arada kullanabilir.

Görüntüdeki hareketler izleyicinin dikkatini bilinmeyene doğru çekerken, olayın içinde olma duygusunu yaşatarak, görüntünün sanal atmosferine izleyiciyi dâhil eder. Önemli bir hareketi tek bir çekimle göstermek yerine kısa ve değişik açılı çekimlerle göstermek hem daha ilginç olur hem de görüntüye canlılık katar.

Oyuncunun kameraya doğru olan hareketi kimi zaman etkileyici olabilir. Özellikle hareket hızlıysa, nesnenin yapısında dramatik bir değişim aranabilir. Çok kısa bir zaman aralığında oyuncu sahnenin derinliğinden ön plana doğru gelebilir ve bu yöntem, akıllıca kullanılırsa ortaya çıkacak etki şaşırtıcı olabilir.

5.10. Ton

Görüntüde kullanılan resimlerin renk değerlerinin açıklık ve koyuluğunun ifadesidir. Ton, çekimin resimsel dengesini ve atmosferini doğrudan etkiler. Bu nedenle, bir kompozisyonun duygusal yönü, egemen olan tonlarla da yakından ilgilidir. Resimdeki bir bölgenin tonu, o bölgenin ölçüsü ve ağırlığı hakkında izleyiciyi bilgilendirir. Kişileri aydınlık bir arka planın önüne koyarsak, neşeli, sevimli, canlı ve açık etkileme yapar. Genel olarak, açık tonların egemen olduğu görüntüdeki etki olağan, basittir.



Fotoğraf 5.5:Hâkim tonların koyu olduğu bir çekim

Karanlık bir arka planın önünde görüntülersek, resim daha güçlü dramatik ve sıkıntılı görülür. Egemen tonların koyu olduğu görüntüdeki etki dramatik ve önemli olabilir. Koyu tonlar açık tonlara oranla daha güçlüdür. Bu da doğal olarak görüntüde dinamikliği ve değişkenliği getirir.

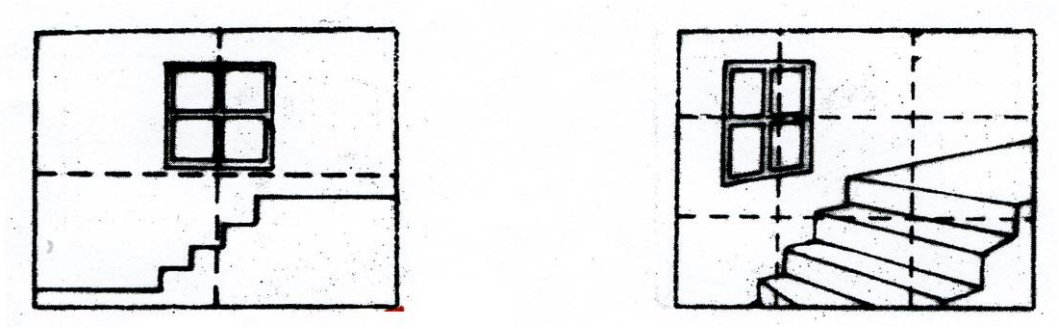
Keskin, toz zıtlıkları canlılığı, keskinliği vb. vurgulayabileceği gibi, birbirine yumuşak biçimde karışmış tonlar yumuşaklığı, esrarengizliği vb. vurgulayabilir.

Bu nedenle kullanılan renklerin ton değerleri objelerin niteliklerine göre ayarlanmalıdır.

5.11. Derinlik

Televizyon ekranı üç boyutlu bir dünyanın (gerçek dünyanın) düz (iki) boyutlu görüntüsünü sunar. Televizyonda da görüntüyü gerçek hayattaki gibi üç boyutlu verebilmek için teknikler uygulanmaktadır. Derinlik duygusu kamera açısı ve ışıkla sağlanabilir. Kamerada yan açı kullanımı ve kamera hareketleri derinlik hissini artırabilir. Tepe ışığı, yan ışık ve anahtar ışık kullanılarak, gölgeler oluşturularak üç boyutlu görüntünün oluşması sağlanabilir. Ayrıca kişiler ve nesnelerin kamera karşısında düz bir çizgi şeklinde değil, dağınık bir şekilde derinlemesine yerleştirilmesi derinlik algısını güçlendirir.

Fotoğraf 5.6: Derinlik kazandırılmış bir



(yanlış konumlandırma) **(doğru konumlandırma)**

Şekil 5.5: Nesneleri konumlandırma

Sol: İyi değil. Derinlik algısı yok. Sağ: Oldukça iyi bir konumlandırma. Kamera sağa doğru hareket ettirilmiş, basamaklar derinliğe doğru gözleri ilgi merkezine yöneltmiş.

5.12. Sadelik

Çerçevede mümkün olduğu kadar az elemanla konuyu anlatmak önemlidir. Ama konunun dışında anlatımı destekleyen ve çevreyi yansıtan ikinci derece elemanlardan sadece gerekli olanlar alınmalı, gereksiz unsurlar çerçeve dışında kalmalıdır. "*Filmde duvarda asılı bir tüfek gösterildiyse, o tüfek filmin bir yerinde patlamalıdır*."

Bu kuralı sağlamak için, geniş açılı objektifle yaklaşılarak çekilebileceği gibi zoom veya teleobjektiften de yararlanılabilir. Yani teleobjektifin sınırlı alan derinliği, konunun ön ve arkasındaki unsurların temizlenmesi ve hoş yardımcı motif, renk olarak kullanılmasını sağlar. Karışık fon konunun önemini azaltır. Arka plandaki eşya ve cisimler konunun bir parçasıymış gibi görülmemelidir. Örneğin bir lamba, abajur, sürahi gibi eşyalar insanın başına bitişik olmamalıdır. Keskin çizgili, sert, kontrast görünen arka planlar, ön plandaki insan yüzünün etkisini azaltır. Kompozisyonda yardımcı eşya ve cisimlerin duruş yönleri ilgi merkezini belirtmede kullanılabilir.

5.13. Gölgeler ve Yansımalar

Işığın yönüne göre küçük bir cismin gölgesinin kocaman bir hâle geldiği, önemsiz cisimlerin gölgelerinin korkutucu, tehdit edici bir görünüş kazandıkları bilinmektedir. Bunun yanında gölge, asıl cismin yerine, onu hatırlatmak için veya gerçeği gizlenen nesnenin yerine geçerek kullanılır. Örneğin ,bir asılma sahnesi gerçek olarak gösterilemeyeceğinden, bunun yerine gölgelerin hareketinden yararlanılabilir. Bugün birçok filmde sık sık rastlanmakla birlikte, Chaplin'in yönettiği "Parisli Kadın" *(A Woman of Paris)* filminde ilk kullanıldığında büyük etki yapmıştır. Filmde sevgilisiyle sözleşerek evden kaçmaya karar veren genç kadın, tren istasyonunda endişeli bir şekilde sevgilisinin gelmesini beklemektedir. Ancak tren kalkana kadar sevgilisi gelmez ve hayal kırıklığı içinde bekleyen genç kadının yüzünde, yavaş yavaş hızlanan gölge-ışık hareketleriyle trenin hareket ettiği anlatılır. Bütün sahne boyunca tren hiç gösterilmemiştir, fakat gölge oyunu trenin geldiğini, durduğunu, sonra yeniden hareket ettiğini bize anlatır.

Fotoğraf 5.7 :Gölgelerin sık kullanıldığı bir korku filminden bir sahne

Gerilim filmlerinde ışığın ve gölgenin katkısı çok yüksektir. Birçok gerilim sahnesinde gölgeler ve yansımalardan yararlanılarak esrarengiz olaylar anlatılır, merak ve korku duyguları yaratılır.

Gölge, sinema ve televizyon yapımlarında zamanla ilgili sembolik etkiler yaratmak amacıyla da kullanılır. Günün çeşitli saatlerindeki zaman dilimleri bir karakterin veya nesnenin gölgesinden ortaya konulmaya çalışılır. Örneğin ,kısa gölgeler günün öğle saatleri, uzun gölgeler de akşam saatleri olduğunu hissettirir.

Gölgeler, derinlik duygusu ve ayrıca üçüncü boyut etkisi kazandırmak amacıyla sinema ve televizyon yapımlarında aydınlatma unsuru kullanılarak elde edilir.

Bir nesneyi kameranın algılayabilmesi için, bu nesnenin aydınlatılması gerekir. Aydınlatılmış olan nesne, içinde bulunduğu mekânla birlikte kameranın yarattığı görüntü boyutu içinde de bir hacim oluşturur. Bu nedenle aydınlatma hem görüntü boyutunun ortaya çıkmasında hem de yaratacağı etki açısından önemlidir. Aydınlatmanın görüntü boyutuna olan etkisi ışık ve gölge ilişkisinin düzenlenmesiyle ilgilidir. Gölgeleri düzenlemek ,ışıklı alanları düzenlemekten çok daha önemlidir. Çevremize bakarken, sıradan durumlarda gölgenin farkında olmayız, gölgeleri kendi oluşuna bırakırız. Gölgenin farkına varılması değil yaratıcı bir biçimde kullanılması önemlidir.

Bir nesnenin iki boyutlu ya da üç boyutlu algılanmasını sağlayan, yani nesnenin şeklini ve formunu ortaya çıkartan gerçekte ışık değil, gölgedir. Gölge oluşturma kaygısıyla yapılan aydınlatma, görüntü boyutunun yaratılmasına ve estetize edilmesine yardımcı olur.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➢ Çizgilerle etkinin nasıl arttırıldığını inceleyiniz. ➢ Renklerin etkiyi nasıl arttırdığını inceleyiniz. ➢ Denge ögesiyle etkinin nasıl gerçekleştiğini inceleyiniz. ➢ Birlik ögesiyle etkinin nasıl arttırıldığını inceleyiniz. ➢ Derinliğin etkiyi nasıl arttırdığını inceleyiniz. ➢ Görüntüde ölçünün önemini inceleyiniz. ➢ Üçgen konumlandırma ile çerçeve içine nesnelerin nasıl yerleştirildiğini inceleyiniz. ➢ Derinlik oluşturma yöntemlerini inceleyiniz.	➢ İzlediğiniz filmlerde görsel etkiyi artırma yöntemlerinin nasıl kullanıldığını açıklayınız. ➢ İzlediğiniz filmlerde görsel etkiyi artırmak için kullanılan yöntemlerin izleyici üzerindeki etkilerinin neler olduğunu açıklayınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki sorularda boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

1. Düz çizgiler insan üzerinde …….. etkisi uyandırır.
2. …….. çerçeve içindeki cisimlerin ön, orta ve arka planlar gözetilerek düzenlenmesi ve iki boyutlu televizyon resmine üçüncü boyut duygusu kazandırılmasıdır.
3. …….. kompozisyonda denge sağlanırken görüntüde yer alan çeşitli şey ve kişiler arasındaki ilişkilerin dokumasının da yönetilmesi ve ardı ardına gelecek görüntüler arasında, denge yönünden de bir uyum sağlanması anlamına gelir.

Aşağıdaki soruların cevaplarını doğru ve yanlış olarak değerlendiriniz.

4. Çizgiler, renkler, denge ve karışıklık görsel etkiyi arttırma yöntemleridir.
5. Çerçevede kameramanın amacı gözü ana nesneye yoğunlaştırarak görüntüde bir denge yaratmaktır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz ,diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ–6

AMAÇ

İlgi merkezi oluşturabileceksiniz.

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

ARAŞTIRMA

- Televizyon izlerken ilginizin ekranın tamamında mı, yoksa belirli bir kesiminde mi yoğunlaştığına dikkat ediniz.
- Sınıf ortamında gruplar oluşturarak birlikte aynı fotoğraflara bakınız. Fotoğraf kapatıldıktan sonra fotoğraftaki detayları arkadaşlarınıza sorarak hafızalarında nelerin kaldığına dikkat ediniz. Gruptaki herkesin fotoğrafta ilk dikkatini çeken noktanın ne olduğunu açıklamasını isteyiniz. Herkes aynı noktaya mı bakmış? Neden?

6. İLGİ MERKEZİ

Tiyatro ile sinemanın en temel farklarından biri, tiyatroda izleyicinin, sahnenin herhangi bir yerini takip etme, izleme özgürlüğü varken, sinemada ve TV'de izleyicinin görüntü seçme ve sadece onu izleme şansı yoktur. Ancak TV ekranı her ne kadar tümüyle insanın görme alanının içine girse de, herhangi bir anda dikkatimiz ekranın ancak 1/12'sine odaklanır. İşte izleyicinin ekran çerçevesi içinde dikkatini yoğunlaştırdığı alana "ilgi merkezi" denir. Aynı odada televizyon seyreden kişilerden biri sunucunun kıyafetine, biri mimiklerine, bir başkası ise alttan geçen yazılara yoğunlaşabilir. Aynı görüntüde bile kişilerin farklı noktalara yoğunlaşması, bize ilgi merkezinin kişilerin zevk ve ilgi alanlarına, o andaki ruh durumlarına bağlı olarak değişebileceğini gösterir.

Her yeni çekim planı yeni bir ilgi merkezi sunar. Seyircinin o andaki ruhi durumu, ilgileri ve zevkleri, seçici olarak inceleyeceği 1/12'lik bu ekran bölmesi üzerinde etkili olsa da, yönetmen ilgi merkezlerini bilinçli olarak belirleyerek çoğu izleyicinin dikkatini istediği noktaya çekmeyi başarabilir. İlgi merkezlerini doğru olarak belirlemek, iyi bir kameramanlık ve görüntü yönetmenliği gerektirir.

İlgi merkezleri doğru olarak oluşturulduğunda yapıma katacağı değerler şunlar olabilir:

- İzleyici, olayın tümünü kopukluk olmadan takip edebilir.
- Yapımın dramatik veya mizahi etkisi arttırılabilir.

Sinemanın özü, izleyicinin dikkatini en önemli olan şeye yöneltip gereksiz olanı atmasıdır. Bu hedefe ulaşmamızı sağlayacak araçlar nelerdir?

1- İzleyiciye göstermek istemediklerimizi en başından itibaren dışarıda bırakan çerçeve.

2- İzleyicinin dikkatini dağıtabilecek nesnelerin karanlıkta bırakılması.

3- Önemliye yaklaşırken önemsizi çabucak atlayan kamera.

Bu tıpkı bizim dünyayı algılayışımıza benzer, çünkü dikkatimizi çekmeyen her şeyi görüş alanımızın dışında bırakırız.

Andrey Wajda, Polonyalı yönetmen

6.1. İlgi Merkezi Oluşturma Yöntemleri

- **Netlik - Bulanıklık**

Kompozisyon içinde konuya yardımcı nesnelerin konum ve duruş yönleri de izleyiciyi ilgi merkezine yöneltmede kullanılabilir. İlgi merkezini görüntü içinde netlemek ve diğer nesneleri belirginleştirmek yoluyla da amaca ulaşabilir. "Vizontele" (2000) filminde evin üstünde yatan üç çocuk sırayla konuşurlar; kamera o anda konuşan çocuğu net, diğerlerini bulanık göstererek izleyiciyi konuşana bakmaya yönlendirir.

- **Aydınlık - Karanlık**

Aydınlık da izleyiciyi ilgi merkezine yöneltebilir. Bu, dikkat çekilmek istenen nesne aydınlatılıp diğer kısımlar daha az aydınlatılmak suretiyle sağlanabilir. Ancak bazı durumlarda karanlık noktalar aydınlık yerlerden daha fazla ilgi toplayabilir. Bir korku filminde odanın karanlıkta kalan ve birinin saklandığından şüphelenilen köşesi gibi.

Fotoğraf 6.1: Işık, ilgiyi istenen noktaya yönlendirmeye yardımcı olabilir.

- **Hareket**

Hareketli bir nesne sabit bir nesneden daha fazla ilgi çeker. Dolayısıyla, oyunculara verilecek hareket ve bakışlarla da izleyiciyi ilgi merkezine yöneltebilir.

- **Farklılık**

Ekran çerçevesi içine giren kişi veya eşyalar içinde, diğerlerinden farklı özellikler sergileyenler daha ilgi çekicidir. Herkes gülerken somurtan çocuk, bütün balıklar sağ tarafa giderken sola giden balık gibi. Burada önemli olan normal hayata göre sıra dışı olmak değil, ekran çerçevesi içine girenler arasında sıra dışı olmaktır. Mesela çerçeve içindeki beş kişiden dördü hippi kıyafetli, birisi ise takım elbiseli ise izleyicinin dikkati takım elbiseli olana yönelecektir.

Fotoğraf 6.2: Duruşu farklı olan asker, ayrıca diğerlerinden daha net yapılarak ilgi merkezi olma vasfı artırılmıştır.

- **Oyuncunun Baktığı Yön**

Oyuncunun baktığı veya gösterdiği yer ilgi merkezi olabilir. İzleyici, oyuncunun baktığı veya işaret ettiği yönün konunun anlaşılması için gerekli olduğunu düşünür ve o noktayı görmek ister. Bu noktanın izleyiciye geç gösterilmesi veya gösterilmemesi, merak ve ilginin şiddetini artırır.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➢ İlgi merkezini analiz ediniz. ➢ İlgi merkezini oluşturma yöntemlerini açıklayınız. ➢ Farklı yöntemlerle ilgi merkezi oluşturunuz.	➢ İzlediğiniz filmlerde ve TV yapımlarında, kullanılan ilgi merkezi oluşturma yöntemlerine dikkat ediniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki cümleleri doğru ve yanlış olarak değerlendiriniz veya boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

1. Hareketli bir nesne durağan bir nesneden daha fazla ilgi çeker.
   D (.....) Y (.....)
2. Aydınlığın izleyiciyi ilgi merkezine yöneltmede etkisi yoktur.
   D (.....) Y (.....)
3. Kişilerin ve konuya yardımcı nesnelerin konum ve duruş yönleri de izleyiciyi ilgi merkezine yöneltmede kullanılabilir.
   D (.....) Y (.....)
4. İlgi merkezi doğru oluşturulduğunda yapımın mizahi veya …….. etkisi artırılabilir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz ,diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ–7

AMAÇ

Alan derinliği oluşturabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

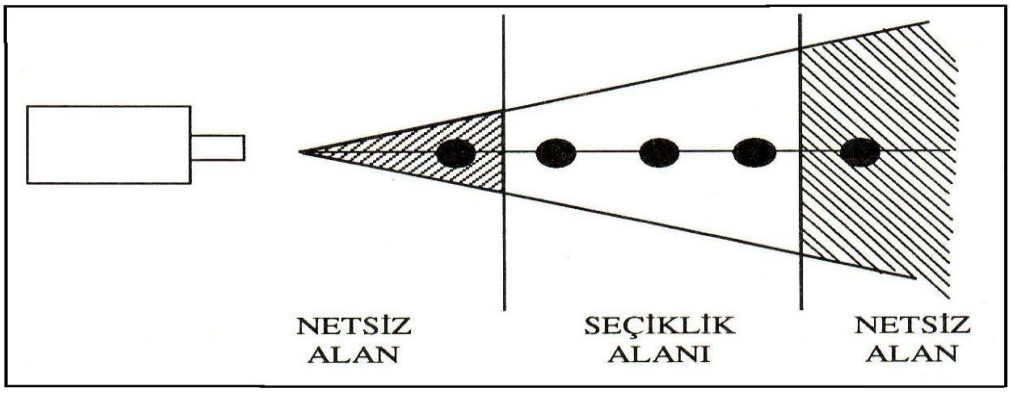
Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken araştırmalar şunlardır:

- Yerli ve yabancı TV kanallarını, sinema yapımlarını takip ederek alan derinliği uygulamalarını inceleyiniz.

7. ALAN DERİNLİĞİ

Belli bir noktaya netlik sağlandığında yalnız onun net olmayıp önünde ve arkasında da belli bir bölgenin net olduğunu görürüz. Bu bölge alan derinliği olarak ifade edilir. Netlik yapılan bölgenin 1/3'ü önünde ve 2/3'ü arkasında kalacak şekilde netlik oluşur. Bundan şöyle bir sonuç çıkarılabilir, merceğin odaklanması (seçikliği) uzak bir noktaya yapıldığında alan derinliği daha fazla olacaktır.

Kameranın görüş alanı içindeki cisimleri, kameradan çeşitli uzaklıklara yerleştirirsek bu cisimlerden bazılarının görünme seçiklikleri tam, bazılarınınki ise seçiksiz olacaktır. Kameraya dikey, farklı uzaklıklara yerleştirilen cisimlerden belli uzaklık içinde olanları seçik, bu sınırlı seçiklik alanı dışında olanlarsa seçik olmayan görüntüler verirler. Adı geçen bu cisimlerin tam seçik olarak göründükleri bu derinlemesine bölgeye alan derinliği denir. Bir görüntünün elde edilmesinde kullanılan merceğin odak uzaklığına ve diyafram açıklığına göre bu alan derinliği az ya da çok olabilir. Alan derinliği az ise, dar bir alandaki cisimler seçik görünecektir.



Şekil 7.1: Seçiklik alanı

Kavram olarak alan derinliği, kamera merceğinin odaklamasının yapıldığı noktanın ilerisinde ve gerisinde uzanan seçiklik gölgesidir. Seçiklik kavramını şöyle açıklayabiliriz: Kameranın aldığı görüntüde noktalar, nokta olarak görülüyorsa görüntü seçiktir. Kameranın aldığı görüntüde noktalar karışıyor, ya da dağılım daireleri denilen benekler hâlinde beliriyorsa görüntü seçiksizdir.

7.1. Alan Derinliği Oluşturma Yolları

7.1.1. Kullanılan Merceğin Diyafram Açıklığına Göre (f değeri)

Geniş diyafram açıklıkları kullanılarak elde edilen görüntülerde diyafram açıklığına göre alan derinliği de az olacaktır. Bu da mercekte büyük f sayısı kullanıldığını gösterir (4, 2, 8 gibi). Küçük diyafram açıklıklarında görüntüde büyük bir alan derinliği elde edilir. Az bir ışık şiddetinde bir görüntünün sağlanabilmesi için geniş bir diyafram açıklığı gerekecektir. Gerektiğinden fazla ışık şiddetinde ise diyafram açıklığının azalması gerekecek, bu nedenle de alan derinliği büyüyecektir.

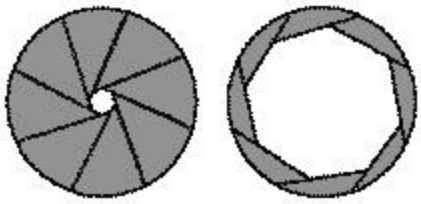
Konudan merceğe gelen ışık yoğunluğunun denetlenebilmesi diyafram aracılığıyla mümkündür. f sayısı diyafram açıklıklarının ölçülerini gösterir. f sayısı ne kadar küçük olursa diyafram açıklığı o oranda büyük, f sayısı ne denli büyük olursa, diyafram açıklığı da ona koşut olarak küçük olur. Yani f sayısı numarası ile, diyafram açıklığının ölçüsü birbiriyle ters orantılı olarak büyür ya da küçülür.

Mercek üzerinde işaretlenmiş olan f sayıları iki değişik amaç için kullanılır.

- Işığın şiddetini denetleyebilmek
- Görüntüde istenen alan derinliğini elde edebilmek

Uygun bir görüntü için elverişli ışık şiddeti elde edildikten sonra, görüntünün netliğini, iris açıklıklarının ortalama belirli bir görütü alanını seçik göstermesi ile sağlayabiliriz. Belirli bir uzunluğun önünde ya da arkasındaki herhangi bir cismin görüntüsü bulanık olacaktır.

Aşağıda diyaframın iki hâli görülmektedir. Soldaki hâli, en kapalı şekli, sağdaki hâli ise, en açık şeklidir.



Şekil 7.2: Diyafram açıklığı

Yani soldaki diyafram kapalı olmasına rağmen, stop cinsinden değeri daha yüksektir. Sağdaki diyafram ise, çok daha açık olmasına rağmen, stop cinsinden değeri daha küçüktür. Diyafram değeri bir durak (stop) küçülürse, aslında diyafram bir stop daha açılmış olur ve objektiften giren ışık miktarı, iki katına çıkar.

Bu değerleri değiştirmek, bize görüntü üzerinde efekt uygulama şansı vermektedir. Açık diyafram (düşük değer), odaklanan objeyi netleştirirken, bu odak mesafesi dışında kalan objeleri giderek bulanıklaştırır (flu). Bu da objelerin ön ve arka planlarını temizlememize ve objenin kendisini öne çıkarmamıza yardımcı olur. Kısık diyafram ise, net alanın daha fazla olmasını sağlar. Yani çalışma ilkesi aynı gözümüz gibidir. Gözümüzü çok fazla açıp bir objeye bakarsak, arka planın hafifçe bulanıklaştığını görürüz. Yakın insan çekimlerinde, genelde açık diyafram kullanılır, buna karşılık geniş mekân çekimleri genelde kısık diyaframla çekilir.

Aşağıda, diyafram açılarak, arka plandaki şelalenin bulanıklaşması ve objenin öne çıkarılması sağlanmıştır.

Fotoğraf 7.1.: Diyaframın açılmasıyla fon flulaştırılmış

7.1.2. Çekime Konu Olan Cisimle Kamera Arasındaki Uzaklık

Görüntüye konu olan cisim, kameradan ne kadar uzak olursa, alan derinliği de o kadar büyük olur. Bunun tersine cismin kameraya yakın olduğu oranda alan derinliği de azalacaktır. Kısaca bu, görüntüye konu olan cisimle, kamera arasındaki uzaklığın, görüntüde elde edilen alan derinliği ile doğru orantıda olduğunu gösterir. Örneğin, geniş açılı bir mercekle alınan omuz çekim için, kamera ile cisim arasındaki uzaklık küçük olacaktır. Bu nedenle de geniş açılı bir mercekle elde edilmek istenen büyük alan derinliği oldukça azalacaktır. Aynı görüntü çerçevesindeki bir yakın çekim, dar açılı bir mercekle alındığında, kamera ile cisim arasındaki aralık büyük olacak. Buna koşut olarak da alan derinliği daha geniş olabilecektir. Fakat uzun odak uzaklıklı, dar açılı merceklerde, alan derinliği genel olarak azdır.

Yakın çekimlerde alan derinliğinin dar, genel çekimlerde ise alan derinliğinin geniş olacağı unutulmamalıdır. Çoğu zaman kameramanlar için dar alan derinliğini seçme, görüntünün ve programın niteliği yönünden yeğlenen bir tutum olabilir.

Kamera ya da görüntüye konu olan cisim çok hareketli olduğu zaman, görüntüde aranılan seçikliğin sağlanabilmesi için, alan derinliğinin geniş olması istenir. Kameranın ya da kamera önündeki cisimlerin sağa ya da sola değil de, özellikle geriye ve ileriye doğru olan hareketlerinde alan derinliği sınırları içinden kolaylıkla çıkması sakıncası vardır. Görüntüde konunun seçikliğinin sürekli olarak sağlanması, ancak geniş bir alan derinliğinin elde edilebilmesiyle sağlanacaktır. Kameraya karşı farklı uzaklıklarda bulunan iki cisim, alan derinliği geniş olan bir mercekle alınıyorsa, her iki cisim de aynı seçiklik içinde bulunacaktır. Alan derinliğini artıran en önemli öge olan, diyafram açıklığı için ışık şiddeti, dış çekim çalışmalarında hemen hemen her zaman yeterlidir.

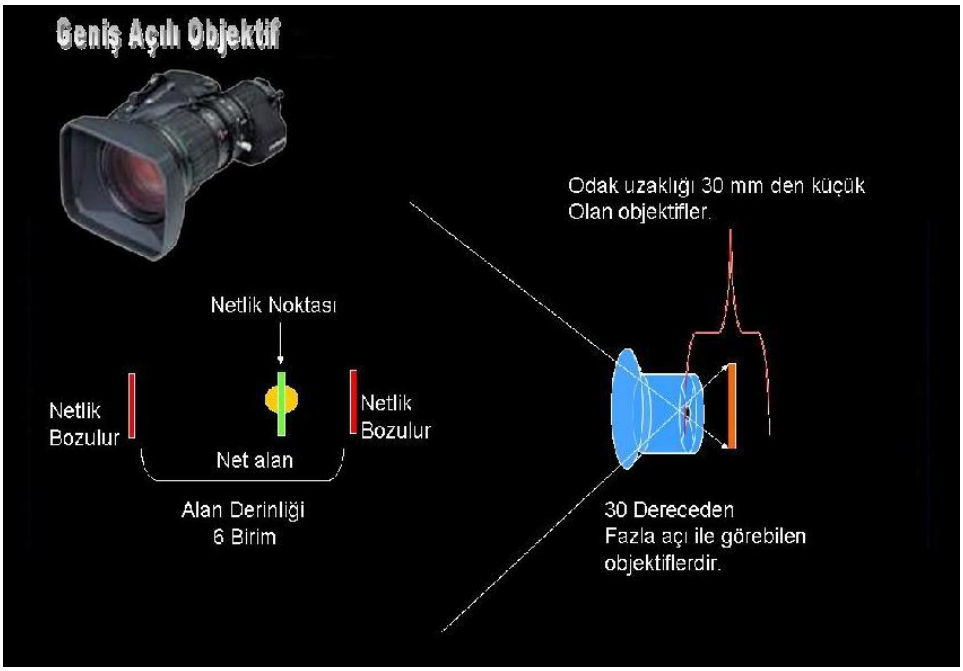
7.1.3. Objektif Türüne Göre

Merceğin optik merkezi ile odak noktası arasındaki uzunluğa ODAK UZUNLUĞU denir. Genel olarak odak uzunlukları yönünden tüm mercekler (objektifler) üç ana başlık altında sınıflandırılabilir.

- Geniş açılı objektifler (Kısa odak uzunluklu)
- Normal objektifler (Orta odak uzunluklu)
- Dar açılı objektifler (Uzun odak uzunluklu)

Odak uzunlukları milimetre cinsinden ifade edilirler. Örneğin 35 mm, 50 mm gibi. Bu sayılar ne denli küçük olursa merceğin görüş açısı o kadar geniş, yani o kadar geniş açılı bir mercek anlamına gelmektedir.

Geniş açılı objektiflerin (kısa odak uzunluklu) görüş alanları dar açılı objektiflere göre daha geniştir. Bu türdeki mercekler, konu ile kamera arasındaki uzaklığın az olduğu yerlerde normal açılı merceklere göre daha rahat kullanılırlar. Alan derinlikleri uzundur. Kendilerine yakın cisimleri, kendilerine uzak cisimlere oranla büyütürler. Bu da cisimler arasındaki uzaklığı olduğundan daha fazlaymış gibi gösterir. Önle dip birbirinden uzaklaşır. Kamera öndeki cisme çok yaklaşırsa bu durum kendini iyice belli eder. Örneğin geniş açılı objektifle çok yakından bir yüz çekimi yapıldığında merceğe en yakın olan burun olduğundan çok daha büyük, merceğe uzak olan kulaklar olduğundan daha küçük ve daha geride görünecektir. Merceğe doğru uzatılan el, kişinin bütün vücudundan daha büyük görünür. Bu objektif türü hareketleri olduğundan daha hızlıymış gibi gösterir. Kamera, çekimi yapılacak cisimden uzaktaysa ve dipte düşey çizgiler varsa bunların uçları içe doğru bükülür. Bu bükülme oranı görüntünün çeşitli yerlerinde farklı olduğundan, geniş açılı objektiflerle çevrinme ve sağa sola kayma yapmak iyi sonuçlar vermez. Ayrıca objektifin zaten geniş bir görüş alanı olduğundan, çevrinme ile elde edilmek istenen etki yaratılamaz. Ancak ileri ve geri kayma hareketleri için uygundur. Kameranın titremesi belli olmaz.

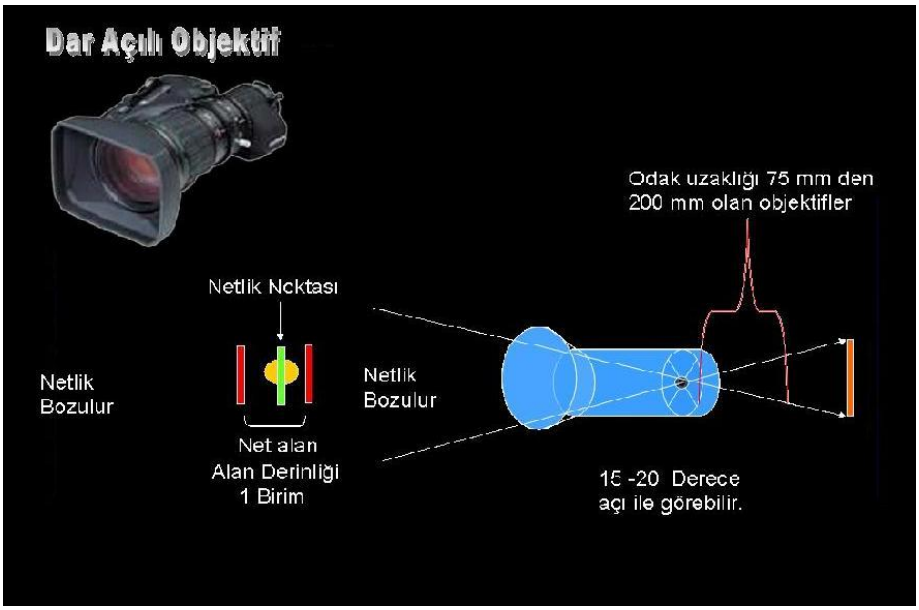


Şekil 7.3:Geniş açılı objektifin alan derinliği

Geniş açılı bir mercekle doğal bir perspektif elde edilmesi isteniyorsa kamera mümkün olduğunca yere paralel olarak konumlandırılmalıdır. Geniş açılı mercekler perspektif bozarlar. Bu biçim bozulması (distorsiyon) kamera yatay olduğu sürece dikkat çekmez ,ancak en küçük yataylık bozulmasında kendini hemen belli eder. Örneğin ,bir tiyatro sahnesinin genel çekimi yapılacaksa, kamerayı ön koltukların bulunduğu yere koymak, kamerayı balkona yerleştirmekten daha başarılı sonuçlar verecektir. Geniş açılı merceklerin bu biçim bozucu özellikleri, bazı durumlarda özellikle kullanılabilir. Örneğin ,bir dekorun altından yukarıya doğru çok geniş açılı bir mercekle yapılan çekim güçlü ve dramatik etkilerin doğmasına neden olacaktır.

Aynı uzaklığa konumlandırıldığında, dar açılı objektiflere oranla daha uzak çekim ölçeklerinde görüntü verirler. Konunun, dar açılı objektifin verdiği çekim ölçeğinde görüntü alabilmesi için kamera konuya daha çok yaklaşmalıdır.

Dar açılı objektiflerle (uzun odak uzunluklu), kameradan fizik olarak uzakta bulunan nesnelerin yakın görünüşlerinin elde edilebilmesi mümkündür. Bu özellik uzun odak uzaklıklı bir merceğin görüş açısının dar olmasından ileri gelmektedir. Dar bir görüş açısına sahip oldukları için cisimler büyütülmüş olarak görünecektir.



Şekil 7.4: Dar açılı objektifin alan derinliği

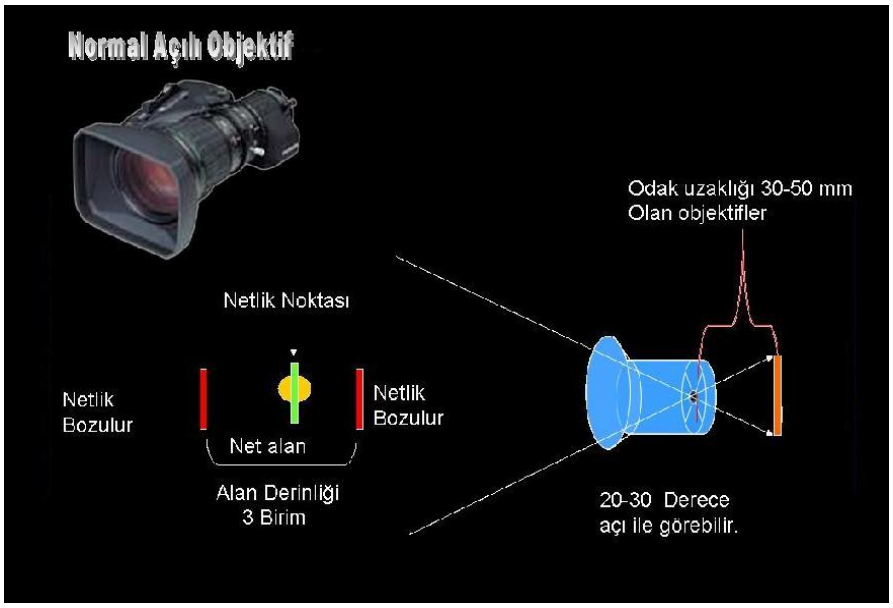
Görüş alanları geniş açılı objektiflere oranla daha dardır. Alan derinlikleri kısadır. Kendilerinden uzak cisimleri, kendilerine yakın cisimlere oranla büyütürler. Bu da cisimler arasındaki uzaklığı, olduğundan daha azmış gibi gösterir. Önle dip birbirine yaklaşır. Kamera konudan uzaklaştıkça, bu durum kendini daha çok gösterir. Örneğin ,çok dar açılı bir mercekle bir duvarın oldukça önünde duran bir kişinin yakın çekimini aldığımızda kişi duvara yapışmış gibi görünecektir. Bunun gibi uzun boylu bir adamın, yukarıdan dar açılı bir mercekle alınan boy çekiminde adam çok kısa bacaklı ve cüce gibi görünecektir. Bu yanlış, özellikle tiyatroların balkonundan ve maçlarda tribünlerin üst taraflarından yapılan çekimlerde çok belirgin olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu tür objektifler hareketleri olduğundan daha yavaşmış gibi gösterir. Dar açılı merceklerle ileri-geri ya da sağa-sola kayma yapmak doğru değildir. Çünkü kameranın titremesi, sallanması çok belli olur. Çevrinmeler için uygundur. Aynı uzaklığa konumlandırıldığında geniş açılı objektiflere oranla daha yakın çekim ölçeğinde görüntü verir. Konunun geniş açılı objektifte verdiği çekim ölçeğinde görüntü alabilmesi için, kameranın geniş açılı kameraya göre daha uzağa yerleştirilmesi gereklidir.

Bir kişinin yakın çekimini uzaktan ve dar açılı bir mercekle görüntüleme zorunluluğunun doğduğu durumlarda, kameranın elden geldiğince kişiyle aynı düzeyde olmasına dikkat edilmelidir.

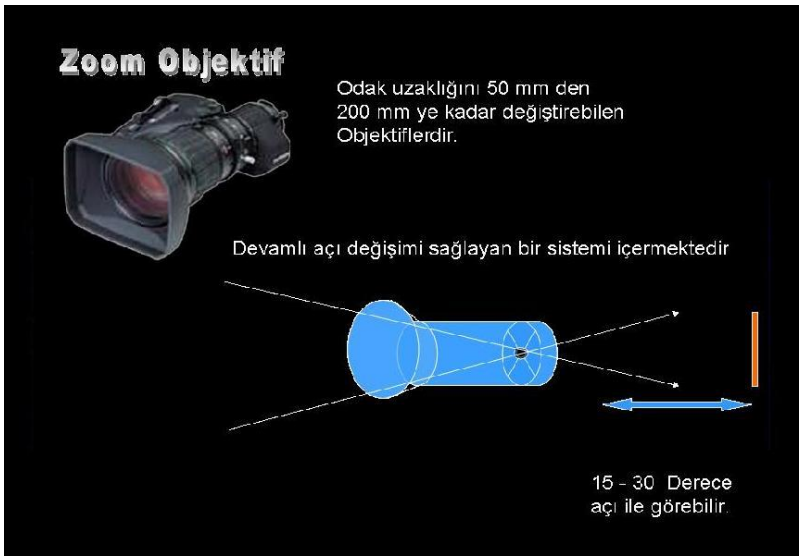
Geniş açılı ve dar açılı objektiflerin bu özellikleri açıları normale yaklaştığı oranda azalır. Normalden uzaklaştığı oranda artar.

Normal objektiflerle (orta odak uzunluklu) elde edilen görüntüler, insanın gözünün yarattığı perspektif yığılmalara benzer yığılmalar verdiği için normal olarak tanımlanırlar. Bu tür mercekler, herhangi bir sahnenin gerçeğe en uygun görüntülerinin elde edilebilmesi amacıyla yoğun olarak kullanılır.



Şekil 7.5: Normal açılı objektifin alan derinliği

Zoom objektifle odak uzaklığı değiştirilerek, konuya yaklaşılıp uzaklaşılıyormuş etkisi uyandırılabilir. Buna optik kayma denir. Kamerayla yapılan kaymadan farklı sonuç elde edilir. Geniş açılı bir mercekle konunun önce uzaktan çekimi yapılsa, sonra kamera cisme yaklaşsa, geniş açılı merceğin özellikleri yüzünden öndeki cisimler büyür arkadaki cisimler küçülür. Zoom objektifte odak uzaklığı değiştiği için, ileri kayma yapıldığında konuda böyle bir perspektif değişmesi olmaz. Çünkü objektif cismin görüntüsünü yakın olarak verdiğinde, artık geniş açılı merceğin değil, odak uzaklığı uzadığından dolayı dar açılı objektifin özelliklerini taşıyacak, cisimler arasındaki perspektif artmayacak, tersine azalacaktır.



Şekil 7.6: Zoom objektifin alan derinliği

Bir zoom mercekle geniş görüş açısı olan bir çekimden yakın bir çekime kameranın yeri değişmeksizin optik kaydırma aracılığıyla geçebilmek mümkündür. Zoom mercekler aracılığıyla kameranın bulunduğu yer ve merceğin kullanımından doğan yer değişmeksizin görüş açısını genişten dara ya da dardan genişe doğru düzenlenir. Bir zoom merceğin yarattığı en önemli etkilerden birisi optik olarak ileriye doğru kaydırma yaparken, yani odak uzaklığını daraltırken değişmez odak uzaklıklı bir merceğin tersine önde bulunan nesne ya da obje ile birlikte arka fonda görünen nesneler de bize doğru uçarak yaklaşıyormuş gibi görünürler.

7.1.4. Shutter Değerine Göre

Shutter speed gelen ışığın süresini ayarlar. *Shutter speed on* yapılarak 1/100 konumuna getirildiğinde ışık miktarı azalacağından diyafram düşer. 1/2000 durumunda 4 f stop diyaframa etkisi vardır. Aynı oranda da alan derinliği etkilenmiş olur. Bu nedenle shutter speed, ışık miktarının yeterli olduğu durumlarda kullanılabilir. Hareketli nesnelere bazı etkileri vardır. Su damlaları, helikopter kanatları duruyormuş gibi görünür. Araba içinde net çekimler yapmak için kullanılır. Bazı monitör veya televizyon çekimlerinde ekrandaki frekans uyuşmadığında ortaya çıkan akma durumunu engellemek için kullanılabilir.

Alan derinliği etkilerinden yararlanılabilir. Net-flu yapmak istediğimiz nesnelerin alan derinliğini azaltacağından daha geniş açılarda net-flu yapabilmemize olanak verir. Işık şiddeti yüksekse shutter speed ile daha kolay net-flu yapılabilir. Alan derinliği azaltılabilir.

Şekil 7.7: Shutter değeri düştüğünde hareketli nesneler net çıkar

Fotoğraf makinesinde shutter değerini arttırdığınızda, yani süre olarak daha uzun bir zamanda fotoğrafı çektiğinizde (sözgelimi 1/125 sn değil de 1/4 sn.'de) bulanıklık artar. Fakat diğer taraftan bu değerin kısalmasının da bir handikabı vardır, o da objektiften içeri giren ışığın azalmasıdır, çünkü siz fotoğrafı ne kadar hızlı çekerseniz perde o kadar çabuk açılıp kapanacağından içeri yeteri kadar ışığın girmesi için süre yetmeyecektir, o zaman da diyaframı büyütmek gerekecektir ki ,objektif o kadar daha geniş bir çapla açılsın ve içeri ışık girsin. Fakat elinizdeki objektif bir zoom objektifse diyaframınız yeteri kadar büyük olmayacaktır. Shutter değeri, objektiften giren ışığın duyarkat üzerine düşme süresini belirler. Bu süre azaldığı oranda ve örtücü hızı arttığı oranda resim keskinliği artar. Süre arttığı oranda özellikle kamera veya nesne hareketliyse resimde bulanıklaşma meydana gelir. Çünkü görüntülediğiniz obje hareket edebilir ya da az da olsa eliniz oynayabilir.

Fotoğraf 7.2: Havadaki damlaların donmasına dikkat ediniz.

7.1.5. Ortamdaki Işık Kaynağına Göre

Işığın yoğunluğu arttıkça, alan derinliği de artar. Eğer ışık fazlaysa diyafram küçültülebilir. Bu da mercek ışıklılığını azaltır. Bunun sonucu olarak alan derinliği artar. Eğer ışık azsa ve daha büyük bir diyafram açıklığı gerektiriyorsa alan derinliği azalır.

Geniş diyafram açıklıkları kullanılarak, elde edilen görüntülerde alan derinliği az olur. Az bir ışık şiddetinde, iyi bir görüntü elde etmek için geniş diyafram açıklığı gerekecektir. Gereğinden fazla ışık şiddetinde ise diyafram açıklığı kısılacaktır. Bunun sonucunda alan derinliği büyüyecektir.

7.2. Alan Derinliği ile Etki Oluşturma

Genellikle bir çekimin derinliğince net olması istenirse de bu her zaman sağlanamaz. Örneğin ,yakın bir omuz üstü çekimde önemli olan yüzü kameraya dönük kişidir. Dolayısıyla onun net olması istenir. Sırttan görünen kişinin net olmamasında bir sakınca yoktur. Ancak her ikisinin de yüzü kameraya dönükse, bunlardan birinin net olmaması -eğer özel bir amaçla yapılmıyorsa- çok yanlıştır. Bir yakın çekimde öndeki kişinin net, arkadakinin ise bulanık olması, seyircinin dikkatini kişinin yüzüne çekmek açısından yararlıdır.

Alan derinliği en çok diyafram ile alakalıdır. Diyafram ne kadar açıksa, f değeri ne kadar küçükse, alan derinliği o kadar azalır. Geniş açı objektiflerde (40 mm' ye kadar), eğer obje sabit büyüklükte tutulmaya çalışırsa, alan derinliği artar, mesafeler ortaya çıkar. Ancak obje aynı büyüklükte tutularak dar açı (50-200 mm ve üstü) objektif takılırsa alan derinliği azalır. Gerilim filmlerinde çok fazla kullanılan alan derinliğinin arttırılması efekti buna çok iyi bir örnektir. Oyuncumuz sabit kalırken arka ekranın kendisine yaklaşması, bir daralma sıkışma etkisi yaratır. Bu efekt ise kamera zoom yaparken (odak uzunluğu arttırılır, dar açıya geçilir) aynı hızda kameranın geriye doğru hareket ettirilmesiyle yapılır. Elle yapılması zor bir efekttir genelde motion control kameralar ile yapılır.

Alan derinliği büyük ise, cisim kameraya, ya da kameradan uzağa doğru ne denli çabuk hareket ederse etsin onu net alan derinliği içinde bulundurmamız kolay olacaktır. Görüntüde eğer alan derinliği az olursa, cismin, seçiklik alanı içinde kalabilmesi için, kameraya doğru ya da kameradan uzağa doğru çok yavaş hareket ettirilmesi gerekecektir. Aynı kural kameranın hareketi için de geçerlidir. Alan derinliğinin fazla olması, kameramanın ileriye geriye doğru hareket ederken, seçiklik alanı içinde bulunması işini kolaylaştıracaktır. Alan derinliğini az olması ise, kameranın seçiklik alanı içinden çıkmadan ileri, ya da geriye doğru hareket etmesini son derecede zorlaştıran bir hareket biçimi olacaktır.

Televizyon stüdyo çalışmalarında alan derinliğinin geniş olması her zaman istenilen bir koşulmuş gibi düşünülebilir. Ancak çok fazla bir alan derinliği her zaman istenilen bir şey değildir. Görüntünün yapısında orta dereceli bir seçiklik alanın bulunması genelde istenilen bir durumdur. Bir kameranın gördüklerinin ortalama bir alan derinliği olmasıyla; alan derinliği sınırları içinde bulunan nesne ya da objeler net olarak, net alan sınırı dışında kalan cisimlerse seçik olmayan bir arka fon oluştururlar. Böylece, görüntüye konu olan cisim ya da objeler estetik bir görünüm kazandırılarak belirtilmiş olur. Dar alan derinliği, arka plandaki ayrıntılarla izleyicinin dikkatini çekmemek gibi pratik ve estetik bir amaç için kullanılır. Ayrıca görüntüde bir ön, orta ve arka planı kesin olarak belirtmek olanağını bize iyi düzenlenmiş orta alan derinliği sağlayacaktır.

7.3. Alan Derinliği Değişimi (Mezopan)

Mezopan "netlik kaydırması" olarak da adlandırabileceğimiz optik bir kamera hareketidir. Örneğin ,önde bir masa, arkasında bir insan, onun da arkasında bir ağaç olduğunu düşünelim. Masa net olduğunda, netlik bileziğiyle arkadaki ağacı netleyip masayı flulaştırırsak mezopan yapmış oluruz.

Örneğin bir sahnede bir aktörün önde, diğer aktörün ise biraz daha geri planda olduğunu düşünelim. Odak öndeki aktörde iken, arkadaki aktör puslu görünür. Yönetmen daha sonra arkadaki oyuncunun mimiklerini göstermek istediğinde odak arkadaki oyuncuya kaydırılır ve öndeki oyuncu puslu görünür. Bu optik hareketin bir diğer adı da "focus pulling"(*odak kaydırma*)dır. Bunu yapan kişiye "focus puller" denir ve ayrı bir uzmanlık alanıdır. Çok basit bir iş gibi görünmesine rağmen oldukça zordur. Odak, handycamlerdeki gibi otomatik değil manuel (elle) yapılır.

Mezopanı alan derinliğinin fazla olduğu çekimlerde yapmamız mümkün değildir.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➢ Alan derinliğinin özelliklerini tanımlayınız. ➢ Alan derinliği oluşturma yollarını uygulayınız. ➢ Alan derinliği ile farklı türde etki oluşturunuz. ➢ Alan derinliğini değiştirerek sonuçlarını inceleyiniz (mezopan).	➢ Alan derinliği ile ilgili nasıl etki oluşturulduğu izlediğiniz filmler üzerinde tartışınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki sorularda boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

1. Kameraya dikey, farklı uzaklıklara yerleştirilen cisimlerden belli uzaklık içinde olanları seçik, bu sınırlı seçiklik alanı dışında olanlarsa seçik olmayan görüntüler verirler. Bu cisimlerin tam seçik olarak görüntüledikleri bu derinlemesine bölgeye …… denir.
2. Odak uzaklığı kısa olan mercekler …….. alan derinliğine sahiptir.
3. Görüntüye konu olan cisim, kameradan ne kadar uzak olursa alan derinliği de ……. olur.

Aşağıdaki soru çoktan seçmelidir. Doğru cevabı işaretleyiniz.

4. Aşağıdakilerden hangisi alan derinliği oluşturma yollarından <u>değildir?</u>

   A). Kullanılan merceğin odak uzaklığı
   B). Çekime konu olan cisimle, kamera arasındaki uzaklık
   C). Merceğin büyüklüğü
   D). Kullanılan merceğin diyafram açıklığı

Aşağıdaki soruların cevaplarını doğru ve yanlış olarak değerlendiriniz.

5. Görüntüye konu olan cisim, kameradan ne kadar uzak olursa, alan derinliği de o kadar büyük olur.
6. Dar alan derinliği, arka plandaki ayrıntılarla izleyicinin dikkatini çekmemek gibi pratik ve estetik bir amaç için kullanılır.
7. Alan derinliğinin fazla olması, kameranın ileriye geriye doğru hareket ederken, seçiklik alanı içinde bulunması işini kolaylaştıracaktır.
8. Alan derinliğinin az olması, kameramanın seçiklik alanı içinden çıkmadan ileri ya da geriye doğru hareket etmesini son derece kolaylaştıran bir hareket biçimi olacaktır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

MODÜL DEĞERLENDİRME

Modül ile kazandığınız yeterliği aşağıdaki ölçütlere göre değerlendiriniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
Görüntü düzenlemesi ve işlevleri		
A) Görüntü düzenlemesini (kompozisyon) incelediniz mi?		
B) Görüntü düzenlemesinin işlevlerini sıralamadınız mı?		
C)Kameralar arasında geçiş yaptınız mı?		
Ç)Kesintisizlik ilkesini analiz ettiniz mi?		
Kamera açılarıyla etki oluşturmak		
A) Nesnel bakış, öznel bakış ve bakış açısını uyguladınız mı?		
B) Göz hizası çekim yaptınız mı?		
C) Göz hizası üstü (plonje) çekim yaptınız mı?		
Ç) Göz hizası altı (kontrplonje) çekim yaptınız mı?		
D) Açı artı açı ile çekim yaptınız mı?		
E) Çarpık açıyla çekim yaptınız mı?		
Kamera hareketleri ile etki oluşturmak		
A) Kameranın gövdesiyle yapılan hareketleri uyguladınız mı?		
B) Kameranın konumunu değiştirerek yapılan kamera hareketlerini uyguladınız mı?		
C) Kamera merceği ile yapılan hareketleri uyguladınız mı?		
Ç) Kameranın yardımcı ekipmanlarla yapılan hareketleri uyguladınız mı**?**		
Kamera ölçekleri ile etki oluşturmak		
A) Temel çekim ölçeklerini uyguladınız mı?		
B) Çerçeveleme kurallarını uyguladınız mı?		

Diğer görsel yöntemlerle etki oluşturmak		
A) Çizgilerle etkinin nasıl arttırıldığını incelediniz mi?		
B) Renklerin etkiyi nasıl arttırdığını incelediniz mi?		
C) Denge ögesiyle etkinin nasıl gerçekleştiğini incelediniz mi?		
Ç) Birlik ögesiyle etkinin nasıl artırıldığını incelediniz mi?		
D) Derinliğin etkiyi nasıl artırdığını incelediniz mi?		
E) Görüntüde ölçünün önemini incelediniz mi?		
F) Üçgen konumlandırma ile çerçeve içine nesnelerin nasıl yerleştirildiğini incelediniz mi?		

G) Derinlik oluşturma yöntemlerini incelediniz mi?		
İlgi merkezi oluşturmak A) İlgi merkezinin işlevlerini incelediniz mi?		
B) Farklı yöntemlerle ilgi merkezi oluşturdunuz mu?		
Alan derinliği oluşturmak A) Alan derinliğinin özelliklerini tanımladınız mı?		
B) Alan derinliği oluşturma yollarını uyguladınız mı? C) Alan derinliği ile farklı türde etki oluşturdunuz mu?		
Ç) Alan derinliğini değiştirerek sonuçlarını incelediniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Yaptığınız değerlendirme sonucunda eksikleriniz varsa,öğrenme faaliyetlerini tekrarlayınız.

Modülü tamamladınız, tebrik ederiz. Öğretmeniniz size çeşitli ölçme araçları uygulayacaktır. Öğretmeninizle iletişime geçiniz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ 1 CEVAP ANAHTARI

1-	Kompozisyon
2-	Benzer çekimler
3-	Doğru
4-	Doğru
5-	Yanlış
6-	Doğru
7-	Doğru

ÖĞRENME FAALİYETİ 2 CEVAP ANAHTARI

1-	Göz hizası çekim
2-	Göz hizası üstü çekim
3-	Nesnel kamera açıları
4-	Öznel kamera açısı
5-	D
6-	B
7-	Doğru
8-	Doğru
9-	Yanlış
10-	Doğru

ÖĞRENME FAALİYETİ 3 CEVAP ANAHTARI

1-	Pan
2-	Tilt
3-	Zoom
4-	C
5-	D
6-	Yanlış
7-	Doğru
8-	Doğru
9-	Yanlış

ÖĞRENME FAALİYETİ 4 CEVAP ANAHTARI

1-	Diz çekim
2-	Omuz çekim
3-	Uzak çekim
4-	Bakış boşluğu
5-	Yanlış
6-	Doğru
7-	Doğru

ÖĞRENME FAALİYETİ 5 CEVAP ANAHTARI

1-	Durağanlık
2-	Derinlik
3-	Birlik
4-	Yanlış
5-	Doğru

ÖĞRENME FAALİYETİ 6 CEVAP ANAHTARI

1-	D
2-	Y
3-	D
4-	dramatik

ÖĞRENME FAALİYETİ 7 CEVAP ANAHTARI

1-	Alan derinliği
2-	büyük
3-	büyük
4-	C
5-	D
6	D
7-	D
8-	Y

Cevaplarınızı cevap anahtarları ile karşılaştırarak kendinizi değerlendiriniz.

KAYNAKÇA

- ONARAN, Prof. Dr. Alim Şerif, **Sinemaya Giriş**, Filiz Kitabevi, İstanbul, 1986
- KAFALI, Nadi, **Televizyonda Kameramanlık**, Ümit Yayıncılık, Ankara, 2000.
- GÖKÇE, Gürol, **Televizyonda Program Yapımcılığı ve Yönetmenliği**, Der Yayınları, İstanbul, 1997.
- KAFALI, Nadi, **TV Yapımlarında Teknik ve Kuramsal Temeller**, Ümit Yayıncılık, Ankara, 2000.
- MASRELLİ, Joseph V, **Sinemanın 5 Temel Ögesi,** İmge Kitabevi Yayınları, Şubat 2002.
- DEMİRCAN, A. Kadir, **Video Kamera Fotoğrafçılık ve Televizyon Yapımcılığı**, Güldikeni Yayınları, Mart 2000.
- TAYFUR, Gıyasettin, **Televizyon Yapımlarında Teknik Uygulamalar,** Erzurum 2002.
- ŞENYAPILI, Önder, **Sinema ve Tasarım**, Boyut Kitapları, İstanbul 2003.
- DESMOND, Davis, **Televizyon Yönetmeni İçin Temel Bilgiler**, TRT Eğitim Dairesi Başkanlığı, Ankara.
- FOSS, Bob, **Film ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji,** TRT Eğitim Dairesi Başkanlığı, Ankara 1992.
- www.kameraarkası.org.tr